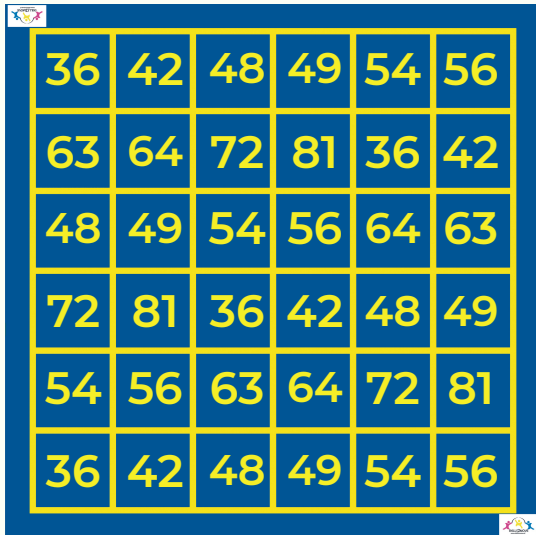




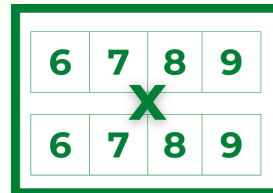
UITLEG 4 OP EEN RIJ

ALGEMENE UITLEG



36	42	48	49	54	56
63	64	72	81	36	42
48	49	54	56	64	63
72	81	36	42	48	49
54	56	63	64	72	81
36	42	48	49	54	56

Ingevulde 6x6 mat



6	7	8	9
6	7	8	9

Het losse speelveld

Voorbereiding

Schrijf de juiste antwoorden in de 6x6 mat, maak het bovenstaande speelveld en leg de materialen klaar. Speel het spel met 2 spelers, of 2 teams.

Uitvoering

Beide spelers spelen allebei in hetzelfde losse speelveld.

Speler 1 zet een pion op het losse speelveld neer in de bovenste rij en de andere pion in de onderste rij. Vervolgens wordt de opdracht uitgevoerd. Speler 1 legt een fiche op de 6x6 mat op het antwoord van de opdracht. Nu is speler 2 aan de beurt. Speler 2 mag 1 pion verplaatsen op het losse speelveld. Net als speler 1, legt speler 2 een fiche op het juiste antwoord van de nieuw ontstane opdracht.

De speler die als eerste 4 fiches op een rij heeft, is de winnaar! Door strategisch te spelen, wordt het spel uitdagender. Door het speelbord verder weg te leggen wordt de intensiteit vergroot.

Variaties:

- Beide pionnen verplaatsen over het losse speelveld in willekeurige richting.
- Beide pionnen verplaatsen over het losse speelveld, maar ze mogen maar 1 vakje verschuiven.
- 1 pion verplaatsen over het losse speelveld, maar die mag maar in 1 richting en 1 stap verplaatst worden.

Kwaliteitskader

Voorbereiding	gering
Fysieke intensiteit	staan
Complexiteit van beweging	gering
Somdichtheid	hoog
Kans op meeliften	gering
Differentiatiemogelijkheden	veel

Benodigheden

- 6x6 mat
- 2 pionnen
- Een speelveld
- Fiches, hoedjes, pylonnen, pittenzakjes of blaadjes in 2 kleuren

Binnen/buiten

Deze activiteit is voornamelijk geschikt om binnen te spelen. Buiten kan ook, maar houd dan rekening met het weer (wegwaaien van de fiches).

Verschillende speelvelden download je hier





4 OP EEN RIJ REKENEN

PASSEND BIJ DE 6X6 MAT



36	42	48	49	54	56
63	64	72	81	36	42
48	49	54	56	64	63
72	81	36	42	48	49
54	56	63	64	72	81
36	42	48	49	54	56

Ingevulde 6x6 mat, behorende bij deze activiteit

6	7	8	9
6	7	8	9

Speelveld behorende bij deze activiteit

Uitvoering

Beide spelers spelen allebei in hetzelfde losse speelveld.

Speler 1 zet een pion op het losse speelveld neer in de bovenste rij en de andere pion in de onderste rij. Deze twee getallen worden met elkaar vermenigvuldigd. Speler 1 legt het fiche op de 6x6 mat op het antwoord van de som. Nu is speler 2 aan de beurt. Speler 2 mag 1 pion verplaatsen. Net als speler 1, legt speler 2 een fiche op het juiste antwoord van de nieuw ontstane som.

De speler die als eerste 4 fiches op een rij heeft, is de winnaar! Door strategisch te spelen, wordt het spel uitdagender. Door het speelbord verder weg te leggen wordt de intensiteit vergroot.

Variaties

- Rekenen met optellen en aftrekken t/m 20. (Zie differentiatie rekenen)
- Rekenen met breuken. (Zie differentiatie rekenen)

Het losse speelveld (4a) download je hier





4 OP EEN RIJ TAAL

PASSEND BIJ DE 6X6 MAT



a	z	c	v	e	l
m	h	f	j	k	i
g	n	o	p	e	s
t	u	d	w	b	a
d	g	e	s	i	o
p	r	b	u	e	a

Ingevulde 6x6 mat, behorende bij deze activiteit

Rij 1: themawoorden			
planeten	melkweg	astronaut	heelal

Rij 2: letters					
a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
		y	z		

Speelveld (4b) behorende bij deze activiteit

Uitvoering

In dit voorbeeld oefenen de kinderen woorden die te maken hebben met het thema 'ruimte'.

Speler 1 zet een pion op het losse speelveld bij een letter en bij een categorie. Speler 1 zoekt op de 6x6 mat naar dezelfde letter als de letter die speler 1 gekozen heeft in het speelveld. Bij deze letter noemt speler 1 een woord dat past bij het onderdeel dat speler 1 gekozen heeft. Als dit antwoord klopt, mag speler 1 een fiche plaatsen op de letter. Speler 2 mag nu beide pionnen verplaatsen en zo ook een combinatie maken bij het onderdeel naar keuze en de juiste letter.

Voorbeeld: Speler 1 zet een pion op de letter a en het thema planeet. Hij maakt het woord aarde en zegt: "Wij wonen op de aarde". Hij mag nu een fiche plaatsen op een a. Speler 2 kiest voor de letter s en het thema melkweg. Hij maakt als zin: "De zon is een ster". Nu mag hij een fiche plaatsen op een letter s. Zo spelen ze verder tot 1 van de spelers 4 op een rij heeft.

Variaties

- Werk met woorden uit de methode die worden behandeld.
- Varieer in het verplaatsen van het aantal vakjes op het speelveld.
- Laat kinderen een zin maken (of juist niet) bij het gekozen woord.

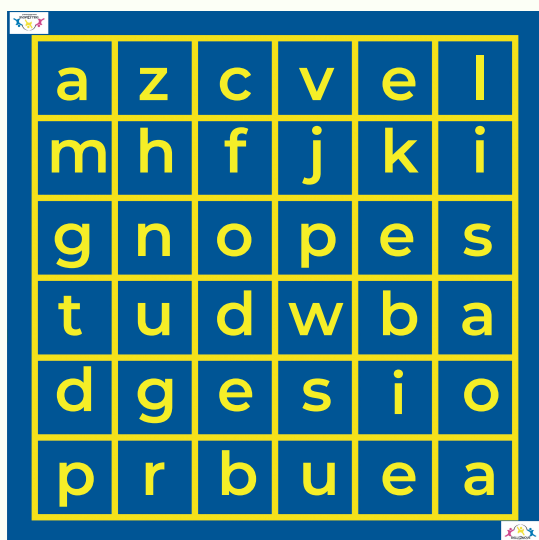
Het losse speelveld (4b) download je hier





4 OP EEN RIJ SPELLING

PASSEND BIJ DE 6X6 MAT



Ingevulde 6x6 mat, behorende bij deze activiteit



Speelveld (4c) behorende bij deze activiteit

Uitvoering

In dit voorbeeld oefenen de kinderen met de categorieën ei/ij/au/ou.

Speler 1 zet een pion op het losse speelveld bij een letter en bij een categorie. Speler 1 zoekt op de 6x6 mat naar dezelfde letter als de letter die speler 1 gekozen heeft in het speelveld. Bij deze letter noemt speler 1 een woord dat past bij het onderdeel dat speler 1 gekozen heeft. Als dit antwoord klopt, mag speler 1 een fiche plaatsen op de letter. Speler 2 mag nu beide pionnen verplaatsen en zo ook een combinatie maken bij het onderdeel naar keuze en de juiste letter.

Voorbeeld: Speler 1 zet een pion op de letter a en de categorie ei. Speler 1 maakt het woord aardbei en zegt: "Een aardbei is een fruitsoort". Speler 1 mag nu een fiche plaatsen op een a. Speler 2 kiest voor de letter s en de categorie ou. Speler 2 maakt als zin: "Het hondje is stout". Nu mag speler 2 een fiche plaatsen op een letter s. Zo spelen ze verder tot 1 van de spelers 4 op een rij heeft.

Variaties

- Werk met woorden uit de dictees die worden behandeld volgens de methode.
- Varieer in het verplaatsen van het aantal vakjes op het speelveld.
- Laat kinderen een zin maken (of juist niet) bij het gekozen woord.

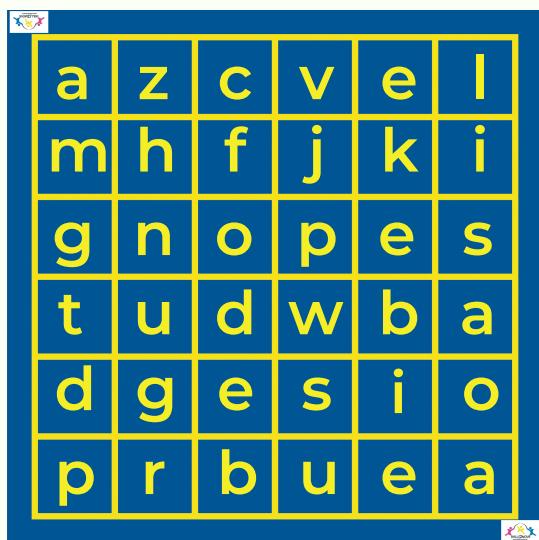
Het losse speelveld (4c) download je hier





4 OP EEN RIJ WERELD-ORIËNTATIE

PASSEND BIJ DE 6X6 MAT



Ingevulde 6x6 mat, behorende bij deze activiteit



Speelveld (4d) behorende bij deze activiteit

Uitvoering

In dit voorbeeld oefenen de kinderen topografie.

Speler 1 zet een pion op het losse speelveld bij een letter en bij een categorie. Speler 1 zoekt op de 6x6 mat naar dezelfde letter als de letter die speler 1 gekozen heeft in het speelveld. Bij deze letter noemt speler 1 een woord dat past bij het onderdeel dat speler 1 gekozen heeft. Als dit antwoord klopt, mag speler 1 een fiche plaatsen op de letter. Speler 2 mag nu beide pionnen verplaatsen en zo ook een combinatie maken bij het onderdeel naar keuze en de juiste letter.

Voorbeeld: Speler 1 zet een pion op de letter a en het onderdeel stad. Hij maakt de combinatie 'Amsterdam'. Hij mag nu een fiche plaatsen op een a. Speler 2 kiest voor de letter s en het onderdeel land. Hij maakt de combinatie 'Spanje'. Nu mag hij een fiche plaatsen op een letter s. Zo spelen ze verder tot 1 van de spelers 4 op een rij heeft.

Variaties

- Laat kinderen noemen welk land bij welke plaats hoort voor ze een fiche plaatsen.
- De spelers mogen een letter in het onderdeel terug laten komen, in plaats van het antwoord met deze letter te laten beginnen.
- Suggestie voor geschiedenis: laat kinderen een tijdsvak koppelen aan een gebeurtenis uit die periode.
- Suggestie voor techniek/natuur: laat kinderen een woord zoeken passende bij het thema wat wordt behandeld.

Het losse speelveld (4d) download je hier



Differentiatie – cognitief (rekenen)

Optellen en aftrekken t/m 20	Vermenigvuldigen	Breuken
Rekenen zonder tientalpassering (optellen). (Speelbord 1a)	Vermenigvuldigingen van 1, 2, 5 en 10. (Speelbord 2a)	Rekenen met breuken (optellen). (Speelbord 3a)
Rekenen zonder tientalpassering (aftrekken). (Speelbord 1b)	Vermenigvuldigen van 0 t/m 5 en 10. (Speelbord 2b)	Rekenen met ongelijknamige breuken (optellen). (Speelbord 3b)
Rekenen met tientalpassering (optellen). (Speelbord 1c)	Vermenigvuldigen van 0 t/m 10. (Speelbord 2c)	Rekenen met ongelijknamige breuken (optellen en aftrekken). (speelbord 3c)
Rekenen met tientalpassering (aftrekken). (Speelbord 1d)		



Differentiatie – motorisch

Als het spel 4 op een rij met een 6 x 6 veld op de grond gespeeld wordt, bestaat de beweging uit:

Verplaatsen van fiche(s) op het speelveld en het plaatsen van een markering (pylon) op het speelveld. Door het speelveld en de mat verder uit elkaar te plaatsten ontstaat meer beweging.

Bovendien kunnen er obstakels worden gebruikt:

- Onder de tafel door/over een tafel heen
- Slommen tussen tafels/pylonen
- Via een hindernisbaan
- Via een hinkelbaan

Ook kunnen vooraf opdrachten gegeven worden (of met beweegkaartjes die worden omgedraaid) hoe te bewegen tussen het speelveld en de 6x6 mat.

Denk hierbij aan:

- Bewegen als een kangoeroe
- Hinkelen
- Kruipen
- Dribbelen met een bal (hand of voet)
- Springen als een kikker
- Eigen manier

Let op:

- Als de motorische uitdaging groter wordt (vooral langer duurt) worden er minder opdrachten gemaakt (per tijdseenheid).
- Indien de motorische opdracht voor iedereen is uit te voeren, hoeft er niet te worden gedifferentieerd. Als dat niet het geval is, moet er een keuzemogelijkheid worden gegeven.

