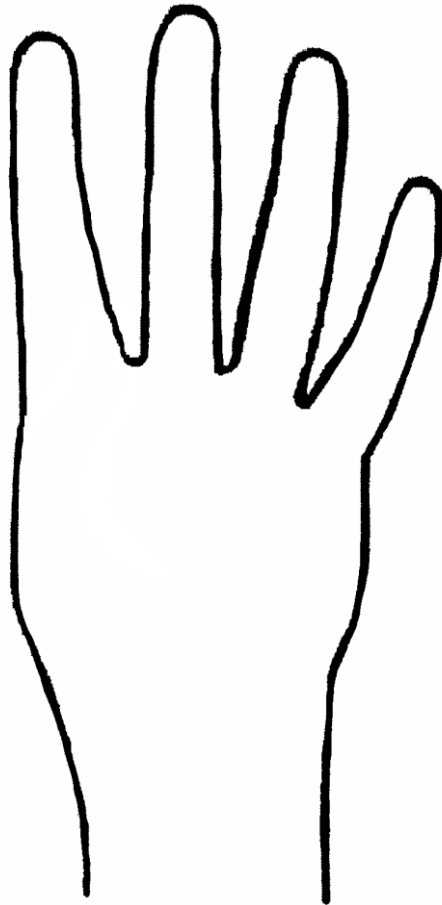


Het boek van 4



Trijntje de Wit-Gosker , Atje Hooghiemstra, e.a.
Tekeningen: Karin de Jong, e.a.

Oorspronkelijk uitgegeven vanuit het Seminarium voor Orthopedagogiek , Utrecht

versie 2014, kosteloos verkrijgbaar via de VIM ter bevordering van passend onderwijs www.vim-online.nl

Inhoudsopgave

VOORWOORD	5
INTRODUCTIE VAN HET GETAL 4	7
IDEEËN MET 4	8
HERKENNEN EN BENOEMEN VAN HET CIJFER 4.....	9
HET CIJFER 4	10
TELOEFENINGEN TOT 4	11
WERKBLADEN	13
KLEUR DE VIERKANTEN.....	15
VIERKANTJES TEKENEN	16
PRAATPLAAT	17
SCHRIJF DE 4 MET JE VINGER. EERST GAAT DE KIP IN HET HOK EN DAARNA GAAT HET EI IN DE PAN.	18
KIES 4 KLEURTJES.....	19
SCHRIJF EERST DE 4 MET BLAUW EN DAN MET ROOD ENZ.	19
ZET EEN KRING OM ELK GROEPJE VAN 4. TREK EEN LIJN VAN ELK GROEPJE NAAR HET CIJFER 4.	20
ZOEK EN KLEUR DE 4.....	21
MAAK SOMMEN MET 4.....	22
ZOEK EN KLEUR DE 4.....	23
ZET EEN KRING OM EEN GROEPJE VAN 4.....	26
ZOEK EN KLEUR DE DOBBELSTEEN VAN 4.....	35
ER MISSEN STIPPEN. MAAK ER DOBBELSTENEN VAN 4 VAN	36
ZET EEN RONDJE OM DE 4.....	37
TEL DE KLOMPEN OP DE PLANK.	38
STEMPEL / PLAK / TEKEN IN DE MAND 4 DINGEN	39
KLEUR 4 KONIJNEN, 4 KOEIEN ENZ.	40
LEG HET GOEDE SOMMENKAARTJE IN HET GOEDE VAK. SCHRIJF DE GOEDE SOM ERIN.	41
KNIP DE PLAATJES EN DE SOMMENKAARTJES LOS.....	42
LEG HET JUISTE CIJFERKAARTJE ACHTER ELKE REGEL	43
NEEM 4 KLEURTJES EN LEG DIE IN VASTE VOLGORDE: ROOD, BLAUW, GEEL EN GROEN.	44
KLEUR DE 4 EMMER, HET 4 KONIJN ENZ.	45
SPLITSSOMMEN: LEES DE SOMMEN, KNIP DE SOMMEN LOS EN LEG ZE WEER BIJ HET JUISTE PLAATJE.....	46
VORDERINGENLIJST BIJ HET BOEK VAN 4.....	47
KLEURPLAAT	48
TEKENMAL VIERKANT	49
CIJFERKAARTJES	50
SPEELSUGGESTIES BIJ KWARTETSPEL.....	51
BIJLAGE.....	58



Andere materialen voor passend onderwijs van Trijntje de Wit-Gosker

Trijntje de Wit-Gosker, 'Meer dan Gewoon, passend onderwijs voor kinderen met het downsyndroom in de basisschool', versie 2014, uitgegeven door de VIM. www.vim-online.nl

Trijntje de Wit - Gosker, 'KnipKnap, een knipprogramma om kinderen systematisch de beginselen van de kniptechniek aan te leren', versie 2014, uitgegeven door de VIM. www.vim-online.nl

Zie ook de overige materialen van Trijntje de Wit-Gosker:

www.lezenmoetjedoen.nl

www.vormenboek.nl

www.pictoschrijver.nl

Voorwoord

Het boek van 4 is het vierde deel uit een reeks van een serie telboeken, die als alternatief en/of aanvullend rekenprogramma kunnen worden gebruikt in het onderwijs aan kinderen met een verstandelijke handicap. Tien jaar ervaring met onderwijsintegratie van kinderen met een verstandelijke handicap leerde ons, dat het rekenonderwijs dat gebaseerd is op inzicht in de getallenreeks en in rekenkundige handelingen, een groot probleem is en blijft voor kinderen met verstandelijke handicap. Op het gebied van het leren lezen weten veel basisscholen zich goed te redden. Maar op het gebied van het rekenonderwijs blijkt, dat er grote behoefte is aan aangepast concreet materiaal. Uit de praktijk is gebleken, dat het heel goed mogelijk is om op een heel concrete, basale en praktische manier met cijfers en getallen omgegaan kan worden. De ervaring is, dat deze alternatieve manier van vertrouwd raken met getallen en cijfers voordelen biedt:

- Door langere tijd bezig te zijn met een bepaald getal, krijgt de leerling langzamerhand *grip* op dit getal vanuit een veel concretere benadering dan wanneer dit getal meteen in relatie tot andere getalwaarden wordt aangeboden;
- De concrete, niet op inzicht gebaseerde benadering, geeft het betrokken kind een doorlopende succesbeleving. De oefenstof is vooral gericht op herkennen, benoemen en herhalen van enkelvoudige opdrachten in dagelijks herkenbare situaties;
- Alle deelstappen, die zijn te onderscheiden in het leren *grip* te krijgen op een bepaald getal, worden door het werken met dit programma zichtbaar gemaakt, zowel voor leerling als voor de leerkracht en de ouder(s). De vorderingenlijst, die achter in dit boek is opgenomen, is dus tevens de leidraad voor alle betrokkenen om zicht te houden op het leerproces;
- De telboeken bieden de leerkracht houvast in de begeleiding van een leerling met een verstandelijke handicap tijdens de rekenlessen, die aan de hele groep worden aangeboden. Het is laagdrempelig materiaal met veel oefenstof, die zelfstandig of met enige hulp gemaakt kan worden. Natuurlijk zal er steeds geprobeerd worden om de leerling met een verstandelijke handicap daarnaast zoveel mogelijk te betrekken bij de klassikale rekenlessen. Vooral daar waar het gaat om concrete handelingen: delen is verdelen, breuken is breken, enz. Maar op momenten waarop de groep bezig is met inzichtelijke rekenkundige handelingen, kunnen de telboeken een nuttig alternatief vormen.

Het idee om een serie telboeken te gaan samenstellen is geboren tijdens een vergadering van het Steunpunt scholenproject, waar contactscholen van de VIM (vereniging voor integratie van kinderen met downsyndroom) onder auspiciën van het Seminarium voor Orthopedagogiek bijeen waren om antwoorden te zoeken voor hulpvragen, die door leerkrachten van basisscholen werden gesteld.

Atje Hooghiemstra (steunpuntschool in Friesland), nam de taak op zich de materialen te bundelen en zorg te dragen voor de lay-out en Karin de Jong heeft vervolgens de prachtige tekeningen gemaakt. Dank aan bovengenoemde personen, die deze productie voor hun rekening hebben genomen. Daarnaast zijn we dank verschuldigd aan alle leerkrachten, die per ongeluk of bewust de ontwikkelaars geïnspireerd hebben.

Onder de inspirerende leiding van Trijntje de Wit, bekend van *Lezen moet je dóén*, *Kijken en Kiezen*, *KnipKnap*, *Pictoschrijver* en het boek *Gewoon Anders, passend onderwijs voor kinderen met het downsyndroom in het basisonderwijs* zijn de ideeën eerst voorzichtig rond het getal drie uitgewerkt. Dit simpele materiaal sloeg zo goed aan, dat we binnen het Steunpunt scholenproject besloten het initiatief te nemen tot het ontwikkelen van een serie telboeken van 1 t/m 5. Voor u ligt nu *Het boek van 4*.

Zie ook www.lezenmoetjedoene.nl, www.pictoschrijver.nl en www.vim-online.nl

Piet van Kesteren, leider Steunpunt scholenproject, Seminarium voor Orthopedagogiek en inspirator van passend onderwijs



De didactische principes waarop dit programma is gebaseerd zijn:

Ervaring en beleving

De oefeningen gaan uit van de lijfelijke ervaring en beleving van het getal. Steeds weer wordt de leerling als het ware teruggeworpen op zichzelf en de eigen directe omgeving. Daar waar mogelijk wordt uitgegaan van het eigen lijf.

Thematisch werken

Er staat één getal centraal. Rond dit getal worden alle mogelijke oefeningen gegroepeerd.

Stap voor stap

De leerstappen worden zo klein mogelijk gehouden, opdat de succesbeleving optimaal kan zijn. Ook worden de leerstappen zoveel mogelijk voorgestructureerd zonder een beroep te doen op eigen inzicht.

Herhaling

Het herhalen met wisselende materialen en in wisselende situaties wordt van harte aanbevolen. Deze ideeën voor gevarieerd herhalen zullen door de leerkracht worden aangedragen. Mogelijkheden hiertoe dient men vooral te zoeken in heel simpele variaties als “gisteren heb je de 4 met rood geschreven, vandaag mag je het met blauw doen”, of gisteren heb je in elk bakje 4 potloden gedaan, vandaag mag je in elk bakje 4 kralen doen” of gisteren heb je stapeltjes van 4 boeken gemaakt, vandaag mag je stapeltjes van 4 schriften maken”.

Plezier

Het plezier in het omgaan met getallen dient steeds centraal te staan. Leerlingen met weinig inzicht hebben al gauw een hekel aan alles wat met cijfers en getallen te maken heeft als er doorlopend een beroep wordt gedaan op het inzichtelijke aspect ervan.

Praktisch nut

Het praktisch nut van de oefeningen is enerzijds gelegen in het plezier van het bezig zijn met de aantrekkelijke oefeningen en anderzijds in het feit dat het kunnen hanteren van cijfers en getallen op een concreet niveau van onschatbare betekenis is voor het leven van alledag, Nu en later. Enkele voorbeelden van het nut van concreet kunnen omgaan met cijfers en getallen:

- Het kunnen meedoen met gezelschapsspelletjes als mens-erger-je-niet
- Het kunnen meedoen met buitenspelen, zoals hinkelen
- Het kunnen bedienen van de afstandsbediening, telefoon e.d.
- Het kunnen lezen van een huisnummer
- Het kunnen vinden van een bladzijde in een boek
- Het kunnen oplezen van een telefoonnummer
- Het kunnen lezen van een geldbedrag, prijskaartje
- Het kunnen omgaan met de rekenmachine
- Het kunnen aflezen van een meetlint of weegschaal
- Het kunnen uittellen van een bepaald geldbedrag
- Het kunnen lezen van de vertrektijden van een bus
- Het kunnen lezen van de begintijden van tv-programma's

Wij hopen dat alle gebruikers van dit boek veel leerplezier zullen beleven aan het getal 4! Leuke en praktische ideeën voor de samenstelling van andere telboeken kunt u opsturen naar het Seminarium voor Orthopedagogiek, t.a.v. mevrouw Trijntje de Wit-Gosker.

Introductie van het getal 4

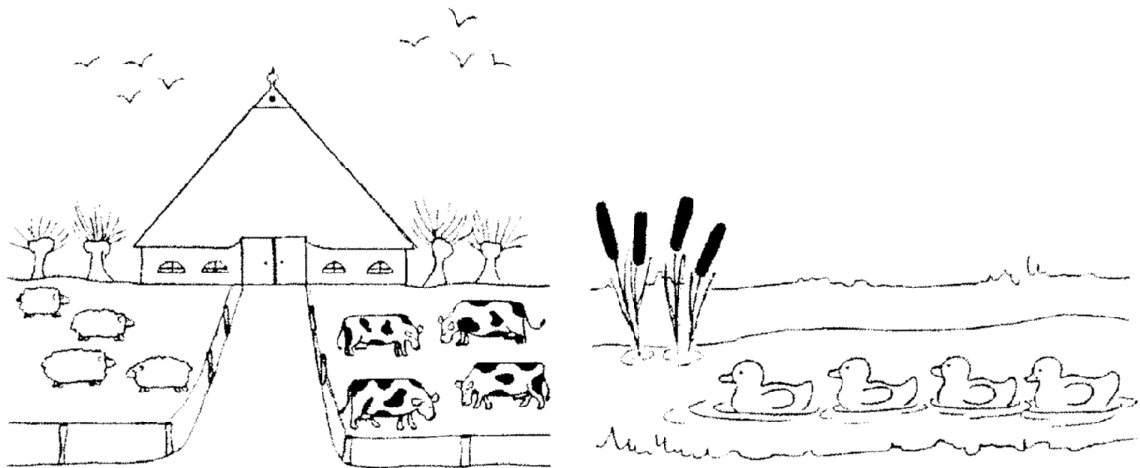
De introductie van het getal 4 kan op diverse manieren; een manier is om dit op een dag te doen als een broertje, zusje of medeleerling 4 jaar wordt. Het getal kan dan ingeluid worden met het verhaal uit "Het boek van 5". Om aan te sluiten bij het onderwerp van "Het boek van 4": de kinderboerderij, volgt hier een verhaal.

Het verhaal van 4

Vandaag zijn Pim en Bas heel blij, want vandaag gaan zij met oom Jan naar de kinderboerderij. Al vroeg waren ze wakker, hebben zich snel aangekleed en heel vlug hun boterhammen opgegeten. Daar is oom Jan en ze gaan meteen naar de bushalte. De bus komt en Pim en Bas mogen zelf hun kaartje laten stempelen. Als ze in de buurt van de kinderboerderij komen mag Pim op het knopje drukken. De bus stopt en snel lopen ze naar de boerderij.

Van verre horen ze de haan al kraaien en als ze door het hek gaan, komt Fik, de hond al aan gelopen. Bas kijkt eerst even in de sloot daar zwemmen de eendjes; ze zwemmen keurig achterelkaar aan. Oom zegt dat het 4 eendjes zijn. Dan gaan ze naar de schapen en kijk de boer gaat de koeien melken. Bas mag de emmer legen in een melkbus.

Daarna gaan ze naar de konijnen. Pim geeft een lekkere wortel aan het konijn en die begint meteen te eten. Hoor de haan kraait. Pim en Bas hollen naar het kippenhok; de haan loopt heen en weer en de kippen kakelen aan een stuk door. Wat is er aan de hand? "Kijk daar in het hok" roept Bas, "kijk daar ligt een ei". Op dat moment komt de boer naar het hok en vraagt de jongens of zij de eieren uit het hok willen pakken. Dat doen ze. Bas en Pim hebben in elke hand een ei. "Dat zijn 4 eieren" zegt oom. De jongens willen de eieren graag mee naar huis nemen. Oom vraagt het aan de boer en die zegt dat oom ze wel mag kopen. Dat doet oom. En heel voorzichtig draagt oom het doosje met de 4 eieren. Nadat ze nog in de stal gekeken en een ritje op de pony gemaakt hebben, gaan ze weer naar huis.



Ideeën met 4

Knip, snijdt of zaag uit stevig karton of triplex een vierkantje. (zie bijlage)

Laat deze (binnen)mal omtrekken met potlood, kleurtjes, stiften e.d.

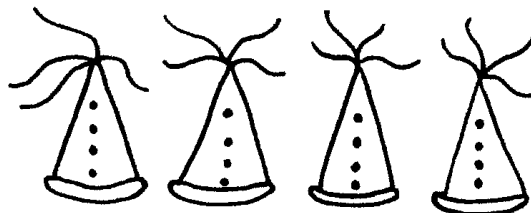
Het gebruik van de binnenmal is makkelijker dan een los vierkantje omtrekken.

Bij het omtrekken van elke zijde luidop zeggen: een, twee, drie, vier.

Spelen met 4 poppetjes, beestjes e.d. van playmobiel en ander spel materiaal.

Kringspel:

Er zijn 4 kinderen in de kring. Daarvoor zetten we 4 stoelen klaar. Met 4 hoeden erop. En 4 vlaggetjes erbij. Ga door met kopjes, lepeltjes, servetjes enz.



Speel met de dobbelsteen:

Als je 4 gooit mag je... bijvoorbeeld 4 keer:

- een geluid maken
- in je handen klappen,
- stampen met je voeten,
- tikken met je vinger op de ruit,
- klakken met je tong.

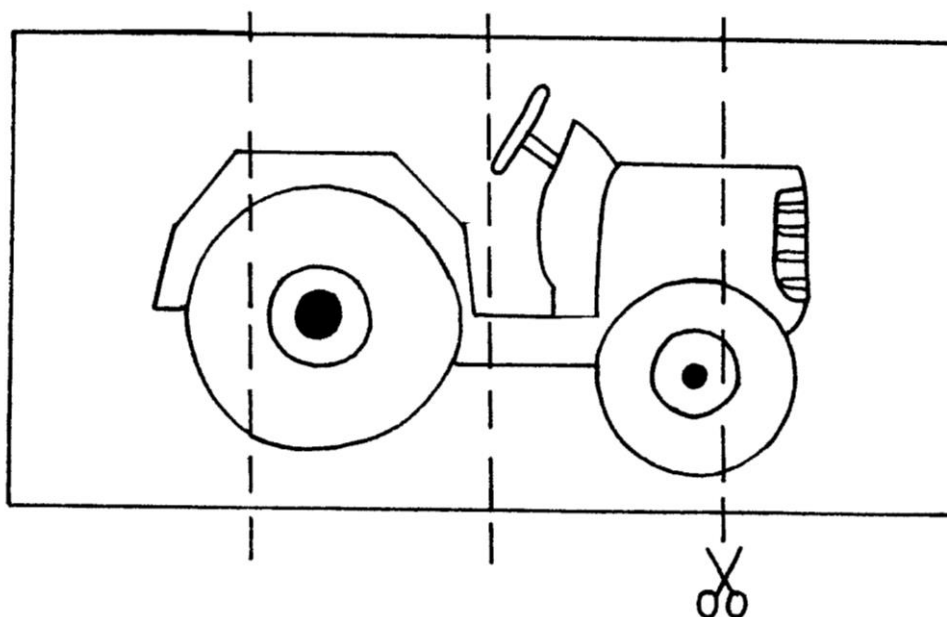


Cijferpuzzel

Plaat in 4 stukken knippen, de cijfers 1, 2, 3 en 4 erop zetten, en deze in de goede volgorde leggen. Ansichtkaarten, die de leerling aanspreken, zijn hiervoor heel geschikt.

Gezelschapsspelen:

- Mens erger je niet.
- Vier op een rij
- Kwartetspelen (zie bijlage)
- Dominospel



Herkennen en benoemen van het cijfer 4

Wijs in de komende weken daar waar mogelijk op de aanwezigheid van het cijfer 4 in het gewone dagelijkse leven:

Buiten

- Als huisnummer: wie woont er op nummer 4?
- Op een bus of tram: lijn 4
- Op een ANWB bord: 4 km naar
- Op een hinkelbaan

Binnen

- Op de klok: de 4 staat altijd op de zelfde plaats
- In een lift: de 4e verdieping
- Op een shirt: sportshirt met nr. 4
- Op de kalender: 4 januari, 4 februari, enzovoort
- Op de telefoon: zit er een 4 in jouw telefoonnummer?
- Op de afstandsbediening van de TV
- Op de computer: type maar een hele rij met 444444444
- Op de thermometer, de weegschaal, enzovoort
- Op verpakkingen
- in boeken: zoek pagina 4 op in verschillende boeken

Leg zoveel mogelijk dingen waar een 4 op staat op de 4 tafel.

- Een zelfgemaakte collage met uitgeknipte vieren.
- Een meetlat met een wasknijper bij de 4
- En verder een aantal van de bovengenoemde voorwerpen.

Associeeroefeningen: cijfer en aantal. Voeg zoveel mogelijk spullen op de 4-tafel toe die direct met het getal 4 of het cijfer 4 kunnen worden geassocieerd:

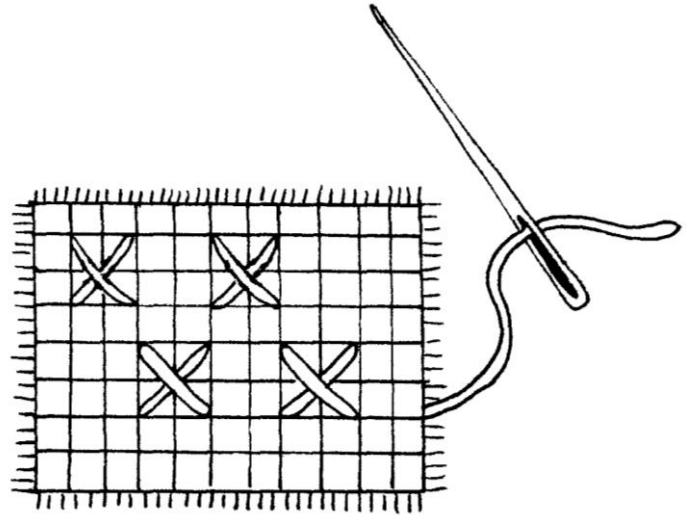
- Dominostenen waar 4 stippen op staan
- Dobbelstenen met de 4 stippen zijde naar boven
- Een doosje met 4 vakjes
- Een ster met 4 punten
- Een bloem met 4 blaadjes
- Een jas of bloes met 4 knopen
- Speelkaarten met 4: harten 4, ruiten 4, schoppen 4, klaver 4
- Een knikkerspel waarop een 4 staat, enzovoort

Later kan met dit materiaal winkeltje worden gespeeld (zie laatste blad).



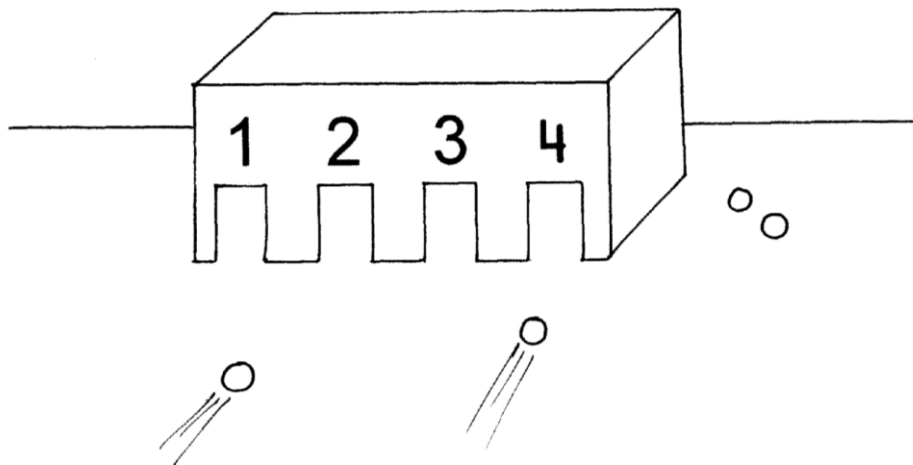
Het cijfer 4

- Inkleuren (zie bijlagen: kleurplaat)
- Vorm maken van klei
- Vorm leggen van blokjes
- Lopen in de gymzaal
- Borduren
- Insteekmozaïek
- Vorm stempelen
- Puzzel maken (in een 4)



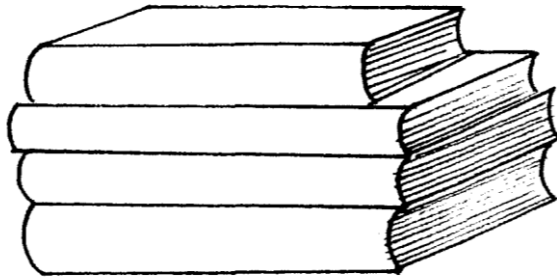
Spelletjes met het cijfer 4

- Cijferkaartjes verstoppen en opzoeken (zie bijlagen: cijferkaartjes)
- Met knikker door poortje rollen: Dit spel kan je maken van een schoenendoos. Je kunt de spelmogelijkheden aanpassen.

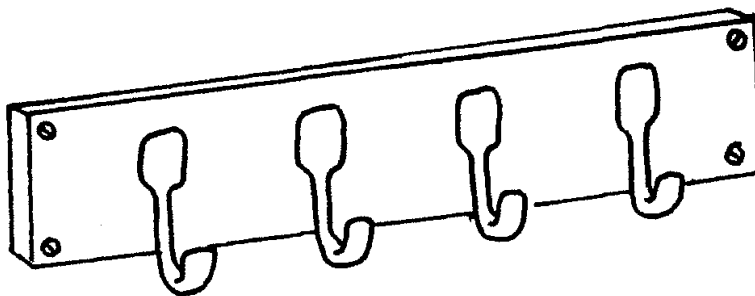


Teloefeningen tot 4

1. Ga voor de trap staan
 - Ga stampend en hardop tellend vier treden omhoog
 - Keer om en ga weer naar beneden; maar nu zonder erbij te tellen (later kan er op de terugweg naar beneden worden teruggeteld van 4 naar 1)
 - Herhaal dit vele keren. Ook zacht op je tenen, normaal enz.
 - Verplaats 4 voorwerpen hardop tellend, bijvoorbeeld 4 potloden in een doos, 4 blokken op een rij, 4 kralen in een doos, 4 boeken op een stapel enz.



2. Zoek in je eigen omgeving dingen die zich gemakkelijk tot 4 laten tellen. Bijv.: 4 knopen, 4 haken aan de kapstok, enz. Raak elke keer de knopen, haken aan en tel daarbij hardop tot 4.
3. Rijg een ketting met kralen in groepjes van vier: 4 rode, 4 blauwe enz. Je kunt de groepjes eerst tellend sorteren voordat je ze gaat rijgen. Je kunt daarvoor heel goed een lege eierdoos gebruiken. In elk van de tien vakjes kun je dan 4 kralen doen.
4. Plak stickers op een groot vel papier in groepjes van vier: 4 rondjes, 4 bloemen, 4 dieren, enz.



Eén twee drie vier, hoedje van, hoedje van

The musical score is written on four staves in G major (one sharp) and 4/4 time. The lyrics are written below the notes. Chords F and C7 are indicated above the staff.

Eén twee drie vier, hoed - je van hoed - je van,
eén twee drie vier, hoed - je van pa - pier. En
als dat hoed - je dan niet past, zet - ten we't in de gla - zen kast.
Een twee drie vier, hoed - je van pa - pier.

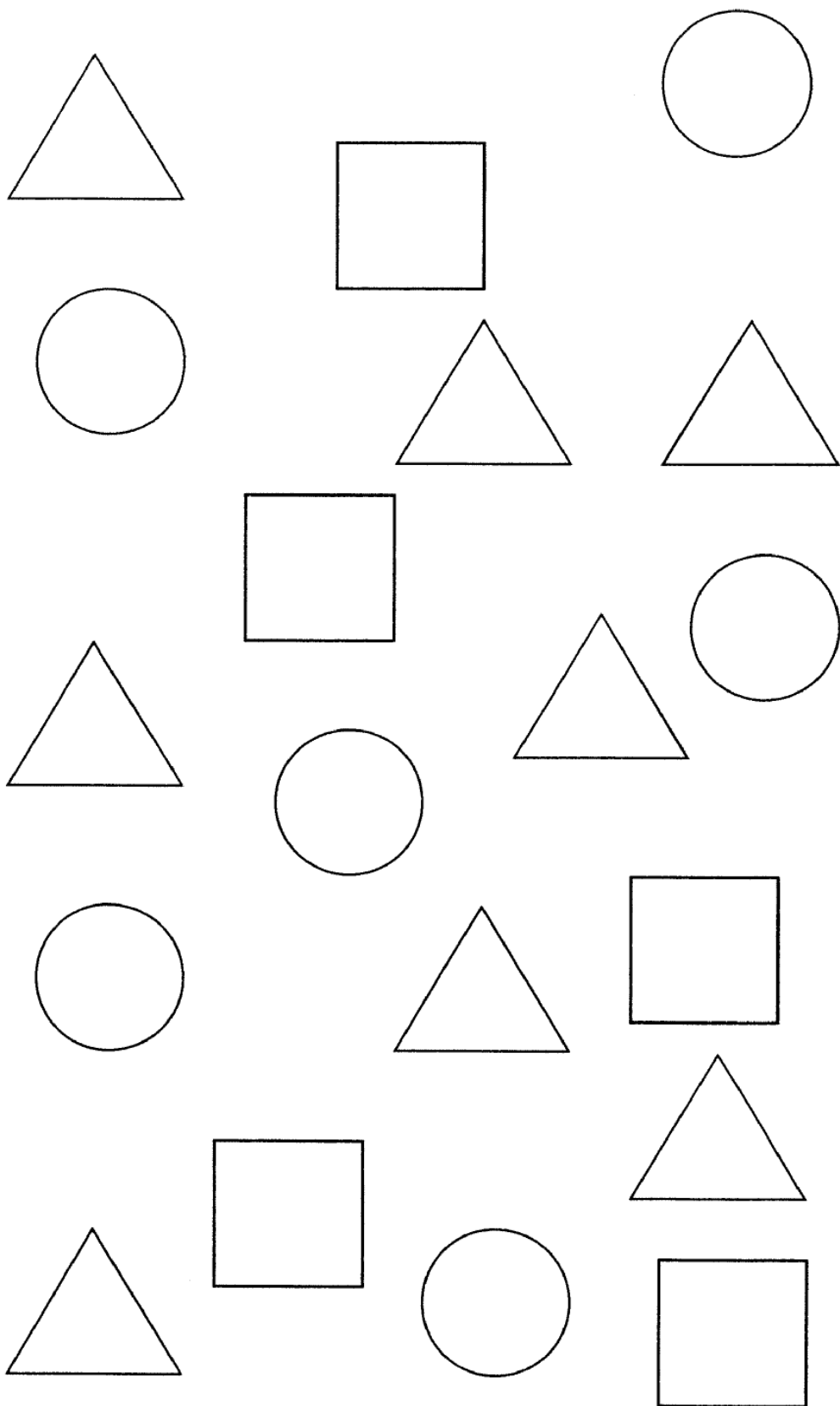


Werkbladen



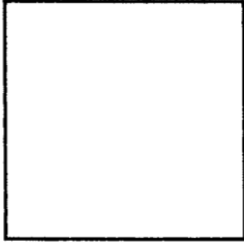


Kleur de vierkanten



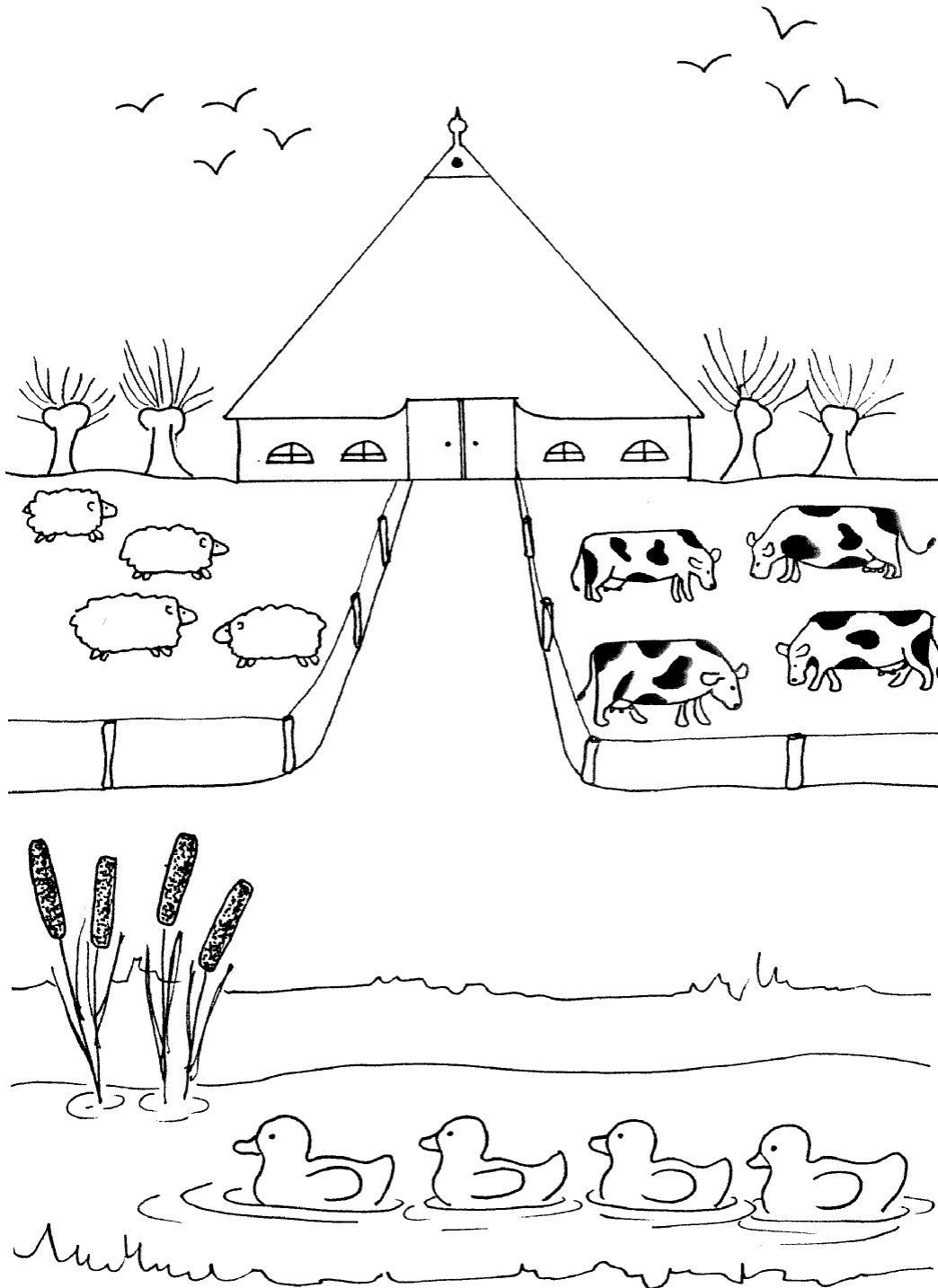
Vierkantjes tekenen

Leg de mal op het papier.
En maak vierkantjes op het papier.
Je kunt kiezen uit verschillende formaten.

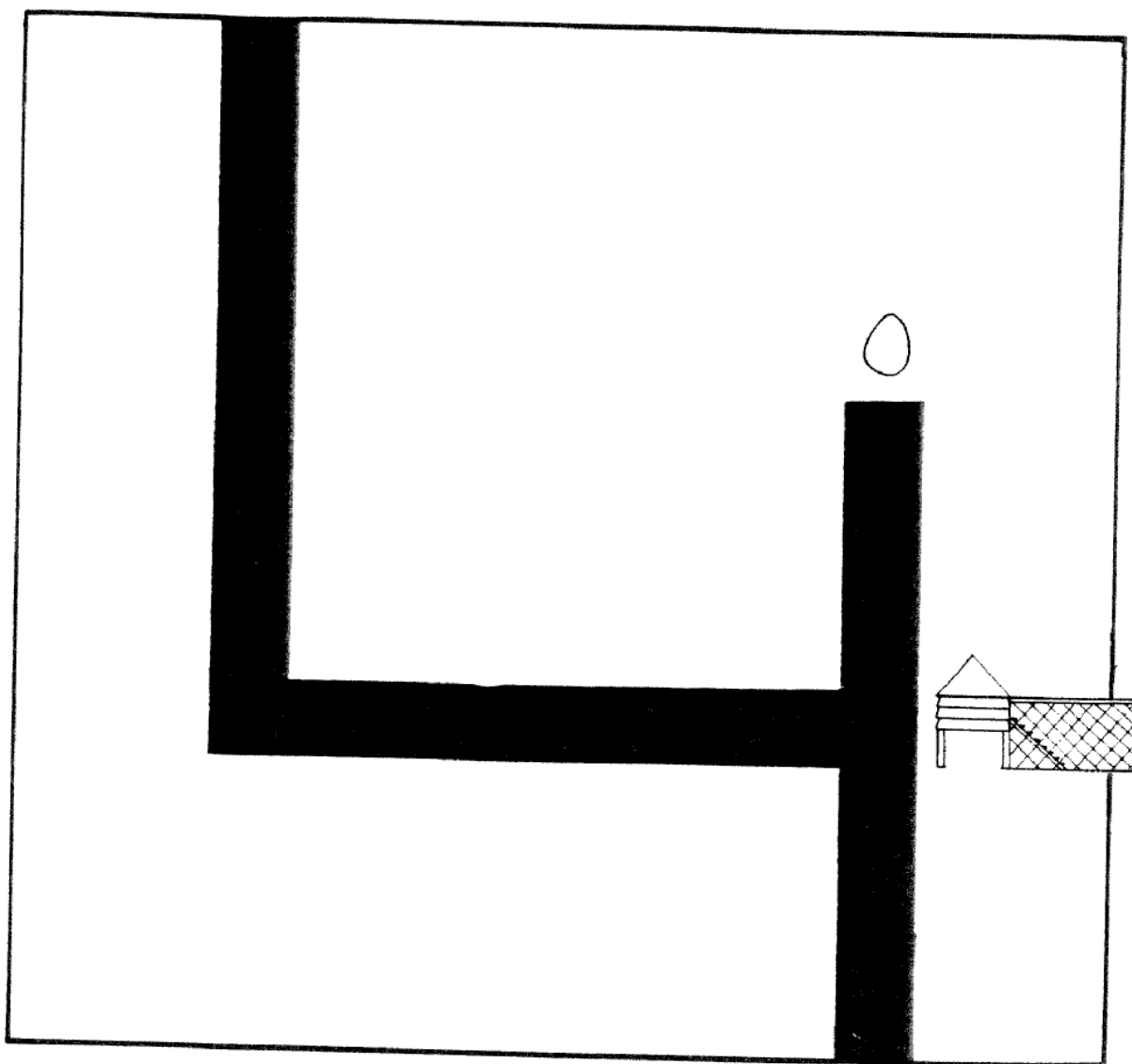
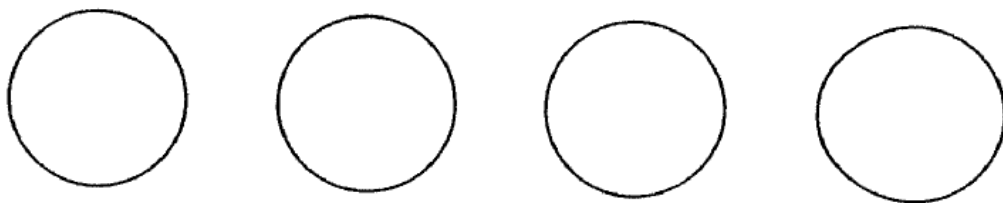


Praatplaat

Kleur groepjes van 4 met verschillende kleurtjes

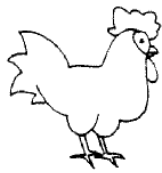


Schrijf de 4 met je vinger. Eerst gaat de kip in het hok en daarna gaat het ei in de pan.

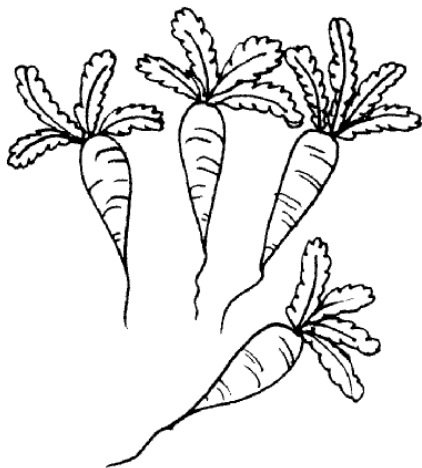
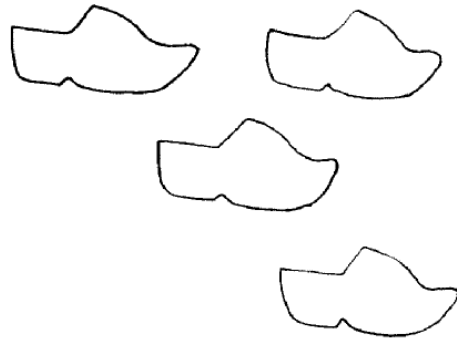
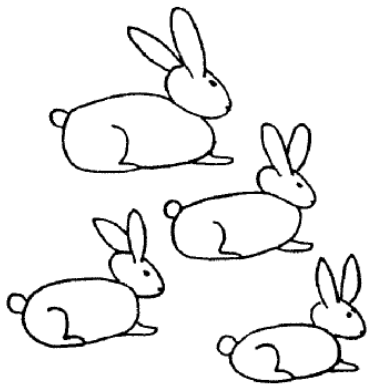


Schrijf eerst de 4 met blauw en dan met rood enz.

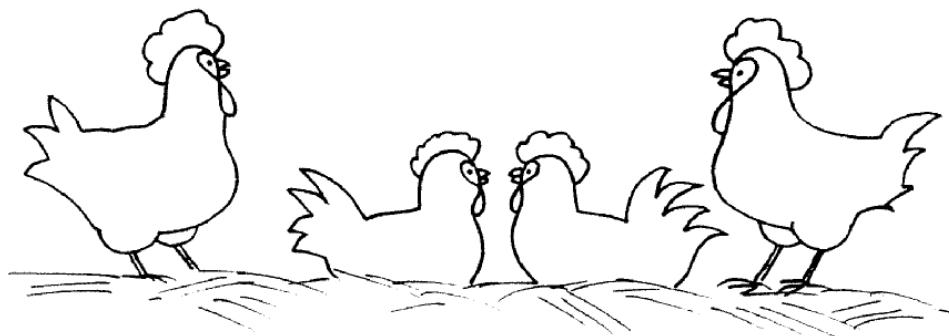
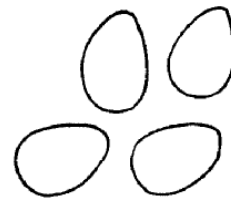
Schrijf eerst de 4 met blauw en dan met rood enz.



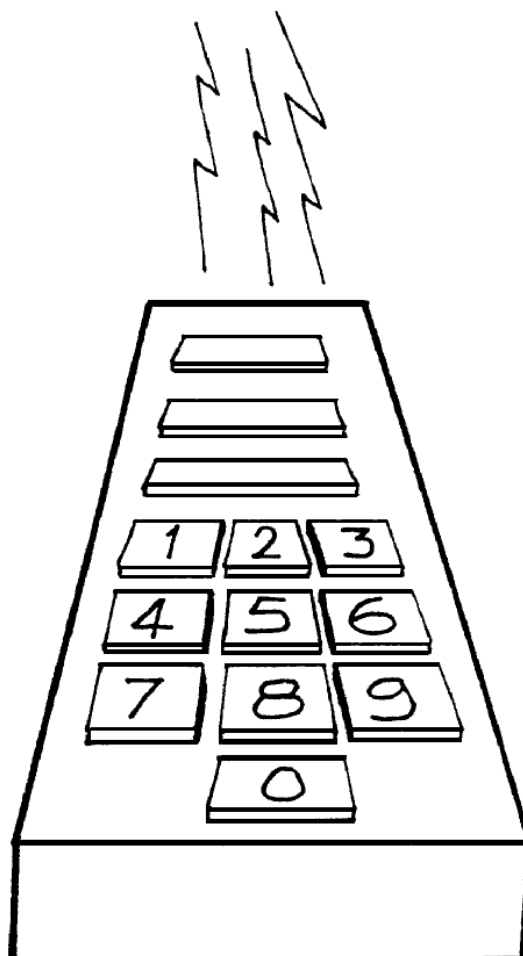
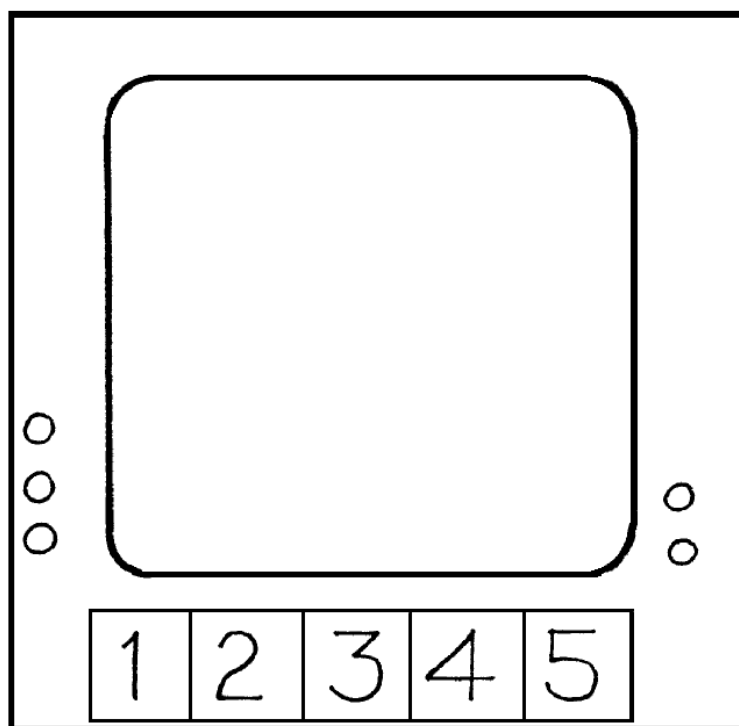
Zet een kring om elk groepje van 4. Trek een lijn van elk groepje naar het cijfer 4.



4



Zoek en kleur de 4



Maak sommen met 4:

$4 + 4 =$

$4 + 4 + 4 =$

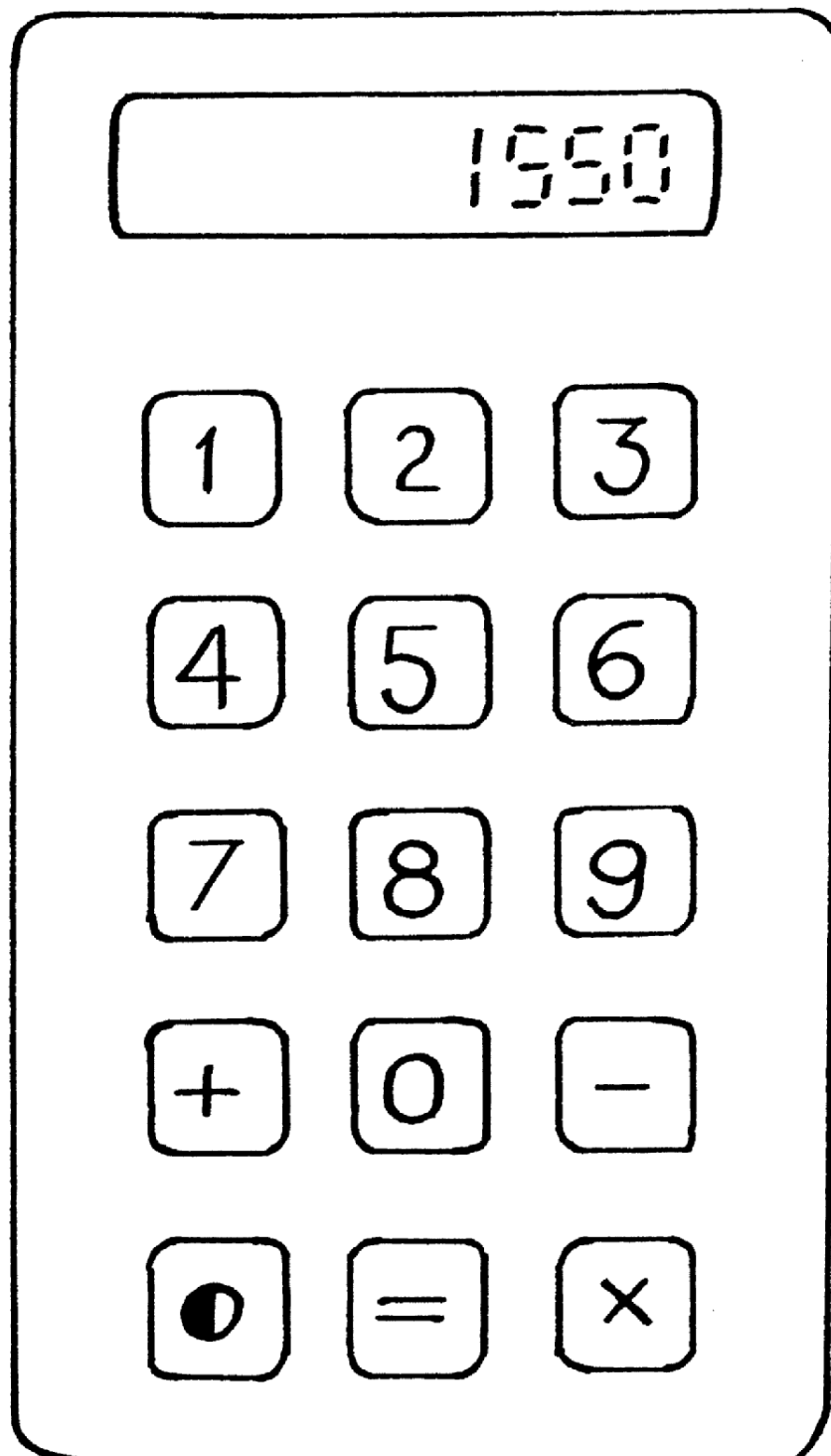
Enz.

Maak sommen met de tafel van 4:

$1 \times 4 =$

$2 \times 4 =$

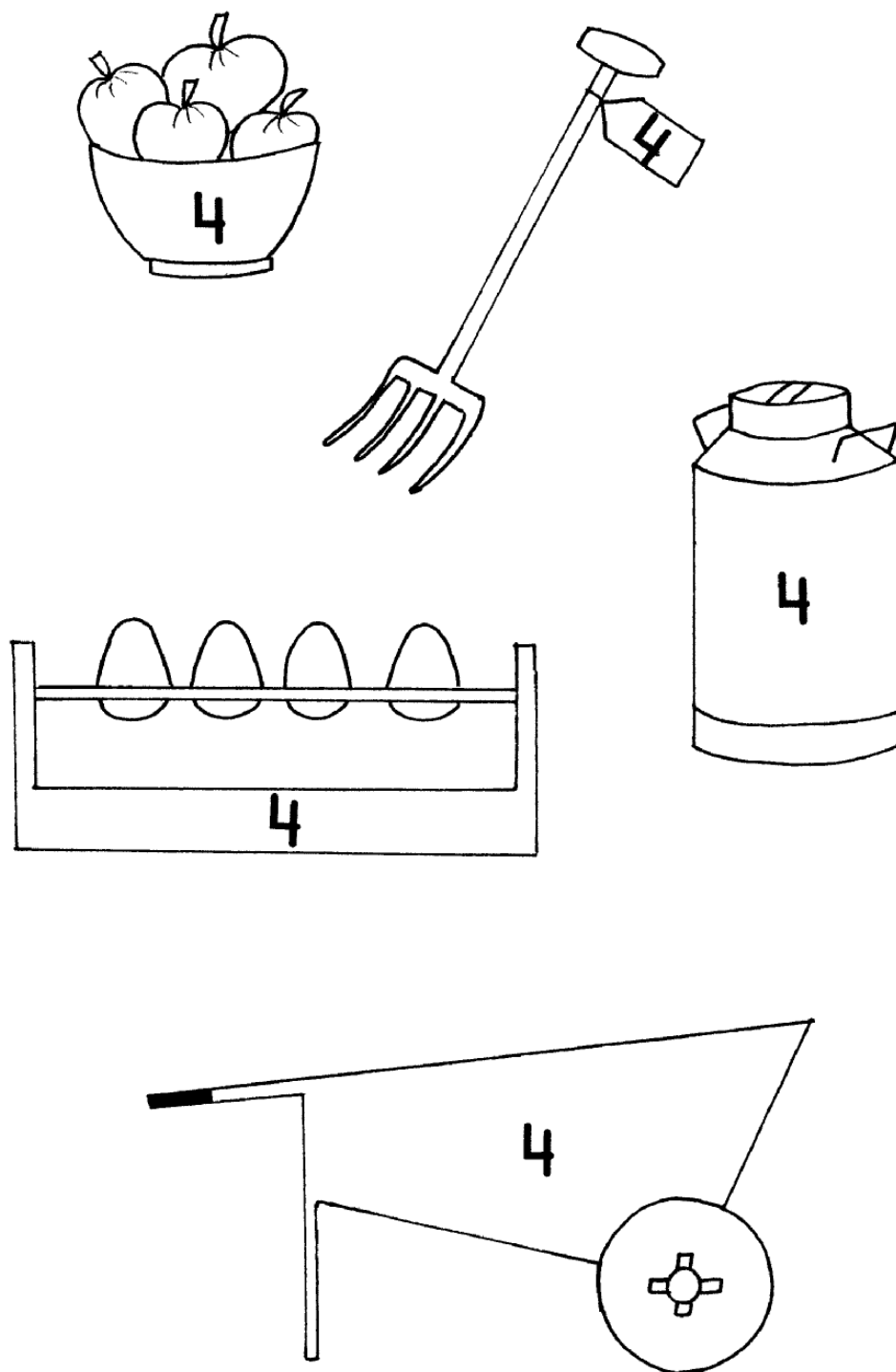
Enz.



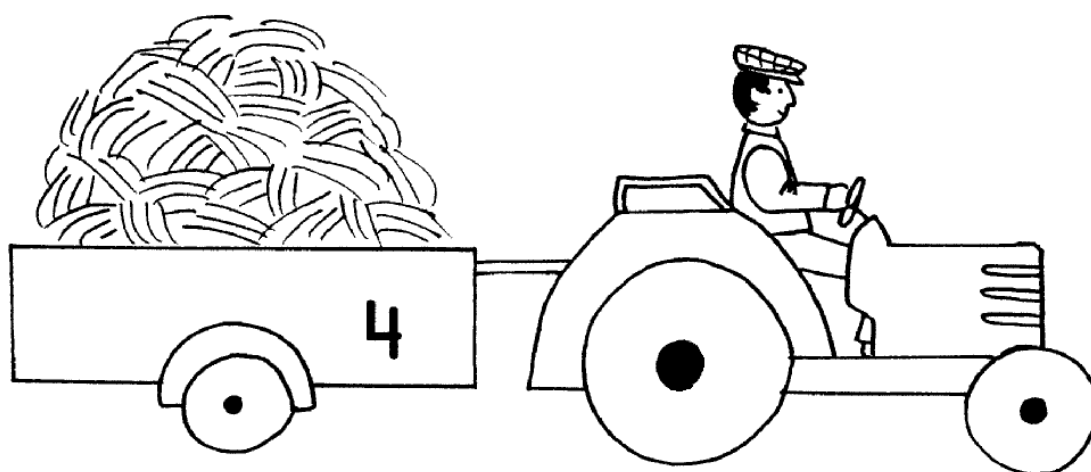
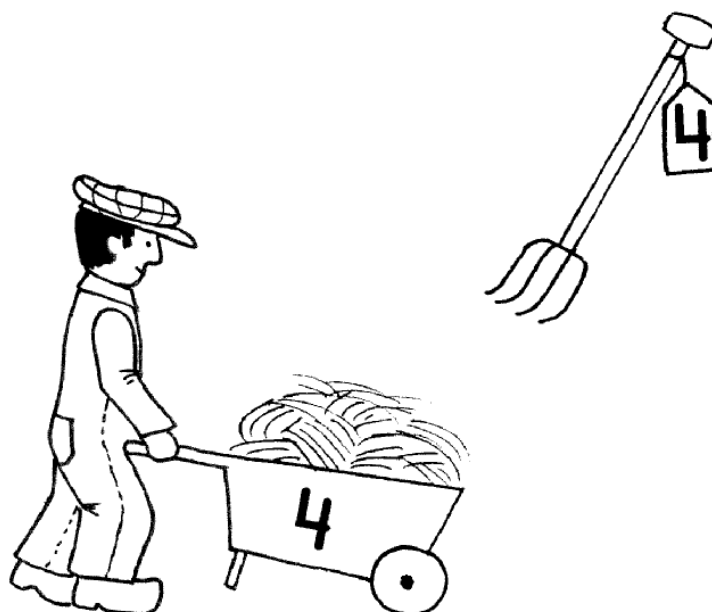
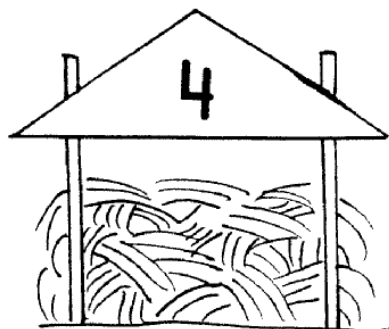
Zoek en kleur de 4



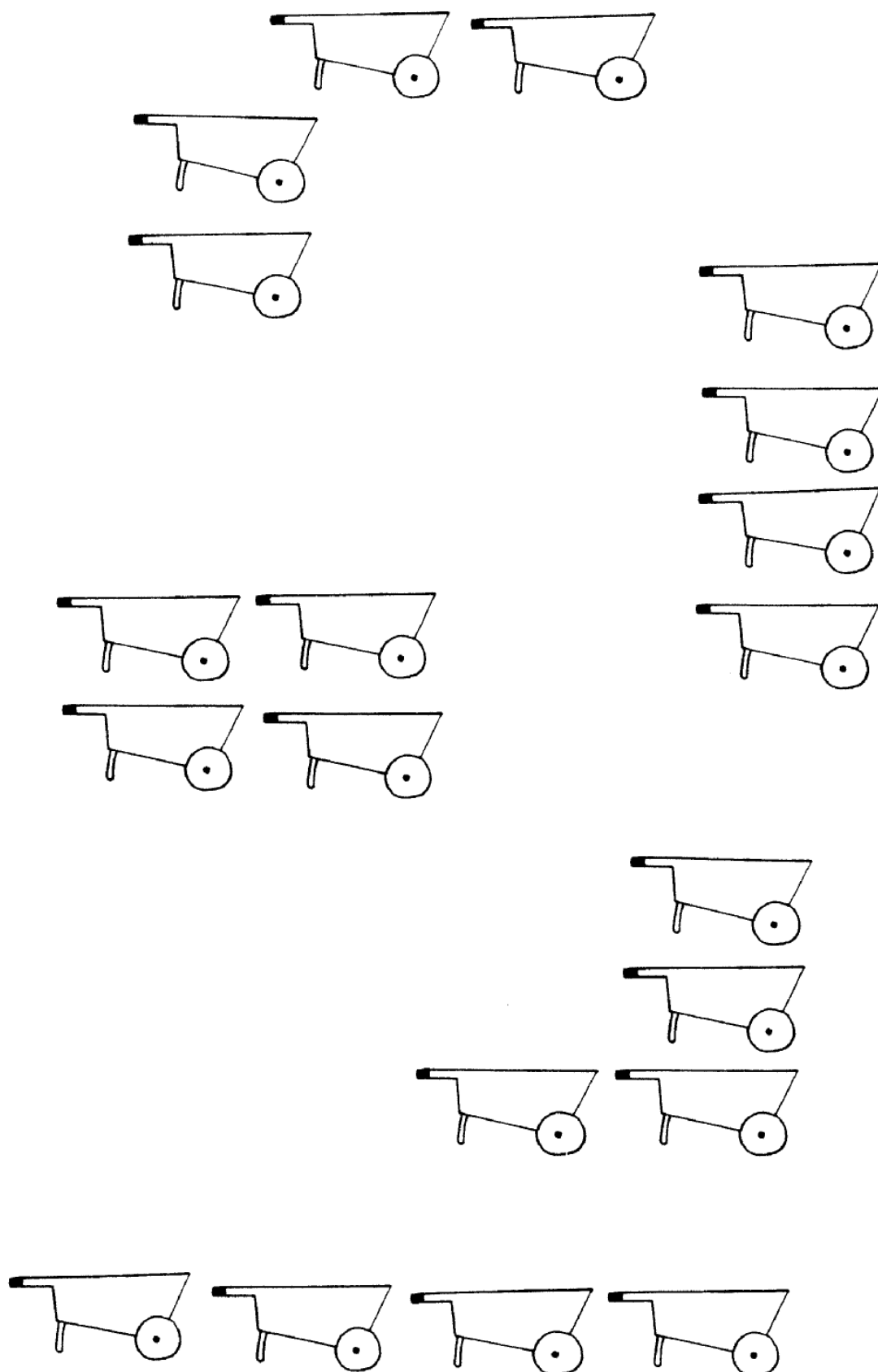
Zoek en kleur de 4



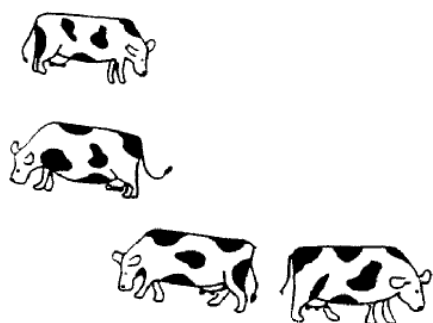
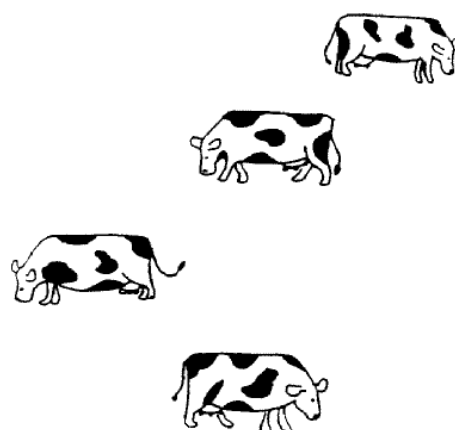
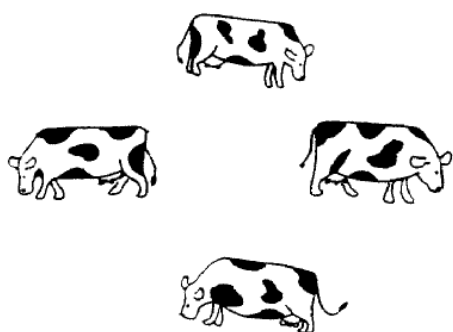
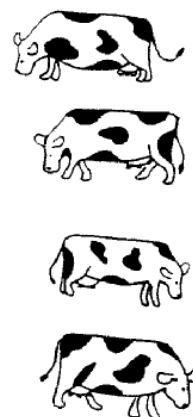
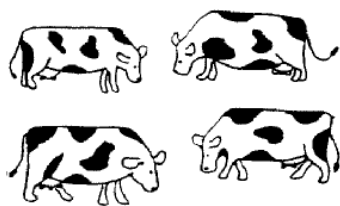
Zoek en kleur de 4. Knip de plaatjes los en leg ze in de volgorde die jij leuk vindt. Bedenk er samen een verhaal bij.



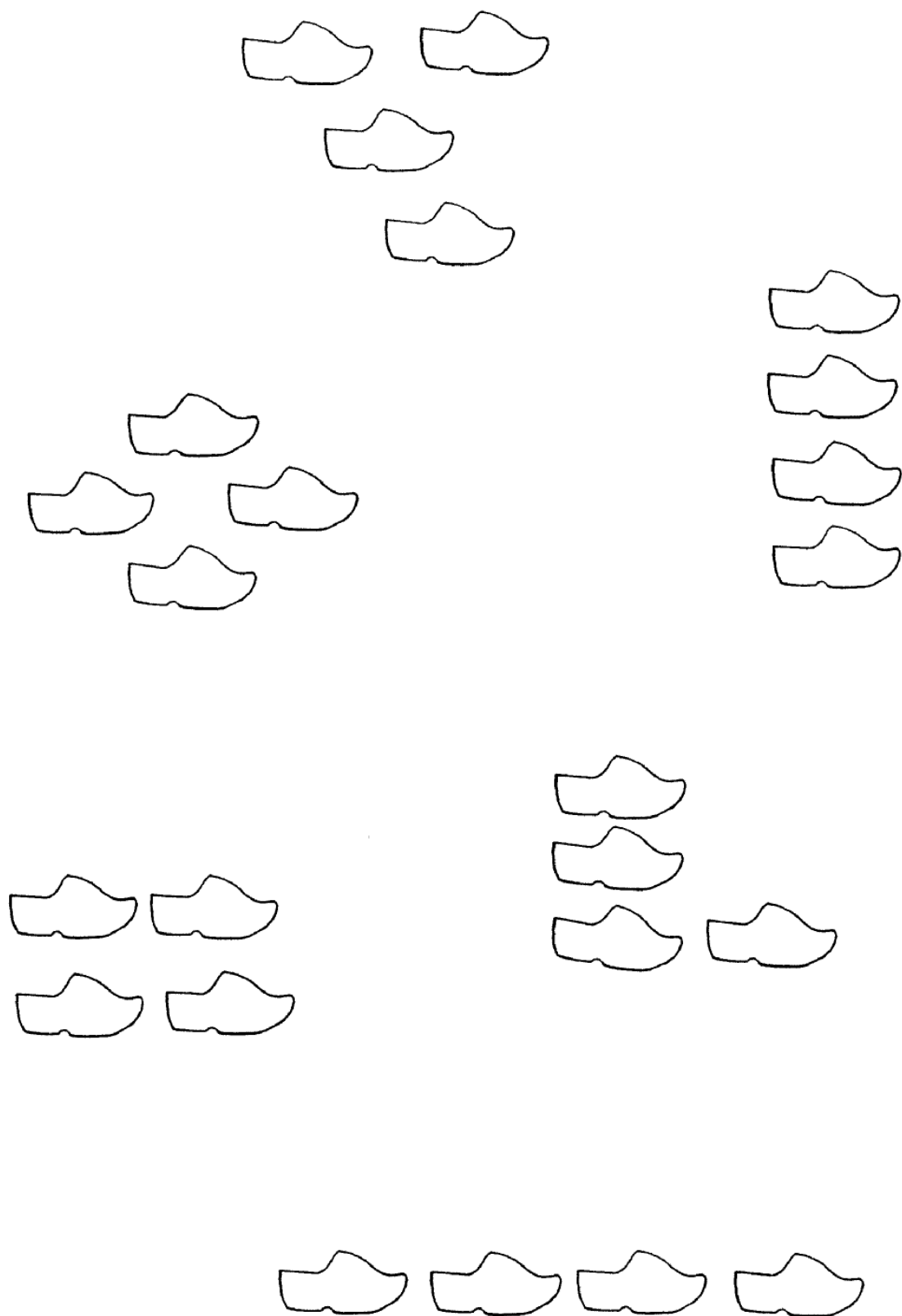
Zet een kring om een groepje van 4



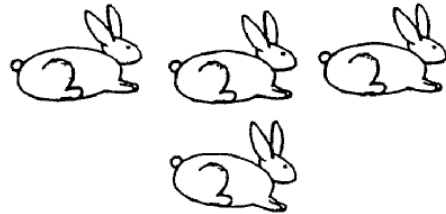
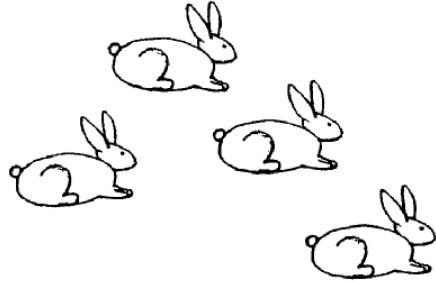
Zet een kring om een groepje van 4



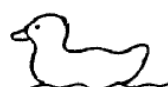
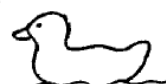
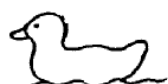
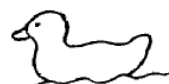
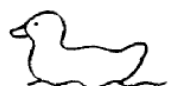
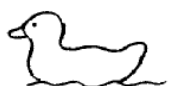
Zet een kring om een groepje van 4



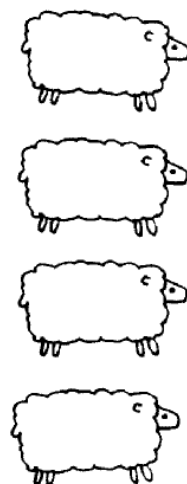
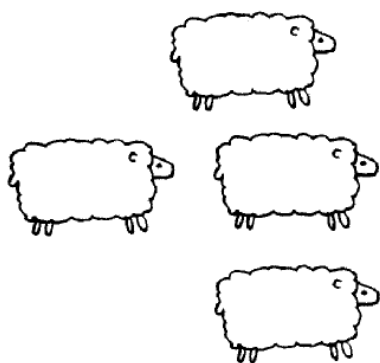
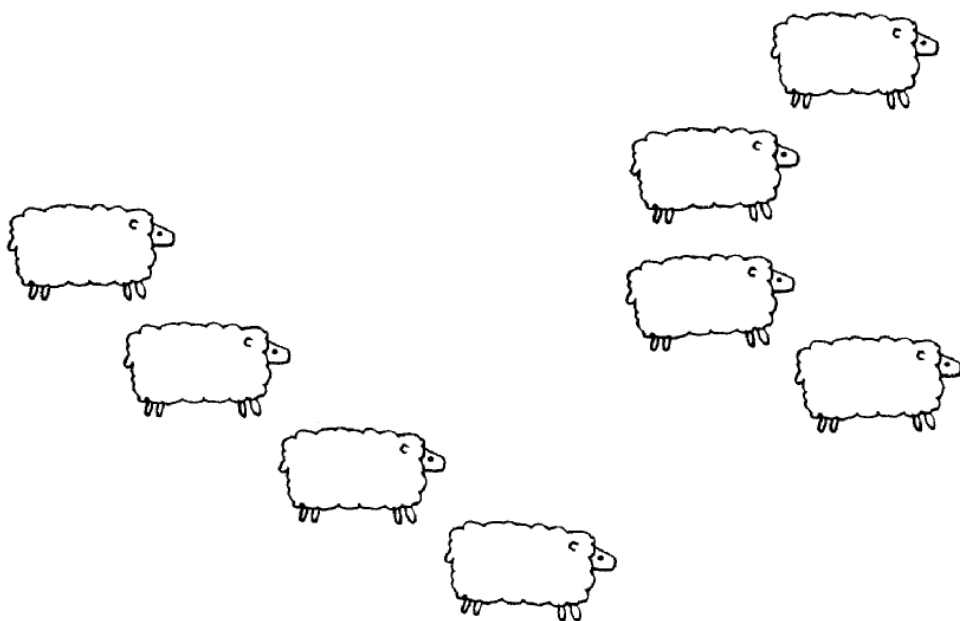
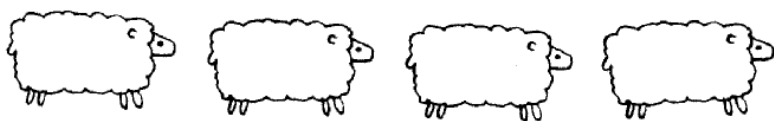
Zet een kring om een groepje van 4



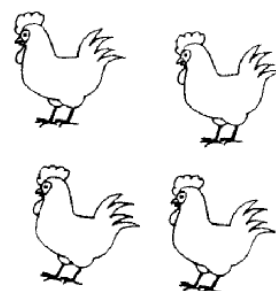
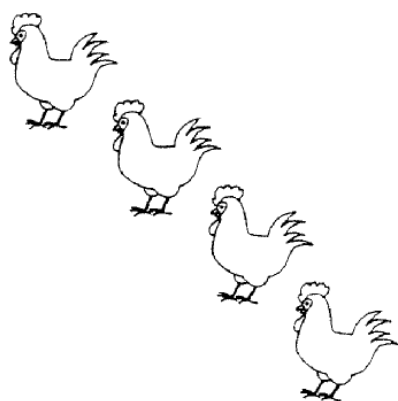
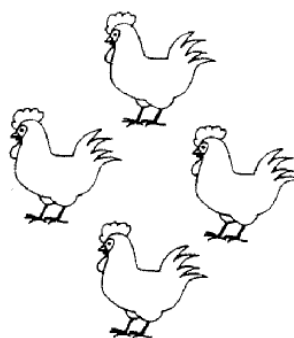
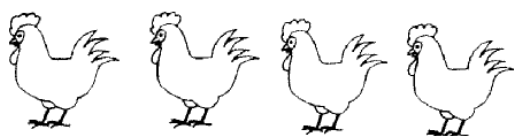
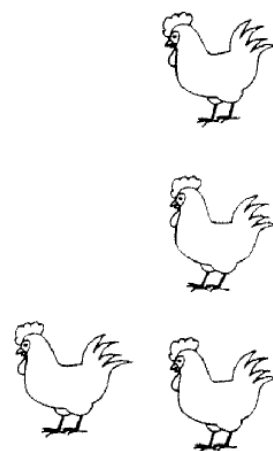
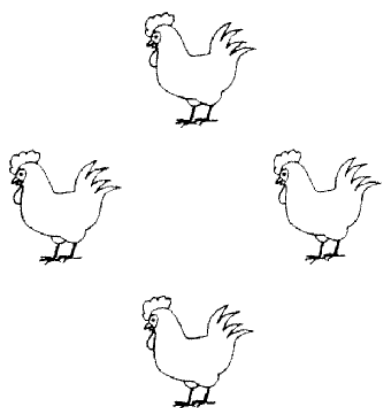
Zet een kring om een groepje van 4



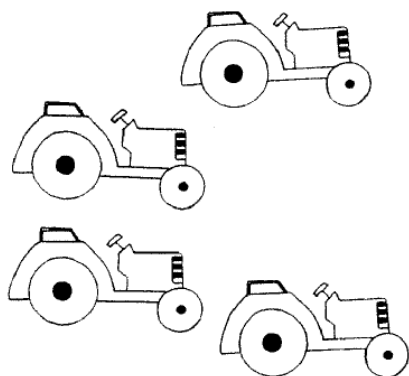
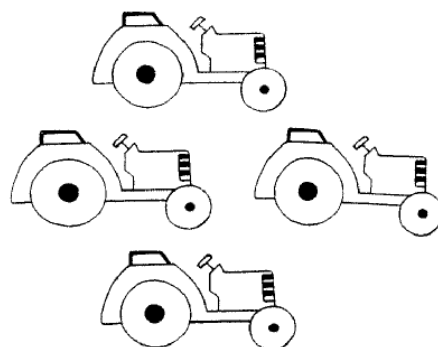
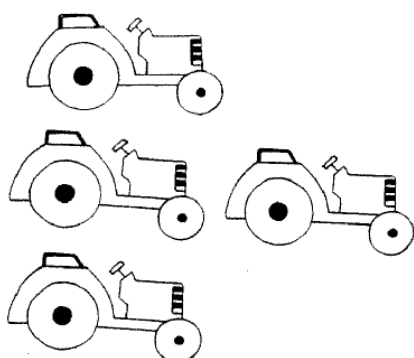
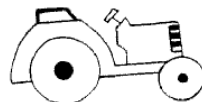
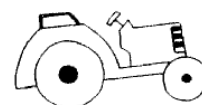
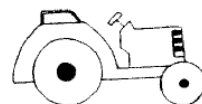
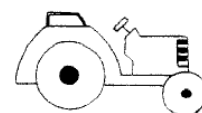
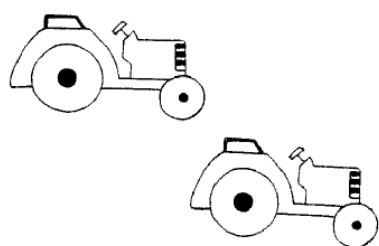
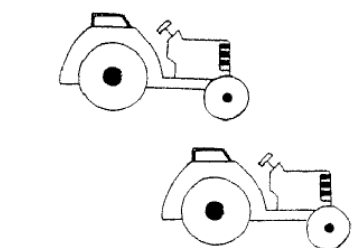
Zet een kring om een groepje van 4



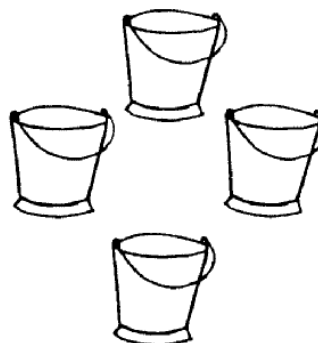
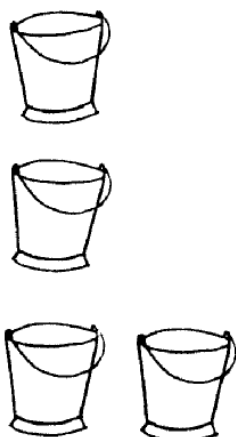
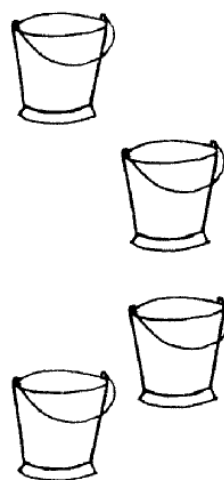
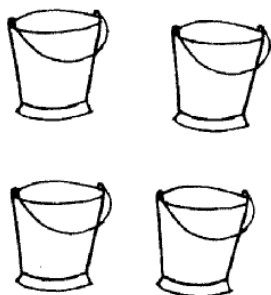
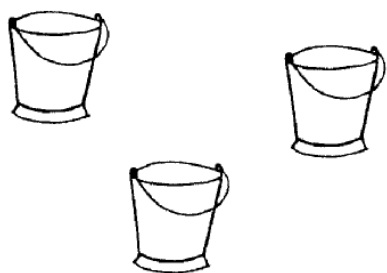
Zet een kring om een groepje van 4



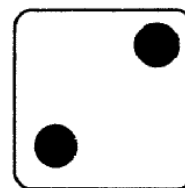
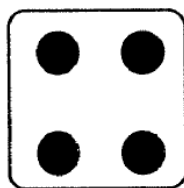
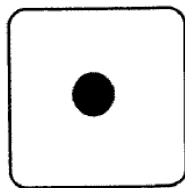
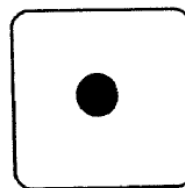
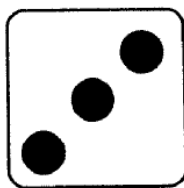
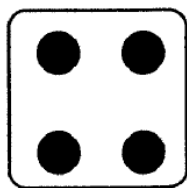
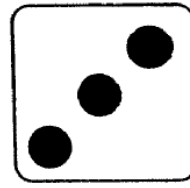
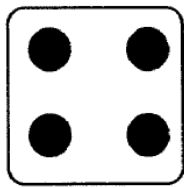
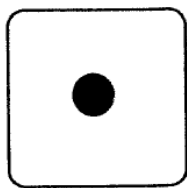
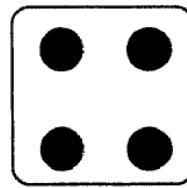
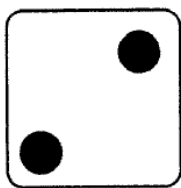
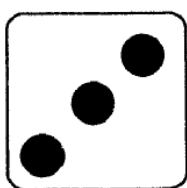
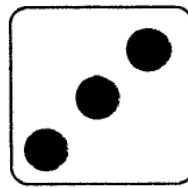
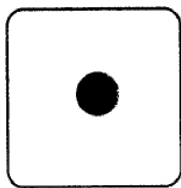
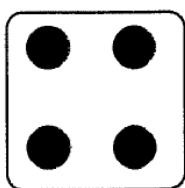
Zet een kring om een groepje van 4



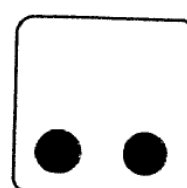
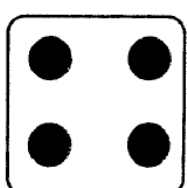
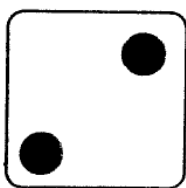
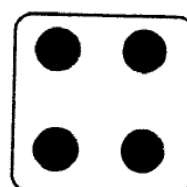
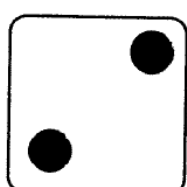
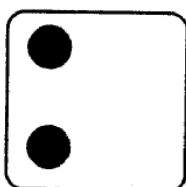
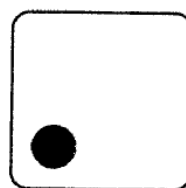
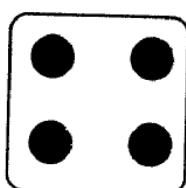
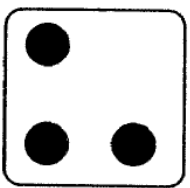
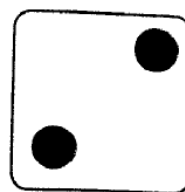
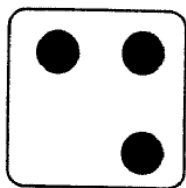
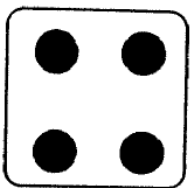
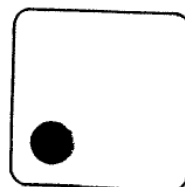
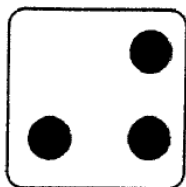
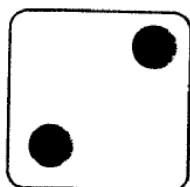
Zet een kring om een groepje van 4



Zoek en kleur de dobbelsteen van 4



Er missen stippen. Maak er dobbelstenen van 4 van



Zet een rondje om de 4

1 2 3 4 2 1

2 3 4 3 1 2

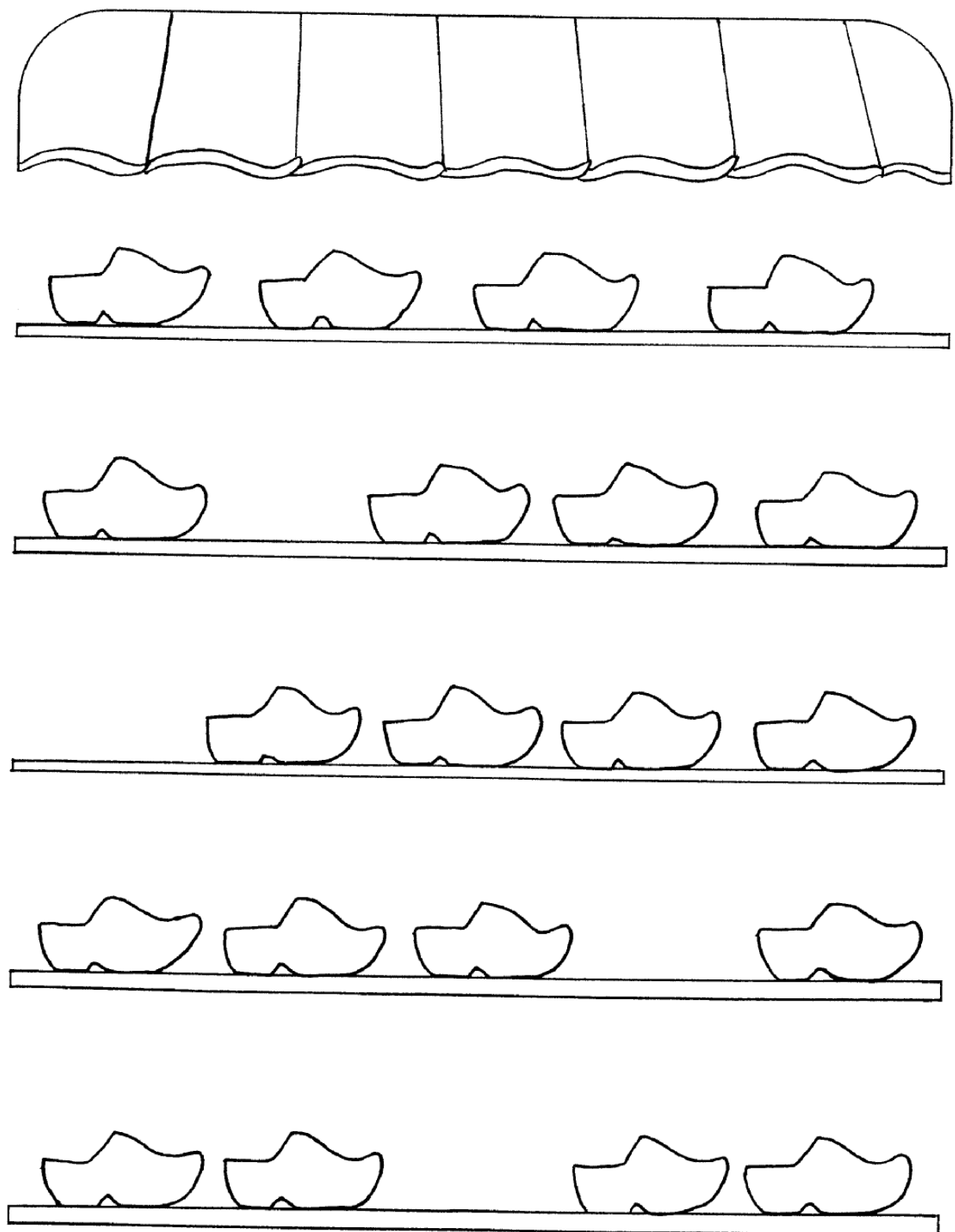
3 4 2 1 2 3

4 3 1 2 3 4

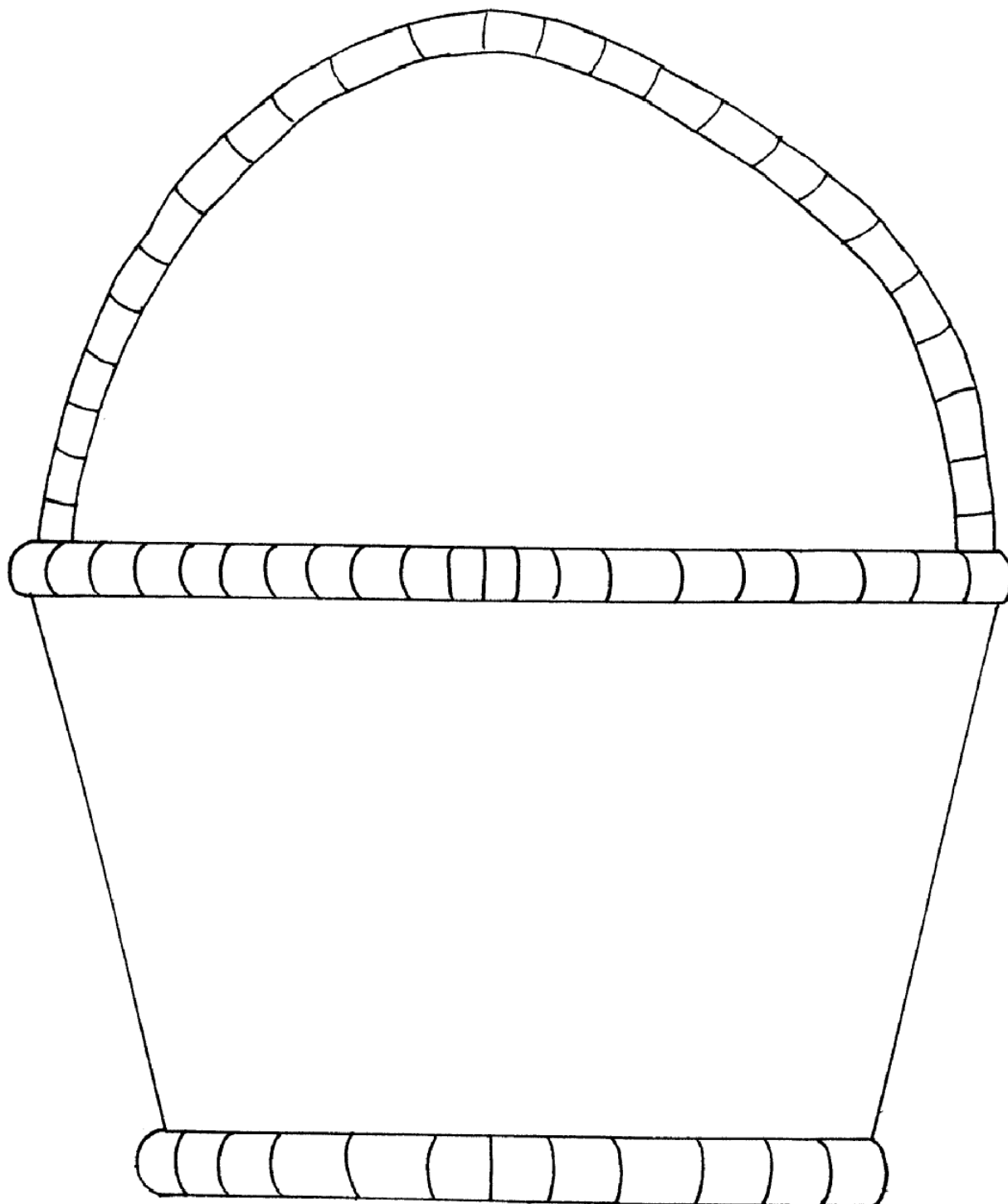
2 1 2 3 4 1



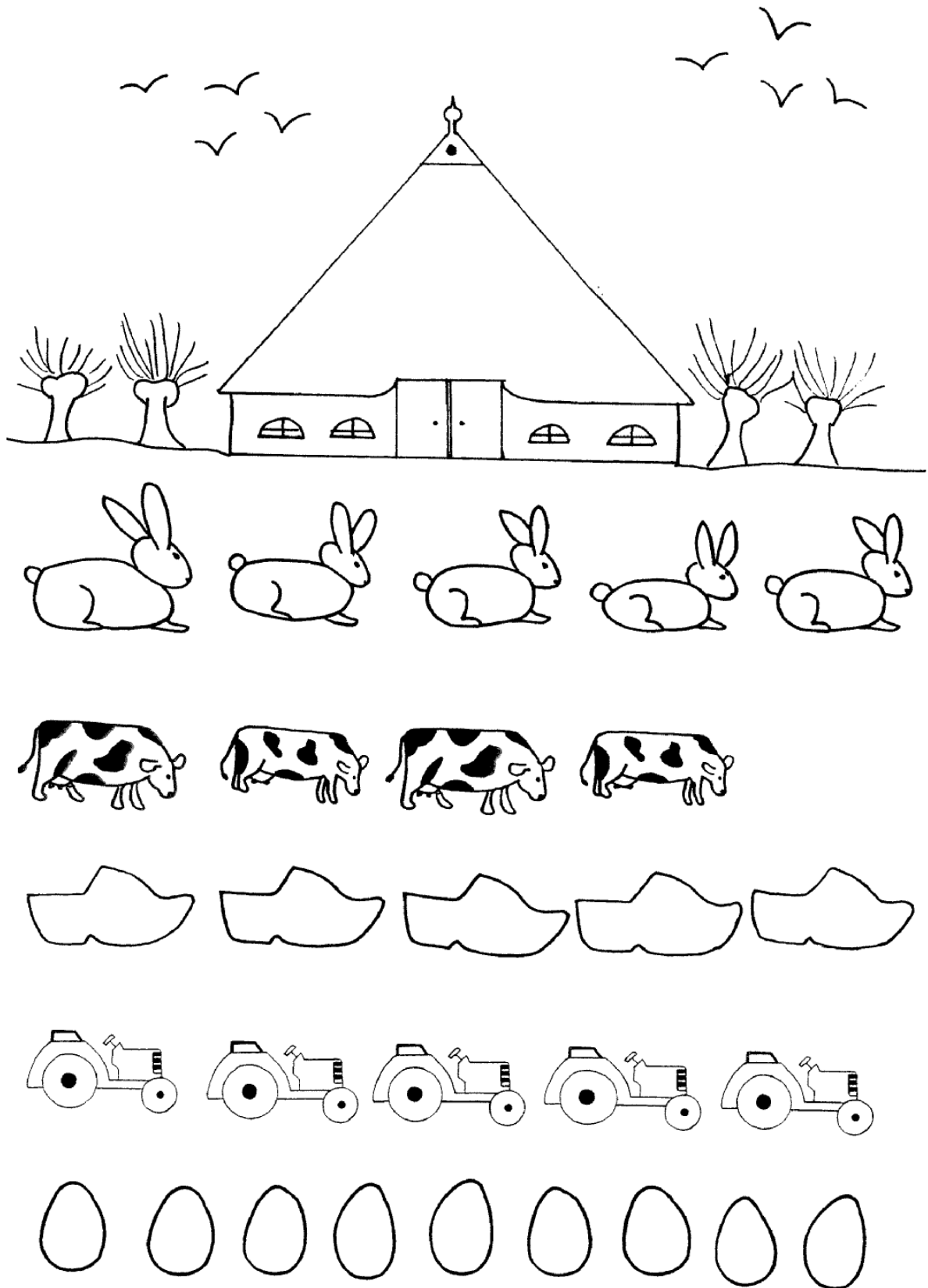
Tel de klompen op de plank. Zet de goede cijferkaartjes erbij. (cijferkaartjes: zie bijlage)



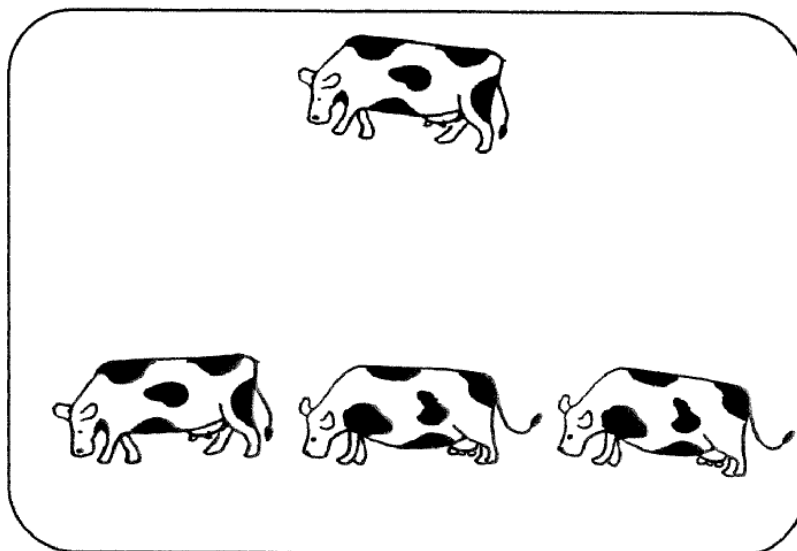
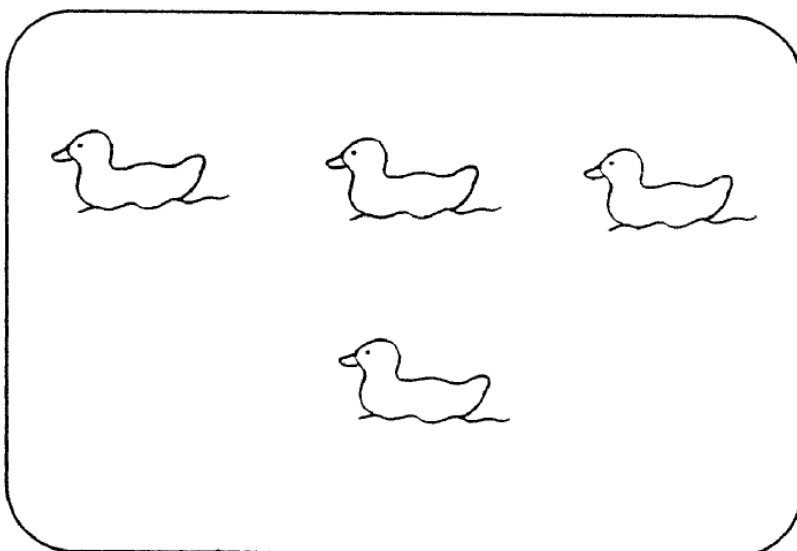
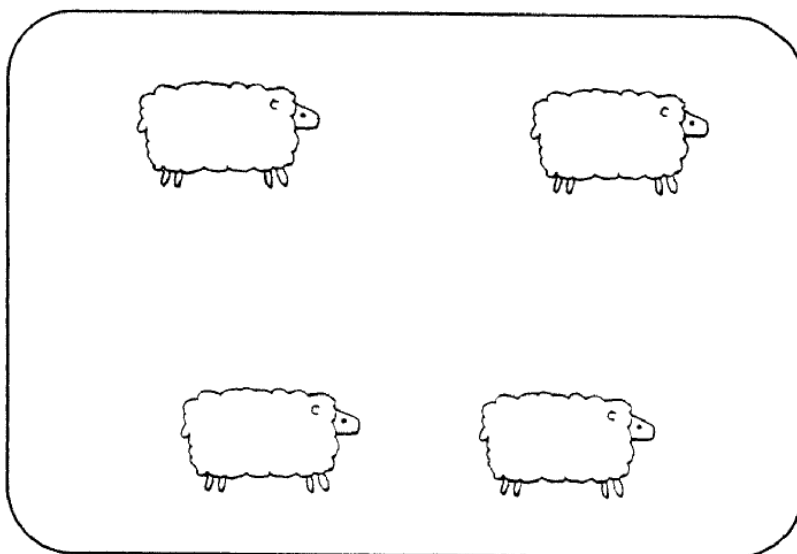
Stempel / plak / teken in de mand 4 dingen



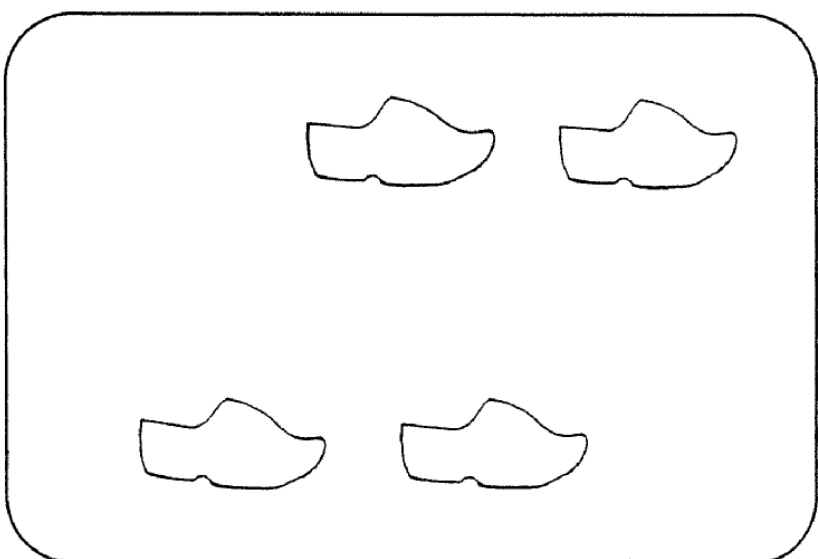
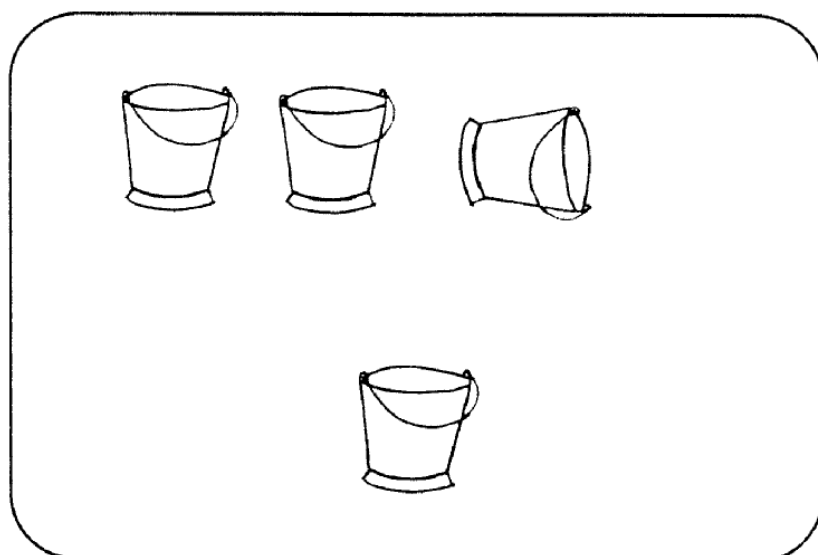
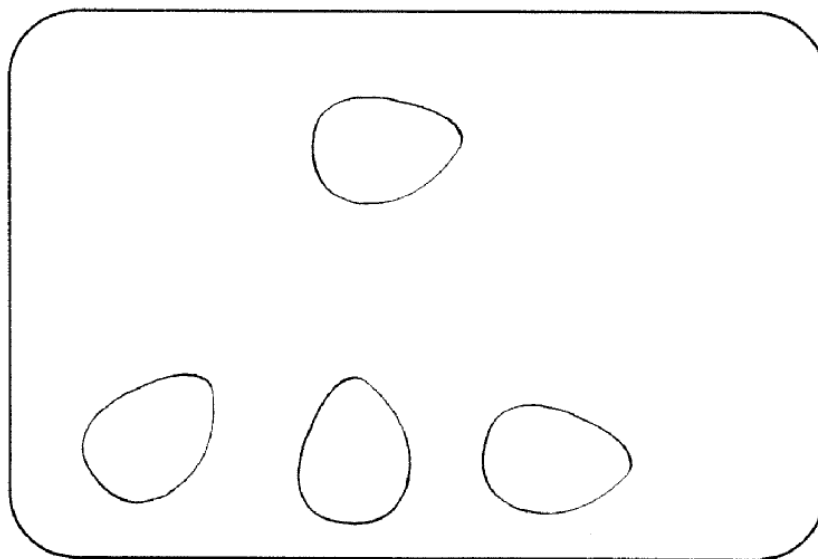
Kleur 4 konijnen, 4 koeien enz.



Leg het goede sommenkaartje in het goede vak. Schrijf de goede som erin.
(sommenkaartje: zie bijlage)

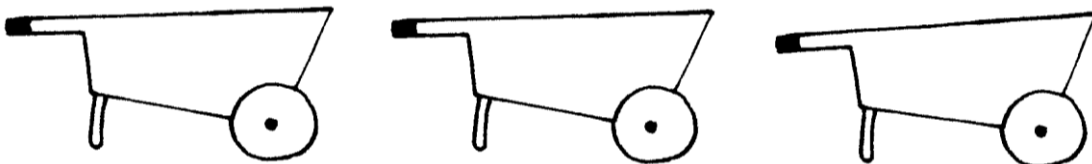
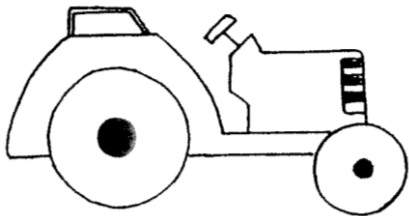


Knip de plaatjes en de sommenkaartjes los. Leg de sommenkaartjes bij het goede plaatje.
(Sommenkaartje: zie bijlage)

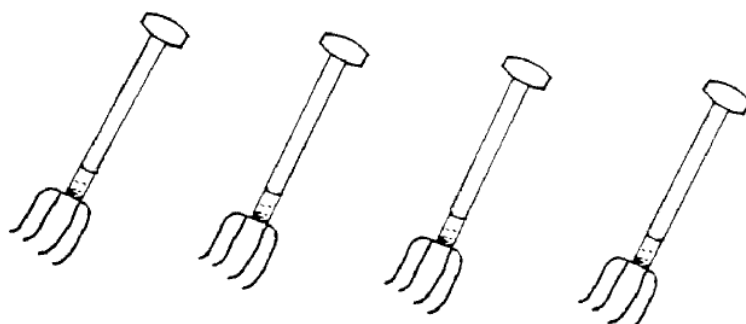
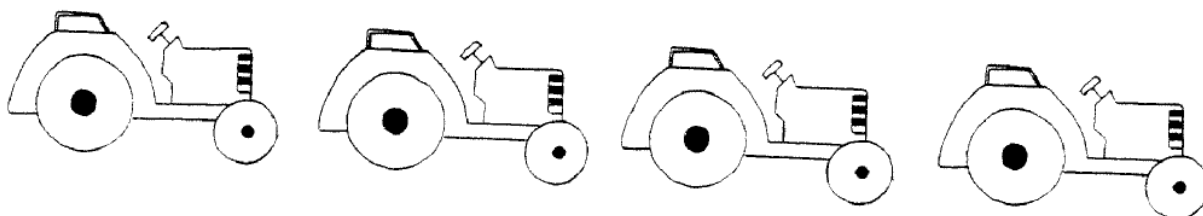
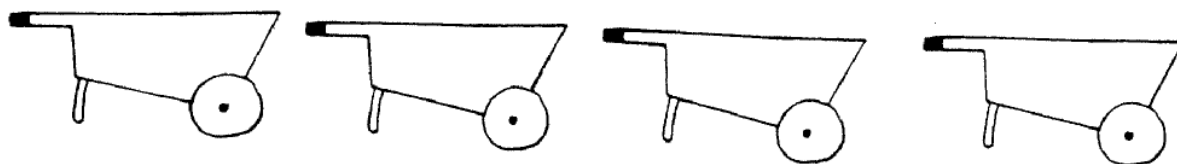
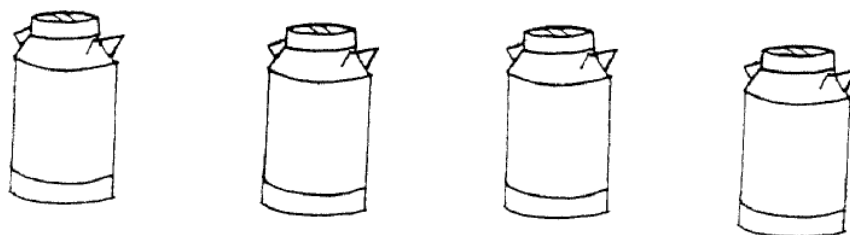


Leg het juiste cijferkaartje achter elke regel

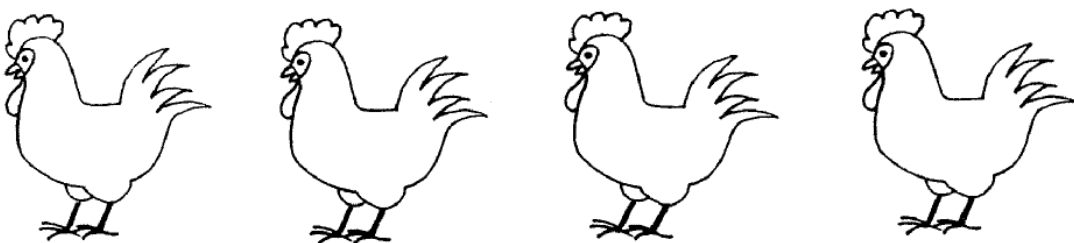
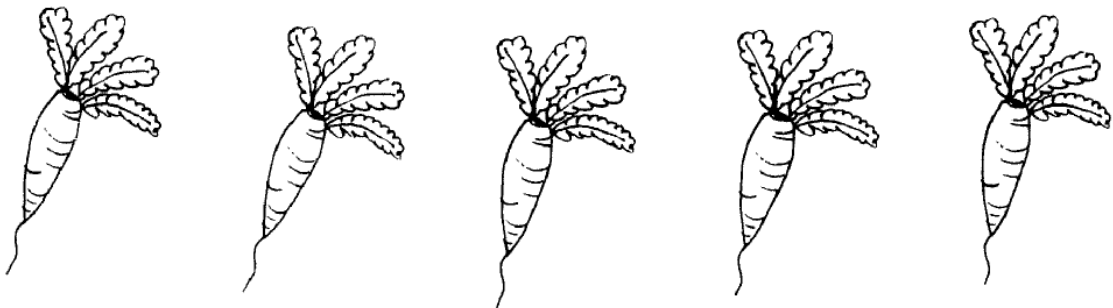
1	2	3	4
---	---	---	---



Neem 4 kleurtjes en leg die in vaste volgorde: rood, blauw, geel en groen. Kleur de eerste rood, de tweede blauw enz. Kleur zo elke regel



Kleur de 4 emmer, het 4 konijn enz.



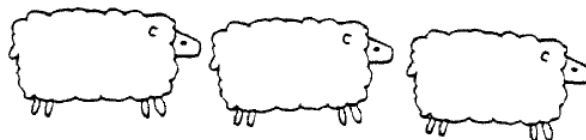
Splitssommen: lees de sommen, knip de sommen los en leg ze weer bij het juiste plaatje



$$3 + 1 = 4$$



$$2 + 2 = 4$$



$$1 + 3 = 4$$

Vorderingenlijst bij het boek van 4

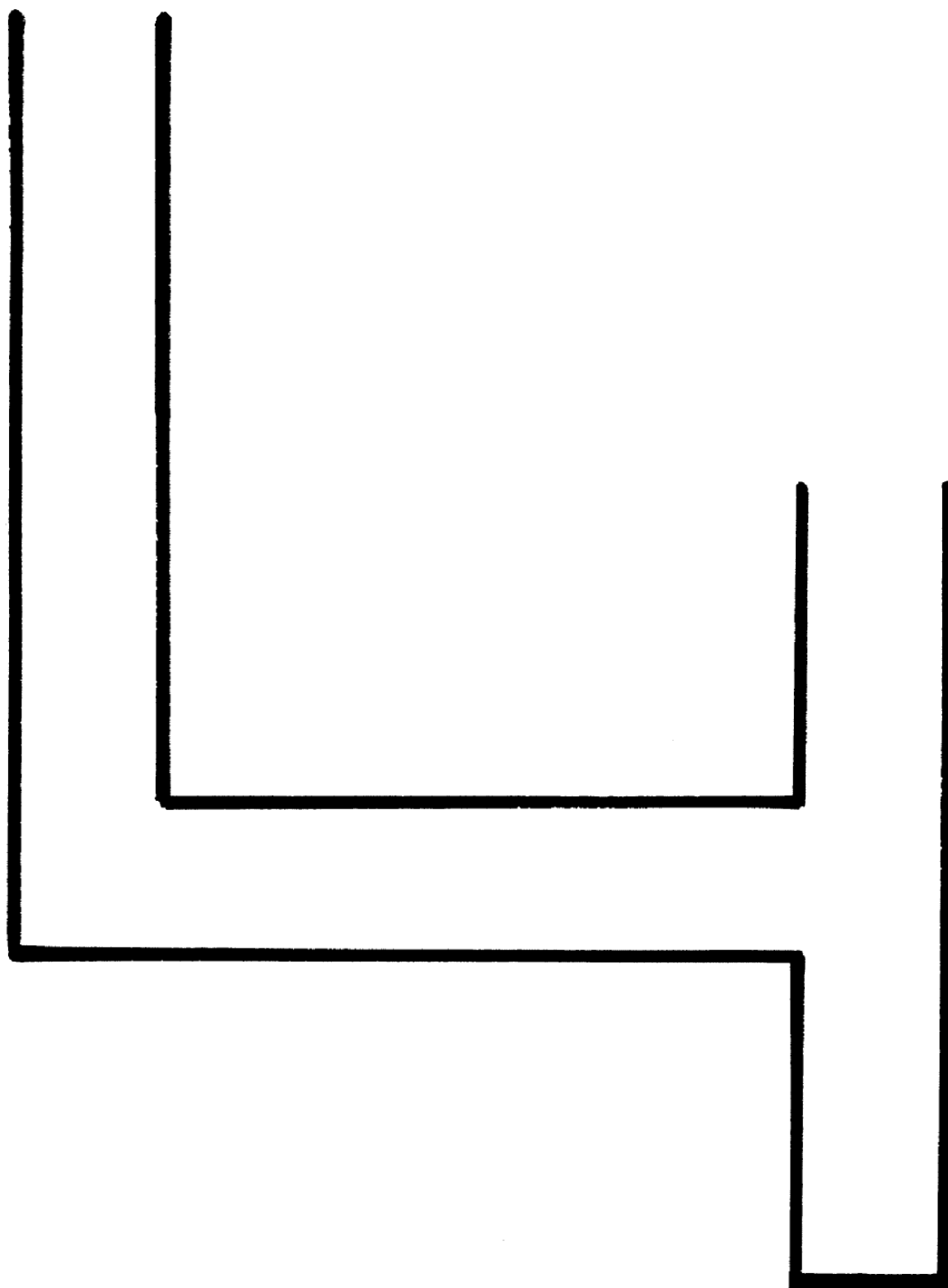
Naam :

Geboortedatum :

Datum beoordeling :

Deelvaardigheden
Kan tellend 4 treden op de trap lopen
Kan 4 keer in de handen klappen
Kan 4 keer op de trommel slaan
Kan met aanwijzen tot 4 tellen
Kan 4 voorwerpen pakken op verzoek
Kan groepjes van 4 maken met concreet materiaal
Kan groepjes van 4 omcirkelen op papier
Kan cijfer van 4 herkennen op apparaten
Kan het cijfer van 4 lezen in een cijferreeks
Kan 4 voorwerpen leggen bij het cijfer 4
Kan "groepjes" van 4 tekenen
Kan het cijfer 4 overtrekken
Kan het cijfer 4 schrijven
Kan het getal 4 splitsen met concreet materiaal
Kan de sommen $3 + 1 = 4$, $2 + 2 = 4$ enz. omzetten in een handeling met concreet materiaal
Kan de sommen $4 = 3 + 1$, $4 = 2 + 2$ enz. omzetten in een handeling met concreet materiaal
Kan 4 kwartjes inwisselen tegen 1 gulden
Kan 4 rijksdaalders inwisselen tegen een 10 gulden biljet

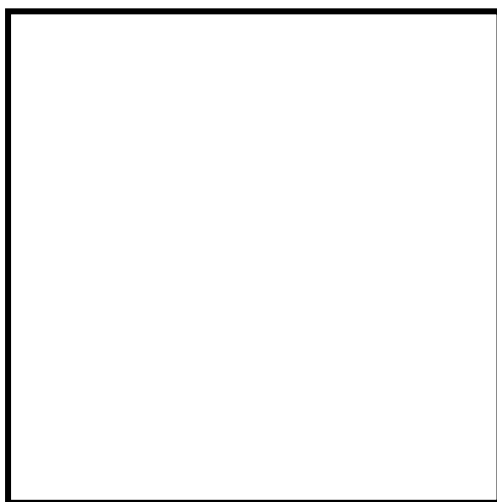
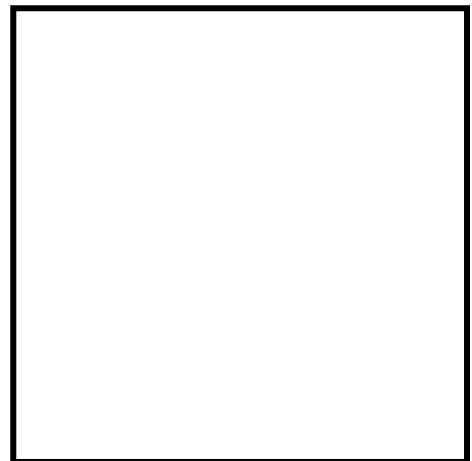
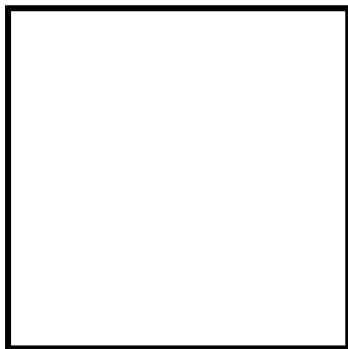
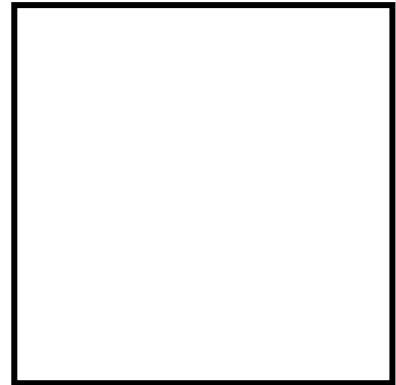
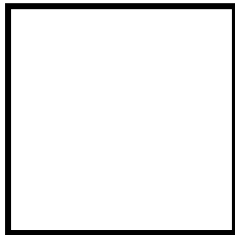
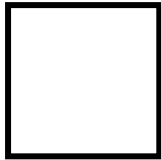




Tekenmal vierkant

Het omtrekken van de binnenmal is gemakkelijker dan het omtrekken van het vierkant. Maak één mal op een afzonderlijk karton of stuk hout dus op elk stuk karton één vierkant.

Tekenmal. Maak een keuze. Snijd, knip of zaag een vierkant uit karton of hout.



Cijferkaartjes

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

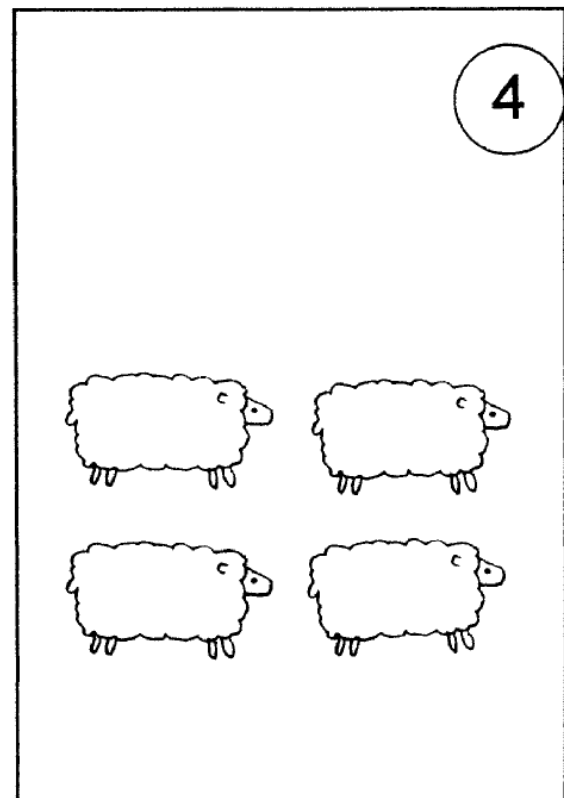
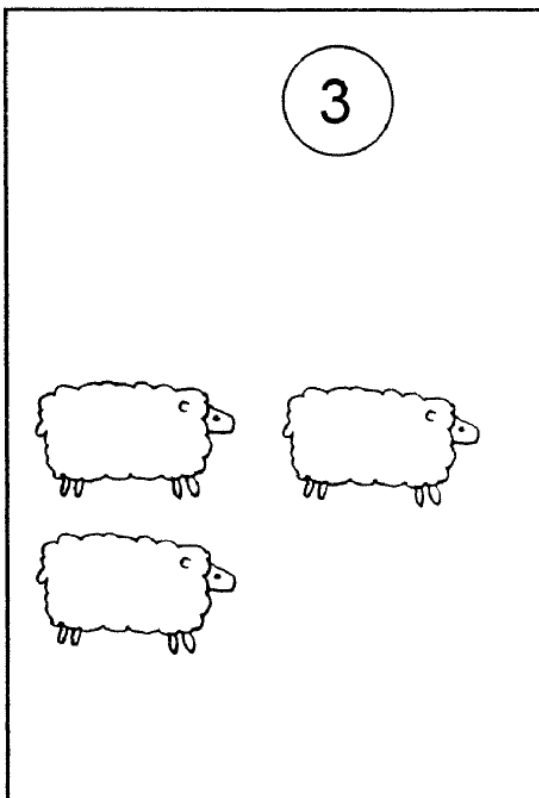
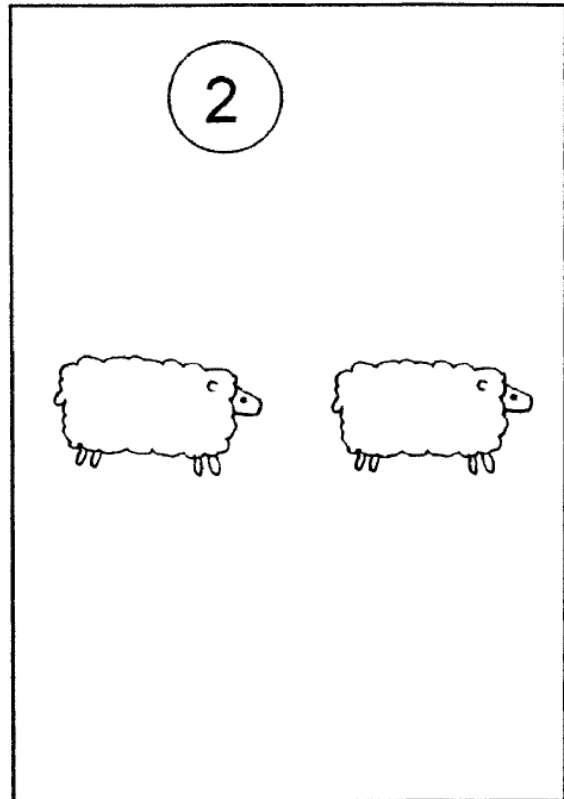
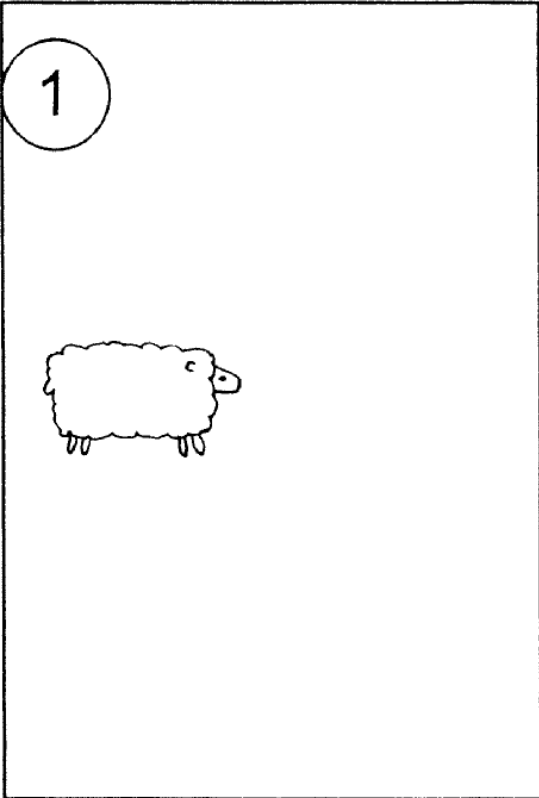
3

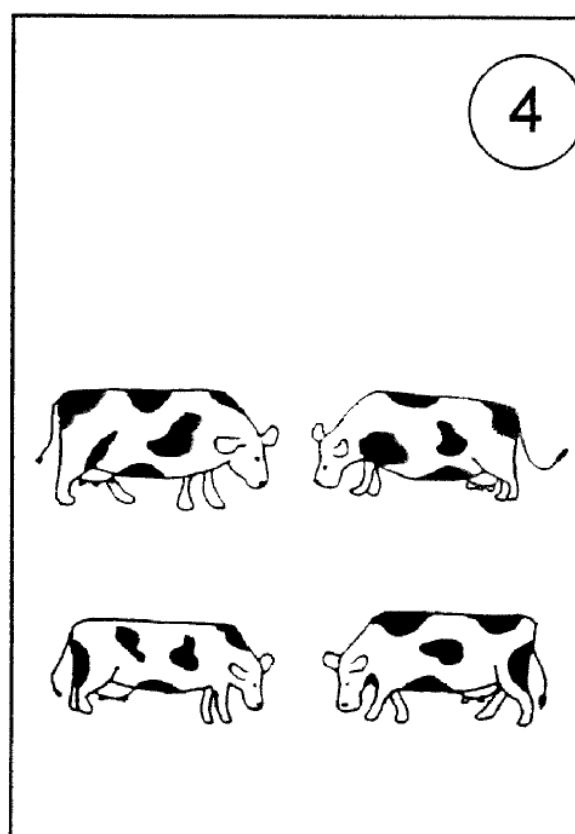
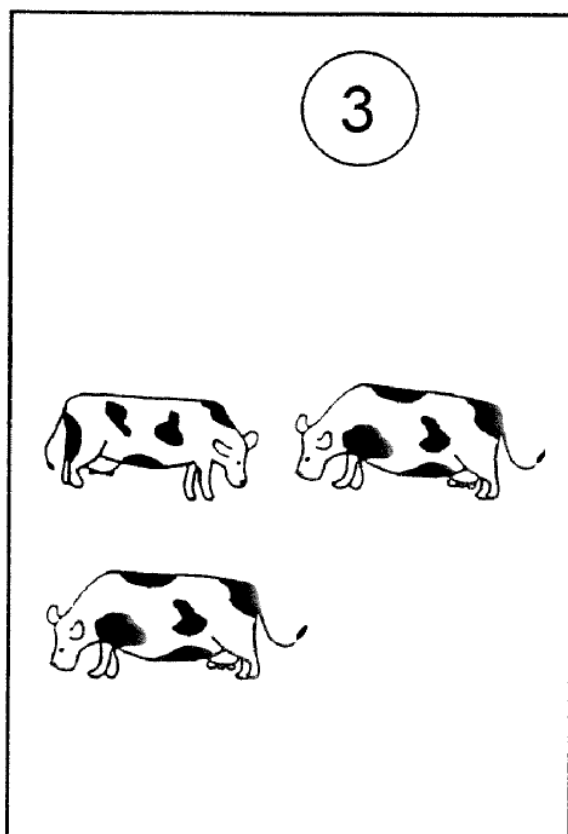
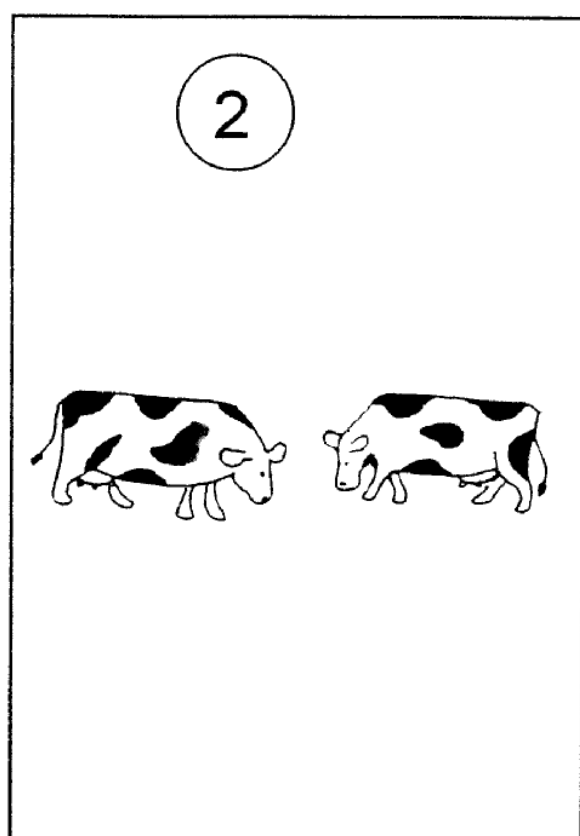
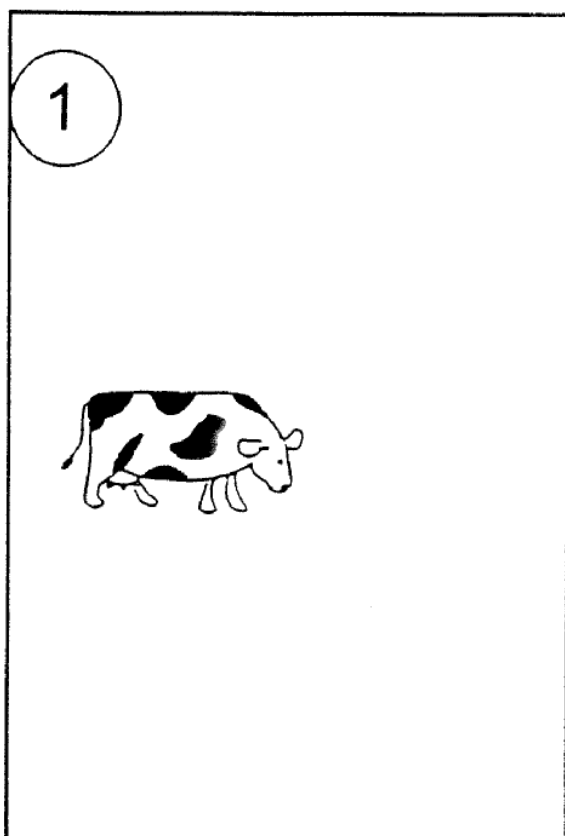
4

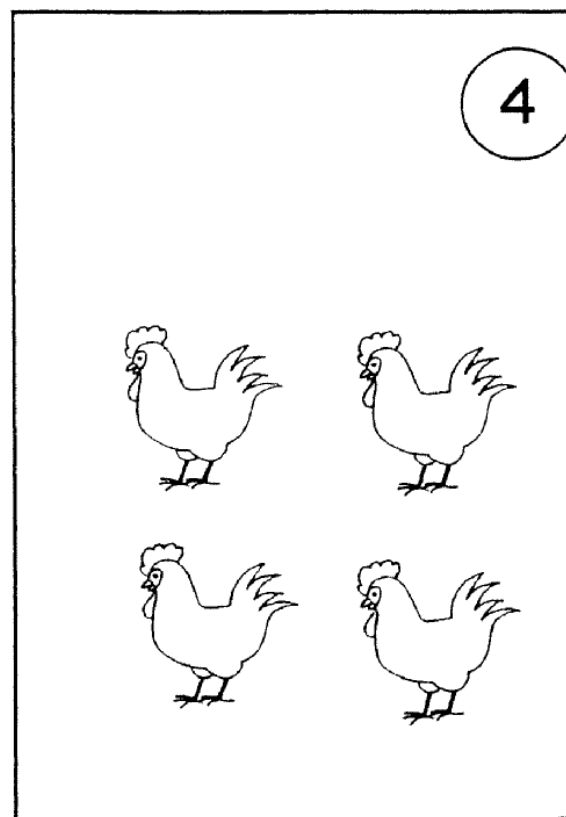
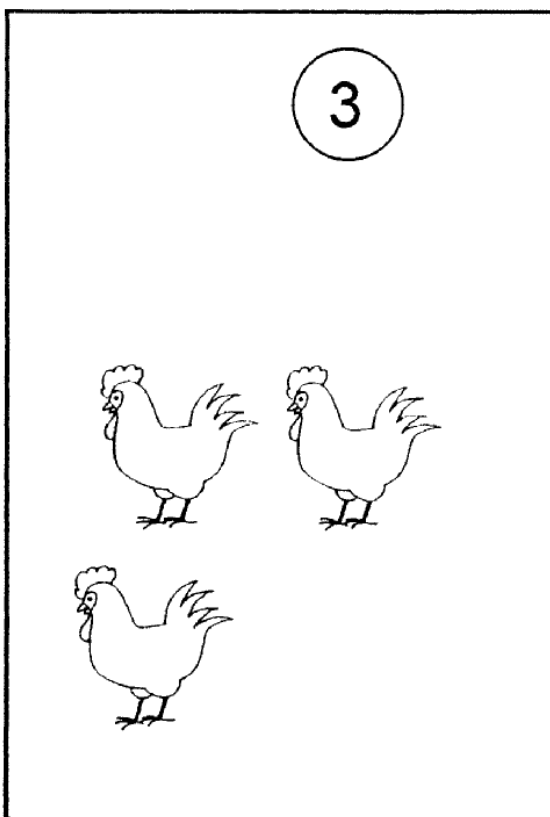
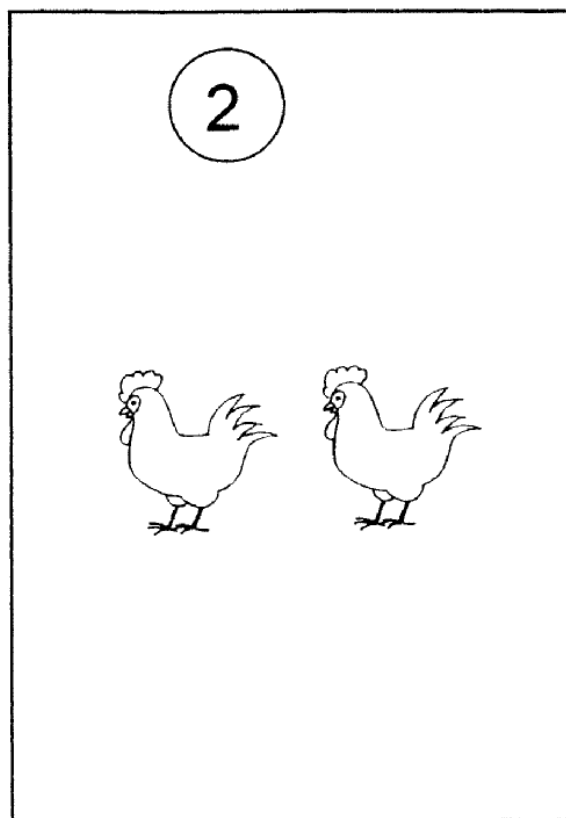
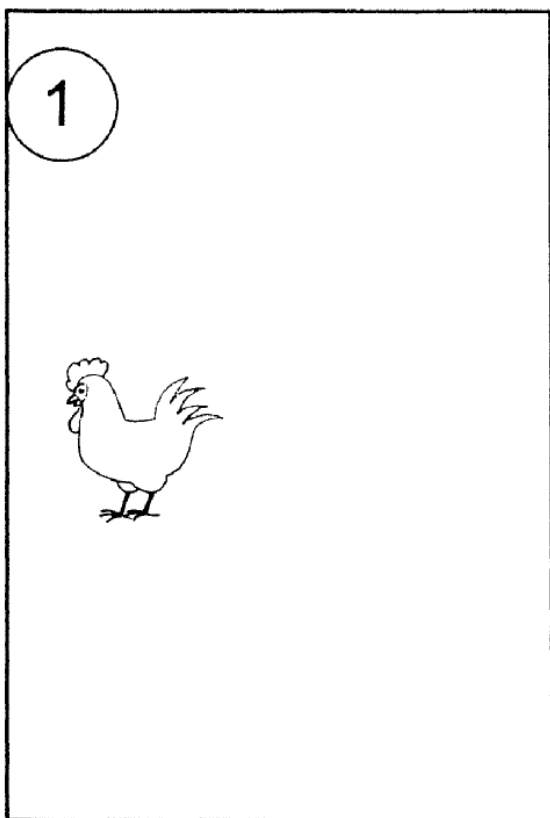
Speelsuggesties bij kwartetspel

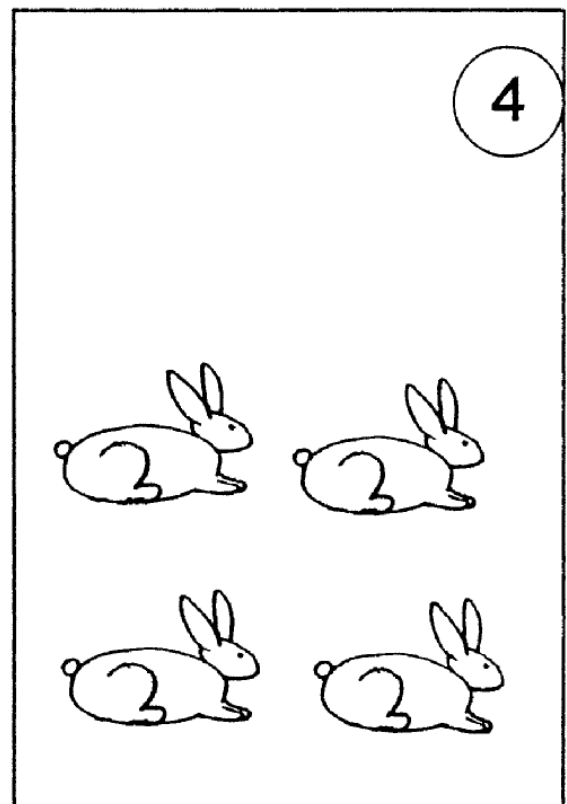
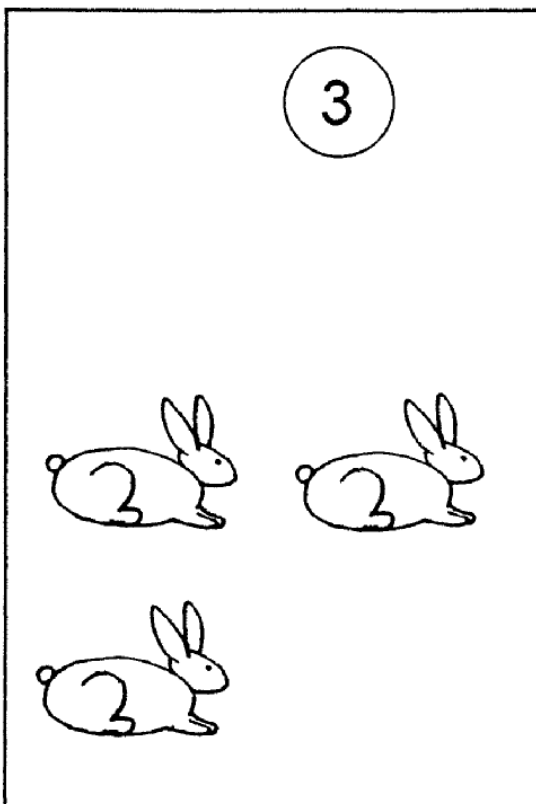
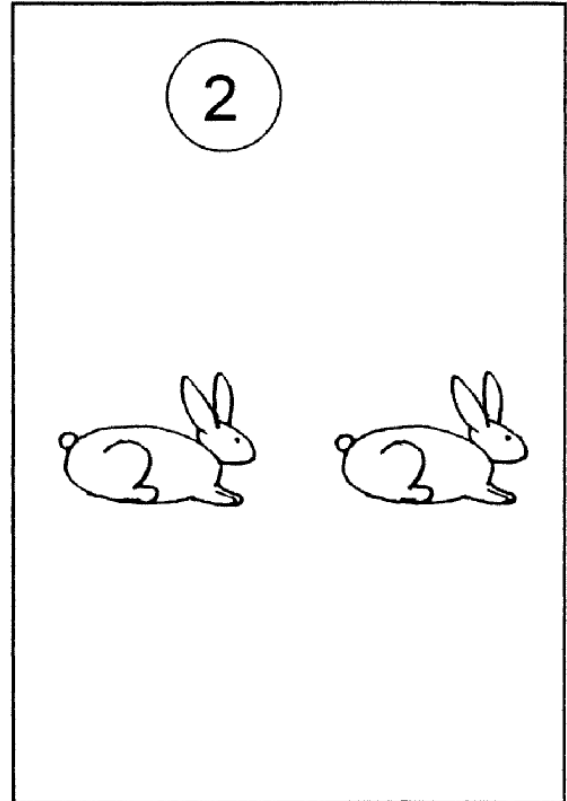
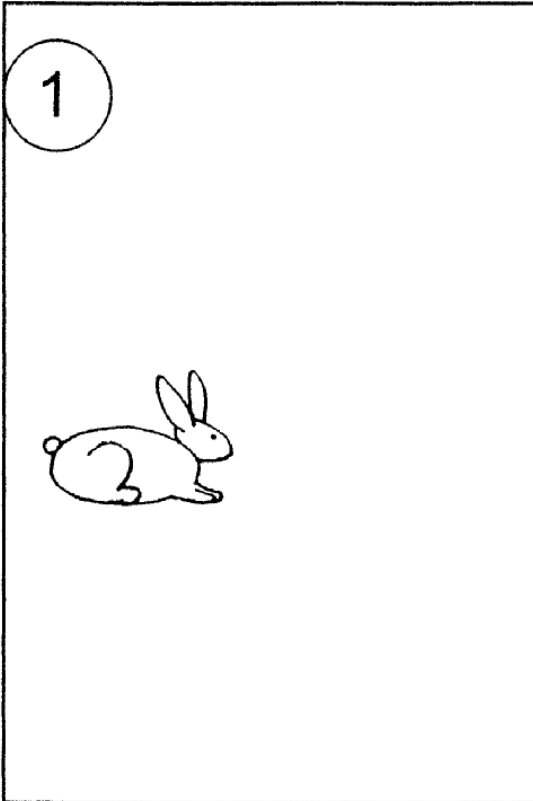
- Gekozen is voor het kaartje met het bijbehorende cijfer erop; dit voor de duidelijkheid.
- Mocht de leerling de steun van de andere cijfers nodig hebben bij het spelen van het spel, dan kan de leerkracht deze cijfers er zelf op zetten.
- Is het spelen met deze kaartjes te moeilijk dan kan je de kwartetkaartjes ook op verschillende kleuren kopiëren; dus: koeien 1: rood, koeien 2: blauw, koeien 3: geel en koeien 4: groen. Doe hetzelfde met de andere kwartetten. Je speelt het spel dan met kleur: “Mag ik van jou: koeien rood” enz.
- Kennen de kinderen de afbeeldingen niet, dan kun je per kwartet de kaartjes een kleur geven dus alle kaartjes “koeien”: rood; alle kaartjes “kippen”: geel enz. Ook kan je de kaartjes wit houden en de afbeeldingen een kleur geven dus alle koeien rood kleuren

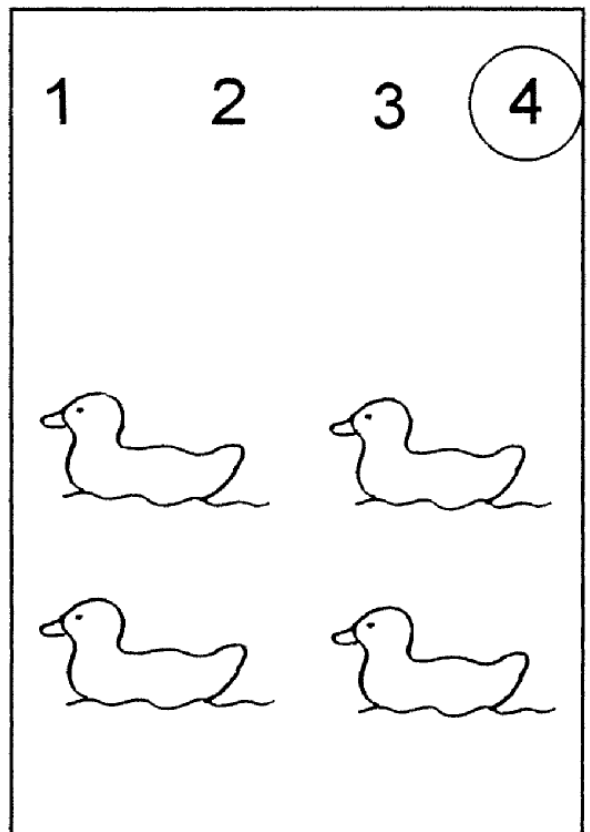
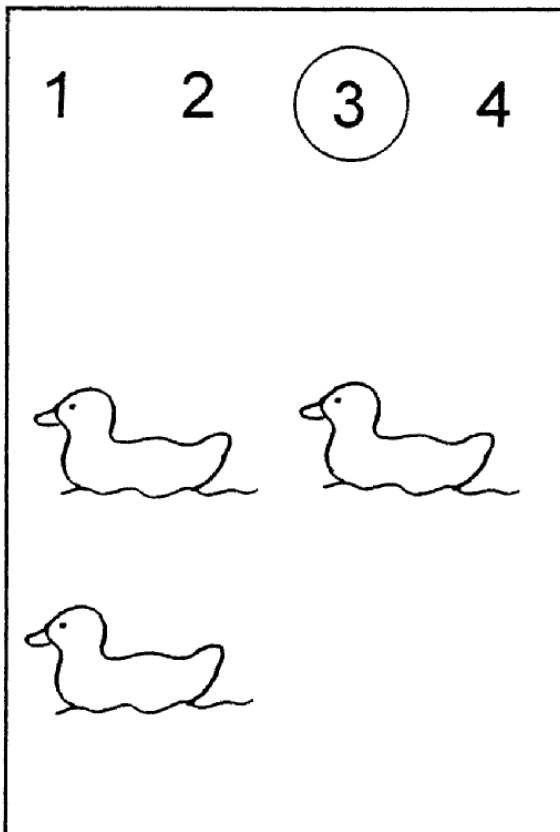
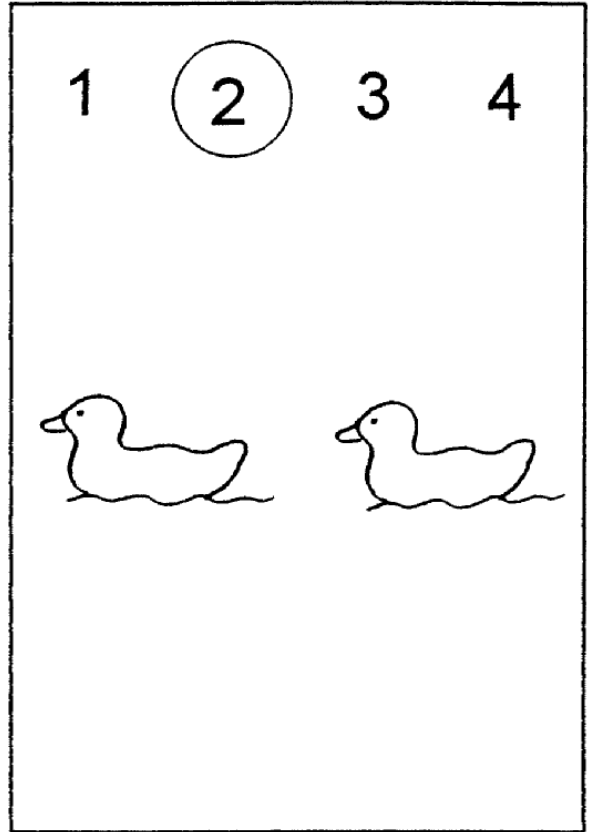
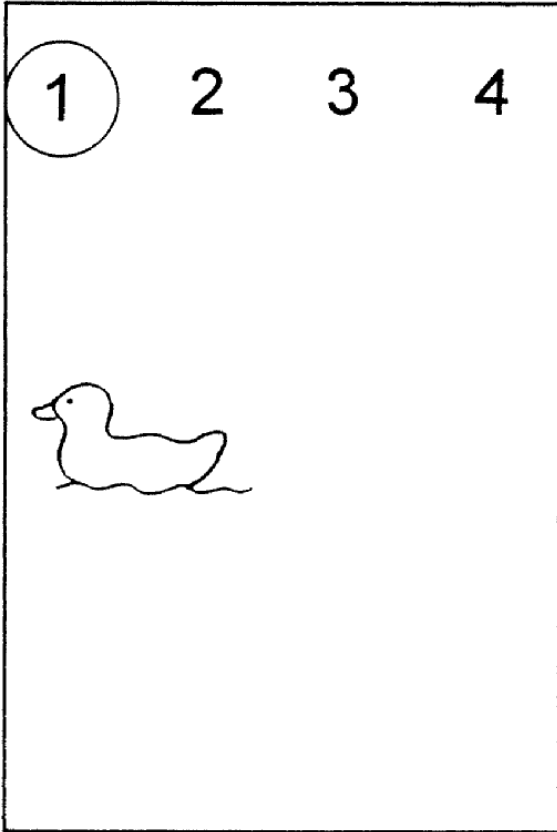
Veel spelplezier.

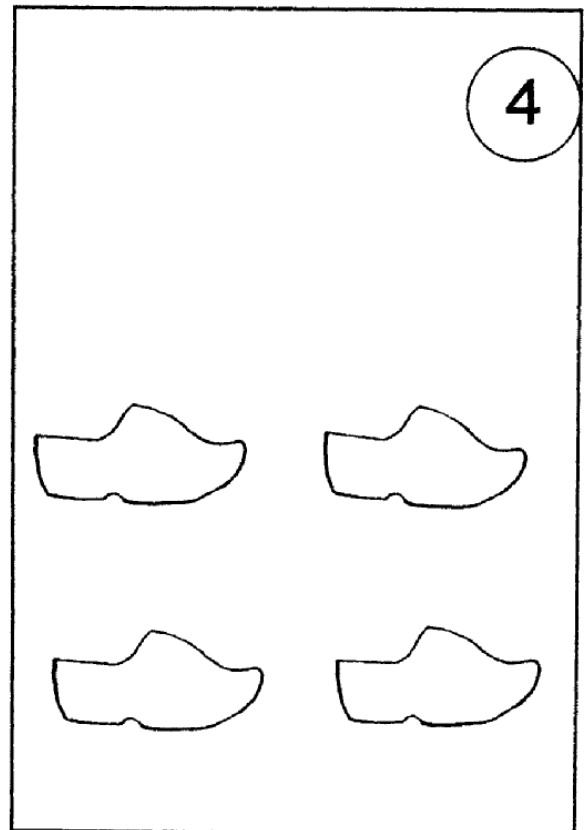
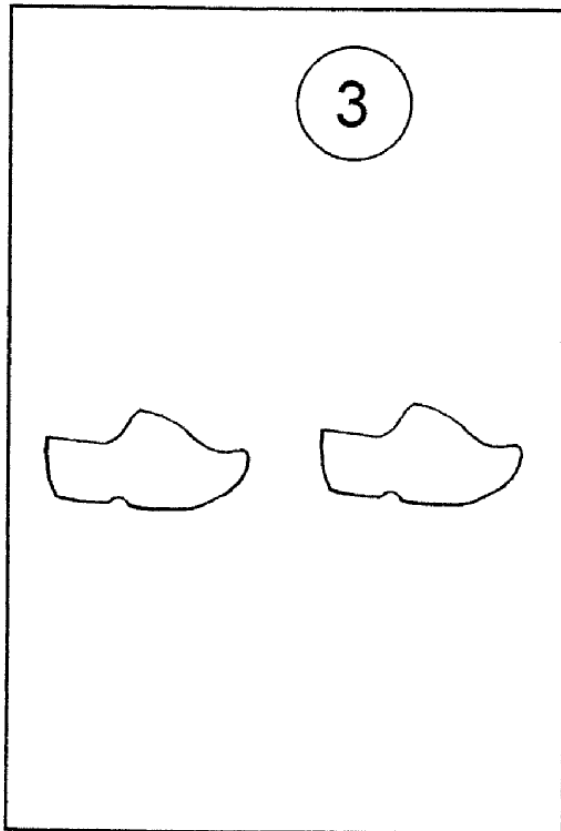
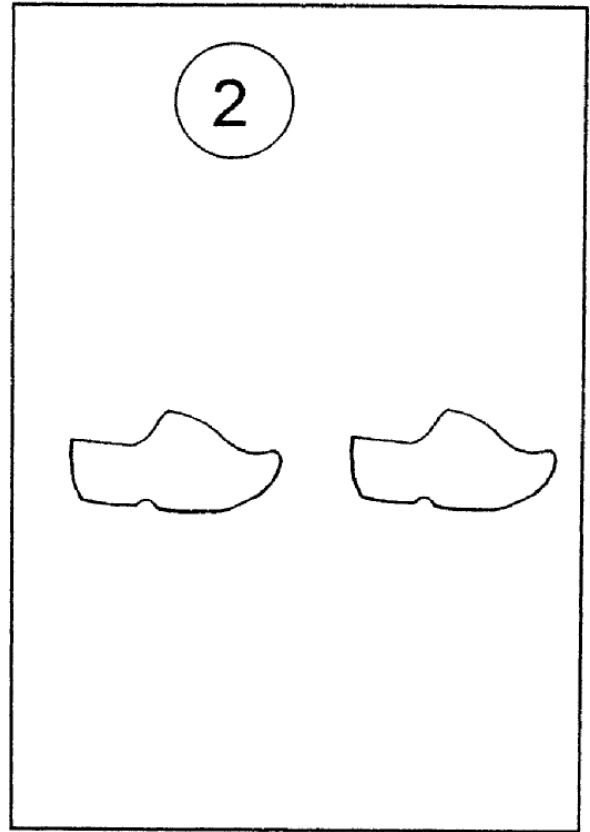
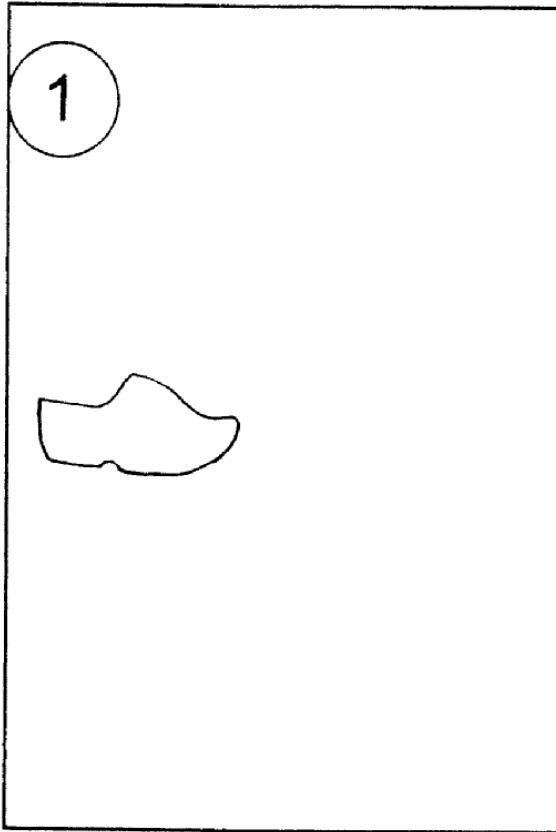












$$2 + 2 = 4$$

$$2 + 2 = 4$$

$$3 + 1 = 4$$

$$3 + 1 = 4$$

$$1 + 3 = 4$$

$$1 + 3 = 4$$