



#### VOORBEREIDINGSTIJD

10 minuten

#### LESTIJD

30 minuten



rekenen

## RAAD JE GETAL

### GROEP 3

#### LESDOEL

De leerlingen oefenen met het positioneren van getallen op de getallenlijn.

**Kerdoel 26:** De leerlingen leren structuur en samenhang van aantallen, gehele getallen, kommagetallen, breuken, procenten en verhoudingen op hoofdlijnen te doorzien en er in praktische situaties mee te rekenen.

#### Voorbereiding

Zoek voor de inleiding getalparen uit van buurgetallen, bijvoorbeeld 21 en 22, 33 en 34, 10 en 11 enzovoort. Verdeel de overige getalkaartjes in een stapel 'makkelijke getallen' en 'moeilijke getallen'. Makkelijk zijn bijvoorbeeld de ronde getallen zoals tientallen en honderdtallen.

Moeilijke getallen zijn getallen met eenheden of kommagetallen. Print op A4 papier de 10-tallen uit (als je t/m 100 werkt) of de 100-tallen (t/m 1000) of de 1000-tallen (t/m 10.000). Hang deze A4-getalkaarten aan een hek op een rij met daartussen steeds een paar meter ruimte om zo een levensgrote getallenlijn te vormen. Je kunt de kaarten ook op de grond leggen (met een steentje of pittenzak erop of klemmen op een klembord) of stoepkrijt gebruiken.

#### Inleiding

Deel de buurgetallen uit aan de leerlingen. Laat de leerlingen in een afgebakend gebied rondlopen met hun kaartje. Zij gaan op zoek naar de leerling die het buurgetal van hun eigen kaartje heeft. Hebben ze die gevonden, dan vormen ze een tweetal. In dit tweetal voeren ze de volgende opdracht uit.

#### Aan de slag

In het spel 'Raad het getal!' zijn er twee rollen: die van rader en die van plaatser. De rader mag bepalen of hij een moeilijk of makkelijk getal wil. De andere leerling (de plaatser) pakt het getal uit één van de mandjes, bekijkt het getal en geeft het kaartje aan de rader. De rader houdt het getal voor zich, **maar mag het getal niet zien!** De plaatser plaatst nu zijn/haar medeleerling op de juiste plek op het getallenlijn (langs het hekwerk). De rader mag nu proberen te raden welk getal er op zijn/haar kaartje staat. Je mag 3x raden. Als iemand fout raadt, kan de plaatser een hint geven (zoals het is hoger of



#### BENODIGDE MATERIALEN

- Getalkaartjes passend bij de groep (dus t/m 100, t/m 1000, t/m 10.000 of kommagetallen)
- De tientallen, honderdtallen of 1000-tallen op A4 papier (afhankelijk van het lesdoel) OF stoepkrijt
- Tape
- Mandje waar op staat 'moeilijk' en mandje waar op staat 'makkelijk'
- Mandje per tweetal

lager dan wat je net zei). Als het goed geraden is, bewaart het tweetal dit kaartje. Nu draaien de rollen om en spelen ze het spel opnieuw. Laat de leerlingen tellen hoeveel getallen ze goed geraden hebben of zelfs in één keer goed geraden hebben.

### *Differentiatie:*

Haal, naarmate de les vordert, getallen van de getallenlijn weg. Zo wordt het een steeds grotere uitdaging om een leerling goed te plaatsen en het getal snel te raden.

### **Reflectie**

Bepaal de winnaar aan de hand van het aantal goed geraden kaartjes. Vraag na hoe de leerlingen het spel vonden gaan. Welke getallen waren lastig te plaatsen. Heeft iemand een tip? Welke getallen waren lastig te raden? Hoe kwam dat? Welke getallen waren makkelijk?

