

# Het boek van 1



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

Oorspronkelijk uitgegeven vanuit het Seminarium voor Orthopedagogiek , Utrecht

versie 2025, gratis te downloaden via [www.lezenmoetjedoen.nl](http://www.lezenmoetjedoen.nl)

## Inhoudsopgave

<b>VOORWOORD</b> .....	<b>4</b>
<b>DIDACTISCHE PRINCIPES</b> .....	<b>5</b>
<b>INTRODUCTIE VAN HET GETAL 1</b> .....	<b>6</b>
<b>IDEEËN MET 1</b> .....	<b>7</b>
<b>HERKENNEN EN BENOEMEN VAN HET CIJFER 1</b> .....	<b>8</b>
<b>WERKBLADEN</b> .....	<b>11</b>
PLAK STUKJES PAPIER IN DEZE 1 .....	12
TREK DE 1 OVER .....	13
GROTE VOGEL .....	14
SCHRIJF DE 1 MET JE VINGER .....	15
TEKEN 1 VIS IN DE VISSENKOM VAN KOEKIEMONSTER .....	17
PLAK VAN ELKE KLEUR 1 RONDJE IN DE POT .....	18
KLEUR 1 BROEK, 1 JURK, 1 ONDERBROEK, 1 HEMD .....	19
KLEUR 1 VOGEL, 1 BOOM, 1 HUIS, 1 MUIS, 1 KONIJN, 1 PADDENSTOEL, 1 LIEVEHEERSBEESTJE .....	20
ZET EEN RONDJE OM DE 1 .....	21
ZET EEN RONDJE OM DE DOBBELSTEEN MET DE 1 .....	22
ZET EEN KRUIS DOOR DE HOKKEN MET 1 KUIKEN .....	23
VAN WELKE DIEREN IS ER ÉÉN? .....	24
VAN WELKE DIEREN IS ER ÉÉN? .....	25
OMCIRKEL ER STEEDS ÉÉN .....	26
KLEUR DE PLAATJES WAAR 1 DING OP STAAT .....	27
KLEUR HET HOKJE ALS ER ÉÉNTJE 1 STAAT .....	28
KLEUR STEEDS 1 KRAAL ROOD EN 1 KRAAL GEEL .....	29
KLEUR VAN ELK KIND 1 HAND .....	30
<b>VORDERINGENLIJST BIJ HET BOEK VAN 1</b> .....	<b>32</b>
<b>BIJLAGE</b> .....	<b>33</b>



## Voorwoord

*Het boek van 1* is een 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 1*. **We adviseren u om eerst *Het boek van 2* aan te bieden en daarna dit deel.**

Zie ook [www.lezenmoetjedoene.nl](http://www.lezenmoetjedoene.nl), [www.pictoschrijver.nl](http://www.pictoschrijver.nl)

Piet van Kesteren, leider Steunpunt scholenproject, inspirator van passend onderwijs



## Didactische principes

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 1 met rood geschreven, vandaag mag je het met blauw doen”, of gisteren heb je in elk bakje 1 potlood gedaan, vandaag mag je in elk bakje 1 kraal doen” of gisteren heb je stapeltjes van 1 boek gemaakt, vandaag mag je stapeltjes van 1 schrift 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



## Introductie van het getal 1

### TELVERSJE

#### Het circus van 1

*Dit is het circus, het circus van één.  
Als dat in de stad komt, dan gaan we er heen.*

*Eén hondje, één tijger, één sterke meneer.  
Eén hoge trapeze, één aapje, één beer.  
Eén clowntje, verkleed als een boze agent.  
één schitterend paardje en één grote tent.  
En weet je al wat daar de goochelaar doet?  
Die haalt soms een ééntje gewoon uit zijn hoed.*

*En zie je dat ééntje, dan weetje meteen,  
dit is het circus, het circus van één!*



## Ideeën met 1

Knip, snijd of zaag uit stevig karton of triplex een "1" (zie bijlage). Laat deze (binnen)mal omtrekken met potlood, kleurtjes, stiften e.d. Het gebruik van een binnenmal is makkelijker. Bij het natrekken van elke zijde hardop zeggen: een.

Spelen met 1 poppetje, 1 beestje e.d. van play-mobiel en ander speelmateriaal.

Kringspel: Lichaamsdelen aanwijzen waarvan je er 1 van hebt.

Maak met je lijf het cijfer 1. Ga op 1 been staan, steek 1 arm omhoog, steek 1 vinger omhoog.

Waarvan heb je 1 ding aan je lijf?<sup>1</sup>

Speel met de dobbelsteen: als je 1 gooit mag je bijvoorbeeld 1 keer:

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

---

<sup>1</sup> Raadpleeg voor meer suggesties de methode Alles telt.



## **Herkennen en benoemen van het cijfer 1**

Wijs in de komende weken daar waar mogelijk op de aanwezigheid van het cijfer 1 in het gewone dagelijkse leven (geef dit ook door aan de ouders zodat zij er, indien mogelijk, ook op in kunnen spelen):

### **Buiten:**

- Als huisnummer: wie woont er op nummer 1? Waar zie je nummer 1?
- Op een bus: lijn 1
- Op een ANWB-bord: 1 km naar.....
- Op een hinkelbaan

### **Binnen:**

- Op de klok: de 1 staat altijd op dezelfde plaats
- In een lift: de 1e verdieping
- Op een shirt: sportshirt met nr. 1
- Op de kalender 1 januari, 1 februari, 1 maart
- Op de telefoon; zit er een 1 in jouw telefoonnummer
- Op de afstandsbediening van de tv
- Op de computer: typ maar een hele rij met 1111111111
- Op de thermometer, de weegschaal
- Op verpakkingen
- In boeken: zoek pagina 1 op in verschillende boeken

### **Leg zoveel mogelijk dingen waar een 1 op staat op een tafel:**

- Een zelfgemaakte collage met uitgeknipte 1-nen
- Een meetlat met een wasknijper bij de 1
- Een aantal van bovengenoemde voorwerpen

### **Teloefeningen tot 1:**

1. Rijg een ketting van kralen steeds 1 blauwe, 1 rode, 1 gele etc. De kralen al tellend aanrijgen. Vooraf sorteren in groepjes van 1, bijvoorbeeld in een lege eierdoos.
2. Stickers op een vel plakken, van elke afbeelding 1.
3. In de spelletjes met de bal: 1x opgooien, 1x kaatsen tegen de muur, 1x stuiteren, 1x overgooien, 1x rollen.
4. Aanwijzen van 1 neus, 1 mond, 1 buik, 1 rug bij jezelf en bij elkaar.
5. In de les: 1x springen, 1x klappen, 1x ronddraaien, 1x liggen, 1x hinkelen, 1x rollen.
6. In een rij lege doosjes steeds een blokje of kraal laten doen.

### **Het cijfer 1:**

- Inkleuren, schilderen, met krijt
- Vorm maken van klei
- Lopen op de grond
- In zand schrijven
- In scheerschuim schrijven
- Stempelen
- Invullen met stukjes papier
- Leggen met insteekmozaïek
- De een overtrekken
- Op de kralenplank het cijfer 1 maken





**Spelletjes met het cijfer 1:**

- Cijferkaartjes verstoppen en zoeken
- Cijferbrievenbus maken (gebruik maken van bestaande "post" brievenbus) de cijfers 1
- 1 ding bij het cijfer 1 laten leggen

**Associeeroefeningen: cijfer en aantal**

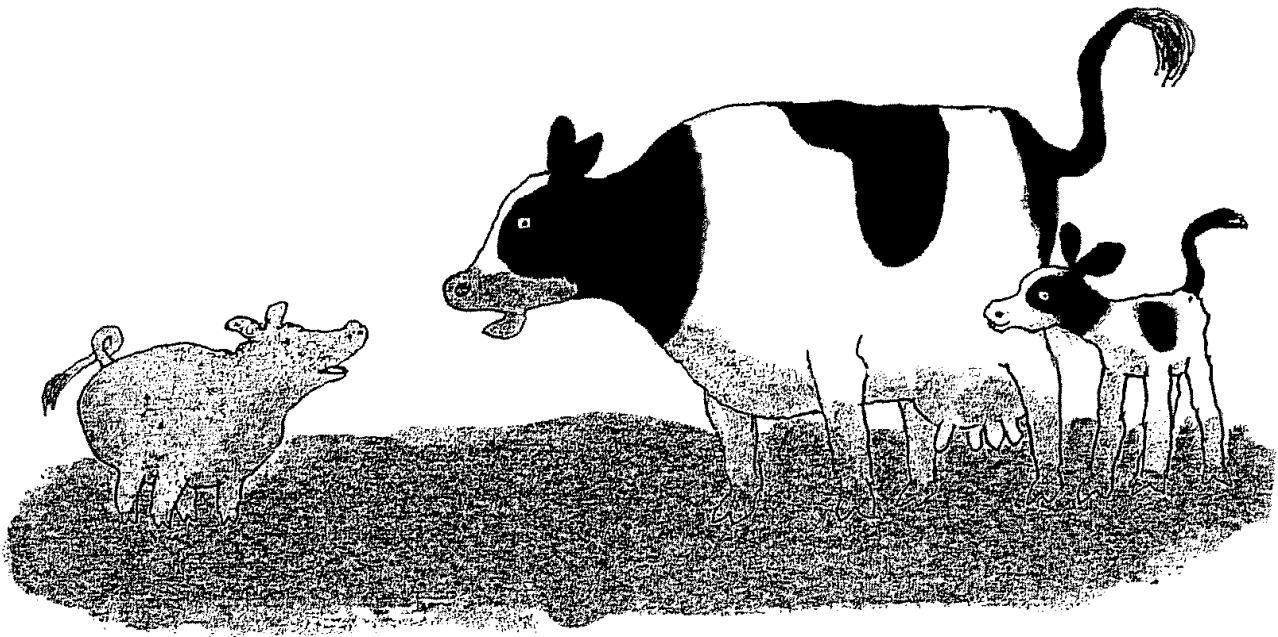
Voeg zoveel mogelijk spullen op de 1-tafel toe die direct met het getal 1 of het cijfer 1 kunnen worden geassocieerd:

- Dominostenen waar 1 stip op staat
- Dobbelstenen met de 1 stip naar de bovenzijde
- Een jas of bloes met 1 knoop
- Speelkaarten met 1: harten 1, ruiten 1
- Een knikkerspel waar een 1 op staat
- Verzameling allerlei verschillende uitvoeringen van de 1.

Later kan met dit materiaal winkeltje gespeeld worden.



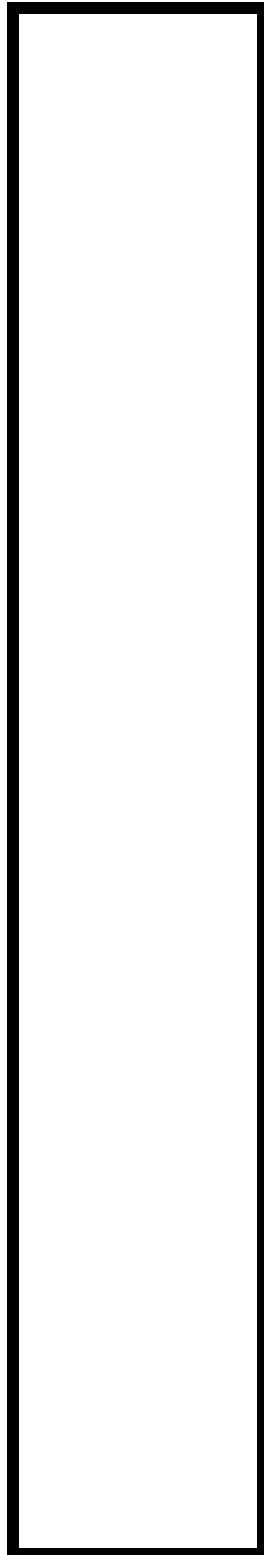
Eén koetje en één kalfje die stonden in de wei.  
Toen kwam er één een heel dik varkentje voorbij,  
Dat zei, dat zei:  
Geef dat kalfje maar aan mij!  
Nee zei de koe, boe, boe, boe.  
Nee zei de koe, boe, boe, boe!



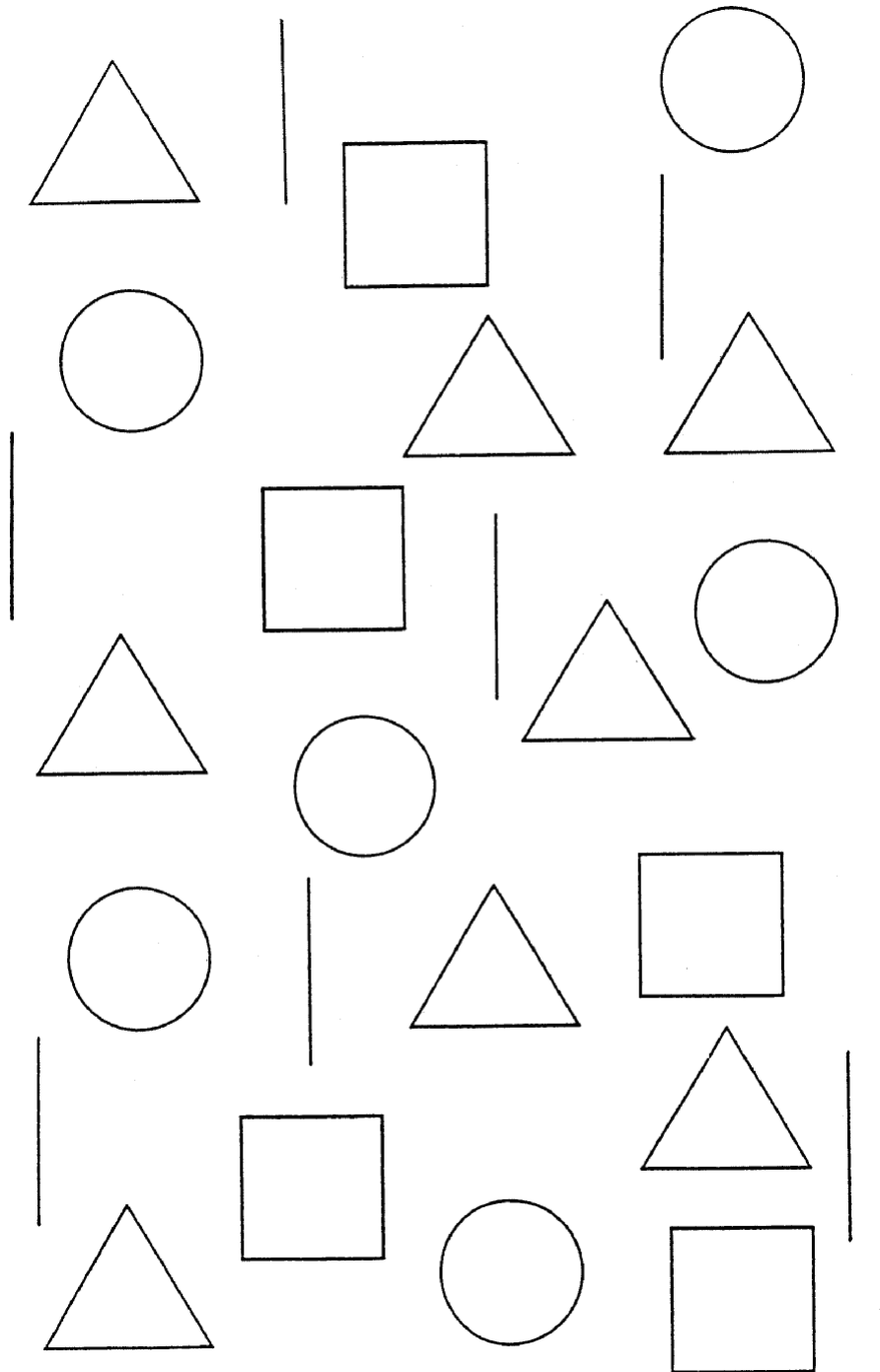
# WERKBLADEN



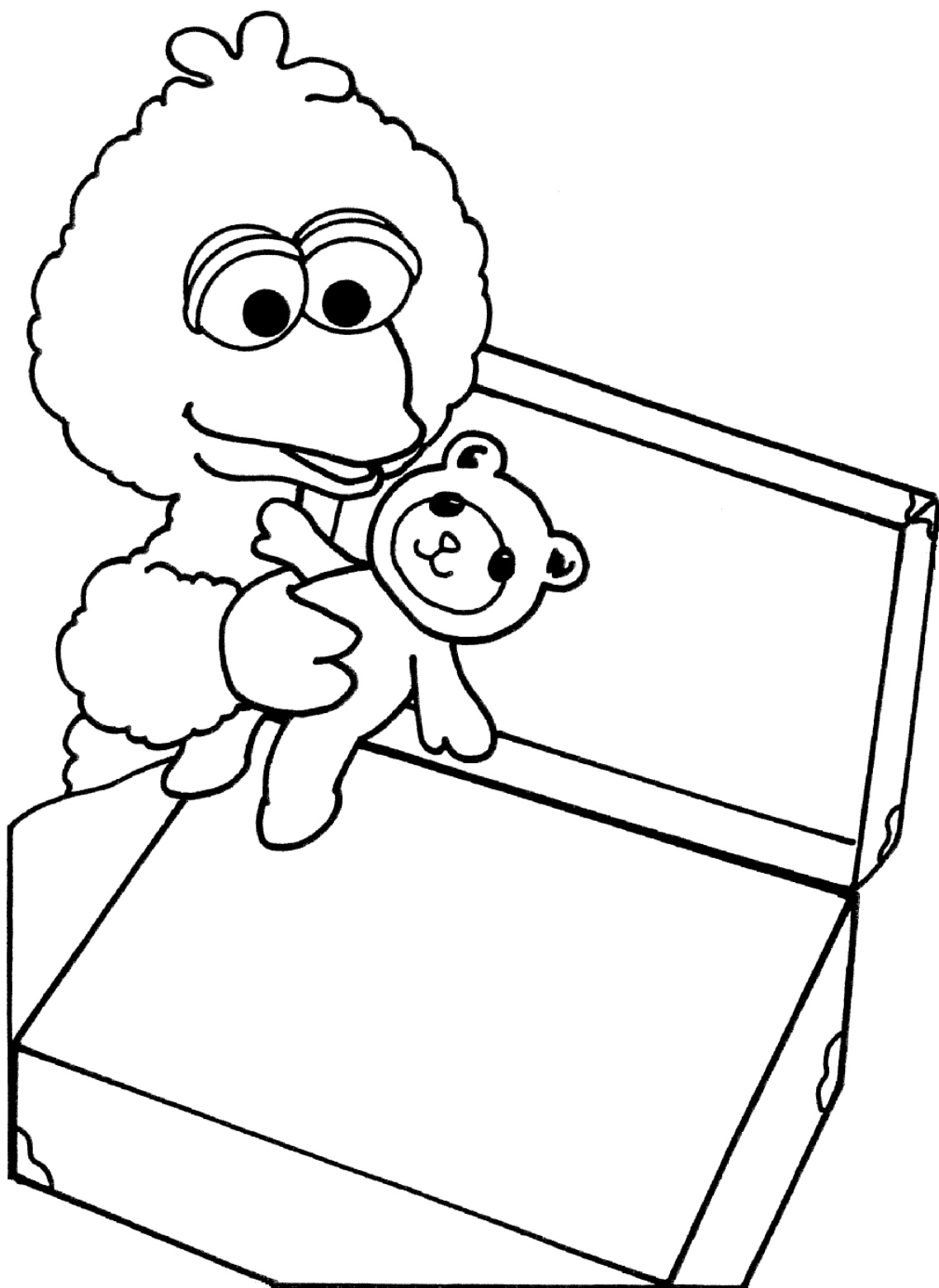
Plak stukjes papier in deze I



Trek de I over

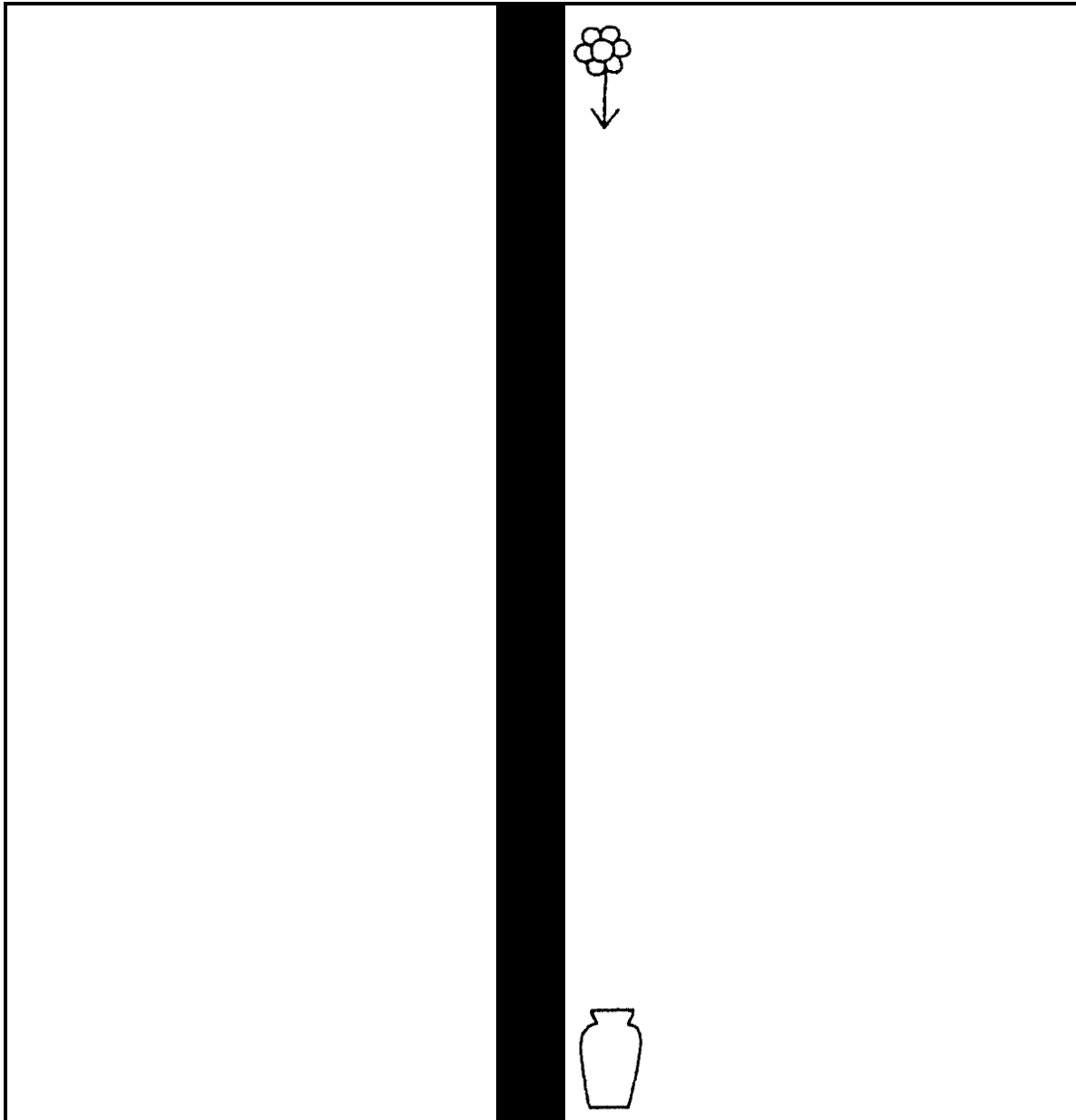


Grote Vogel gaat logeren en neemt 1 beer mee. Teken 1 pop in zijn koffer.

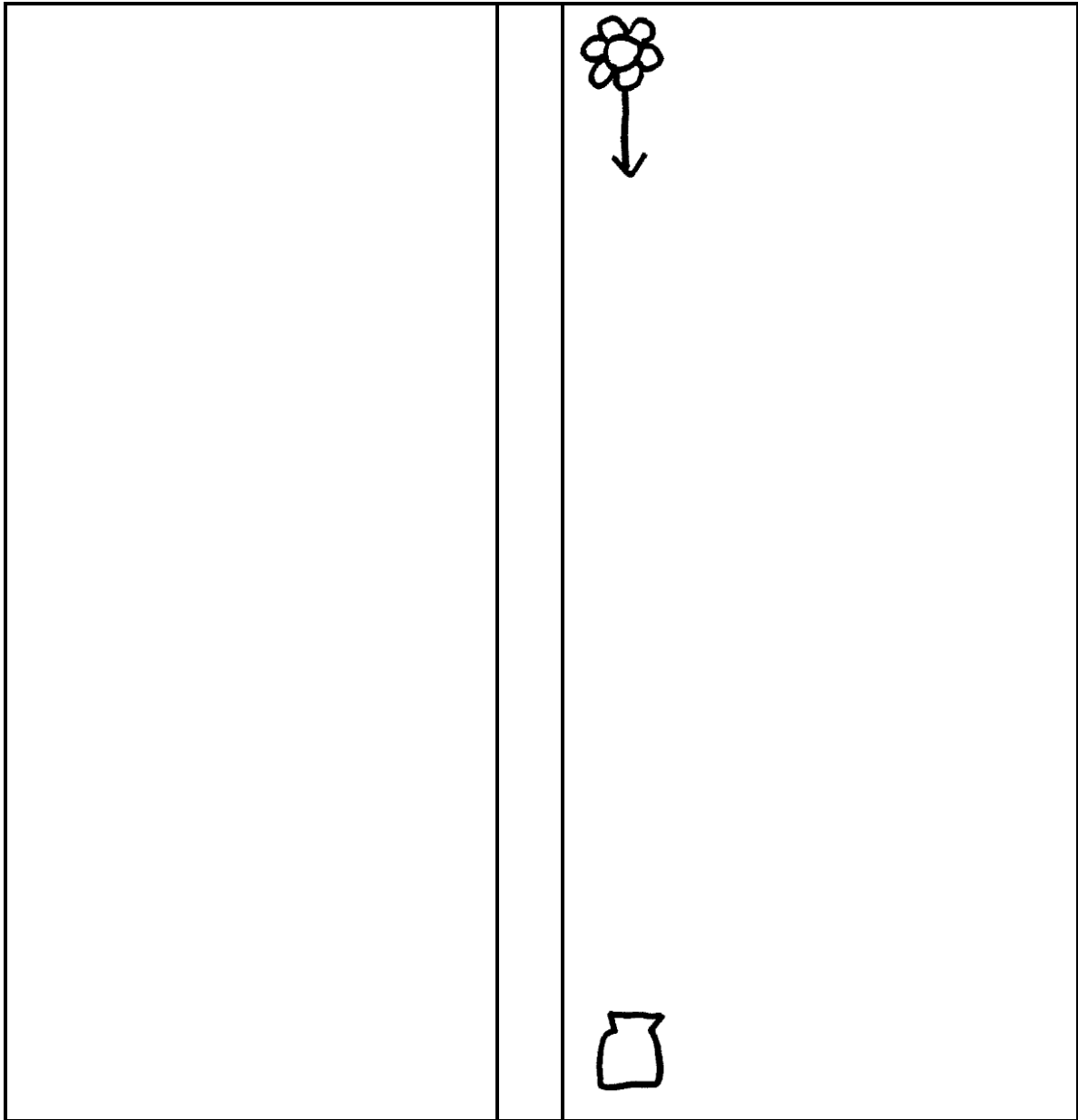


Schrijf de 1 met je vinger. Ga van de bloem naar de vaas.

O

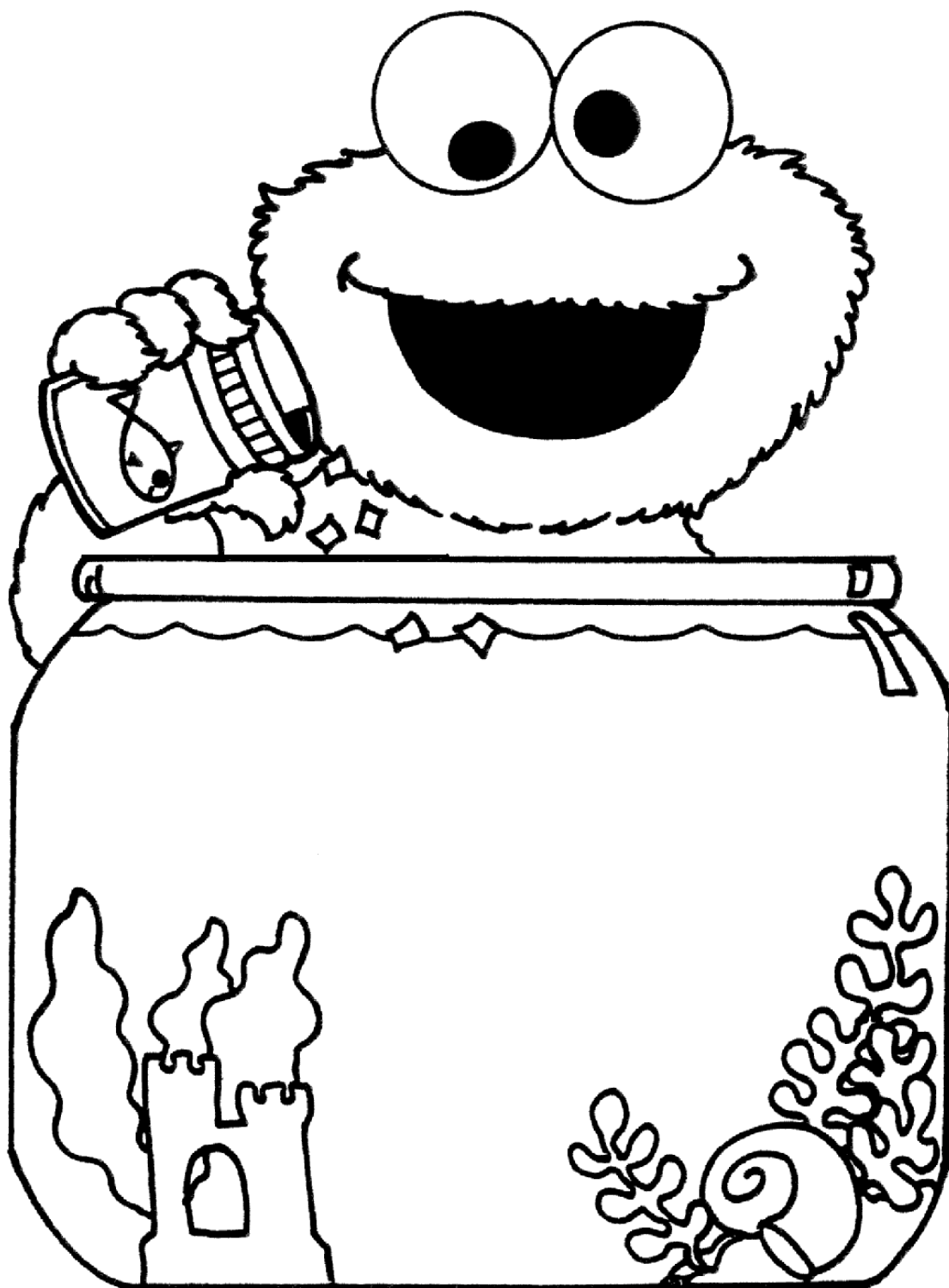


# O

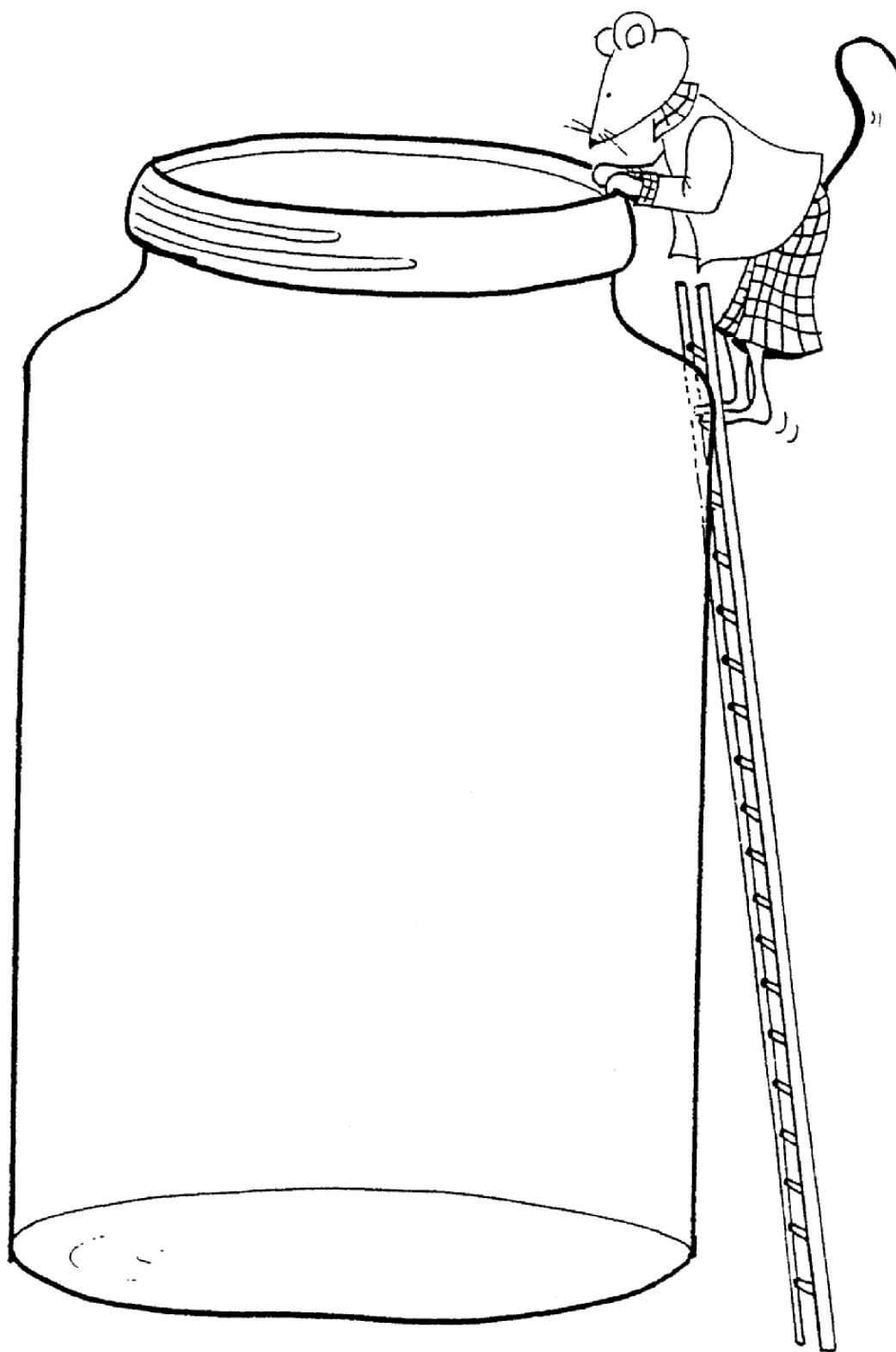




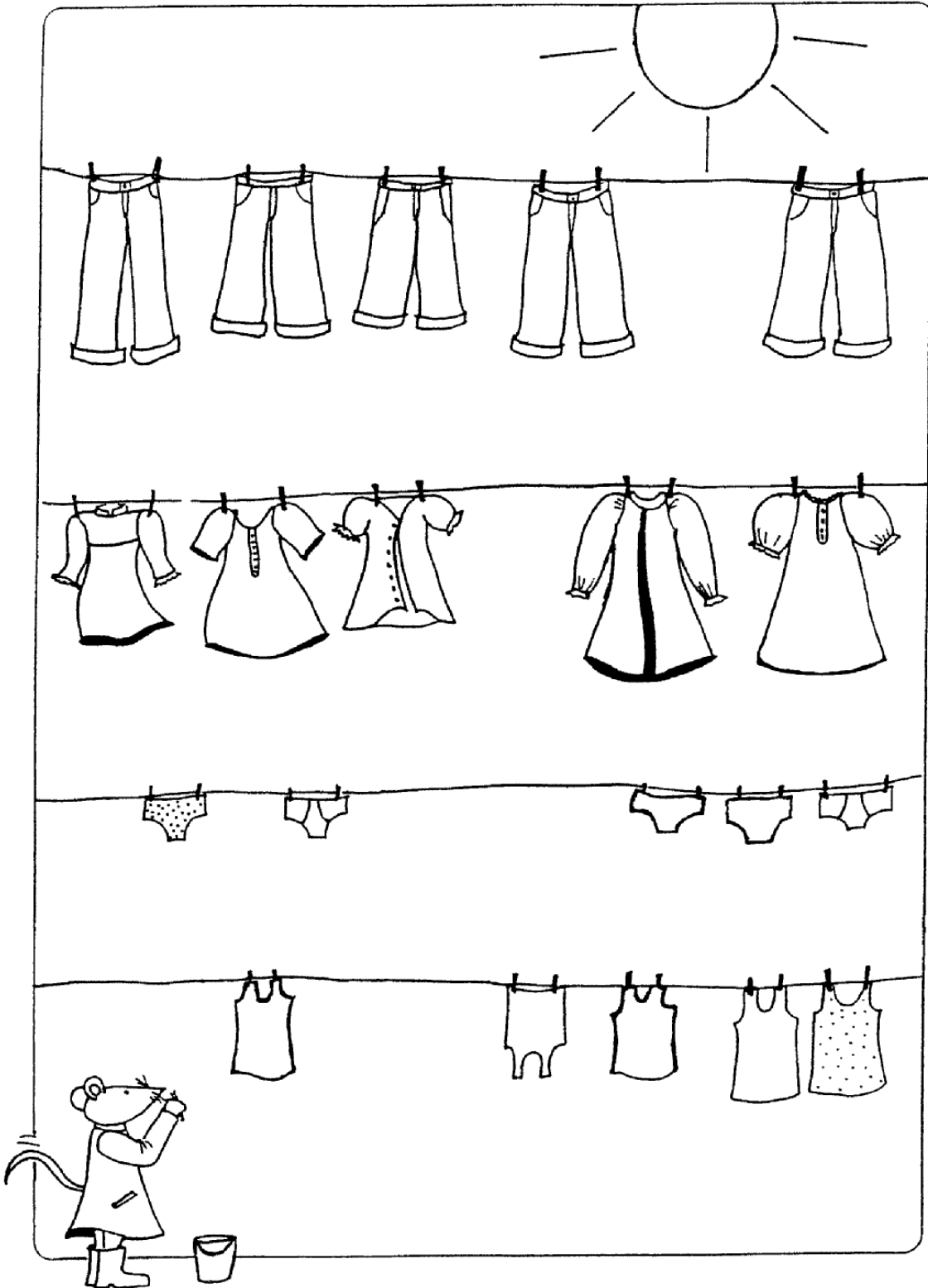
Teken 1 vis in de vissenkom van Koekiemonster.



Plak van elke kleur 1 rondje in de pot.



Kleur 1 broek, 1 jurk, 1 onderbroek, 1 hemd.



Kleur 1 vogel, 1 boom, 1 huis, 1 muis, 1 konijn, 1 paddenstoel, 1 lieveheersbeestje.



Zet een rondje om de 1.

---

↓ / | ← 1

---

↑ 1 1 / |

---

1 / | 1 1

---

| + 1 / |

---

1 L ↑ | /

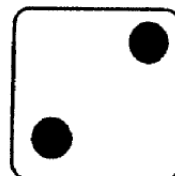
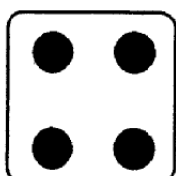
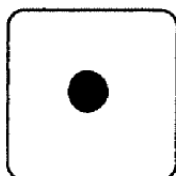
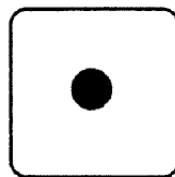
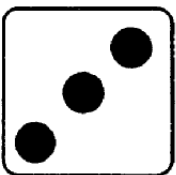
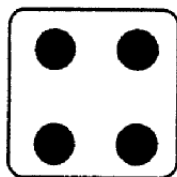
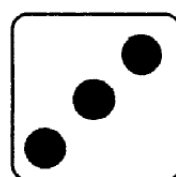
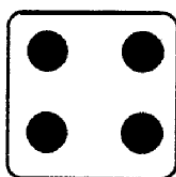
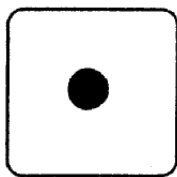
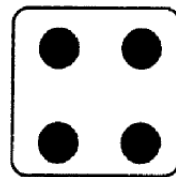
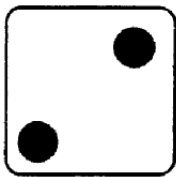
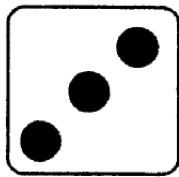
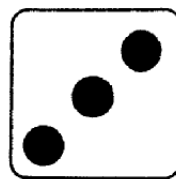
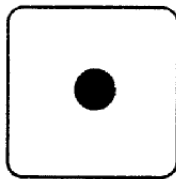
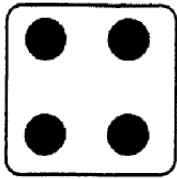
---

1 ⊥ | / |

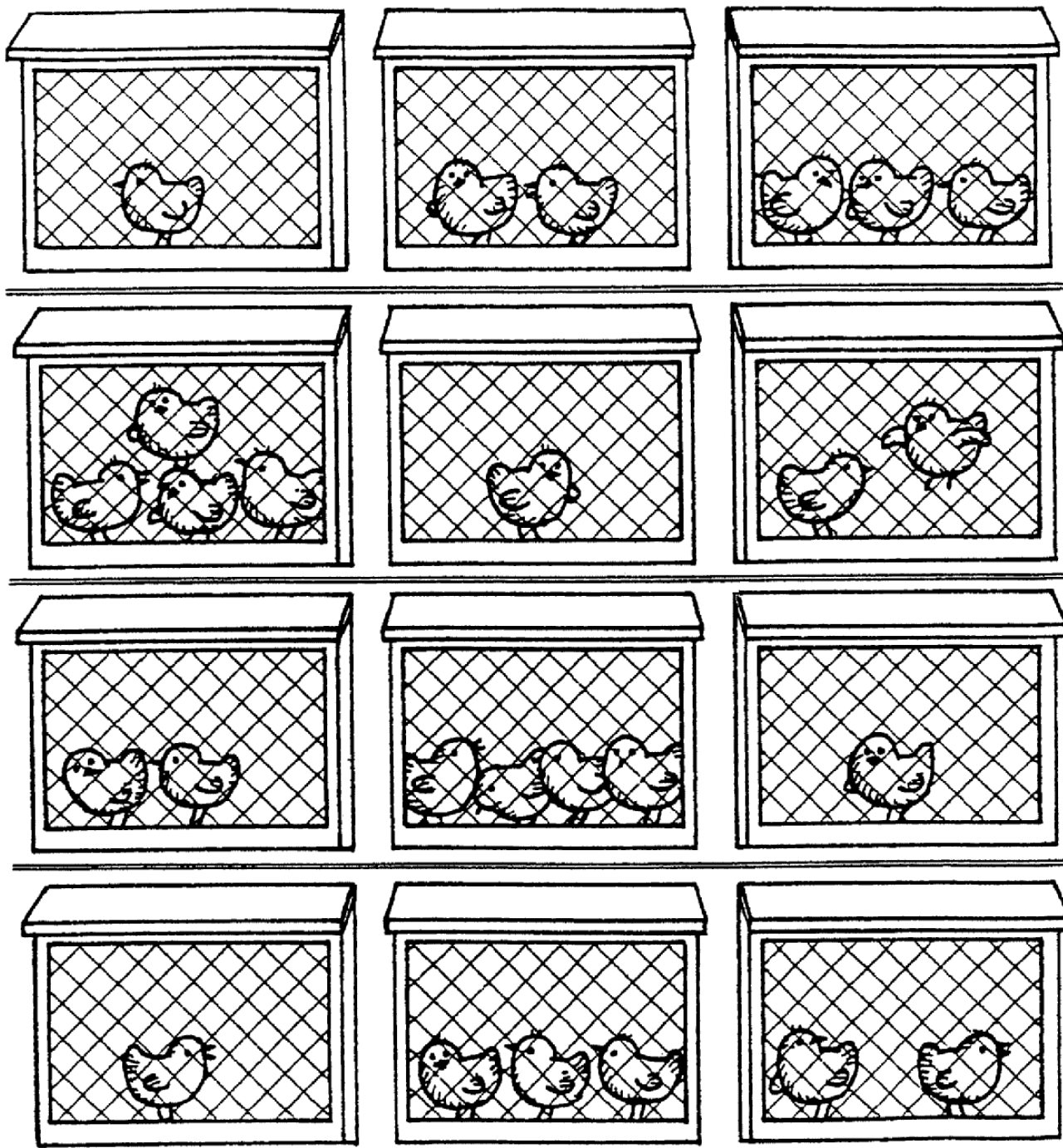
---



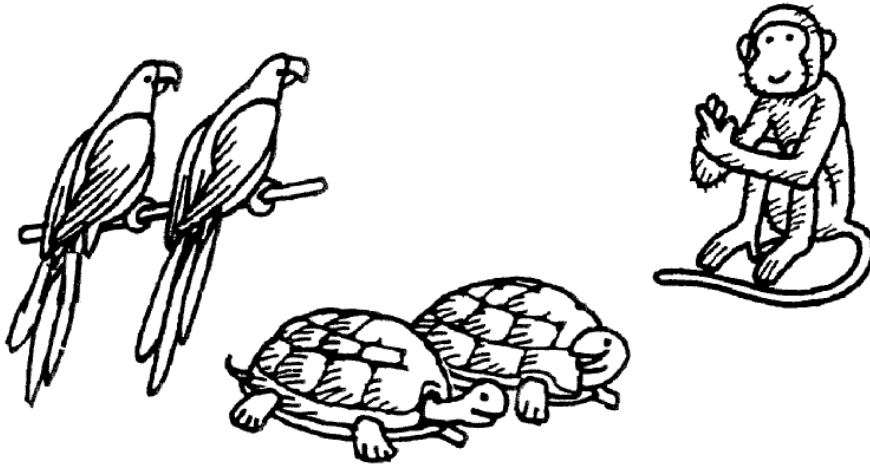
Zet een rondje om de dobbelsteen met de 1.



Zet een kruis door de hokken met 1 kuiken.

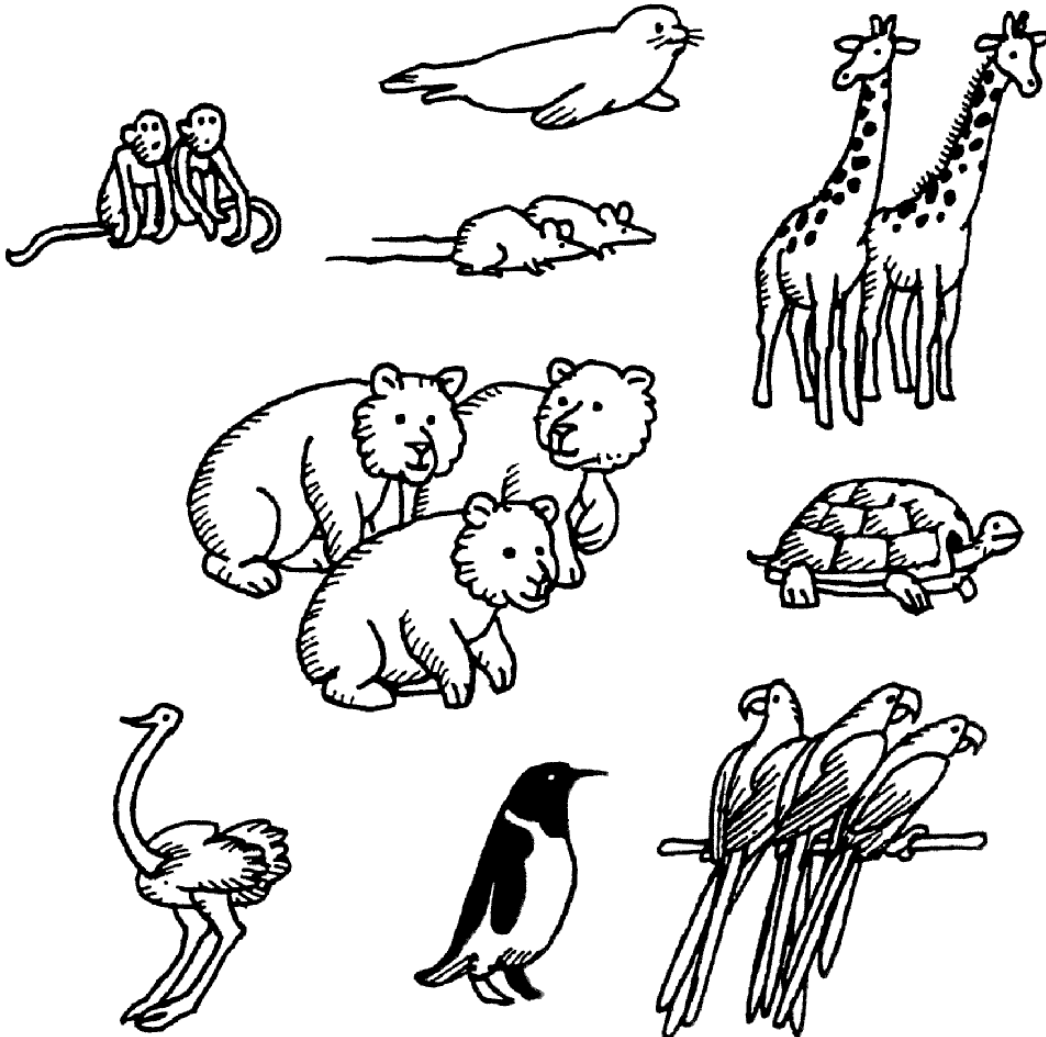
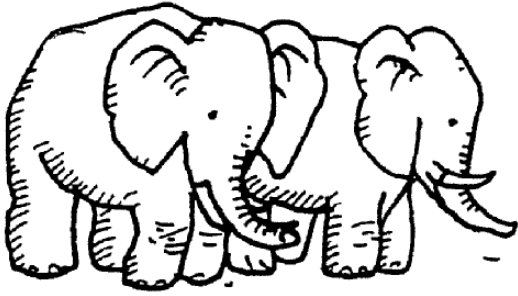


Van welke dieren is er één? Kleur deze.





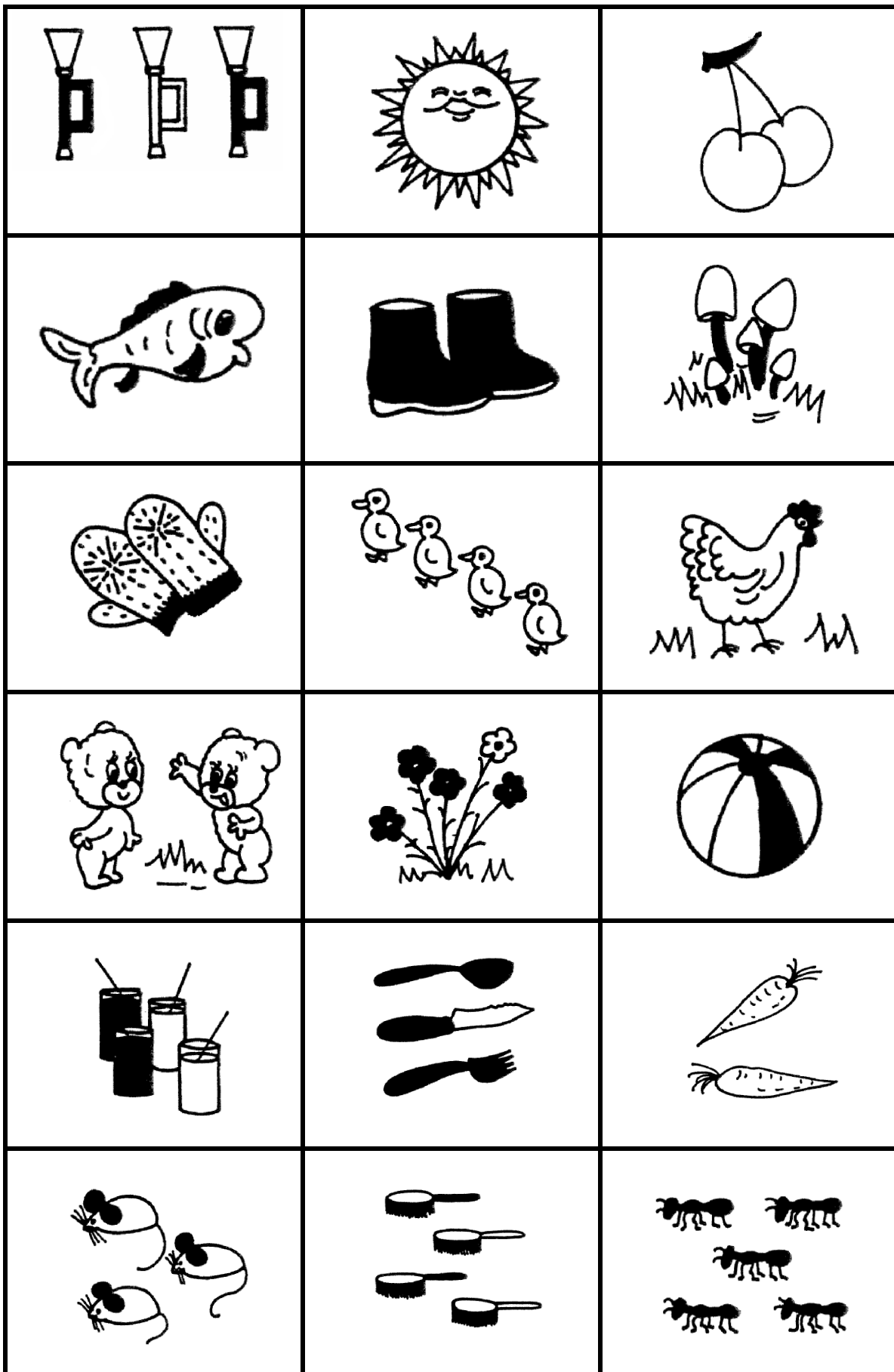
Van welke dieren is er één? Kleur deze.



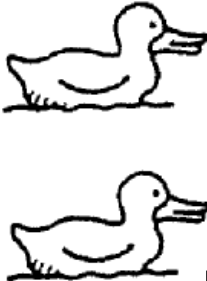

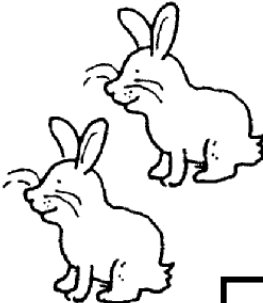

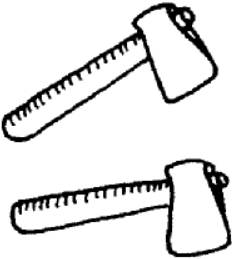


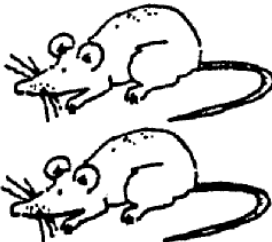



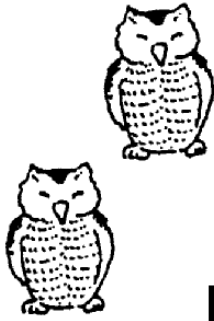
Omcirkel er steeds één.



Kleur de plaatjes waar 1 ding op staat.

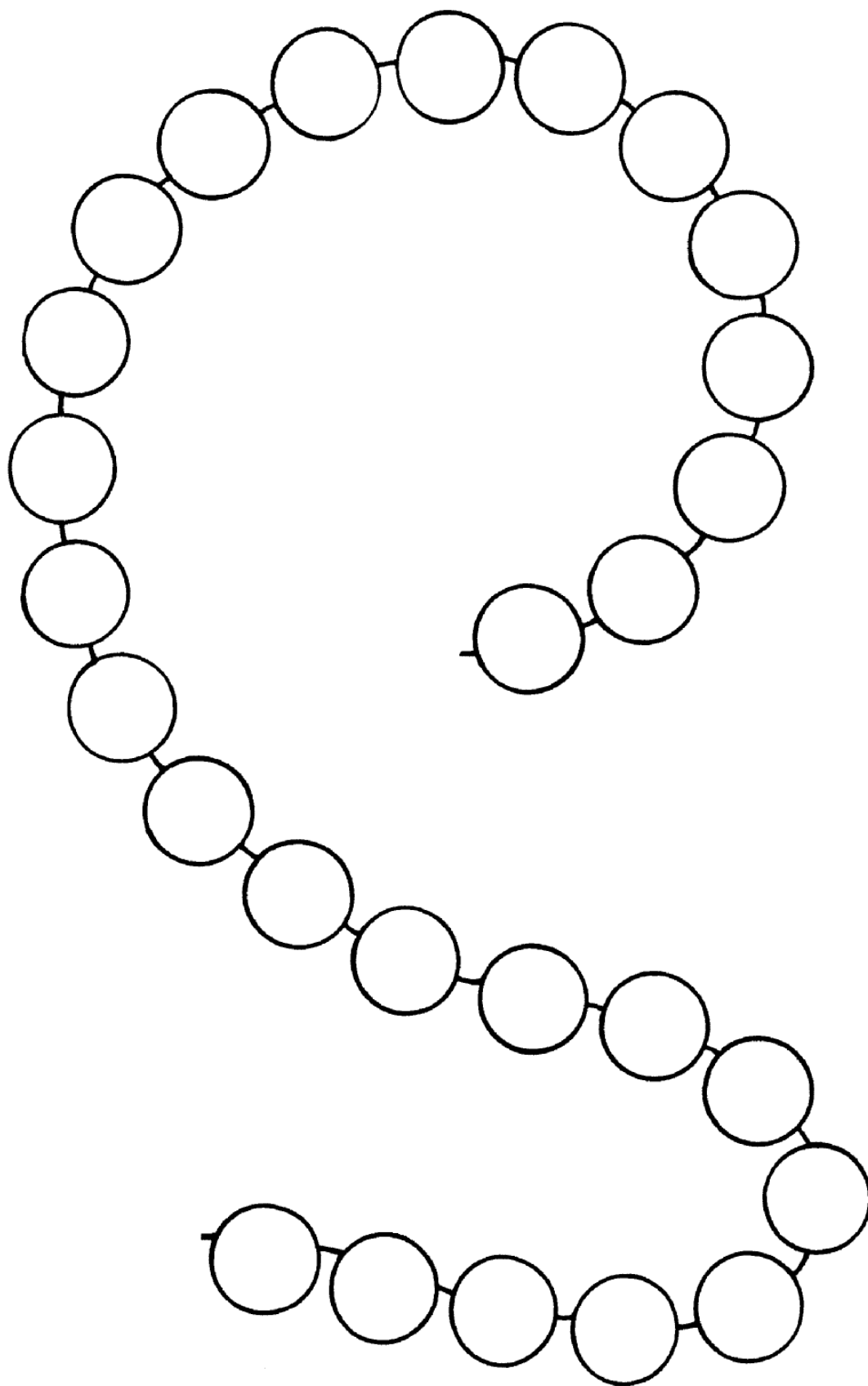


Kleur het hokje als er ééntje 1 staat.

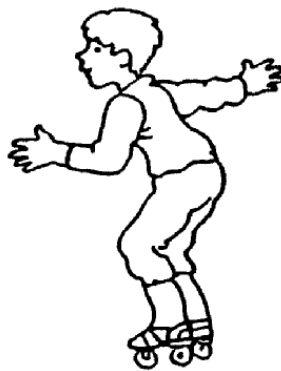
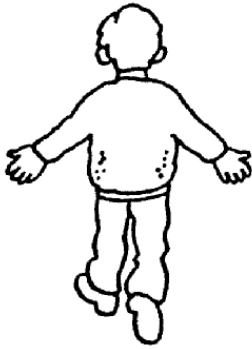
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>



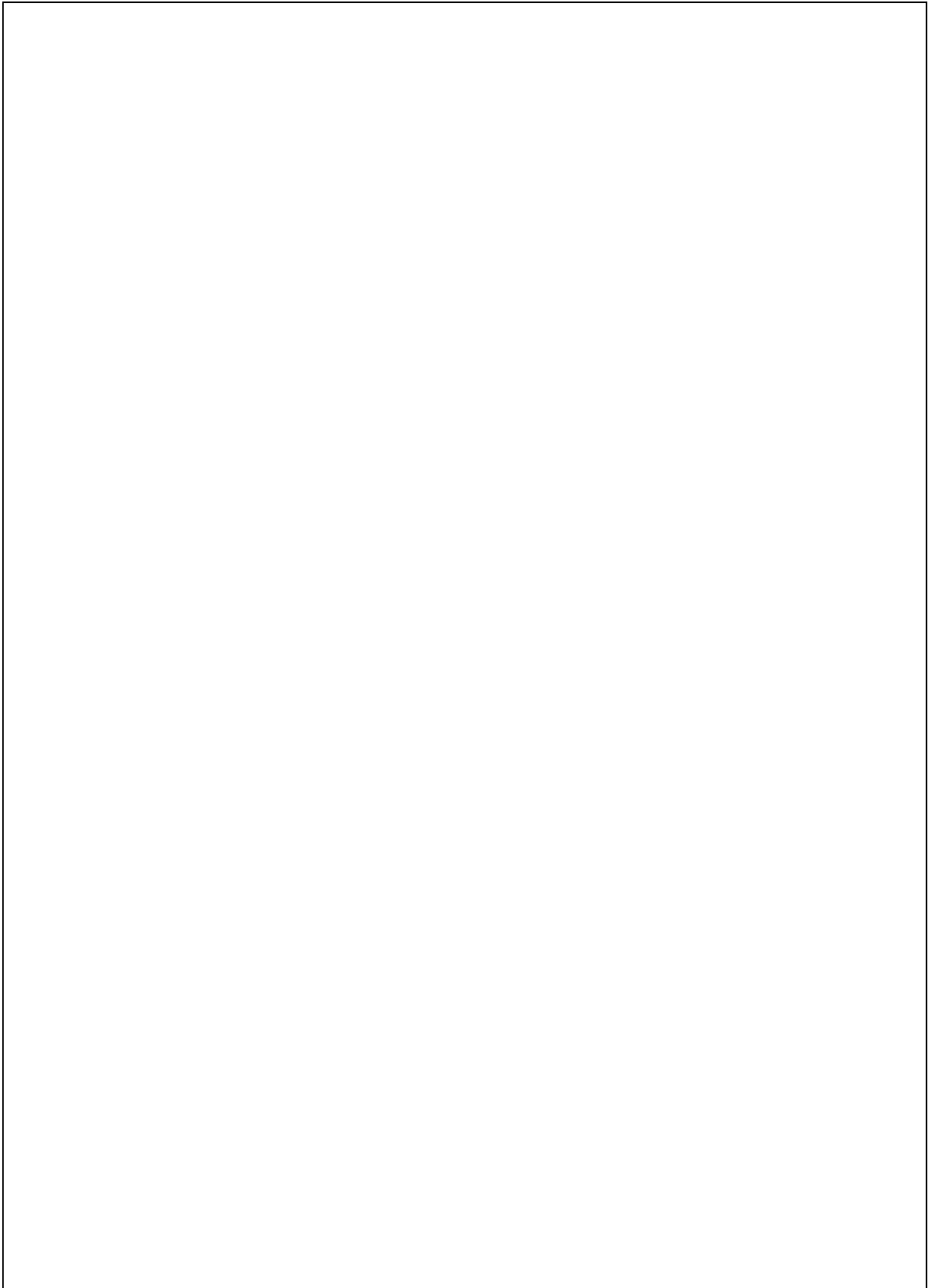
Kleur steeds 1 kraal rood en 1 kraal geel.



Kleur van elk kind 1 hand.



Teken 1 dier wat je leuk vindt.



### Vorderingenlijst bij het boek van 1.

Naam :  
Geboortedatum :  
d.d. beoordeling :

#### Deelvaardigheden:

Kan tellend 1 trede de trap oplopen
Kan 1 keer in de handen klappen
Kan 1 keer op de trommel slaan
Kan met aanwijzen tot 1 tellen
Kan 1 voorwerp pakken op verzoek
Kan groepjes van 1 maken met concreet materiaal
Kan groepjes van 1 omcirkelen op papier
Kan cijfer van 1 herkennen op apparaten
Kan het cijfer van 1 lezen in een cijferreeks
Kan 1 voorwerp leggen met het cijfer 1
Kan "groepjes" van 1 tekenen
Kan het cijfer 1 overtrekken
Kan het cijfer van 1 schrijven





## Bijlage

