

Spelletjes voor thuis

Informatie boekje voor ouders

Knipvel Numiconvormen

Knipvel afdekkaartjes eraf sommen

Groep 2 Weet je het Numicon patroon nog?

Groep 3 Doen en ongedaan maken - erbij eraf tot 10

Groep 3 Verzamel de schat - hoogste getal

Groep 3 Meneer even en oneven

Groep 3 Beklim de berg - optellen tot 10

Groep 3 Speciale vierkanten – optellen tot 10 en tellen in sprongen van 10

Groep 3 Eerste bij 100 - plaatswaarde

Groep 3 Getalstapels maken – splitsen en aanvullen

Groep 3 Van het park naar huis - terug tellen

Groep 3 Kegels omver – wat is het verschil

Knipvel getalkaartjes 0-10

Knipvel getalkaartjes 11-20

Knipvel getalkaartjes 1-21

Numicon Thuis

Een uitleg voor ouders

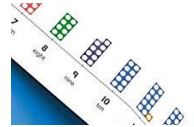
Waarom Numicon?

Numicon-vormen helpen kinderen om getallen te begrijpen.



Wat heb je nodig om met Numicon thuis te gaan werken:

- Alle Numicon-vormen 2 x (soms heb je extra Numicon 10-vormen nodig) of knipblad van de vormen
- Een Numicon-getallenlijn of knipblad van de getallenlijn
- Getalkaartjes van 0-20 of knipblad
- 60 fiches of dopjes/knopen
- Een voelzak/ sloop van ? cm bij ? cm
- Vier Numicon-dobbelstenen/gewone dobbelstenen



De materialen zijn verkrijgbaar bij webshop.ssoe.nl

Koopt u de materialen niet dan kunt u ook het ook printen. Met lichtblauw staat wat je anders kunt gebruiken.

Een voorbeeld:

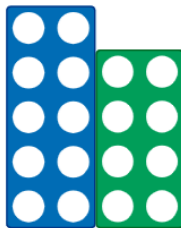
- Pak een set van Numicon-vormen van 0-10 en leg ze in de goede volgorde (begin met de kleinste-minste)



- Leg het goede getalkaartje onder iedere vorm.
- Maak een getal van tussen 10 en 20 met een Numicon 10-vorm en een kleinere Numicon-vorm
- Voeg twee Numicon-vormen samen en zeg wat het totaal is.



6



18

De eerste huiswerkopgaven zijn bedoeld om kinderen de Numicon-vormen te leren kennen.

Er zitten ook gewoon spelletjes bij die je speelt met je kind.

Er zijn een paar gouden regels die zorgen voor succes:

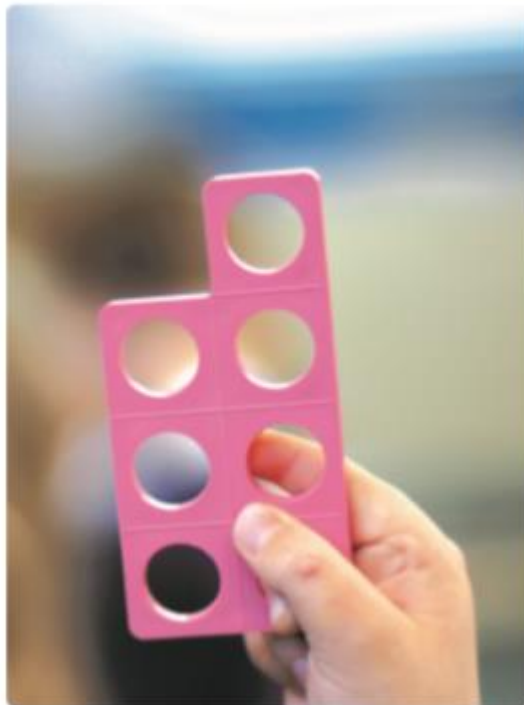
- 1. Zoek een rustige plek op.*
- 2. Speel kort maar vaak.*
- 3. Ben aardig, blijf rustig en geef complimenten*
- 4. Zorg dat het leuk is om te spelen en herhaal*
- 5. Speel nooit langer dan 15 minuten*
- 6. Ruim alles netjes op in de voelzak*

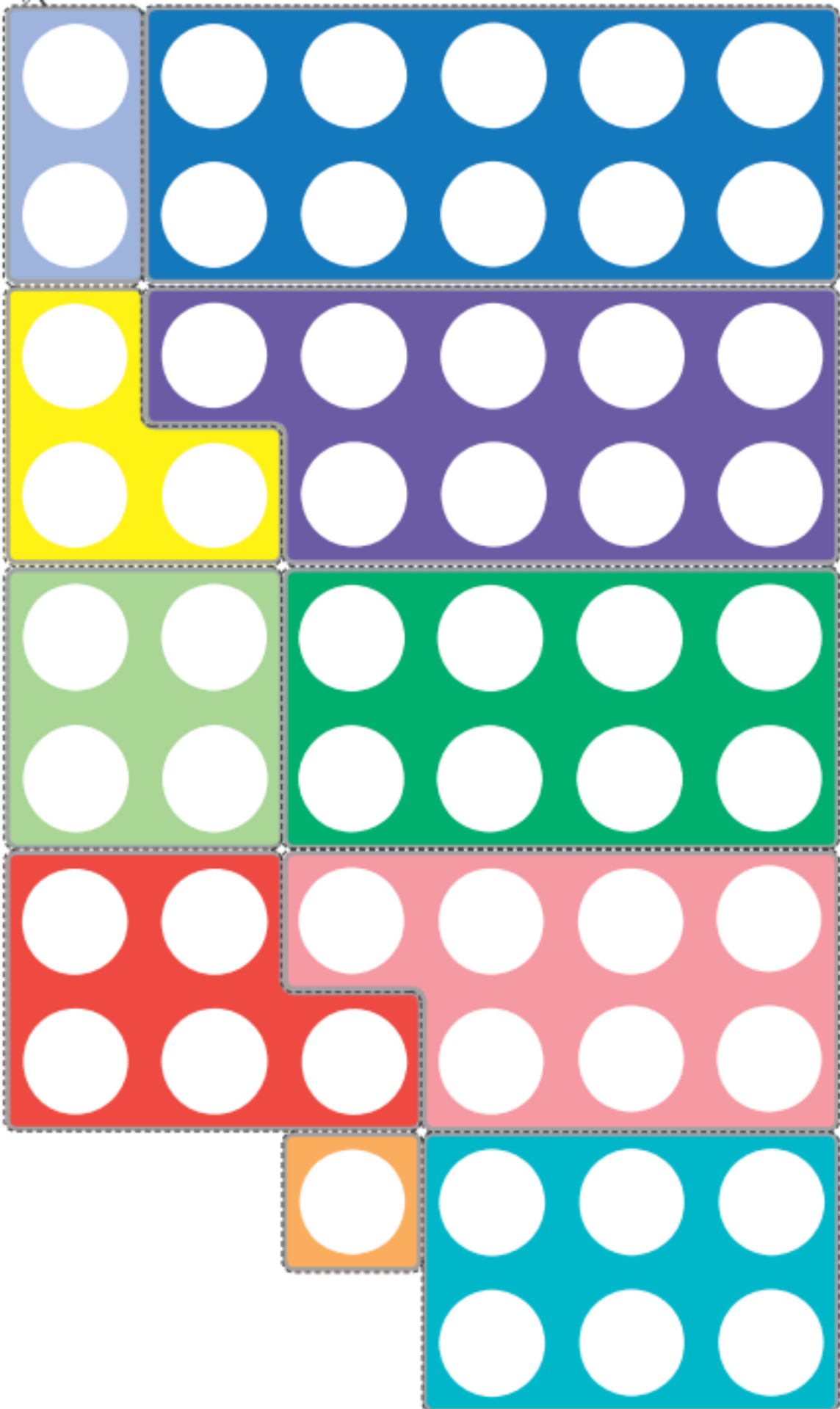
Laat de leerkracht weten hoe het gaat.

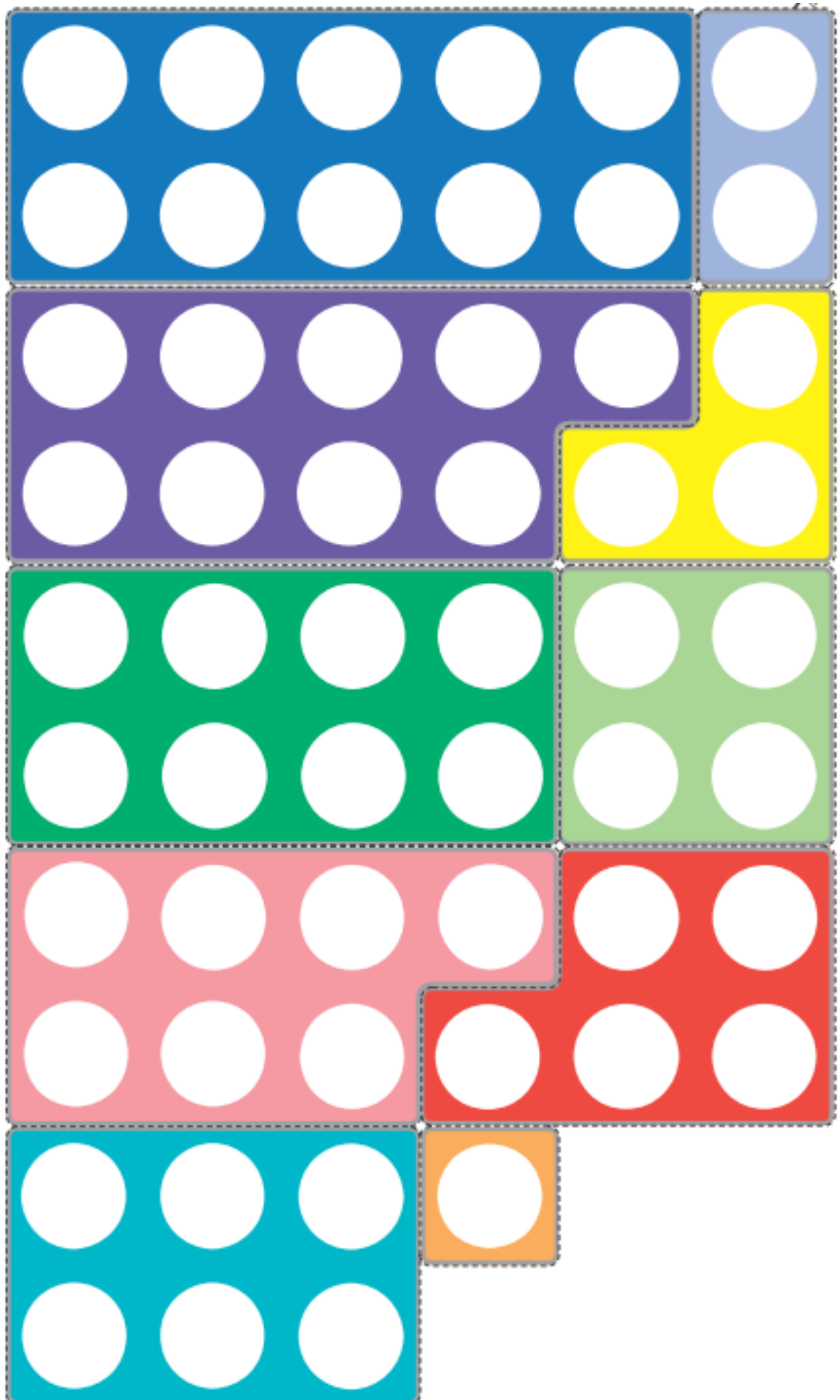
Waar moet iedereen zich aan houden:

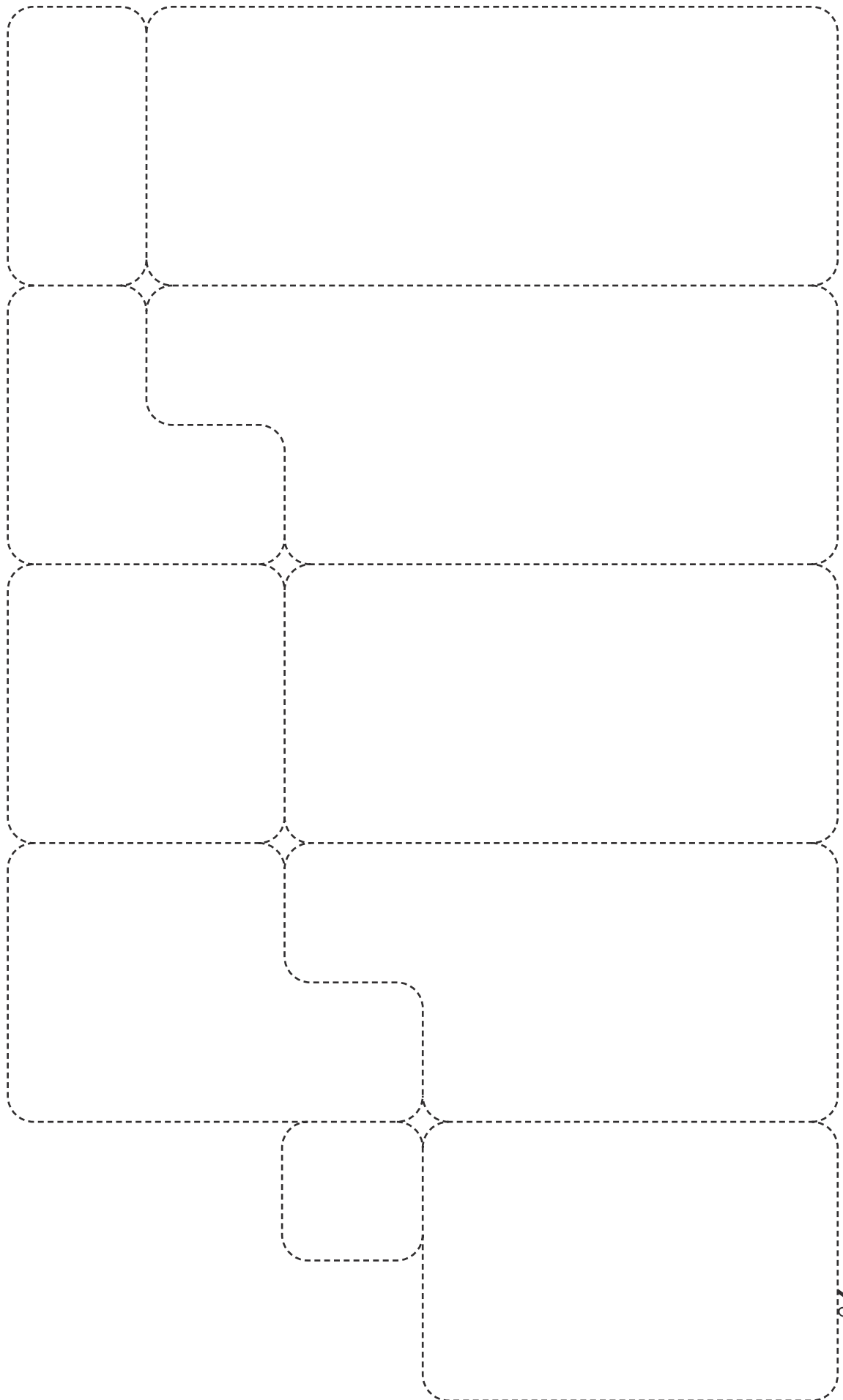
Meest belangrijk van alles:

- **Speel de spelletjes met plezier**
- **Wanneer jij als ouder/opa/oma/verzorger/buurvrouw etc. plezier hebt zal je/het kind ook plezier hebben.**
- **Plezier in rekenen is de weg naar succes!**









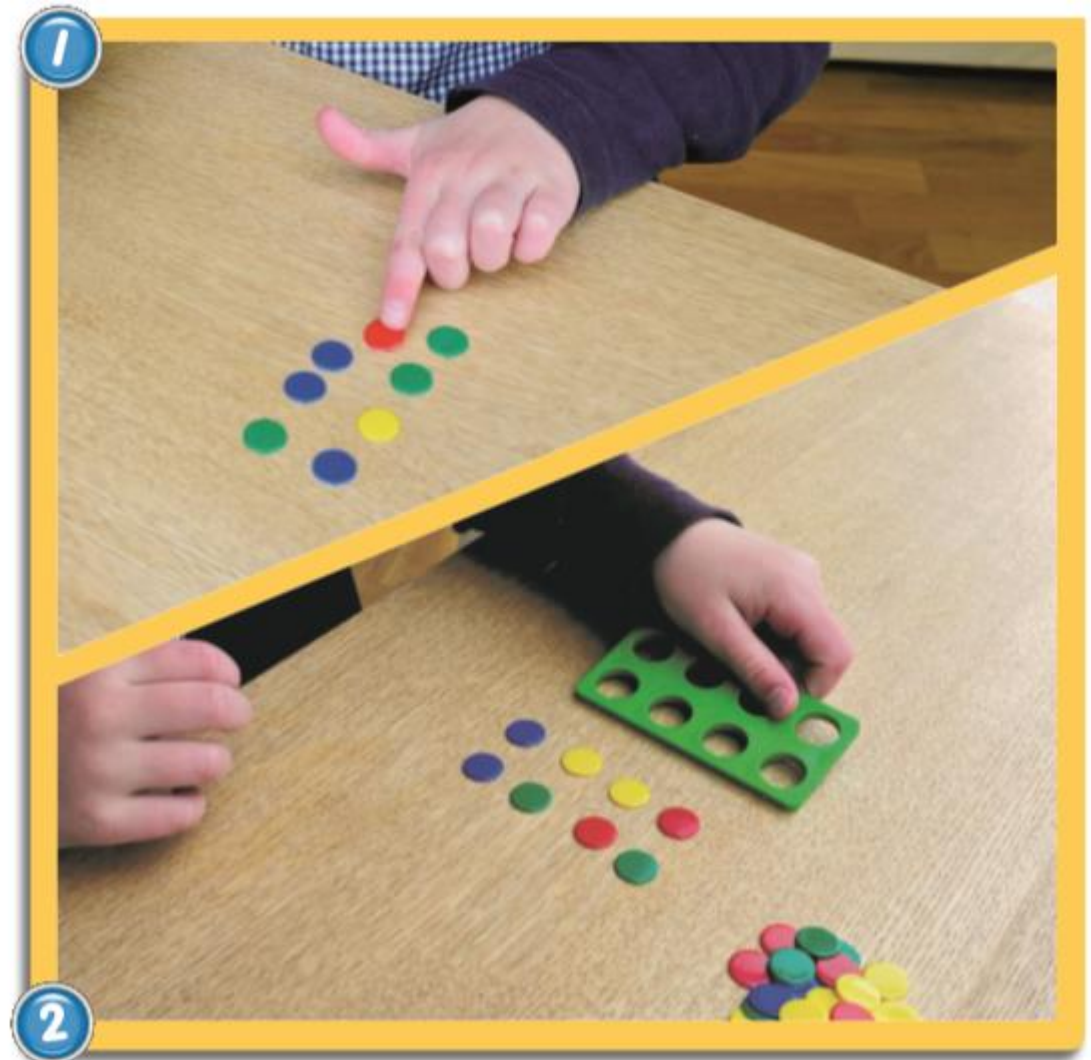
1.4 Weet je het Numicon-patroon nog?

Wat heb je nodig:

- Numicon-vormen 1-10
- Numicon voelzak
- Fiches

Wat ga je doen:

- Vraag je kind om een Numicon-vorm te kiezen. Bekijk het zorgvuldig (praat erover) en stop de vorm in de Numicon-voelzak.
- Vraag je kind om heel goed de Numicon-vorm in de voelzak te voelen (niet bekijken) en vervolgens de Numicon-vorm na te maken met de fiches (foto 1).
- Laat het kind de Numicon-vorm uit de zak halen om te controleren (foto 2);
- Herhaal dit met verschillende vormen;



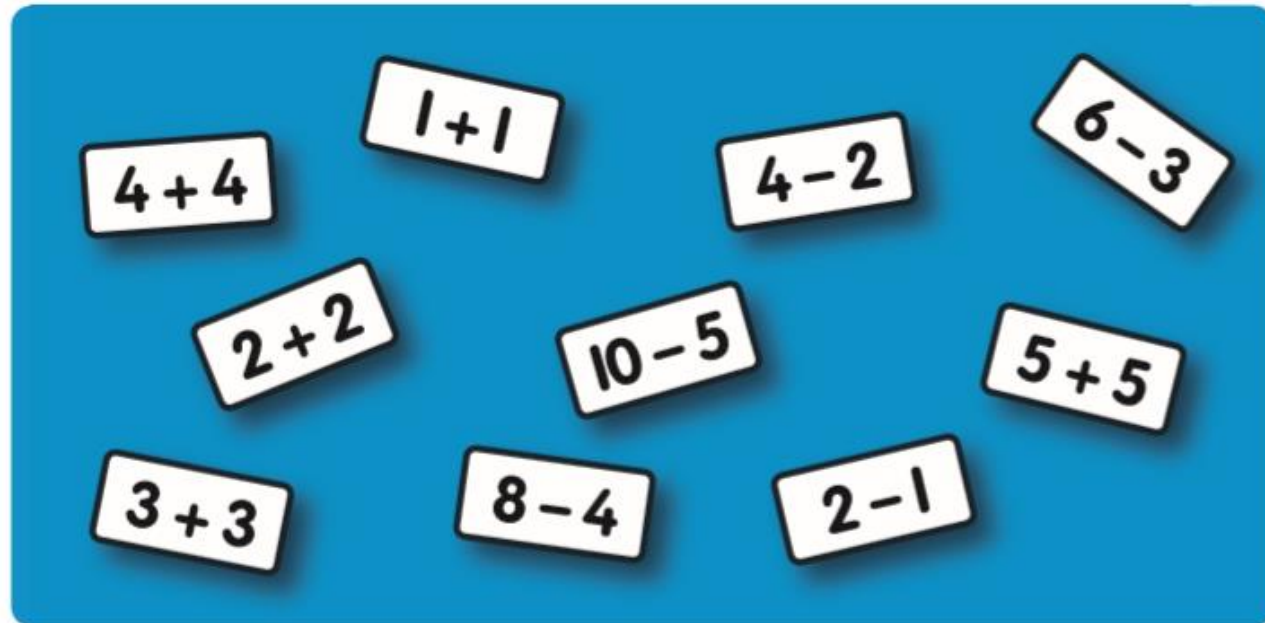
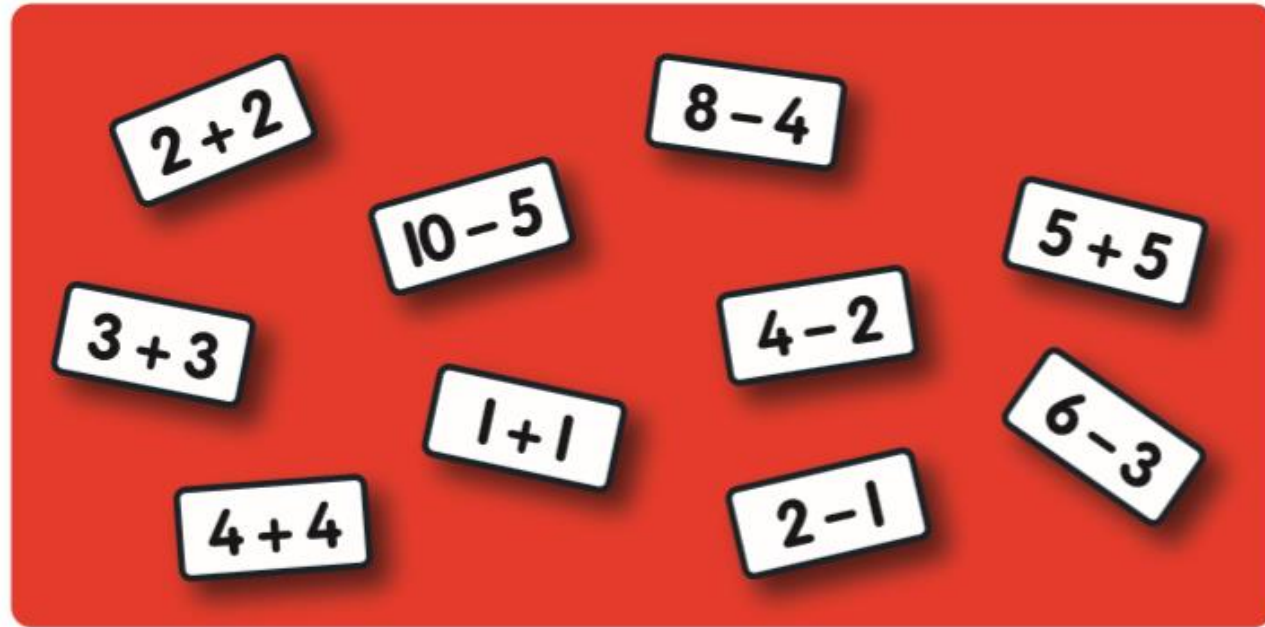
7.2 Doen en ongedaan maken

Wat heb je nodig...

- Numicon-vormen (twee van iedere Numicon-vorm 1-10)
- Voelzak
- Een kleurpotlood of een stift

Wat ga je doen...

- Kies wie met de rode scorekaart en wie met de blauwe scorekaart gaat spelen.
- Stop alle Numicon 1-5 vormen in de voelzak.
- Leg de overgebleven Numicon-vormen op de tafel. Speel om beurten,
- De speler die aan de beurt is haalt, zonder te kijken, twee dezelfde Numicon-vormen uit de voelzak:
 - Je kleurt de bijbehorende optelsom op je scorekaart.
 - En je zoekt op tafel naar de Numicon-vorm waarmee je kunt bewijzen wat de uitkomst van de optelsom is.
- Nu gebruik je de drie Numicon-vormen, die je voor je hebt liggen, om een eraf-som te maken. Je zegt de som hardop en kleurt hem op je scorekaart.
- Stop de Numicon-vormen 1-5 weer in de voelzak, de Numicon 6-10 vorm weer op tafel.
- Nu is de volgende speler aan de beurt
- Degene die het eerste al erbij- en eraf-sommen op zijn/haar scorekaart heeft gekleurd is de winnaar.



6.1 Verzamel de schat

Wat heb je nodig...

- Numicon-vormen (10 keer Numicon-vorm 10)
- Fiches
- Numicon dobbelsteen 0-5

Wat ga je doen...

- Leg de fiches op de schatkist (zij vormen de schat)
- Iedere speler heeft 5 Numicon-10-vormen.
- De spelers dobbelen om beurten en pakken het gedubbelde getal aan fiches uit de schatkist.
- Leg de 'schatkistfiches' in de gaten van de Numicon-10-vormen.
- Wanneer de schatkist leeg is, heeft de speler met de grootste schat (hoogste aantal/meeste fiches) gewonnen.



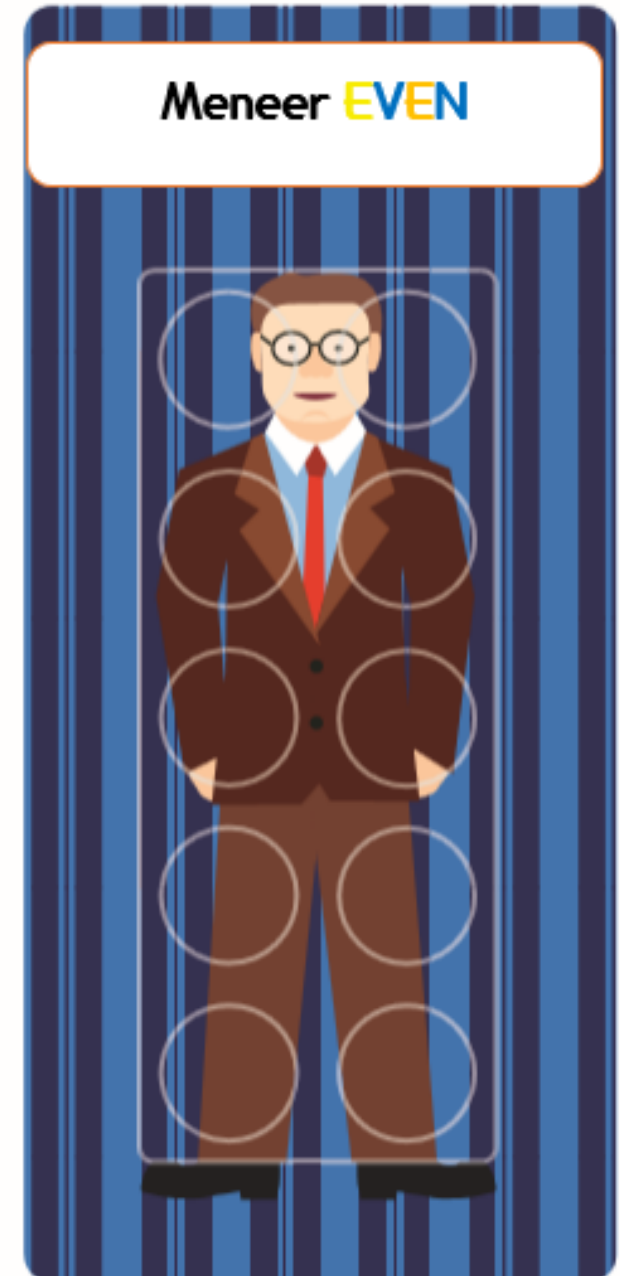
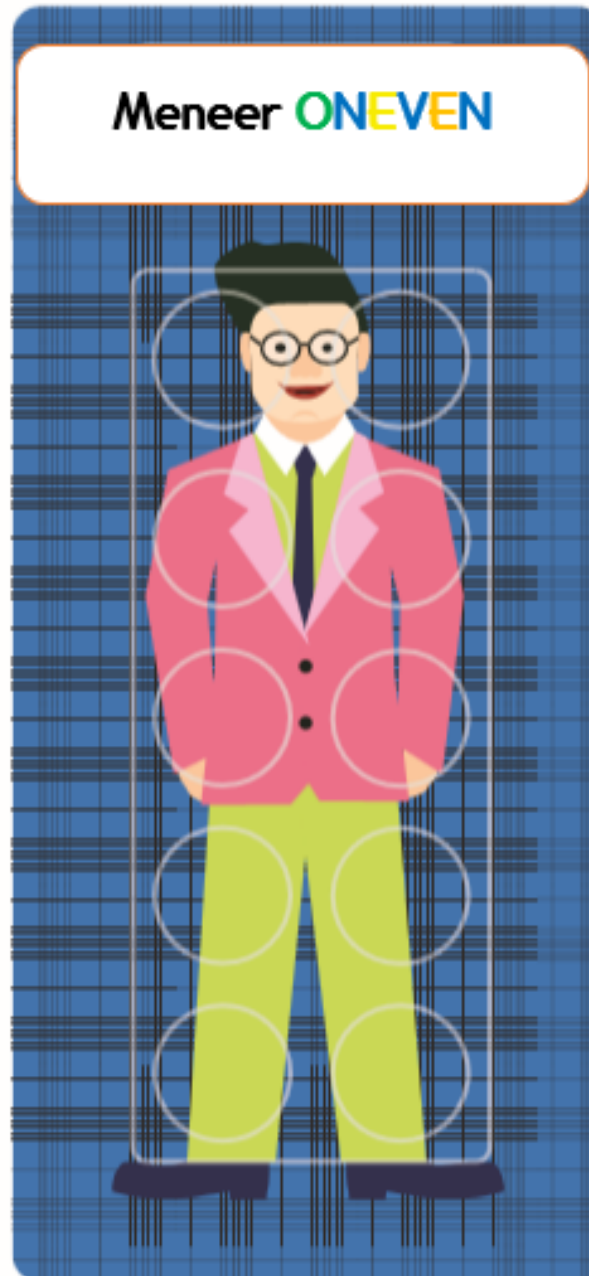
3.5 Meneer Oneven en meneer Even

Wat heb je nodig:

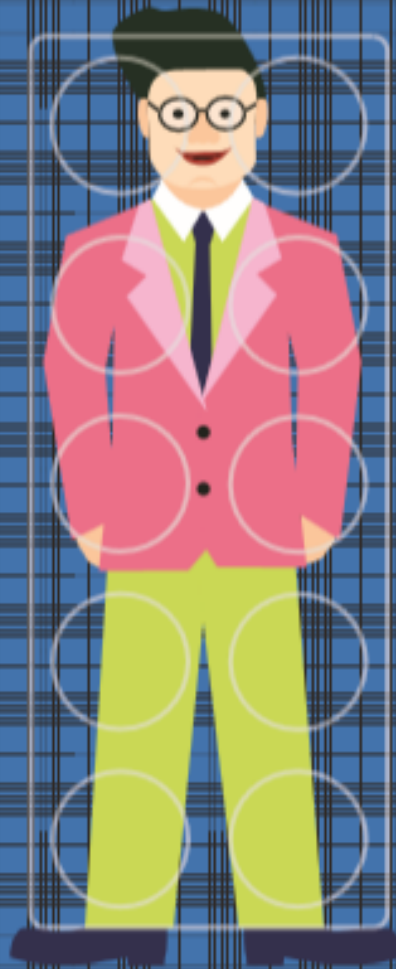
- Twee Numicon 0-5 dobbelstenen
- Numicon-vormen 1-10 en Numicon vormen 1-5
- Fiches
- Twee kopieën van deze bladzijde

Wat ga je doen:

- Spelers dobbelen om beurten met de twee dobbelstenen en tellen de scores bij elkaar.
- Wanneer hun score een oneven nummer is leggen ze een fiche op 'Meneer Oneven'. Wanneer hun score een even getal is, dan leggen ze een fiche op 'Meneer Even'.
- Degene die het eerste alle 10 de rondjes/cirkels van het Numicon-10 patroon van meneer Oneven en meneer Even vol heeft liggen met fiches, heeft gewonnen.



Meneer **ONEVEN**



Meneer **EVEN**



4.3 Beklim de berg

Wat heb je nodig:

- Numicon voelzak
- Numicon-vormen (twee van iedere vorm 1-5)
- Fiches

Wat ga je doen:

- Stop de Numicon-vormen in de voelzak.
- Om beurten pakken de spelers twee Numicon-vormen uit de voelzak, tellen ze bij elkaar en leggen een fiche op de uitkomst op hun 'berg'.
- Je beurt is voorbij als op de uitkomst al een fiche ligt.
- De speler die het eerst alle plaatjes van de berg bedekt heeft, is de winnaar.



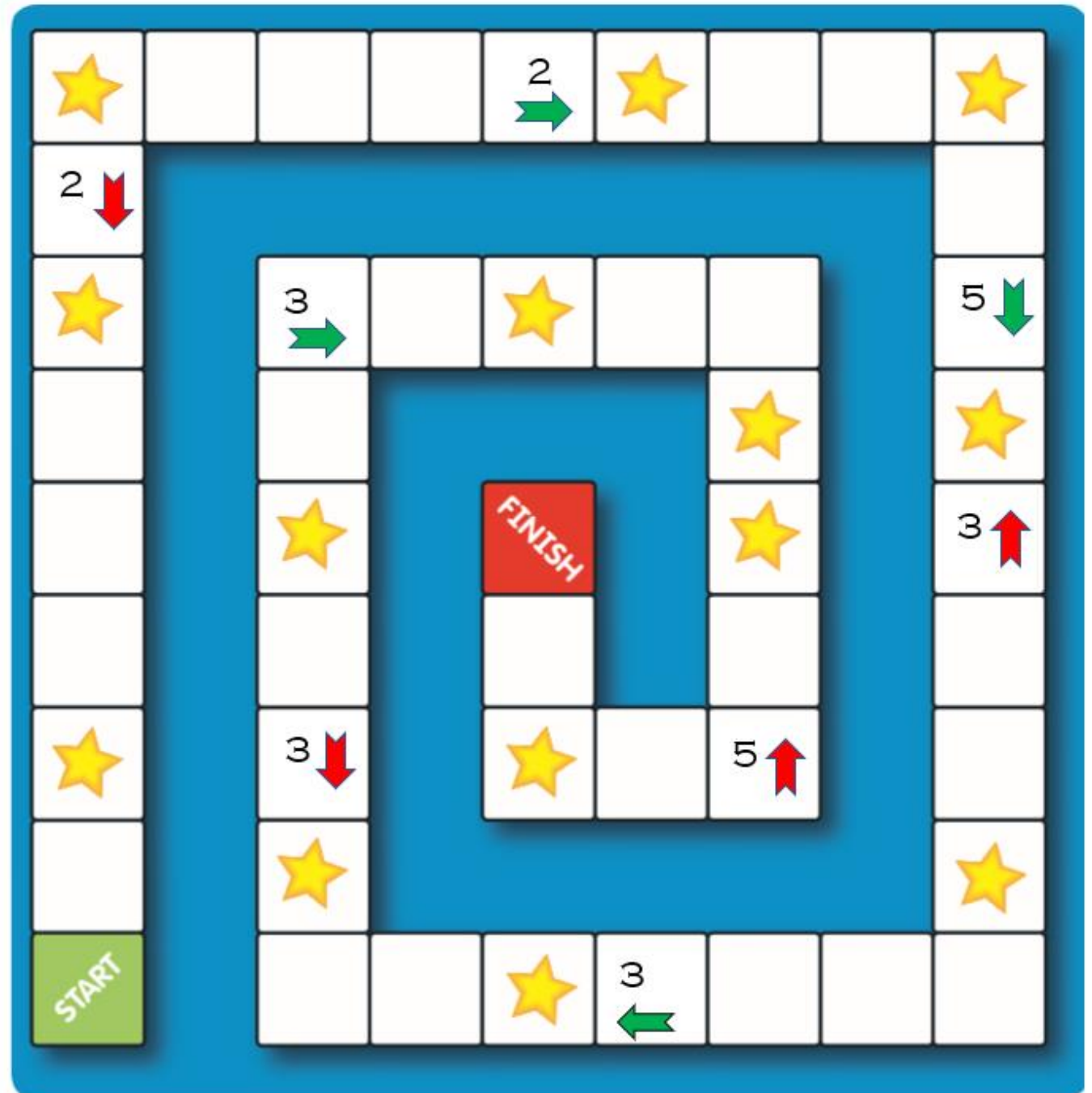
8.2 Speciale vierkanten

Wat heb je nodig...

- Twee Numicon dobbelstenen 0-5
- Een pion voor iedere speler
- Numicon-vormen (1-10, en 10 extra Numicon-10-vormen).
- Pen en papier

Wat ga je doen...

- Spelers dobbelen om beurten met de dobbelstenen.
- De speler telt de dobbelstenen bij elkaar en zet zijn pion zoveel plaatsen naar voren.
- Wanneer je op  komt, krijg je een Numicon-10 vorm extra. (het aantal verdiende vormen op moet je zelf op papier bijhouden. Daarna tel je hoeveel extra Numicon 10-vormen je hebt verdiend).
- Kom je op een rode pijl, moet je stappen terug doen, kom je op een groene pijl mag je stappen naar voren.
- Wanneer allebei de spelers bij de finish zijn heeft degene met de meeste Numicon-10 vormen gewonnen.



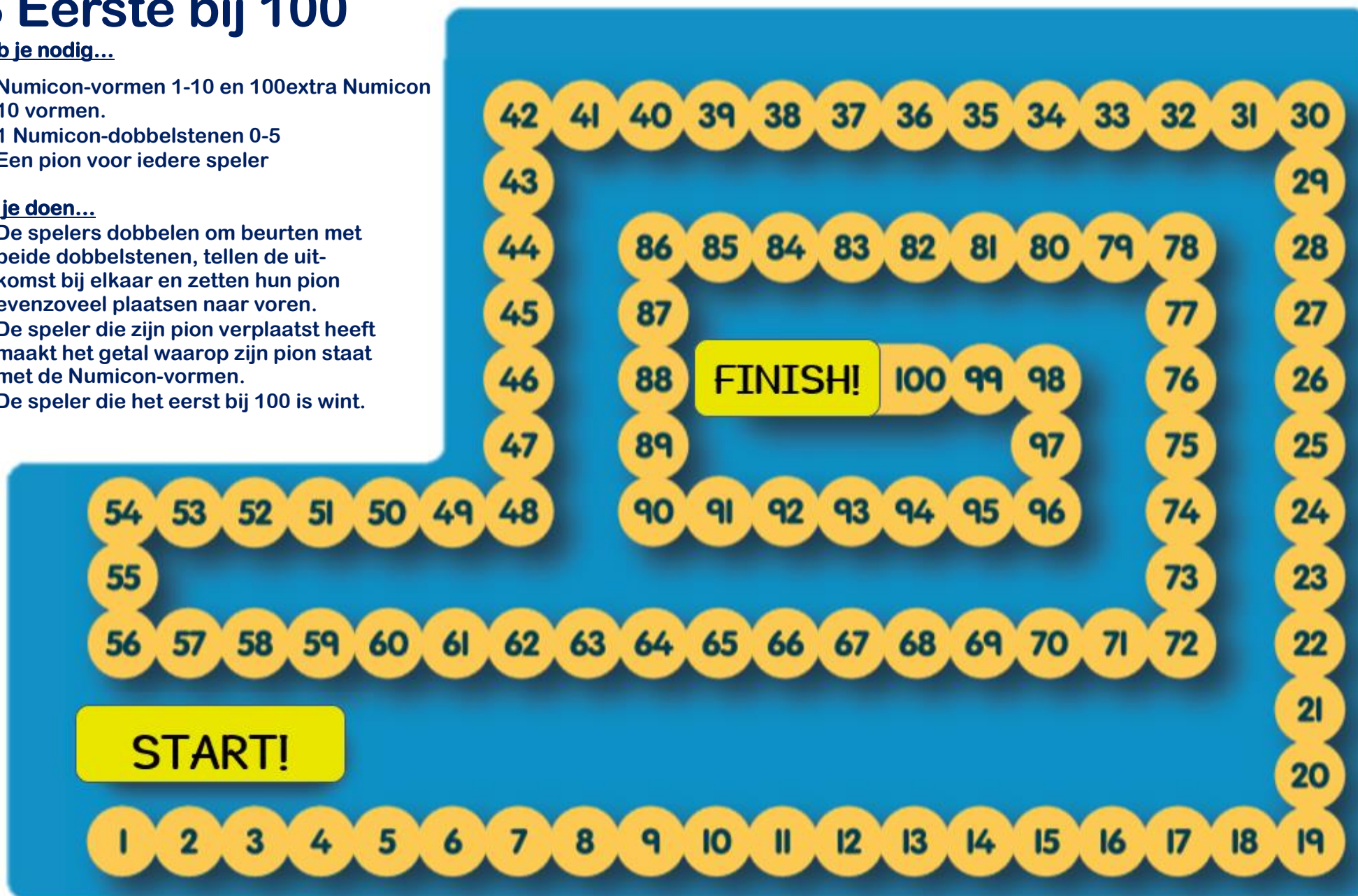
6.3 Eerste bij 100

Wat heb je nodig...

- Numicon-vormen 1-10 en 100extra Numicon 10 vormen.
- 1 Numicon-dobbelstenen 0-5
- Een pion voor iedere speler

Wat ga je doen...

- De spelers dobbelen om beurten met beide dobbelstenen, tellen de uitkomst bij elkaar en zetten hun pion evenzoveel plaatsen naar voren.
- De speler die zijn pion verplaatst heeft maakt het getal waarop zijn pion staat met de Numicon-vormen.
- De speler die het eerst bij 100 is wint.



4.1 Getalstapels maken: optel-activiteit

Wat heb je nodig:

- Numicon-vormen (twee van iedere 1-10 Numicon-vorm en een aantal extra Numicon-1-vormen)

Wat ga je doen:

- Vraag je kind om een Numicon-vorm te kiezen.
- Kies daarna zelf twee of meer Numicon-vormen die precies op de eerste, door het kind gekozen, Numicon-vorm passen (foto 1).
- Vraag je kind om op dezelfde manier door te gaan zodat er een getalstapel gebouwd wordt (foto 2).
- Vraag je kind welke Numicon-vormen ze voor iedere laag gebruikt hebben.
- Herhaal dit zodat je kind verschillende soorten getalstapels bouwt.



Naar huis uit het park: terugtel-spel

Wat heb je nodig:

- 1 Numicon 0-5 dobbelsteen
- 1 pion voor iedere speler

Wat ga je doen:

- De speler kiest een pad naar huis. Gooi om beurten met de dobbelsteen en tel terug vanuit het speelpark naar huis.
- De speler die het eerste thuis is heeft gewonnen.



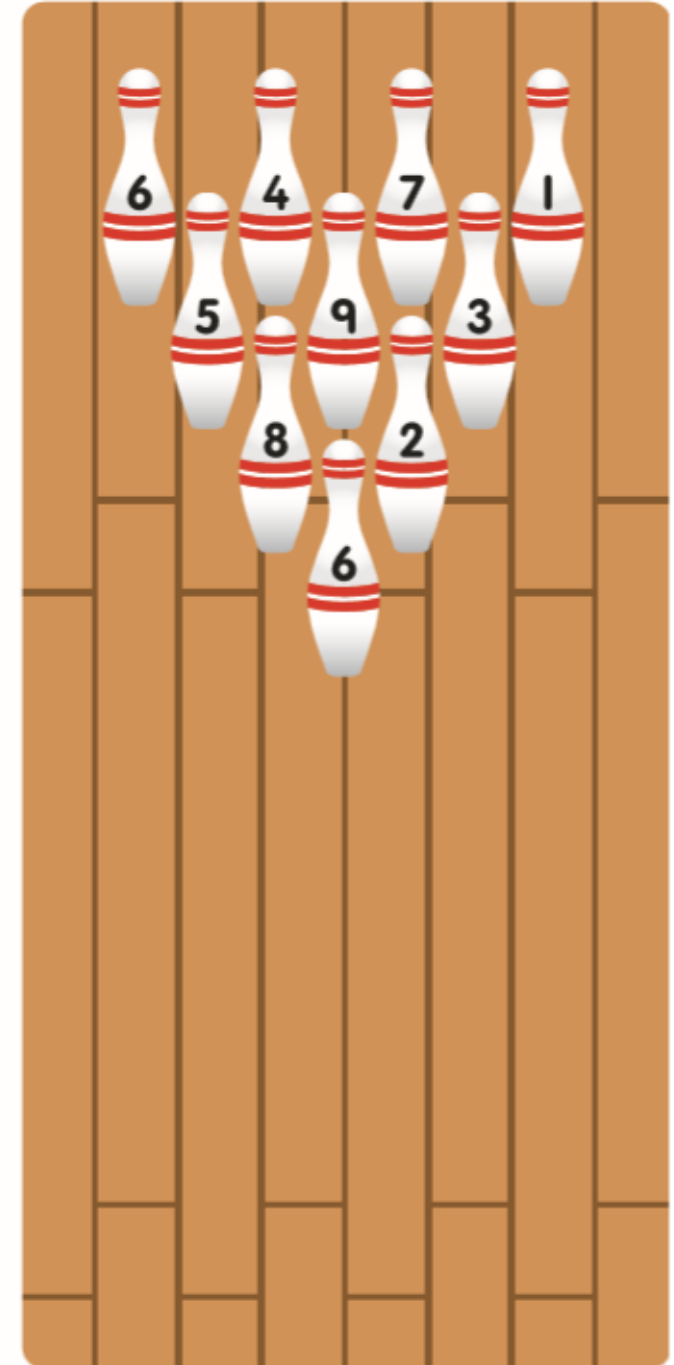
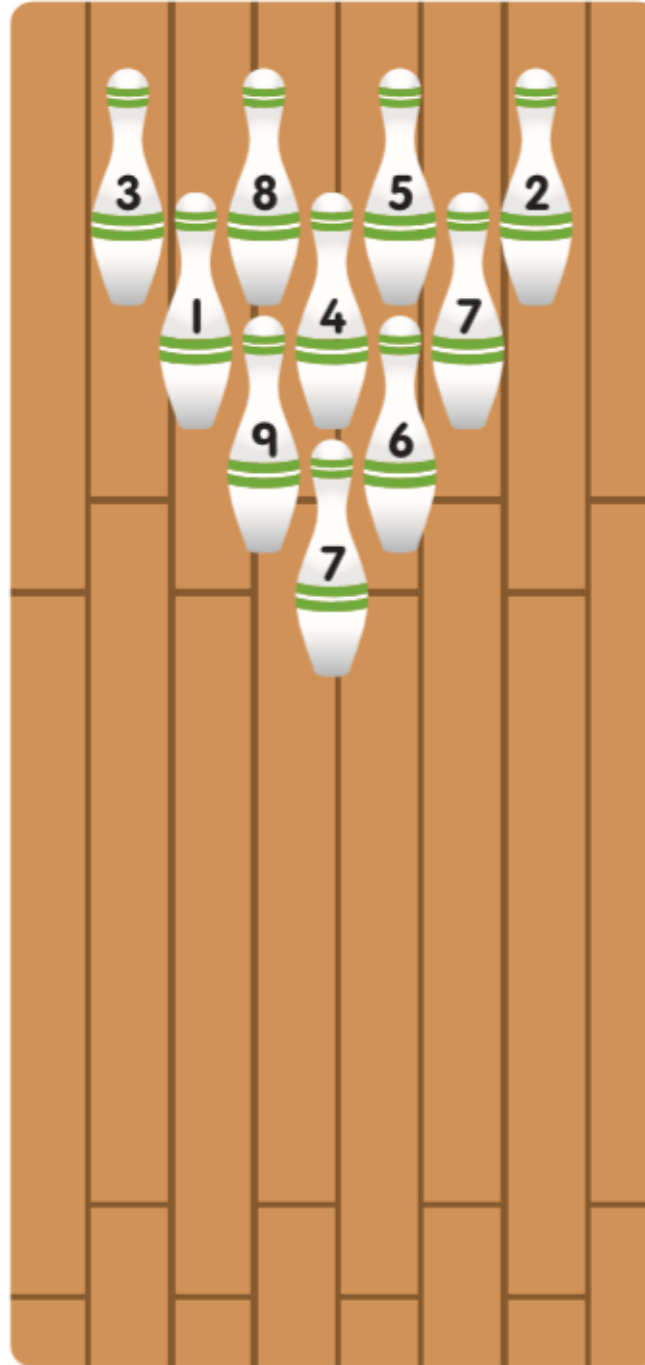
5.3 Kegels omver

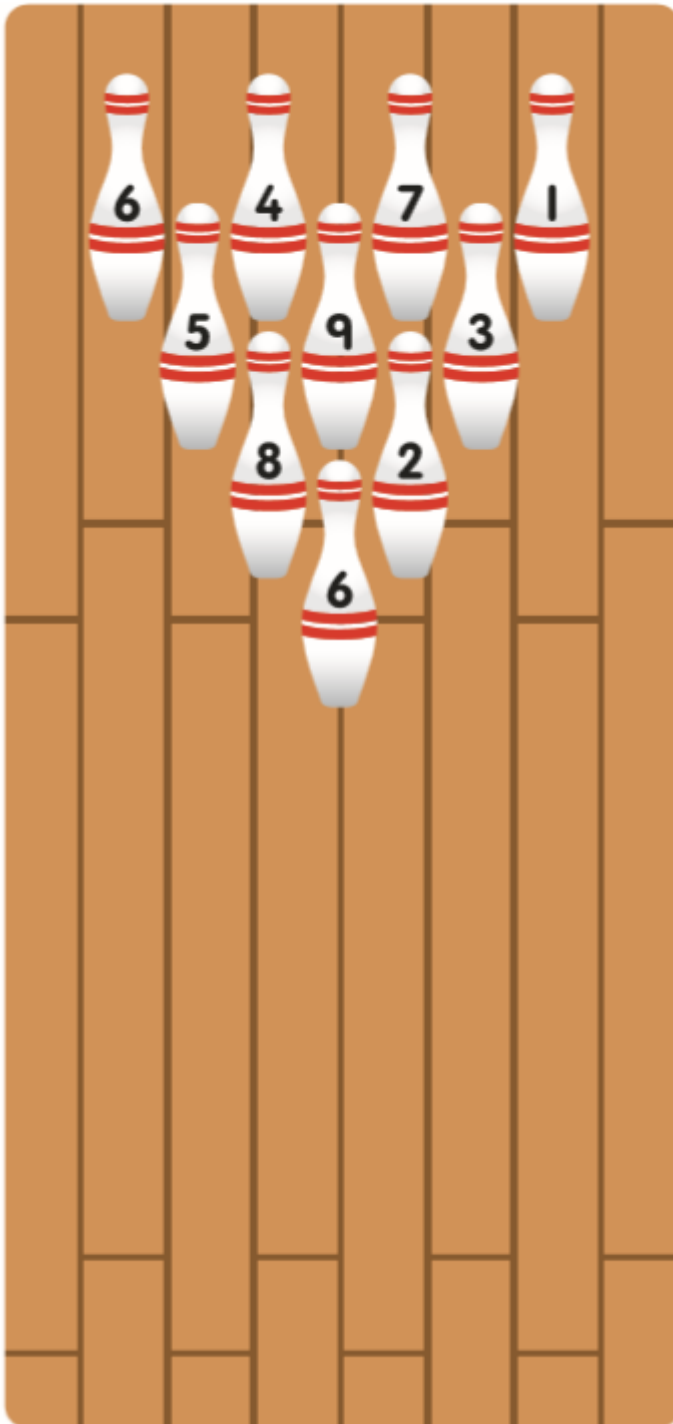
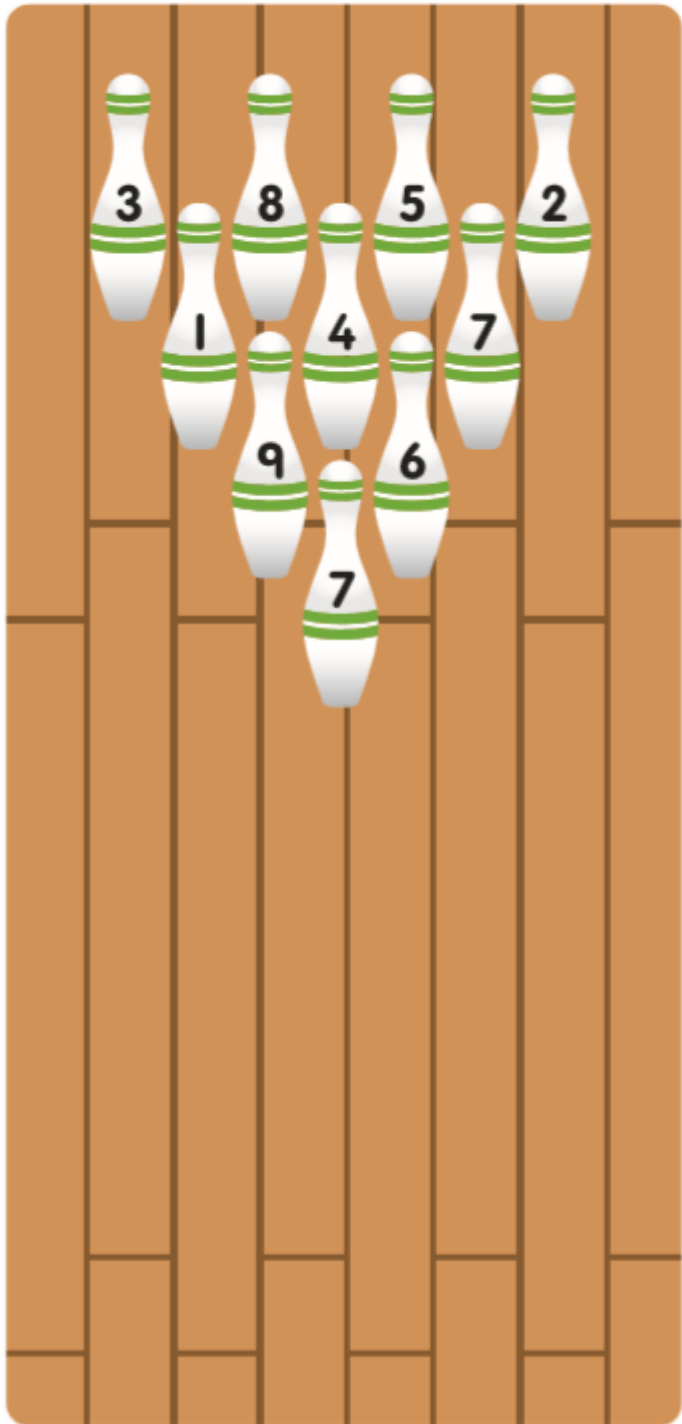
Wat heb je nodig:

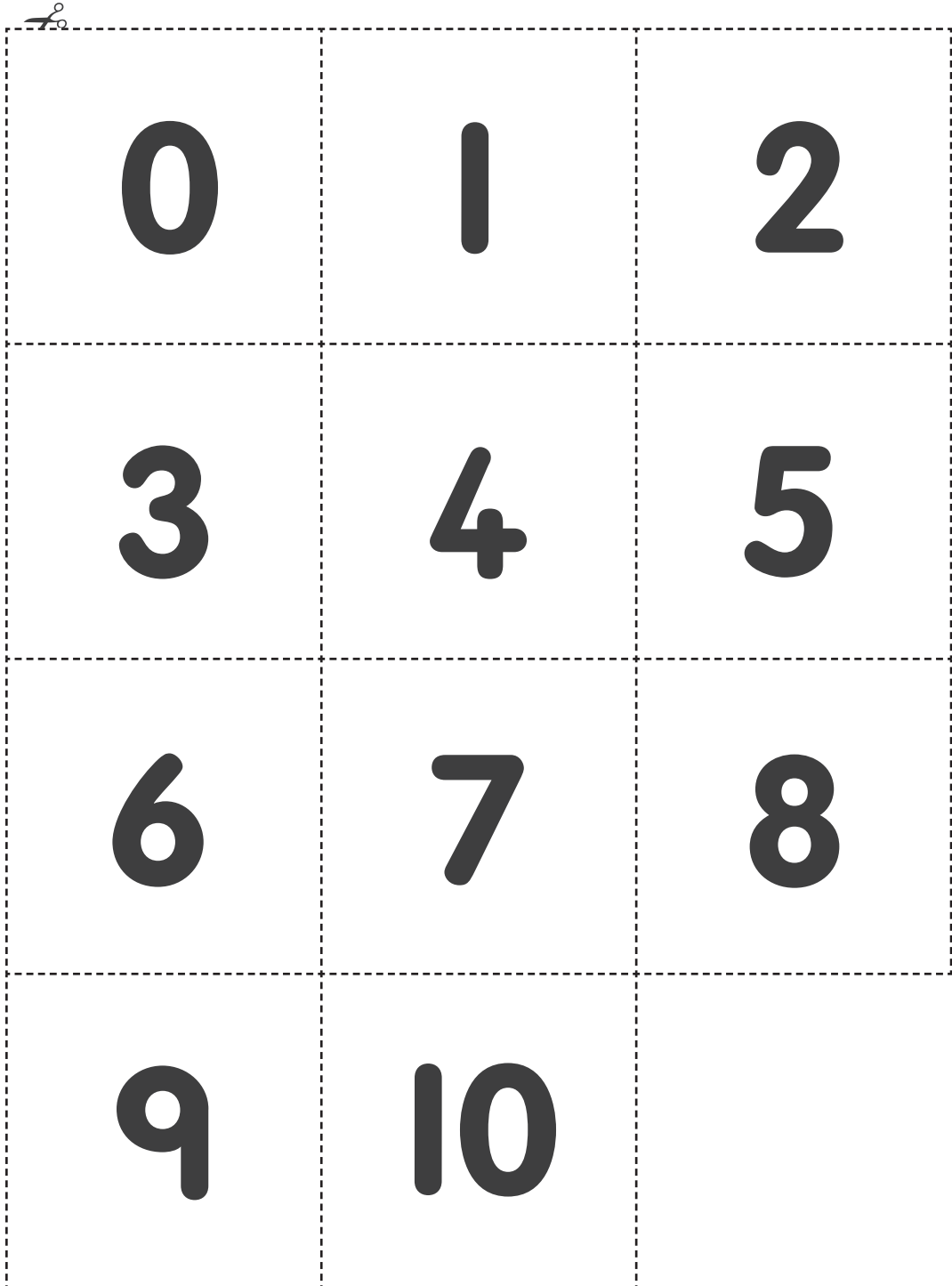
- Numicon voelzak
- Numicon-vormen 1-10 (in de voelzak)
- 10 fiches voor iedere speler

Wat ga je doen:

- De spelers kiezen ieder een Kegelkaart.
- De spelers grabbelen om beurten twee Numicon-vormen uit de voelzak. Ze leggen de kleinere Numicon-vorm op de grootste Numicon-vorm en kijken welk Numicon-patroon (getal) overblijft. Ze leggen een fiche op dat getal op de Kegelkaart.
- Stop de Numicon-vormen terug in de voelzak, Nu is de andere speler aan de beurt.
- Wanneer je geen fiche kunt leggen omdat het getal al was bedekt, mag de andere speler.
- De winnaar is degene die het eerste alle getallen op de kegels vol heeft liggen met fiches.









Knip de getallenlijn uit en plak de twee delen aan elkaar.

