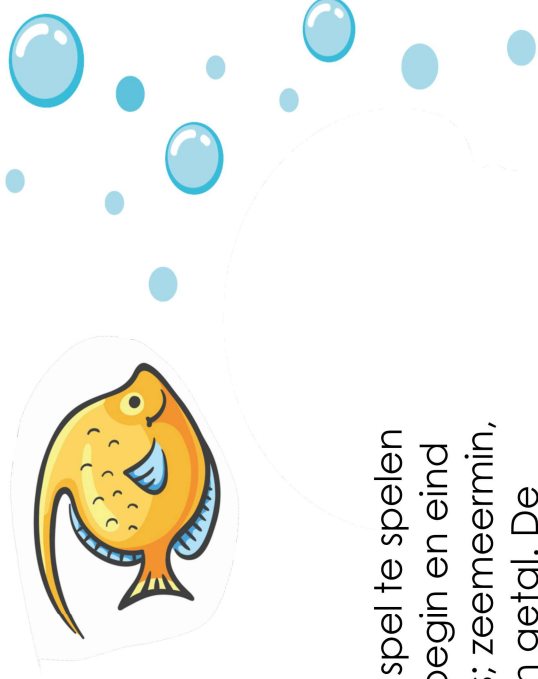








Waar zwemt de vis?



Voorbereiding:

Print de kaartjes, knip ze los en lamineer ze. Om het spel te spelen leg je de getallenlijnkaartjes op volgorde. Aan het begin en eind van de getallenlijn leg je één van de speelkarakters; zeemeermin, schelp. Zij bepalen straks de positie van het gekozen getal. De vissenkaartjes bewaar je op een stapeltje bij het spel.

Het spel spelen:

De leerkracht kiest een getal uit de getallenlijn en houdt deze in gedachten. De kinderen moeten nu gaan raden welk getal het is. Ze mogen steeds één getal noemen waarbij de leerkracht moet antwoorden met lager of hoger. Wanneer het getal lager is verplaatsen de leerlingen het rechter speelfiguur naar dit getal. Wanneer het getal hoger is verplaatsen de leerlingen het linker speelfiguur naar dit getal. Zo worden de keuzemogelijkheden steeds meer beperkt en wordt het makkelijker om het juiste getal te raden. Als het getal geraden is leggen de kinderen er een vissenkaartje op en start het spel opnieuw door de speelfiguren weer terug te leggen en een nieuw getal in gedachten te nemen.

