



MENNE INSTITUUT



Maximaal gaan

groep 1&2





Maximaal gaan



Inhoudelijk doel

- Ordenen van getallen 1 tot en met 20 [1d]
- Ordenen van getalbeelden 0 tot en met 12 [1b], zie de didactische aanwijzingen
- Puzzelen [3c], zie de didactische aanwijzingen

Doel van het spel

- De meeste raceauto's verzamelen

Materiaal

- Kaarten met getsymbolen 1 t/m 24
- Kopieerblad: raceauto's (12)
- Plastic bakken: twee kleine
- Pleintekening: Maximaal gaan
- Rolmaat
- Stoepkrijt of pleinverf, kleuren: rood, blauw en geel
- Kopieerblad: Eigen productie - Maximaal gaan, zie de didactische aanwijzingen
- Cijferstempels en stempeldoosjes, zie de didactische aanwijzingen
- Zandloper, zie de didactische aanwijzingen

Vorbereiding

- Neem de pleintekening mee naar buiten en teken het parcours na op het plein. Houd voor de grootte van de pitstop 90 bij 90 cm aan (drie bij drie stoeptegels). De klaverbladen meten op zijn langst 3,6 meter (twaalf stoeptegels) en op zijn breedst 2,7 meter (negen stoeptegels). Houd voor de vakken met de getallen een lengte



Benodigheden Maximaal gaan

van 1,2 meter aan (vier stoeptegels) en een breedte van 45 cm (anderhalve stoeptegel). Het gehele parcours is ongeveer 8 meter breed en 8 meter lang.

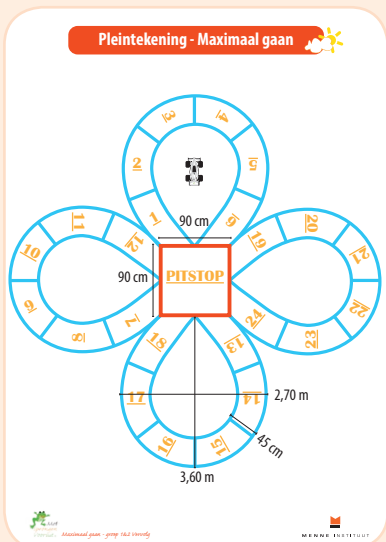
- Knip de raceauto's uit en leg ze in een plastic bak. Zet deze bak in het midden van een lus van het klaverblad.

Tip:

Breng de pitstop, de lussen en de vakken in de lussen met pleinverf aan, maar de getallen niet! Vul de getallen in met stoepkrijt. Het parcours kunt u dan na een fikse regenbui hergebruiken met reeksen van getallen die leerlingen op het kopieerblad hebben gestempeld.

Spelregels

- Speel dit spel met twee tot en met vier spelers.
- Start met een verkenning van het parcours zodat de spelers vaste volgorde van de getallenrij al een beetje onder de knie krijgen.



Pleintekening Maximaal gaan



Uitgetekend parcours op het schoolplein

Hierbij wordt gestart op de pitstop en vervolgens worden getallen van laag naar hoog afgelopen. Dus speler 1 gaat op de pitstop staan en neemt de eerste lus, beginnend op 1 en eindigend op 6. Dan komt deze speler weer op de pitstop uit en vervolgt zijn weg over de tweede lus, beginnend op 7 en eindigend op 12. Dan steekt hij via de pitstop naar de derde lus en loopt deze af van 13 tot en met 18. Ten slotte wandelt hij de vierde lus af, beginnend op 19 en eindigend op 24. Hierna doen de overige spelers hetzelfde.

- Na deze warming-up gaat het spel echt beginnen. Om de beurt trekken de spelers een kaart en racen met deze kaart in de hand vanaf de pitstop volgens de vaste volgorde van de getallenrij tot

en met het overeenkomstige getal op de kaart. Als ze op het vak met hetzelfde getal zijn gearriveerd, leggen ze de kaart in dit vak en mogen ze een raceauto pakken. Het is hierbij de bedoeling dat ze het parcours in de juiste volgorde aflopen én op tijd op de rem staan. Een speler die verkeerd oversteekt of een of meerdere vakken verder loopt dan het getal op zijn kaart, mag deze beurt geen raceauto pakken. Deze speler legt zijn kaart terug in de bak en probeert het de volgende beurt met een (andere) kaart opnieuw.

- De spelers trekken kaarten en racen totdat de raceauto's op zijn.
- De speler met de meeste raceauto's wint het spel. Er kunnen meerdere winnaars zijn.

eerste lus



tweede lus



vierde lus



derde lus

Tijdens de verkenning lopen de spelers het parcours af zodat ze de vaste volgorde van getallenrij al een beetje onder de knie krijgen



De spelers trekken een getal en ...



... racen om de beurt tot en met dit getal



Goed geracet? Raceauto verdiend!

- Versoepel de spelregels door:
 - (1) verdienen raceauto tijdens de verkenning
Sta toe dat al tijdens de warming-up een raceauto kan worden verdiend. Voorwaarde is wel dat ze het parcours goed hebben afgelopen.
 - (2) geven van een herkansing
Racet een speler zijn getal voorbij? Geef hem dan een herkansing door verder te racen van waar hij is op het moment dat zijn fout werd ontdekt. Lukt het nu wel om op tijd te stoppen? Dan heeft deze speler alsnog een raceauto verdiend. Het versoepelen van spelregels dient om de motivatie hoog te houden en het verschil tussen de spelers in gewonnen raceauto's zo laag mogelijk te laten zijn.

- Race tegen de klok (variatie)
Pak de zandloper erbij en leg twaalf kaarten op de pitstop. Om de beurt pakken de spelers een kaart en leggen deze zo snel mogelijk in het vak met het overeenkomstige getal in het parcours. Ook hierbij geldt dat ze het vak bereiken door het aflopen van de getallenrij in de juiste volgorde. Op het moment dat een speler op tijd op de rem is gaan staan en zijn kaart heeft neergelegd, mag de volgende speler starten met het wegbrengen van zijn kaart. Lukt het binnen de tijd van de zandloper de kaarten 'op te rennen'?



Tijdens 'Race tegen de klok' brengen de spelers zo snel mogelijk twaalf kaarten weg

- Differentiatie
Kies ervoor om bij leerlingen die meer uitdaging aankunnen alleen de kaarten 13 tot en met 24 in de bak te doen. Zorg in ieder geval voor minstens twaalf kaarten in de bak. Een andere mogelijkheid is dat u de spelers geen kaart laat trekken, maar er eentje geeft die past bij zone van de naast ontwikkeling. Ook extra lastig is om te laten racen *zonder* dat ze hun kaart bij zich hebben. De kaart wordt blind op de pitstop gelegd. Nu kunnen ze onderweg niet spieken.
- Verdieping (1): Twee verder dan jouw getal
Haal de kaarten met 23 en 24 eruit. Om de beurt trekken de spelers

Didactische aanwijzingen

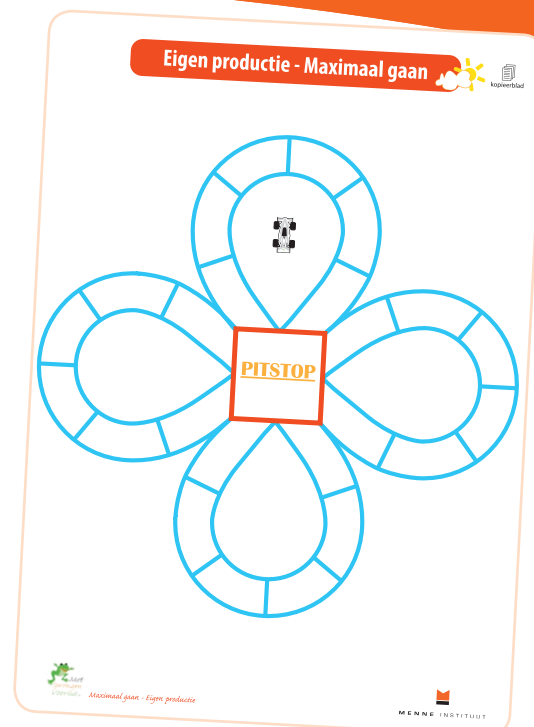
- Gebruik rolmaat
Tijdens de verkenning van het parcours kan op de rolmaat worden gecontroleerd of de stap van de ene naar de andere lus telkens correct is genomen.



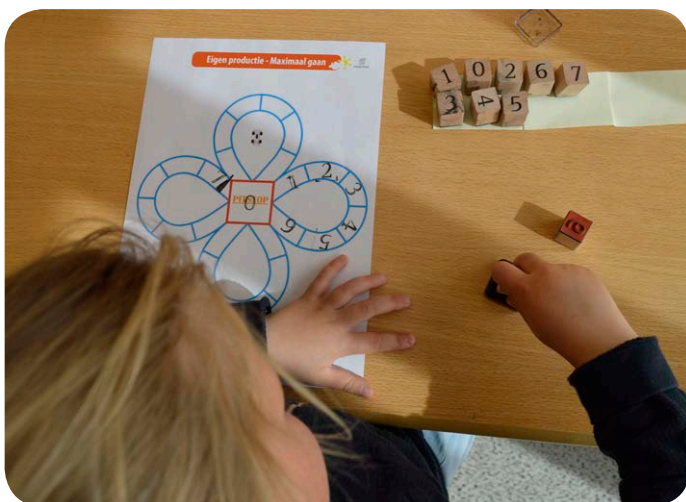
Verdieping 1: Race twee verder dan jouw getal

een kaart en racen twee verder dan het getal op hun kaart. Verder gelden de spelregels zoals hiervoor genoemd.

- Verdieping (2): Kopieerblad: Eigen productie - Maximaal gaan
Met het kopieerblad en de cijferstempels maken leerlingen hun eigen parcours. Het is hierbij toegestaan om een andere getallenrij te stempelen dan in het oorspronkelijke spel. Dit kan bijvoorbeeld door het stempelen van een parcours als: 2-4-6-8-... of 1-3-5-7-...



Kopieerblad: Eigen productie - Maximaal gaan

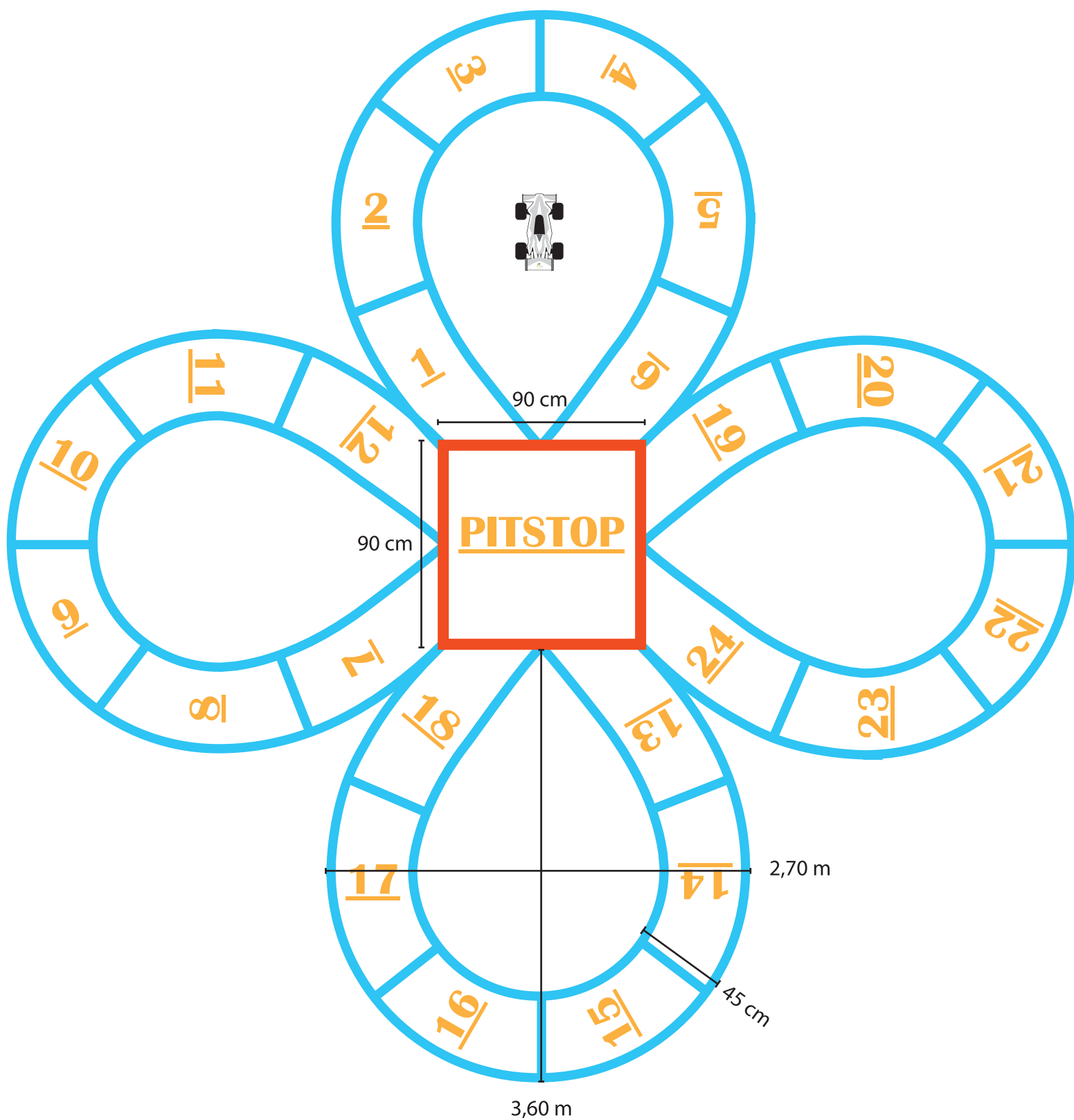


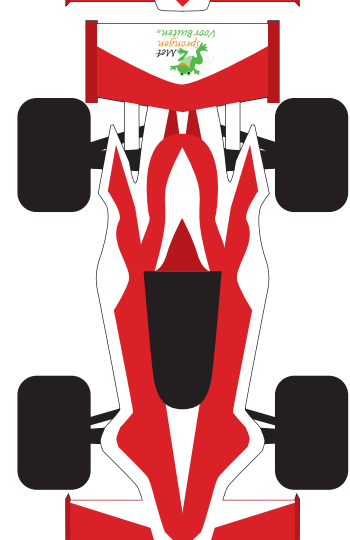
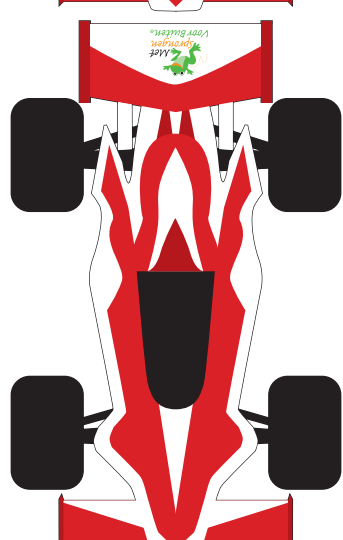
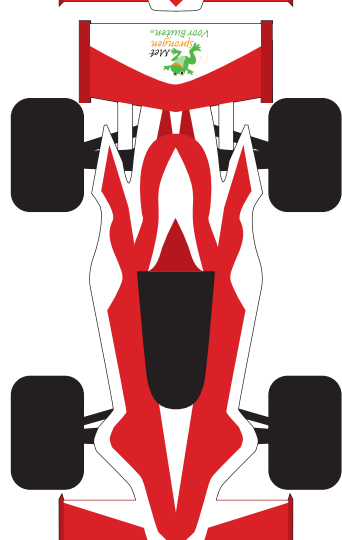
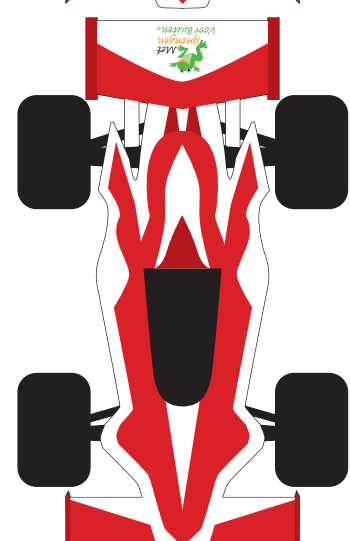
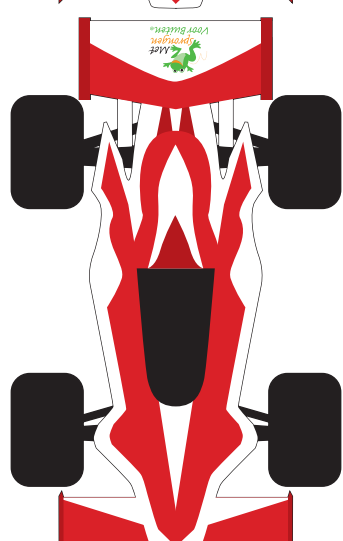
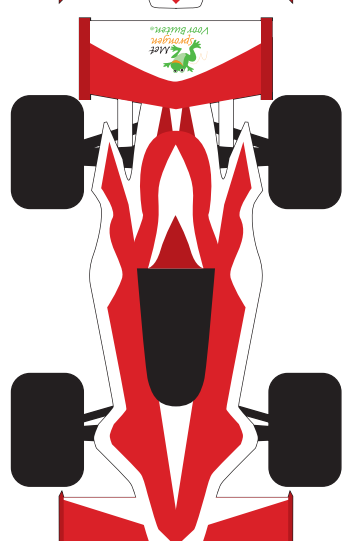
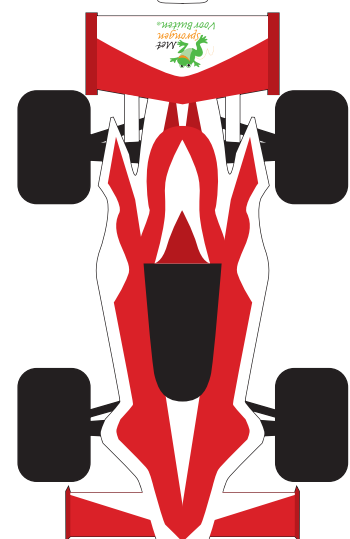
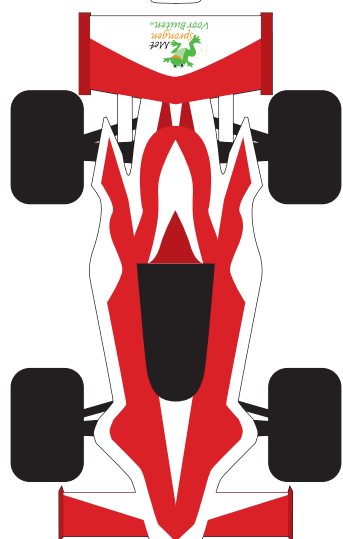
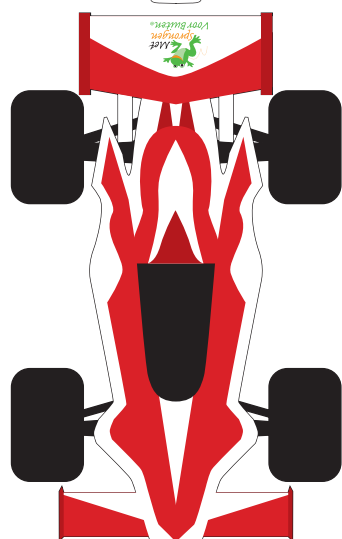
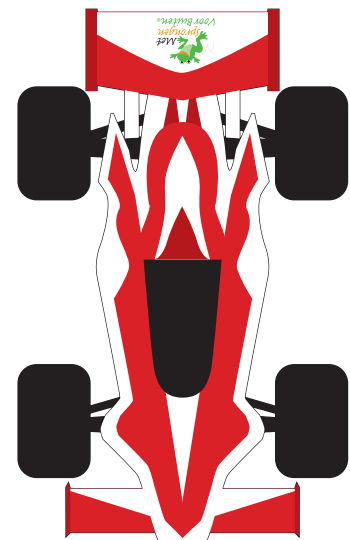
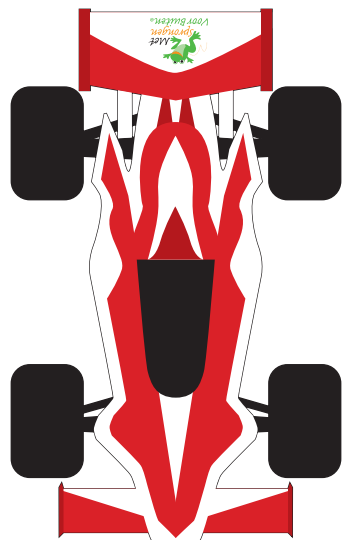
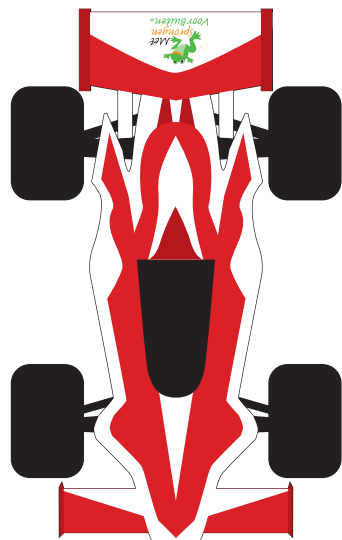
Met het kopieerblad stempelen leerlingen hun eigen parcours

VOLG EEN CURSUS!

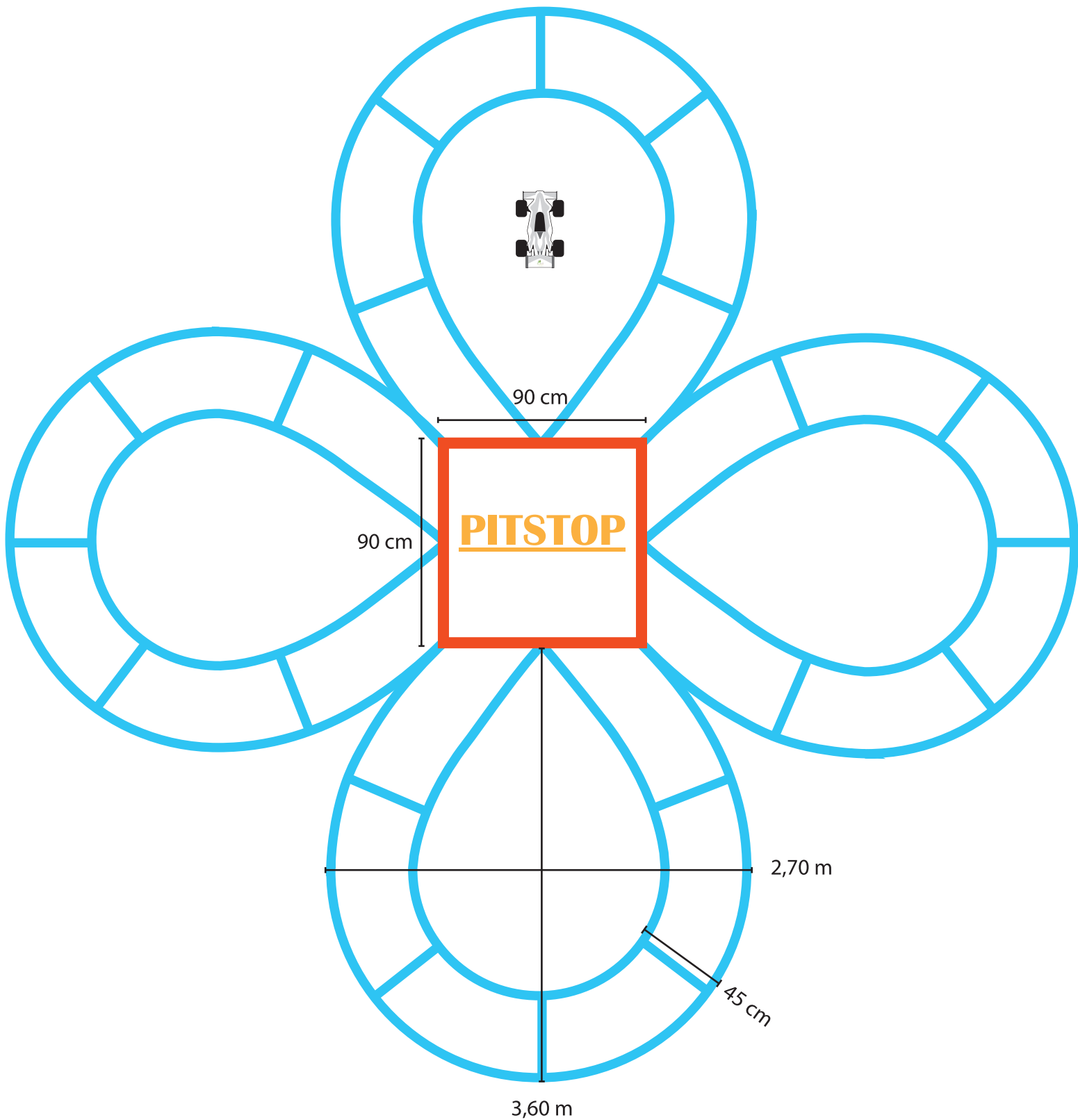
Was dit rekenspel een succes? Volg een van de Met Sprongen Vooruit cursussen en krijg beter inzicht in de rekenleerlijnen voor uw groep(en) en leer nieuwe vakdidactische vaardigheden die u direct de volgende dag in de praktijk kunt brengen.

Pleintekening - Maximaal gaan





Pleintekening - Maximaal gaan





PITSTOP