Jaargroep 4, Blok 4

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van reprografische verveelvoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16h Auteurswet 1912 dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot de Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.cedar.nl/pro).

zwijsen

jaargroep 4 naam:

WIZwijs

reken-wiskundemethode voor het basisonderwijs

blok 4

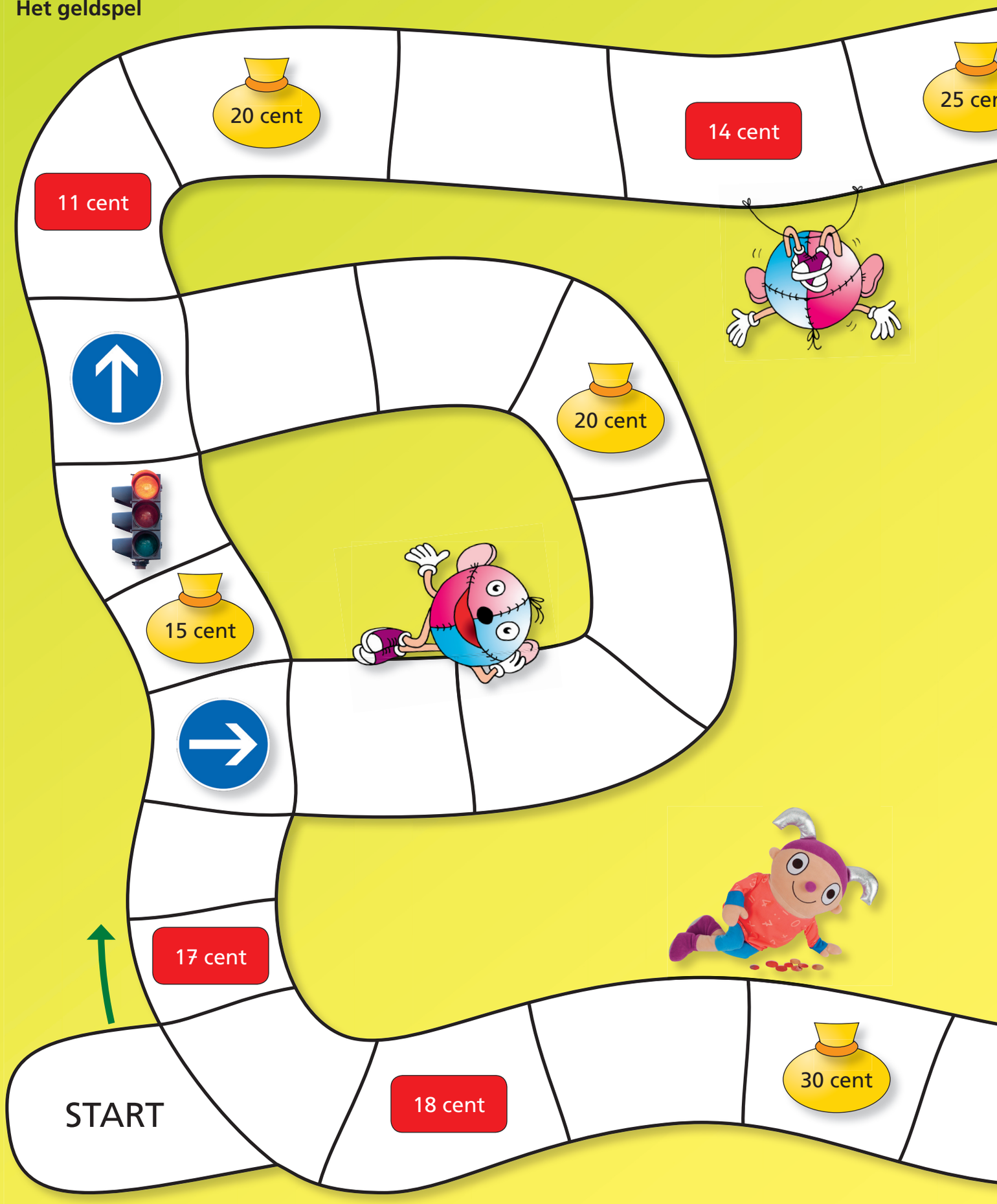
werkboek

~~75~~ punten

Hoe kan Wisse ~~75~~ gooien? Maak sommen.

Les 15 • Wizmix

Het geldspel



23 cent
30 cent
12 cent
6 cent
10 cent
14 cent
15 cent

Les 15 • Wizmix

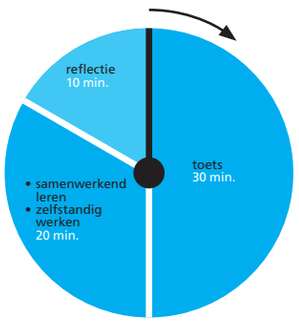
Doel

1. Oefenen van het samenstellen van bedragen tot 100 cent.
2. Verkennen van het betalen met teruggeven tot 100 cent.

Voorbereiding

Voor deze les hebt u nodig:
- ➔ 💻
- ➔ doosjes met euromunten per viertal:
- ➔ dobbelsteen
- ➔ 4 pionnen

Lesverloop



Toets

Vertel de leerlingen dat ze vandaag de toets gaan maken. Als ze daarmee klaar zijn, kunnen ze naar keuze door met les 15 in het oefenboek of met het spel van les 15 in het werkboek.

Samenwerkend leren

Werkboek pagina 30 en 31

Het geldspel
De leerlingen spelen het spel met 4 spelers op een spelbord. Ze bepalen eerst hun rol in het spel door om de beurt de dobbelsteen te gooien. De speler die het hoogste gooit, is bank. De andere 3 zijn veldspelers. De bank zet het muntendoosje geopend voor zich. De veldspelers nemen ieder een pion en zetten die in het startvak.
Ze krijgen van de bank ieder een euromunt als startkapitaal.
De veldspelers gooien om beurten met de dobbelsteen en gaan het aantal ogen vooruit op het spelbord. Komt een speler op een veld met een afbeelding dan moet hij de opdracht uitvoeren die daarbij hoort:
- ➔ Een rode kaart betekent: je moet aan de bank het bedrag betalen dat op de kaart staat.
- ➔ Een gele geldzak betekent: je krijgt van de bank het bedrag dat op de geldzak staat.
- ➔ Een rood stoplicht betekent: je moet een beurt overslaan.
- ➔ Een pijl betekent: je moet met je pion die kant op.

Het spel is afgelopen als een van de spelers zijn pion weer in of voorbij het startvak heeft. Winnaar is de speler die het meeste geld heeft. Het spel kan meer keren worden gespeeld, steeds met een andere leerling als bank.

Zelfstandig werken

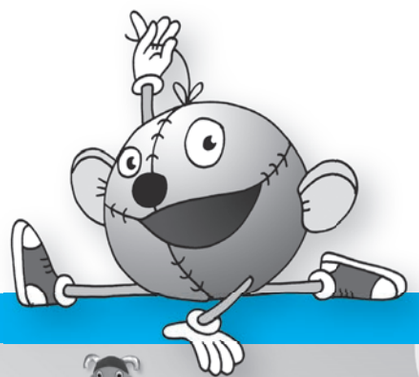
Oefenboek pagina 30 en 31 💻

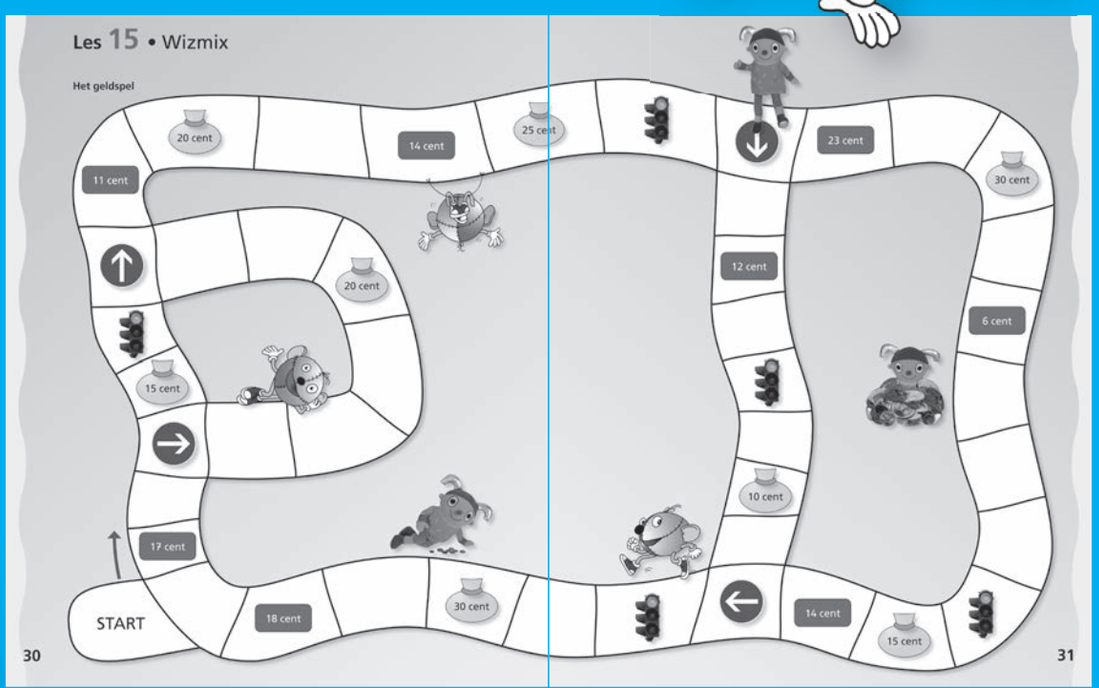
De leerlingen werken naar keuze verder aan de opdrachten op pagina 30 en 31 van het oefenboek en/of het computerprogramma.

Reflectie

Laat de leerlingen in tweetallen de opdrachten 1, 2, 3 en 4 uit het oefenboek met elkaar vergelijken en nakijken.

Spel: De leerlingen vertellen aan elkaar over hun spelervaringen. Wie heeft er gewonnen? *Hoe heb je betaald? Wat voor problemen ben je daarbij tegengekomen?* De leerlingen voeren enkele voorbeelden van betalen en teruggeven uit. Bijvoorbeeld: je moet 17 cent betalen aan de bank en geeft 1 euro. Wat krijg je terug?

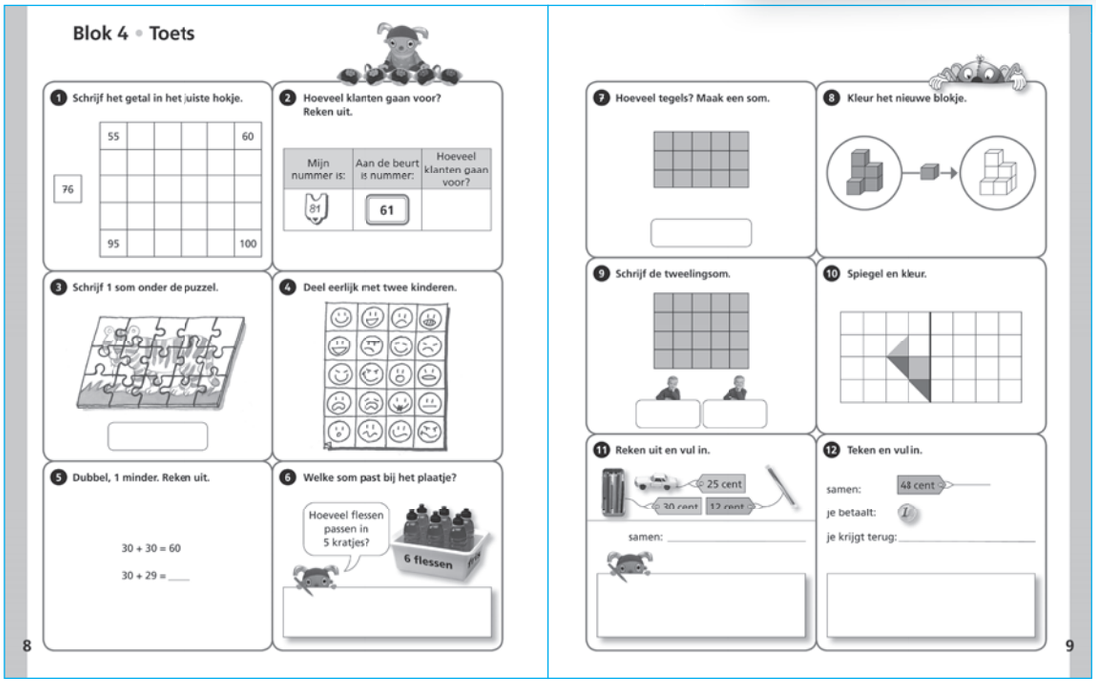




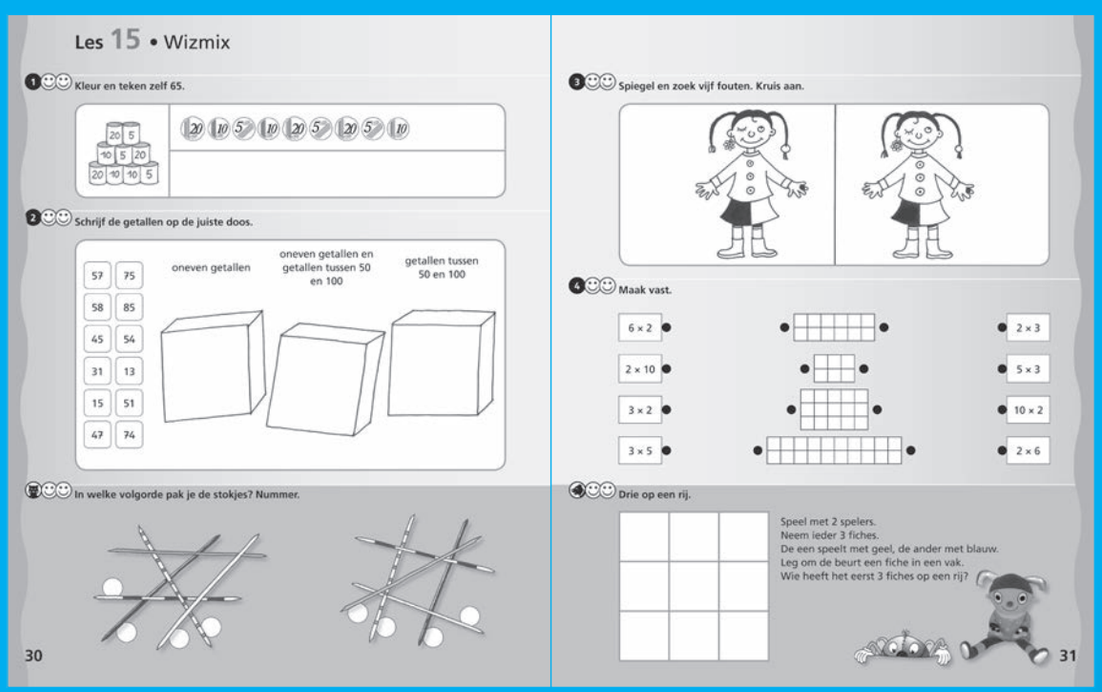
Werkboek pagina 30 en 31

Ruimte voor aantekeningen

In week 4 zijn de benodigde materialen afhankelijk van de doe-activiteiten die u uitvoert met uw leerlingen.



2 toetsbladen



Oefenboek pagina 30 en 31

a Taal

Rekentaal
➔ –
Contexttaal
➔ –

Observatie

1. Kan de leerling bedragen tot 100 cent gepast betalen met munten van 5, 10, 20 en 50 cent?
2. Kan de leerling het bedrag bepalen dat hij bij het betalen tot 100 cent moet teruggeven?

Differentiatie

Makkelijker
➔ De veldspelers gebruiken tijdens het spel de munten uit de eigen muntendoos.
➔ De rode kaarten (te betalen) vervallen en gelden als neutraal vakken.

Moeilijker
➔ De veldspelers beginnen het spel met een startkapitaal van 1 munt van 2 euro.
➔ De bank betaalt de teruggave met zo weinig mogelijk munten.

zwijsen

jaargroep 4

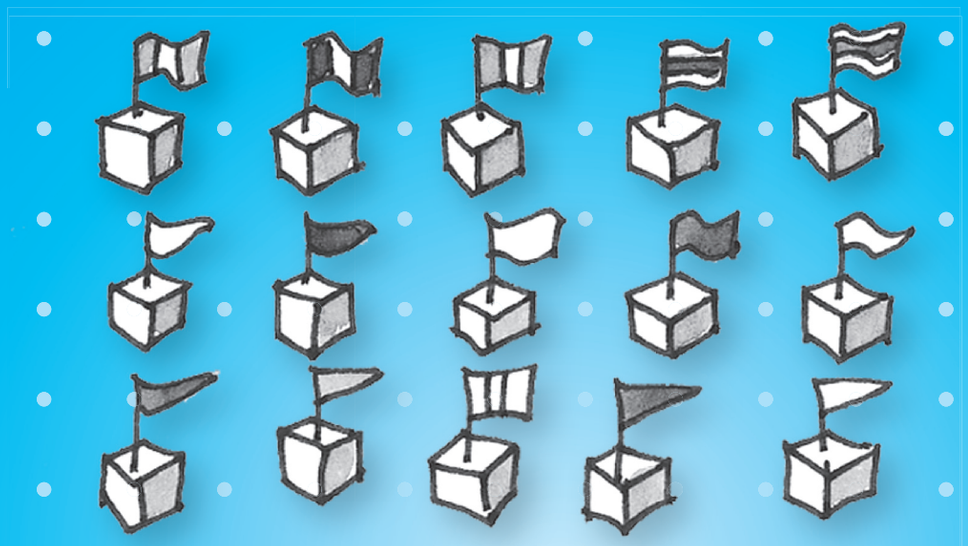
naam:

wizwijs

reken-wiskundemethode voor het basisonderwijs

blok 4

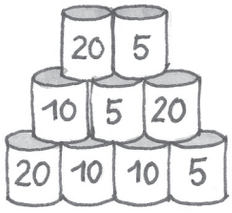
oefenboek



Lekker, 15 kaasblokjes! Maak de tweelingsommen.

Les 15 • Wizmix

1 **Kleur en teken zelf 65.**



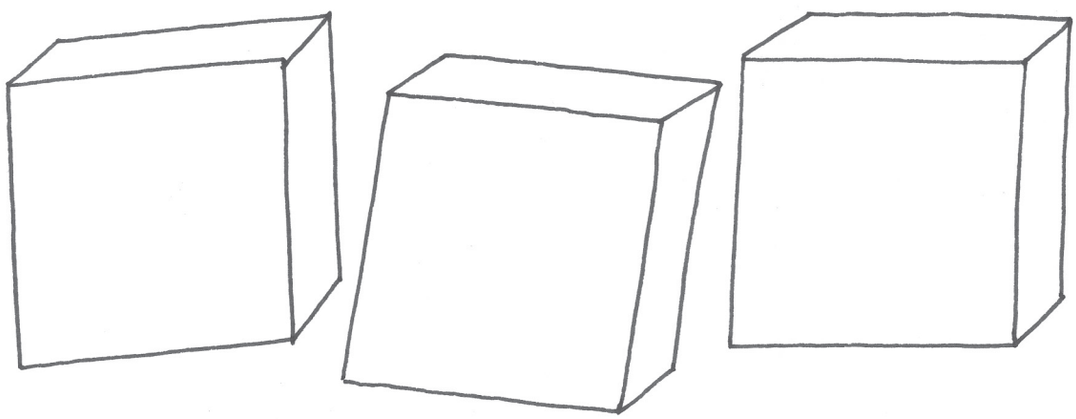
2 **Schrijf de getallen op de juiste doos.**

57	75
58	85
45	54
31	13
15	51
47	74

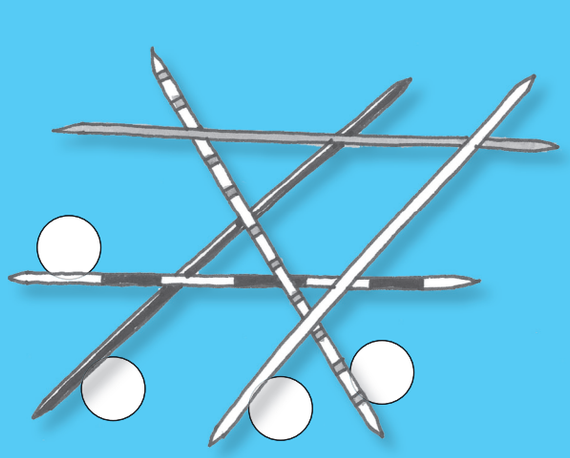
oneven getallen

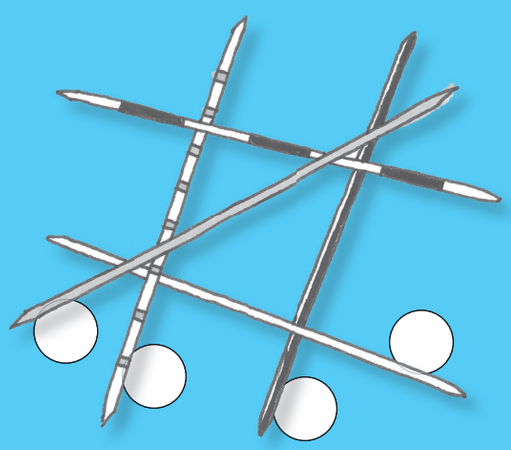
oneven getallen en getallen tussen 50 en 100

getallen tussen 50 en 100

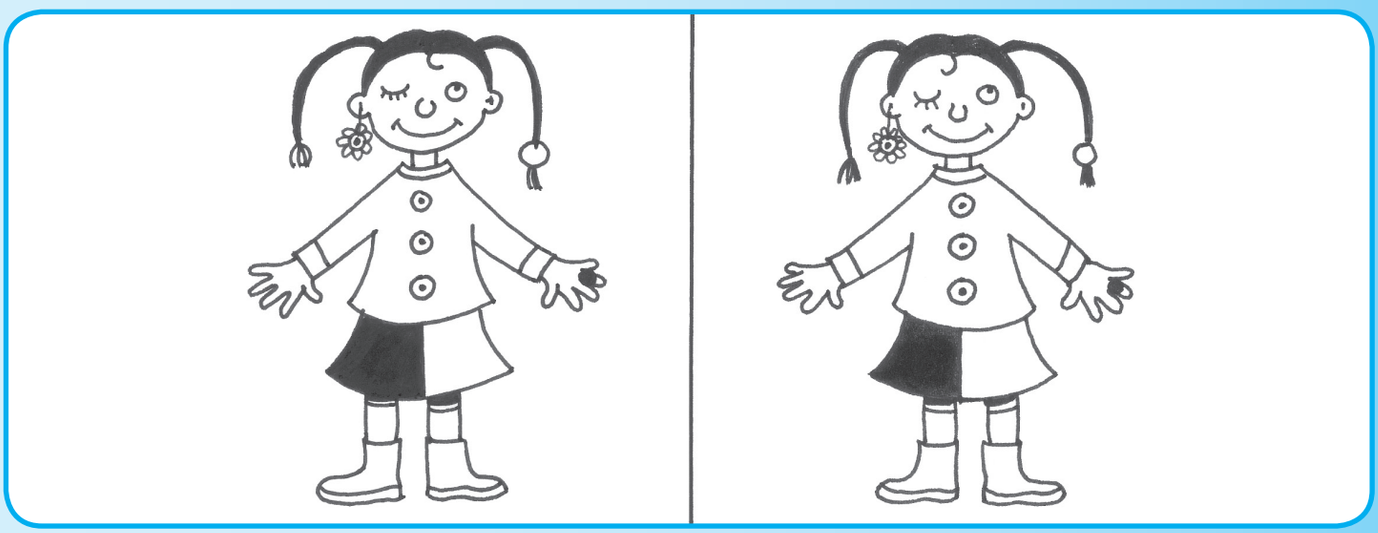


In welke volgorde pak je de stokjes? Nummer.

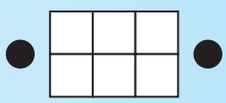
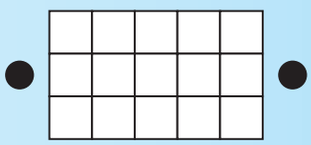
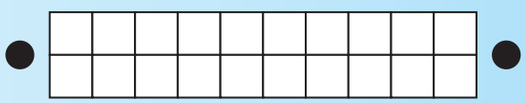




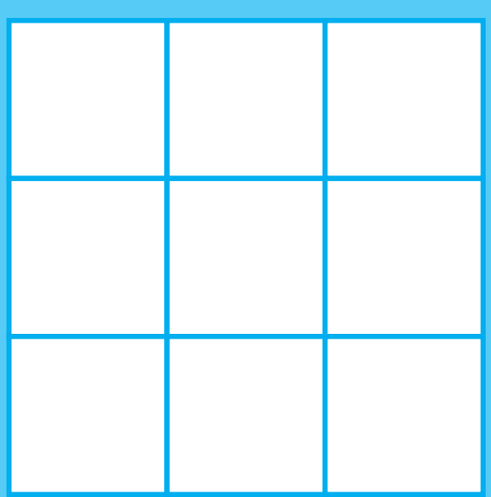
3 **Spiegel en zoek vijf fouten. Kruis aan.**



4 **Maak vast.**

6 × 2		2 × 3
2 × 10		5 × 3
3 × 2		10 × 2
3 × 5		2 × 6

Drie op een rij.

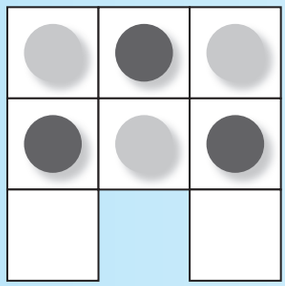


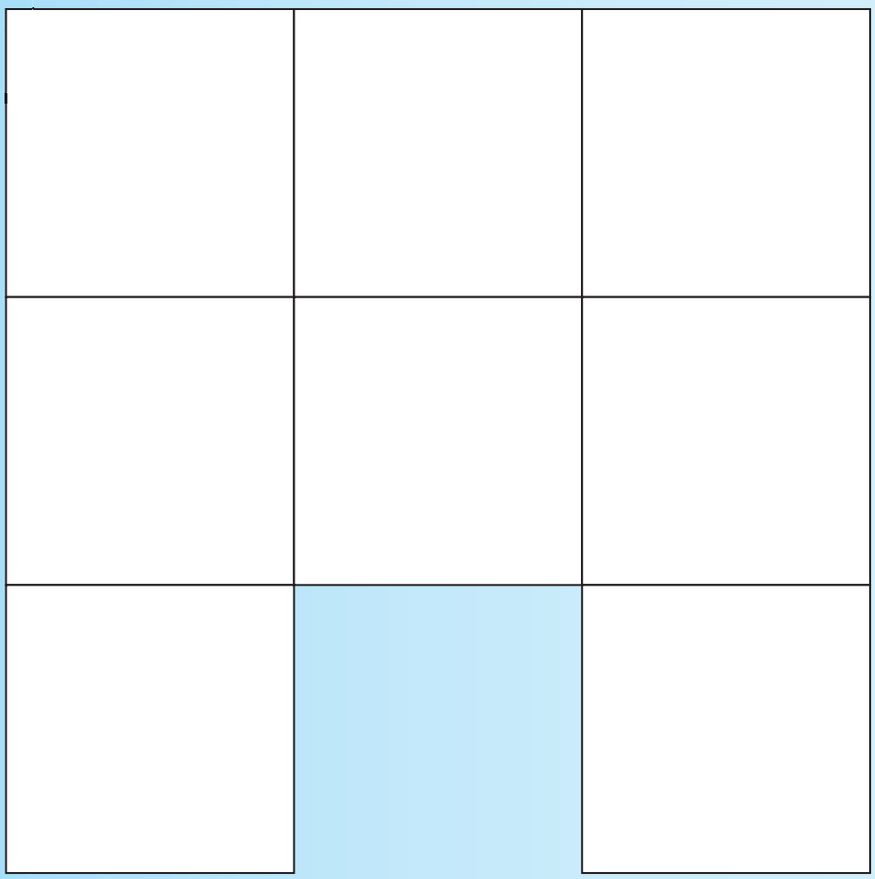
Speel met 2 spelers.
Neem ieder 3 fiches.
De een speelt met geel, de ander met blauw.
Leg om de beurt een fiche in een vak.
Wie heeft het eerst 3 fiches op een rij?

Les 20 • Spel

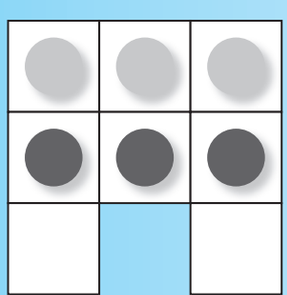
Het fichesspel

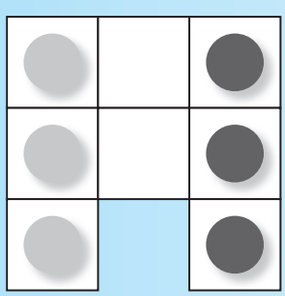
Leg de fiches zo op het spelbord:

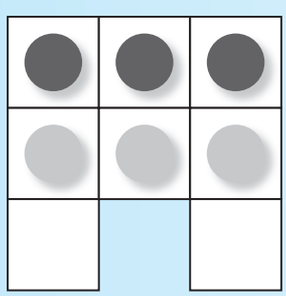


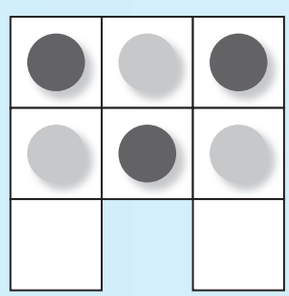


Kies dan een plaatje:









Schuif de fiches op het spelbord. Maak het plaatje na. Je mag de fiches niet optillen!

Les 20 • Spel

Doel

Herhaling van de inhoud van de lessen 5 en 10.

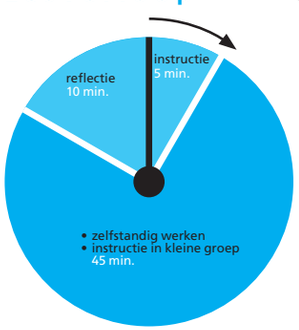
Instructie

Als u met de leerlingen de herhalingstoets wilt afnemen, dan kunt u dat nu doen.

Voorbereiding

Voor deze les hebt u nodig:
➔
Doe-activiteit 1:
➔ per leerling 12 blokken
Doe-activiteit 2:
➔ mozaïekvormen (vierkanten en driehoeken)
➔ spiegels
Oefenboek pagina 40:
➔ fiches

Lesverloop



toetsopdracht 8

Doe-activiteit 1

Doel
Oefenen van blokkenbouwsels (construeren).

Beschrijving
De leerlingen bouwen met 5 bouwblokken een blokkenbouwsel. Ze bouwen dit bouwsel na met 5 andere blokken en voegen daaraan 2 blokken toe. Ze wijzen de beide toegevoegde blokken aan vanuit verschillende standpunten, bijvoorbeeld vanaf de achterkant en een zijkant van het bouwsel.
Bouw vervolgens zelf een bouwsel van 5 blokken. De leerlingen bouwen dit na. Plaats 2 extra blokken op een van beide bouwsels zonder dat de leerlingen dit zien. Ze wijzen daarna de beide toegevoegde blokken aan. Zorg ervoor dat beide bouwsels in hetzelfde perspectief op tafel staan, anders is vergelijken veel lastiger!

Suggesties voor hulp
Gebruik blokken in 2 kleuren om de toevoeging te introduceren. Ga daarna over op blokken van 1 kleur.

Observaties
❶ Kan de leerling een eenvoudig blokkenbouwsel van 5 blokken bouwen en dit vervolgens nabouwen met 2 extra blokken erin verwerkt?
❷ Kan de leerling de 2 blokkenbouwsels vergelijken en aanwijzen welke 2 blokken er in het tweede bouwsel zijn bijgekomen?

toetsopdracht 10

Doe-activiteit 2

Doel
Oefenen van mozaïekpatronen.

Beschrijving
Leg met vierkante en driehoekige mozaïekvormen een eenvoudig patroon. De leerlingen leggen dit na. Leg vervolgens weer een eenvoudig patroon. De leerlingen leggen dit na in spiegelbeeld. Ze controleren hun legsel met de spiegel.

Suggesties voor hulp
Plaats de spiegel in eerste instantie rechtop tegen het gelegde patroon. De leerlingen leggen achter de spiegel het (zichtbare) spiegelbeeld.

Observatie
❶ Kan de leerling een eenvoudig mozaïekpatroon naleggen met vierkanten en driehoeken?
❷ Kan de leerling een eenvoudig mozaïekpatroon gespiegeld neerleggen?

spel

Zelfstandig werken

Oefenboek pagina 40

Doel
Oefenen van het strategisch denken.

Beschrijving
Iedere leerling speelt het spel in het eigen oefenboek. Hij neemt 6 fiches en legt die op het spelbord in het patroon dat bovenaan de bladzijde staat aangegeven. Dit is de uitgangspositie bij elk nieuw spelletje. Vervolgens kiest de leerling een van de 4 patronen onder het spelbord. Hij verschuift de fiches tot het gekozen patroon op het spelbord ligt. Daarbij gelden de volgende regels:

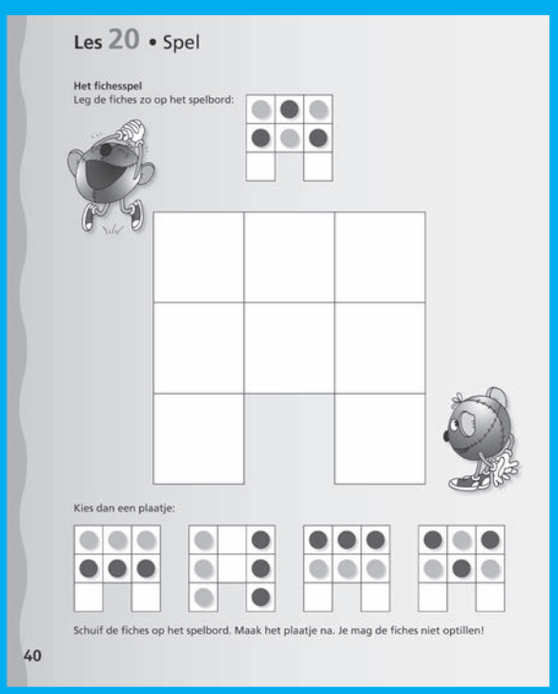
- ➔ Je mag telkens maar 1 fiche tegelijk naar een leeg vak schuiven.
- ➔ Je mag niet 2 keer achter elkaar met hetzelfde fiche schuiven.
- ➔ Je mag niet schuin schuiven.

Suggesties voor hulp
Speel het spel eerst samen met een leerling.

Observatie
❶ Kan de leerling fiches correct over het speelveld verplaatsen?
❷ Kan de leerling het aantal verplaatsingen van de fiches bijhouden?

Reflectie
Spel: *Hoe vond je het spel? Welke figuur is gemakkelijk of moeilijk? Is er een figuur dat je niet kunt leggen?*

Tip
Het spel kan ook in tweetallen worden gespeeld. Beide spelers kiezen hetzelfde patroon. Ieder speelt op het eigen spelbord. Speler 1 telt hardop hoe vaak hij een fiche verschuift om tot het gekozen patroon te komen. Speler 2 doet daarna hetzelfde. Wie heeft het minste aantal zetten nodig?


Les 20 • Spel

Het fichesspel
Leg de fiches zo op het spelbord:

Kies dan een plaatje:

Schuif de fiches op het spelbord. Maak het plaatje na. Je mag de fiches niet optillen!

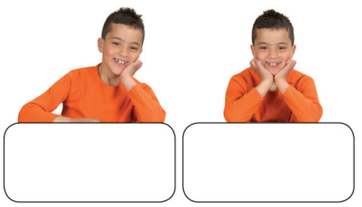
40

Oefenboek pagina 40

Ruimte voor aantekeningen

Nieuw in dit blok ● informatie voor ouders en verzorgers

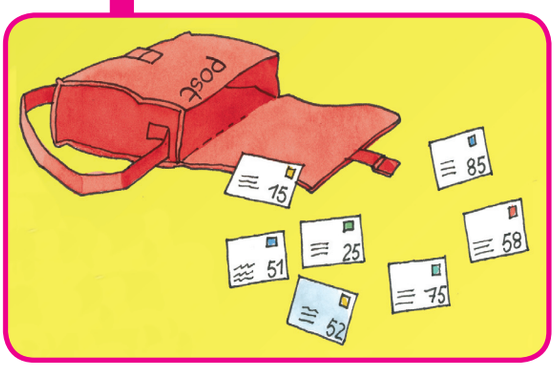
Getallen en bewerkingen
Matz
In dit blok leren de kinderen Matz kennen. Matz wordt hun nieuwe rekenmaatje.



Aan de beurt is nummer:	Mijn nummer is:	Hoeveel klanten gaan voor?
59	61	
59	69	
59	71	

Getallen en bewerkingen
Hoeveel klanten gaan voor?
In de context van een nummertjesapparaat leren de kinderen dat zij het verschil tussen twee getallen, bijvoorbeeld 59 en 71, kunnen bepalen via optellen (59+12=71) én via aftrekken (71–12=59).

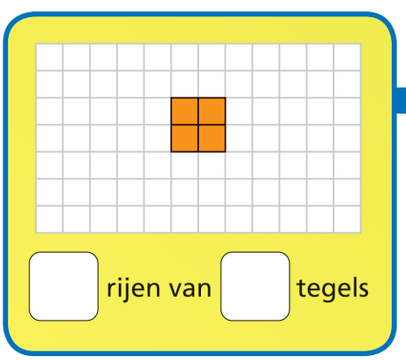
Getallen en bewerkingen
Honderd brievenbussen bij elkaar
Via het zoeken van bepaalde brievenbusnummers verkennen de kinderen de structuur van getallen tot en met 100.



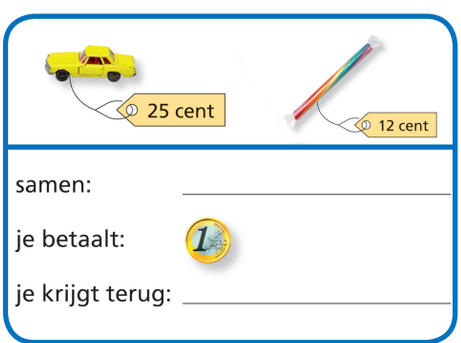
Getallen en bewerkingen
Tweelingsommen
De kinderen maken kennis met tegelcontexten, zoals een plaatjesvel. Hier passen twee keersommen bij: 5 × 6 en 6 × 5. Dit noemen we ‘tweelingsommen’.

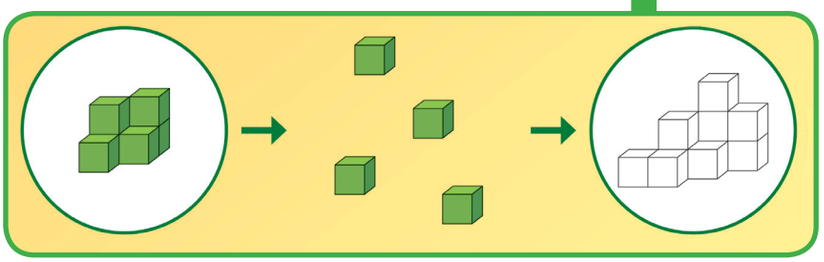
	voor 10 cent	voor 20 cent	voor 30 cent	voor 40 cent	voor 50 cent
	3				

Getallen en bewerkingen
Vermenigvuldigen met de verhoudingstabel
In dit blok verkennen de kinderen de tabel verder in de context van geld en plaatjesvellen.



Meten
Oppervlakte: verdubbelen en halveren
De kinderen voorspellen en controleren wat er gebeurt als je een aantal tegels verdubbelt of halveert.



Meten
Rekenen met geld: betalen en teruggeven
De kinderen oefenen het samenstellen van bedragen (tot 100 cent). Zij bepalen hoeveel je terugkrijgt als je het bedrag betaalt met 1 euro.

Meetkunde
Construeren: blokkenbouwsels
De kinderen vergelijken blokkenbouwsels aan de hand van de vraag: ‘Welke blokjes zijn erbij gekomen?’