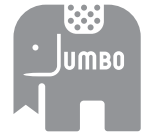




sommetjes



Met 'ik leer sommetjes' leren kinderen spelenderwijs tellen, cijfers en hoeveelheden verbinden, rekenen en sommen oplossen. Als een kind 5 jaar oud is, kan het al tot 10 tellen en begint het kennis te maken met de eerste rekensommetjes. 'Ik leer sommetjes' speelt hierop in met zes spelletjes, om alleen of samen mee te spelen. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

• Inhoud

- 6 dubbelzijdige rekenkaarten
- 4 kaarten met niveau 1 (★): kaarten waar je de oplossing van de sommen moet vinden. Kaart met de zee, voertuigen, lieveheersbeestjes met stippen en de handen met vingers.
- 4 kaarten met niveau 2 (★★): kaarten met minsommen of waar het ontbrekende getal ingevuld moet worden. Kaart met de snoepjes, nacht en dobbelstenen.
- 4 kaarten met niveau 3 (★★★): moeilijkere kaarten waar het ontbrekende getal ingevuld moet worden en kaarten met plus- en minsommen gecombineerd. Kaart met de woestijn, boerderijdieren en cijfers.
- 96 kaartjes met cijfers of symbolen.



Voor de ouders

Deze handleiding is met name bedoeld voor de ouders, aangezien de kinderen in het begin enige begeleiding nodig hebben bij het begrijpen van de opdrachten. Leg daarom eerst duidelijk uit wat de bedoeling is alvorens aan een spel te beginnen.

De volgorde van de spelletjes is logisch opgebouwd en loopt op in moeilijkheidsgraad. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

• Alleen spelen

- SPEL 1 Plussommen (niveau 1)

- Het kind kiest een kaart met niveau 1 en legt deze voor zich op tafel. Begin met de gekleurde kant van de kaart, deze is makkelijker.
- In zijn eigen tempo telt het kind de voorwerpen en legt de cijferkaartjes op de juiste plaats.
- Je hoeft de voorwerpen niet bij elkaar op te tellen, gewoon doortellen is voldoende. Als je klaar bent, zeg je de som hardop; bijvoorbeeld: "3 en 3 erbij is 6".
- Als de kaart vol is, controleer je samen aan de hand van het zelfcorrigerende systeem (strepen op de cijferkaartjes) of de cijferkaartjes op de juiste plek liggen. Daarna ga je verder met een andere kaart van hetzelfde niveau. Zo kun je samen met het kind alle sommetjes ontdekken.

- SPEL 2 Minsommen maken en ontbrekende cijfers zoeken (niveau 2)

- Het kind kiest een kaart met niveau 2 en legt deze voor zich op tafel. Begin met de kaart met de snoepjes.
- Het kind zoekt het ontbrekende cijfer en legt de cijferkaartjes op de juiste plaats.
- Als de kaart vol is, controleer je of de cijferkaartjes op de juiste plek liggen. Daarna ga je verder met de achterkant van de snoepjeskaart of een andere kaart van hetzelfde niveau.

- SPEL 3 Rekenen (niveau 3)

- Het kind kiest een kaart met niveau 3 en legt deze voor zich op tafel. Begin met de gekleurde kant van de kaart.
- Het kind kijkt naar de som, zoekt het juiste cijfer en legt met de cijferkaartjes het antwoord op de plaats.
- Als de kaart vol is, controleer je de antwoorden. Daarna ga je verder met de achterkant van de kaart.

- Het spel verlengen

- Vervang de afbeeldingen op de rekenkaarten door cijfers, door de cijferkaartjes op de afbeelding te leggen.



- SPEL 4 Zelf plussommetjes maken

- Leg alle kaartjes met cijfers of symbolen op tafel, met de cijferzijde naar boven.
- Met deze kaartjes kun je zelf sommetjes leggen voor het kind.
- Controleer samen met het kind of de antwoorden juist zijn.

• Samen spelen

- SPEL 5 Lotto-memo met cijfers

- Verdeel de grote kaarten over het aantal spelers. Iedere speler krijgt de kaarten die bij zijn niveau passen. Niveau 1 voor de allerkleinsten en niveau 2 of 3 voor oudere kinderen.
- Als je met 4 personen speelt, krijgt elke speler 1 kaart. Leg 2 kaarten opzij.
- Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 2 kaarten.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 3 kaarten.
- Leg alle cijferkaartjes omgekeerd op tafel, met de cijferzijde naar beneden.
- De jongste speler begint, draait een cijferkaartje naar keuze om en toont het cijfer aan de medespeler(s). Kan hij het cijfer op zijn grote kaart(en) leggen? Dan mag de speler het cijfer houden.
- Als de speler een cijfer omdraait dat niet op zijn kaart hoort, dan wordt het cijfer weer teruggelegd (met de gekleurde zijde naar

beneden) en is de volgende speler aan de beurt.

- De speler die als eerste zijn kaart(en) vol heeft, is de winnaar.

- SPEL 6 Het rapido-spel

- Verdeel de grote kaarten over het aantal spelers.
- Leg de cijferkaartjes omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één kaartje van de stapel en zegt bijvoorbeeld: "drie".
- Alle spelers kijken nu snel op hun kaarten of daar een cijfer drie ontbreekt. De eerste speler die ziet waar een drie ontbreekt, wint het kaartje en de volgende speler is aan de beurt.
- De eerste speler die vijf kaartjes heeft gewonnen, is de winnaar.

Groei op met Jumbo

Met de serie 'ik leer...' oefenen kinderen spelenderwijs bepaalde vaardigheden. De spellen zijn ontwikkeld in samenwerking met professionals en sluiten aan bij de lesstof en belevingswereld van het kind. Voor iedere leeftijd een passend spel. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

Mijn eerste leerspel 1+

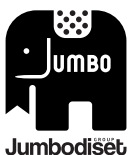
Basiskaardigheden ontwikkelen 2+

Voorbereiden op de basisschool 3+

Basisschool • Groep 1 4+

Basisschool • Groep 2 5+

Basisschool • Groep 3 6+



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.
jumbo.eu

19582