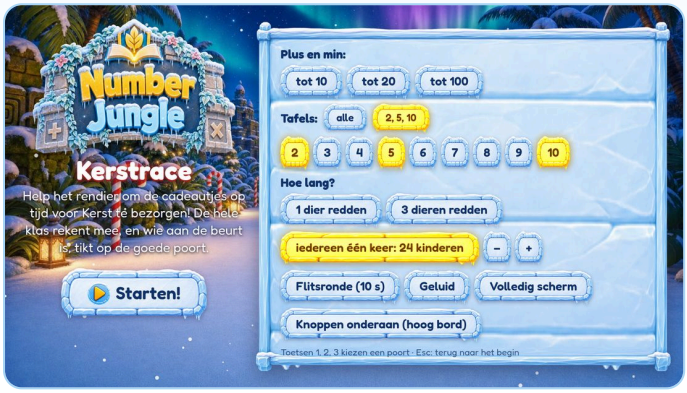
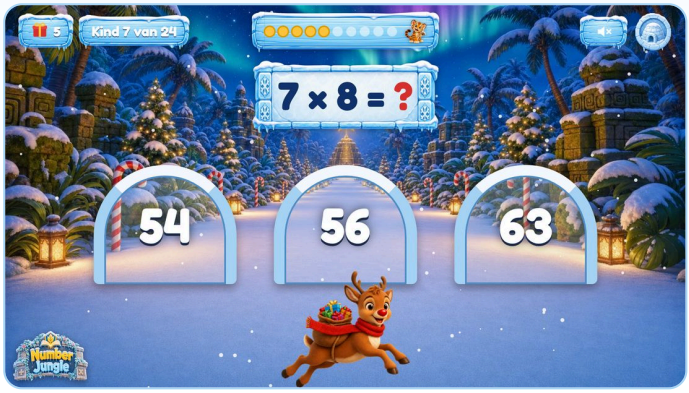
Kerstrace

Rekenspel voor de hele klas op het digibord · Handleiding voor de leerkracht

Een rendier bezorgt de cadeautjes voor Kerst en redt onderweg de dieren uit de Getallenjungle. De klas helpt: er verschijnt een som, iedereen rekent uit het hoofd mee, en één kind tikt op het bord de poort met het goede antwoord aan. Je oefent wat in de klas al aan bod is geweest. 5 tot 15 minuten, zonder voorbereiding.



Start: onderwerp en lengte



Een kind tikt de poort aan

Zo begin je

1. Pak het ZIP-bestand uit (rechtermuisknop → „Alles uitpakken").
2. Dubbelklik op het HTML-bestand. Het opent in de browser (Edge, Chrome, Firefox of Safari) en werkt zonder internet, zonder account en zonder installatie.
3. Kies onderwerp en lengte, tik op „Volledig scherm" (of F11) en „Starten!".

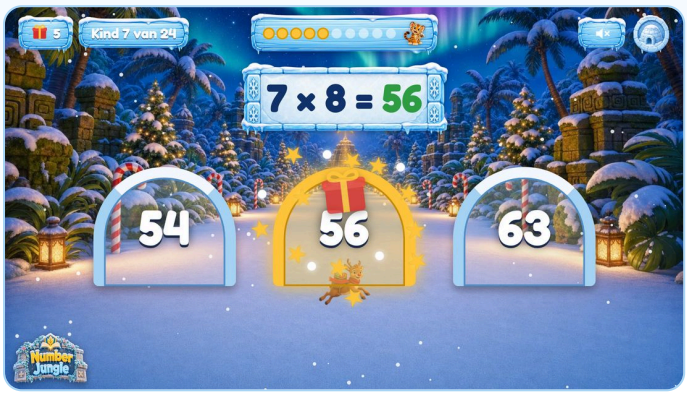
De instellingen

- **Plus en min:** tot 10, tot 20 (met en zonder tiensprong) of tot 100 (tientallen, tweecijferig ± eencijferig, tweecijferig ± tientallen). Plus en min altijd door elkaar.
- **Tafels:** tik één of meer tafels van 2 tot 10 aan; „alle" en „2, 5, 10" als snelkeuze. Bij één tafel komen ook 1 × n en 10 × n voor.
- **Hoe lang:** „1 dier redden" (10 goede antwoorden, ongeveer 5 minuten), „3 dieren redden" (ongeveer 15 minuten) of „iedereen één keer": stel met – en + het aantal kinderen in, ieder kind is precies één keer aan de beurt.
- **Flitsronde:** 10 seconden per som, voor klassen die al vlot zijn. Zonder flitsronde is er geen tijd.
- **Geluid:** zachte geluidjes bij goede antwoorden; bij de start staat het geluid uit.
- **Knoppen onderaan:** voor borden die hoog hangen: de antwoorden staan ook als grote knoppen onderaan, zodat ook kleine kinderen erbij kunnen.

Getallenjungle · number-jungle.com · Sebastian Illing · Gratis voor de klas en thuis · CC BY-NC 4.0 · Lettertype: Fredoka (SIL Open Font License)

Zo gaat een ronde

- Goed: het rendier springt door de poort en een cadeautje vliegt naar de teller.
- Fout: de goede poort licht op, daarna komt de volgende som. De gemiste som komt twee tot vier sommen later terug. Geen foutgeluid, geen punten eraf, en het volgende kind is aan de beurt.
- Elke 10 goede antwoorden wordt een dier gered: tijgerwelp, aap, babyolifant, kikker, papegaai, toekan, schildpad, axolotl. „Nog een keer" gaat verder met het volgende dier.
- Met het toetsenbord: 1, 2, 3 (of ←, ↓, →) kiezen een poort, Esc gaat terug naar het begin.



Goed: door de poort!



Een dier is gered

Ideeën voor in de klas

- Iedereen doet mee: voordat het kind bij het bord tikt, laat iedereen met 1, 2 of 3 vingers zien welke poort hij of zij zou kiezen. Zo rekent echt de hele klas.
- Hulpje: het kind bij het bord mag een tip vragen aan een klasgenoot.
- Als ritueel: elke ochtend in december een korte ronde met 1 dier, bijvoorbeeld met de tafel van de week.
- Twee kanten: raamkant en deurkant sturen om de beurt een kind naar het bord; de geredde dieren zijn van iedereen.
- Aan het eind van de les: „iedereen één keer" als gezamenlijke afsluiting voor de vakantie.

Goed om te weten

- Eén HTML-bestand: werkt offline op digibord, beamer met laptop of tablet. Met vinger, pen of muis.
- Geen gegevens, geen cookies, geen reclame, geen internetverbinding. Bij het sluiten wordt niets bewaard.
- Staat het spel niet op volledig scherm, druk dan op F11. Op 4:3-borden blijft bovenaan een donkere rand, het spel staat onderaan.

Thuis verder spelen

Aan het eind van een ronde toont het spel een QR-code naar Getallenjungle, het rekenspel met het rendier en deze dieren: gratis, zonder reclame, zonder aankopen, voor Android, iPhone en iPad. Handig voor een ouderbrief voor de vakantie.

Getallenjungle · number-jungle.com · Sebastian Illing · Gratis voor de klas en thuis · CC BY-NC 4.0 · Lettertype: Fredoka (SIL Open Font License)