

bijlagen groep 5 en 6

bijlage 1 kop of munt

materiaal

- per groepje een munt of tweekleurig fiche,
- papier en pen voor elke leerling,
- het kopieerblad bij deze bijlage.

opdracht

Om beurten is iedereen één ronde de spelleider die de munt opgooit. De anderen voorspellen steeds wat de spelleider zal gooien, kop of munt.

Eén ronde is tien keer gooien. Kijk als spelleider goed of iedereen een voorspelling heeft opgeschreven voordat je gooit!

De spelers mogen zelf bedenken wanneer ze hun voorspelling opschrijven: voordat de ronde begint of tijdens de ronde. Natuurlijk moet je iets ingevuld hebben voordat de spelleider de munt opgooit. Praat er over hoe je de grootste kans hebt om te winnen. Of denk je dat het niet uitmaakt wat je doet? Probeer ook eens iets bijzonders: bijvoorbeeld een keer alleen maar kop kiezen, of alleen maar munt.

kopieerblad kop of munt

Kop of munt voorspelling	Goed+/ niet goed-
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Totaal goed voorspelde worpen	

Kop of munt voorspelling	Goed+/ niet goed-
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Totaal goed voorspelde worpen	

Kop of munt voorspelling	Goed+/ niet goed-
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Totaal goed voorspelde worpen	

Kop of munt voorspelling	Goed+/ niet goed-
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Totaal goed voorspelde worpen	

Kop of munt voorspelling	Goed+/ niet goed-
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Totaal goed voorspelde worpen	

Kop of munt voorspelling	Goed+/ niet goed-
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Totaal goed voorspelde worpen	

d

d

Kop of munt voorspelling	Goed+/ niet goed-
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Totaal goed voorspelde worpen	

Kop of munt voorspelling	Goed+/ niet goed-
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
Totaal goed voorspelde worpen	

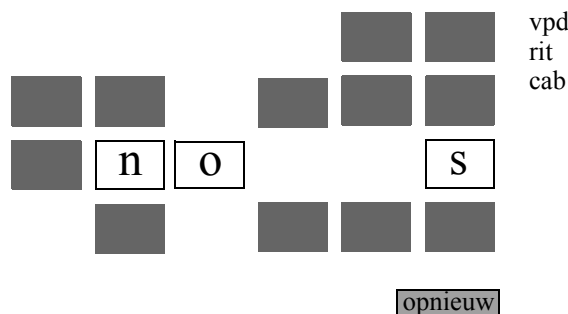
bijlage 2 kralenzak

- materiaal**
- Twee zakken met 50 kralen (of gekleurde paperclips, of elastiekjes). In één van de twee zakken zitten 25 rode en 25 blauwe kralen. In de andere zak zitten 15 rode en 35 blauwe kralen. Op de zakken staan de letters A en B.
 - Twee bakjes om de kralen in te leggen, zodat ze niet van tafel rollen. Op de bakjes staan de letters A en B.
 - Eventueel andere zakken en kralen voor het spel waarin jullie zelf de aantallen kiezen.
- ronde 1**
- Je pakt om de beurt een kraal uit een van de twee zakken. Je mag zelf weten welke zak je kiest. Laat aan iedereen zien welke kleur het is en stop de kraal daarna meteen weer terug in de zak. Je mag daarbij niet in de zak kijken!
- Samen halen jullie 12 keer een kraal uit de zak. Dus als je met zijn vieren bent, pakt iedereen 3 keer een kraal uit een zak en stopt hem terug.
- Als het spel klaar is, voorspelt iedereen wat de zak is met evenveel rode als blauwe kralen. Jullie mogen nog niet kijken! Schrijf je voorspelling op een blaadje.
- ronde 2**
- Je pakt weer om de beurt een kraal uit een van de zakken, maar nu stop je de kralen niet meer terug in de zak. Houd de kralen uit de twee zakken apart. Op de zakken en op de bakjes zie je de letters A en B. De kralen uit zak A leg je in bakje A. De kralen uit zak B leg je in bakje B. Zo kun je zien uit welke zak de kralen komen. Stop als er 12 kralen uit elke zak zijn gehaald.
- Als het spel klaar is, voorspelt iedereen wat de zak is met evenveel rode als blauwe kralen. Nu mag je kijken wie er gelijk had.
- opruimen**
- Maak de zakken nu weer klaar voor de volgende groep. 25 en 25 in de ene, 15 en 35 in de andere. Zorg er voor dat ze niet kunnen weten wat er in de zakken zit.
- zelf aantallen kiezen**
- Deel je groepje op in twee teams. Het ene team doet de kralen in de zakken, het andere team probeert te raden in welke zak er evenveel knikkers van elke kleur zitten. Een ronde is 12 keer een kraal pakken. Spreek af of de kralen steeds weer terug moeten in de zak of niet.
- Zoek uit bij welk aantal het nog steeds goed te raden is met 12 keer pakken.
- variaties**
- Niet 12 keer een kraal pakken in elke ronde, maar vaker of minder vaak.
 - Hetzelfde spel met drie kleuren kralen.

bijlage 3 drieletterspel

materiaal

– Computerspel. Je kunt het vinden via de site van de Grote Reken-
dag¹.



ronde 1 wie maakt de meeste woorden?

Speel het spel met drie of vier kinderen. Om de beurt mag iedereen woordjes maken.

Klik op 'start' om te beginnen. De computer draait drie kaartjes om en je krijgt bijvoorbeeld 'i', 'r' en 't'. Als je ze aanklikt in de juiste volgorde, kun je het woordje 'rit' maken. Heel vaak krijg je letters waar je geen woordje van kunt maken, dan maakt het niet uit in welke volgorde je ze wegklikt.

Aan het eind van jouw ronde heb je bijvoorbeeld gemaakt:

vpd, rit, cab, ons, kls, heg, wnm, foz, xuj

Je hebt dan 3 punten, want 'rit', 'ons' en 'heg' zijn Nederlandse woorden. Afkortingen en Engelse woordjes tellen niet.

ronde 2 andere letters kiezen

Iedereen mag nu andere letters kiezen voordat hij of zij begint.

Er zijn niet zoveel woorden met een 'x' bijvoorbeeld, dus daar zou je beter een 'e' voor kunnen kiezen. Maar je kunt natuurlijk ook weer niet overal een 'e' zetten.

Als je letters meer dan één keer laat voorkomen, krijgen ze een grotere kans om gekozen te worden.

Als je heel veel punten haalt, en misschien een record hebt gemaakt, schrijf je alles op wat je gemaakt hebt, ook de lettercombinaties die geen woordjes zijn. Zo kun je onthouden welke letters er in het spel zaten.

ronde 3 welk groepje haalt het record?

Kies nu met je groepje de beste letters en probeer het record van andere groepjes te verbeteren.

¹ en op: http://www.fi.uu.nl/toepassingen/03349/toepassing_rekenweb.html

bijlage 4 koppoters

materiaal

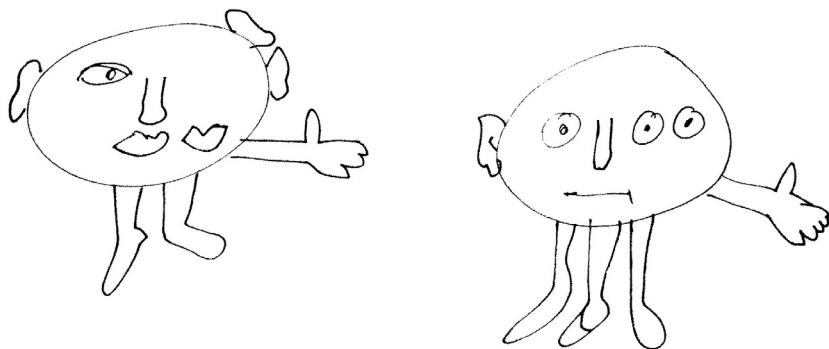
- tekenblaadjes,
- viltstift, pen of potlood,
- twee dobbelstenen.

speel het spel eerst met één dobbelsteen

Speel het spel met een groepje. Iedereen tekent een cirkel op zijn blaadje. Dat wordt het hoofd van je poppetje. Om de beurt gooi je met de dobbelsteen en je tekent wat bij die worp hoort:

1. neus
2. oor
3. mond
4. arm
5. been
6. oog

Iedereen mag 10 keer gooien. Je koppoter ziet er dan misschien zo uit:



Als iedereen klaar is, wie heeft dan een poppetje dat het meest op een mens lijkt?

nu met twee dobbelstenen

Als je het spel met twee dobbelstenen speelt, heb je een lijstje nodig voor 12 getallen. Iedereen maakt een eigen lijst. Je moet dezelfde lichaamsdelen gebruiken als in de eerste ronde - neus, oor, mond, arm, been, oog - maar je mag zelf kiezen hoe vaak je iets laat voorkomen.

Speel het spel op dezelfde manier als net. Wie maakt het poppetje dat het meest op een mens lijkt?

bedenk een lijstje voor het spel met twee dobbelstenen

Wat zou het beste lijstje zijn als je het spel zo wil maken dat iemand ook af en toe een poppetje tekent dat helemaal klopt? Met 2 ogen, 2 oren, 2 armen, 2 benen en maar 1 neus en 1 mond?

bijlage 5 kanstol bingo

materiaal

– De kanstol is te vinden via de site van de Grote Rekendag¹.

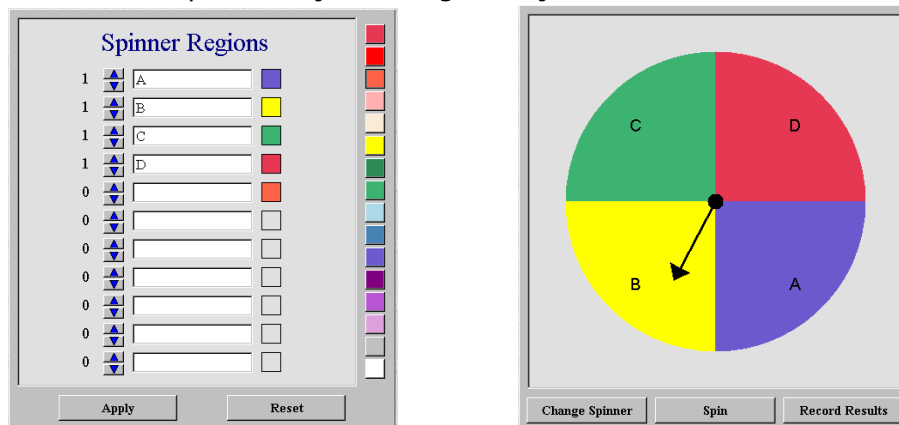
Engels leren

In dit spel kun je op de computer een kanstol maken. We gebruiken een Amerikaanse website, dus je moet even wat Engels leren. 'Spinner' betekent 'tol'. 'change spinner' betekent: 'verander de tol'

Engels	Nederlands	
spinner	tol (kanstol)	In dit geval gaat het om een kanstol, want het toeval bepaalt op welk vakje de wijzer stopt.
change spinner	verander de tol	
spin	laat draaien	
record results	verslag van de resultaten	Deze knop laat je in een grafiek zien hoe vaak de wijzer in een van de vakjes gestopt is.
apply	pas toe	

eerste ronde

Klik op 'change spinner' en vul 'A', 'B', 'C' en 'D' in, in plaats van de Engelse kleurnamen. Daarna klik je op 'apply'. Je ziet dan een kanstol waarop alle vakjes even groot zijn.



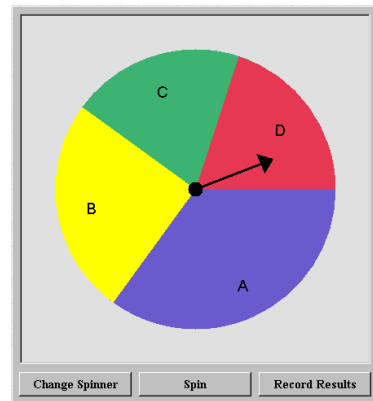
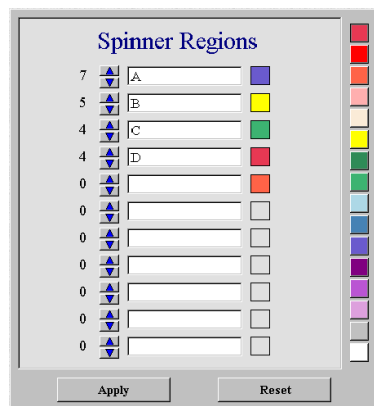
Speel nu het bingospel. De spelers vullen in elk vakje van de bingokaart een letter in. Daarna laat je de tol draaien door op 'spin' te klikken. Als de wijzer stopt op C, mag je een C doorstrepen op je bingokaart. Wie het eerste al zijn letters heeft doorgestreept, heeft gewonnen.

tweede ronde

Je kunt de vakjes groter en kleiner maken door het getal naast de letter te veranderen. Doe het eerst eens zoals het op het plaatje staat, met A-7, B-5, C-4 en D-4

¹ of rechtstreeks via:

http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_186_g_1_t_1.html?open=activities&hidepanel=true&from=vlibrary.html



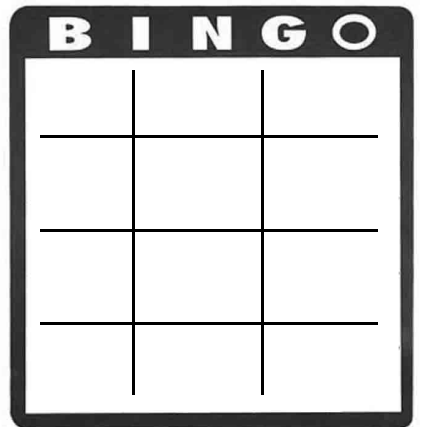
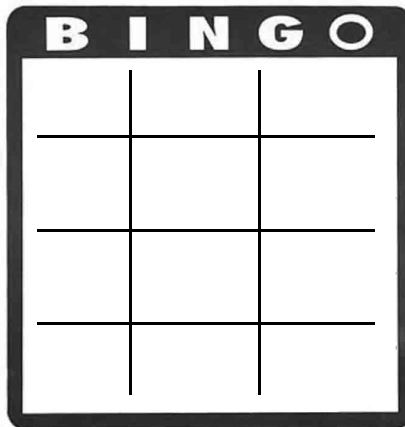
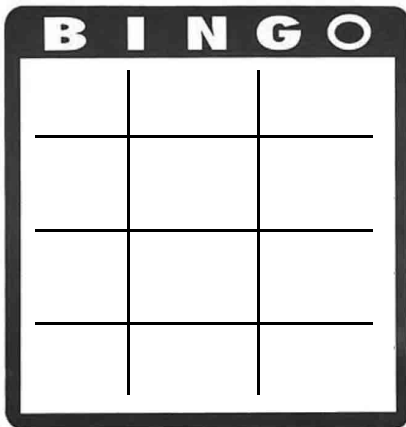
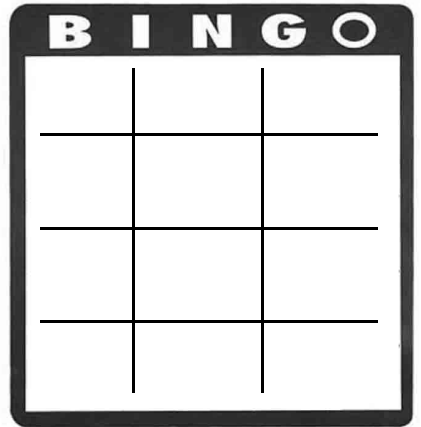
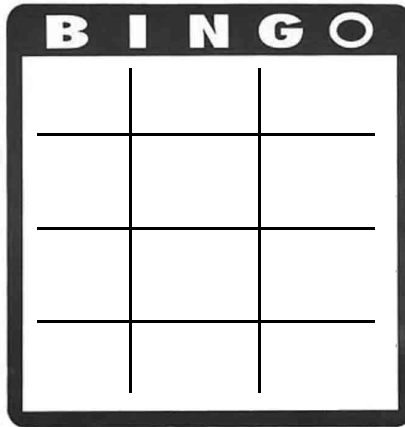
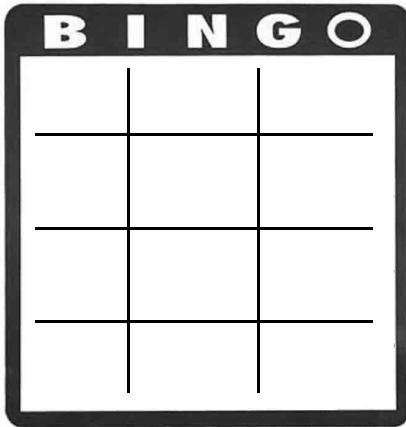
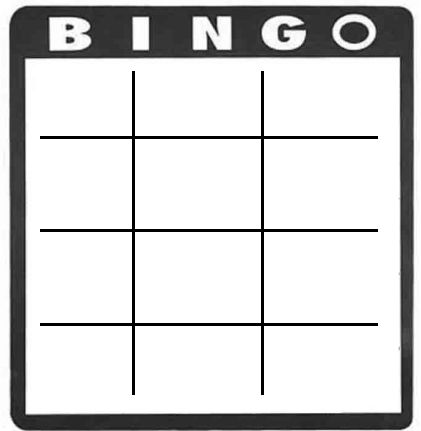
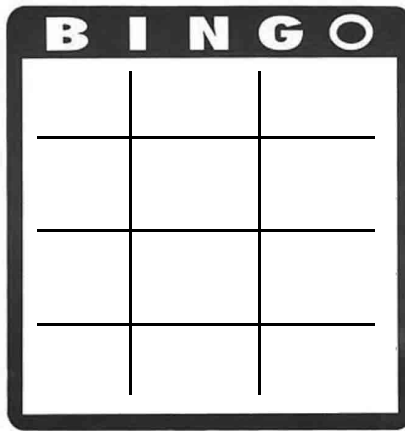
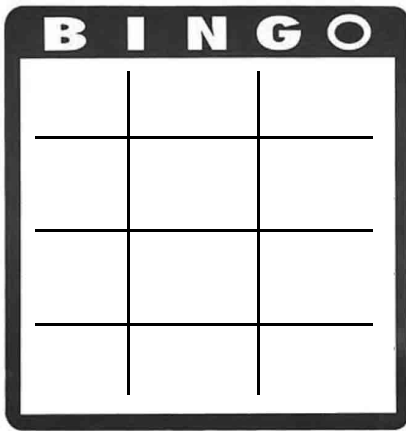
Speel het bingo spel nu met deze vakjes. Eerst vult iedereen weer letters in op zijn kaart.

Speel het spel daarna nog een paar keer. Om de beurt mag iemand de getallen van 'change spinner' veranderen en zo de vakjes groter of kleiner maken.

opdrachten

Schrijf kort op wat jullie gedaan hebben en wat er gebeurde. Wat denken jullie, hoe heb je de grootste kans om te winnen?

kopieerblad bingokaarten



bijlage 6 bonenpoker

<i>materiaal</i>	<ul style="list-style-type: none">- 6 speelkaarten (5 zwarte en 1 rode),- 1 pion,- voor elk kind 8 bonen
<i>waar gaat het om?</i>	Doel van het spel is om zoveel mogelijk bonen te pakken te krijgen. Je wint als je de rode kaart hebt getrokken.
<i>spelregels</i>	<p>Ieder kind krijgt 8 bonen. Iemand schudt (wast) de kaarten en legt ze omgekeerd op een stapeltje. Iedereen legt één boon in het midden. Dat is de 'pot'.</p> <p>Een van de spelers begint. Elke speler moet kiezen tussen 'spelen' of 'passen'. Als hij 'ik speel' zegt, moet hij 2 bonen in de pot doen. Hij draait een kaart om en kijkt of dat misschien de rode kaart is. Als hij de rode kaart trekt, mag hij de hele pot hebben.</p> <p>Als een speler 'ik pas' zegt, hoeft hij géén bonen in de pot te doen. Wie gepast heeft en de rode kaart trekt, krijgt niet de bonen van de pot.</p> <p>Het spel gaat net zolang door totdat de rode kaart getrokken is. Dan worden de kaarten opnieuw geschud (gewassen) en het spel begint opnieuw. Iedereen doet opnieuw een boon in de pot. Dit keer begint een ander kind.</p> <p>Iedereen houdt het aantal bonen dat hij heeft. Als je geen bonen meer hebt, ben je af en mag je niet meer meedoen.</p> <p>Als elk kind een keer is begonnen, is het spel klaar. Winnaar is degene met de meeste bonen.</p>

bijlage 7 bonenroulette

materiaal

- 2 dobbelstenen,
- voor ieder kind een tabel met de getallen van 2 tot en met 12,
- 12 bonen voor ieder kind.

waar gaat het om?

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk de bonen van je kaart te krijgen.

spelregels

Iedereen heeft een werkblad en 12 bonen. Aan het begin van het spel leg je de bonen op het werkblad. Je mag ze verdelen zoals je wilt: alle bonen in één vakje of ze verdelen over meerdere vakjes. Steeds gooit iemand met twee dobbelstenen. Het aantal punten wordt bij elkaar geteld.

Iedereen die bonen heeft liggen op een vakje met het getal dat net gegooid is, mag alle bonen van dat vakje weghalen.

Dan worden de dobbelstenen opnieuw gegooid. Wie bonen op het vakje met het getal heeft, mag die bonen weghalen. Zo ga je door. Het spel is afgelopen als iemand al zijn bonen van zijn kaart heeft gehaald. Die speler heeft gewonnen!

	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

bijlage 8 voetbaltoernooi

- materiaal**
- 9 stapeltjes met telkens 9 plaatjes van één van de verschillende sportclubs (kopieerblad),
 - een blad met tabel (de tabel staat hieronder),
 - potloden of pennen.

opdracht

Er wordt een voetbaltoernooi gehouden. Jullie gaan uitrekenen hoeveel wedstrijden er gespeeld moeten worden. Om dat handig te kunnen doen zijn er kaartjes van de ploegen die aan het toernooi meedoen. Als in het toernooi bijvoorbeeld ARMADA fc tegen BEUKENMAAR moet spelen, leg je twee kaartjes naast elkaar, één van ARMADA fc en één van BEUKENMAAR. Jullie gaan van verschillende toernooien het aantal wedstrijden uitrekenen. Eerst van een toernooitje met maar twee ploegen; dan van een toernooitje met drie ploegen, dan met vier ploegen, enzovoort. Je snapt natuurlijk dat als er maar twee ploegen aan een toernooi mee zouden doen, er ook maar één wedstrijd is. Als er drie ploegen meedoen, bijvoorbeeld: ARMADA fc, BEUKENMAAR en COSMO, zijn er ook drie wedstrijden; namelijk:

ARMADA fc - BEUKENMAAR
ARMADA fc - COSMO
BEUKENMAAR - COSMO

Reken nu uit hoeveel wedstrijden er nodig zijn als er méér ploegen meedoen.

Gebruik de kaartjes om te zien hoeveel wedstrijden er zijn.

Vul de tabel verder in:

Aantal teams	Aantal wedstrijden
1	-
2	1
3	3
4	
5	
6	
7	
8	
9	

weet je nu ook het antwoord op deze vraag?

Je mag nu geen kaartjes meer gebruiken. Kun je dan toch het antwoord vinden op de volgende vraag? *Als er een tiende ploeg bij zou komen, hoeveel wedstrijden komen er dan bij?*

kopieerblad voetbalclubs

	Fc Deodora
Fc Fenix	VOETBALCLUB DE GEUL
Hermes	JUSTINUS
	KEMPEN BOYS
FC Pantalon	
LEONIDAS	<i>Vitalis</i>

bijlage 9 paadjes op het kampeerterrein

materiaal

- een groot vel papier,
- uitgeknipte plaatjes van negen tentjes ,
- plakpotjes of pritt-stiften,
- potloden of pennen.

opdracht

Een stel kinderen gaat kamperen. Ze hebben twee tentjes en die zetten ze een heel eind van elkaar af. Er staat heel hoog gras en onkruid op hun veldje, dus ze maken een looppaadje tussen de tentjes. Een dag later komt een nieuw groepje kinderen op de camping met een tentje. Ook naar dat tentje maken de kinderen looppaadjes. Weer een dag later komt er nog een tentje bij, en dan nog een tentje. Zo gaat het door. Uiteindelijk staan er negen tentjes op het veld. Hoeveel looppaadjes zijn er dan?

Plak tentjes op het vel papier en teken de paadjes. Vul daarbij onderstaande tabel in.

Aantal tentjes	Aantal paadjes
1	-
2	1
3	3
4	
5	
6	
7	
8	
9	

zonder te tekenen

Als jullie klaar zijn, geef dan antwoord op de volgende vraag: 'Als er nog een tiende tentje bij zou komen, hoeveel paadjes moeten er dan bijgemaakt worden?'

kopieerblad bij de opdracht 'paadjes op het kampeerterrein'



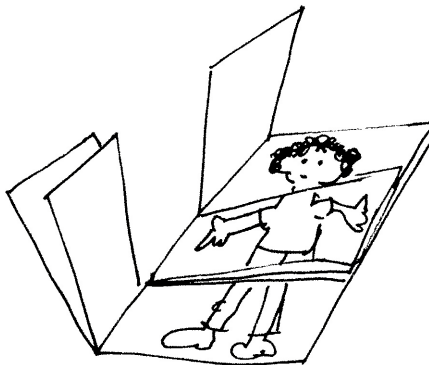
bijlage 10 combimensjes

materiaal

- Twee velletjes papier per persoon,
- Lijm, schaar, viltstiften of kleurpotloden

maak een bladerboekje

Vouw de twee velletjes dubbel. Plak de rechter helft van de blaadjes op elkaar - een beetje lijm is genoeg! - en knip de linker helften in, zo:



Je hebt nu een bladerboekje waarin je drie mensen kunt tekenen. Teken die zo dat alle hoofden netjes op alle lijven passen en alle lijven netjes op de benen.

Als je boekje klaar is, is onze vraag:

Hoeveel verschillende mensen kun je maken met jouw boekje?

bijlage 11 schrijf een verhaal

De volgende stukjes hebben te maken met 'kans'. Kies één stukje uit en maak daar een verhaal over.

- Mieke is klaar met ontbijten. Ze pakt haar tas en wil de deur uittrennen. 'Ho', zegt mama, 'doe je jas aan, het is grote kans dat het gaat regenen!'
- Papa heeft een lot in de Bingoloterij gekocht. 'Waarom heb je dat gedaan?', vraagt mama. 'Bij die loterij heb je maar een hele kleine kans om iets te winnen!'. 'Nee', zegt papa, 'Deze week gaat de jackpot eruit, dan heb je kans om wel één miljoen te winnen!'
- Op het verjaardagsfeestje heeft mama een koek gebakken. Ze heeft er een boon in verstoppt. Als de boon in jouw stukje koek zit, mag je een cadeautje uitkiezen. Marieke wil een héél groot stuk. Dan heeft ze meer kans, vindt ze.
- Mamapoes heeft een paar weken geleden kleintjes gekregen. Ze gaat op muizenjacht. 'In het mandje blijven', zegt mamapoes tegen haar kleintjes, 'Mama gaat op jacht. Mama heeft een hele dikke muis gezien. Grote kans dat jullie vanavond voor het eerst muis eten!'
- Mallejan, de bekende bankrover, is aan de politie ontsnapt. Hij is gauw op de trein gesprongen. Maar agent Bliksem heeft dat gezien en loopt de trein door, op zoek naar Mallejan. Als Bliksem zeven van de tien wagons is doorgelopen zegt hij bij zichzelf: 'Nog maar drie wagons. De kans dat ik die boef te pakken krijg, wordt steeds groter!'

