

Doel

- Ordenen van (gebroken) getallen
- Uitvoeren van bewerkingen met (gebroken) getallen en ordenen van de uitkomsten

Materiaal

- Diverse sets kaarten, zie de materiaallijst groep 1 t/m 8
- Pleintekening met zes startplaatsen, zie dit document
- Stoepkrijt of pleinverf, kleur: wit of geel (voor buiten)
- Vier rollen schilderstape à 25 meter (voor binnen)
- Plastic bakken: een grote en zes kleine
- Meetlint of rolmaat
- Zandlopers, zie de variatie
- Pleintekening met vier startplaatsen, zie vereenvoudigen en verdiepen

Vorbereiding

- Print de pleintekening uit en teken deze op het schoolplein of plak deze met schilderstape op de vloer van de gymzaal.
- Zet de grote plastic bak aan het begin en de kleine plastic bakjes aan het eind van het parcours.
- Kies uit welk getallengebied de kinderen getallen gaan ordenen of met welke kaarten ze gaan rekenen. Doe de gekozen kaarten in de grote plastic bak.



Parcours van De sorteermachine buiten



Parcours van De sorteermachine binnen

Beschrijving

Er volgt een beschrijving voor groep 3&4 in het ordenen van getallen 1 t/m 130. Het werken met De sorteermachine in de overige groepen en met de overige kaarten gaat op een overeenkomstige manier als hier beschreven voor groep 3&4. Zes kinderen kiezen een kaart en gaan in een willekeurig vierkant op de eerste rij staan. Vervolgens lopen ze tegelijkertijd via de verbindingspijl naar de eerste rij met cirkels. Daar komen ze een maatje tegen. Met dit maatje vergelijken ze wie van de twee het laagste dan wel het hoogste getal heeft. Wie het laagste getal heeft, volgt de pijl naar links (of houdt links aan ten opzichte van de weg die zijn maatje moet vervolgen). Wie het hoogste getal heeft volgt de pijl naar rechts (of houdt rechts aan ten opzichte van de weg die zijn maatje moet vervolgen). In het geval is gekozen voor kaarten met een bewerking vergelijken ze wie van de twee de laagste dan wel de hoogste uitkomst heeft.



Start



Vergelijken in de eerste rij cirkels

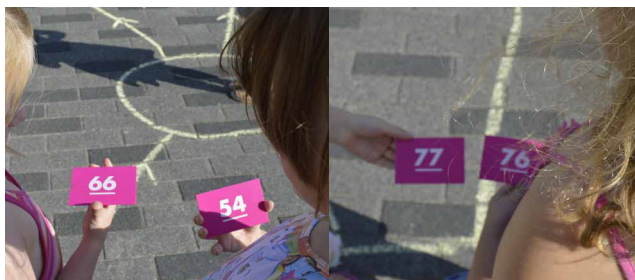


Vergelijken in de tweede rij cirkels

Aangekomen in de tweede rij met cirkels komen ze een nieuw maatje tegen. Ook nu vergelijken ze elkaars getallen en vervolgen hun weg volgens de pijlen. Dit gaat zo door totdat ze alle zes uitkomen in de tweede rij met vierkanten. Met hun neus richting het begin van het parcours lezen ze voor de kijker van links naar rechts hun getallen op. Is dit van laag naar hoog? Dan staan ze op volgorde en zijn ze correct uit de sorteermachine gekomen. Ieder legt in dat geval zijn getalkaart in de kleine bak dat bij dit vierkant hoort en loopt naar het begin van het parcours, pakt een nieuwe kaart uit de grote bak en gaat hiermee nog een keer door de sorteermachine.



Vergelijken in de derde rij cirkels



Vergelijken in de vierde rij cirkels



Vergelijken in de laatste cirkels

- Staan ze niet goed geordend? Dan brengen ze alle zes hun kaart terug naar de grote bak, kiezen een andere kaart of proberen het nog een keer met dezelfde kaart.
- Ter controle of iedereen goed staat, kan het meetlint of een rolmaat worden geraadpleegd.
- Het is de bedoeling dat het zestal vier keer goed uit de sorteermachine 'rolt'. Als dat is gelukt, heeft ieder vier kaarten in zijn bakje. Tot slot ordent ieder kind de getallen op de kaarten in zijn bakje ook nog even van klein naar groot, van links naar rechts en van boven naar onder.



Ze staan goed geordend. De getalkaarten mogen in de kleine bak



Na vier rondes ordenen de kinderen de kaarten in de kleine bakjes

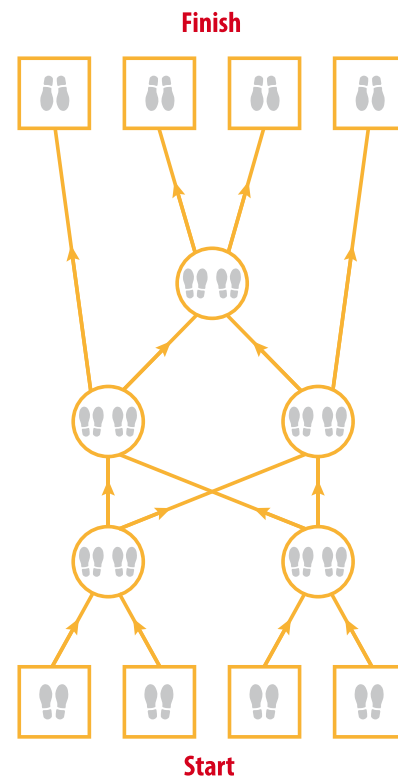
Variatie

- Lukt het om per persoon vier keer een kaart door de sorteermachine te loodsen binnen de tijd van de zandloper? Kies een zandloper (1, 2, of 5 minuten) en start de oefening.
- Doe de oefening met de hele groep. De kinderen stellen zich op in rijen van zes. Pas als een zestal in de laatste rij met vierkanten is beland en de volgorde van de getallen op hun kaarten is gecontroleerd, vertrekt het volgende zestal vanaf de eerste rij met vierkanten.

Vereenvoudigen en verdiepen

De sorteermachine sluit aan bij de leerstof voor groep 1 t/m 8! In de materiaallijst volgt een opsomming van kaarten uit de kisten die gebruikt kunnen worden om de sorteermachine lange tijd effectief de leerstof te laten dienen. De kaarten zijn ten aanzien van ordenen en ten aanzien van bewerkingen met getallen van makkelijk naar moeilijk gerangschikt.

Voor groep 1&2 kan een vereenvoudigde sorteermachine met vier in plaats van zes startplaatsen worden uitgezet. Zie de afbeelding hiernaast. Deze vereenvoudigde sorteermachine is ook begin groep 3 goed te gebruiken. En ... in de gevallen waar een set kaarten uit slechts vier of vijf verschillende uitkomsten bestaat, moet voor deze machine worden gekozen. Zie voor de pleintekening op A4 dit document.



Pleintekening van De sorteermachine met vier startplaatsen

Materiaal groep 1&2

- Dominostenen 0 t/m 12 (rode set)* - kist 1
- Turfbeelden 0 t/m 12 uit de schatkist (rode of groene kaarten) - kist 1 en 2
- Vingerbeelden 0 t/m 12 (licht blauwe set)* - kist 1
- Getalbeelden 0 t/m 12 behorende bij de kroon (paarse set)* - kist 1
- Getalkaarten 0 t/m 12 (oranje set)* - kist 1
- Kaarten met getalsymbolen 0 t/m 20 (blauwe kaarten) - kist 1
- Kaarten met getalsymbolen 0 t/m 20 uit de schatkist (gele of blauwe kaarten) - kist 2

kist 1: Rekenkaarten groep 1&2

kist 2: Rekenmaterialen oefenlessgroep 1&2

Materiaal groep 3&4

Ordenen van getallen:

- Kaarten 0 t/m 12* van Kampen - kist 1
- Kaarten 0 t/m 9* van Splitsmemory - kist 1
- Kaarten 0 t/m 10* van Verliefde-harten memory - kist 1
- Kaarten 1 t/m 10* van Erop of eronder - kist 4
- Leeftijdkaarten 1 t/m 12* - kist 1
- Flitskaarten 0 t/m 20* - kist 1
- Kaarten 1 t/m 20 van Burenbingo 2a - kist 3
- Kaarten 1 t/m 30 van Straatje maken 3a - kist 3
- Kaarten 1 t/m 50 van Trio - kist 4
- Kaarten 20 t/m 50 van Burenbingo 2b - kist 3
- Kaarten 1 t/m 60 van Gok een hok 4a - kist 3
- Kaarten 0 t/m 9, 91 t/m 99 en tientallen t/m 100 van Vrienden-van-100 memory* - kist 3
- Kaarten 50 t/m 100 van Burenbingo 2c - kist 3 of van Burenbingo 2a - kist 4
- Kaarten 1 t/m 100 van Straatje maken 3b - kist 3 of van Gok een hok 4b - kist 3 of van Straatje maken 3a - kist 4 of van Gok een hok 4a - kist 4
- Kaarten 1 t/m 130 - kist 1 of van Gok een hok 4b - kist 4
- Kaarten 80 t/m 130 van Burenbingo 2b - kist 4

Bewerkingen met getallen:

- Kaarten van Sommenplof** - kist 4
- Kaarten van Koppelen** - kist 4
- Kaarten van Kampen** - kist 4
- Kaarten van Eén-twee-drie*** (kist: Rekenspellen groep 4)
- Kaarten van Kat in de zak** - kist 2
- Kaarten van Koppels delen** - kist 2

kist 1: Rekenmaterialen oefenlessen groep 3&4

kist 2: Rekenmaterialen oefenlessen vervolg groep 3&4

kist 3: Rekenspellen groep 3

kist 4: Rekenspellen groep 4

Materiaal groep 5&6

Ordenen van getallen:

- Kaarten 1 t/m 50 van Trio - kist 2
- Kaarten 1 t/m 100, zie kistje 10b - kist 1
- Kaarten 180 t/m 230 van Burenbingo 1a - kist 2
- Kaarten 130 t/m 260 van Straatje maken 2a - kist 2
- Kaarten 580 t/m 710 van Gok een hok 3a - kist 2
- Tientallen 800 t/m 1300 van Burenbingo 1b - kist 2
- Kaarten uit 130 t/m 1300, zie kistje 1a - kist 1
- Kaarten 6940 t/m 7070 van Straatje maken 2b - kist 2
- Kaarten 9880 t/m 10.010 van Gok een hok 3b - kist 2
- Kaarten uit 1300 t/m 13000, zie kistje 1b - kist 1

Bewerkingen met getallen:

- Tafelsommen**, zie kistje 10a - kist 1
- Keerkaarten, zie kistje 12a** - kist 1
- Kaarten van Koppelen*** - kist 2
- Kaarten van Kampen** - kist 2
- Kaarten van Eén-twee-drie*** - kist 2
- Keerkaarten, zie kistje 12b** - kist 1
- Keerkaarten, zie kistje 12c** - kist 1

kist 1: Rekenmaterialen oefenlessen groep 5&6

kist 2: Rekenspellen groep 5&6

Materiaal groep 7&8

Ordenen van (gebroken) getallen:

- Koffertjes met € 0,01 t/m € 5.000.000,- van Goud gokken - kist 3
- Breukenkaarten van 10a** - kist 1
- Breukenkaarten van 10b - kist 1
- Breukenkaarten van 10c** - kist 1
- Kommagetallen en breuken van 14a** - kist 1
- Kommagetallen en breuken van Bij de ratten af** - kist 2
- Kommagetallen van Kommasnelweg - kist 3

Bewerkingen met getallen:

- Oranje kaarten van Boksen - kist 3
- Paarse kaarten van Boksen - kist 3
- Vermenigvuldigingen met kommagetallen, zie kistje 15 - kist 1
- Kaarten van Tetterretet*** - kist 3
- Kaarten van Eén-twee-drie*** - kist 4
- Kaarten van Koppelen (1)*** - kist 4
- Kaarten van Kampen** - kist 4
- Kaarten van Koppelen (2)*** - kist 4
- Nu-of-nooit kaarten van Uit de rekken trekken - kist 3

kist 1: Rekenmaterialen oefenlessen groep 7&8

kist 2: Rekenspellen A groep 7&8

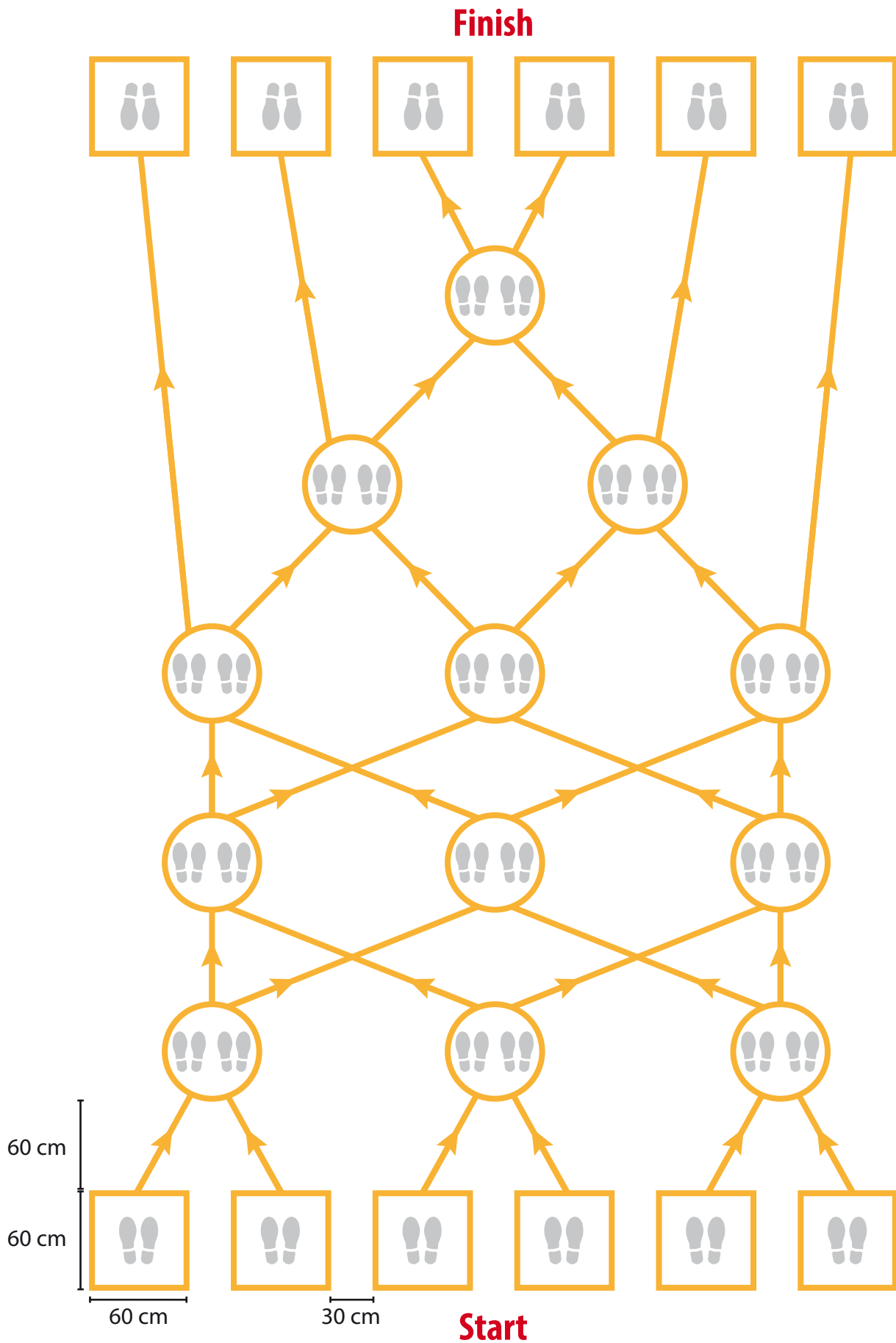
kist 3: Rekenspellen B groep 7&8

kist 4: Kaartspellen groep 7&8

* In deze sets zitten kaarten van eenzelfde waarde. Voor een succesvol verloop moeten deze er vooraf worden uitgehaald. Laat kinderen zelf de dubbele kaarten eruit halen voordat ze het spel gaan spelen.

** In deze sets zitten kaarten met eenzelfde uitkomst. Laat vooraf stapels van zes kaarten maken waarin alleen kaarten zitten met een verschillende uitkomst.

*** Er zijn slechts vier of vijf verschillende uitkomsten. Met deze kaarten kan alleen in de sorteermachine met vier startplaatsen worden gespeeld. Laat vooraf stapels van vier kaarten maken waarin alleen kaarten zitten met een verschillende uitkomst.



Finish

