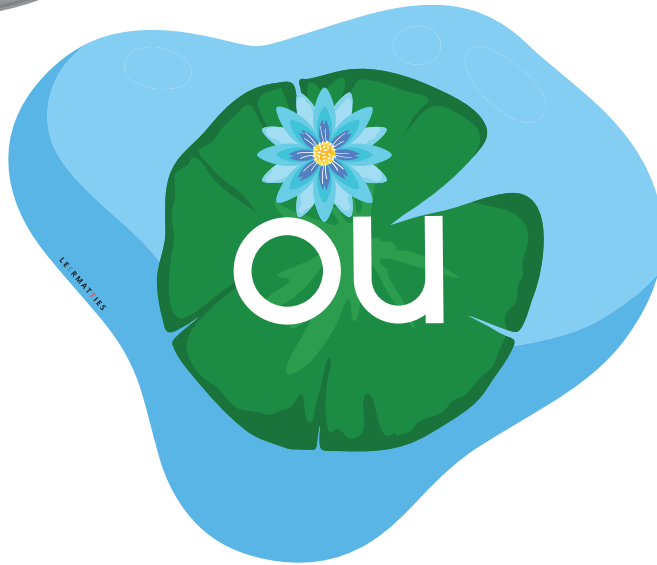
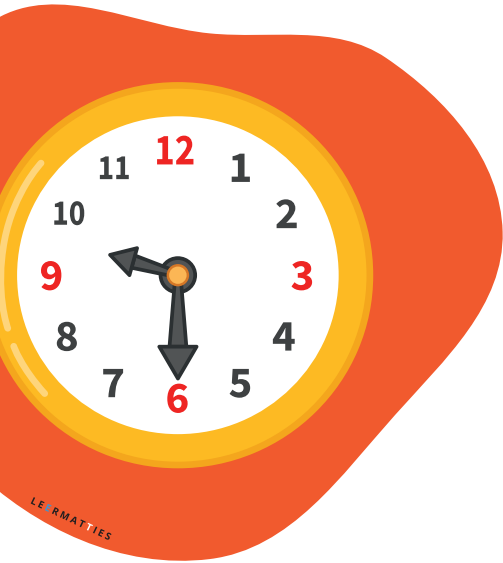
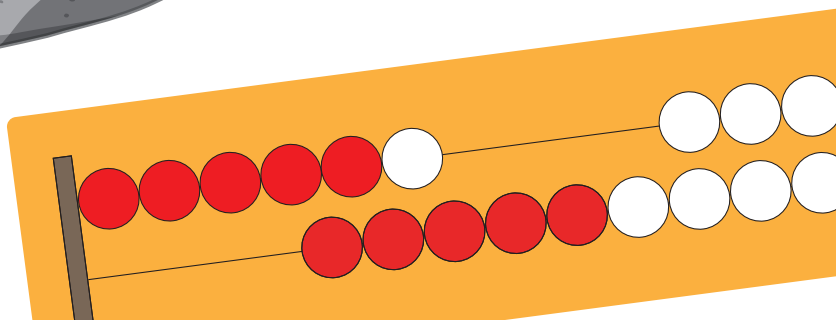
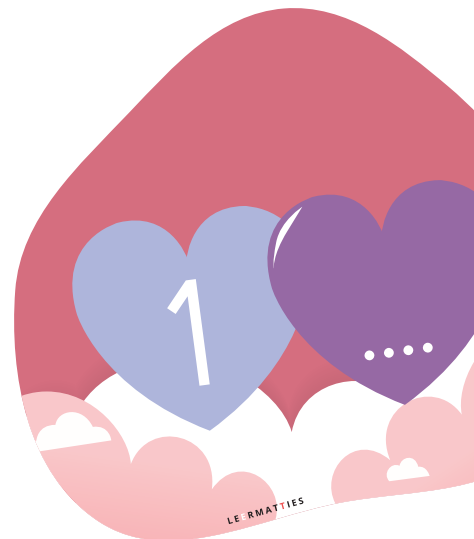




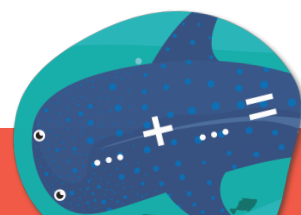
LEERMATTIES

LESKAARTEN



Inhoudsopgave

Leskaart 1: RekenParcours	2
Leskaart 2: SomSprongen	3
Leskaart 3: HoeveelhedenJacht	4
Leskaart 4: SomHinkelpad	5
Leskaart 5: SomSorteren	6
Leskaart 6: RekenTrein	7
Leskaart 7: SomStapstenen	8
Leskaart 8: Plus & Min Kring	9
Leskaart 9: SomEstafette	10
Leskaart 10: SomBingo	11
Leskaart 11: RekenParcours XL	12
Leskaart 12: SomEstafette XXL	13
Leskaart 13: RekenTikkertje	14
Leskaart 14: SomRoute	15
Leskaart 15: RekenStorm	16
Leskaart 16: SomParcours – Alles is 5 (of 10)	17
Leskaart 17: RekenCircuit	18
Leskaart 18: SomSchakelspel	19
Leskaart 19: RekenTikkertje Plus & Min	20
Leskaart 20: SomOversteek	21
Leskaart 21: SomLava XL	22
Leskaart 22: RekenTikkertje – Veilig op de Som	23
Leskaart 23: SomSpeurtocht	24
Leskaart 24: RekenBattle	25
Leskaart 25: RekenFinale	26



Leskaart 1: RekenParcours

Lesdoel:

De leerlingen oefenen het oplossen van eenvoudige plussommen en minsommen met behulp van plaatjessommen door deze te koppelen aan beweging.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes met plaatjessommen
- Pionnen of hoepels om een parcours uit te zetten

Uitleg:

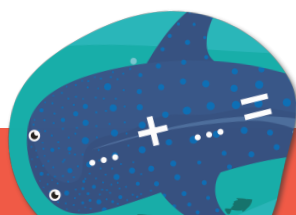
1. Zet een duidelijk en overzichtelijk parcours uit in het lokaal, de gymzaal of op het schoolplein.
2. Leg langs het parcours op vaste plekken RekenSpetters neer.
3. Laat een spelkaartje met een plaatjessom zien (bijv. 🍏 + 🍏).
4. De leerling benoemt (evt. samen) de som en rekt deze uit op zijn/haar eigen manier (tellen, herkennen, splitsen).
5. De leerling loopt het parcours en kiest onderweg een RekenSpetter die past bij de uitkomst (zelfde uitkomst/'hoort bij').
6. Op de gekozen RekenSpetter benoemt de leerling hardop: "Twee plus één is drie."
7. De leerling sluit achteraan aan; herhaal met nieuwe spelkaartjes.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** De leerling krijgt 2 sommen achter elkaar en moet ze onthouden; of legt uit welke strategie gebruikt is.
- **Extra ondersteuning:** Samen met een maatje lopen; sommen kleiner maken (t/m 5); hardop samen tellen.

Reflectie/meetmoment:

Vraag enkele leerlingen hoe zij wisten dat hun keuze klopte. Observeer: tellen, herkennen, automatiseren.



Leskaart 2: SomSprongen

Lesdoel:

De leerlingen ervaren het effect van optellen en aftrekken door letterlijk te bewegen (vooruit/achteruit) en sommen vlotter op te lossen.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes met plaatjes- en eenvoudige cijfermatige sommen

Uitleg:

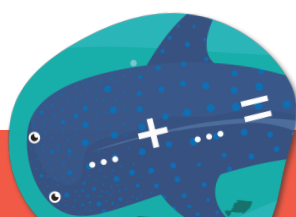
1. Maak een 'sprongbaan' met afgebakende vakken (hoepels/pionnen) en leg verspreid RekenSpetters langs de baan.
2. Kies een som van een spelkaartje en laat de klas eerst kort meerekenen.
3. De leerling maakt het afgesproken aantal sprongen (bijv. 3 sprongen) en stopt.
4. Daarna kiest de leerling een RekenSpetter die past bij de uitkomst van de som (zelfde uitkomst).
5. De leerling benoemt de som en de uitkomst hardop.
6. Volgende leerling krijgt een nieuw kaartje; wissel tussen plus en min.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Gebruik grotere sommen (t/m 10/20) en laat de leerling ook een 'snelle manier' benoemen (splitsen/brug naar 10).
- **Extra ondersteuning:** Laat de leerling lopen i.p.v. springen; gebruik alleen plaatjessommen; geef keuze uit minder RekenSpetters.

Reflectie/meetmoment:

Vraag: "Wat gebeurt er bij plus/min?" en laat 2 leerlingen hun rekenmanier kort voordoen.



Leskaart 3: HoeveelhedenJacht

Lesdoel:

De leerlingen koppelen hoeveelheden uit plaatjessommen aan sommen op de RekenSpetters en rekenen de uitkomst uit.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes met plaatjessommen

Uitleg:

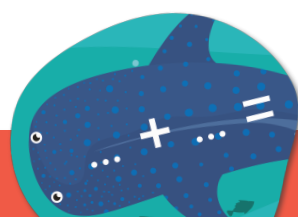
1. Verspreid de RekenSpetters door de ruimte.
2. Laat een spelkaartje met een plaatjessom zien.
3. Laat alle leerlingen eerst de uitkomst uitrekenen (fluisterstem of vingertellen mag).
4. Op het startsignaal zoeken leerlingen een RekenSpetter met een som die dezelfde uitkomst heeft.
5. Leerlingen gaan bij hun gekozen RekenSpetter staan en benoemen de som op de mat.
6. Controleer klassikaal door een paar sommen te laten uitrekenen.
7. Herhaal met nieuwe kaartjes; varieer tempo.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Voeg een tijdslimiet toe of laat leerlingen bij hun RekenSpetter nog een tweede passende som zoeken.
- **Extra ondersteuning:** Beperk het aantal RekenSpetters in het veld; reken eerst samen klassikaal; werk in tweetallen.

Reflectie/meetmoment:

Bespreek: "Hoe wist je dat jouw som dezelfde uitkomst heeft?" Observeer of leerlingen gokken of rekenen.



Leskaart 4: SomHinkelpad

Lesdoel:

De leerlingen oefenen plus- en minsommen door gecontroleerd te bewegen (hinkelen) en sommen hardop uit te rekenen.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes (plaatjes en/of cijfers)

Uitleg:

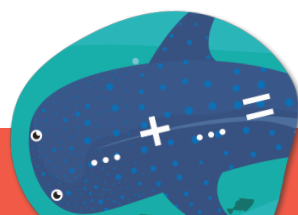
1. Leg een hinkelpad met hoepels/pionnen en leg bij een aantal 'vakjes' een RekenSpetter.
2. Trek een spelkaartje en laat de leerling de som uitrekenen.
3. De leerling hinkelt het pad af tot hij/zij bij een RekenSpetter komt.
4. Bij elke RekenSpetter stopt de leerling, rekent de som op de mat uit en zegt de uitkomst hardop.
5. Daarna vergelijkt de leerling: past deze som bij de uitkomst van het kaartje? (ja → door / nee → 1 stap terug).
6. Herhaal tot het einde; wissel leerling.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen achteruit hinkelen bij minsommen of geef 2 kaartjes (2 sommen) per ronde.
- **Extra ondersteuning:** Lopen i.p.v. hinkelen; minder matjes; samen hardop tellen.

Reflectie/meetmoment:

Vraag: "Wat was lastiger: hinkelen of rekenen?" Observeer balans én rekenstrategie.



Leskaart 5: SomSorteren

Lesdoel:

De leerlingen leren plus- en minsommen herkennen en rekenen deze uit, door sommen te ordenen via beweging.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes met plus- en minsommen
- Twee afgebakende vakken (PLUS / MIN) met pionnen/hoepels

Uitleg:

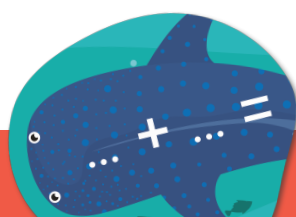
1. Maak twee zones: PLUS-zone en MIN-zone.
2. Trek een spelkaartje en laat de klas bepalen: plus of min?
3. Leerlingen bewegen naar de juiste zone.
4. In de zone kiest iedere leerling een RekenSpetter met een som die (1) hetzelfde rekenteken heeft en (2) dezelfde uitkomst heeft als de som op het kaartje.
5. Leerlingen benoemen hun som op de mat en rekenen hardop uit.
6. Controleer samen: kloppen de uitkomsten?

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Leerlingen bedenken zelf een som die 'past' bij de uitkomst, en zoeken er daarna een RekenSpetter bij.
- **Extra ondersteuning:** Eerst alleen sorteren op plus/min zonder uitkomst; gebruik alleen plaatjessommen; laat leerlingen in duo's kiezen.

Reflectie/meetmoment:

Bespreek het verschil tussen plus en min en laat leerlingen voorbeelden geven van sommen die 'bij elkaar horen'.



Leskaart 6: RekenTrein

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door herhaling en samenwerking: samen rekenen, bewegen en verwoorden.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes (plaatjes en/of eenvoudige cijfers)

Uitleg:

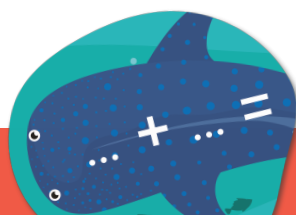
1. Leg de RekenSpetters in een lange rij (willekeurig).
2. De leerlingen staan in een rij klaar: dit is de 'trein'.
3. Trek een spelkaartje en laat leerling 1 de som uitrekenen op eigen manier.
4. Leerling 1 loopt naar een RekenSpetter met een som die dezelfde uitkomst heeft als het kaartje en gaat erop staan.
5. Leerling 2 sluit achter leerling 1 aan (achter elkaar staan = trein).
6. Leerling 2 krijgt het volgende kaartje, rekt uit en loopt naar een passende RekenSpetter; de trein groeit door de ruimte.
7. Na een aantal beurten controleert de klas: rekenen de gekozen RekenSpetters echt naar dezelfde uitkomsten?

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen bij elke stap ook de rekenstrategie benoemen (tellen/splitsen/brug naar 10) of geef 2 kaartjes per leerling.
- **Extra ondersteuning:** Gebruik alleen plaatjessommen t/m 5; laat leerlingen in tweetallen rekenen voordat ze lopen; geef een 'denk-tijd'.

Reflectie/meetmoment:

Vraag: "Welke som wist je meteen?" en "Welke som moest je tellen?" Observeer strategieontwikkeling.



Leskaart 7: SomStapstenen

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door snel te rekenen en veilige 'stapstenen' te kiezen die bij een uitkomst passen.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes (plaatjes/cijfers)
- Eventueel start- en eindlijn met pionnen

Uitleg:

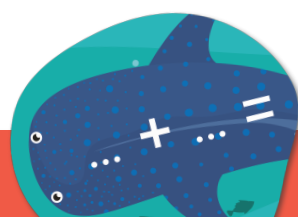
1. Leg de RekenSpetters verspreid als 'stapstenen' tussen start en eindlijn.
2. Trek een spelkaartje; leerlingen rekenen eerst de uitkomst uit.
3. Op het startsignaal probeert elke leerling de overkant te bereiken door alleen op RekenSpetters te stappen met sommen die dezelfde uitkomst hebben.
4. Bij elke stap benoemt de leerling de som op de RekenSpetter en rekt deze (kort) na.
5. Wie een 'foute' stap zet, gaat terug naar de start.
6. Wissel de uitkomst (bijv. 'alles is 8').

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Maak het moeilijker door een smalle route (minder stapstenen) of door twee uitkomsten af te wisselen (bijv. 8 en 9).
- **Extra ondersteuning:** Leg minder RekenSpetters neer en zorg dat de juiste uitkomst vaker voorkomt; laat leerlingen samen oversteken in duo.

Reflectie/meetmoment:

Bespreek welke sommen bij de gekozen uitkomst veel voorkwamen en welke leerlingen automatisch wisten.



Leskaart 8: Plus & Min Kring

Lesdoel:

De leerlingen oefenen het zelfstandig uitrekenen van sommen in een rustige, voorspelbare klassikale setting.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes (plaatjes en cijfers)

Uitleg:

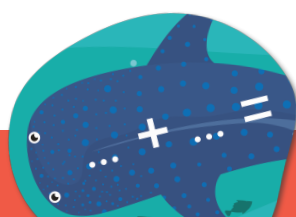
1. Leg de RekenSpetters in een grote kring op de grond.
2. De leerlingen staan rondom de kring.
3. De leerkracht toont/leest een spelkaartje; iedereen rekent de som in het hoofd uit.
4. Eén leerling loopt naar een RekenSpetter met een som die dezelfde uitkomst heeft.
5. De leerling benoemt de som op het kaartje en op de RekenSpetter en noemt de uitkomst.
6. De klas steekt duim op/duim opzij bij akkoord; bespreek kort bij twijfel.
7. Herhaal met een volgende leerling.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat de leerling ook een tweede RekenSpetter zoeken die erbij past of laat leerlingen zelf kaartjes maken (eigen som).
- **Extra ondersteuning:** Gebruik alleen plaatjessommen; laat de leerkracht samen tellen; geef visuele steun (tellen op vingers/telblokjes).

Reflectie/meetmoment:

Vraag: "Hoe heb jij gerekend?" en noteer (mondeling) verschillende strategieën die je hoort.



Leskaart 9: SomEstafette

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door herhaling en tempo in estafettevorm.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Pionnen voor een kort parcours

Uitleg:

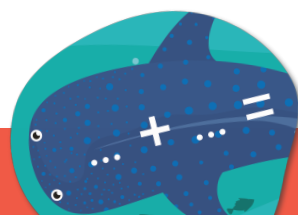
1. Verdeel de klas in 2–3 teams en zet per team een kort loopparcours uit.
2. Leg aan het einde van elk parcours een 'veld' met RekenSpetters.
3. Leerling 1 trekt een spelkaartje en rekt de som uit vóór vertrek.
4. De leerling rent/loopt naar het veld en tikt een RekenSpetter aan met een som die dezelfde uitkomst heeft.
5. De leerling rent/loopt terug en geeft het kaartje door (of trekt een nieuw kaartje voor de volgende).
6. Het team scoort een punt als de keuze klopt; bij fout gaat er geen punt en mag het team opnieuw.
7. Speel tot een afgesproken aantal punten.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Geef 2 kaartjes per beurt of laat de leerling eerst een passende RekenSpetter kiezen en daarna nog een tweede 'controle-som'.
- **Extra ondersteuning:** Laat leerlingen lopen; geef meer denktijd; laat teams eerst samen rekenen voor de beurt.

Reflectie/meetmoment:

Bespreek: waren fouten door te snel gaan of door rekenfout? Observeer automatisering onder tijdsdruk.



Leskaart 10: SomBingo

Lesdoel:

De leerlingen oefenen het snel uitrekenen en herkennen van sommen in spelvorm.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- (Optioneel) bingo-afsprak: 3 of 5 goede rondes = bingo

Uitleg:

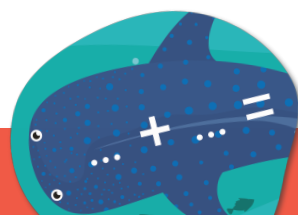
1. Leg de RekenSpetters verspreid zichtbaar in de ruimte.
2. De leerkracht trekt een spelkaartje en toont/leest de som.
3. Iedereen rekt de som uit.
4. Leerlingen bewegen naar een RekenSpetter met een som die dezelfde uitkomst heeft.
5. Wie goed staat, verdient een punt/fiche (of zet een streep op eigen kaart).
6. Na 3 (of 5) punten roept de leerling 'Bingo!' en controleert de klas 1–2 keuzes.
7. Start een nieuwe ronde.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen na het staan op hun RekenSpetter ook nog een andere passende som zoeken (snelle bonus).
- **Extra ondersteuning:** Gebruik alleen plaatjessommen; geef minder RekenSpetters; laat in duo's kiezen en samen hardop rekenen.

Reflectie/meetmoment:

Vraag: "Welke sommen kende je uit je hoofd?" en "Welke moest je nog tellen?"



Leskaart 11: RekenParcours XL

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren plus- en minsommen door deze herhaaldelijk uit te rekenen tijdens een gevarieerd bewegingsparcours.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes (plaatjes en cijfers)
- Parcoursmateriaal: banken, hoepels, pionnen, kruiptunnel, linten

Uitleg:

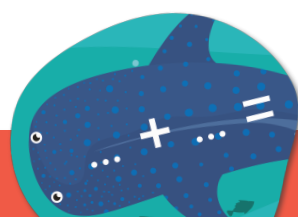
1. Zet een parcours uit met 4–6 beweegonderdelen (kruipen, balanceren, springen, slalommen).
2. Leg tussen (of bij) elk onderdeel 1–2 RekenSpetters.
3. Leerling trekt bij de start een spelkaartje en rekt dit uit (op eigen manier).
4. Bij elk onderdeel stopt de leerling kort bij een RekenSpetter: rekt de som op de mat uit en checkt of die dezelfde uitkomst heeft als het kaartje.
5. Klopt het? Dan mag de leerling door. Klopt het niet? Dan voert de leerling een korte 'herstelopdracht' uit (bijv. 3 knieheffen) en kiest een andere RekenSpetter.
6. Na het parcours wissel je van leerling; na een ronde wissel je van somtype (meer min of meer plus).

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Geef 2 kaartjes (2 sommen) per ronde; laat leerlingen de 'snelle manier' benoemen (splitsen/brug naar 10).
- **Extra ondersteuning:** Maak het parcours prikkelarm (vaste route, minder materialen); werk met plaatjessommen; laat een maatje meerekenen.

Reflectie/meetmoment:

Vraag: "Welke sommen op de mat wist je meteen?" en noteer welke sommen al geautomatiseerd zijn.



Leskaart 12: SomEstafette XXL

Lesdoel:

De leerlingen oefenen vlot en nauwkeurig uitrekenen van sommen in een competitieve estafettevorm.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Pionnen/estafettestokjes
- Eventueel scorebord

Uitleg:

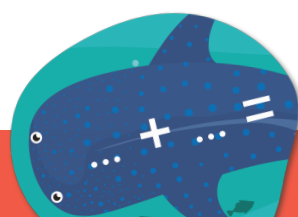
1. Maak per team een estafettebaan en leg aan het einde een 'som-veld' met RekenSpetters.
2. Leerling 1 trekt een spelkaartje en rekt de som uit vóór hij/zij vertrekt.
3. Leerling 1 rent/loopt naar het som-veld en kiest een RekenSpetter die dezelfde uitkomst heeft; tikt aan en leest de som hardop.
4. De leerkracht of een aangewezen 'controleur' (leerling) keurt goed of fout.
5. Goed = punt; fout = terug, opnieuw kiezen (zonder extra punt).
6. Leerling 1 rent terug en geeft het stokje door; leerling 2 krijgt een nieuw kaartje.
7. Teams spelen tot een afgesproken puntenaantal.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Twee kaartjes per beurt; laat leerlingen ook een passende minsom vinden bij een plussom (of andersom) met dezelfde uitkomst.
- **Extra ondersteuning:** Laat teams eerst samen rekenen; beperk tot plussommen; gebruik plaatjessommen; loop i.p.v. rennen.

Reflectie/meetmoment:

Bespreek waar fouten ontstaan: rekenfout of verkeerde keuze. Observeer automatisering én stressbestendigheid.



Leskaart 13: RekenTikkertje

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door snel uit te rekenen en in spelvorm te reageren.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Lintjes voor tikkers

Uitleg:

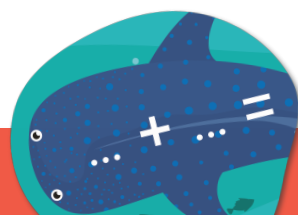
1. Leg de RekenSpetters verspreid over het speelveld.
2. Kies 1–2 tikkers (met lintje).
3. De leerkracht toont een spelkaartje; iedereen rekent de uitkomst uit.
4. Op 'start' zoeken leerlingen een RekenSpetter met een som die dezelfde uitkomst heeft en gaan erop staan.
5. Wie goed staat is 'veilig'. Wie verkeerd staat of nog zoekt, kan getikt worden.
6. Getikte leerlingen doen 1 korte reken-herstelopdracht (bijv. som nog een keer hardop) en doen weer mee.
7. Wissel tikker(s) na 1–2 rondes.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Voeg een tweede voorwaarde toe (bijv. 'alleen minsommen met dezelfde uitkomst') of verhoog tempo.
- **Extra ondersteuning:** Geef meer denktijd vóór start; speel met één tikker en kleiner veld; gebruik alleen plaatjessommen.

Reflectie/meetmoment:

Vraag: "Hoe maakte jij snel je keuze?" Observeer of leerlingen sommen herkennen of nog tellen.



Leskaart 14: SomRoute

Lesdoel:

De leerlingen oefenen sommen door keuzes te maken: welke route 'past' bij een uitkomst?

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Pionnen om 2–3 routes te markeren

Uitleg:

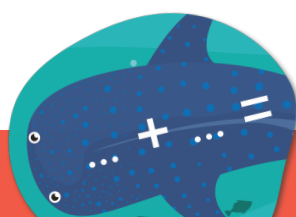
1. Maak 2–3 routes (bijv. rood/blauw/groen) met pionnen; leg op elke route 5–6 RekenSpetters.
2. Trek een spelkaartje; leerlingen rekenen de uitkomst uit.
3. De leerling kiest een route waarvan (bijna) alle sommen dezelfde uitkomst hebben als het kaartje.
4. De leerling loopt de route en rekt bij elke RekenSpetter kort na; bij een 'foute' som moet de leerling terug naar de vorige pion en kiest een andere route.
5. Na afloop vertelt de leerling waarom hij/zij deze route koos.
6. Wissel uitkomsten/kaartjes; laat routes af en toe wisselen.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen zelf routes maken (in groepjes) voor een gekozen uitkomst; of werk met 2 uitkomsten door elkaar.
- **Extra ondersteuning:** Begin met 2 routes en duidelijke verschillen; laat een maatje meehelpen; gebruik plaatjessommen.

Reflectie/meetmoment:

Bespreek: welke route was het 'veiligst' en waarom? Observeer redeneren én rekenen.



Leskaart 15: RekenStorm

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door snel schakelen tussen denken en bewegen in korte, intensieve rondes.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Timer (optioneel)

Uitleg:

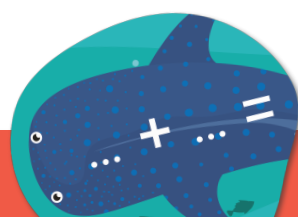
1. Leg alle RekenSpetters zichtbaar verspreid in de ruimte.
2. De leerkracht toont een spelkaartje; leerlingen rekenen de uitkomst uit.
3. Na 3 seconden bewegen leerlingen naar een RekenSpetter met dezelfde uitkomst en gaan erop staan.
4. De leerkracht geeft direct een nieuw kaartje (storm-ronde: 5–8 kaartjes achter elkaar).
5. Na de storm volgt een 'rustmoment': 2 kaartjes langzaam, met uitleg van strategie.
6. Herhaal 2–3 stormrondes.
7. Sluit af met 1 ronde waarin leerlingen zelf kaartjes kiezen.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen in duo's 1 ronde leiden (kaartjes tonen/tempo); voeg moeilijkere sommen toe (brug naar 10).
- **Extra ondersteuning:** Maak de '3 seconden' langer; gebruik alleen plaatjessommen; laat leerlingen eerst blijven staan en pas op signaal verplaatsen.

Reflectie/meetmoment:

Vraag welke sommen automatisch gingen en welke niet. Observeer groei in tempo en zekerheid.



Leskaart 16: SomParcours – Alles is 5 (of 10)

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen met een vaste uitkomst (bijv. 5 of 10) door gerichte keuzes te maken in een parcours.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Parcoursmateriaal (pionnen, banken, hoepels, linten)
- (Optioneel) kaartje met 'Doeluitkomst: 5/10'

Uitleg:

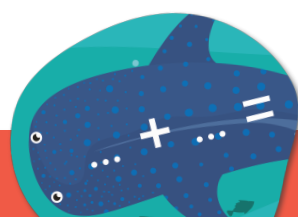
1. Zet een parcours uit met meerdere beweegonderdelen.
2. Leg in het parcours zowel 'juiste' RekenSpetters (uitkomst 5) als 'foute' RekenSpetters (andere uitkomst).
3. Leg uit: "Je mag alleen door als de som 5 is (of 10)."
4. De leerling beweegt het parcours en stopt bij elke RekenSpetter om de som uit te rekenen.
5. Is de uitkomst gelijk aan het doelgetal? Dan mag de leerling door. Zo niet: terug naar de vorige pion en een andere route/keuze maken.
6. Na 2–3 beurten wissel je het doelgetal (5 → 10).
7. Laat leerlingen na afloop 2 sommen noemen die 'zeker 5' zijn.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen zelf 3 sommen bedenken met uitkomst 5/10 en zoeken of die op de RekenSpetters liggen; of wissel sneller van doelgetal.
- **Extra ondersteuning:** Begin met alleen 'juiste' sommen in het parcours en voeg later foute toe; reken samen; laat een maatje meedenken.

Reflectie/meetmoment:

Observeer of leerlingen sommen met uitkomst 5/10 gaan herkennen (automatiseren) en laat ze verwoorden welke sommen 'klassiek' zijn.



Leskaart 17: RekenCircuit

Lesdoel:

De leerlingen oefenen het vlot uitrekenen van sommen via stations: herhalen, bewegen en verwoorden.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Stationmaterialen (springtouw, bal, bank, hoepels)

Uitleg:

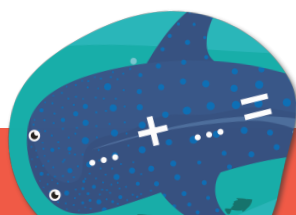
1. Zet 4–6 stations uit. Bij elk station ligt 1 RekenSpetter.
2. De leerling start bij station 1, rekt de som op de RekenSpetter uit en zegt de uitkomst hardop.
3. Daarna voert de leerling de beweging van dat station uit (bijv. 5x springen).
4. Bij station 2 herhaalt de leerling: som uitrekenen → beweging uitvoeren.
5. Na een volledige ronde trekt de leerling 1 spelkaartje en zoekt in het circuit één station met een som die dezelfde uitkomst heeft als het kaartje.
6. Daar eindigt de ronde; wissel leerling.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen 2 spelkaartjes trekken en 2 stations 'matchen'; voeg moeilijkere sommen toe.
- **Extra ondersteuning:** Minder stations; rustig tempo; alleen plussommen; gebruik plaatjessommen; begeleiding door maatje.

Reflectie/meetmoment:

Vraag: "Welk station voelde het makkelijkst qua rekenen?" Observeer of beweging helpt of afleidt.



Leskaart 18: SomSchakelspel

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door snel te wisselen tussen denken (uitrekenen) en bewegen (kiezen/plaatsen).

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes

Uitleg:

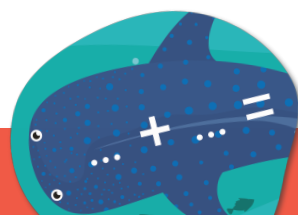
1. Leg de RekenSpetters verspreid in de ruimte.
2. Trek een spelkaartje en laat leerlingen de uitkomst uitrekenen.
3. Op het signaal kiezen leerlingen een RekenSpetter met een som die dezelfde uitkomst heeft en gaan erop staan.
4. De leerkracht roept: "Schakel!" en toont direct een nieuw kaartje; leerlingen rekenen snel en wisselen naar een nieuwe passende RekenSpetter.
5. Na 5 schakels volgt een korte stop: 1 leerling legt uit hoe hij/zij snel rekende.
6. Herhaal 2–3 rondes.
7. Sluit af met 1 rustige ronde zonder tijdsdruk.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Maak de schakels sneller of voeg een regel toe: je mag niet twee keer dezelfde RekenSpetter gebruiken.
- **Extra ondersteuning:** Meer bedenktijd; minder RekenSpetters; alleen plaatjessommen; laat leerlingen eerst wijzen i.p.v. lopen.

Reflectie/meetmoment:

Observeer of leerlingen steeds minder tellen en meer herkennen. Vraag welke sommen 'automatisch' voelen.



Leskaart 19: RekenTikkertje Plus & Min

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen in een dynamisch tikspel waarin snelle rekenkeuzes nodig zijn.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Lintjes voor tikkers

Uitleg:

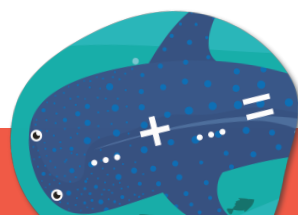
1. Leg RekenSpetters verspreid. Kies 1–3 tikkers (afhankelijk van groepsgrootte).
2. Toon een spelkaartje; leerlingen rekenen de uitkomst uit.
3. Leerlingen zoeken een RekenSpetter met dezelfde uitkomst en gaan erop staan (veilig).
4. Tikkers tikken leerlingen die nog lopen of verkeerd staan.
5. Wie getikt is, doet een korte 'reken-check': som op zijn/haar gekozen RekenSpetter hardop uitrekenen, dan weer meedoen.
6. Wissel tikker(s) regelmatig zodat iedereen actief blijft.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat tikkers ook 'controleurs' zijn: zij mogen alleen tikken als ze eerst zelf de som hardop uitrekenen (extra uitdaging).
- **Extra ondersteuning:** Kleiner veld; minder tikkers; meer denktijd; speel met vaste veilige zone waar je even mag 'nadenken'.

Reflectie/meetmoment:

Let op: kiezen leerlingen sommen die ze kennen? Vraag naar strategie: tellen, splitsen, automatiseren.



Leskaart 20: SomOversteek

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door alleen via 'passende' sommen veilig over te steken.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Start- en eindlijn (pionnen)

Uitleg:

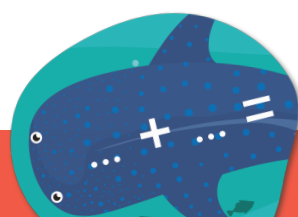
1. Maak een start- en eindlijn. Leg RekenSpetters daartussen als 'stenen'.
2. Toon een spelkaartje en laat leerlingen de uitkomst uitrekenen.
3. Leerlingen steken over door alleen op RekenSpetters te stappen met dezelfde uitkomst.
4. Bij elke stap noemen leerlingen de som op de RekenSpetter en de uitkomst.
5. Wie fout stapt, gaat terug naar de start en probeert opnieuw.
6. Wissel na enkele rondes de uitkomst (nieuw spelkaartje).
7. Varieer: alleen minsommen, alleen plussommen, of 'brug naar 10'-sommen.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Maak het veld smaller (minder stenen) en voeg een regel toe: je mag niet stoppen, je moet doorlopen (sneller automatiseren).
- **Extra ondersteuning:** Leg meer 'juiste' stenen neer; laat duo's samen oversteken; geef extra denktijd.

Reflectie/meetmoment:

Observeer tempo en fouten. Bespreek welke sommen bij een uitkomst het snelst herkend werden.



Leskaart 21: SomLava XL

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door snel te bepalen welke sommen 'veilig' zijn en welke 'lava'.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Afgebakend speelveld

Uitleg:

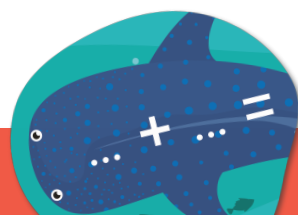
1. Leg de RekenSpetters verspreid over de vloer.
2. De leerkracht kiest een opdracht, bijvoorbeeld: "Alles wat uitkomt op 10 is veilig."
3. Leerlingen rekenen de sommen op de matjes uit (mentaal) en bewegen naar een veilige RekenSpetter.
4. De leerkracht controleert: leerlingen op een 'lava-som' moeten terug naar de rand (start).
5. Wissel de opdracht: uitkomst 5/8/12, alleen minsommen, alleen plussommen.
6. Voeg spanning toe: haal 1–2 veilige matjes weg per ronde (maar zorg dat het haalbaar blijft).

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen zelf de opdracht verzinnen (bijv. "alle sommen met uitkomst 9") en klasgenoten laten controleren.
- **Extra ondersteuning:** Begin met veel veilige sommen; laat leerlingen eerst in duo's overleggen; speel zonder 'afvallen'.

Reflectie/meetmoment:

Observeer: herkennen leerlingen somfamilies (bijv. sommen naar 10)? Laat ze 2 sommen noemen die zeker bij de opdracht horen.



Leskaart 22: RekenTikkertje – Veilig op de Som

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door snel uit te rekenen en een veilige som te kiezen in een tikspel.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Lintjes voor tikkers

Uitleg:

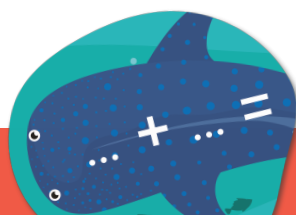
1. Leg de RekenSpetters verspreid neer en kies 1–2 tikkers.
2. Toon een spelkaartje; leerlingen rekenen de uitkomst uit.
3. Op 'go' rennen leerlingen naar een RekenSpetter met dezelfde uitkomst en blijven daarop staan (veilig).
4. Tikkers mogen pas na 5 seconden starten (eerste ronde) en tikken leerlingen die nog lopen of fout staan.
5. Getikte leerlingen doen een herstelopdracht: som nog eens uitrekenen en hardop zeggen; daarna weer meedoen.
6. Wissel tikkers na een ronde.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Voeg dubbele eis toe: "Uitkomst 10 én het is een minsom." of "Je mag niet twee keer dezelfde mat kiezen."
- **Extra ondersteuning:** Maak de tikkers later starten; speel met kleiner veld; gebruik alleen plaatjessommen; laat een 'denkplek' (veilige zone) toe.

Reflectie/meetmoment:

Bespreek: wat hielp om snel te kiezen? Observeer rekenstrategie onder druk.



Leskaart 23: SomSpeurtocht

Lesdoel:

De leerlingen oefenen het uitrekenen en herkennen van sommen via een route van aanwijzingen.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- (Optioneel) aanwijzingskaartjes

Uitleg:

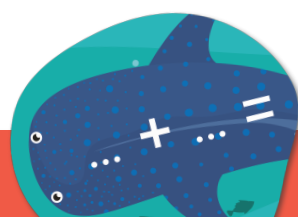
1. Verstop of verspreid RekenSpetters door de ruimte.
2. Geef een startopdracht: "Zoek een som met uitkomst 6." (je kunt dit ook via een spelkaartje doen).
3. Bij de gevonden RekenSpetter rekent de leerling de som hardop uit ter controle.
4. Daarna krijgt de leerling de volgende opdracht (bijv. uitkomst 9, daarna uitkomst 5).
5. De speurtocht eindigt bij een 'finale-som': de leerling kiest zelf een som met afgesproken uitkomst en legt uit hoe hij/zij rekende.
6. Speel klassikaal: één groep tegelijk, of meerdere groepjes met verschillende routes.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen zelf aanwijzingen maken voor een andere groep (didactisch sterk!).
- **Extra ondersteuning:** Korte route met 3 stappen; werk in duo's; gebruik plaatjessommen en laat samen tellen.

Reflectie/meetmoment:

Observeer of leerlingen gericht zoeken en controleren. Vraag: "Welke som zag je meteen?"



Leskaart 24: RekenBattle

Lesdoel:

De leerlingen automatiseren sommen door snelle herhaling in een team-'battle'.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- (Optioneel) scorebord

Uitleg:

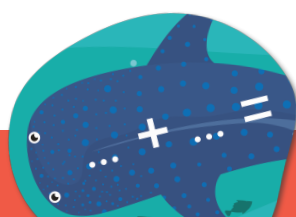
1. Verdeel de klas in twee (of drie) teams.
2. Leg de RekenSpetters zichtbaar in een middenveld.
3. Trek een spelkaartje en toon de som; teams rekenen tegelijk de uitkomst uit.
4. Eén leerling per team rent naar het veld en gaat op een RekenSpetter staan met dezelfde uitkomst.
5. De leerkracht controleert: juiste keuze = punt.
6. Wissel steeds van spelers zodat iedereen aan bod komt.
7. Varieer: battle met alleen minsommen, alleen plussommen, of 'brug naar 10'.

Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat teams eerst fluisterend een strategie afspreken (splitsen, dubbelen) en geef moeilijkere sommen.
- **Extra ondersteuning:** Laat teams samen rekenen vóór de sprint; geef meer bedenktijd; gebruik plaatjessommen.

Reflectie/meetmoment:

Bespreek: wanneer ging het te snel? Observeer groei in automatisering en samenwerking.



Leskaart 25: RekenFinale

Lesdoel:

De leerlingen passen hun rekenvaardigheden toe in een afsluitende mix van spellen met veel herhaling en succeservaringen.

Benodigde materialen:

- RekenSpetters
- Spelkaartjes
- Divers bewegingsmateriaal (pionnen/hoepels/ballen)
- Timer (optioneel)

Uitleg:

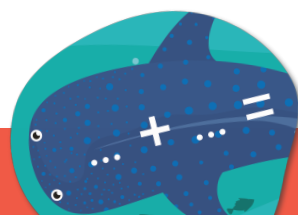
1. Maak 3 mini-onderdelen (bijv. 1) mini-parcours, 2) mini-estafette, 3) mini-lava).
2. Bij elk onderdeel liggen RekenSpetters; de leerkracht werkt met spelkaartjes.
3. Leerlingen rouleren klassikaal of in 3 groepen langs de onderdelen.
4. Bij elk onderdeel: eerst som uitrekenen, dan bewegen volgens spelregel, dan kort controleren.
5. Sluit af met een 'trots-ronde': ieder noemt één som die hij/zij nu sneller weet dan eerst.
6. Eindig met een rustige cooling-down (rek/adem) en 2 sommen klassikaal hardop.

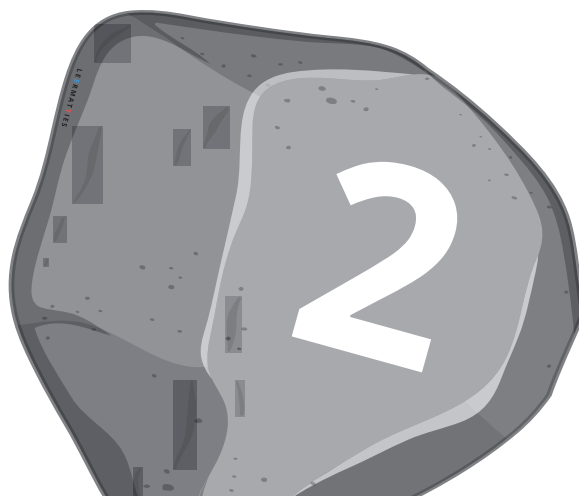
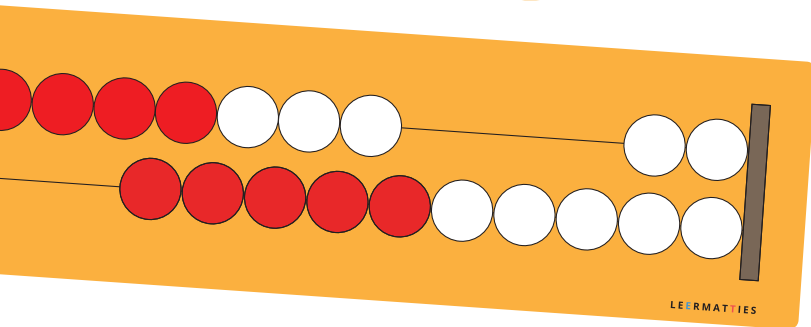
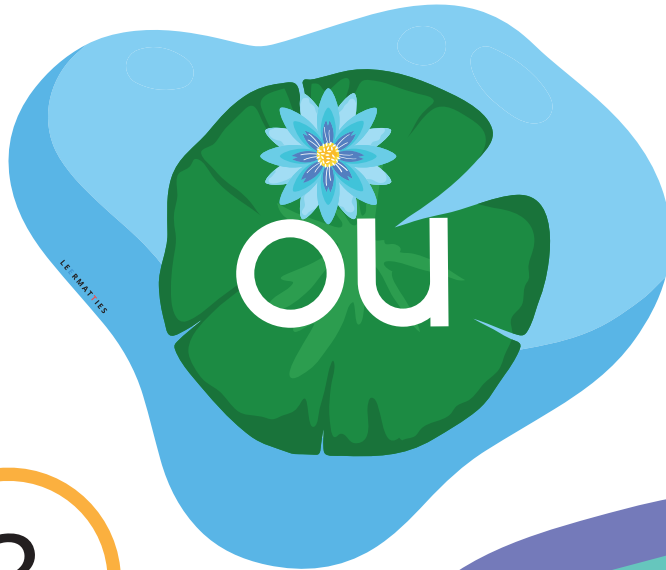
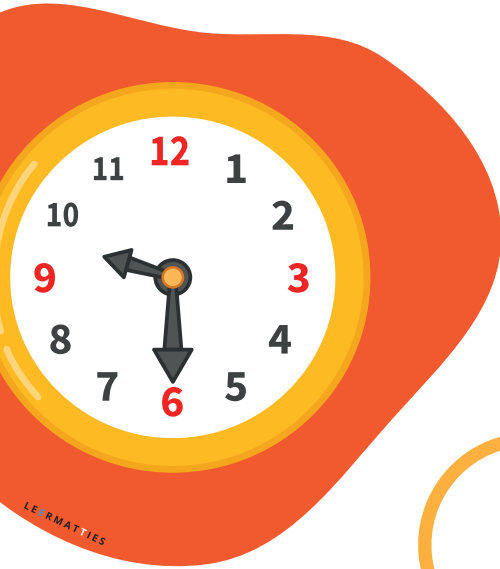
Differentiatie:

- **Extra uitdaging:** Laat leerlingen één onderdeel zelf leiden (kaartjes tonen, tempo bepalen) of voeg 'challenge'-kaartjes toe (2 sommen onthouden).
- **Extra ondersteuning:** Maak onderdelen prikkelarm (minder wissels, vaste volgorde); gebruik plaatjessommen; geef extra rustmomenten.

Reflectie/meetmoment:

Observeer groei: tempo, strategie, zelfvertrouwen. Laat leerlingen verwoorden waar ze trots op zijn.





www.LeerMatties.nl

