

Tip; start je les met een energizer! Of heb je een blokkur? Doe er dan één in het midden van je les.

Meer tips voor in de wiskundeles vind je op ilovewiskunde.nl

Speluitleg

- Hieronder staan 12 verschillende 'Energizers'. Kleine spelletjes die je met je leerlingen kunt doen.
- Je hebt de eerder per post verstuurd hexagoon nodig. Of gebruik gewoon een bal of een ander voorwerp om over te gooien.
- Kies een energizer. Alle leerlingen gaan staan. Is er iemand af? Dan gaat deze zitten.

Veel plezier!

1



Tik, Tak, Boem

Uitleg: Schrijf een wiskundige som op het bord en zet een timer. Gooi de hexagoon naar een leerling. Die leerling lost de som op en gooit de hexagoon verder. Als de timer afgaat terwijl iemand de hexagoon vasthoudt, is die leerling af.

Aanpassing: Gebruik eenvoudigere sommen voor onderbouw of moeilijkere voor bovenbouw.

2



Rij van Fibonacci

Uitleg: Gooi de hexagoon en de leerling die het vangt, zegt het volgende getal in de rij van Fibonacci. Foutje?

Begin opnieuw. Variaties met andere getallenreeksen zijn mogelijk.

Aanpassing: Gebruik eenvoudigere reeksen voor lagere niveaus en moeilijkere reeksen voor hogere niveaus.

3



Wiskunde ABC

Uitleg: Gooi de hexagoon naar een leerling die een wiskundige term noemt beginnend met een opeenvolgende letter van het alfabet.

Aanpassing: Voor jongere leerlingen meer alledaagse termen, voor oudere leerlingen moeilijkere termen.

4



Één, Twee, Ping, Vier, Pong

Uitleg: Bij het overgooien van de hexagoon tellen leerlingen hardop, maar vervangen veelvouden van drie door 'ping' en veelvouden van vijf door 'pong'.

Aanpassing: Maak het moeilijker door de regels te veranderen, bijvoorbeeld bij veelvouden van andere getallen.

5



Hoger/Lager

Uitleg: Een leerling neemt een geheim getal in gedachten. De hexagoon wordt gegooid en de vanger raadt het getal. De denker zegt of het hoger of lager is.

Aanpassing: Gebruik grotere getallen voor hogere niveaus.

6



Mystery Number

Uitleg: Iemand bedenkt een getal en de vanger van de hexagoon stelt ja/nee-vragen om het te raden.

Aanpassing: Beperk het aantal vragen voor hogere niveaus.

7



Buurgetallen

Uitleg: Gooi de hexagoon en zeg een willekeurig getal. De buurgetallen links en rechts moeten respectievelijk -1 en +1 van dat getal zijn.

Aanpassing: Gebruik moeilijkere getallen of grotere stappen voor hogere niveaus.

8



Drie Eigenschappen

Uitleg: Gooi de hexagoon en noem een getal. De vanger benoemt snel drie wiskundige eigenschappen van dat getal. Denk daarbij aan een even getal, deelbaar door 4 of de uitkomst van $5 + 7$.

Aanpassing: Voor hogere niveaus, kies moeilijkere eigenschappen.

9



Overgooisommen

Uitleg: Begin met een getal en gooi de hexagoon terwijl je een bewerking roept (bijvoorbeeld plus 2, min 5, keer 6 of gedeeld door 4). De vanger berekent de uitkomst.

Aanpassing: Voor hogere niveaus, gebruik moeilijkere bewerkingen of grotere getallen.

10



Getallenreeksenuitdaging

Uitleg: Gooi de hexagoon en start een getallenreeks zoals vierkantsgetallen of priemgetallen. De volgende leerling moet de reeks voortzetten.

Aanpassing: Voor lagere niveaus eenvoudigere reeksen, voor hogere niveaus moeilijkere reeksen.

11



Schattingsbal

Uitleg: Gooi de hexagoon en vraag een leerling om snel een schatting te maken van een wiskundig probleem, zoals een percentage of een breuk.

Aanpassing: Moeilijkere schattingsvragen voor hogere niveaus.

12



Wiskundig Pictionary

Uitleg: Teken een wiskundig symbool of diagram op het bord. Gooi de hexagoon en de leerling die het vangt, moet raden wat het is. Bij een fout, voeg een aanwijzing toe.

Aanpassing: Voor hogere niveaus moeilijkere symbolen of diagrammen.