

Beste leerkracht/ouder,

Bedankt voor het downloaden van deze natuuractiviteit. De komende dagen probeer ik meer activiteiten rondom taal, rekenen en wereldoriëntatie online te zetten.

Kun je niet wachten? Ook in mijn webshop vind je allerlei materialen. Denk bijvoorbeeld aan de themaspellen, de experimentenkaarten, kunstlessen, locokaarten en plusboekjes.

Alle producten in mijn webshop zijn de komende tijd te koop met 15% korting.

Heb je zelf nog een tip voor een opdracht. Mail me dan op info@klasvanjuflinda.nl. Dan kijk ik of ik het kan ontwikkelen.

Veel succes de komende weken!

Groetjes Linda

Uitleg activiteit

Knikerspel maken

Een leuke manier om het optellen spelenderwijs te oefenen is het maken van een knikker rekenbaan. Wat heb je hiervoor nodig?

- een doos
- schaar
- zwarte stift
- knikers of balletjes

Haal een schoendoos van zolder of een doos bij de supermarkt en knip hierin drie gaten. Zie ook de afbeelding voor een voorbeeld.

Boven de gaten schrijf je de getallen 1, 2 en 3.

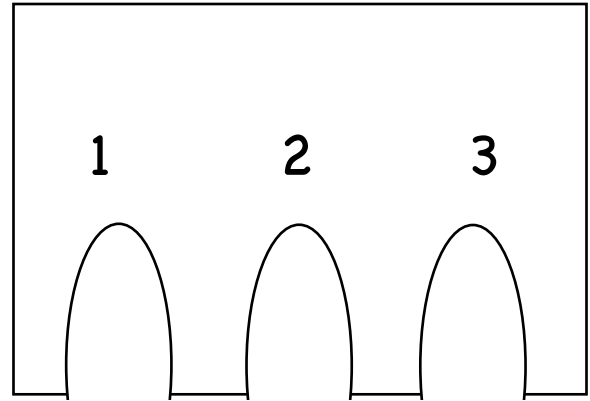
Het knikerspel

Bepaal allereerst de afstand tot het knikerspel. Speler 1 mag drie keer met een knikker gooien. Gaat de knikker door een poortje dan verdient hij de bijbehorende punten. Speler 2 schrijft deze direct op.

Dan is speler 2 aan de beurt, de rollen worden omgedraaid. Na drie rondes worden alle punten per speler bij elkaar opgeteld. Wie heeft de meeste punten en is de winnaar?

Knikerspel

- doos
- schaar
- zwarte stift
- knikers



Stap 1

Vraag om een doos.

Stap 2

Knip in de doos 3 poortjes. Kijk naar het voorbeeld.

Stap 3

Schrijf boven elk gat 1, 2 of 3.

Stap 4

Gooi 3 keer met een knikker. Gaat de knikker door het poortje? Dan verdien je de punten. Mist de knikker? Dan zet je een kruis.

Stap 5

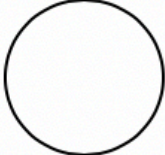
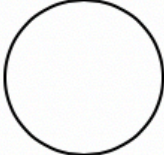
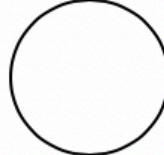

Nu is de ander aan de beurt.

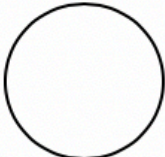
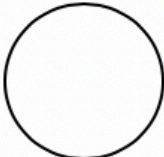
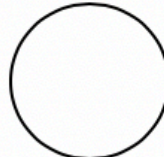

Stap 6

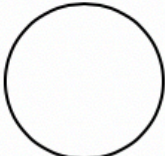
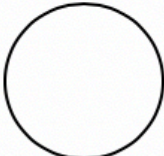
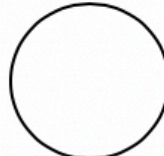

Wie heeft na drie keer de meeste punten?

Knikkerspel

Naam 1 -----

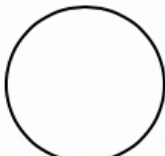
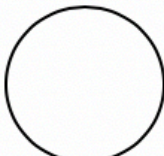
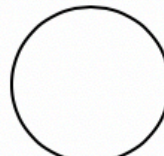

1.  +  +  = 

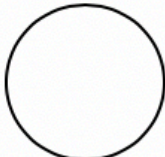
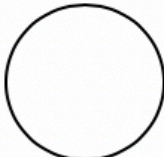
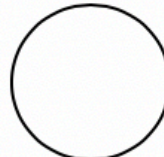

2.  +  +  = 

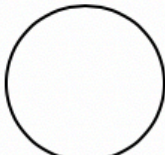
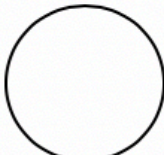
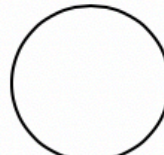
3.  +  +  = 



Naam 2 -----

1.  +  +  = 

2.  +  +  = 

3.  +  +  = 