

Thuis in taal en rekenen: spelletjes groep 3

April 2010

*Thuis in taal en rekenen is een project van de LOBO.
Met de spelletjes in dit boekje kunt u als ouder met uw
kind spelenderwijs bezig zijn met taal en rekenen.*

Kijk voor meer informatie op thuisintaalenrekenen.nl.

Inhoud

Rekenpelletjes

1. Dobbelen
2. Sommen maken
3. Kamertje verhuren
4. Hinkelen
5. Domino
6. Gooi het getal
7. Troeven
8. Welke dag is het?
9. Koeksommen
10. Boter, kaas en eieren
11. Onderweg
12. Auto's tellen
13. Rekenverhalen
14. Arabisch liften

Taalspelletjes

15. Wie ben ik?
16. Met een A, B, C, D...
17. Ik ga op reis en ik neem mee...
18. Dierenketting
19. Geen ja en nee zeggen
20. Ik zie, ik zie wat jij niet ziet...
21. Rijmwoorden
22. Raadsels
23. Zoek de letter
24. Woorden maken
25. De letter is weg
26. Wat is weg?
27. Onderweg
28. Koekletters
29. Pinkelen

1. Dobbelen

Benodigdheden: een of meer dobbelstenen, pen en papier.

Aantal spelers: 1-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk punten verzamelen.

Spelregels: voordat het spel begint spreken de spelers met elkaar een getal af, bijvoorbeeld tien. Hierna wordt er door de eerste speler met de dobbelsteen gegooid. Het aantal ogen (punten) op de dobbelsteen wordt geteld en opgeschreven. Dan is de volgende speler aan de beurt die hetzelfde doet. Bij een volgende beurt wordt het nieuwe aantal ogen opgeteld bij de vorige score. De speler die als eerst tien punten haalt heeft gewonnen.

Het spel kan moeilijker worden door het totaal te verhogen tot 20 of 100.



Ook kan het spel moeilijker gemaakt worden door met twee dobbelstenen te gooien en het aantal ogen van een worp bij elkaar op te tellen en dan te op te schrijven.

Als het met twee dobbelstenen goed gaat kan er een derde, vierde of vijfde dobbelsteen bij gepakt worden.

2. Sommen maken

Benodigdheden: pen en papier.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: zoveel mogelijk sommen maken met dezelfde uitkomst.

Spelregels: de ouder heeft voordat het spel begint briefjes gemaakt met cijfers van 1-20 erop. De ouder legt een briefje met een getal voor het kind neer.

Het kind krijgt de opdracht zoveel mogelijk sommen te maken die als antwoord dat getal hebben. Als de ouder bijvoorbeeld het getal 5 neerlegt, kunnen de volgende sommen gemaakt worden: $2+3$, $10:2$, $7-2$, 1×5 .

5

6 8 2 7

3 1 4

3. Kamertje verhuren

Benodigdheden: pen en ruitjespapier.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk kamertjes verzamelen.

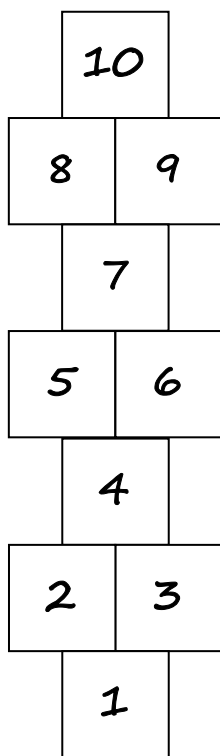
Spelregels: op het vel papier worden allemaal punten gezet op de hoeken van de ruitjes.

A	B				B	B	A	B
A					B	A	A	B
				A	A	A	A	A
					A	A	A	A
					B	A	A	A
					B	B	B	B
					B	B	B	B

Hierdoor ontstaat een vierkant met bijvoorbeeld tien punten horizontaal en vijf punten verticaal. Wanneer de punten op het papier staan kan het spel beginnen.

De spelers zetten om de beurt één lijn tussen twee punten. Elke speler probeert zo snel mogelijk een vierkantje te maken van de lijnen. Wanneer een speler een vierkantje kan maken (een kamertje) dan zet hij hierin zijn letter: het is zijn kamertje. Wanneer het een speler lukt een kamertje te maken, mag hij nog een keer een streepje zetten.

Wanneer het hele vel vol is met kamertjes en er geen lijnen meer getekend kunnen worden is het spel afgelopen. De speler met de meeste kamertjes heeft gewonnen.



4. Hinkelen

Benodigdheden: stoep, stoepkrijt en een steen.

Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: hinkelen zonder buiten de vakken te springen en het vak met de steen te bereiken.

Spelregels: er wordt een hinkelveld op de stoep getekend. Hiervoor wordt op één stoeptegels die boven nummer 1 naast elkaar liggen

wordt nummer 2 en 3 geschreven, zie ook het voorbeeld hiernaast.

De eerste speler gooit de steen, deze moet op één van de vakken landen. Als de speler er naast gooit mag hij opnieuw gooien. Wanneer de steen in een vak, bijvoorbeeld 5, ligt mag de speler op alle vakken hinkelen, behalve op 5. De speler hinkelt naar nummer 10 en weer terug. Als dit lukt zonder buiten de vakken te hinkelen of op het vak met de steen, dan heeft de speler het spel goed gespeeld.

5. Domino

Benodigdheden: dominostenen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zo snel mogelijk alle dominostenen kwijt raken.

Spelregels: alle dominostenen liggen met de ogen (punten) naar beneden. Elke speler pakt vijf stenen en legt deze zo neer dat de andere spelers niet kunnen zien wat erop staat. De speler die begint mag een steen neerleggen. De volgende speler mag hier een steen aanleggen, maar alleen als het aantal punten van zijn steen en de steen van de vorige speler op elkaar aansluiten. Elke speler mag per beurt één steen neerleggen. Als een speler geen steen heeft die aansluit op de stenen die er al liggen, moet hij er een steen bij pakken en is de volgende speler aan de beurt. De speler die als eerst al zijn stenen heeft neergelegd heeft gewonnen.



6. Gooi het getal

Benodigdheden: twee dobbelstenen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: als eerst het afgesproken getal gooien.



Spelregels: de spelers spreken samen een getal tussen de 2 en 12 af. Daarna gooien de spelers om de beurt met de twee dobbelstenen. Wie als eerst het afgesproken getal heeft gegooit heeft gewonnen. De spelers kunnen nu een ander getal afspreken en het spel nog een keer spelen.

7. Troeven

Benodigheden: speelkaarten 2 tot en met 10. De kaarten zonder getal moeten uit het spel gehaald worden.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk kaarten verzamelen.



Spelregels: verdeel alle kaarten over de spelers. Elke speler heeft in het begin evenveel kaarten. De spelers leggen de stapel 'blind' op tafel. Alle spelers leggen

tegelijk de bovenste kaart van hun stapel 'open' midden op tafel. De speler met de hoogste kaart mag alle kaarten die in het midden van de tafel liggen houden. Hij legt deze kaarten onderop zijn stapel.

Wanneer de kaarten van een speler op zijn kan hij niet meer meespelen. De speler die als laatst alle kaarten heeft is de winnaar.

8. Welke dag is het?

Benodigdheden: kleurpotloden en papier.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: de dagen van de week leren.

Spelregels: de ouder tekent op het vel papier zeven vakken naast of onder elkaar. In elk vak schrijft hij de naam van een dag.

maandag	dinsdag	woensdag	donderdag	vrijdag	zaterdag	zondag

Daarna bespreken ouder en kind per dag wat er op die dag gebeurt. Het kind kan van die gebeurtenis een tekening in het vak van die dag maken. Als er bijvoorbeeld op maandag zwemles is kan het kind dat bij maandag tekenen.

Het papier wordt in de kamer opgehangen en de ouder stelt het kind vragen, zoals: 'Welke dag is het vandaag? En welke dag was het gisteren?' of: 'Morgen heb je zwemles, welke dag is het dan?'.

9. Koeksommen

Benodigdheden: koekdeeg en een oven.

Aantal spelers: 2-4

$$1+2$$

$$4+5$$

$$7-3$$

Doel van het spel: sommen maken van koekjes.

Spelregels: ouder en kind maken samen koekdeeg en maken koekjes in de vorm van een cijfer, en een plus-, min-, deel- en een keerteken.

Als de koekjes gebakken zijn kan het kind sommen maken van de koekjes.

10. Boter, kaas en eieren

Benodigdheden: pen en papier.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: het doel van het spel is om drie rondjes of drie kruisjes op een rij te krijgen.

O		
	X	
O		X

Spelregels: op het papier worden twee lijnen van boven naar beneden getekend, de lijnen staan naast elkaar. Door deze twee lijnen worden twee andere lijnen van rechts naar

links getekend, deze twee lijnen liggen boven elkaar. Er ontstaan zo 9 vakken waarin een rondje of kruisje getekend kan worden.

De spelers spreken af wie de rondjes en wie de kruisjes tekent. De speler die de rondjes tekent mag beginnen en zet een rondje in één van de vakjes van het spel. De volgende speler zet een kruisje in een vakje. De speler die het lukt om drie rondjes of kruisjes op een schuine of rechte rij te tekenen heeft gewonnen.

11. Onderweg

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: het afgesproken cijfer zo snel mogelijk vinden.

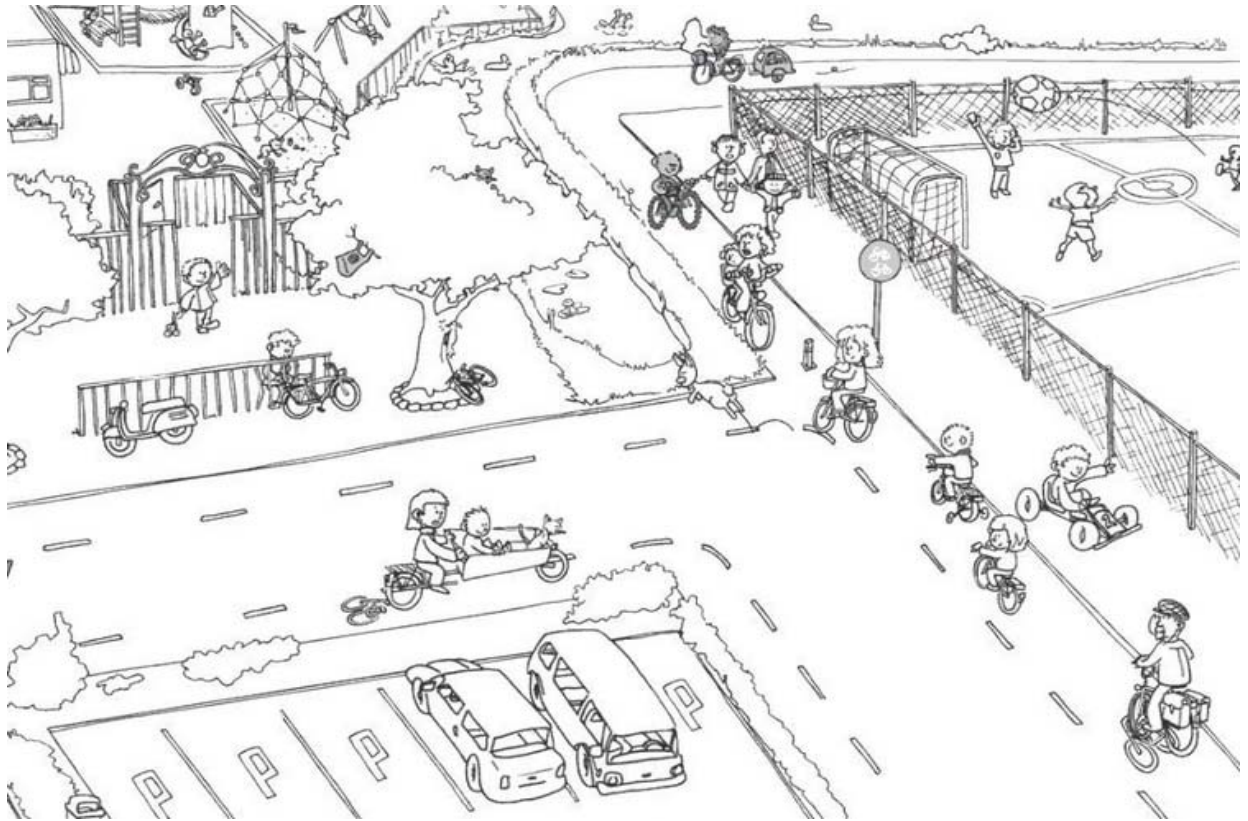
Spelregels: dit spel kan gespeeld worden op de fiets of in de auto. De spelers spreken een getal af, bijvoorbeeld '15'. Wie het getal het eerst ziet op een bord boven of langs de weg of op een nummerbord is de winnaar.



12. Auto's tellen

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4



Doel van het spel: zoveel mogelijk auto's met een bepaalde kleur tellen.

Spelregels: dit spel kan gespeeld worden op de fiets of in de auto, of lopend. Ouder en kind spreken een kleur af, bijvoorbeeld 'rood'. Het kind probeert nu zoveel mogelijk rode auto's te tellen.

Er kan ook afgesproken worden dat het kind zoveel mogelijk vrachtwagens of brommers telt.

13. Rekenverhalen

Benodigdheden: twintig kleine voorwerpen per kind, bijvoorbeeld schelpen, steentjes, knijpers, gedroogde bonen of kleine blokken.



Aantal spelers: 2-6

Doel van het spel: de kinderen voeren de opdrachten uit die in het verhaal gegeven worden.

Spelregels: de kinderen hebben elk twintig kleine voorwerpen voor zich op tafel liggen. Dan begint de ouder een verhaal te vertellen, bijvoorbeeld over een kudde van twintig schapen (de kleine voorwerpen zijn de schapen). De ouder vertelt dat vier schapen verdwalen. De kinderen leggen vier schapen aan de kant. De ouder vraagt hoeveel schapen er nog over zijn in de kudde. Ook kan de ouder vertellen dat er vijf lammetjes zijn, zij gaan apart van de kudde spelen. De kinderen leggen dan vijf lammetjes opzij. Hoeveel schapen zijn er nog in de kudde?

De vijf lammetjes zoeken en vinden de vier verdwaalde schapen. Hoe groot is deze groep?

Het verhaal kan naar eigen inzicht uitgebreid worden. De ouder eindigt het verhaal wanneer alle schapen weer bij elkaar zijn.

14. Arabisch liften

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: wie houdt het het langst vol?

Spelregels: speler een begint en slaat met beide handen op de bovenbenen, klapt in handen en gaat met rechterhand boven rechterschouder, maakt 'liftgebaar' (duim omhoog) en zegt 'een'. Doet ditzelfde met linkerhand en zegt 'twee'. Daarna is speler twee aan de beurt, slaat met beide handen op de bovenbenen, klapt in handen en gaat met rechterhand boven rechterschouder, maakt 'liftgebaar' en zegt 'drie'. Doet ditzelfde met linkerhand en zegt 'vier'. Dit wordt vervolgd tot en met 20. Variaties:

- Terugtellen
- Een overslaan (een, drie, vijf ...)
- Een overslaan (een, drie, vijf ...) en weer terug
- Twee overslaan (een, vier, zeven ...) en weer terug
- Even/oneven getallen (twee, vier, zes ...) en weer terug
- Verdubbelen (een, twee, vier, acht...) (dit is voor kinderen die de tafels kennen)

Aantekeningen

15. Wie ben ik?

mama

Benodigdheden: pen, papier en plakband

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: elke speler raadt wie hij of zij is.

Spelregels: alle spelers krijgen een briefje op hun

voorhoofd geplakt met de naam van een

de juf

bekende persoon erop. De spelers weten niet welke naam op hun voorhoofd staat. Wanneer een speler aan de beurt is stelt hij een vraag aan zijn medespelers waardoor hij er achter kan komen wie hij is.

opa

De medespelers mogen 'ja' of 'nee' op de vraag antwoorden. Als het antwoord 'ja' is mag de speler nog een vraag stellen, is het antwoord 'nee' dan gaat de beurt naar de volgende speler. Wie als eerst geraden heeft wie hij is heeft gewonnen.

De eerste vraag kan bijvoorbeeld zijn: 'Ben ik een man?'.

16. Met een A, B, C, D...

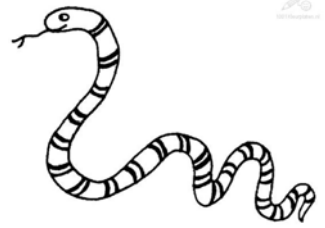
Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: zoveel mogelijk dieren met dezelfde letter opnoemen.

Spelregels: de spelers spreken een letter, bijvoorbeeld de 'S', met elkaar af. Om de beurt mag iedereen een dier met een 'S' noemen, bijvoorbeeld 'Slang' of 'Schildpad'. Een dier mag één keer genoemd worden. De speler die het laatste dier kan verzinnen is de winnaar.

Variatie: in plaats van dieren kunnen namen, steden of landen met de 'A' genoemd worden.



17. Ik ga op reis en ik neem mee...

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk dingen benoemen en onthouden die mee gaan op vakantie.



Spelregels: de eerste speler zegt: 'Ik ga op reis en ik neem mee...', daarna mag hij zelf verzinnen wat hij meeneemt, bijvoorbeeld een handdoek. De volgende bedenkt een ander voorwerp en zegt: 'Ik ga op reis en ik neem mee een handdoek en een trui'. De volgende speler noemt weer wat anders en zegt: 'Ik ga op reis en ik neem mee een handdoek, een trui en een zonnebril'. Enzovoorts. De speler die de meeste voorwerpen onthoudt en noemt is de winnaar.

18. Dierenketting

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-8

Doel van het spel: zoveel mogelijk dierennamen verzinnen.

Spelregels: de eerste speler noemt een dier, bijvoorbeeld een olifant. De volgende

speler moet een dier bedenken met de laatste letter van dit dier, de 't', dus bijvoorbeeld een 't'ijger.

De speler die hierna aan de beurt is moet een dier

met de 'r' verzinnen, een rat. Een dier mag maar één keer genoemd worden.

Het spel is afgelopen wanneer de spelers geen dieren meer kunnen bedenken die nog niet genoemd zijn.



19. Geen ja en nee zeggen

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: geen 'ja' en 'nee' te antwoorden op vragen die door de andere spelers gesteld worden. Voor de andere spelers is het doel om er voor te zorgen dat de speler wel met 'ja' of 'nee' antwoordt.

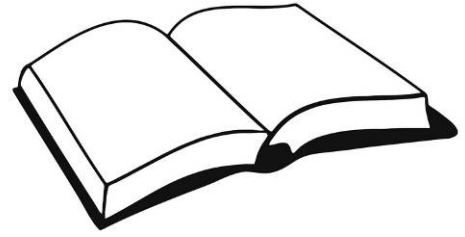
Spelregels: de speler die aan de beurt is geeft antwoord op de vragen van de andere spelers, maar zegt geen 'ja' of 'nee'. Doet hij dat toch, dan is hij af en is de volgende aan de beurt.

20. Ik zie, ik zie wat jij niet ziet...

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: raden welk voorwerp één van de spelers in gedachten heeft.



Spelregels: één van de spelers kiest een voorwerp uit dat iedereen kan zien, bijvoorbeeld een blauw boek in de kast en zegt: 'Ik zie ik zie wat jij niet ziet en de kleur is... blauw'. De andere spelers noemen om de beurt een voorwerp en vragen of dat het goede is, totdat het geraden is.

Dit spel kan ook gespeeld worden door in plaats van een kleur een letter in gedachten te nemen. Bijvoorbeeld wanneer je de televisie in gedachten neemt: 'Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het begint met de letter... t'.

21. Rijmwoorden

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: zoveel mogelijk woorden vinden die op elkaar rijmen.



Spelregels: één speler noemt een woord, de volgende spelers proberen om de beurt een rijmwoord te verzinnen. Bijvoorbeeld: boom-stoom-room-oom. Als niemand meer een woord kan verzinnen wordt er een

ander woord gekozen en begint het spel opnieuw.

22. Raadsels

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: raadt de omschrijving.

Spelregels: één speler omschrijft het dier wat hij in gedachten heeft. Bijvoorbeeld: 'Het is wit met zwart en het zegt 'boeee''. De andere speler raadt wat dit is (een koe).

Variaties:

- Gereedschap, bijvoorbeeld: 'Het is van metaal en heeft tanden'. De andere speler raadt wat dit is (een zaag).
- Keukengerei.



23. Zoek de letter

Benodigdheden: pen en papier.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: de letter vinden.

Spelregels: de ouder schrijft een letter

op, daarna gaat het kind zoeken in de kamer naar die letter. De letter kan bijvoorbeeld gevonden worden in een boek, een krant of een verpakking van eten.



24. Woorden maken

Benodigdheden: karton, schaar en een pen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: woorden maken.

Spelregels: eerst knippen ouder en kind uit het karton kaartjes. Op elk kaartje schrijven zij één letter uit het alfabet. De ouder zegt een eenvoudig woord, bijvoorbeeld 'vis' en het kind zoekt de goede letters bij elkaar en maakt hier het woord 'vis' van. Daarna zegt de ouder een ander woord.

V i s

25. De letter is weg

Benodigdheden: karton, schaar en een pen.

Aantal spelers: 2

Doel van het spel: zien welke letter ontbreekt.

Spelregels: eerst knippen ouder en kind uit het karton kaartjes. Op elk kaartje schrijven zij één letter uit het alfabet. De ouder maakt een woord, bijvoorbeeld 'jas'.

Ouder en kind kijken samen naar het woord en spreken het uit. Dan doet het kind zijn ogen dicht en haalt de ouder één letter weg. Deze letter legt de ouder tussen de andere letters.

j . S

Het kind doet zijn ogen open en zoekt de letter die is weggehaald. Als het kind de letter heeft gevonden, benoemen ouder en kind welke letter dit is en de letter wordt teruggelegd zodat het woord weer goed is.

26. Wat is weg?

Benodigdheden: 10 voorwerpen, bijvoorbeeld een pen, een bord, een kopje. Een doek.

Aantal spelers: 2 - 6.

Doel van het spel: opnoemen wat weggehaald is.



Spelregels: op tafel worden de 10 voorwerpen bij elkaar gelegd. De kinderen kijken goed wat er ligt.



De ouder benoemt de voorwerpen. Als iedereen het goed gezien en gehoord heeft, wordt een doek over de voorwerpen gelegd.

Het kind dat aan de beurt is draait zich om. De ouder haalt een voorwerp onder de doek vandaan en legt dit weg. Het kind draait zich om, doek wordt weggehaald en het kind zegt welk voorwerp is weggehaald. Heeft het kind het goed dan mag hij/zij de volgende keer het voorwerp weghalen, net zolang totdat alles weg is.

Variatie: meerdere voorwerpen tegelijk weghalen.

27. Onderweg

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: vindt de gekozen letter.

Spelregels: dit spel kan gespeeld worden op de fiets of in de auto, of lopend. De spelers spreken een letter met elkaar af, bijvoorbeeld 'b'. Wie de letter als eerst ziet op een bord boven of langs de weg of op een nummerbord is de winnaar.



28. Koekletters

Benodigdheden: koekdeeg en oven.

Aantal spelers: 2-4

Doel van het spel: letters of woorden maken van koekdeeg.

Spelregels: ouder en kind maken samen koekdeeg en hierna worden er koekjes gemaakt in de vorm van een letter. Het kind kan zijn naam maken van koekletters.

l i s a

m a r v i

n

29. Pinkelen

Benodigdheden: geen.

Aantal spelers: 3-8

Doel van het spel: volg het goede commando op.

Spelregels: de ouder en kinderen zitten aan tafel en de ouder zegt:

- *Commando pinkelen: iedereen gaat 'pinkelen', met wijsvingers op de tafel tikken.*
- *Commando hol: iedereen doet zijn handen hol: rug op tafel vingers krom naar boven.*
- *Commando bol: iedereen doet de handen bol: vingers op tafel, als pootjes van een dier.*
- *Commando plat: iedereen doet de handen plat op tafel.*
- *Wie het verkeerd doet, is af.. De winnaar mag bij de volgende ronde de commando's geven.*
- *Door sneller de commando's te geven, wordt het moeilijker. Of door de variatie links/rechts:*
- *Commando links/rechts pinkelen: met wijsvinger van linker- of rechterhand pinkelen.*
- *Commando links/rechts hol: linker- of rechterhand hol: rug op tafel vingers gekromd naar boven.*
- *Commando links/rechts bol.*
- *Commando links/rechts plat.*

Aantekeningen

Aantekeningen

Aantekeningen

Aantekeningen

Landelijke Oudervereniging Bijzonder Onderwijs
op algemene grondslag (LOBO)

Laan van Nieuw Oost-Indië 277, 2593 BS Den Haag

T (070) 3850866, F (070) 3351254, E info@lobo.nl | www.lobo.nl

LOBO Thuis in taal en rekenen: spelletjes