


Titel	Kegelen	
Groep / niveau	1-2-3	
Thematiek	reken- / telspel	
Leerstofaspecten	getalverkenning tot 10; structuurverkenning; resultatief tellen; splitsingen van 10	
Benodigheden	leerkracht: <ul style="list-style-type: none"> • kegelspel • eventueel bordrondjes of magneten om de stand mee bij te houden 	leerling:
Organisatie	Het spel vraagt wat ruimte. Waarschijnlijk is een speellokaal hiervoor de meest geschikte lokatie. Het spel is geschikt voor gebruik in een spelcircuit	
Bedoeling	<p>Het kegelspel telt 10 pionnen, in een sprekende structuur (4,3,2,1)</p> <p>De score bij het kegelspel wordt bepaald door het aantal omgevallen kegels. In een aantal gevallen is het handig om in plaats van de omgevallen kegels, de nog overeind staande kegels te tellen. Als bijvoorbeeld nog maar 1 kegel overeind staat is de score 9 (op 1 na 10). Leerlingen kunnen dit soort perspectieven spelenderwijs ontdekken. Met name omdat het hier gaat om de cruciale samenstellingen van 10 is dit een prima voorverkenning voor het latere rekenen tot 10.</p>	
Lesactiviteit		<p>De leerlingen mogen om beurten proberen zoveel mogelijk kegels om te gooien. (met een of twee ballen)</p> <p>Het aantal omgevallen kegels is de score.</p> <p><i>Probeer de leerlingen tot slimme teltechnieken te verleiden (staande bij de werpplaats: "de omgevallen kegels kun je niet goed zien; weet je toch al hoeveel punten je hebt ?)</i></p> <p>De score kan worden bijgehouden m.b.v. bordmagneten of turfstreepjes. Na een paar spelrondes wordt de stand bekeken. Eerst globaal op het oog: Wie heeft de meeste punten ? Wie hebben er evenveel punten ? Ter controle worden de magneten / turfstreepjes nageteld.</p>
Variaties	<p>Blikken gooien;</p> <p>Door hierbij de blikken op een tafeltje te plaatsen waarover een doek is gelegd zijn de omgevallen blikken niet te zien. De score kan alleen a.h.v. de nog aanwezige blikken worden bepaald. Hierbij gaat het wederom om de 4,3,2,1 structuur</p>	

