

# Kaartspel rekenen

## Hoger - lager tm 20 (Kerst)



www.jufsmurf.nl

### Leerdoelen:

- cijferkennis tot en met 20
- getalbegrip (waarde van het getal) tot en met 20
- bepalen of een getal hoger of lager is dan een ander getal tot en met 20
- rekenbegrippen: meer/minder, minst/meest, hoger/lager, hoogst/laagst

### Vorbereiding:

- print de bladen uit
- lamineer de bladen of plak ze op stevig papier
- knip de kaartjes uit

### Gebruik:

- Het spel wordt gespeeld in tweetallen, maar kan ook in drietallen of viertallen worden gespeeld voor meer uitdaging.
- Ieder kind speelt met een eigen set aan kaarten (rood-kerstman, geel-kerstman, blauw-rendier of groen-rendier)
- De kaarten worden per set op een stapel gelegd (eerst even schudden!) met de getallen naar onderen.
- Om de beurt pakt iedere speler de bovenste kaart van hun stapel en vergelijkt het getal met het getal van de ander.
- Het kind met de kaart met het hoogste getal mag de kaarten pakken en dan begint de volgende ronde op dezelfde manier.
- Je kunt er ook voor kiezen om steeds het laagste getal te laten zoeken in plaats van het hoogste getal.
- Vindt het kind het nog lastig, dan kun je er ook voor kiezen om er telmaterialen bij te laten gebruiken (knopen, fiches, kralen...)





















