



Met Sprongen Vooruit

groep 1&2

groep 3&4

groep 5&6

groep 7&8



Wat is Met Sprongen Vooruit?

- Productief oefenprogramma
- Wetenschappelijk bewezen resultaten
- Leerlijn groep 1 t/m 8
- Interactieve, klassikale setting
- Rekenen met eigen lijf en eigen producties
- Professionalisering leerkracht (cursus)
- Rekenmaterialen





Met Sprongen Vooruit
groep 1&2

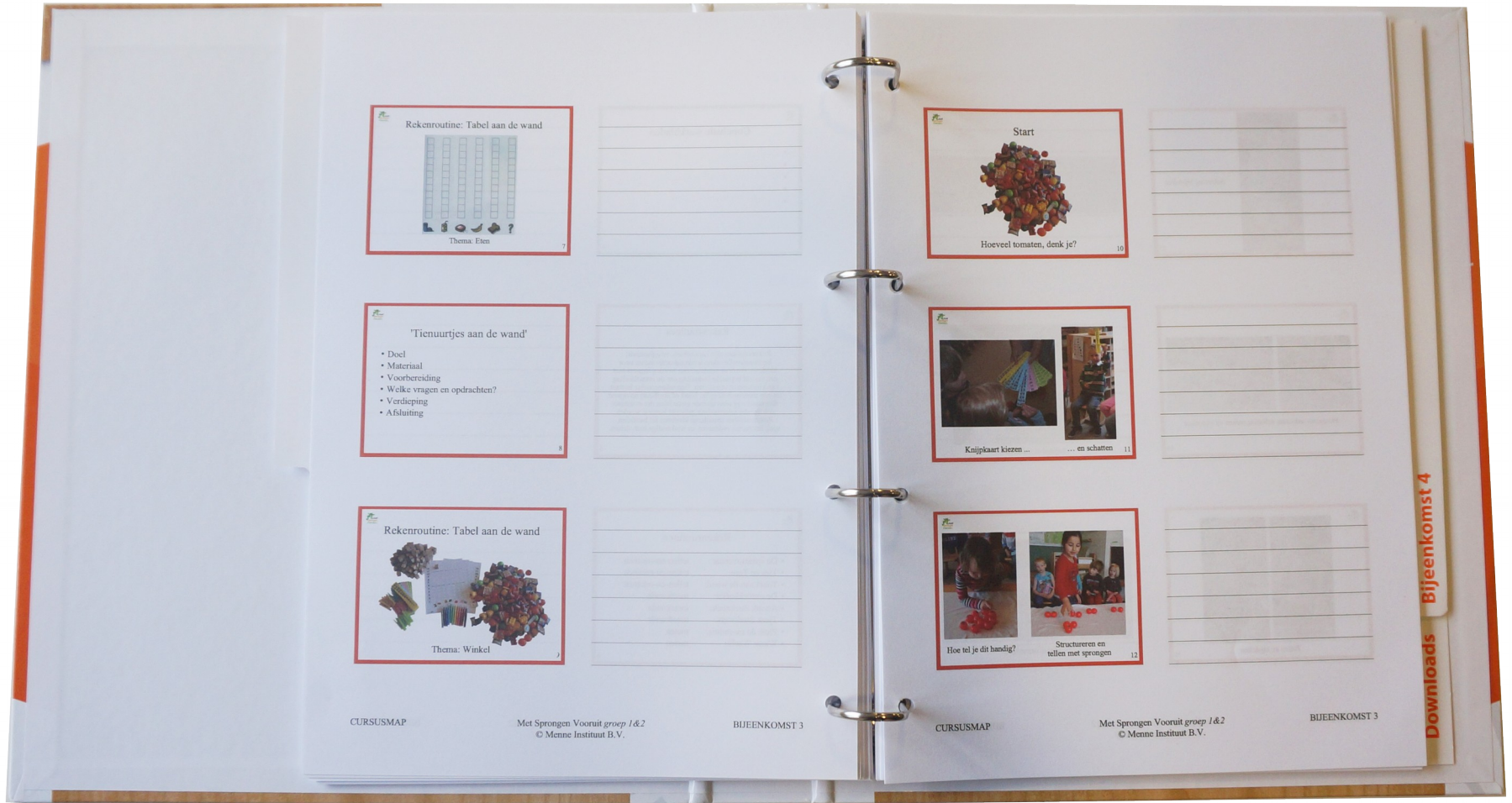


Cursusmateriaal groep 1&2



Cursusmap en Rekenspellenboek groep 1&2

Cursusmateriaal groep 1&2



Cursusmap groep 1&2

Cursusmateriaal groep 1&2



Pim ziet nu direct waar er een boef is ontsnapt

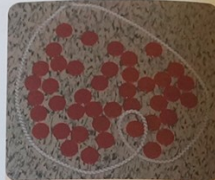
- Haal bij grote aantallen de zandloper erbij onder het mom dat de politieagent vast niet binnen de tijd de juiste gevangenis kan aanwijzen. Binnen de tijd dat het zand van de ene kamer naar de andere is gelopen, moet je de juiste gevangenis aanwijzen.



Ook bij tien boeven kun je snel achterhalen waar er eenje is ontsnapt

Verdieping en variatie

- 'Boeven vangen' kun je lange tijd herhalen zonder dat het ooit vervelt. Vervolgopdrachten zijn:
 - Filts een aantal met uw vingers of met getalkaarten en vraag de kinderen dit aantal boeven in de gevangenis te stoppen.
 - Vraag de kinderen zelf te bedenken hoeveel boeven ze willen vangen. Deel vervolgens de getalkaarten uit en laat deze bij de juiste gevangenis leggen.
 - *Hoeveel boeven kunnen er in een gevangenis?* Laat het aantal voorspellen en vraag de kinderen het vervolgens uit te zoeken. Laat ze samen doen met hun fiches.
 - *Hoeveel boeven kunnen er in je hand?* Ze mogen niet door een opening naar buiten kunnen kijken. De kinderen voorspellen het, proberen het uit en controleren hun voorspelling.



Er gaan wel veertig boeven in een gevangenis!

- Omschrijf hoe jouw boeven liggen en laat het aantal raden, bijvoorbeeld: *Twee rijtjes van twee boeven. Hoeveel boeven heb ik?*
 - Gooi één, twee of drie dobbelstenen. Laat het aantal boeven neerleggen overeenkomstig de getalbeelden op de dobbelstenen. Vraag de kinderen vervolgens hun ogen te sluiten. Haal uit een aantal gevangenis één of twee boeven. *Bij wie is er wat weg? Hoeveel? Hoeveel boeven had je eerst? Hoeveel zijn er dus nog over? Noem het sommetje: ... eraf ... is ...*
 - 'Boeven vangen' past prima bij thema's als: Beroepen, Lente, Circus en Piraten. Dat het in het thema Beroepen hoort, illustreert voorgaande beschrijving. Bij het thema Lente zijn de fiches de zaaijes en het touwtje de afrastering van de tuin. Bij het thema Circus stellen de fiches de rode neuzen van de clowns voor en omringt het touwtje de piste. En in het thema Piraten gelden gele fiches als de goudstukken en het touwtje als de omheining van het laadruim. Ook bij festiviteiten als: Sinterklaas, Kerst en Pasen kan deze oefening dienst doen. Laat de fiches respectievelijk fungeren als: pepernoten, kerstballen en paaskuikens. De touwtjes stellen dan achtereenvolgens de contouren van een zak, een doos en een kippennet voor.
- Als een oefening gedurende een jaar vaak terugkomt, wordt het een rekenroutine. Een rekenroutine bestaat immers uit een vaste werkworm met een wisselende inhoud, is gekoppeld aan doelen en past bij het thema en de festiviteit. Rekenroutines zorgen voor herkenbaarheid bij de kinderen. Bovendien geeft herhaling de kinderen zekerheid en houvast. Na een paar keer weten de kinderen al wat de bedoeling is en er kan zeer effectief worden geoefend.



Er gaan minstens tien boeven in een gesloten hand

Het stekelvarken (1)

Doel

- Aantallen tellen
- Redelijk schatten
- Telbaar representeren
- Verkort tellen
- Erbij en eraf van 1 of 2
- Splitsingen tot en met 12

Materiaal

- Twaalf wasknijpers van hetzelfde formaat en dezelfde kleur



Start

Beschrijving

We gaan een stekelvarken maken door voorzichtig om de beurt wasknijpers op de rug van iemand te knijpen. De wasknijpers komen in je kleding en niet in je vel. Doe voor hoe er geknijper dient te worden. Laat vaststellen dat er in totaal twaalf wasknijpers zijn. Vraag een kind de wasknijpers op de tafel neer te leggen zodat je ze makkelijk kunt tellen, bijvoorbeeld in vier rijen van 3. In drie rijen van 4 is ook mogelijk.

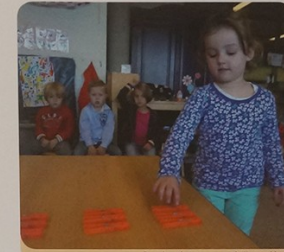
Wie wil het stekelvarken worden? Vraag het stekelvarken op zijn knieën in het midden van de kring plaats te nemen, zijn ogen te sluiten en alvast een bolle rug op te zetten.

We gaan om de beurt knijpen en als we klaar zijn, mag je raden hoeveel stekels er op je rug zitten. Wijs kinderen aan die een wasknijper mogen plaatsen.



Eén voor één stil en voorzichtig stekelen

Als er geraden moet worden, mag het stekelvarken tien tellen met zijn handen op zijn rug voelen. Toon vervolgens de wasknijpers die niet op de rug zijn geknijper. Breng daarbij de configuratie van vier rijen van 3 in herinnering. *Hoeveel hele rijen zijn er weg? En hoeveel losse stekels mis je? Hoeveel zitten er dan dus op je rug?*



De volgende mag een wasknijper pakken



Hoeveel stekels missen er als je denkt aan de hoeveelheid stekels van zonet: een rijtje van 3, nog een rijtje van 3 en een losse. Dus ik hoeveel stekels heb je op je rug?

Vereenvoudiging

Start de oefening met zes wasknijpers. Breid tijdens de herhaling het aantal wasknijpers uit. Vraag de kinderen bij elk aantal de knijpers zo neer te leggen dat ze gemakkelijk te tellen zijn.

Verdieping

- *Stel je voor, je hebt zeven stekels op je rug. Ik doe er eenje bij. Hoeveel heb je er dan op je rug?*
- *Stel je voor, je hebt zes stekels op je rug. Ik haal twee stekels weg. Hoeveel heb je er dan nog op je rug?*
- *Als je twaalf stekels op je rug hebt, hoeveel liggen er dan op tafel?*
- *Als je één stekel op je rug hebt, hoeveel liggen er dan op tafel?*
- *Als precies de helft van de stekels nog op de tafel ligt, hoeveel stekels zitten er dan op je rug? Laat de helft van de 3x4 of 4x3 knijpers aanwijzen.*

Rekenmaterialen groep 1&2



Rekenkaarten groep 1&2
www.metsprongenvooruit.nl

Inhoud Rekenmaterialen oefenlessen groep 1&2

- Lieveheersbeest en dobbelstenen
- Kikker
- Wilde dienen en knijpkaarten
- Kleine Waku-waku
- Draaivijver en visjes
- Schatkist met inhoud
- Politiebureau met inhoud
- Spiegels en wasknijpers
- Grote-mensen-want
- Drinkbekers
- Tovergetallen en hoge hoed
- Touwen
- Slangen in mandjes



Rekenmateriaal groep 1&2



Rekenkalender groep 1&2
www.metsprongenvooruit.nl

Rekenmateriaal groep 1&2

Kerst- tot krokusvakantie (periode 3)

week	maandag	dinsdag	donderdag
15	<ul style="list-style-type: none"> • Elf en de rest gaat vanzelf • Vijf vingers aan iedere hand • Handje, wantje • Zeven heksen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pingpongen • De figurenloop • Handje, wantje • Spitsmemory (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pingpongen • Groepjes maken (1) • De figurenloop • Rondje hoepelen (2)
16	<ul style="list-style-type: none"> • Groepjes maken (1) • Van je plaats, op je plaats • Wat het lieveheersbeestje hoorde • Anouk zoektoek • Rondje hoepelen (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Van je plaats, op je plaats • Wie of wat is het? • Muizenplaaag • Ophoepelen (2) • Spitsmemory (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie of wat is het? • Stippen volgens de dobbelsteen • Muizenplaaag • Ophoepelen (2) • Koppelen (1)
17	<ul style="list-style-type: none"> • Stippen volgens de dobbelsteen • Waar ben ik geweest? • Beer wil op bezoek komen • Alle visjes zwemmen in het water 	<ul style="list-style-type: none"> • Waar ben ik geweest? • Hieperdepiep • Beer wil op bezoek komen • Alle visjes zwemmen in het water 	<ul style="list-style-type: none"> • Hieperdepiep • Vingerflitsen • Beer wil op bezoek komen • Op tijd op de rem (4) • Koppelen (1)
18	<ul style="list-style-type: none"> • Vingerflitsen • Pakken tot plakken (1) • Op tijd op de rem (4) • Soep met ballen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pakken tot plakken (1) • In de rij • Soep met ballen • Hoeveel erbij, hoeveel eraf? 	<ul style="list-style-type: none"> • In de rij • Tikkie, jij bent 'm • Tikkie, jij bent 'm • Hoeveel erbij, hoeveel eraf?
19	<ul style="list-style-type: none"> • Tikkie, jij bent 'm • Tikkie, jij bent 'm • De figurenloop • De getallenloop 	<ul style="list-style-type: none"> • Zoek evenveel (1) • De getallenloop • Rood of geel? • Memory (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Zoek evenveel (1) • Pizza! • Rood of geel? • Memory (2)
20	<ul style="list-style-type: none"> • Waar zitten de voeten? • De getallenloop • Pizzal • Bij wie hoort de tekening? 	<ul style="list-style-type: none"> • Waar zitten de voeten? • Bij wie hoort de tekening? • Handje, wantje • Samen 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Op tijd op de rem (1) • Samen 5 • Spitsmemory (1) • Koppelen (1)
21	<ul style="list-style-type: none"> • Op tijd op de rem (1) • Verstoppertje • Groepjes maken (5) • Samen 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Baby, peuter, kleuter • Verstoppertje • Groepjes maken (5) • Kampen (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabel aan de wand (Baby, peuter, kleuter) • Muizenplaaag • Spitsmemory (1), Koppelen (1) • Memory (2), Kampen (2)

rood/rood = groep 1 blauw/blauw = groep 2 paars/paars = gezelschapsspel groep 1 groen/groen = gezelschapsspel groep 2 vet gedrukt = voor het eerst aanbieden

© Menne Instituut B.V.

Rekenkalender groep 1&2
www.metsprongenvooruit.nl

Voorbeeldoefening groep 1&2



Elf en de rest gaat vanzelf: 0, 1, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



2, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



3, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



4, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



5, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



6, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



7, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



8, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



9, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



10, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



11, ..

Voorbeeldoefening groep 1&2



en de rest gaat vanzelf!

Voorbeeldoefening groep 1&2



Uitzwaaien van de getallen



Met Sprongen Vooruit
groep 1&2 Vervolg



Cursus groep 1&2 Vervolg *

- Twee bijeenkomsten à 2 ½ uur
- Cursusmap + Rekenspellenboek groep 1&2 Vervolg
- Verdiepen rekenleerlijnen met achtergrondinformatie
- Interventies bij prentenboeken, in rekengesprekken en rekenhoeken
- Plannen van doelgerichte activiteiten
- Met Sprongen voor Buiten
- Praktijkopdrachten
- Downloads + Certificaat (20 Registeruren)



* Om aan deze cursus deel te kunnen nemen, moet de cursus groep 1&2 Basis zijn afgerond



Met Sprongen Vooruit
groep 3 & 4 Basis

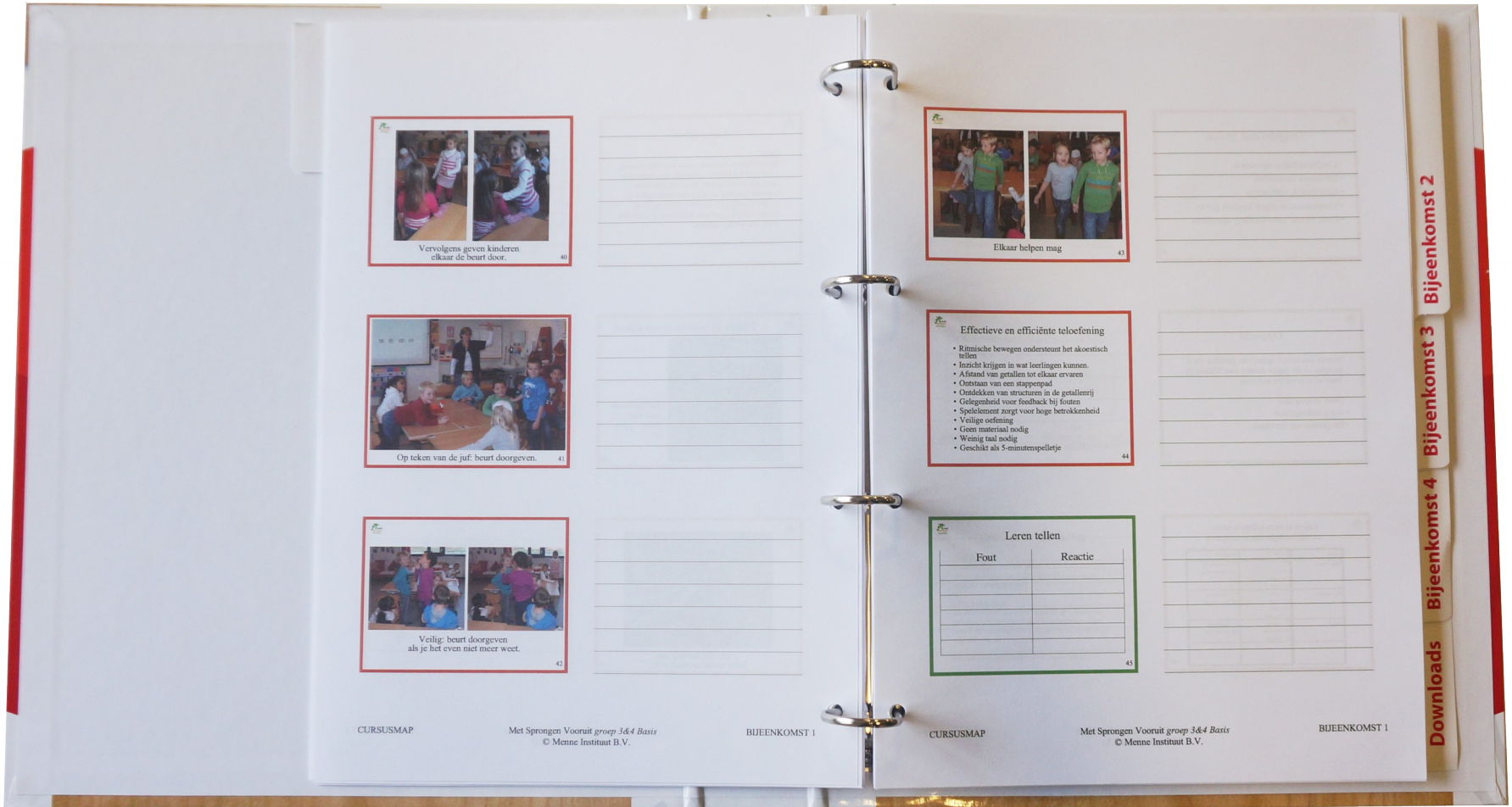


Cursusmateriaal groep 3&4 Basis



Cursusmap en Rekenspellenboek
groep 3&4 Basis

Cursusmateriaal groep 3&4 Basis



Cursusmap groep 3&4 Basis

Cursusmateriaal

Kijkwijzer

Toelichting

De Kijkwijzer is een instrument voor de leerkracht, zodat deze weet welke vaardigheden de leerkracht laat zien op deze vaardigheden beoordelen en weet dan welke vaardigheden de leerkracht moet oefenen.

De Kijkwijzer is ook een instrument voor een observant/beoordelaar/inspecteur om te beoordelen of de leerkracht de verschillende vaardigheden die nodig zijn om oefeningen te verzorgen.

De Kijkwijzer bestaat uit:

- 208 uitgeschreven waarneembare vaardigheden;
- een aankruisformulier waarmee deze 208 vaardigheden gescoord worden.

De waarneembare vaardigheden zijn opgedeeld in 46 algemene vaardigheden die gelden voor het geven van alle oefeningen uit Met Sprongen Vooruit. De specifieke vaardigheden zijn opgedeeld in 46 algemene vaardigheden die gelden voor het geven van alle oefeningen uit Met Sprongen Vooruit groep 3&4 Basis.

Werkwijze

Bij de voorbereiding en evaluatie van een oefening zijn twee aankruisformulieren vooraf op beide aankruisformulieren aan waarop de leerkracht geobserveert. Tijdens de oefening noteert de observant zoveel mogelijk letterlijk wat er gebeurt.

Na afloop vullen de leerkracht en de observant ieder afzonderlijk het aankruisformulier in. De observant vult het formulier in op basis van wat hij/zij heeft gezien en gehoord. De leerkracht vult het formulier in op basis van wat hij/zij heeft gedaan. Het is belangrijk dat de observant en de leerkracht het formulier afzonderlijk invullen. Het is belangrijk dat de observant en de leerkracht het formulier afzonderlijk invullen.

Tot slot vergelijken de leerkracht en de observant de ingevulde formulieren met elkaar. Hoe is dat te verklaren? Hier kunnen de aantekeningen van de observant van belang zijn. Naar aanleiding van de bevindingen kan worden besloten om een ander aankruisformulier te gebruiken.

Persoonsgegevens

Naam leerkracht
 School
 Naam observant
 Datum

	G	V	M	O	G	V	M	O	G	V	M	O	G	V	M	O
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																
6.																
7.																
8.																
9.																
10.																
11.																
12.																
13.																
14.																
15.																
16.																
17.																
18.																
19.																
20.																
21.																
22.																
23.																
24.																
25.																
26.																
27.																
28.																
29.																
30.																
31.																
32.																
33.																
34.																
35.																
36.																
37.																
38.																
39.																
40.																
41.																
42.																
43.																
44.																
45.																
46.																
47.																
48.																
49.																
50.																
51.																
52.																
53.																
54.																
55.																
56.																
57.																
58.																
59.																
60.																
61.																
62.																
63.																
64.																
65.																
66.																
67.																
68.																
69.																
70.																
71.																
72.																
73.																
74.																
75.																
76.																
77.																
78.																
79.																
80.																
81.																
82.																
83.																
84.																
85.																
86.																
87.																
88.																
89.																
90.																
91.																
92.																
93.																
94.																
95.																
96.																
97.																
98.																
99.																
100.																
101.																
102.																
103.																
104.																
105.																
106.																
107.																
108.																
109.																
110.																
111.																
112.																
113.																
114.																
115.																
116.																
117.																
118.																
119.																
120.																
121.																
122.																
123.																
124.																
125.																
126.																
127.																
128.																
129.																
130.																
131.																
132.																
133.																
134.																
135.																
136.																
137.																
138.																
139.																
140.																
141.																
142.																
143.																
144.																
145.																
146.																
147.																

Kijkwijzer

- Aankruisformulier
- 208 waarneembare Vaardigheden:
46 algemeen (vormkenmerken) &
162 specifiek (per oefenondeel)

Rekenmaterialen groep 3&4 Basis



Rekenmaterialen oefenlessen groep 3&4

Rekenmaterialen groep 3



Reken spellen groep 3
www.metsprongenvooruit.nl

Rekenmaterialen groep 4



Reken spellen groep 4
www.metsprongenvooruit.nl



Kralenketting gespannen
www.metsprongenvooruit.nl

Voorbeeldoefening groep 3&4 Basis



Tikkie,
jij bent 'm
(leren tellen)

De leerkracht
start met
tellen, lopen
en ...



... tikt een leerling aan.
Deze neemt de beurt over.



Vervolgens geven kinderen
elkaar de beurt door.



Op teken van de juf: beurt doorgeven.



Veilig: beurt doorgeven
als je het even niet meer weet.



Elkaar helpen mag



Met Sprongen Vooruit

groep 3 & 4 Vervolg

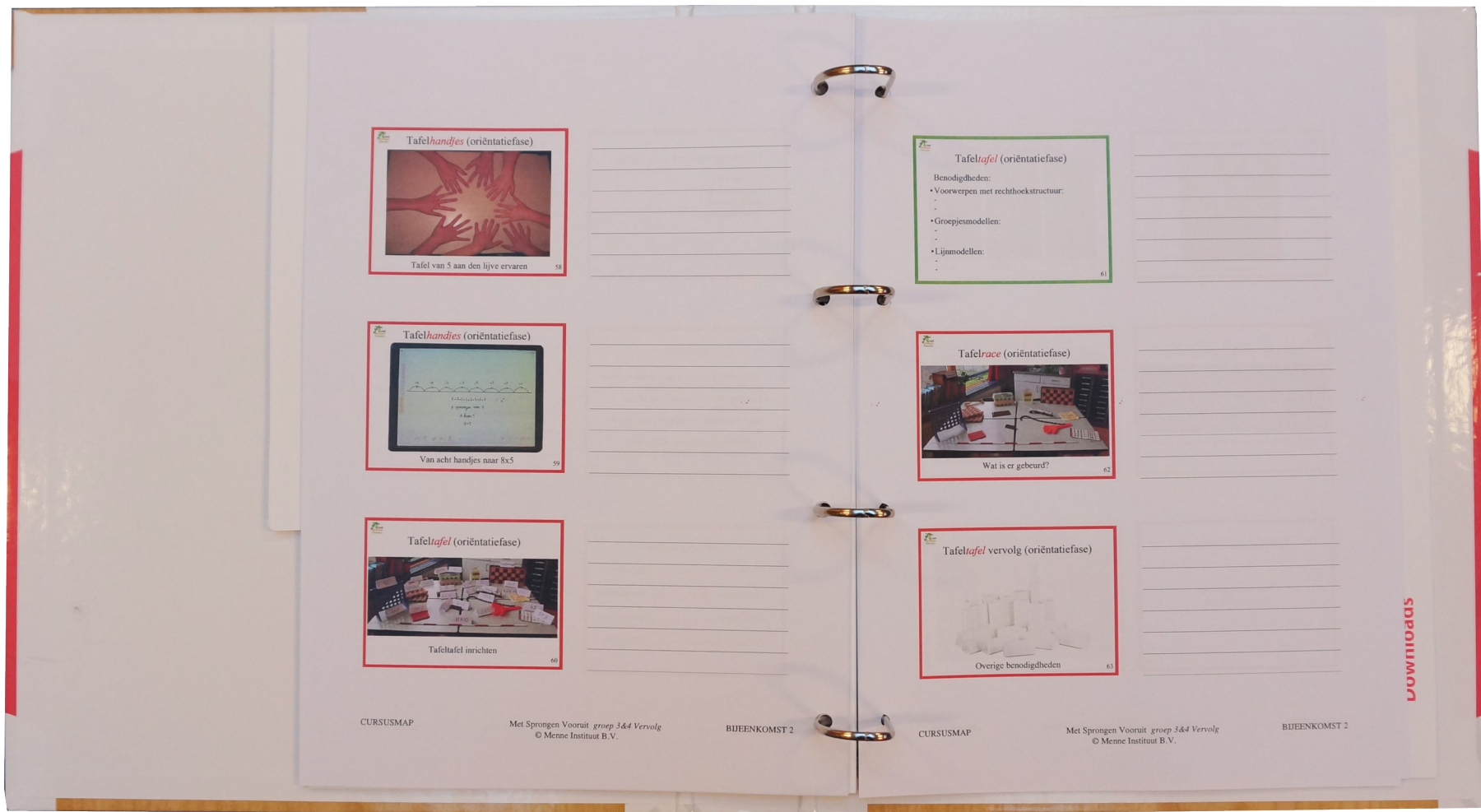


Cursusmateriaal groep 3&4 Vervolg



Cursusmap en Rekenspellenboek
groep 3&4 Vervolg

Cursusmateriaal groep 3&4 Vervolg



Cursusmap groep 3&4 Basis

Cursusmateriaal groep 3&4 Vervolg

Gezelschapsspel

Ketting rijen

Inhoudelijk doel

- Spiltsingen van 6, 7 en 8
- Met het invullen van het scorebord rekenen de kinderen tot 50 in sprongen van 10, 5 en 1

Doel van het spel

- In vijf beurten zoveel mogelijk punten verzamelen.

Materiaal

- Speelbord
- 10 Dobbelstenen met getsymbolen: 1 t/m 6
- 10 Dobbelstenen met stippen ter vereenvoudiging
- Dobbelbeker
- Zandloper
- Scorebord
- Whiteboard stift

Spelregels

Speel dit spel met twee t/m vier spelers. De beurten gaan in de richting van de wijzers van de klok. De jongste speler begint, gooit de tien dobbelstenen en probeert hiermee binnen de tijd van de zandloper een ketting te rijen. De ketting ontstaat door de dobbelstenen van één worp in de gaten van het speelbord te drukken, waarbij twee dobbelstenen naast elkaar samen opgeteld 6, 7 of 8 moeten zijn. Probeer zoveel mogelijk dobbelstenen te gebruiken. Zijn ze allemaal gebruikt, dan krijgt de speler tien punten. Blijft er één dobbelsteen over, dan krijgt de speler 5 punten. Blijven er twee dobbelstenen ongebruikt, dan krijgt de speler 1 punt.

De zessen kun je niet meer kwijt

Voorbeeld van een goed gelegde ketting

Benodigd materiaal Ketting rijen

Blijven er drie of meer dobbelstenen over, dan krijgt de speler 0 punten. Noteer de behaalde punten met de whiteboard marker op het scorebord. Een speler telt na de tweede ronde de punten van de eerste en tweede ronde bij elkaar op en noteert deze in het vakje van de tweede ronde. Na de derde ronde worden de punten van deze ronde bij de punten in het tweede vakje opgeteld, en zo verder. Wie na vijf rondes de meeste punten heeft, wint het spel.



Spelen binnen de tijd van de zandloper

Vereenvoudiging

Speel het spel zonder zandloper en scorebord. Gebruik de tien dobbelstenen met stippen. Ook kan er voor worden gekozen half om half te spelen: vijf dobbelstenen met getsymbolen en vijf dobbelstenen met stippen.

Verdieping

Probeer binnen de tijd van de zandloper zoveel mogelijk kettingen te leggen. Elke keer als de ketting is gelegd en de punten zijn bepaald, gooi je opnieuw. Herhaal dit totdat de tijd om is. Spreek eventueel af dat je twee keer de tijd van de zandloper krijgt.

Didactische aanwijzingen

- Met dit spel kunnen kinderen de sticker met de splitsbloem verdienen. Deze sticker zit in het Rekenstickerdiploma voor groep 3.
- Het doel van dit spel is het oefenen van de splitsingen van 6, 7 en 8 maar ook alle overige optellingen tot en met 12 worden geoefend.
- Vraag de kinderen waarom ze denken dat het totaal van twee dobbelstenen 6, 7 en 8 moet zijn en niet 2, 3 en 4. *Met twee dobbelstenen heb je de meeste kans op een totaal van 7, daarna heb je de meeste kans op een totaal van 6 of 8. Met deze regel is het spel dus het leukst omdat je de meeste kans hebt dat je de ketting vol krijgt.*
- Neem tien beschrijfbaar dobbelstenen en speel het spel Tien-elf-twaalf. Wat moet er op de dobbelstenen staan? De getallen 3, 4, 5, 6, 7 en 8.
- Laat twee tegen twee spelen.

14 Rekenspelboek groep 3&4 Vervolg

Hoofdstuk 1. Basale vaardigheden en eigen producties 15
www.menne-instituut.nl

Rekenspelboek groep 3&4 Vervolg

Onderdeel Vervolgkist (ook los te koop)



Werkbladenmap groep 3&4
www.metsprongenvooruit.nl

Onderdeel Vervolgkist



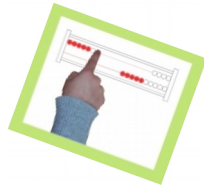
Rekenstickerdiploma groep 3

Rekensticker- diploma groep 3

The grid contains the following stickers:

- Row 1: Five stickers with math problems involving numbers and a girl character.
- Row 2: Two stickers with number lines and numbers 9, 12, 22.
- Row 3: Three stickers with a spiral, a number line (+10, +10, +1+1), and a number line with 100, -1, and -10.
- Row 4: Four stickers with a hand pointing, a person's back, a starburst, and a thought bubble.
- Row 5: Three stickers with hearts (7 and 3), the equations $7 + 3 =$ and $10 - 3 =$, and a yellow circle with 60 and 40.
- Row 6: Four stickers with two children (3 and 3), the equations $3 + 3 =$ and $6 - 3 =$, a flower with 5, and the equations $2 + 3 =$ and $5 - 3 =$.
- Row 7: Three stickers with a girl and a speech bubble containing 10, 5, and 20, and 15.

Rekensticker- diploma groep 3



The grid contains the following stickers:

- Row 1: Five stickers with math problems involving numbers and a girl character.
- Row 2: Two stickers with number lines and numbers 9, 12, 22.
- Row 3: Three stickers with math problems involving addition and subtraction.
- Row 4: Four stickers with various shapes and math problems.
- Row 5: Four stickers with math problems involving addition and subtraction, and a number 5.
- Row 6: Three stickers with math problems involving numbers 10, 5, 20, and 15.

Rekensticker- diploma groep 3

Rekensticker- diploma groep 3

Row 1: $10, 19, 4, 7, 6, 18$; $70, 30, 80$; $23, 47, 25, 26, 99$; $? 23 ?$; $12, 30$

Row 2: $9, 12, 22$; $9, 12, 22$





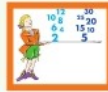
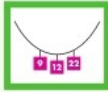
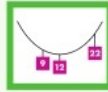

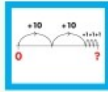
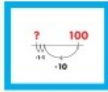








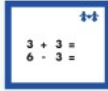
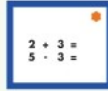



Row 3: $+10, +10, +1, +1, +1$; $? 100$

Row 4: $7, 3$; $7 + 3 =$; $60, 40$

Row 5: $3 + 3 =$; 5 ; $2 + 3 =$

Row 6: 10 ; 5 ; 20 ; 15

Leerlijn groep 3 in stickers

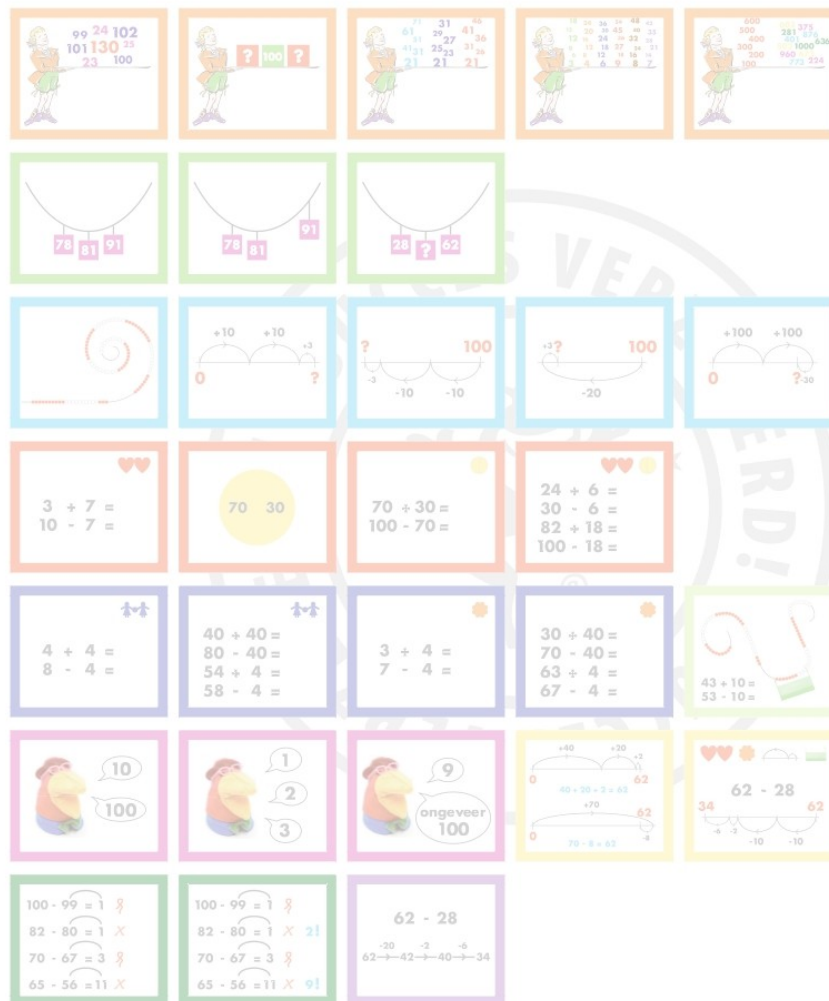
PERIODE ► ▼ ONDERDEEL	ZOMER - HERFSTVAKANTIE	HERFST- KERSTVAKANTIE	KERST- VOORJAARSVAKANTIE	VOORJAARS- MEIVAKANTIE	MEI- ZOMERVAKANTIE	
Leren tellen						
Ordenen en lokaliseren						
Springen naar getallen						
Getalbeelden						
Aanvullen tot 10						
Splitsingen						
Eigen producties						

Rekenstickerdiploma groep 4



Hoi, *stickers* verdienen!

Rekensticker- diploma groep 4



The grid contains the following problems:

- Row 1: Five boxes with various arithmetic problems and diagrams.
- Row 2: Three boxes with number lines and missing numbers.
- Row 3: Five boxes with mental math problems like $3 + 7 =$, $10 - 7 =$, $70 + 30 =$, $100 - 70 =$, and $24 + 6 =$, $30 - 6 =$, $82 + 18 =$, $100 - 18 =$.
- Row 4: Four boxes with mental math problems like $4 + 4 =$, $8 - 4 =$, $40 + 40 =$, $80 - 40 =$, $54 + 4 =$, $58 - 4 =$, $3 + 4 =$, $7 - 4 =$, $30 + 40 =$, $70 - 40 =$, $63 + 4 =$, $67 - 4 =$, and one box with a number line for $43 + 10 =$ and $53 - 10 =$.
- Row 5: Three boxes with mental math problems like 10 , 100 , 1 , 2 , 3 , 9 , $ongeveer 100$, and $62 - 28$.
- Row 6: Three boxes with mental math problems like $100 - 99 = 1$, $82 - 80 = 2$, $70 - 67 = 3$, $65 - 56 = 11$, $100 - 99 = 1$, $82 - 80 = 2$, $70 - 67 = 3$, $65 - 56 = 11$, and $62 - 28$.

Rekensticker-diploma groep 4

$3 + 7 =$ $10 - 7 =$	70 30	$70 + 30 =$ $100 - 70 =$	$24 + 6 =$ $30 - 6 =$ $82 + 18 =$ $100 - 18 =$	
$4 + 4 =$ $8 - 4 =$	$40 + 40 =$ $80 - 40 =$ $54 + 4 =$ $58 - 4 =$	$3 + 4 =$ $7 - 4 =$	$30 + 40 =$ $70 - 40 =$ $63 + 4 =$ $67 - 4 =$	$43 + 10 =$ $53 - 10 =$
$100 - 99 = 1$ ⚡ $82 - 80 = 1$ X $70 - 67 = 3$ ⚡ $65 - 56 = 11$ X	$100 - 99 = 1$ ⚡ $82 - 80 = 1$ X 2! $70 - 67 = 3$ ⚡ $65 - 56 = 11$ X 9!	$62 - 28$ $62 \rightarrow 42 \rightarrow 40 \rightarrow 34$		

Leerlijn groep 4 in stickers

PERIODE ► ▼ ONDERDEEL	ZOMER - HERFSTVAKANTIE	HERFST- KERSTVAKANTIE	KERST- VOORJAARSAKANTIE	VOORJAARS- MEIVAKANTIE	MEI- ZOMERVAKANTIE
Leren tellen					
Ordenen en lokaliseren					
Springen naar getallen					
Aanvullen tot 10					
Splitsingen					
Sprong van 10					
Eigen producties					
Opereren op de lege getallenlijn					
Bijna-verdwijnsommen					
Rekenen op formeel niveau					

Overige rekenmaterialen groep 3&4



Rekenkalenders groep 3 en groep 4
www.metsprongenvooruit.nl

Rekenmaterialen groep 3&4

Mei-tot zomervakantie (periode 5)

week	maandag	dinsdag	donderdag
29	<ul style="list-style-type: none"> Tikkie, jij bent 'm (t/m 130) Springen naar getallen op het stappenpad (1) • De dieren van de koning (t/m 130) • Elop of eronder (20 t/m 50) 	<ul style="list-style-type: none"> 't Was nacht (liedje) • Sommen met de verliefde harten, tweelingen en splitsbloemen • Maak 10 • Ketting rijgen 	<ul style="list-style-type: none"> Waku-waku zegt '15' • Schipper mag ik overvaren? • Werkblad 78 en 80
30	<ul style="list-style-type: none"> Tikkie, jij bent 'm (10-20-30-) • Tiental-kegel (t/m 200) • Werkblad 4 	<ul style="list-style-type: none"> Waku-waku zegt weer '15' (Zie: Post van Waku-waku) • Werkblad 81 	<ul style="list-style-type: none"> 't Was nacht (liedje) • Sommen met de verliefde harten, tweelingen en splitsbloemen • Ketting rijgen
31	<ul style="list-style-type: none"> Wie is verliefd op ...? • Wie is de vriend van ...? • Werkblad 50 	<ul style="list-style-type: none"> Wie is verliefd op ...? • Wie is de vriend van ...? • Happeren (vrienden van 100) • Werkblad 51 	<ul style="list-style-type: none"> Sprintje trekken (1 t/m 100) • Straatje maken (1 t/m 100) • Werkblad 5 en 22
32	<ul style="list-style-type: none"> Spitsingen van 4, 5, 6, 7, 8 en 9 • Schulinamen bedenken • Beerven vangen 	<ul style="list-style-type: none"> Op je nummer zetten (0 t/m 100) • Gok een hok (1 t/m 100) 	<ul style="list-style-type: none"> Sommen met de verliefde harten en de vrienden van 100 • Vrienden-van-100 memory
33	<ul style="list-style-type: none"> Tiental-kegel (22-24-26...) • Raak de Draak (Bellen met sprongen) • Burenbingo (50 t/m 100) 	<ul style="list-style-type: none"> Springen naar getallen op het stappenpad (1) • Werkblad 45 • Elop of eronder (20 t/m 100) 	<ul style="list-style-type: none"> Springen naar getallen op het stappenpad (1) (vanaf 100) • Happeren (springen naar getallen vanaf 100) • Werkblad 36
34	<ul style="list-style-type: none"> Spitsingen van 4, 5, 6, 7, 8 en 9 • Schulinamen bedenken • Beerven vangen 	<ul style="list-style-type: none"> Alles op een hoop (1) • Happeren (vrienden van 100) • Drie op een rij 	<ul style="list-style-type: none"> Springen naar getallen op het stappenpad (1) (ook vanaf 100) • Werkblad 37
35	<ul style="list-style-type: none"> Leefrijden raden: Hoe oud is de juf? • Springen naar getallen (ook vanaf 100) (1) • Elop of eronder (20 t/m 100) 	<ul style="list-style-type: none"> Leefrijden raden: Hoe oud is de juf? • Alles op een hoop (1) • Happeren (vrienden van 100) • Drie op een rij 	<ul style="list-style-type: none"> Raad mijn getal (0 t/m 100) • Op je nummer zetten (0 t/m 100) • Gok een hok (1 t/m 100)

© Menne Instituut B.V.

Zomer- tot herfstvakantie (periode 1)

week	maandag	dinsdag	donderdag
1	<ul style="list-style-type: none"> Tikkie, jij bent 'm (t/m 130) • Op tijd op de rem (t/m 130) • Werkblad 6 • De dieren van de koning (t/m 160) 	<ul style="list-style-type: none"> Rekenrek fase 3: denken aan het rekenrek • Wie is verliefd op ...? • Heen en terug • Wat hoort daarbij? • Happeren (verliefde harten, tweelingen en splitsbloemen) 	<ul style="list-style-type: none"> Springen naar getallen (1) • Het record verbreken • Welke harten houd ik achter mijn rug? • Welke aantallen kunnen? • Werkblad 7 en 8
2	<ul style="list-style-type: none"> Zonder aanloop • Welke mis je? • Springen naar getallen (1) • Werkblad 9 en 44 	<ul style="list-style-type: none"> En 10 is 0 en 10 (liedje) • Sommen met de verliefde harten en tweelingen • Werkblad 49 en 62 	<ul style="list-style-type: none"> Springen naar getallen (1) • Relatie tussen sprongen en sommen (1) • Werkblad 45
3	<ul style="list-style-type: none"> Opstellen van klein naar groot (t/m 130) • Raak de Draak • 't Was nacht (liedje) • Spitsingen van 7 • Werkblad 23 	<ul style="list-style-type: none"> Wat hoort daarbij? • Heen en terug • Sommen met de verliefde harten, tweelingen en splitsbloemen • Ketting rijgen • Werkblad 63 	<ul style="list-style-type: none"> Wie zijn mijn burens? • Springen naar getallen (1) • Relatie tussen sprongen en sommen (1) • Happeren (sommen met springen naar getallen) • Werkblad 10 • Burenbingo (50 t/m 100)
4	<ul style="list-style-type: none"> Wie is verliefd op ...? • Wie is de vriend van ...? • Straatje maken (1 t/m 100) 	<ul style="list-style-type: none"> Sommen met de verliefde harten en de vrienden van 100 • Happeren (sommen met verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en vrienden van 100) • Werkblad 52 	<ul style="list-style-type: none"> Alles op een hoop (1) • Uitbreiden sommen met de verliefde harten • Maak mooie, ronde getallen
5	<ul style="list-style-type: none"> Tikkie, jij bent 'm (2-4-6-...) • Raak de draak (bellen met sprongen) • Werkblad 11 t/m 15 • De dieren van de koning (met herhaalde sprongen van 2) 	<ul style="list-style-type: none"> Uitbreiden sommen met de verliefde harten en de tweelingen • Schulinamen bedenken • Eigen producties: rap 	<ul style="list-style-type: none"> Eerlijk of niet? • Sprintje trekken (t/m 130) • Werkblad 24 • Burenbingo (80 t/m 130) • Straatje maken (1 t/m 130)
6	<ul style="list-style-type: none"> Eigen producties: familiesommen met de verliefde harten • Happeren (sommen met verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en vrienden van 100) 	<ul style="list-style-type: none"> Spitsingen van 4, 5, 6, 7, 8 en 9 • Sommen met de splitsbloemen • Ketting rijgen 	<ul style="list-style-type: none"> Waku-waku zegt '2' • Happeren (sommen met springen naar getallen)
7	<ul style="list-style-type: none"> Waku-waku zegt weer '2' • Schipper mag ik overvaren? • Werkblad 82 	<ul style="list-style-type: none"> Uitbreiden sommen met de splitsbloemen • Sommenplaf 	<ul style="list-style-type: none"> Eigen producties: familiesommen met de spitsingen • Sommenplaf

© Menne Instituut B.V.

Rekenkalenders groep 3 en groep 4
www.metsprongenvooruit.nl

Cursus groep 3&4 Vervolg *

- Twee bijeenkomsten à 2 ½ uur
- Cursusmap + Rekenspellenboek groep 3&4 Vervolg
- Verdiepen rekendidactiek t/m 100
- Nieuwe spellen in spellenpracticum
- Contexten
- Vermenigvuldigen en delen
- Met Sprongen voor Buiten
- Vergelijken met nieuwe methoden
- Praktijkopdrachten
- Downloads + Certificaat (20 Registeruren)



* Om aan deze cursus deel te kunnen nemen,
moet de cursus groep 3&4 Basis zijn afgerond



Met Sprongen Vooruit
groep 5&6



Cursusmateriaal groep 5&6



Cursusmap en Reken spellenboek groep 5&6

Cursusmateriaal groep 5&6

Tafel*live* (reconstructiefase)

Verwisselen: $2 \times 3 = \dots$

34

Tafel*live* (reconstructiefase)

$\dots 3 \times 2!$

35

Tafel*live* (reconstructiefase)

Twee rijen van drie kinderen = 2×3
 Drie rijen van twee kinderen = 3×2

36

Tafel*live* (reconstructiefase)

$3 \times 4 = 4 \times 3$

Nog een keer de verwisselingschap

37

Tafel*live* (reconstructiefase)

$3 \times 4 = 2 \times 6$
 $3 \times 4 = 3 \times 2 + 3 \times 2$

38

Van Tafel*live* naar Tafel*geleg*n
 (reconstructiefase)

Besigheidheden
Tafel*geleg*n

39

Cursusmap groep 5&6

Cursusmateriaal groep 5&6

Vreemde eend in de bijt

Doel
- Gebruik maken van de regels voor afronden bij bewerkingen

Materiaal
- Voor ieder kind een wisbordje met stift

Beschrijving
Kondig aan dat het getal van de dag (ongeveer 100) is. Wie weet een opgave waar ongeveer 100 uitkomt? Geef als tip dat ze aan de vingers van 100 kunnen denken en daar aan iets vanaf kunnen halen of bij doen. Gedacht kan worden aan $50 + 51$ of $38 + 60$. Wie weet een afbrekingsvraag waar ongeveer 100 uitkomt? Kunnen ze met opgaven als $101 - 2$ of $200 - 101$. Vraag dan of ze ook aftelopgaven weten met grotere getallen? $1000 - 901$ of $543 - 444$ zijn daar voorbeelden van. Tussen welke getallen moet het antwoord liggen zodat we nog kunnen spreken van 'ongeveer 100'? Kieszen de kinderen als eindgrens -10 , dus 90 dan moet de bovengrens $+10$, dus 110 zijn. Vervolgens krijgen ze de opdracht om 'ongeveer 100' opgaven te noteren op hun wisbordje. Dit mogen ook keer- en deelsommen zijn. Maar let wel, er moet ten minste één vreemde eend in de bijt zitten. Deze hoort er niet bij. Voorbeelden van opgaven met uitkomst 'ongeveer 100' en een vreemde eend in de bijt zijn:

$70 + 28$	3×33	$1000 \div 11$
9×10	$295 - 97$	$2000 \div 22$
$145 - 54$	$66 \div 33$	$601 - 499$

$295 - 97$ is de vreemde eend in de bijt, omdat dit een opgave is waar niet ongeveer 100 uitkomt

Wie de voorkant heeft volgeschreven, tekent op de achterkant van zijn wisbordje een eend en noteert daar de opgave in die op de voorkant als vreemde eend in de bijt geldt. Laat vervolgens de kinderen die klaar zijn bij elkaar de vreemde eend in de bijt zoeken. Dit gaat volgens het eerder beschreven principe van ruzen en ruzen: de kinderen lopen door het lokaal met hun wisbordje en een hand in de lucht ten teken dat ze 'vrij' zijn. Als ze iemand tegen komen die ook vrij is, begroeten elkaar met een high five. Vervolgens laten ze elkaar de voorkant van hun wisbordje zien en wijzen ze bij elkaar de vreemde eend in de bijt aan. Voordat ze de wisbordjes omdraaien leggen ze uit waarom ze dat denken. Tot slot bedanken ze elkaar met een high five en lopen allebei verder op zoek naar een ander kind waarvan ze de vreemde eend nog niet hebben opgezocht.



Wie klaar is, loopt rond in de klas met de vreemde eend in de bijt.

Stel in de nabespreking aan de orde hoe je de vreemde eend in de bijt kan vinden zonder van elke opgave het precieze antwoord te berekenen.



De centrale eend: het wisbordje omgedraaid. De vreemde eend in de bijt is schraak.

Herhaal deze oefening met andere mooie, ronde getallen zoals 1000 en 250.

Hoger, lager

Doel
- Globaal begrip van uitkomsten

Materiaal
- Wisbordjes met stift
- Aanzichtsk
- Schift of klachtik

Voorbereiding
Kies een richtgetal, bijvoorbeeld 1000. Noteer opgaven op het bord waarvan de kinderen razend snel zouden moeten kunnen bepalen of het antwoord hoger dan wel lager dan het richtgetal is. Stop er ook af en toe een eerste tussentijdse precisie 1000 is. Denk aan opgaven als:

$495 + 496$	125×8	35×35
$1650 - 560$	$2555 \div 12$	27×33
$2000 \div 3$	491×3	15×50
30×40	50×25	$3220 \div 20$

Beschrijving
Geef ieder kind een wisbordje en stift met de opdracht er een pijl op te tekenen. Als de uitkomst op de opgave hoger is dan 1000 laten ze de pijl op hun wisbordje omhoog wijzen. Bij een aantal hoger dan 1000 moet de pijl naar beneden wijzen. Is het toevallig precies 1000 dan klap je zo snel mogelijk in je handen. Wijs vervolgens kritiek door elkaar bovenstaande opgaven aan.



Pijl naar boven betekent hoger dan 1000

Vervolg
Gedurende de week bedenken kinderen opgaven die hoger of lager zijn dan 1000. Deze noteren ze in een kolom voor 'lager' en een kolom voor 'hoger' in hun schrift. Op het eind van de week mogen een aantal leerlingen met hun schrift voor de groep komen. In de rij van de leerkracht doen ze de oefening Hoger, lager met de rest van de kinderen.



Pijl naar boven betekent hoger dan 1000



Pijl naar boven betekent hoger dan 1000



Pijl naar beneden betekent lager dan 1000

Rekenspelboek groep 5&6

Rekenmaterialen groep 5&6 (I)



Rekenmaterialen oefenlessen groep 5&6
www.metsprongenvooruit.nl

Inhoud kist I groep 5&6

Diverse sets getalkaarten, wisbordjes, aanvulset tweelingen en splitsbloemen, vrienden van 1000, kopieerbladen, **bal**, flipflappers, driedimensionale beschrijfbare kaarten, posters, tafelkaarten, dagenkaart, magneten en een handleiding



Rekenmaterialen oefenlessen groep 5&6

www.metsprongenvooruit.nl

Rekenmaterialen groep 5&6 (II)



Rekenspellen groep 5&6
www.metsprongenvooruit.nl

Inhoud kist II groep 5&6 (II)

1. Burenbingo (180 t/m 230 en tientallen 800 t/m 1300)
2. Straatje maken (130 t/m 260 en 6940 t/m 7070)
3. Gok een hok (580 t/m 710 en 9880 t/m 10.010)
4. Dicht-dichter-dichtst
5. Erop op eronder
6. Vijduizendje gooien
7. Zeventje gooien
8. Domino
9. Vier op een rij (tafels 0 t/m 10 en tientaltafels)
10. Tafelbingo
11. Maak 24
12. Trio
13. Koppelen
14. Kampen
15. Een-twee-drie
16. Potje duizend

Rekenspellen groep 5 en 6
www.metsprongenvooruit.nl

Voorbeeld spel kist II groep 5&6

VIJFDEUZENDJE GOOIEN	START	●	●	●	●	●	●	350	400	450	500
Waarde van een worp:	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000	
 = 100	1050	1100	1150	1200	1250	1300	1350	1400	1450	1500	
 = 200	1550	1600	1650	1700	1750	1800	1850	1900	1950	2000	
 = 1000	2050	2100	2150	2200	2250	2300	2350	2400	2450	2500	
 = 200	2550	2600	2650	2700	2750	2800	2850	2900	2950	3000	
 = 300	3050	3100	3150	3200	3250	3300	3350	3400	3450	3500	
 = 400	3550	3600	3650	3700	3750	3800	3850	3900	3950	4000	
 = 50	4050	4100	4150	4200	4250	4300	4350	4400	4450	4500	
 = 100	4550	4600	4650	4700	4750	4800	4850	4900	4950	5000	
 = 500											
 = 600											
 = 1500											
Overige combinaties zijn niets waard											

Speelbord
Vijfduizendje
gooien

Voorbeeld spel kist II groep 5&6



'Vijfduizendje gooien' in een groepje

Rekenmaterialen groep 5&6 (III)



Rekenkalenders groep 5&6
www.metsprongenvooruit.nl

Rekenmaterialen groep 5&6 (III)



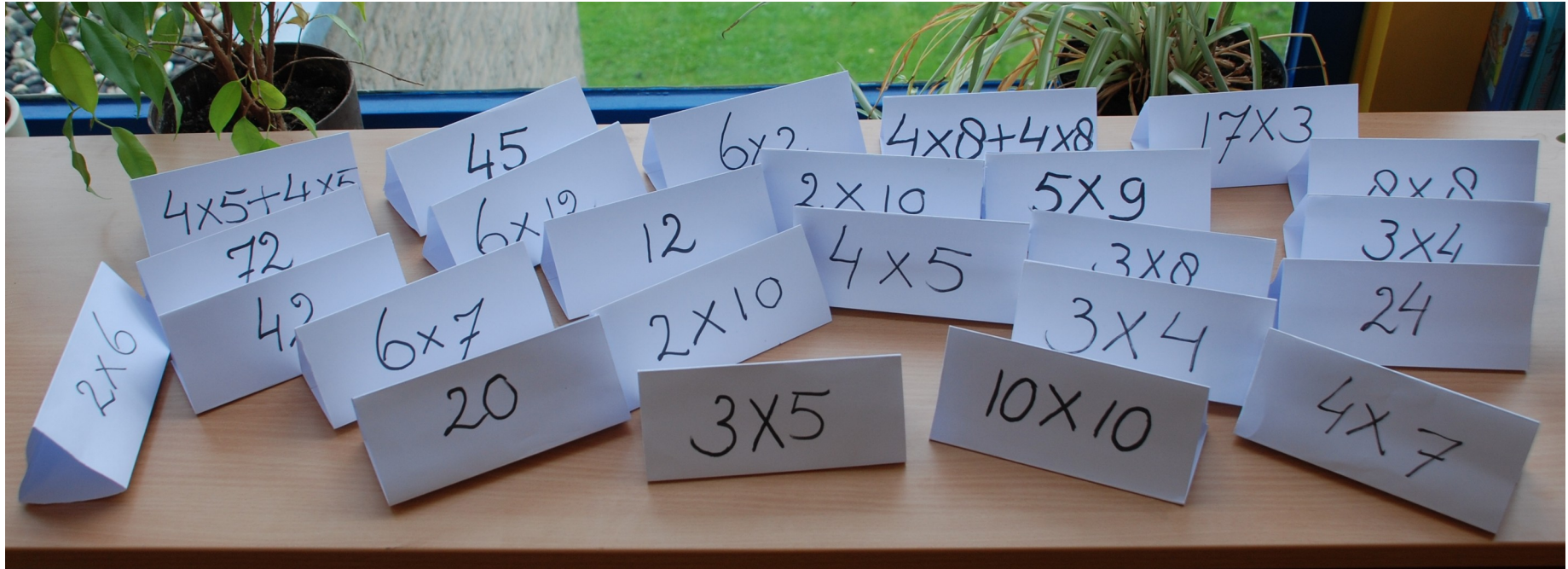
Rekenkalenders groep 5&6
www.metsprongenvooruit.nl

Tafel*race*



Wat is er gebeurd?

Tafel*race*



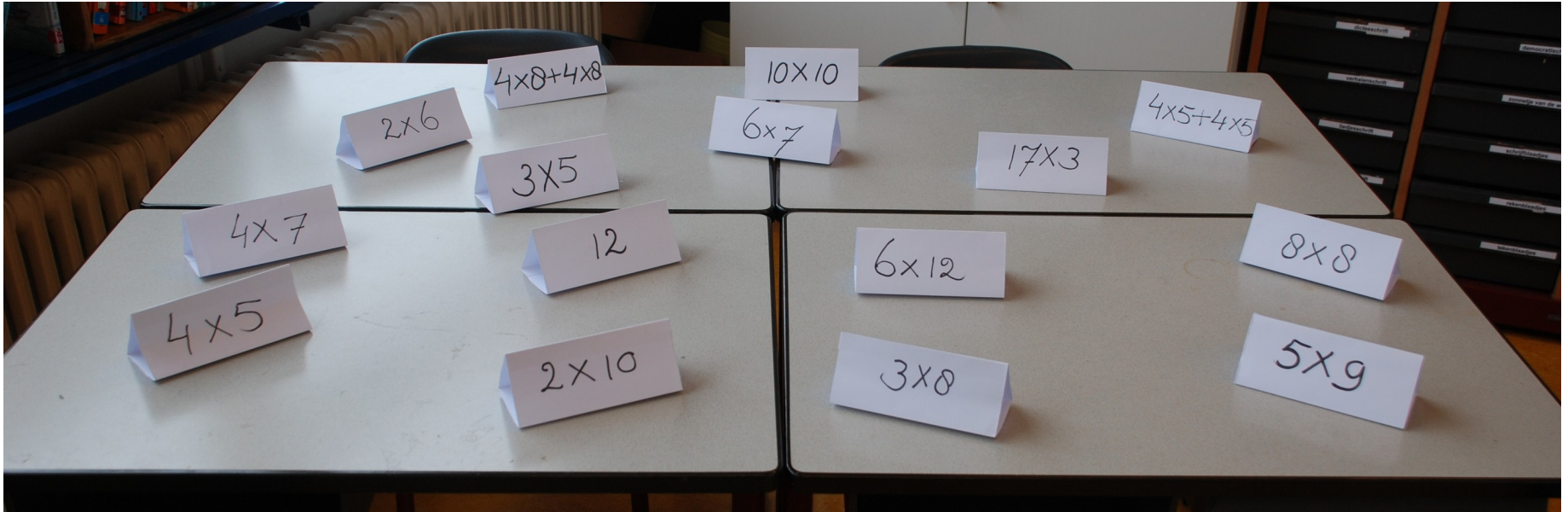
Zo snel mogelijk weer inrichten

Tafel*race*



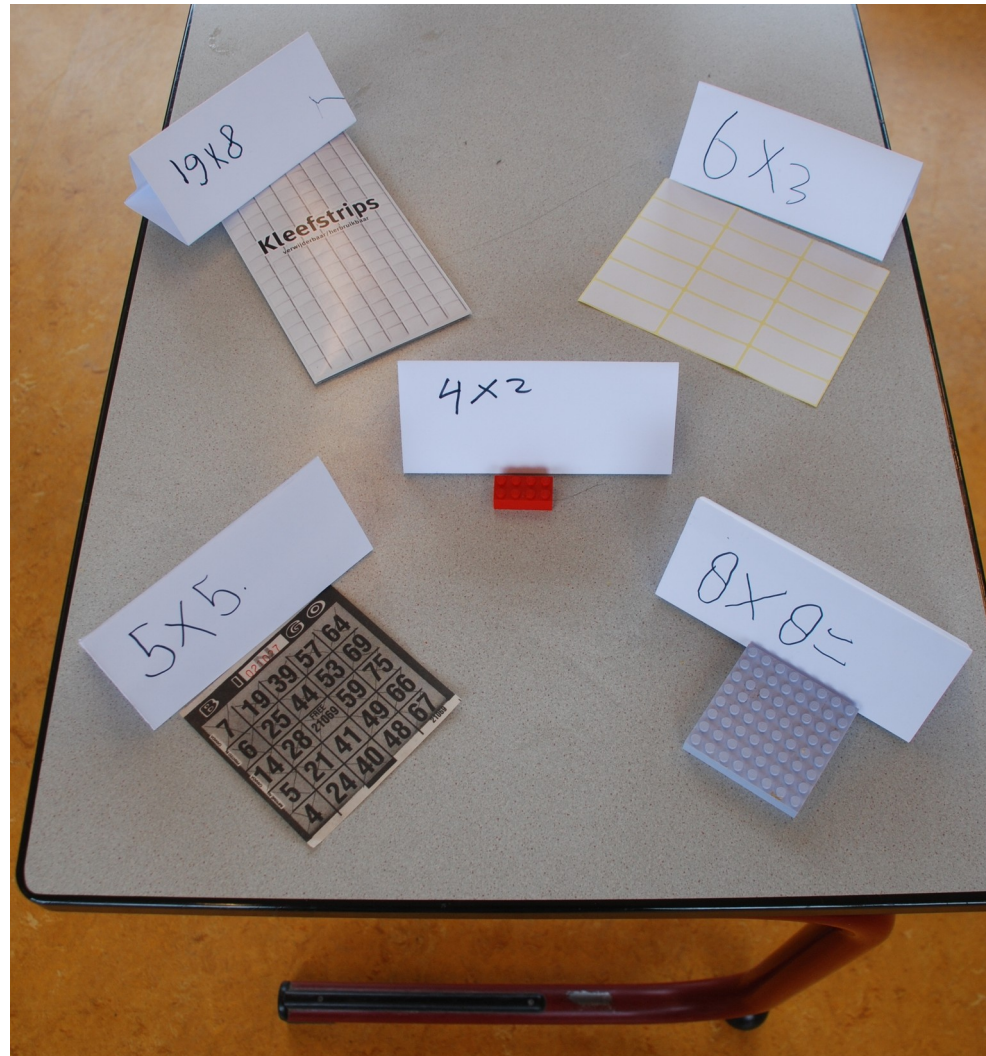
Waar hoort wat?

Tafel*race*



Omgekeerd oefenen: Na de grote
schoonmaak voor de ouderavond ...

Tafel*race* (vervolg)



Opbrengst na een dag

Benodigdheden



In: Rekenmaterialen oefenlessen groep 5&6

www.metsprongenvooruit.nl



Met Sprongen Vooruit
groep 7&8



Leerlijn groep 7&8

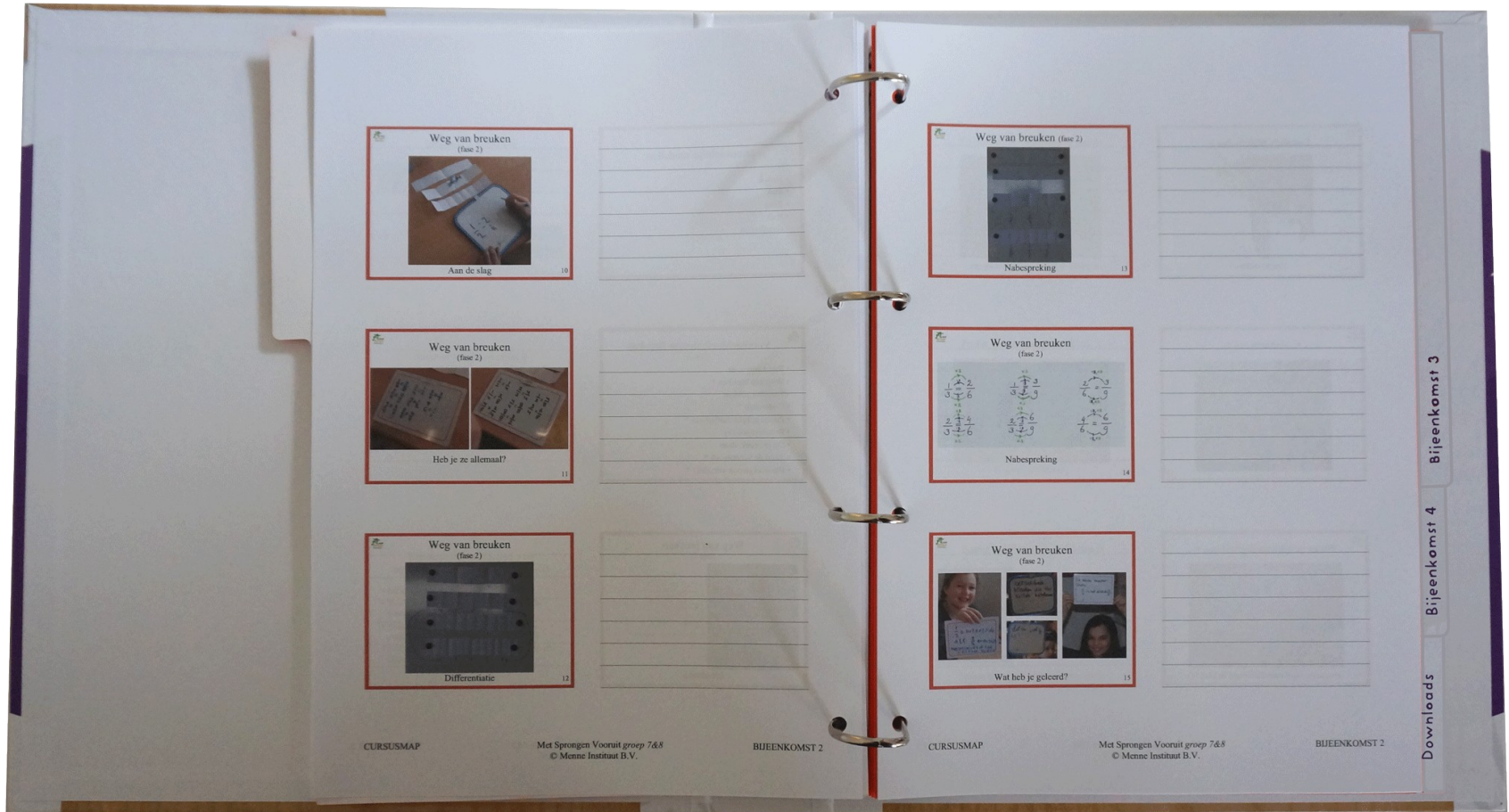
Getallen			Verhoudingen		
Hoofd- rekenen / Schattend rekenen	Schriftelijke standaard- procedures	Komma- getallen	Breuken	Procenten	Verhou- dingen

Cursusmateriaal groep 7&8



Cursusmap en Rekenspellenboek groep 7&8

Cursusmateriaal groep 7&8



Cursusmap groep 7&8

Cursusmateriaal groep 7&8

Procentenrace (4)

Doel

- Zo snel mogelijk bepalen van de nieuwe prijs na procentuele toe- of afname met 10, 20, 25, 33, 40 of 50%

Materiaal

- Kaarten Koppelen (2)
- Controlekaart Koppelen (2)
- Plattegrond met tafelsgroepjes van de klas
- 6 pionnen per groepje
- Voor ieder kind een winbordje en stift

Voorbereiding

- Maak een plattegrond van de groep met maximaal zes groepjes van 4 à 6 kinderen.
- Bepaal van welk groepje de kinderen pionnenchef en controleurs mogen zijn. Zet op de overige groepjes een torentje van zes pionnen. Dit zijn de deelnemende groepjes.
- Print voor iedere controleur een controlekaart Koppelen (2) uit. De controlekaart Koppelen (2) is een download bij de cursus Met Sprongen Vooruit groep 7&8. U kunt de controlekaart ook vinden op www.metsprongenvooruit.nl, klik op het pictogram met het slotje (= inloggen), val als gebruikersnaam in: supp78 en als wachtwoord: bijlagen.
- Schud de kaarten en verdeel ze in een stapel meer dan deelnemende groepjes. In bijgaand voorbeeld spelen vijf groepjes mee. De stapel wordt dus in zesën verdeeld. De extra stapel dient om het rouleren van de stapels te versimpelen.
- Noteer op een winbordje overzichtelijk in gescheiden vakken de nieuwe prijzen die verkregen kunnen worden na de procentuele toe- of afname. Zie de afbeelding: Benodigheden Procentenrace (4).

Beschrijving

Deze oefening is voor wat betreft de oefenstof het directe vervolg op de oefening: Groepjes maken (4). De kinderen zijn dus al enigszins vertrouwd met de kaarten. Ook de oefenvorm is bekend. Deze oefening gaat zoals de races in Procentenrace (1), (2) en (3). Zie dit hoofdstuk.

Het is de bedoeling om met je groepje als eerste zes pionnen te verzamelen. Wie dat lukt, is de winnaar. Je wilt een pion als je de kaarten van je stapel bij de juiste nieuwe prijs hebt gelegd. Hierbij kun je kiezen uit € 30,-, € 36,-, € 42,- en € 48,-.



Hierbij wordt druk overlegd. Essentiële berekeningen worden op een winbordje gemaakt.



Een controleur komt langs en checkt of de kaarten goed liggen.



Bij fout geronde stapel wijst de controleur ten minste één fout geronde kaart aan en geeft vervolgens gelegenheid de fout te verbeteren.



Het groepje dat als eerste zes pionnen heeft verzameld, wint de race.

208

Hoofdstuk 4. Procenten

4c. Procenten en verhoudingen fase 3: Vlot uitvoeren van bewerkingen

209

Rekenspellenboek groep 7&8

Rekenmaterialen groep 7&8 (II)



Reken spellen A groep 7&8
www.metsprongenvooruit.nl

Rekenmaterialen groep 7&8 (III)



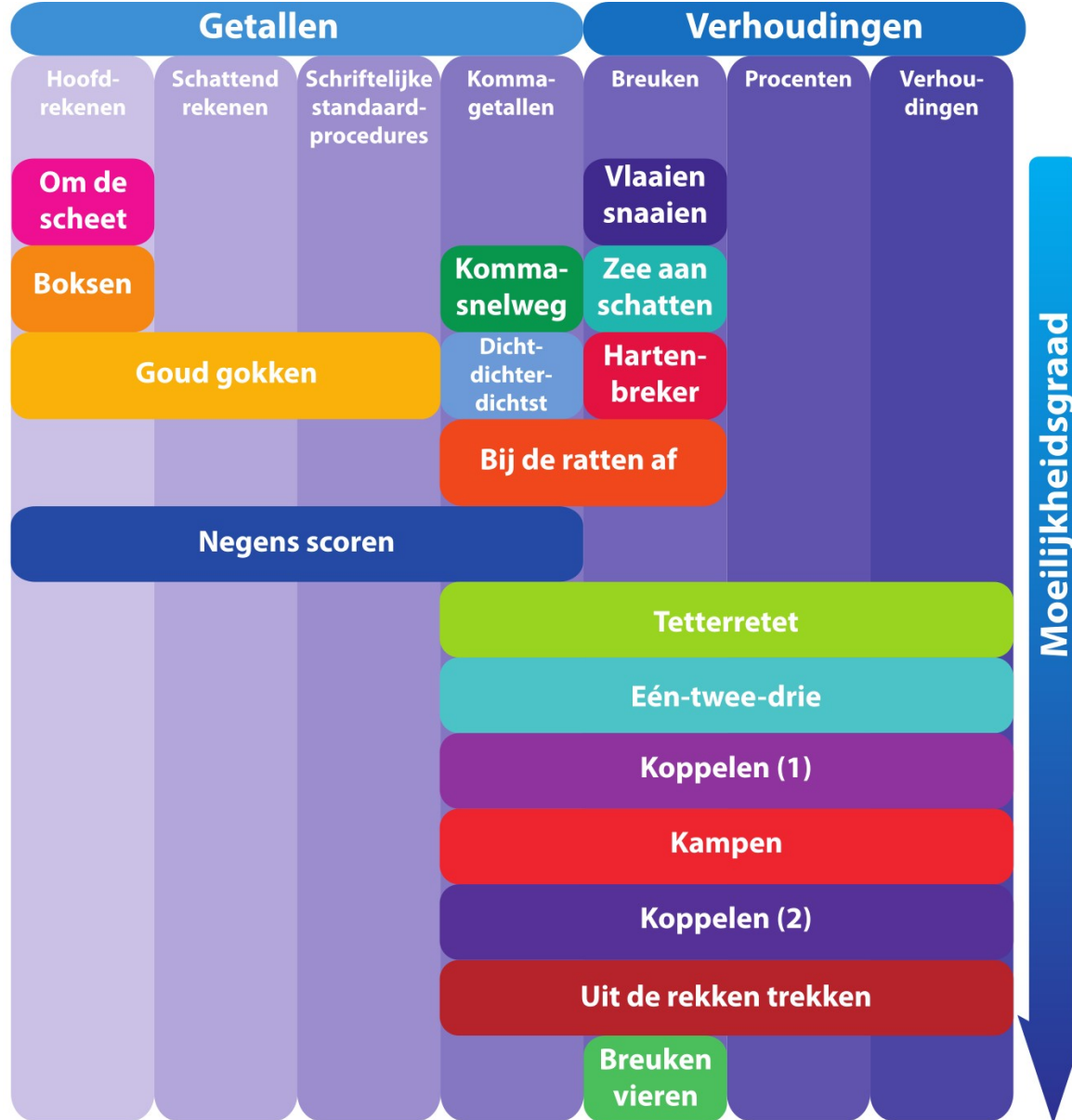
Rekenspellen B groep 7&8
www.metsprongenvooruit.nl

Rekenmaterialen groep 7&8 (IV)



Kaartspellen groep 7&8
www.metsprongenvooruit.nl

Rekenspellen groep 7&8 in de leerlijn





Rekenmaterialen groep 7&8 (V)

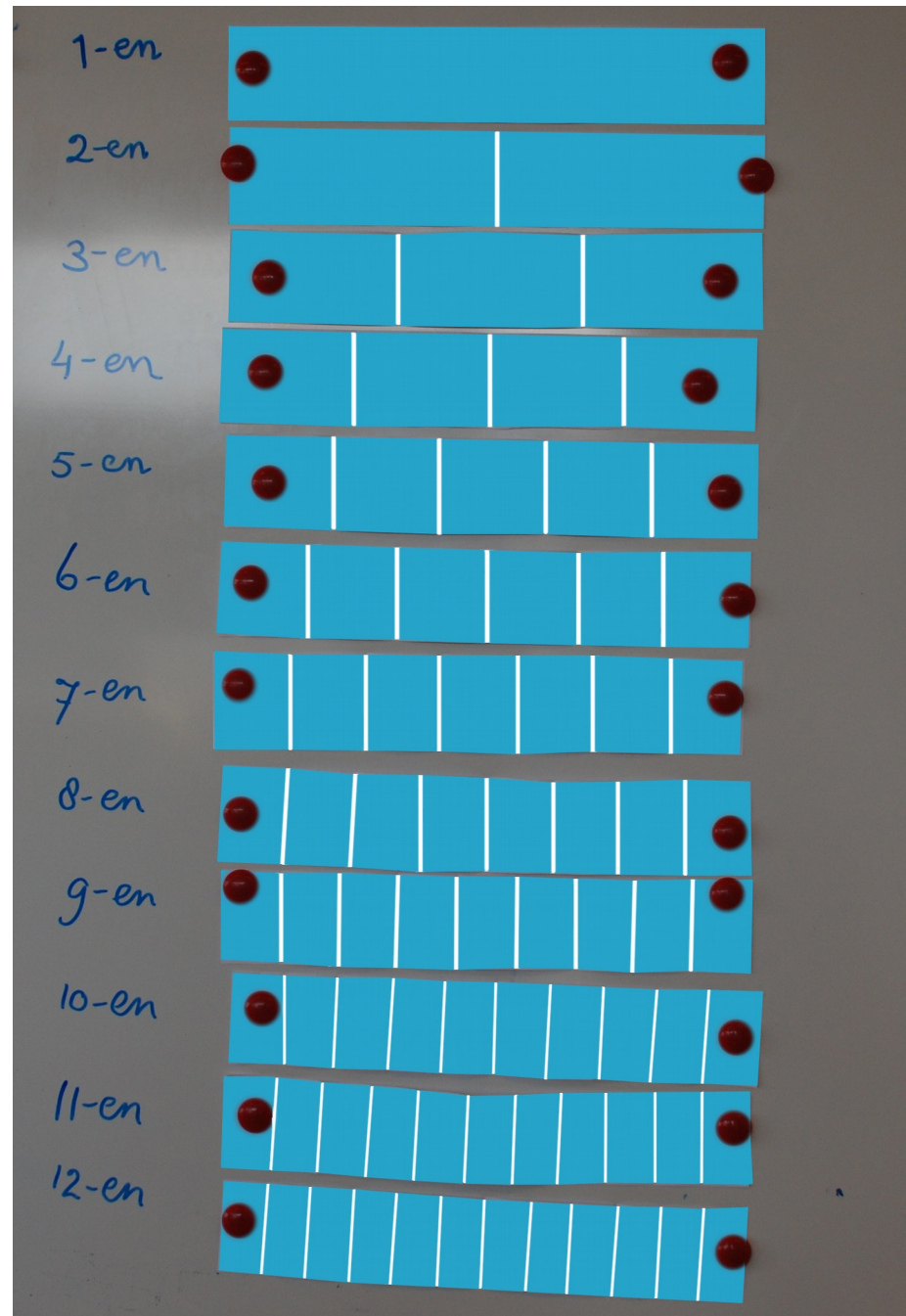


Rekenkalender groep 7 en Rekenkalender groep 8
www.metsprongenvooruit.nl

Voorbeeld- oefening groep 7&8

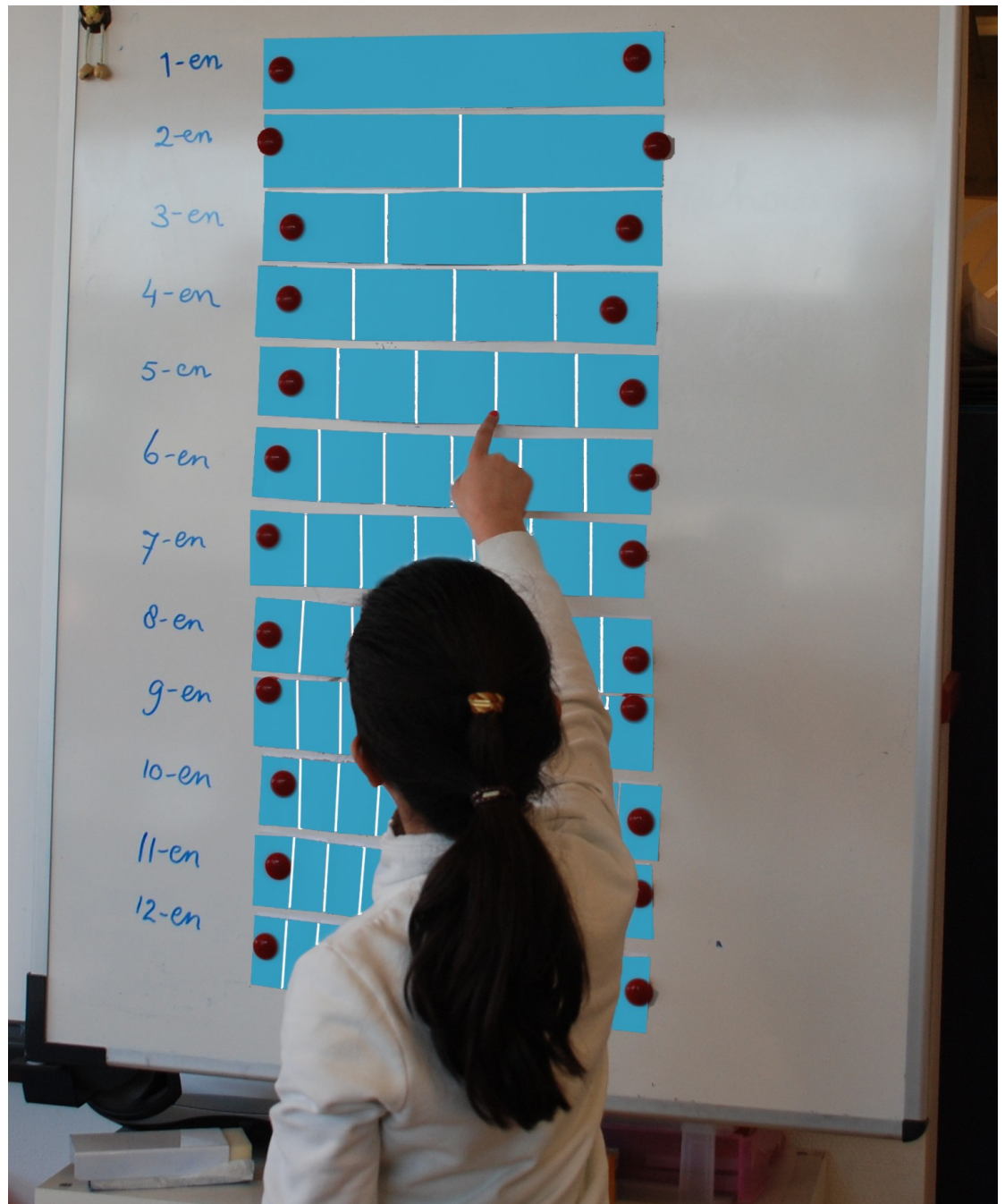
Breukenrace

Introductie
strokenbord

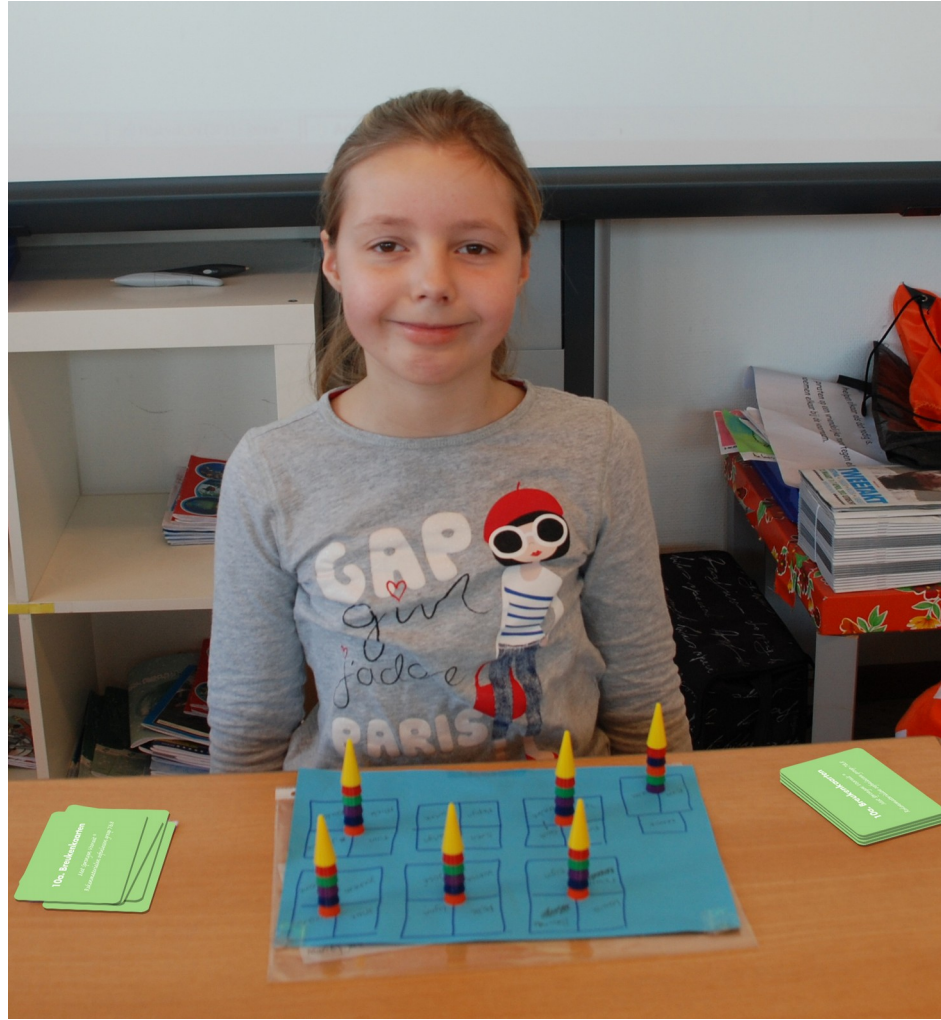


Breukenrace

$\frac{3}{5}$ is meer
dan $\frac{1}{2}$



Breukenrace



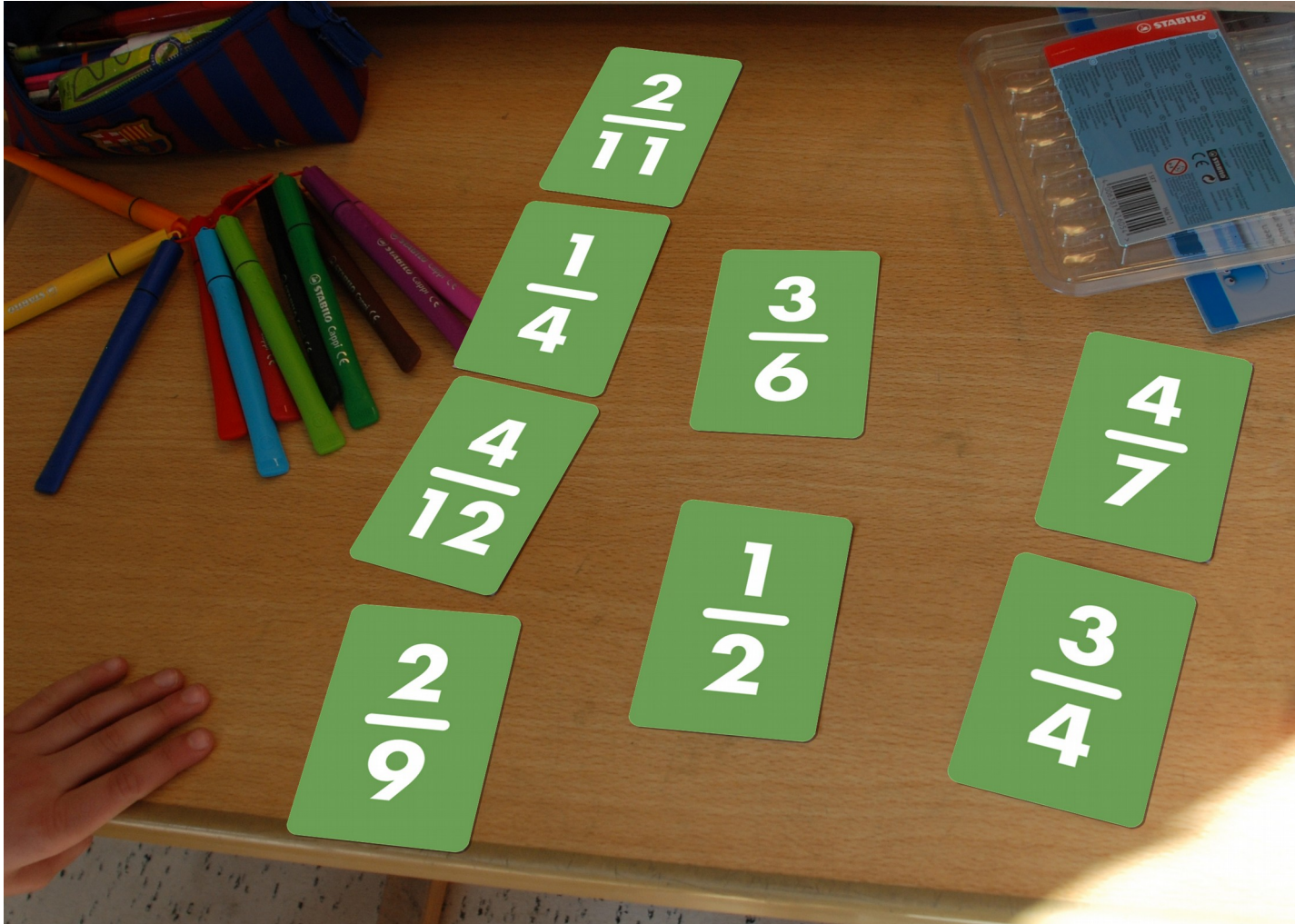
Startsituatie

Breukenrace



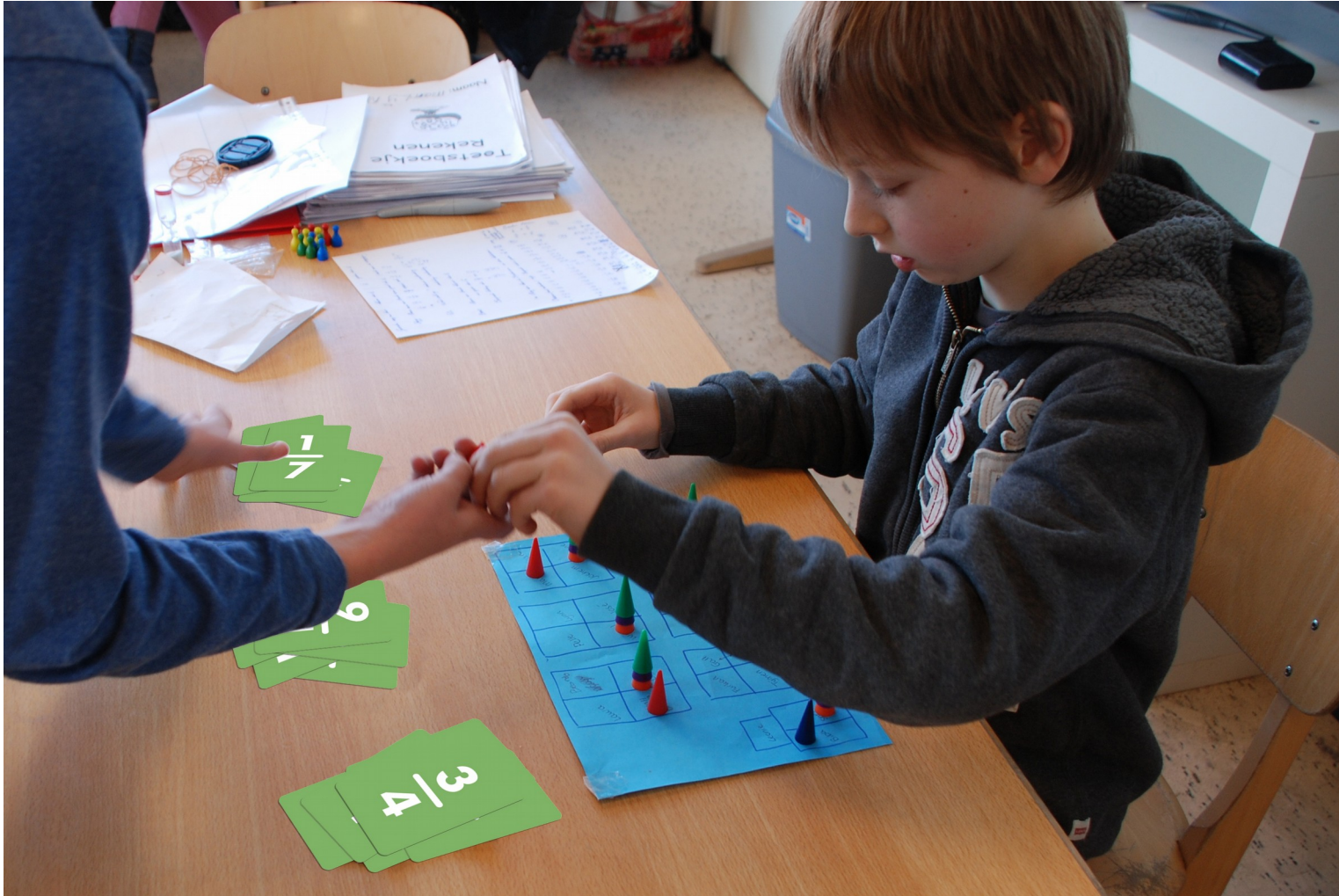
Ordenen op minder, gelijk en meer dan $\frac{1}{2}$

Breukenrace



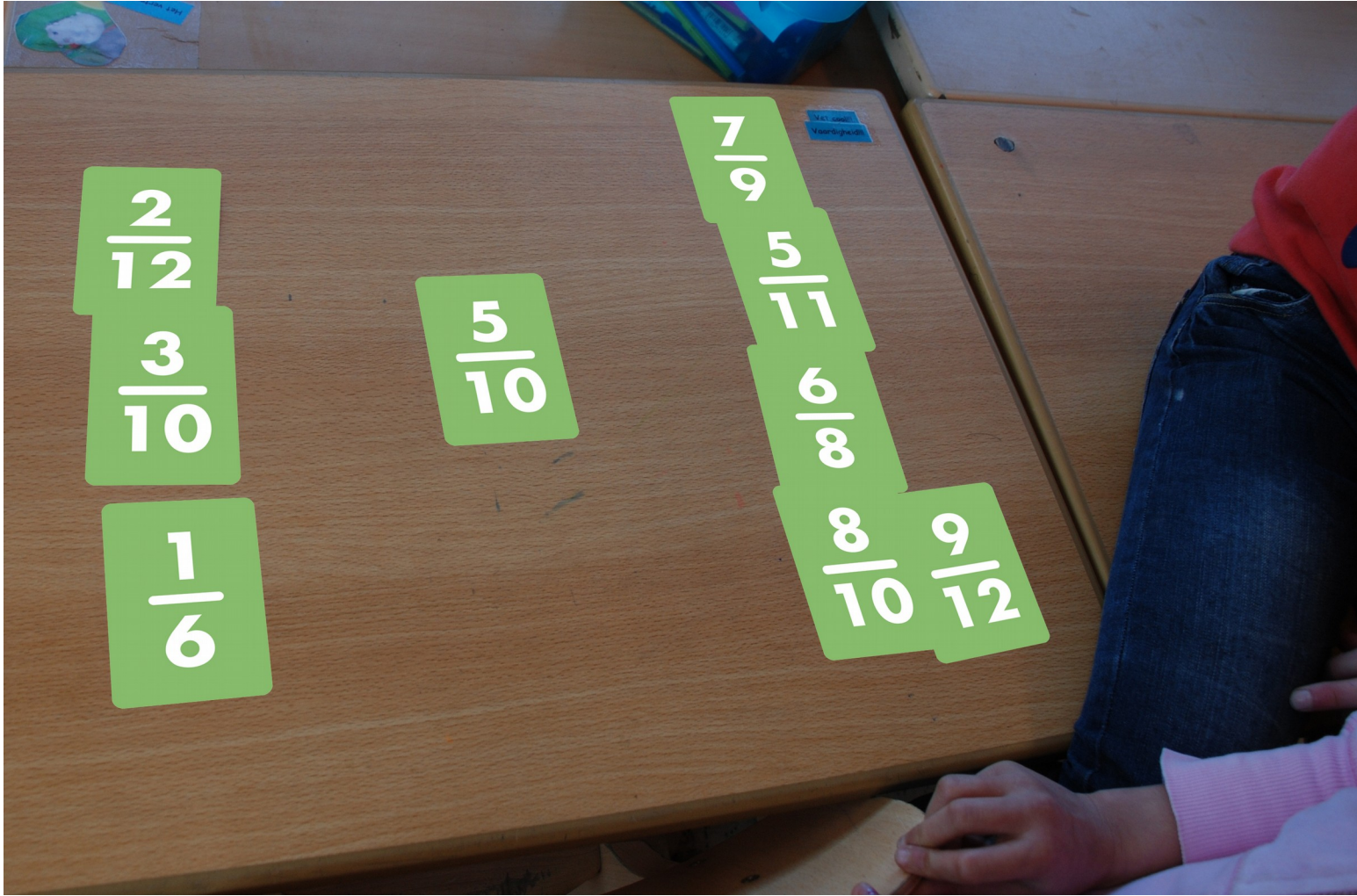
Goed geordend

Breukenrace



Stapel inwisselen voor nieuwe stapel en pion

Breukenrace



Bijna goed geordend: welke feedback geeft u?

Cursus Met Sprongen Vooruit

- **Opbrengst**
in- en overzicht leerlijnen rekenen-wiskunde,
vaardig in geven productieve oefenlessen &
vlechten Met Sprongen Vooruit in reguliere methode
- **Opbouw**
vier bijeenkomsten à 2 ½ uur (40 RU & certificaat)
elf oefenonderdelen groep 1&2,
tien oefenonderdelen groep 3&4 Basis,
o.a. vermenigvuldigen en delen groep 3&4 Vervolg,
zeven oefenonderdelen groep 5&6,
zeven oefenonderdelen groep 7&8
- **Materialen**
cursusmap
reken spellenboek &
downloads (o.a. artikelen en antwoorden opdrachten)







Is gevalideerd door

register
leraar.nl

40 RU per cursus



Werkvormen van de cursus

- Minicollege achtergrondinformatie: 
- Onderzoeksresultaten: 
- Didactische activiteit: 
- Practicum: 
- Kijken naar video-opnamen: 
- Bespreken huiswerk: 

Tot ziens bij

