

Alles = telt

Springprogramma

groep 3 en 4

blok 1 t/m 6

*Met Sprongen vooruit gebruiken
bij Alles telt (2^e editie)*



ThiemeMeulenhoff

Met Sprongen Vooruit bij Alles telt 2

Speciaal voor de scholen die met de 2^e editie van *Alles telt* werken, hebben we het Springprogramma samengesteld. Hiermee kunt u het programma *Met Sprongen Vooruit* inzetten naast *Alles telt*.

Het Springprogramma bestaat uit tabellen, waarin u precies kunt zien welke onderdelen uit *Alles telt* kunnen worden vervangen door activiteiten uit *Met Sprongen Vooruit*. Het Springprogramma geeft per les een aantal suggesties waaruit u een keuze kunt maken.

Bij de tabellen is tevens een routeboekje gemaakt voor groep 3 en groep 4. Deze routeboekjes bevatten een aanvulling op de ideeën uit de map van *Met Sprongen Vooruit*.

Dit Springprogramma stellen wij gratis beschikbaar aan alle gebruikers van de 2^e editie van *Alles telt*.

Wij wensen u veel plezier met het Springprogramma.

Alles telt

Lanting Onderwijsadvies,
Alette Lanting

Verklaring groep 3, blok 1

Even snel en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- Domino
- Kampen/Hoogste kaart
- Memory
- Wie het hoogste gooit
- (Buren) Bingo tot 10
- Samen 5
- Wat heb ik in mijn hand

Verder en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- Domino
- Kampen/Hoogste kaart
- Memory
- Wie het hoogste gooit
- Burenbingo tot 10 (20)
- Samen 5
- Wat heb ik in mijn hand

Plus en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen' Vooruit structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- Domino
- Kampen/Hoogste kaart
- Memory
- Boevenvangen
- Wie het hoogste gooit
- Burenbingo tot 10 (20)
- Samen 5
- Bamzaaien

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
- Lb = Leerlingenboek
- Ws = Werkschrift
- Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
- O = Ordenen
- L = Lokaliseren
- Sng = Springen naar getallen
- A = Aanvullen tot 10 (+getalbeelden)
- S = Splitsingen
- Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
- E = Eigen producties
- Wb = Werkblad
- R = Rekenrek

Groep 3 Blok 1	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2		<p>T: Tikkie je bent hem tot 12 (...). Zet de getallen ook op het bord.</p> <p>O: Zoek elkaar op.</p> <p>Spel: Stem verloren. Hoeveel jaar ben jij?</p>
Les 3+4		<p>T: Op de rem.</p> <p>A: Flitsen vingerbeelden: evenveel. Welk getalkaartje hoort daarbij?</p> <p>Spel: Kampen, Memory of De hoogste kaart in tweetallen.</p>
Les 5		<p>T: Terugtellen vanaf 10 (12) met behulp van wegnemen van de getalkaartjes. Introduceer voor de begrippen 'ervoor' en 'erna' de term buurgetallen.</p> <p>O: Ordenen op tafel tot 10 (20) met de (getal)kaartjes of met de dobbelsteenpatronen, vinger- of turfbeelden. De buurgetallen van ... zijn? Welke mis je? Etc.</p>
Les 6+7		<p>T: Buurgetallen. Heen en terugtellen met en zonder getalkaartjes.</p> <p>A: Flitsen vingerbeelden: evenveel.</p> <p>Spel: Bingo met koppeling getalsymbolen – dobbelsteenpatronen, vinger- of turfbeelden.</p>
Les 8+9		<p>T: Welke mis je? Ondersteun visueel. Op de rem.</p> <p>O: Zoek elkaar op en ga op de getallenlijn staan. Maak vast.</p> <p>Spel: Wie het hoogste gooit in tweetallen. Speel het spel eerst klassikaal. Stippenspel.</p>
Les 10		<p>T: Tikkie je bent hem tot 12 (20).</p> <p>A: Flitsen vingerbeelden: evenveel en één meer en één minder</p> <p>O: Sprintspel op tafel met de memory kaartjes met dobbelsteenpatronen, enz.</p>
Les 11+12		<p>T: Terugtellen vanaf 12 (20) met behulp van wegnemen van getalkaartjes. Zonder kaartjes?</p> <p>O: Maak vast .</p> <p>A: Flitsen vingerbeelden: evenveel en één meer en één minder.</p>

Les 13+14		<p>T: Terugtellen vanaf 12 (20) met en zonder getalkaartjes. De buur van ...</p> <p>O: Zoek elkaar op. Wie heeft het getal?</p> <p>Spel: Wie het hoogste gooit in tweetallen. Stippenspel.</p>
Les 15		<p>T: Sprongetjes van 2. Tikkie je bent hem met sprongen van 2. Tweetalspel.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan met de structuur van sprongen van 2.</p> <p>Sprintspeel (individueel) op tafel met de kaartjes van 2-4-6.</p>
Les 16+17		<p>T: Heen en terugtellen tot 20. Tikkie je bent hem. Op de rem.</p> <p>O: Ordenen op tafel + verwoorden. Wie heeft het getal?</p> <p>A: Flitsen vingerbeelden: evenveel en één (2) meer en één (2) minder. Pak getalkaartje.</p>
Les 18+19		<p>T: De buur van ... Koortellen.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan. Wie heeft het getal ...?</p> <p>L: Waar sta ik tot 10.</p> <p>S: Samen 5 met de vingers. Gebruik in het begin het woord verdelen i.p.v. splitsen.</p> <p>Kinderen kunnen zich hier iets bij voorstellen.</p>
Les 20		<p>O: Ordenen op tafel + verwoorden.</p> <p>S: Laat anders zien met de vingers.</p>
Les 21+22		<p>T: De buur van... Burenbingo tot 10 (12) met speelveld 2 bij 2. Sprongen van 2. Schuif op de kralenstang en zet de getallen ook visueel op het bord.</p> <p>O: Wie heeft het getal? (tot 10 -20)</p> <p>S: Samen 5 (10) met de vingers. Hoeveel heb ik in mijn hand?</p>
Les 23+24		<p>T: Tweetalspel of Tikkie je bent hem met stappen van 2. Reeks van 2 (1-2/3-4/5-6).</p> <p>L: Op je nummer tot 10.</p> <p>S: Hoeveel heb ik in mijn hand?</p>
Les 25		<p>T: Sprongetjes van 2. Tikkie je bent hem met stappen van 2. Tweetalspel.</p> <p>O: Wie heeft het getal?</p> <p>S: Laat anders zien met de vingers.</p>

Verklaring groep 3, blok 2

Even snel en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|----------------------------|-------------------------|---------------------------|
| - Domino | - Wie het hoogste gooit | - Bamzaaien |
| - Kampen/Hoogste kaart | - (Buren) Bingo tot 10 | - Wat heb ik in mijn hand |
| - Memory | - Samen 5 | - Ik kan toveren |
| - Splitsmemory met kaarten | - Straatje maken tot 30 | |

Verder en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|----------------------------|--------------------------|---------------------------|
| - Domino | - Wie het hoogste gooit | - Bamzaaien |
| - Kampen/Hoogste kaart | - Burenbingo tot 10 (20) | - Wat heb ik in mijn hand |
| - Memory | - Samen 5 | - Ik kan toveren |
| - Splitsmemory met kaarten | - Straatje maken tot 30 | |

Plus en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|-------------------------|---------------------------|---------------------------|
| - Kampen/Hoogste kaart | - Wat heb ik in mijn hand | - Straatje maken |
| - Samen 5 | - Bamzaaien | - Boevenvangen |
| - Ik kan toveren | - Burenbingo tot 10 (20) | - Splitsmemory (getallen) |
| - Wie het hoogste gooit | - Maak 10 | |

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
Lb = Leerlingenboek
Ws = Werkschrift
Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Tellen
O = Ordenen
L = Lokaliseren
Sng = Springen naar getallen
A = Aanvullen tot 10
S = Splitsingen
Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
E = Eigen producties
Wb = Werkblad
R = rekenrek

Groep 3 Blok 2	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2		T: Tikkie je bent hem heen en terug tot 20 (30). Welke mis je? De buur van ...? O: Op de getallenlijn staan. Ordenen op tafel. S: Hoeveel heb ik in mijn hand?
Les 3+4		T: Tikkie je bent hem met stappen van 2 vanaf 0 (1).Tweetalspel vanaf 0. Terugtellen. Geef hierbij visuele ondersteuning met kralenstang en getallen. L: Waar sta ik tot 10 (20). S: Hoeveel heb ik in mijn hand? (5, 8)
Les 5		T: Koortellen. Reeksen tellen met 2 getallen (1-2; 3-4; 5-6). O: Sprintspel op tafel in groepjes of individueel met (on) even getallen. L: Waar hoort de ...?
Les 6+7		T: Tikkie je bent hem met stappen van 2 vanaf 0. Tweetalspel. O: Op de getallenlijn staan met sprongen van 2. Ordenen op tafel met sprongen van 2. Sprintspel met sprongen van 2 in en groepje of individueel. S: Wat heb ik in mijn hand? Samen 10. uit Alles telt: Lb: Zet eventueel het rekenrek al in en oefen de getalbeelden (fase 1). Herhaal deze oefening de komende lessen regelmatig. Werk naar fase 2-3 toe. In Alles telt komt het rekenrek in blok 4 aanbod. Pak blok 4 les 1 erbij.
Les 8+9		T: Welke mis je? De buur van ...? L: Waar hoort de ...? S: Ik kan toveren in tweetallen. Gebruik het woord verdelen naast het woord splitsen.
Les 10		T: Reeksen met 2. L: Waar sta ik 10 (20)? S: Wat heb ik in mijn hand? Splitsmemory met speelkaarten of met de memorykaartjes met de dobbelsteenpatronen, enz. Welke kaarten heb ik nodig voor het spel?
Les 11+12		T: Sprongetjes van 2 (3). Tweetalspel (Drietalspel). O: Sprintspel op tafel met sprongen van 2. S: Dubbelen flitsen met de vingers en verwoorden.
Les 13+14		T: Burenbingo met speelveld 3 bij 3 hokjes tot 20. O: Groepjes maken met sprongen van 2.

		<p>A: Getalbeelden flitsen met de vingers: evenveel en één (2) meer en één (2) minder. Pak het getalkaartje erbij.</p> <p>L: Waar hoort de ...?</p>
Les 15		<p>T: Welke mis je?</p> <p>O: Op de getallenlijn staan t/m 20. Wat zijn je burens, welk getal is kleiner, welke getallen missen we? Enz.</p> <p>S: Schuilnamen bedenken met een 5.</p>
Les 16+17		<p>T: Tikkie je bent hem heen en terug tot 20 (30). De buur van ...? Op de rem.</p> <p>A: Dubbelen en halveringen flitsen met de vingers.</p> <p>L: Waar sta ik? Op je nummer zetten tot 20.</p> <p>S: Ik kan toveren in tweetallen.</p>
Les 18+19		<p>T: Wijs op de structuur en systematiek van de telrij. Gebruik de kralenstang. Tikkie je bent hem tot 20 (30).</p> <p>S: Wat heb ik in mijn hand? Bamzaaien in tweetallen.</p> <p>O: Groepjes maken.</p> <p>R: Getalbeelden fase 1 (handelend) en fase 2 (kijkend). Oefen het rekenrek regelmatig. Werk naar fase 3 (mentaal) toe + verwoorden.</p> <p>Spel: Splitsmemory met speelkaarten bv. 7(...) in tweetallen.</p>
Les 20		<p>T: Burenbingo tot 20 met speelveld 3 bij 3.</p> <p>S: Schuilnamen bedenken met een 5 (...).</p>
Les 21+22		<p>T: Tikkie je bent hem met stappen van 2 vanaf 0 (1). Tweetalspel vanaf 0 (1).</p> <p>O: Wie heeft het getal?</p> <p>S: Bamzaaien in tweetallen. Speel eerst klassikaal.</p>
Les 23+24		<p>T: Wijs op de structuur en systematiek van de telrij. Gebruik de kralenstang. Sprongen van 2 vanaf 0 (1). Reeksen met 2 getallen.</p> <p>L: Waar hoort de ...?</p> <p>O: Straatje maken tot 30.</p>
Les 25		<p>T: Sprongen van 2 vanaf 0 (1).</p> <p>O: Op de getallenlijn staan tot 20.</p> <p>L: Waar sta ik? Op je nummer zetten tot 20.</p> <p>S: Bamzaaien in tweetallen.</p>

Verklaring groep 3, blok 3

Even snel en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | | |
|------------------------|-------------------------|---------------------------|------------------|
| - Domino | - Wie het hoogste gooit | - Bamzaaien | - Straatje maken |
| - Kampen/Hoogste kaart | - (Buren) Bingo tot 20 | - Wat heb ik in mijn hand | - Splitsmemory |
| - Memory | - Samen 5 | - Ik kan toveren | - Maak 10 |

Verder en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | | |
|------------------------|-------------------------|---------------------------|------------------|
| - Domino | - Wie het hoogste gooit | - Bamzaaien | - Straatje maken |
| - Kampen/Hoogste kaart | - Burenbingo tot 20 | - Wat heb ik in mijn hand | - Splitsmemory |
| - Memory | - Samen 5 | - Ik kan toveren | - Maak 10 |

Plus en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1,2,3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|---------------------------|---------------------------|--------------------------|
| - Kampen/Hoogste kaart | - Wat heb ik in mijn hand | - Straatje maken |
| - Samen 5 | - Bamzaaien | - Boevenvangen |
| - Ik kan toveren | - Burenbingo tot 30 (40) | - Splitsmemory |
| - Wie het hoogste gooit | - Maak 10 | - Dienaren van de koning |
| - Verliefde harten memory | | |

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
Lb = Leerlingenboek
Ws = Werkschrift
Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
O = Ordenen
L = Lokaliseren
Sng = Springen naar getallen
A = Aanvullen tot 10
S = Splitsingen
Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
E = Eigen producties
Wb = Werkblad
R = Rekenrek

Groep 3 Blok 3	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2		T: Tikkie je bent hem. Op de rem staan. Welke mis je. O: Op de getallenlijn staan en verwoorden. S: Dubbelen en halveren flitsen met de vingers. Schuilnamen bedenken met ... Wat heb ik in mijn hand?
Les 3+4		R: Getalbeelden tot 10 (fase 2) en dubbelen (fase 1). Verwoorden. O: Groepjes maken. S: Splitsbloemen van 4 en 5 + sommen.
Les 5		T: Sprongen van 5 tot ... L: Op je nummer tot 20. Ondersteun met de kralenstang en getallenlijn. Denk aan de steunpunten. R: Getalbeelden tot 10 (fase 2) en dubbelen (fase 1).
Les 6+7		T: Tikkie je bent hem met sprongen van 2, 5 vanaf 0 (1). Welke mis je? O: Ordenen op tafel. Welke is weg? Tussen welke tientallen. Buren?ENZ. R: Getalbeelden en dubbelen (fase 2) en flitskaarten. Introduceer de tweelingen.
Les 8+9		T: Op de rem. Buur van ... O: Zoek elkaar op met getalsymbolen en flitskaartjes van het rekenrek. Ga daarna op de getallenlijn staan. Maak vast op bord of op tafel. S: Wat heb ik in mijn hand? Bamzaaien in tweetallen. Tweelingen automatiseren +sommen. R: Getalbeelden en dubbelen (fase 3) en halveren (fase 1). Flitskaarten en Tweelingen. Spel: Getalbeelden oefenen.
Les 10	Splitsing van 12	T: Welke mis je. O: Sprintspel op tafel met (on)even getallen, individueel of in groepjes. R: Getalbeelden aanvullen tot 10 (fase 1) en verwoorden.
Les 11+12		T: De buur van ...? Buurgetallen. Burenbingo t/m 20 met speelveld 3 bij 3. L: Op je nummer of Waar sta ik tot 20. S: Splitsbloemen van 6 en 8 + sommen. Wat heb ik in mijn hand (8)? R: Getalbeelden aanvullen tot 10 (fase 1) en verwoorden.

<p>Les 13+14</p>		<p>T: Sprongen van 2 heen en terug (on)even. Geef visuele ondersteuning met kralenstang en getallen(lijn). Tweetalspel.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan met sprongen van 2 (on)even. Sprintspeel op tafel van groot (20, 19) naar klein of met sprongen van 2 individueel of in groepjes.</p> <p>R: Getalbeelden, dubbelen (fase 3) en halveren (fase 2). Flitskaarten en Tweelingen.</p> <p>Spel: Getalbeelden oefenen.</p>
<p>Les 15</p>		<p>T: Reeksen van 2.</p> <p>S: Splitsbloemen van 7 en 9 + sommen.</p>
<p>Les 16+17</p>		<p>T: Tikkie je bent hem tot 30 (...). Wijs ze op de structuur en systematiek van de telrij.</p> <p>S: Maak de splitsbloemen van 4, 5, 7 en 10 (eigen productie) met de splitsbloemen erbij. Maak een keuze uit Splitsflat of Splitsbloemen. Of laat zien dat de splitsbloemen hetzelfde zijn als de Splitsflat.</p> <p>R: Getalbeelden aanvullen tot 10 (fase 2) en verwoorden. Halveren (fase 3).</p>
<p>Les 18+19</p>		<p>O: Op de getallenlijn staan tot 30. Straatje maken tot 30.</p> <p>R: Aanvullen tot 10 (fase 2) en verwoorden. Onderhouden getalbeelden en dubbelen en halveren (fase 3, tweelingen). Spel: Getalbeelden oefenen.</p> <p>S: Splitsbloemsommen van Bloemen mogen niet meer omgedraaid worden.</p>
<p>Les 20</p>		<p>R: Aanvullen tot 10 (fase 2) en flitskaarten. Verwoorden. Tweelingen.</p> <p>O: Groepjes maken tot 30. Sprintspeel op tafel van groot naar klein.</p> <p>L: Op je nummer tot 20 (30).</p>
<p>Les 21+22</p>		<p>T: Tikkie je bent hem met stappen van 2, 5 heen en terug (even en oneven). Op de rem.</p> <p>R: Aanvullen tot 10 (fase 3), dubbelen en flitskaarten. Denk aan verwoorden. Tweelingen (halveringen).</p> <p>S: Splitsbloemsommen van ...(mentaal). Voor de zwakke leerlingen de bloemen er nog bij laten liggen.</p>
<p>Les 23+24</p>		<p>T: Welke mis je? Reeksen tellen met 2.</p> <p>O: Sprintspeel op tafel met eerlijk en oneerlijke getallen.</p> <p>S: Maak de splitsbloemen van ...</p>
<p>Les 25</p>		<p>R: Aanvullen tot 10 op rekenrek (fase 3).</p> <p>O: Groepjes maken (2-4-6; 10-12-14; 18-20-22) en met oneven getallen.</p>

Verklaring groep 3, blok 4

Even snel en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | | |
|------------------------|-------------------------|---------------------------|------------------|
| - Domino | - Wie het hoogste gooit | - Bamzaaien | - Straatje maken |
| - Kampen/Hoogste kaart | - (Buren) Bingo tot 20 | - Wat heb ik in mijn hand | - Splitsmemory |
| - Memory | - Samen 5 | - Ik kan toveren | - Maak 10 |

Verder en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | | |
|------------------------|-------------------------|---------------------------|------------------|
| - Domino | - Wie het hoogste gooit | - Bamzaaien | - Straatje maken |
| - Kampen/Hoogste kaart | - Burenbingo tot 20 | - Wat heb ik in mijn hand | - Splitsmemory |
| - Memory | - Samen 5 | - Ik kan toveren | - Maak 10 |

Plus en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1,2,3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|---------------------------|---------------------------|--------------------------|
| - Kampen/Hoogste kaart | - Wat heb ik in mijn hand | - Straatje maken |
| - Samen 5 | - Bamzaaien | - Boevenvangen |
| - Ik kan toveren | - Burenbingo tot 30 (40) | - Splitsmemory |
| - Wie het hoogste gooit | - Maak 10 | - Dienaren van de koning |
| - Verliefde harten memory | | |

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
 Lb = Leerlingenboek
 Ws = Werkschrift
 Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
 O = Ordenen
 L = Lokaliseren
 Sng = Springen naar getallen
 A = Aanvullen tot 10
 S = Splitsingen
 Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
 E = Eigen producties
 Wb = Werkblad
 R = Rekenrek

Groep 3 Blok 4	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2	Rekenrek sommen overslaan als u deze lessen in blok 2 al hebt aangeboden	T: Tikkie je bent hem tot ...? Heen en terug. Gebruik de kralenstang bij de grote Getallen. De buur van ...? O: Wie heeft het getal? R: Getalbeelden tot 20 (fase 1) + verwoorden of automatiseren fase 3 als u het rekenrek vanaf blok 2 al hebt aangeboden. Introductie verliefde harten.
Les 3+4	Rekenrek sommen overslaan als u deze lessen in blok 2 al hebt aangeboden	T: Tweetal, Drietal spel of reeksen tellen met 2 of 3 getallen (1-2-3; 4-5-6). R: Getalbeelden 10 - 20 (fase 2) + verwoorden. Verliefde harten en (bijna) dubbelen. Gebruik voor zwakke rekenaars alleen de strategie één meer bij de bijna dubbelen. A: Verliefde harten + erbij sommen. Samen 10. S: Tweelingen + sommen.
Les 5	Rekenrek sommen overslaan als u deze lessen in blok 2 al hebt aangeboden	T: Terugtellen met en zonder sprongen. Ondersteun het nog een keer visueel met kralenstang en kaartjeslijn. R: Getalbeelden tot 20 (fase 2). Flitskaarten en verwoorden. (bijna) Dubbelen met flitskaarten en/of Tweelingen. Spel: Getalbeelden oefenen. A: Verliefde harten + erbij sommen.
Les 6+7		T: Welke mis je? R: Getalbeelden tot 20 (fase 3). (bijna)Dubbelen met de Tweelingen en de sommen. Denk bij de sommen aan het rekenrek. Wat 'zie' je? A: Verliefde harten + erbij sommen. uit Alles telt : Ws les 7, som 2, rij 1 en 2: Denk aan de splitsbloemen van 8 en 9. rij 3: verliefde hartensommen.
Les 8+9		T: De buur van? Gebruik kralenstang bij grote getallen. Reeksen. O: Straatje maken tot 20 (30). Groepjes formeren. A: Maak 10. Getalbeelden oefenen. Denk bij het maken van sommen aan de getalbeelden. E: Waku waku zegt 10. Wijs op de verliefde harten bij sommen tot 10.
Les 10		T: Sprongen van 2 (even en oneven). O: Op de getallenlijn staan tot 30 (40). Sprintspeel op tafel. A: Brievenbusspel. uit Alles telt: Ws les 10, som 1: denk aan de splitsbloemen. Som 5: verliefde harten.
Les 11+12		T: Tikkie je bent hem heen en terug lopen tot 40 (...?). L: Raad mijn getal tot 20 (gebruik bij fouten getallenlijn/ kralenstang). A: Maak mooie ronde getallen (denk aan de verliefde harten).

		S: Splitsbloemen en sommen van ... Automatiseren en/of eigenproducties.
Les 13+14		T: Burenbingo tot 30 (40). L: Waar hoort de ...? S: Dokter en de half dove patiënt (kralenstang). E: Treinsommen.
Les 15		T: Op de rem. Reeksen. O: Groepjes maken. S: Tweelingen, Splitsbloemen en Verliefd harten. Welke som?
Les 16+17		T: Sprongen van 2, 5 vanaf 0 (1). Visualiseer op kralenstang en met de getallen op het bord. Vijftalspel. A: Introductie vierlingsommen met verliefde harten. Leg het hart onder de som en schuif op de kralenstang. Denk aan verwoorden. E: Maak de vierling sommen. uit Alles telt: Ws les 17, som 1, 2 en 3 denk aan de verliefde harten.
Les 18+19		O: Straatje maken tot 20 (30). A: Brievenbusspel. Maak mooie ronde getallen. S: Tweelingen (dubbelen en halveren) en Splitsbloemen. Welke sommen (erbij en eraf)? Laat eventueel eigen producties maken. Schuilnamen bedenken met 9 erin. Denk bij het maken van de sommen aan het rekenrek, de verliefde harten, tweelingen en splitsbloemen. Teken ze op het bord of geef de zwakke leerlingen kleine hartjes etc.
Les 20		T: Koortellen tot ... Op de rem. L: Waar sta ik of Raad mijn getal (fysiek, kralenstang, getallenlijn).
Les 21+22		T: Welke mis je tot 20? Tellen met sprongen van 2, 5, 10. Vijftalspel. Wijs op de structuur en systematiek van de telrij. Visualiseer. O: Sprintsnel tot 30 (40). Op de getallenlijn staan. E: Rijgsommen A: Wie is verliefd op ...?
Les 23+24		T: De buur van ... en Burenbingo tot 30. O: Wie heeft het getal (20 – 30)? L: Waar sta ik tot 20 (kralenstang, getallenlijn). Denk aan de steunpunten.
Les 25		T: Welke mis je? O: Groepjes maken tot 30. A: Brievenbusspel. Maak mooie ronde getallen.

Verklaring groep 3, blok 5

Even snel en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|----------------|------------------------------|---|
| - Bamzaaien | - Waku waku | - Eigen producties (trein- en rijssommen) |
| - Splitsmemory | - Erop of eronder | - Drie op een rij |
| - Maak 10 | - Verliefde harten memory | - Dienaren van de koning |
| - Boevenvangen | - Straatje maken- Burenbingo | |

Verder en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|----------------|------------------------------|---|
| - Bamzaaien | - Waku waku | - Eigen producties (trein- en rijssommen) |
| - Splitsmemory | - Erop of eronder | - Drie op een rij |
| - Maak 10 | - Verliefde harten memory | - Dienaren van de koning |
| - Boevenvangen | - Straatje maken- Burenbingo | |

Plus en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|----------------|---|--------------------------|
| - Bamzaaien | - Erop of eronder | - Drie op een rij |
| - Splitsmemory | - Verliefde harten memory | - Dienaren van de koning |
| - Maak 10 | - Straatje maken | - Gok een hok tot 60 |
| - Boevenvangen | - Eigen producties (trein- en rijssommen) | - Uitkienen |
| - Waku waku | - Burenbingo | |

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
 Lb = Leerlingenboek
 Ws = Werkschrift
 Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
 O = Ordenen
 L = Lokaliseren
 Sng = Springen naar getallen
 A = Aanvullen tot 10
 S = Splitsingen
 Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
 E = Eigen producties
 Wb = Werkblad
 R = Rekenrek

Groep 3 Blok 5	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2		<p>T: Dienaren van de koning klassikaal tot 70 (...) Sprongen van 2, 5 en 10. Visualiseer.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan tot 50 (...). Wie heeft het getal?</p> <p>S: Tweelingen (bijna) + sommen.</p>
Les 3+4		<p>T: Sprongen van 5 vanaf 0 en 1. Vijftalspel. Welke mis je?</p> <p>O: Wie heeft het getal. Sprintsnel.</p> <p>Sng: Een sprong van 10, een hup van 1 naar 12, 19, 23, enz. Laat zien op kralenstang en getallenlijn.</p> <p>Wb: Boek met de 60 bladzijden.</p>
Les 5		<p>T: Tikkie je bent hem heen en terug. Sprongen van 5. De buur van ...?</p> <p>A: Wie is verliefd op? Vierlingsommen.</p> <p>S: Tweelingen en de sommen.</p> <p>uit Alles telt: Ws, les 5, som 2: Schrappen of eerst aanbieden met de tienvanger op de kralenstang.</p> <p>uit Alles telt: Ws, les 5, som 4: Denk aan de verliefde harten of Splitsbloemen.</p> <p>uit Alles telt: Ws, les 6, som 6: Samen 20. Denk aan de verliefde harten (toepassingen).</p>
Les 6+7		<p>T: Sprongen van 2, 3 en 5 heen en terug. Wijs op de structuur en systematiek van de telrij door het uitschrijven van de telrij. Gebruik de kralenstang. Buurgetallen.</p> <p>O: Groepjes maken. Straatje maken tot 30 (50).</p> <p>Sng: Een sprong van 10, een hup van 1 naar 12, 23, enz. Op een handige manier naar bv. 19, 8 (20 en 1 hup terug). Laat zien op kralenstang en getallenlijn,</p> <p>S: Tweelingen (bijna).</p>
Les 8+9	Lb, les 8, som 2	<p>T: Tientalspel variaties met sprong van 2, 4, 5 (4-8-12-16-20).</p> <p>O: Getallenlijn staan met herhaalde sprongen van 2, 4, 5 (3-6-9-12).</p> <p>L: Op je nummer tot 20 (30) (kralenstang, getallenlijn). Denk aan de steunpunten</p> <p>uit Alles telt: Lb, les 8, som 2: Gebruik de kralenstang van 10 ipv. de kralenketting met de 5 structuur.</p> <p>Visualiseer door de reeks op te schrijven.</p>
Les 10		<p>T: Tikkie je bent heen en terug met herhaalde stappen van 2, 4, 5.</p> <p>Sng: Een sprong van 10 en een hup van 1. Op een handige manier naar bv 19, 8.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan tot 50. Sprintsnel tot 50.</p>

Les 11+12		<p>Sng: In een greep.</p> <p>L: Waar sta ik tot 20 (30). Sommenrace met verliefde harten, splitsbloemen en herhaalde sprongen (dubbelen).</p> <p>E: Waku waku zegt 20 (5).</p>
Les 13+14		<p>T: Wijs op structuur en systematiek van de telrij. Gebruik de kralenstang en schrijf de getallen op. Heen en terug tellen met sprongen vanaf 0 (1).</p> <p>A: Brievenbusspel met toepassingen (4 en 6, maar ook 14 en 6).</p> <p>S: Tweelingen en toepassingen. Laat zien op de kralenstang.</p> <p>uit Alles telt: Lb, les 13, som 4: Denk aan de verliefde harten.</p>
Les 15		<p>T: Koortellen. Reeksen met herhaalde sprongen van 2 en 3 (1-2-3; 4-5-6).</p> <p>Sng: In één greep.</p> <p>Spel: Erop of eronder klassikaal op het (digi)bord. Daarna in groepjes spelen.</p>
Les 16+17		<p>O: Groepjes maken tot 50.</p> <p>Sng: Sprongen van 10 en een hup van 1. Slimme manier?</p> <p>S: Halveren met rekenrek en tweelingen. Dokter en de half dove patiënt.</p> <p>E: Familie sommen (2+3/12+3).</p>
Les 18+19		<p>T: Vijftalspel (even en oneven).</p> <p>L: Raad mijn getal tot 20 (getallenlijn).</p> <p>S: Splitsbloemen van ... + sommen en toepassingen.</p> <p>A: Verliefde harten + sommen en toepassingen.</p> <p>Sng: Sprongen van 10 en een hup van 1. Handige manier. Zoek de som erbij.</p>
Les 20		<p>T: De burens van ... Op de rem. Welke mis je?</p> <p>O: Sprintspel met herhaalde sprongen van 2 (3, 4 of 5).</p> <p>A: Verliefde harten en vierlingsommen.</p>
Les 21+22		<p>T: Sprongen van 2, 5, 10. Reeksen. Tweetalspel (5).</p> <p>A: Verliefde harten en toepassingen.</p> <p>S: Tweelingen (bijna). Dokter en de half dove patiënt.</p>
Les 23+24	Vervang Lb les 23, som 8 en Ws les 24, som 4 eventueel door eigen producties	<p>T: Burenbingo 20 -50</p> <p>S: Splitsbloemen, Tweelingen en toepassingen.</p> <p>Sng: Sprongen van 10 en een hup van 1 (grote huppen). Maak de som erbij.</p> <p>E: Sommen met drie getallen. Eerst een mondelinge oefenles vooraf.</p>
Les 25		<p>T: Terugtellen vanaf 50. Buurgetallen.</p> <p>A: Wie is verliefd op? Toepassingen.</p> <p>S: Tweelingen en Splitsbloem van ... en toepassingen.</p>

Verklaring groep 3, blok 6

Even snel en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1,2,3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|----------------|---------------------------|---|
| - Bamzaaien | - Waku waku | - Straatje maken tot 100 |
| - Splitsmemory | - Erop of eronder | - Eigen producties (trein- en rijgsommen) |
| - Maak 10 | - Gok een hok tot 60 | - Burenbingo (50 -100) |
| - Boevenvangen | - Verliefde harten memory | - Drie op een rij |
| | | - Dienaren van de koning |

Verder en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1,2,3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|----------------|---------------------------|---|
| - Bamzaaien | - Waku waku | - Straatje maken tot 100 |
| - Splitsmemory | - Erop of eronder | - Eigen producties (trein- en rijgsommen) |
| - Maak 10 | - Gok een hok tot 60 | - Burenbingo (50 -100) |
| - Boevenvangen | - Verliefde harten memory | - Drie op een rij |
| | | - Dienaren van de koning |

Plus en Met Sprongen Vooruit

Zet de spellen uit de kist '1,2,3 Met Sprongen Vooruit' structureel in. De meeste oefen- en spelvormen bij de lessen en in de handleiding van het Springprogramma kunnen in tweetallen of kleine groepjes gespeeld worden.

- | | | |
|----------------|---------------------------|---|
| - Bamzaaien | - Waku waku | - Eigen producties (trein- en rijgsommen) |
| - Splitsmemory | - Erop of eronder | - Burenbingo (50 -100) |
| - Maak 10 | - Gok een hok tot 60 | - Drie op een rij |
| - Boevenvangen | - Verliefde harten memory | - Dienaren van de koning |
| | - Straatje maken tot 100 | - Uitkienen |

Alles telt

HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
 Lb = Leerlingenboek
 Ws = Werkschrift
 Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

T = Tellen
 O = Ordenen
 L = Lokaliseren
 Sng = Springen naar getallen
 A = Aanvullen tot 10 (en toepassingen)
 S = Splitsingen (en toepassingen)
 Au = Automatiseren

Sv10 = Sprong van 10
 OG = Opereren op de lege getallenlijn
 E = Eigen producties
 Wb = Werkblad
 R = rekenrek

Groep 3 Blok 6	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+2		<p>T: Sprongen van 5. Visualiseer. Vijftalspel. Tikkie je bent hem tot 100 (...) met kleine telrij of stappen van 5. De buur van ...?</p> <p>Sv10: Oefen de grote telrij (10-20-30) heen en terug tot 100 (130) met de tienvanger op de kralenstang. Zet de getallen eronder. Laat zien dat de telrij na 100 opnieuw begint. Wijs ze op de structuur en systematiek van de telrij.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan grote telrij en met 50-55-60-65-...- 100. Tussen welke tientallen ligt ...?</p> <p>L: Raad mijn getal tot 20 (getallenlijn).</p>
Les 3+4		<p>T: Sprongen van 5 en 10 met Tientalspel of Tikkie je bent hem. Grote burens van ... (30: 20 en 40) en kleine burens (52, 53, 54).</p> <p>O: Op de getallenlijn staan tot 100 (130) met de grote telrij. Grote burens van ...? Groepjes maken (30,35,40/50,55,60/70, 75, 80).</p> <p>Sng: Alleen sprongen van 10. Waar kom je uit met sprong van 10 -10-10?</p> <p>Sv10: Schuif op.</p> <p>Au: Tweelingen, verliefde harten, splitsbloemen + sommen.</p> <p>Wb: Boek met de 100 bladzijden.</p>
Les 5		<p>T: Tikkie je bent hem tot 100 (...) met kleine en grote telrij. Op de rem. Voorspellen: 5-10-15 komt je uit op 52 (101)? Waarom niet? Wat is het getal dat het dichtst bij ligt?</p> <p>O: Op de getallenlijn staan met de telrij 100 (130). Groepjes maken.</p>
Les 6+7		<p>T: Dienaren van de koning klassikaal met aanwijzen. Ga op de getallenlijn staan.</p> <p>A: Wie is verliefd op ...? Maak mooie ronde getallen. Brievenbusspel met toepassingen.</p> <p>S: Tweelingen(grote). Gebruik de kralenstang. Splitsbloem van ... + sommen.</p> <p>R: Getalbeelden fase 3 en de sommen. In gedachten schuiven. Lukt het mentaal niet dan mag je even kijken naar het rekenrek.</p> <p>Benom de strategie, bv. dit is een verliefde hart-som.</p>
Les 8+9		<p>T: Dienaren van de koning klassikaal met aanwijzen. Op de rem. De burens van ...? Schuif het getal op de kralenstang bij omkeringen (34-43). De leerling kan zo visueel de tientallen zien.</p> <p>O: Straatje maken tot 100. Sprintsnel op tafel tot 100 (130).</p> <p>L: Precies tussen in.</p> <p>Au: Verliefde harten, splitsbloemen + sommen.</p>
Les 10		<p>O: Groepjes formeren tot 130.</p> <p>Au: Sommen race: Tweelingen, Splitsbloem en Verliefde hart-sommen.</p>

Les 11+12		<p>T: Sprongen van 2, 5 en 10 heen en terug vanaf tientallen. Schrijf de getallen op en wijs op de structuur.</p> <p>L: Gok een hok klassikaal tot 60.</p> <p>Sng: Sprong van 10, hup van 1 (grote hup). Handige manier. Maak de som.</p> <p>Lb; Ws: Denk aan het rekenrek en de verliefde harten.</p>
Les 13+14		<p>T: In één greep. Buurgetallen. Welke mis je?</p> <p>O: Groepjes formeren tot 100 (130) of met herhaalde sprongen (2-4-6-8; 12 -14-16-18).</p> <p>A: Verliefde hart-sommen en toepassingen.</p> <p>E: Waku waku zegt 20 (..) of maak de familiesommen met de verliefde harten.</p>
Les 15		<p>T: Sprongen van 5 (10) heen en terug. Op de rem. Grote burens van ...</p> <p>L: Gok een hok klassikaal tot 60.</p> <p>S: Splitsbloemen en toepassingen (mondeling)--> eigen productie.</p>
Les 16+17		<p>T: Tikkie je bent hem tot 100 (...). Dienaren van de koning.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan tot 100 (130). Sprintspeel op tafel.</p> <p>Spel: Drie op een rij klassikaal op het (digi)bord.</p> <p>Sng: Sprong van 10, hup van 1 (grote hup). Handige manier? Maak de som.</p>
Les 18+19		<p>T: (on)even of (on)eerlijke getallen. Gebruik de tweelingen. Dienaren van de koning met stappen van 2 vanaf 0 (1) of klassikaal. Tot hoever komen we?</p> <p>O: Groepjes maken tussen de tientallen (42,43,44; 52, 53, 54).</p> <p>E: Rijtjes voortzetten n.a.v. Waku waku zegt 20 (...).</p> <p>S: Dokter en de half dove patiënt.</p>
Les 20		<p>T: Tikkie je bent hem heen en terug. Tientalspeel. Grote burens en de kleine burens van de tientallen. Zet de getallen regelmatig op het bord.</p> <p>L: Precies tussen in. Gebruik de kralenstang en getallenlijn.</p> <p>Au: Sommenrace met verliefde harten, tweelingen en splitsbloemen.</p>
Les 21+22		<p>T: Heen en terug tellen vanaf elk willekeurig punt. Tikkie je bent hem. Op de rem.</p> <p>L: Precies tussen in. Gebruik de kralenstang en getallenlijn.</p> <p>Sng: Sprong van 10, hup van 1(grote hup). Handige manier? Maak de som.</p>
Les 23+24		<p>T: Sprongen van 2, 3, 4, 5. Dienaren van de koning klassikaal. Burenbingo (50 -100).</p> <p>O: Maak met elkaar groepjes van 2, 4, 5.</p> <p>Sng: Sprong van 10, hup van 1 (grote hup). Handige manier? Maak de som.</p>
Les 25		<p>T: Sprongen van 2, 3, 4, 5 (even en oneven) met Tikkie je bent hem. Vijftalspeel en/of Reeksen. Visualiseer met kralenstang, getallen.</p> <p>Au: Verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen + sommen.</p>

Verklaring groep 4, blok 1

Even snel en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- Dienaren van de koning
- Burenbingo tot 20 t/m 50
- Straatje maken t/m 100
- Uitkienen tot 100
- Gok een hok tot 60
- E: Waku waku zegt ...
- Sommenplof

Verder en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- Dienaren van de koning
- Burenbingo tot 20 t/m 50 (50 t/m 100)
- Straatje maken t/m 100
- Uitkienen tot 100
- Gok een hok tot 100
- E: Waku waku zegt ...
- Drie op een rij
- Sommenplof

Plus en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- Dienaren van de koning
- Burenbingo 80 t/m 130
- Straatje maken t/m 130
- Gok een hok t/m 100 (130)
- Uitkienen
- E: Waku waku zegt ...; Treinsommen, Rijgsommen
- Sommenplof
- Drie op een rij
- Sterrenspel versie A

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
- Lb = Leerlingenboek
- Ws = Werkschrift
- Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
- O = Ordenen
- L = Lokaliseren
- Sng = Springen naar getallen
- A = Aanvullen tot 10 (en toepassingen)
- S = Splitsingen (en toepassingen)
- Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
- OG = Opereren op de lege getallenlijn
- E = Eigen producties
- Wb = Werkblad
- R = Rekenrek

Groep 4 Blok 1	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2	HS punt 3 en 4	<p>T: Tikkie je bent hem tot ... Kleine telrij (23-24-25) en met sprongen van 2. Opzetten op de kralenstang. Wat zie je (32- 29). Hoe wist je dat zo snel? Varieer door een getal te zeggen en de leerling schuift op, verwoordt en noteert het getal.</p> <p>A: Verliefd harten en maak de vierlingsommen (6+4, 4+6, 10-6, 10-4).</p> <p>S: Tweelingen (dubbelen en halveren) en Splitsbloemen en leg de relatie naar de sommen tot 10. Laat bij S. en A. ook de getalbeelden op het rekenrek zien. Verwoord wat je doet.</p>
Les 3+4	Lb les 3 en 4: opdrachten met de 20 ketting met de 5 structuur Ws: som 1 Om verwarring met de kralenstang te voorkomen.	<p>T: Vijftalspel. Wijs op de structuur en systematiek van de telrij. Doe dit ook bij de sprongen van 2 (2-4-6 /12-14-16/22- 24-26). Visualiseer (kralenstang, getallen). De buur van...?</p> <p>O: Op de getallenlijn staan tot 20 (100).</p> <p>A: Verliefd harten en toepassingen tot 20. Verwoord en laat zien op het rekenrek.</p> <p>S: Tweelingen en de toepassingen tot 20. Verwoord en laat zien op het rekenrek.</p> <p>Lb les 3 som 1, 2: Doe deze klassikaal met de kralenstang en lege getallenlijn of gebruik werkblad kralenstang.</p> <p>Lb les 3 som 4b en d: Laat aan de hand van een verliefde hartensom de inversie zien (Chinese som).</p> <p>Lb les 4 som 3: Verliefd hart-sommen. Leg de relatie met de verliefde harten door het hart onder de som te leggen.</p>
Les 5	Ws som 1 gebruik werkblad kralen- ketting Ws som 2: denk aan de splitsbloemen	<p>T: Tikkie je bent hem met stappen van 5 vanaf 0 (1). Zet de reeks op het bord. Wat valt op? Kan je ook op 64 komen? Waarom niet?</p> <p>Au: Sommenrace met verliefde hart-, tweeling- en splitsbloem sommen tot 20.</p>
Les 6+7	Sommen met de 20 kralenketting. Denk aan het rekenrek (getalbeelden) en/of gebruik de kralen- stang (werkblad)	<p>HS punt 3: Denk aan de verliefde harten.</p> <p>T: De buur van ... of Buurgetallen. Koortellen.</p> <p>S: Schuilnamen bedenken met een 5.</p> <p>L: Waar sta ik tot 20 met ondersteuning van de kralenstang.</p> <p>Au: Tweelingen, splitsbloemen en verliefde harten + sommen en toepassingen.</p> <p>Lb som 7: Herken je de verliefde hart- sommen?</p> <p>Ws som 2: Denk aan het rekenrek.</p>
Les 8+9		<p>HS 4: Denk aan de splitsbloemen.</p> <p>T: Burenbingo 20 t/m 50.</p> <p>O: Groepjes maken tot 50 .</p> <p>S: Splitsbloemen + sommen en toepassingen of Waku waku zegt.</p> <p>E: Waku waku zegt 15 (...). Oefen eerst mondeling.</p> <p>Lb 9 som 5 en 6: Verliefd hart-sommen.</p>
Les 10	Ws som 1, werkblad kralenstang	<p>T: Vijftalspel vanaf 0, 1, 2. Welke mis je vanaf 0, 1 en 2 (5-10-15-20-30-35)?</p> <p>Sng: Spring naar 16, 24... met een sprong van 10 en een hup van 1. Op een handige manier (1 20 en 2 hupjes terug).</p>
Les 11+12	HS punt 1 Lb les 11: geen kralenketting van 20	<p>HS punt 1: Deze opdracht is niet zo zinvol. Voor zwakke rekenaars is dit een moeilijke opdracht. In sommen wordt eerst een sprong van 10 gebruikt en daarna volgt de splitsing van een getal onder de tien (splitsbloem).</p> <p>HS punt 3: Denk aan het rekenrek.</p> <p>R: Getalbeelden fase 2 en 3. Flitskaarten. Probeer vanuit fase 3 de sommen te maken. Denk aan het rekenrek. Verwoorden!</p> <p>Au: Tweelingen, splitsbloemen, verliefde harten + sommen en toepassingen.</p>

		E: Zet eigen producties in om A en S te oefenen. Maak Vierling- Familiesommen. Kinderen moeten zelf nadenken!
Les 13+14		HS punt 1: Waku waku moet met drie getallen sommen maken. Wie helpt hem? Of maak de vierlingsommen met de verliefde harten en met toepassingen tot 20. Doe eerst een paar met elkaar op het bord. HS punt 2 en 3: Denk aan het rekenrek. Ook bij de tabelsommen in het Lb en Ws. T: Op de rem. Welke mis je? O: Groepjes maken of Straatje maken tot 60. L: Op je nummer tot 20 (100). Denk aan de steunpunten. Ondersteun met kralenstang en lege getallenlijn.
Les 15		T: De buur van ...? Dienaren van de koning klassikaal met aanwijzen. Sng: Spring naar 36, ... Met een sprong van 10, hup van 1. Zet de grote hup eroverheen.
Les 16+17		HS punt 1: Geef voor de zwakke rekenaars ondersteuning met de getallenlijn (kralenstang). T: Tikkie je bent hem met stappen van 2, 3 en 5. Terug met stappen van 2 en 5. Tweetal/vijftalspel. Visualiseer (kralenstang, getallen). Sng: Spring naar met sprongen van 10 een hup van 1 en grote huppen. Spring ook handig. Spel: Drie op een rij klassikaal. Daarna in tweetallen.
Les 18+19		T: Welke mis je (sprongen)? Op de rem. O: Sprintspeel op tafel tot 100. S: Splitsbloemen +sommen. L: Zet getallen weg tot 20 op de getallenlijn in je getallenlijn boekje. Denk aan de steunpunten. Eerst mondeling oefenen op het bord. Lb les 19 som 3: Denk aan de verliefde harten en de chinese sommen.
Les 20		HS punt 1 en 3: Laat eerst in tweetallen naar de patronen zoeken. Bespreek daarna klassikaal. Voor zwakke rekenaars is ééntje meer/minder verwarrend. Gebruik eventueel alleen één meer. HS punt 4: Waku waku zegt 20 (10). Mondelinge oefenles, gevolgd door eigen producties.
Les 21+22		HS punt 1: Schriftelijk aanbieden en per rijtje in tempo de antwoorden op laten schrijven. T: Tikkie je bent hem tot 130 met kleine telrij en met stappen van 5. Schrijf delen van de telrij op. Wijs op structuur en systematiek van de telrij. Kleine burens van bv. 42 (41-43). Sv10: Gebruik de tienvanger op kralenstang. Zet grote telrij op bord. Sng: Sprongen van 10 naar hele tientallen. Ondersteun met kralenstang en getallenlijn. A: Maak de koppeling van verliefde harten naar vriendjes van 100 + sommen. Gebruik de kralenstang. Ws 3: Vriendjes van 100.
Les 23+24		HS punt 1 en 2: Schriftelijk aanbieden en per rijtje in tempo de antwoorden op laten schrijven. Gebruik de kralenstang en lege getallenlijn om het inzichtelijk te maken. Bespreek strategiegebruik zoals verliefde hart en de sprong van 10. T: Sprongen van 5 en 10 tot 100 (130). Visualiseer de telrij en schuif op de kralenstang (tienvanger). Grote burens van O: Op de getallenlijn staan tot 130. S: Splitsbloem van Welke sommen? Sng: Spring naar 34 (...) en maak de som erbij (10+10+10+4).
Les 25		HS punt 2: Denk aan de splitsbloemen. Sv10: Leeftijdenles.

In de herhalingslessen kunt u de basale vaardigheden oefenen, eigen producties laten maken en de oefen- en spelvormen inzetten.

Verklaring groep 4, blok 2

Even snel en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|------------------------------------|--------------------------|---------------------|------------------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken t/m 100 | - Uitkienen t/m 100 | - Sterrenspel versie A |
| - Burenbingo 50 t/m 100 | - Gok een hok t/m 100 | - Erop of eronder | |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen | - Sommenplof | | |

Verder en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|---------------------|------------------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken t/m 100 | - Uitkienen t/m 100 | - Drie op een rij |
| - Burenbingo 50 t/m 100 | - Gok een hok t/m 100 | - Erop of eronder | - Sterrenspel versie A |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen, | - Sommenplof | | |

Plus en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | |
|--------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken 50 t/m 130 | - Sommenplof |
| - Burenbingo 50 t/m 100 (80 t/m 130) | - Gok een hok t/m 130 | - Drie op een rij |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen, | - Uitkienen | - Sterrenspel versie A en B |
| Rijgsommen: 6-12-18-30. | - Erop of eronder | - Maak 24 |

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
 Lb = Leerlingenboek
 Ws = Werkschrift
 Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
 O = Ordenen
 L = Lokaliseren
 Sng = Springen naar getallen
 A = Aanvullen tot 10 (en toepassingen)
 S = Splitsingen (en toepassingen)
 Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
 OG = Opereren op de lege getallenlijn
 E = Eigen producties
 Wb = Werkblad
 R = Rekenrek

Groep 4 Blok 2	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+2		HS punt 3: Ondersteun voor de zwakke rekenaars met de (kralenstang) getallenlijn. Let op verwoorden: 'Je getal ligt dan tussen ... en ...' Of speel het spel op de wijze van 'Op je nummer zetten' of 'Waar sta ik'. Geef van te voren aan tussen welke getallen het getal ligt. T: Tikkie je bent hem met sprongen van 5 en 10 heen en terug. Tientalspel. De buur van ... of Buurgetallen in tweetallen. Voorspellen: Kom je uit op 101 met sprongen van 5? Waarom niet? Welk getal ligt er dan het dichtsbij? Sv10: Met tienvanger op kralenstang, hele tientallen. Visualiseer door delen van de telrij op te schrijven. Wijs op de systematiek. Sng: Spring naar ... + grote huppen. Op een handige manier (48 -> 50-2). Ondersteun op kralenstang en getallenlijn. Maak de som.
Les 3+4	MAB materiaal als je gaat Sng	HS punt 1 en 2: Bij het maken van eigen producties altijd eerst een mondelinge oefenles met voorbeelden. Geef eventueel ondersteuning achteraf met de kralenstangen/of getallenlijn. T: Grote telrij heen en terug. Welke mis je. Op de rem. Sng: Spring naar ... + grote huppen. Ondersteun met kralenstang en getallenlijn. Laat ook schriftelijk verwerken in het getallenlijnboekje. Maak de som erbij. Sv10: Gebruik de tienvanger op kralenstang en de kleine op de kralenketting. Opschuiven op de kralenketting in tweetallen. Lb som 4: Laat deze sommen eventueel voor zwakke rekenaars op de getallenlijn springen.
Les 5		O: Op de getallenlijn staan met tientallen. Getallen invoegen. Waar hoort 63, 48? Verwoorden. E: Waku waku zegt 20.
Les 6+7	Bij eraf sommen de boogjes onder de getallenlijn	HS punt 1: Burenbingo 80 t/m 130. De buur van ... of Buurgetallen in tweetallen. Sv10: Tienvanger vanaf een tiental. Vervolgens vanaf 1(9). Zie opbouw in de handleiding van het Springprogramma O: Sprintsnel op tafel. Sv10: Opschuiven op de kralenketting in tweetallen. Lb +Ws: Laat naar deze getallen springen in het getallenlijnboekje. Geef opdrachten spring naar ... met grote huppen. Bij eraf het boogje onder de lijn. Denk bij eraf sommen aan de verliefde harten. Je kan dan direct met een grote hup springen i.p.v. een hup van 5 en 1
Les 8+9	Laat vanaf deze les in het Lb en Ws een grote hup boven de hupjes zetten	O: Op de getallenlijn staan. Verwoorden: tussen welke tientallen. Dichter bij ...? L: Hoeveel stappen tot ...? Grote en kleine burens. E: Op je nummer of Waar sta ik. Denk aan de steunpunten. Ondersteun met kralenstang en getallenlijn. E: Voortzetten rijtjes van Waku waku zegt 20. Lb les 9 som 2: Je hoort bij het zeggen van het getal wat er af moet. Denk aan de verliefde harten.
Les 10		T: Tikkie je bent hem met stappen van 2 heen en terug (even en oneven). Sv10: Herhaal sprongen van 10 vanaf elk willekeurig getal. Schuif op de kralenketting in tweetallen. A: Brievenbus spel met toepassingen. Denk bij de sommen aan de verliefde harten.
Les 11+12		T: De buur van ... A: Vriendjes van 100.

		<p>Sng: Sprong van 10, hup van 1 en grote hup. Vanaf 0 en 100 en op een handige manier. Schuif op kralenstang en lege getallenlijn. Gebruik grote huppen i.p.v. hup van 5 en 2 hupjes. Doel is de decimale structuur (t+e). Maak de som.</p> <p>Au: Sprong van 10. Erbij en eraf sommen 34+10, 65-10. Laat zien op de kralenstang.</p> <p>Ws, som 4: WS Vriendjes van 100.</p>
Les 13+14		<p>HS 1: Laat dit op de kralenstang zien.</p> <p>HS 2: Verliefde harten.</p> <p>T: Reeksen (43-44-45/46-47-48).</p> <p>O: Groepjes maken.</p> <p>Sv10: Sprong van 10 en van daaruit erbij en eraf 9, 11 sommen (handig springen). Spring een paar keer fysiek en geef visuele ondersteuning met de kralenstang/getallenlijn.</p> <p>Lb, les 14, som 3 + 4: Sprong van 10 en van daaruit erbij en eraf 9, 11 sommen (handig springen).</p>
Les 15		<p>Sv10: Met tienvanger vanaf tientallen en tientallen en eenheden. Zet de getallen visueel op het bord.</p> <p>Au: Erbij en eraf sommen 14+10, 25-10. Van daaruit erbij en eraf 9(19), 11(21) sommen. Spring eerst een paar sommen fysiek (handig springen). Geef visuele ondersteuning met de kralenstang/getallenlijn (Ws som 6).</p>
Les 16+17	HS punt 2:	<p>HS punt 2: Eigen productie. Familiesommen i.p.v. rekendictee. Kinderen staan zo actief in het denkproces en ontdekken zelf de structuur. Eerst mondeling oefenen. Maak familiesommen met de verliefde harten van ...</p> <p>T: Tellen met sprongen van 2, 4, 5, 10 heen en terug. Maak ze in je oefenschrift.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan.</p> <p>S: Grote tweelingen met kralenstang (Lb: Visualiseer de dubbelen en halveringen met de kralenstang).</p>
Les 18+19		<p>HS punt 1 en LB les 19 som 3: Leg de relatie met de verliefde harten.</p> <p>T: Dienaar van de koning klassikaal? Reeksen met sprongen van 10 (23-43-53)</p> <p>L: Gok een hok tot 100 (130) klassikaal op het (digi) bord. De volgende les twee tegen twee het spel spelen.</p>
Les 20		<p>T: Welke mis je? Voorspellen: Waar kom je uit?</p> <p>A: Maak mooie ronde getallen, bv. 67 (erbij 3, 23 eraf 7, 37 enz).</p> <p>S: Grote tweelingen. Ondersteun in de instructie met de kralenstang.</p>
Les 21+22		<p>T: Tikkie je bent hem met stappen van 2, 3, 4 of 10. Tien (2, 3, 4).</p> <p>O: Groepjes maken fysiek van 2, 3 personen. Visualiseer.</p> <p>S: Dokter en de half dove patiënt met grote tweelingen. Gebruik de kralenstang.</p>
Les 23+24		<p>HS punt 1: (Grote) Tweelingen. Gebruik de kralenstang.</p> <p>T: Sprongen van 2, 3, 4, 5 of 10. Tiental(5) spel. Groepjes maken fysiek van 4, 5 personen.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan en/of Sprintspel op tafel met getalkaartjes met de sprongen van 2 (3, 4, 5, 10).</p>
Les 25		<p>T: Buurgetallen in tweetallen. De buur van ... (40, 70). Welke mis je met sprongen (2-4-6-10).</p> <p>O: Groepjes maken en/of Sprintspel op tafel met de getalkaartjes met de sprongen van 2 (3, 4, 5, 10).</p>

In de herhalingslessen kunt u de basale vaardigheden oefenen, eigen producties laten maken en de oefen- en spelvormen inzetten.

Verklaring groep 4, blok 3

Even snel en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|------------------------------------|--------------------------|---------------------|----------------------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken t/m 100 | - Uitkienen t/m 100 | - Drie op een rij |
| - Burenbingo 50 t/m 100 | - Gok een hok t/m 100 | - Erop of eronder | - Sterrenspel versie A + B |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen | - Sommenplof | - Maak 24 | |

Verder en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|---|--------------------------|---------------------|----------------------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken t/m 100 | - Uitkienen t/m 100 | - Drie op een rij |
| - Burenbingo 50 t/m 100 | - Gok een hok t/m 100 | - Erop of eronder | - Sterrenspel versie A + B |
| E: Waku waku zegt ... Treinsommen. Rijgsommen | - Sommenplof | - Maak 24 | - Domino |

Plus en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen en Waku waku. Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|---|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken 50 t/m 130 | - Sommenplof | - Vier op een rij versie A |
| - Burenbingo 50 t/m 100 (80 t/m 130) | - Gok een hok t/m 130 | - Drie op een rij | - Domino |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen, Rijgsommen: 6-12-18-30. | - Uitkienen | - Sterrenspel versie A + B | - Maak 24 |
| | - Erop of eronder | | |

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
 Lb = Leerlingenboek
 Ws = Werkschrift
 Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
 O = Ordenen
 L = Lokaliseren
 Sng = Springen naar getallen
 A = Aanvullen tot 10 (en toepassingen)
 S = Splitsingen (en toepassingen)
 Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
 OG = Opereren op de lege getallenlijn
 E = Eigen producties
 Wb = Werkblad
 R = Rekenrek

Groep 4 Blok 3	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2		HS punt 2: Waku waku zegt ... HS punt 3: Denk aan de verliefde harten. T: Tikkie je bent hem heen en terug met stappen van 5. Vijftalspel maar nu zeg je als je op een 5 of een veelvoud komt plof. Vergeet je plof te zegen dan moet je gaan zitten. Au: Erbij en eraf 10 (9). Sprong van 10 en van daaruit erbij en eraf 9 (handig springen). Spring fysiek en geef visuele ondersteuning met de kralenstang/getallenlijn, deze via springen (handige manier) zien op kralenstang en getallenlijn. Verwoord. A: Toepassen verliefde hartkennis. Maak familiesommen met de verliefde harten van ... Lb les 2 som 4: Som c en d. Erbij en eraf 10 en 20. Lb les 2 som 5: Toepassen sprong van 10 en verliefde-hartkennis. Zwakke leerlingen rekenen dit uit op de getallenlijn Pas op dat kinderen de splitsstrategie niet gebruiken.
Les 3+4	Lb les 3 som 3 en 4 Lb les 4 som 1	HS punt 2: Tweelingen (grote). Dokter en de half dove patiënt. Geef visuele ondersteuning met de kralenstang. HS punt 3: Zet de materialen op het (digi)bord. Laat de kinderen verwoorden aan welke strategie ze denken bij eht oplossen van de som L: Precies tussen in 40-50, enz. Sv10: Sprongen (grote) van 10 vanaf elk willekeurig getal (32-42-52/23-43-63). Gebruik de tienvanger als het niet vlot gaat. Grote sprongen. Leeftijdenles. Lb les 3 som 1: Spring met grote hup i.p.v. hup van 5 en 3 kleine hupjes. Deze horen de kinderen nu te beheersen of teken de grote hup over de kleine huppen. Doel is de decimale structuur. Spring in getallenlijnboekje. Maak de som. Lees in de handleiding de opbouw van de lege getallenlijn. Verwoord het strategiegebruik: 'Dat is een verliefde hartensom'. Lb les 3 som 3 en 4: Vervang deze opdracht. Laat de kinderen zelf springen in het getallenlijnboekje met (grote) sprongen en grote huppen. Bespreek na afloop. Lb les 4 som 1: Vervang deze opdracht. Laat de kinderen zelf springen in het getallenlijnboekje met (grote) sprongen en grote huppen. Bespreek na afloop.
Les 5		T: Terugtellen met sprongen van 10 en 5. OG: Spring de som fysiek en op de getallenlijn (type 35 +20; 65-20; 34 +23; 78-42). Zet als leerkracht de pijlentaal eronder.
Les 6+7		HS punt 1,2: Werk niet alleen auditief. Geef visuele ondersteuning met de kralenstang (geld). HS punt 3: Raad mijn getal ondersteun met kralenstang en getallenlijn. Verwoorden. Of speel het spel Waar sta ik? T: Grote sprongen vanaf elk willekeurig getal. Laat dit op een getallenlijn zien door een grote boog over de sprongen van 10 te zetten. Au: Toepassingen verliefde harten en splitsbloemen (64+7; 64-7, 54+6, 80-7) m.b.v. materialen. Wat gebruik je Verwoorden Lb: Laat eerst de kinderen de som op de getallenlijn uitrekenen. Bespreek van daaruit de strategieën. Lb les 7 som 3: Vierlingsommen. Eest een mondelinge oefenles daarna de eigen productie.
Les 8+9		HS punt 2: Denk aan de verliefde harten, de tweelingen en splitsbloemen. HS punt 3: Lukt formeel erbij en eraf 19? Ondersteun dit anders met (fysiek) springen op de kralenstang en/of getallenlijn. Verwoord strategiegebruik. O: Sprintspel op tafel. Sv10: Grote sprongen vanaf elk willekeurig getal. Gebruik tienvanger en kralenstang.

		<p>Tikkie je bent hem met grote sprongen vanaf 31 (44, ...). Reeksen (31-41-5-51; 61-71-81).</p> <p>OG: Spring je som fysiek en op de getallenlijn (type 65 erbij en eraf 9, 11, 8 en 12). Zet als leerkracht de pijlentaal eronder. Doe dit ook steeds als je sommen op het bord zet.</p>
Les 10		<p>Au: Toepassingen verliefde harten en splitsbloemen (64+7; 53-7, 54+6, 80-7) m.b.v. materialen. Wat gebruik je. Verwoorden. Sommen type 35 +20; 65-20 (erbij en eraf 8, 9, 11, 12) Grijp op getallenlijn, kralenstang of fysiek springen terug als het niet lukt.</p>
Les 11+12	<p>Lb les 11 Ws som 2 Gebruik getallenlijnboekje</p>	<p>O: Tafel van 100. Boek met de 130 blz.</p> <p>Sv10: Grote sprongen vanaf elk willekeurig getal. Ondersteun met de kralenstang en getallenlijn.</p> <p>OG: Over het tiental. Bied de strategiekaart aan (Sprong van 10 en via of langs een rond getal) en spring de sommen. Kinderen moeten in eerste instantie alleen herkennen welke strategie gebruikt is. In langs een rond getal zitten de verliefde harten en splitsbloemen. Het uitrekenen is pas de volgende fase.</p> <p>Lb les 11: Zet geen informele strategieën op het bord. Werk volgens de strategiekaart. Maak er sommen van en laat ze in het getallenlijnboekje maken. Kinderen kunnen dan bij eraf sommen de boogjes onder de lijn zetten en met een grote hup springen. Ook kunnen ze met sprongen van 10 of grote sprongen springen, afhankelijk van hun niveau. Wie het mag zet de pijlentaal eronder. Denk aan verwoorden strategiegebruik: Dit is een verliefde-hartsom (50-5). Door het tiental heen springen hebben de kinderen in blok 2 al gehad met Spring je som en toepassen verliefde hartkennis en splitsbloemen. Hier komt nu de sprong van bij. Laat al met een grote hup springen.</p> <p>Ws som 3: Denk aan de splitbloemen.</p>
Les 13+14		<p>HS punt 2: Denk aan de verliefde harten.</p> <p>T: Tikkie je bent hem terug vanaf 100. Tellen vanaf 100 tot....? Met kleine telrij en sprongen van 2.</p> <p>L: Laat een aantal getallen wegzetten op de (gesloten) getallenlijnen. Denk aan de steunpunten! Oefen eerst klassikaal met een paar getallen.</p> <p>OG: Strategiekaart en strategieën laten herkennen in sommen als 45+34, 78-35, 36 + 88/84-37. Spring eerst fysiek (kralenstang/getallenlijn). Het erafboogjes onder de getallenlijn. Leerkracht zet op het bord de pijlentaal eronder. Laat de kinderen de pijlentaal (van links naar rechts) onder de getallenlijn zetten voordat ze sommen formeel uitrekenen. Voorkeur gaat ook uit naar een lege getallenlijn. Maak de sommen in je getallenlijnboekje. De pijlentaal kan je er dan onderzetten.</p> <p>Lb les 13 som 2: Gebruik eventueel ook de kralenstang om het verschil te laten zien.</p> <p>Lb les 14 som 2: Langs een rond getal (welke splitsbloem?): Zet deze sommen goed (boogje eronder) op het bord. Zet de pijlentaal erbij. MSV gaat ervan uit dat alle kinderen starten met de sommen te maken op de lege getallenlijn. Als leerkracht bepaal je welke kinderen deze los mogen laten, wanneer ze met grote sprongen kunnen springen. Dit zorgt ervoor dat je het proces goed kan volgen en dat zwakke rekenaars niet te snel formeel gaan rekenen. MSV gebruikt de pijlentaal als tussenvorm naar formeel rekenen. Maak een keuze of je de lijn van MSV volgt of Alles telt. Met MSV kan je de sommen in de boeken volgen, maar je laat ze uitrekenen in het getallenlijnboekje. De pijlentaal kan onder de getallenlijn komen. Zie opbouw van de getallenlijn in de handleiding.</p>
Les 15		<p>HS punt 1: Controle op de kralenstang voor de zwakke rekenaars.</p> <p>T.: Waku waku maakt grote sprongen.</p> <p>OG: Verdere opbouw van de getallenlijn. Spring een paar sommen fysiek (kralenstang, getallenlijn). Welke strategie? Pijlentaal eronder.</p> <p>Ws som 3 les 6: Geef getallenlijnblad erbij voor wie het nodig heeft.</p>

Les 16+17		<p>HS punt 1,2: Ondersteun voor de zwakke leerlingen met de kralenstang (met de tienvanger)</p> <p>Sv10: Grote sprongen van 10 vanaf elk willekeurig getal heen en terug. Tikkie je bent hem. Reeksen (1-21-41; 61-81-101).</p> <p>L: Raad mijn getal met ondersteuning van kralenstang en/of getallenlijn. Indien nodig nog fysiek uitspelen.</p> <p>A: Vriendjes van 100 + sommen.</p> <p>Lb les 17 som 5: Denk aan de verliefde harten en vriendjes van 100.</p>
Les 18+19		<p>T: Tikkie je bent hem vanaf een getal boven de 100 tot ... Dienaren van de koning klassikaal vanaf 100. De buur van ... of Buurgetallen.</p> <p>Sv10: Waku waku zegt grote sprongenn.</p> <p>OG: Verdere opbouw van de getallenlijn. Sommen fysiek en op de getallenlijn springen. Welke strategie? Pijlentaal eronder.</p>
Les 20		<p>L: Gok een hok klassikaal t/m 130.</p> <p>E: Treinsommen.</p> <p>Ws: Gebruik de getallenlijn waar nodig.</p>
Les 21+22		<p>HS punt 1: Laat familiesommen maken. De kinderen moeten dan zelf nadenken en ervaren dan eerder de analogie.</p> <p>T: Sprongen van 2, 3, 4, 5 of 10 met Dienaren van de koning klassikaal kom je op of over een tiental, dan mag je de dienaar pakken.</p> <p>E: Treinsommen met 5 eraf of Waku waku zegt eraf 5.</p> <p>Lb +Ws: Laat zwakke rekenaars de tussenvorm van $2+2+2+2$ opschrijven. Spel: Zoek elkaar op. Domino. Laat voordat je werkbladen van vermenigvuldigen laat maken, de kinderen eerst zelf met materialen groepjes maken en de notatietaal uitgebreid erbij zetten. Zo ontstaat het begrip meer vanuit de kinderen.</p>
Les 23+24		<p>HS punt 2: Vierlingsommen.</p> <p>T: Sprongen van 2, 3, 4, 5 of 10. Welke mis je (sprongen).</p> <p>O: Ga in groepjes van ... staan. Hoeveel groepjes hebben we? Maak koppeling met kralenstang en getallenlijn.</p> <p>Lb +Ws: laat eventueel de tussenvorm van $2+2+2+2$ enz. opschrijven.</p> <p>Lb les 24 som 5: Zet de pijlentaal onder de getallenlijn, voordat je het antwoord opschrijft.</p>
Les 25		<p>HS punt 3: Vierlingsommen.</p> <p>O: Sprintsnel met de sprongen van de tafels. Aandacht vermenigvuldigen en notatie.</p> <p>OG: Verdere opbouw van de getallenlijn. Sommen (fysiek) op de getallenlijn springen. Pijlentaal eronder zetten. Wie het kan mag direct de pijlentaal gebruiken zonder tussenkomst van de getallenlijn.</p>

In de herhalingslessen kunt u de basale vaardigheden oefenen, eigen producties laten maken en de oefen- en spelvormen inzetten.

Verklaring groep 4, blok 4

Even snel en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | | |
|------------------------------------|--------------------------|----------------------------|----------------------------|------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken t/m 130 | - Uitkienen t/m 130 | - Drie op een rij | - Koppelen |
| - Burenbingo 80 t/m 130 | - Gok een hok t/m 130 | - Erop of eronder | - Sterrenspel versie A + B | - Maak 24 |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen | - Sommenplof | - Vier op een rij versie A | - Domino | |

Verder en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | | |
|------------------------------------|--------------------------|----------------------------|----------------------------|------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken t/m 130 | - Uitkienen t/m 130 | - Drie op een rij | - Koppelen |
| - Burenbingo 80 t/m 130 | - Gok een hok t/m 130 | - Erop of eronder | - Sterrenspel versie A + B | - Maak 24 |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen | - Sommenplof | - Vier op een rij versie A | - Domino | |

Plus en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen en Waku waku. Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|--------------------------------------|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| - Dienaren van de koning | - Straatje maken 50 t/m 130 | - Sommenplof | - Vier op een rij versie A |
| - Burenbingo 50 t/m 100 (80 t/m 130) | - Gok een hok t/m 130 | - Drie op een rij | - Domino |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen, | - Uitkienen | - Sterrenspel versie A + B | - Koppelen |
| Rijgsommen: 6-12-18-30. | - Erop of eronder | - Kampen | - Maak 24 |

Alles telt

- HS = Hoofdreken en Schattend rekenen
Lb = Leerlingenboek
Ws = Werkschrift
Ms = Maatschrift

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
O = Ordenen
L = Lokaliseren
Sng = Springen naar getallen
A = Aanvullen tot 10 (en toepassingen)
S = Splitsingen (en toepassingen)
Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
OG = Opereren op de lege getallenlijn
E = Eigen producties
Wb = Werkblad
R = Rekenrek

Groep 4 Blok 4	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2		HS punt 2: Op een hoop(materialen). Welke strategie gebruik je? T: Waku waku zegt erbij: 20 (40) vanaf... Tikkie je bent hem met grote sprongen. O: Sprintspeel op tafel. Groepjes maken. OG: Sommen maken op de lege getallenlijn. Zet de pijlentaal eronder. Lb les 2 som 4: Een eigen productie lukt alleen als er eerst een mondelinge oefenles aan vooraf gaat. Ws som 2, en 3: In getallenlijnboekje maken. Wie met een grote sprong kan springen, springt met een grote sprong. Zet de pijlentaal eronder.
Les 3+4		T: Sprongen met de tafel van Welk mis je (sprongen). OG: Oefen sommen op de lege getallelijn. Gebruik de strategiekaart (sprong van 10 of langs/via een rondgetal). Sommen tussen en over het tiental. Zet de materialen op het bord. Wat heb je nodig om langs een tiental te gaan? Leer bewust strategiegebruik aan. Lb les 3 som 1 en 3: Laat de kinderen eerst zelf de som maken en bespreek vanuit de oplossingstrategieën van de kinderen de handige aanpakken. Lb les 3 som 2 en 3: Zet ook de pijlentaal onder de getallenlijn. Welke som kan je al uit je hoofd rekenen? Lb les 4 som 1 en 2: Reken uit op de lege getallenlijn in het getallenlijnboekje + pijlentaal. Zijn er al kinderen die direct de pijlentaal mogen opschrijven? Lb les 4 som 3: Kan je deze sommen niet uit je hoofd, reken de som dan in pijlentaal uit, langs een rond getal. Welke strategie gebruikt? Ws som 1 en 2: In getallenlijnboekje uitrekenen met pijlentaal eronder. Denk aan de strategiekaart.
Les 5	Vervang som 2 door de lege getallenlijn	E: Familiesommen: $4+5=9$; $14+5=19$; $24+5=29$, etc. of Vierlingsommen: $24+5=29$, $25+4=29$, $29-5=24$, $29-4=25$. Eerst een mondelinge oefenles vooraf. Wie een grote sprong van 10 kan maken gebruikt geen kleine sprongen van 10 meer. Ws som 2: Laat via een rond getspringen! Laat de som op de lege getallenlijn maken.
Les 6+7		T: Grote sprongen van 10 (20, 30) heen en terug vanaf tientallen en eenheden (34). Waku waku zegt grote getallen. Sng: Vanaf 100 (89, 92, 73) met een sprong van 10, hup van 1 en grote hup (fysiek, kralenstang, getallenlijn). Zet de pijlentaal onder de getallenlijn. Au: Tweelingen. Sprong van 10 erbij en eraf 9, 11, 8, 12.
Les 8+9		T: Sprongen van 2, 5 en 10 met Tikkie je bent hem. Dienaren van de koning klassikaal. Sng: Vanaf 100 (89, 92, 73) met sprongen van 10, hup van 1 en grote hup. Fysiek, kralenstang en getallenlijn. Maak de som met de pijlentaal. O: Zoek elkaar op met kaartjes $2+2+2=6$ en 3×2 . Sprintspeel op tafel met getalkaartjes met de sprongen van 2, 5 of 10. Lb les 9 som 4: Vul aan met de pijlentaal of wie het kan mag direct de pijlentaal gebruiken.
Les 10		HS punt 3: Denk aan de verliefde harten. Au: Sommenrace met verliefde harten, vriendjes van 100, splitsbloemen, sprongen van 10.

Les 11+12		<p>HS: Verdwijnsommen en Waku waku zegt 1. Laat het bord zet je als leerkracht het relatieboogje achteraf $65-64=1$ een boogje boven $64=1$ want 64 erbij 1 is 65.</p> <p>Lb les 11: Laat de som eerst zelf maken door de kinderen. Spring eerst nog fysiek. Op eenhandige manier ($48 \rightarrow 50-2$) gesprongen lukt alleen als je deze strategie ook fysiek geoefend hebt. Bespreek daarna de oplossingen vanuit de kinderen. Zet de pijlentaal eronder. Wie kan mag direct de pijlentaal eronder zetten zonder tussenkomst van de getallenlijn. Gaat dit niet goed dan weer eerst de getallenlijn gebruiken.</p> <p>LB les 12 som 1: Wie een grote sprong kan maken gebruikt geen sprongen van 10 meer. Zet de pijlentaal eronder. Leerlingen weten wie met getallenlijn of/met pijlentaal mag uitrekenen.</p> <p>Ws som 3 en 4: verliefde harten kennis en toepassingen. Som c en d eventueel uitrekenen met pijlentaal en/of getallenlijn.</p>
Les 13+14		<p>T: Sprongen van 2, 4, 5, 10. Tikkie je bent hem. Tien (5)talspel. Reeksen (2-4-6/8-10-12). Wat valt je op bij de sprongen van 2 en 4?</p> <p>E: Sommen van Waku waku nakijken met de bijna verdwijnsommen. Relatieboogje achteraf gebruiken ($59-57=2$, relatieboogje over $57=2$, want 57 erbij 2 is 59. Inversie tussen optellen en aftrekken.</p> <p>Lb les 14 som 4: verliefde harten kennis in toepassingen.</p>
Les 15		<p>O: Tussen welke tientallen ligt bv. 38 (...)? Waar ligt het dichterbij? Weet je ook hoeveel stapjes (denk aan de verliefde harten)?</p> <p>Spel: Vier op een rij klassikaal (0, 1, 2, 5 en 10).</p>
Les 16+17		<p>HS 2: Laat als controle zien op de kralenstang en/of getallenlijn.</p> <p>T: Viertalspel met 'plof' op de herhaalde sprongen van 4. Vergeet je plof te zeggen, dan moet je zitten. Start bij 40 weer opnieuw.</p> <p>L: Zet getallen weg op de (gesloten)getallenlijn. Denk aan de steunpunten. Eerst mondeling oefenen. Op je nummer/Raad mijn getal met getallenlijn.</p> <p>WS som 1: Op de getallenlijn terugrekenen vanaf het bedrag dat hij geeft (erafsom).</p>
Les 18+19		<p>T: Tikkie je bent hem met stappen van 3. Drietalspel.</p> <p>O: Op de getallenlijn staan. Sprintspel op tafel met de getalkaartjes van de tafel van 3.</p>
Les 20		<p>T: Terugtellen met sprongen van 10 (20) vanaf elk willekeurig getal.</p> <p>Sv10: Eraf 9 (19/29/39) en 11 (21/31/41). Eraf 10 weet je dus eraf 9, 11, enz. Laat op de getallenlijn zien.</p> <p>Spel: Maak tafelkaartjes (zonder antwoord) van de tafels en speel 'De hoogste kaart' in tweetallen.</p>
Les 21+22		<p>Au: Verliefde hart-sommen: $40-6$; $68-18$. Sommenrace met harten en splitsommen sommen.</p> <p>E: Treïnsommen.</p> <p>Lb les 22 som 4: Zet de pijlentaal erbij vóór de somnotatie.</p>
Les 23+24		<p>Au: 10 (20, ...) erbij en 10 (20, ...) eraf. Erbij 9 (19/29/39) en 11(21/31/41).</p> <p>O: Zoek elkaar op met kaartjes $3+3+3+3=12$ en $4 \times 3 =$. Kan je ook als Sprintspel op tafelspelen.</p> <p>Au: Tafels.</p>
Les 25		<p>Spel: Tafelbingo klassikaal met de tafels van 1, 2, 4,5 en 10.</p>

In de herhalingslessen kunt u de basale vaardigheden oefenen, eigen producties laten maken en de oefen- en spelvormen inzetten.

Verklaring groep 4, blok 5

Even snel en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|--|-------------------------------|-----------------------|------------|
| - Dienaren van de koning | - Gok een Hok t/m 130 | - Drie op een rij | - Kampen |
| - Burenbingo 80 t/m 130 | - Sommenplof- Erop of eronder | - Maak 24 | - Koppelen |
| - Straatje maken 80 t/m 130 | - Sterrenspel versie A+ B | - Domino | |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen; Rijgsommen | - Uitkienen t/m 130 | - Vier op een rij A+B | |

Verder en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|--|-------------------------------|-----------------------|------------|
| - Dienaren van de koning | - Gok een Hok t/m 130 | - Drie op een rij | - Kampen |
| - Burenbingo 80 t/m 130 | - Sommenplof- Erop of eronder | - Maak 24 | - Koppelen |
| - Straatje maken 80 t/m 130 | - Sterrenspel versie A+ B | - Domino | |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen; Rijgsommen | - Uitkienen t/m 130 | - Vier op een rij A+B | |

Plus en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|--|-------------------------------|-----------------------|-------------------|
| - Dienaren van de koning | - Gok een Hok t/m 130 | - Drie op een rij | - Kampen |
| - Burenbingo 80 t/m 130 | - Sommenplof- Erop of eronder | - Maak 24 | - Koppelen |
| - Straatje maken 80 t/m 130 | - Sterrenspel versie A+ B | - Domino | - Een, twee, drie |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen; Rijgsommen | - Uitkienen t/m 130 | - Vier op een rij A+B | |

Alles telt

- HS = Hoofdrek en Schattend rekenen
 Lb = Leerlingenboek
 Ws = Werkschrift
 Ms = Maatschrift
 Ta = tafels

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
 O = Ordenen
 L = Lokaliseren
 Sng = Springen naar getallen
 A = Aanvullen tot 10 (en toepassingen)
 S = Splitsingen (en toepassingen)
 Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
 OG = Opereren op de lege getallenlijn
 E = Eigen producties
 Wb = Werkblad
 R = Rekenrek

Groep 4 Blok 5	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2		HS punt 2: Grote sprongen van 10 vanaf elk willekeurig getal. Erbij en eraf 11 (21), 9 (19) vanuit springen naar getallen op een handige manier. Gebruik kralenstang en getallenlijn. E: Sommen verbeteren van Waku waku zegt 1 die fout waren. Gebruik nu het relatieboogje vooraf. Doe eerst op het bord voor. Ta: Onderhouden aangeleerde tafels.
Les 3+4		L: Precies tussen in. Aut: Grote sprongen van 10 vanaf elk willekeurig getal. Erbij en eraf 11 (21), 9 (19), 8 (18), 12 (22), vanuit springen naar getallen op een handige manier. Gebruik kralenstang en getallenlijn voor inzicht. Sv10: Leeftijdenles. Hoe oud over ... jaar?
Les 5		S: Dokter en de half dove patiënt. Gebruik de kralenstang. T: Super telrij met sprongen van 100 tot 1000 (1300). Wijs op de structuur van de telrij. Ws som 6 en 7: Los de sommen die nog lastig zijn op met de pijlentaal (getallenlijn).
Les 6+7		T: Tikkie je bent hem heen en terug tot ... kleine telrij en met stappen van 2, 3 (even en oneven). De buur van 49 (60, 80). Doe dit schriftelijk. T/E schema; leg de koppeling met springen naar getallen. Laat zwakke rekenaars alleen met geld dit splitschema gebruiken. Laat ze verder nog rijgend rekenen op de getallenlijn en/of met de pijlentaal. Pas als de pijlentaal goed beheerst wordt mogen ze gaan splitsen. Om te voorkomen dat ze bij eraf sommen over het tiental fouten gaan maken. Sommen als 35-5 doen ze uit hun hoofd. Au: tafel van ... L: Tafel van 100. Lb les 7 som 4 en 5: Denk aan verliefde harten. Gebruik pijlentaal (getallenlijn) als de som lastig is. Denk aan de strategiekaart.
Les 8+9		T: Super telrij van 100 tot 1000 (1300). Wijs op de structuur van de telrij. Levende getallenlijn van 100 tot 1000. L: Raad mijn getal tot 100. Ondersteun met getallenlijn. Pak de kralenstang erbij als er fouten worden gemaakt. OG: Spring op de getallenlijn een paar sommen. Besteed aandacht aan handig springen. Zet de pijlentaal eronder. Lb les 9 som 3 en 4: Denk aan de verliefde harten. Gebruik pijlentaal (getallenlijn) als de som lastig is.
Les 10		A: Maak mooie ronde getallen. Klassikaal en als eigen productie. Zet en getal op het bord en de kinderen maken er mooi ronde getallen van in hun Schrift. O: Op de getallenlijn staan met kaartjes 100, 110, 120.
Les		T: Super telrij van 100 vanaf 100 tot 1300. Sprongen van 10 vanaf 100 tot ...

11+12		Schrijf de telrij op het bord. Au: tafel van ... E: Waku waku zegt 100.
Les 13+14		L: Gok een hok tot en met 130 klassikaal. Au: Sommen 60+23, 60-23/ 42+42, 25+25. Besteed aandacht aan de strategie. Ondersteun indien nodig met de getallenlijn en/of pijlentaal. Spel: Vier op een rij (1 t/m 5 en 10) klassikaal. Daarna twee tegen twee.
Les 15		T: Sprongen van 5. Vijftalspel. Au: Grote sprongen vanaf een willekeurig getal heen en terug (45+30, 83-40). Waku waku maakt grote sprongen erbij/eraf ... Ws som 5: In getallenlijnboekje. Kinderen kunnen dan een grote sprong maken en langs een rond getal springen.
Les 16+17		T: Koortellen tot 100. Tikkie je bent hem vanaf 100 met sprongen van 10. O: Op de getallenlijn staan vanaf 100 met kaartjes met honderdtallen en tientallen (460, 600, 970). E: Rijtjes voortzetten van Waku waku zegt 100. Zet een paar structuur rijtjes uit de eerder gemaakte sommen (les 11,12) op het bord. Bespreek per rijtje de strategie en voeg er samen nog twee sommen aan toe. Laat ze vervolgens een rijtje uitkiezen en langer maken. Ws: Gebruik getallenlijn.
Les 18+19		T: Welke mis je met de tafelp producten van 2, 3, 4, 5 (3-6-9-15-18-21-24-27-30). O: Groepjes maken tot 100. Zoek elkaar op met de tafels. OG: Strategiekaart. Sommen erbij en eraf met pijlentaal oplossen. Zwakke rekenaars gebruiken eerst de getallenlijn. Aandacht voor strategiegebruik en verkort oplossen met grote sprongen en op een handige manier.
Les 20		O: Sprintspel op tafel met de uitkomsten van de tafels. Spel: Straatje maken t/m 130.
Les 21+22		HS 3: Vriendjes van 100 + sommen. E: Waku waku zegt eraf 2(3, 4, 10) Zet een getal op het bord waar de kinderen vanaf moeten tellen. E: Rijgsommen. Lb les 22 som 5: Verliefde harten.
Les 23+24		T: Tellen met sprongen van (10) 100 vanaf 100 en Tikkie je bent hem met de kleine telrij vanaf 100. Schrijf delen van de telrij op. L: Zet weg op de gesloten getallenlijn in je getallenlijnboekje. Gebruik steunpunten. Eerst mondeling oefenen. Au: Sommen erbij en eraf 8 (28), 9(29), 11(21) en 12(22).
Les 25		T: Tafelbingo 1 t/m 5 en 10.

In de herhalingslessen kunt u de basale vaardigheden oefenen, eigen producties laten maken en de oefen- en spelvormen inzetten.

Verklaring groep 4, blok 6**Even snel en Met Sprongen Vooruit**

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|--|-------------------------------|-----------------------|-------------------|
| - Dienaren van de koning | - Gok een Hok t/m 130 | - Drie op een rij | - Kampen |
| - Burenbingo 80 t/m 130 | - Sommenplof- Erop of eronder | - Maak 24 | - Koppelen |
| - Straatje maken 80 t/m 130 | - Sterrenspel versie A+ B | - Domino | - Een, twee, drie |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen; Rijgsommen | - Uitkienen t/m 130 | - Vier op een rij A+B | |

Verder en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen, splitsbloemen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|--|-------------------------------|-----------------------|-------------------|
| - Dienaren van de koning | - Gok een Hok t/m 130 | - Drie op een rij | - Kampen |
| - Burenbingo 80 t/m 130 | - Sommenplof- Erop of eronder | - Maak 24 | - Koppelen |
| - Straatje maken 80 t/m 130 | - Sterrenspel versie A+ B | - Domino | - Een, twee, drie |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen; Rijgsommen | - Uitkienen t/m 130 | - Vier op een rij A+B | |

Plus en Met Sprongen Vooruit

In plaats van de sommen kan je eigen producties laten maken met de verliefde harten, tweelingen en Waku waku.

Gebruik de spellen uit de kist '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'. Kijk hiervoor in leerlijn van de handleiding.

- | | | | |
|--|-------------------------------|-----------------------|-------------------|
| - Dienaren van de koning | - Gok een Hok t/m 130 | - Drie op een rij | - Kampen |
| - Burenbingo 80 t/m 130 | - Sommenplof- Erop of eronder | - Maak 24 | - Koppelen |
| - Straatje maken 80 t/m 130 | - Sterrenspel versie A+ B | - Domino | - Een, twee, drie |
| E: Waku waku zegt ...; Treinsommen; Rijgsommen | - Uitkienen t/m 130 | - Vier op een rij A+B | |

Alles telt

- HS = Hoofdrek en Schattend rekenen
 Lb = Leerlingenboek
 Ws = Werkschrift
 Ms = Maatschrift
 Ta = tafels

Met Sprongen Vooruit

- T = Leren tellen
 O = Ordenen
 L = Lokaliseren
 Sng = Springen naar getallen
 A = Aanvullen tot 10 (en toepassingen)
 S = Splitsingen (en toepassingen)
 Au = Automatiseren

- Sv10 = Sprong van 10
 OG = Opereren op de lege getallenlijn
 E = Eigen producties
 Wb = Werkblad
 R = Rekenrek

Groep 4 Blok 6	Schrappen uit Alles telt	Toevoegingen uit Met Sprongen Vooruit Maak een keuze uit de opdrachten. Reken 5 tot 10 minuten.
Les 1+ 2		<p>T: Sprongen van 2, 3, 5 (even en oneven). Tikkie je bent hem. Wanneer weet je dat het een even getal is?</p> <p>O: Sprintspeel tot 130.</p> <p>Au: Dokter en de half dove patiënt (welke getallen kan de dokter niet zeggen?).</p>
Les 3+4		<p>T: Welke is fout? Zet een rijtje van (on)even getallen op het bord met een fout erin. Waarom is dat getal fout?</p> <p>O: Op de getallenlijn tot 1000 (200-420-600-680).</p> <p>A: Brievenbusspel met toepassingen. Heb je elkaar gevonden kan je dan ook uitrekenen hoeveel jullie samen zijn?</p> <p>S: Dubbelen en bijna dubbelen met grote getallen tot 50 en halveren. Welke grote dubbelen ken je? Visualiseer.</p> <p>Lb: Pas eventueel terminologie aan, bv. op het tiental = een rond getal of een verliefde hartensom; dubbelsommen = tweelingsommen; over een tiental = langs een rond getal.</p> <p>Ws som 1: Denk aan de verliefde harten.</p>
Les 5		<p>T: Terugtellen met sprongen van 2 vanaf elk willekeurig getal (even en oneven). Welke mis je (sprongen)?</p> <p>Au: Sommen met dubbelen $56+6$, $56+16$ / $56-6$, $56-16$ / $37+37$. Gebruik pijlentaal om het aan te leren. Verwoord. Goede rekenaars mogen nu de splitsstrategie gebruiken. Zwakke rekenaars blijven voorlopig nog rijgend rekenen.</p>
Les 6+7		<p>Au: Erbij en eraf 10 (20) 9 (19, 29) en 8 (18, 28). Ondersteun eventueel met getallenlijn (kralenstang). Spring nog even fysiek als het begrip Ontbreekt.</p> <p>E: Waku waku zegt ongeveer 100.</p> <p>Lb: Laat zwakke rekenaars de sommen over het tiental met een getallenlijn en/of pijlentaal rekenen.</p>
Les 8+9		<p>T: Tikkie je bent hem met stappen van 2 en 5. Dienaren van de koning klassikaal met aanwijzen. Grote burens (tussen welke tientallen, waar ligt het dichterbij, hoeveel stapjes?)</p> <p>Sv10: Leeftijdenles. Hoe oude over ... jaar?</p> <p>E: Waku waku zegt eraf ... 20 (40). Zet een getal op het bord bv. 95.</p> <p>Ta: tafels 1 t/m 5 en 10.</p>
Les 10		<p>T: Tikkie je bent hem vanaf 100 (kleine telrij). Zet delen van de telrij op het bord. Wijs op de structuur</p> <p>Au: Erbij 10 (20) van elk willekeurig getal 11 (21) en 12 (22). Ondersteun eventueel met getallenlijn (kralenstang). Spring nog fysiek als het begrip ontbreekt</p>
Les 11+12		<p>T: Tikkie je bent hem vanaf 100 tot ...? Heen en terug. Wijs op de structuur en systematiek van de telrij. Dienaar van de koning klassikaal met aanwijzen. Ga vervolgens op de getallenlijn</p>

		<p>staan (grote telrij). Grote en kleine buren.</p> <p>E: Waku waku als een soort echo.</p> <p>Og: Sommen oplossen met pijlentaal. Verwoord strategiegebruik.</p>
Les 13+14		<p>T: Tikkie je bent hem heen en terug met stappen van 5 (10) vanaf elk willekeurig getal boven de 100 (even en oneven). Vijftalspel en/of Tientalspel</p> <p>O: Op de getallenlijn staan met getallen boven de 100 tot 200 (...). Tussen welke tientallen tot 130 bv. 56 (50 en 60) Ligt dichterbij? Hoeveel stapjes?</p> <p>L: Precies tussenin (140-160; 100-120, 125 -165). Gebruik de kralenstang voor visuele ondersteuning</p>
Les 15		<p>T: Sprongen van 2 en 5 (even en oneven) vanaf 100. De buur van ... (grote en kleine) of Buurgetallen schriftelijk.</p> <p>A: Vriendjes van 100 + vierlingsommen.</p>
Les 16+17		<p>T: Koortellen met de telrij groter dan 100. De buren van 234, ...?</p> <p>S: Grote dubbelen met tientallen (20 + 20, 30+30, 25+25 enz.) Laat zien op de kralenstang.</p> <p>Sng: Spring vanaf 100 met: een jump=100, een grote sprong van 10, een hup van 1 en een grote hup. Teken op de getallenlijn.</p> <p>E: Waku waku en lastige sommen (variastategieën).</p>
Les 18+19		<p>T: Sprongen van 10 (20, 50 , ..) heen en terug vanaf elk willekeurig getal.</p> <p>O: Gok een hok tot 130 klassikaal in groepjes.</p> <p>Sng: Spring vanaf 100 met: een jump=100, een grote sprong van 10, een hup van 1 en een grote hup. Teken op de getallenlijn.</p> <p>E: Waku waku heeft weer een brief geschreven met bijna eraf sommen. Kijk ze na (relatieboogje achteraf) en verbeter de foute sommen (relatieboogje vooraf). Doe eerst voor.</p>
Les 20		<p>T: Sprongen van 5 heen en terug. De (grote) buur van.</p> <p>L: Raad mijn getal met getallenlijn als ondersteuning.</p> <p>Au: de tafel van ...</p>
Les 21+22		<p>T: Tikkie je bent hem vanaf 100 kleine telrij en met stappen van 10 (100).</p> <p>E: Waku waku als echo.</p> <p>O: Sprintspel op tafel met getallen boven de 100.</p> <p>Sng: Spring vanaf 100 met: een jump=100, een grote sprong van 10, een hup van 1 en een grote hup. Teken op de getallenlijn.</p>
Les 23+24		<p>L+E: Zet weg op de getallenlijn. Gebruik steunpunten.</p> <p>E: Waku waku en lastige sommen (varia strategieën).</p> <p>Sv10: Leeftijdenles. Hoe oud is Waku waku. Hoe oud is hij over... en hoe oud was hij ... terug?</p>
Les 25		<p>Sng: Spring vanaf 100 met: een jump=100, een grote sprong van 10, een hup van 1 en een grote hup. Teken op de getallenlijn.</p> <p>Spel: De kinderen mogen een oefening of spel kiezen.</p>

In de herhalingslessen kunt u de basale vaardigheden oefenen, eigen producties laten maken en de oefen- en spelvormen inzetten.



Industrieweg 85 | 7202 CA Zutphen

Postbus 7 | 7200 AA Zutphen

Telefoon 088 - 800 20 17

E-mail po@thiememeulenhoff.nl

Website www.allestelt.nl

ISBN: 978 11 112 5516 9

Actienummer: 6341