

## Rolf Connect Getalbegrip & Rekenen

Met de doos Rolf Connect – Getalbegrip & Rekenen gaan kinderen aan de slag met Getalbegrip en Rekenen. Elke oefening heeft verschillende doelen en verschillende niveaus. Bij elk spel wat je speelt is Lotje in beeld om de kinderen te helpen en te ondersteunen.

Allereerst moet je een keuze maken of je in groep 1 of groep 2 zit. Dit heeft betrekking op de moeilijkheidsgraad van de spellen. In het overzicht zie je achter de doelen zie je als het spel in de groep 1 spellen zit een 1tje staan. Er staat een 2tje als deze in de groep 2 spellen staat.

### **Meer of minder**

Bij dit spel gaat het erom dat je aangeeft waar je er meer/minder ziet. Hiervoor moet je drukken op het scherm. Alle figuurtjes zijn verdeeld in groepjes van 5. Dit spel speel je zonder hub.

Doel:

Kunnen aangeven waar je meer/minder figuurtjes ziet.

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

### **Volgorde**

Er komt een trein aan rijden. Op de trein moeten dozen worden geplaatst. Deze moeten van weinig naar veel worden geplaatst of van laag naar hoog net wat je opdracht is. Jij moet de dozen op de goede plaatsen slepen. Dit spel speel je zonder hub.

Doel:

Ik kan een aantal vormen van laag naar hoog plaatsen.

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

### **Matchen**

Uit het vliegtuig vallen koffers! Jij moet de cijfers bij elkaar optellen, dit kunnen handen, dobbelstenen, streepjes of echte cijfers zijn. Leg het blokje neer met evenveel erop.

Doel:

Ik kan een dobbelsteenbeeld, vingerbeeld, getalbeeld en turfbeeld herkennen en omzetten naar een concreet cijfer.

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

Extra doel Vanaf 10: *Kunnen optellen van dobbelsteenbeeld, vingerbeeld, getalbeeld en turfbeeld tot één getal.*



### **Hoeveelheden**

Je ziet allemaal kisten. Op deze kisten staan hoeveelheden gepresenteerd. Dit kan met handen, dobbelstenen, cijfers of streepjes zijn. Jij moet alleen de kisten van het gevraagde cijfer aantikken. Je speelt dit spel zonder hub.

Doel:

Ik kan dezelfde dobbelsteenbeeld, vingerbeeld, getalbeeld en turfbeeld bij elkaar zoeken.

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

Extra doel Vanaf 10: *Kunnen optellen van dobbelsteenbeeld, vingerbeeld, getalbeeld en turfbeeld tot één getal.*

### **Dobbelen**

Gooi de dobbelstenen... Hoeveel stippen tel je? Leg het blokje met het goede antwoord op de hub.

Doel:

Ik kan het dobbelsteenbeeld omzetten naar een cijfer.

- Tot 6 (1)
- Tot 9 (1)
- Tot 12 (2)
- Tot 15 (2)
- Tot 18 (2)

Extra doel Vanaf 9: *Kunnen optellen van meerdere dobbelstenen en die omzetten naar een getal.*

### **Fliitsen**

We gaan getallen onthouden. Je ziet een kist met een getal in de kiewagen vallen. Kijk welk getal erop staat. En leg het blokje met hetzelfde getal op de hub. Stippen, cijfers, vingers, streepjes

Doel:

Kunnen omzetten van een vingerbeeld, dobbelsteenbeeld, turfbeeld en getalbeeld naar een concreet cijfer.

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

Vanaf 10: *Kunnen optellen van dobbelsteenbeeld, vingerbeeld, getalbeeld en turfbeeld tot één getal.*

### **Welk getal mist**

Er komt weer een trein aan! Op de trein staan allemaal wagonnetjes met cijfers, stippen, streepjes of handen staan. Maar er mist een getal... Welk getal is dat? Leg dat blokje op de hub!

Doel:

Ik kan het missende getal in de getallenrij plaatsen. Waarbij de getallenrij kan bestaan uit cijfers, turfbeeld, dobbelsteenbeeld en vingerbeeld.

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

Extra doel Tot 10: *Kunnen optellen van dobbelsteenbeeld, vingerbeeld, getalbeeld en turfbeeld tot één getal.*

### **Getallenlijn**

Er komt een trein aan! De trein is leeg. Jij moet er voor zorgen dat de getallenlijn op de trein wordt gemaakt. Plaats de kisten met vingers, stippen, streepjes en cijfers op de juiste manier op de trein zodat de getallenlijn ontstaat. Je hebt voor dit spel geen hub nodig.

Doel:

Ik kan ervoor zorgen dat het dobbelsteenbeeld, turfbeeld, cijferbeeld en vingerbeeld oplopend op de trein wordt geplaatst.

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

Extra doel Tot 10: *Kunnen optellen van dobbelsteenbeeld, vingerbeeld, getalbeeld en turfbeeld tot één getal.*

### **Auto's tellen**

We gaan auto's tellen! Vanuit de app krijg je een opdracht. Tel bijvoorbeeld alle blauw auto's. Je moet nu de geparkeerde auto's tellen die blauw zijn. Alle auto's staan in een 5 structuur. Je legt het blokje met het juiste antwoord op de hub.

Doel:

Ik kan auto's tellen in de kleuren blauw/geel/roze/groen

Ik kan een hoeveelheid aan een cijfer koppelen

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)
- Kleur tot en met 5 (1)
- Kleur tot en met 10 (1 & 2)
- Kleur tot en met 15 (2)
- Kleur tot en met 20 (2)

### **Bussommen +**

De bus komt eraan! Er zitten een aantal kinderen in. Dit aantal is zichtbaar. Bij de bushalte staan ook een aantal kinderen. Zij willen met de bus mee. Hoeveel kinderen zitten er nu in de bus? Leg het blokje met het juiste antwoord op de hub.

Doel:

Ik kan eenvoudige optelsommen maken.

Ik kan een hoeveelheid aan een cijfer koppelen

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

### **Bussommen –**

Er komt een bus met kinderen aan! Er willen een aantal kinderen uit. Hoeveel kinderen zitten er dan nog in de bus? Dat blokje leg je neer op de hub.

Doel:

Ik kan eenvoudige minssommen maken

Ik kan een hoeveelheid aan een cijfer koppelen

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

### **Bussommen +/-**

De laatste bus die eraan komt is een bus waarin kinderen instappen of uitstappen. Weet jij hoeveel kinderen er daarna in de bus zitten? Leg het blokje met het juiste antwoord neer.

Doel:

Ik kan eenvoudige minssommen maken

Ik kan een hoeveelheid aan een cijfer koppelen

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

Ik kan eenvoudige optelsommen maken.

Ik kan een hoeveelheid aan ene cijfer koppelen

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

### **Splitsmachine**

Je ziet een grote machine. Een doos met pakketjes gaat in de machine. Hoeveel pakketjes gaan er in welke auto? Bij 1 auto kun je zien hoeveel pakketjes er in de auto zitten. Maar hoeveel zitten er in de andere auto? Leg dat getal neer op de hub!

Doel:

Ik kan een eenvoudige splitsing oplossen waarbij je met cijfers werkt:

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)

### **Samen parkeren**

Je ziet een parkeerplaats en een aantal auto's. Je moet een bepaald aantal auto's parkeren. Samen moet je het gevraagde aantal auto's parkeren. Aan beide kanten moet je auto's parkeren.

Doel:

Ik hoor samen een cijfer en kan dit samen omzetten in een aantal auto's op de parkeerplaats:

- Tot 5 (1)
- Tot 10 (1 & 2)
- Tot 15 (2)
- Tot 20 (2)