



**OEFi**

**Nationale Oefenimpuls**

**zOEFi-City**



**Docenten-  
handleiding**

*Freudenthal Instituut  
for Science and Mathematics education*

**Domein: Hele getallen**

**Thema: Optellen en aftrekken tot 1000**

**zOEF 8113: Schattend rekenen?**

## Tussen 0 en 1000



info...

Verdeel de klas in twee (of eventueel meer) teams.

Elk team start met een getal tussen 400 en 600 en mag om de beurt een volgend getal vragen.

Als het getal verschijnt staat erbij of je het moet optellen bij of aftrekken van het getal dat het team al heeft.

Probeer zo dicht mogelijk bij de 1000 of bij 0 uit te komen. Het team dat over 1000 heengaat of onder 0 komt heeft verloren.

Je mag passen.

Met de hele klas.



# Tussen 0 en 1000



info...

Elk team kiest een startgetal  
Tussen 400 en 600.

## Tussen 0 en 1000



info...

Wil jullie team nog een getal hebben?

Zo ja, klik voor een getal:

**+ 66**

Klik hier om  
met het spel  
te stoppen.

Verreken dit met het getal dat jullie team al heeft.

Boven de 1000 of onder 0? Helaas, dan heeft jullie team verloren.

Tussen 0 en 1000? Dan mag het andere team om een getal vragen of passen.

Je mag passen als je denkt dat je het dichtst bij 1000 of 0 zit.

Als alle teams gepast hebben wint het team dat het er het dichtst bij zit.

## Tussen 0 en 1000



info...

Wil jullie team nog een getal hebben?

Zo ja, klik voor een getal:

**+ 81**

Klik hier om  
met het spel  
te stoppen.

Verreken dit met het getal dat jullie team al heeft.

Boven de 1000 of onder 0? Helaas, dan heeft jullie team verloren.

Tussen 0 en 1000? Dan mag het andere team om een getal vragen of passen.

Je mag passen als je denkt dat je het dichtst bij 1000 of 0 zit.

Als alle teams gepast hebben wint het team dat het er het dichtst bij zit.

## Tussen 0 en 1000



info...

Wil jullie team nog een getal hebben?

Zo ja, klik voor een getal:

**+ 97**

Klik hier om  
met het spel  
te stoppen.

Verreken dit met het getal dat jullie team al heeft.

Boven de 1000 of onder 0? Helaas, dan heeft jullie team verloren.

Tussen 0 en 1000? Dan mag het andere team om een getal vragen of passen.

Je mag passen als je denkt dat je het dichtst bij 1000 of 0 zit.

Als alle teams gepast hebben wint het team dat het er het dichtst bij zit.

# Tussen 0 en 1000



info...

Klik hier als je nog verder wilt spelen

Klik hier als je wilt stoppen

Terug naar  
het begin



Nationale Oefenimpuls

**Wilt u reageren?**



**Einde**

**Domein: Hele getallen**

**Thema: Optellen en aftrekken tot 1000**

**zOEF 8113: Schattend rekenen?**



# Docentenhandleiding

← Terug

## Tussen 0 en 1000

**Doel:** Leerlingen oefenen het (schattend) optellen en aftrekken van getallen onder de 1000. Ze kunnen ook oefenen met strategieën voor handig rekenen, zoals aanvullend optellen.

**Omschrijving:** Het gaat om een spel dat weg heeft van het kaartspel een-en-twintigen. Leerlingen mogen een getal (met bewerking + of -) voor hun team vragen, mits het totaal niet boven de 1000 of onder 0 uitkomt.

**Werkwijze:** Verdeel de klas in twee (of meer) teams. Elk team kiest een startgetal tussen 400 en 600 en mag om de beurt een getal vragen. Dat getal wordt verrekend met het getal dat het team al heeft. Het team dat boven de 1000 of onder 0 uitkomt heeft verloren. Als een team gevaarlijk dicht bij 0 of 1000 zit mag het passen. Als alle teams gepast hebben wordt gekeken wie het dichtst bij 1000 of 0 zit. Dat team is winnaar.

**Materialen:** Er zijn voor deze activiteit geen materialen nodig.

*Zoekwoorden: Hele getallen>Optellen; Hele getallen>Aftrekken; Hele getallen>Schattend rekenen*