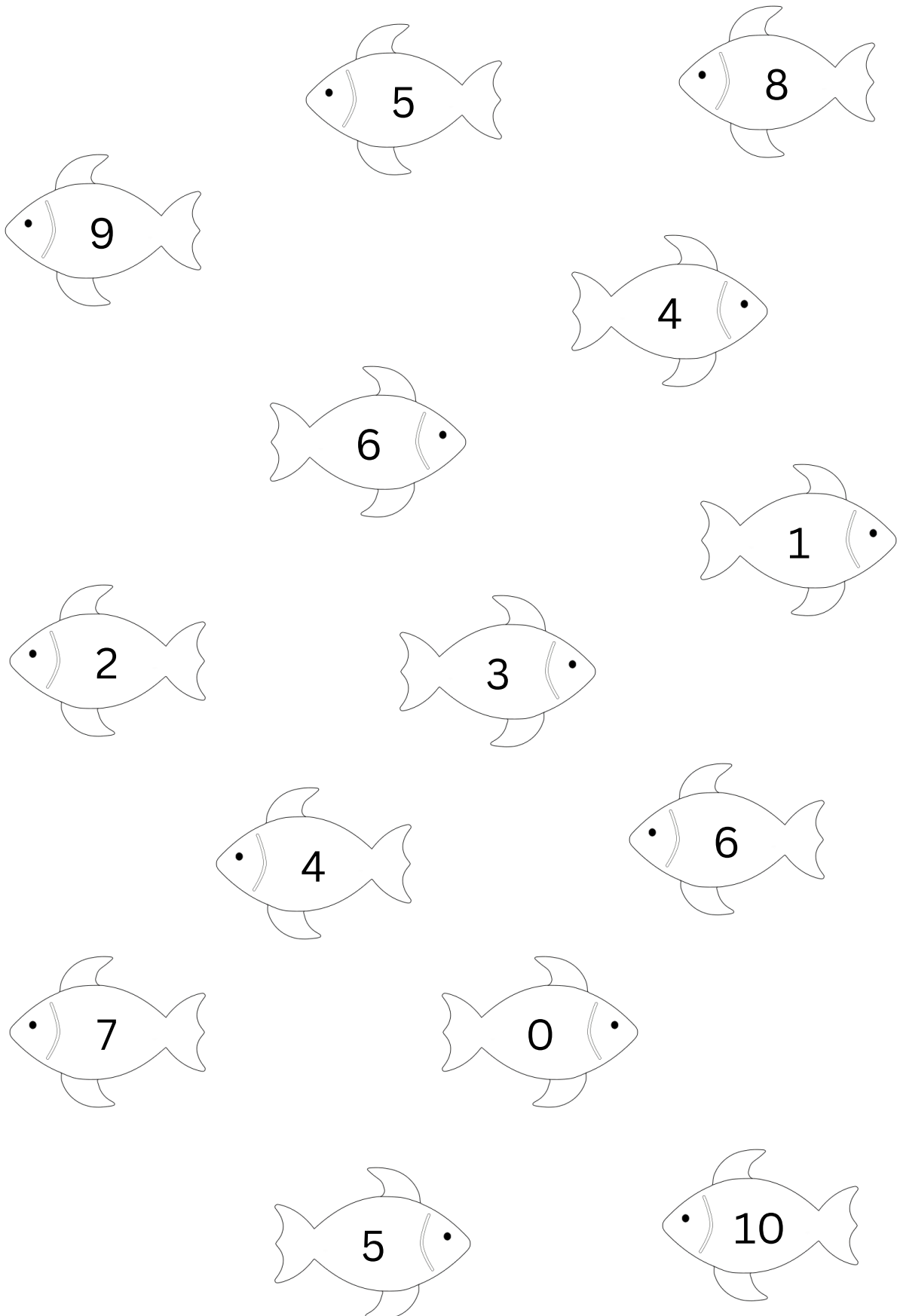


ZOEK EN KLEUR

Welke 2 vissen maken samen 10? Geef ze dezelfde kleur.

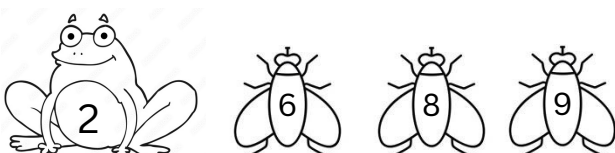
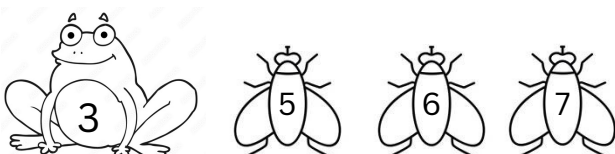
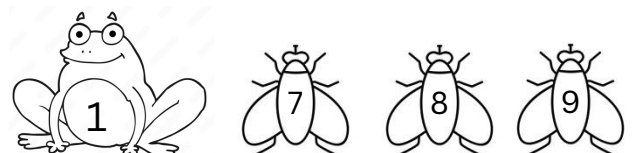
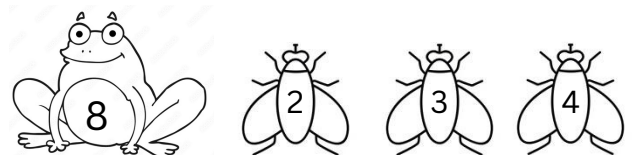
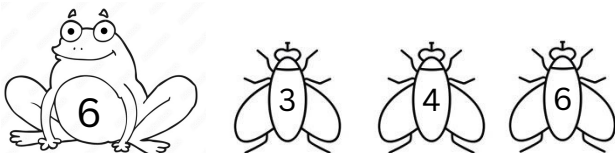
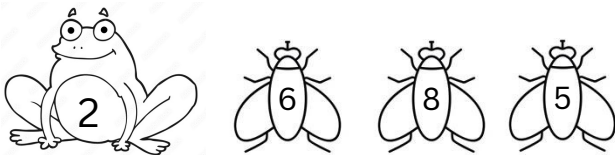
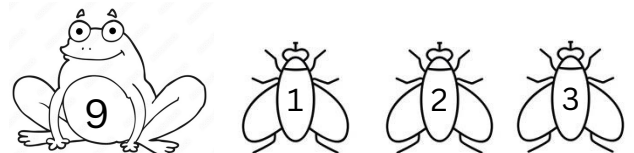
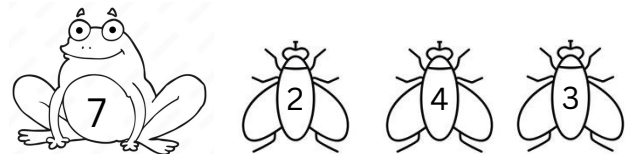
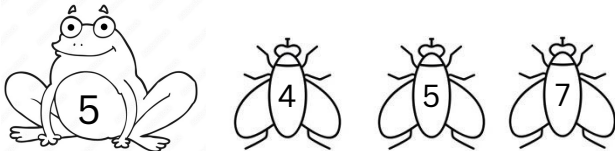
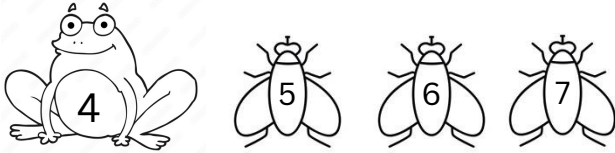


KIKKERS

De kikker heeft honger.

Maar... hij kan alleen de vlieg eten waarmee hij samen 10 is.

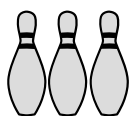
Kleur de vlieg die de kikker eet.



BOWLEN

Er stonden 10 kegels.

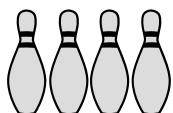
Hoeveel zijn er omgegooid? Kleur het goede antwoord.



4

6

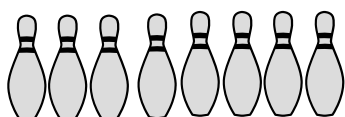
7



4

6

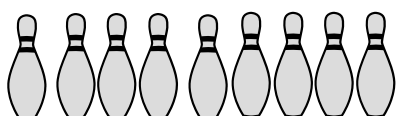
7



2

3

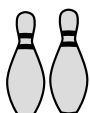
4



2

3

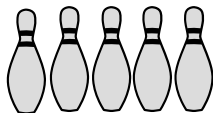
4



5

8

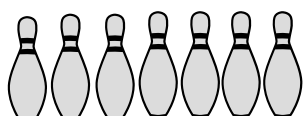
9



5

6

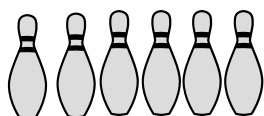
7



2

3

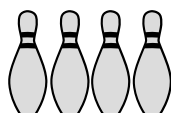
4



2

3

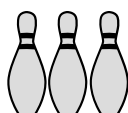
4



5

6

7



6

7

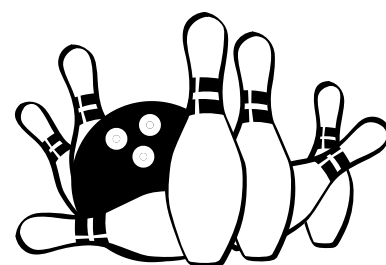
8



8

9

1



VRIENDJES VAN 10 DOOLHOF

Begin bij de pijl en kleur je weg door het doolhof.

Alle getallen die je tegenkomt zijn samen 10.



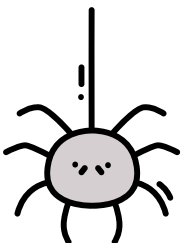
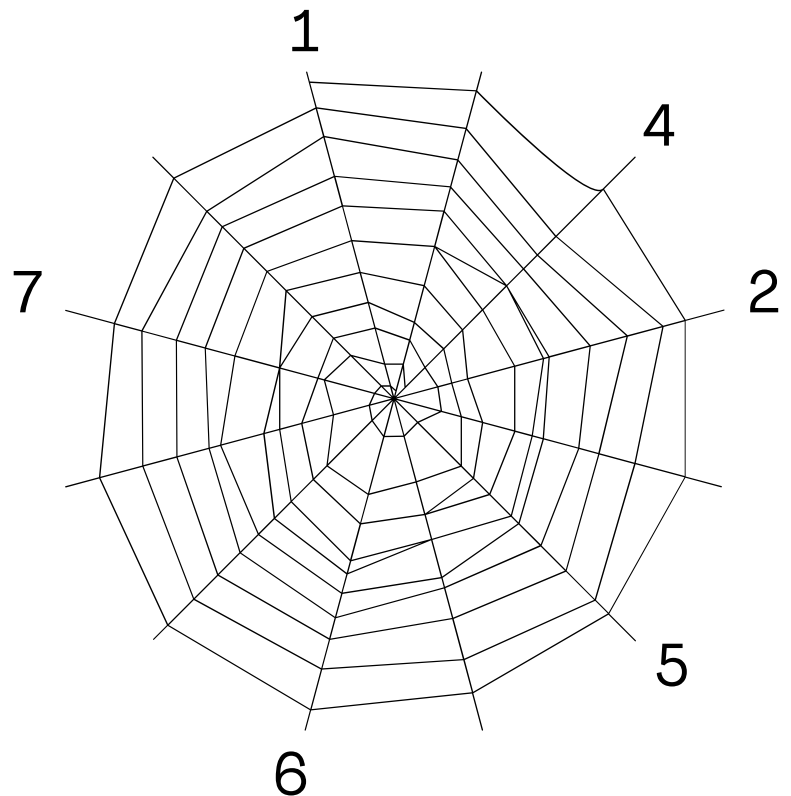
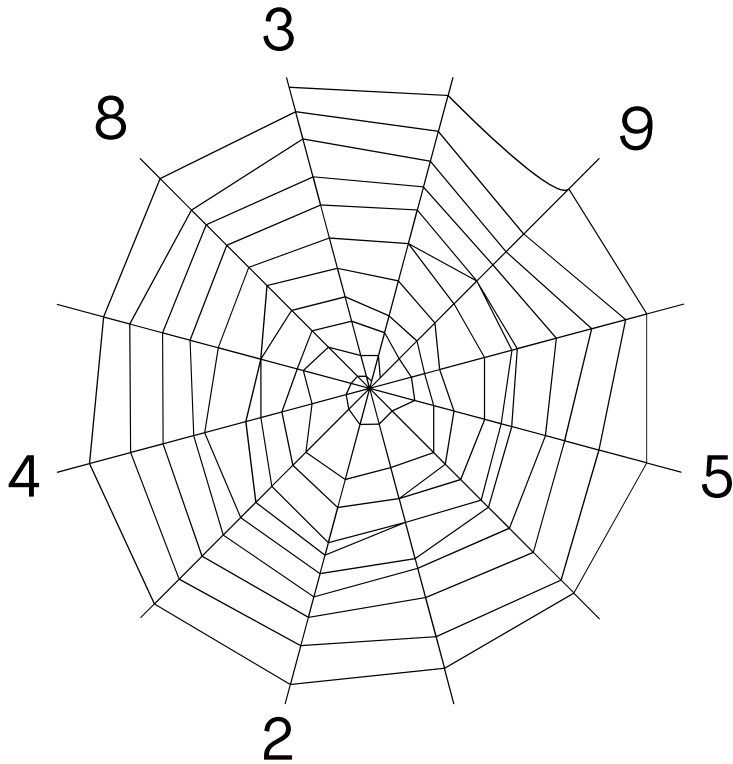
3	2	9	10	9	9	5	7	10	4
7	4	6	8	4	2	6	2	5	4
6	2	3	2	5	5	3	7	2	2
1	9	10	9	6	3	5	4	10	2
8	9	10	5	3	8	2	6	9	3
6	3	5	4	9	1	11	12	7	2
11	2	7	6	2	7	9	5	2	5
5	4	5	5	2	5	8	4	6	7
7	9	0	6	9	1	2	3	2	3
8	1	10	8	2	5	3	10	5	5



Einde!

HET WEB VAN DE 10

Kijk goed naar de getallen op de draden van het web.
Weet jij welk getal aan de **overkant** moet om samen 10 te maken?



EXTRA: VRIENDJES VAN 10 – BEWEGEND LEREN

Hieronder vind je een aantal ideeën om bewegend leren in te zetten bij het automatiseren van de vriendjes van 10.

#1: Lijnenspel

Nodig: stoepkrijt.

Zet met stoepkrijt 10 lijnen op het plein met +/- 1 meter tussen de lijnen. Schrijf bij de lijnen de getallen van 1 tot 10. De kinderen staan op een rij bij lijn 1. De leraar (of een kind) noemt een getal, waarna de kinderen rennen naar de lijn die samen 10 maakt. Bijvoorbeeld: leerkracht - "4" - kinderen rennen naar 6. Kan eventueel in wedstrijdvorm met levens, de afvallers gaan verder oefenen met een andere opdracht.

#2: Kaartspel maatjes

Nodig: pionnen, kaartspelen.

Zet met 4 pionnen een speelveld uit op het schoolplein. Neem de kaarten 1 (aas) t/m 9 uit één of meerdere kaartspellen. Ieder kind krijgt een kaartje. De leerlingen gaan op zoek naar iemand waarmee zij samen 10 maken. Als zij iemand hebben gevonden komen zij naar de leerkracht om te checken. Goed? Allebei een punt! Zij krijgen dan een nieuw kaartje en gaan terug het speelveld in.

Extra: jokers toevoegen aan het spel of een parcours toevoegen waar de kinderen doorheen moeten om bij de leerkracht te komen met hun kaartje.

#3: Levende rekenmachine

Nodig: stoepkrijt, eventueel blokjes om de punten per team aan te geven.

Creëer een aantal plekken op het plein waar de stoeptegels de cijfers 0 t/m 9 bevatten alsof het een rekenmachine is. De leerkracht of een kind noemen een getal onder de tien. De spelers gaan met het linkerbeen op dit getal staan, en proberen zo snel mogelijk met hun rechterbeen op het bijhorende getal dat samen 10 maakt te gaan staan. Het goede antwoord levert een punt op voor het team.

#4: Blokjes aanvullen

Nodig: letterkaartjes of kaartspel, grote bak kleine blokjes, stoepkrijt.

Ook dit spel kan met kaarten uit een kaartspel worden gespeeld. De kinderen krijgen een kaartje met een getal tussen 1 en 9. Zij lopen/ huppelen/ leggen een parcours af naar een plek waar zij dit getal met stoepkrijt op het plein schrijven. Vervolgens pakken zij uit een bak het aantal blokjes dat nodig is om van dit getal 10 te maken, en leggen deze naast het getal op het plein. Cirkel er om heen en door naar een nieuw kaartje!