



## GROEP 8

INSTAPBLOK

BLOK 1

BLOK 2

BLOK 3

BLOK 4

BLOK 5

BLOK 6

BLOK 7

BLOK 8

BLOK 9

BLOK 10

### ORIËNTATIE GETALLEN



### SPLITSEN



### OPTELLEN EN AFTREKKEN



### VERMENIGVULDIGEN EN DELEN



**S** getallen tot in miljarden uitspreken en in cijfers schrijven, en getallen afronden volgens afrondregels

**DOEL 1**

**F** heel grote getallen uitspreken en in cijfers schrijven, en getallen afronden op tientallen, honderdtallen en duizendtallen volgens afrondregels

**DOEL 1**

**S** betekenis geven aan getallen tot in de miljarden (herhaling)

**DOEL 1**

**F** betekenis geven aan getallen tot in de miljarden (herhaling)

**DOEL 1**

**S** ongelijknamige breuken optellen en aftrekken

**DOEL 2**

**F** benoemde gelijknamige en ongelijknamige breuken optellen en aftrekken (herhaling)

**DOEL 2**

**S** ongelijknamige breuken optellen, aftrekken en vermenigvuldigen (herhaling)

**DOEL 2**

**F** benoemde gelijknamige en ongelijknamige breuken optellen en aftrekken en het berekenen van een deel van het geheel (herhaling)

**DOEL 2**

**S** hoofdrekenen (+, -, × en : ) met eenvoudige benoemde en onbenoemde kommagetallen (herhaling)

**DOEL 1**

**F** hoofdrekenen (+, -, × en : ) met eenvoudige benoemde kommagetallen (herhaling)

**DOEL 1**

### VERMENIGVULDIGEN EN DELEN

**S** cijferend vermenigvuldigen bij sommen als  $22 \times 64$  en  $65 \times 36$



**DOEL 1**

**delen met kommagetallen bij sommen als  $18,88 : 5,9$  en daarbij de komma plaatsen o.b.v. een schatting**



**DOEL 2**

**F** cijferend vermenigvuldigen van rekenen met splitsen bij sommen als  $22 \times 64$  en cijferend of kolomsgewijs vermenigvuldigen bij sommen als  $6 \times 36$



**DOEL 1**

**S** hoofdrekenend vermenigvuldigen met eenvoudige benoemde en onbenoemde kommagetallen en vermenigvuldigen met kommagetallen bij sommen als  $2,9 \times 8,1$  en  $24 \times 0,67$  en daarbij de komma plaatsen o.b.v. een schatting



**DOEL 2**

**F** hoofdrekenend vermenigvuldigen met eenvoudige benoemde kommagetallen en vermenigvuldigen met kommagetallen bij sommen als  $2,9 \times 8,1$  en  $24 \times 0,67$  en daarbij de komma plaatsen o.b.v. een schatting



**DOEL 2**

**S** een breuk met een breuk vermenigvuldigen

**DOEL 2**

**F** een deel van een geheel berekenen en een heel getal met een benoemde breuk vermenigvuldigen (herhaling)



**DOEL 1**

**S** cijferend vermenigvuldigen en kolomsgewijs delen (herhaling)

**DOEL 1**

**F** cijferend of kolomsgewijs vermenigvuldigen of rekenen met splitsen en kolomsgewijs delen (herhaling)



**DOEL 1**

**S** delen met kommagetallen

**DOEL 2**

**F** delen met benoemde kommagetallen



**DOEL 2**

**S** breuken en gemengde getallen delen door een breuk

**DOEL 2**

**F** breuken en gemengde getallen delen door een breuk (in context)



**DOEL 2**

**S** ongelijknamige breuken optellen, aftrekken en vermenigvuldigen (herhaling)

**DOEL 2**

**F** hoofdrekenen (+, -, × en : ) met eenvoudige benoemde en onbenoemde kommagetallen (herhaling)



**DOEL 1**

**S** hoofdrekenen (+, -, × en : ) met eenvoudige benoemde en onbenoemde kommagetallen (herhaling)

**DOEL 1**

**F** hoofdrekenen (+, -, × en : ) met eenvoudige benoemde kommagetallen (herhaling)



**DOEL 1**

**S** staartdelen met sommen als  $5819 : 23$  (oriëntatie)

**DOEL 3**

**F**  $5819 : 23$  kolomsgewijs delen in maximaal 3 stappen (herhaling)



**DOEL 3**



<b>GROEP 8</b>	INSTAPBLOK	BLOK 1	BLOK 2	BLOK 3	BLOK 4	BLOK 5	BLOK 6	BLOK 7	BLOK 8	BLOK 9	BLOK 10
----------------	------------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------

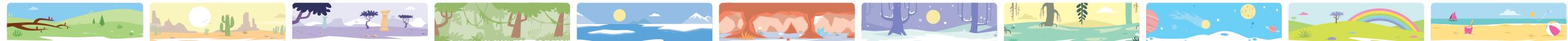
<b>METEN</b> 	<b>S</b> oppervlakte van rechthoeken en driehoeken en inhoud van balkvormige figuren berekenen <b>DOEL 4</b>	<b>S</b> schaal berekenen en schaalnotaties (schaal en notatie 1:xx) gebruiken om lengtes op schaal om te rekenen naar de werkelijke lengtes en omgekeerd, met kleine schalen <b>DOEL 4</b>	<b>S</b> alle maten voor gewicht gebruiken bij herleidingen en dit toepassen bij verhoudingsopgaven met prijzen en gewichten <b>DOEL 4</b>	<b>S</b> rekenen met samengestelde grootheden en dat gebruiken om hoeveelheden verhoudingsgewijs te vergelijken <b>DOEL 4</b>	<b>S</b> rekenen met een schaallijn en met de schaalnotatie 1: xx en de omtrek en oppervlakte berekenen van rechthoekige figuren (herhaling) <b>DOEL 1</b>	<b>F</b> rekenen met een schaallijn en de omtrek en oppervlakte berekenen van rechthoekige figuren (herhaling) <b>DOEL 1</b>	<b>S</b> het berekenen van de inhoud van balkvormige figuren met de inhoudsmaten dm <sup>3</sup> , cm <sup>3</sup> , m <sup>3</sup> en liter (herhaling) <b>DOEL 2</b>	<b>F</b> het berekenen van de inhoud van balkvormige figuren met de inhoudsmaten dm <sup>3</sup> en liter (herhaling) <b>DOEL 2</b>		
	<b>F</b> oppervlakte van rechthoeken en driehoeken en inhoud van balkvormige figuren berekenen met eenvoudige maten <b>DOEL 4</b>	<b>F</b> de schaal berekenen en een schaallijn gebruiken om lengtes op schaal om te rekenen naar de werkelijke lengte en omgekeerd, met kleine schalen <b>DOEL 4</b>	<b>F</b> maten voor gewicht gebruiken bij herleidingen en dit toepassen bij verhoudingsopgaven met prijzen en gewichten in voorstelbare situaties <b>DOEL 4</b>	<b>F</b> rekenen met een eenvoudige samengestelde grootheden en dat gebruiken om hoeveelheden verhoudingsgewijs te vergelijken <b>DOEL 4</b>						

<b>GELD</b> 											
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

<b>TIJD</b> 	<b>rekenen met tijdsduur</b> <b>DOEL 4</b>										
---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

<b>MEETKUNDE</b> 	<b>het begrip 'de kortste weg' op een globe onderzoeken</b> <b>LES 11</b>		<b>het effect verklaren van de in de loop van de dag en gedurende het jaar veranderende zonnestand, en weet dat je met een zonnewijzer de tijd kunt aanduiden</b> <b>LES 11</b>	<b>zich oriënteren op een plattegrond van een gebouw, voorzien van windrosen, legenda en schaal en gegevens interpreteren en weergeven in die plattegrond</b> <b>LES 11</b>	<b>het maken van perspectieftekeningen van eenvoudige ruimtelijke figuren onderzoeken</b> <b>LES 11</b>	<b>een vlakvulling maken in combinatie met symmetrie</b> <b>LES 11</b>		<b>de vorm van doorsneden van ruimtelijke figuren voorspellen, herkennen en tekenen</b> <b>LES 11</b>	<b>een kompas gebruiken</b> <b>LES 11</b>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

<b>VERBANDED</b> 					<b>S</b> gegevens aflezen uit diagrammen, ermee rekenen, trends herkennen en verbanden leggen tussen diagrammen <b>DOEL 4</b>	<b>F</b> gegevens aflezen uit eenvoudige diagrammen, ermee rekenen, trends herkennen en verbanden leggen tussen diagrammen <b>DOEL 4</b>				<b>S</b> gegevens aflezen uit diagrammen, ermee rekenen, trends herkennen en verbanden leggen tussen diagrammen (herhaling) <b>DOEL 1</b>	<b>F</b> gegevens aflezen uit eenvoudige diagrammen, ermee rekenen, trends herkennen en verbanden leggen tussen diagrammen (herhaling) <b>DOEL 1</b>	
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--



## GROEP 8

### INSTAPBLOK

### BLOK 1

### BLOK 2

### BLOK 3

### BLOK 4

### BLOK 5

### BLOK 6

### BLOK 7

### BLOK 8

### BLOK 9

### BLOK 10



de regels kennen voor de volgorde van de bewerkingen  
**DOEL 1**

bewerkingen schattend uitleggen in contexten waarbij het zinvol is om te schatten  
**DOEL 1**

**S** herkennen wanneer een getal deelbaar is door 2, 10, 5 of 4 en door 8, 3 en 9.  
**DOEL 1**

**F** herkennen wanneer een getal deelbaar is door 2, 10, 5 en 4  
**DOEL 1**

de oppervlakte van figuren berekenen die te verdelen zijn in rechthoeken en driehoeken (oriëntatie)  
**DOEL 3**

kritisch leren kijken naar getallen en grafieken uit het nieuws  
**DOEL 3**

het gemiddelde berekenen met hoofdrekenen en met de rekenmachine (herhaling)  
**DOEL 2**

negatieve getallen en Romeinse cijfers (oriëntatie)  
**DOEL 3**

uitrekenen van kwadranten en worteltrekken en de notatie van machten (oriëntatie)  
**DOEL 4**

de regels kennen voor de volgorde van de bewerkingen (herhaling)  
**DOEL 2**

ontbinden in priemgetallen (oriëntatie)  
**DOEL 4**

herkennen, uitleggen en voortzetten van patronen met figuren (oriëntatie)  
**DOEL 3**

handig tellen van alle mogelijke combinaties waarbij de volgorde wel/niet belangrijk is (oriëntatie)  
**DOEL 4**



**S** ongelijknamige breuken optellen en aftrekken  
**DOEL 2**

**S** een breuk met een breuk vermenigvuldigen  
**DOEL 2**

**F** benoemde gelijknamige en ongelijknamige breuken optellen en aftrekken (herhaling)\*  
**DOEL 2**

**F** een deel van een geheel berekenen en een heel getal met een benoemde breuk vermenigvuldigen (herhaling)\*  
**DOEL 2**

**S** breuken en gemengde getallen delen door een breuk  
**DOEL 2**

**F** breuken en gemengde getallen delen door een breuk (in context)\*  
**DOEL 2**

**S** ongelijknamige breuken optellen, aftrekken en vermenigvuldigen (herhaling)\*  
**DOEL 2**

**F** benoemde gelijknamige en ongelijknamige breuken optellen en aftrekken en het berekenen van een deel van het geheel (herhaling)\*  
**DOEL 2**



**S** hoofdrekenend vermenigvuldigen met eenvoudige benoemde en onbenoemde kommagetallen en vermenigvuldigen met kommagetallen bij sommen als  $2,9 \times 8,1$  en  $24 \times 0,67$  en daarbij de komma plaatsen o.b.v. een schatting  
**DOEL 2**

delen met kommagetallen bij sommen als  $18,88 : 5,9$  en daarbij de komma plaatsen o.b.v. een schatting  
**DOEL 2**

**F** hoofdrekenend vermenigvuldigen met eenvoudige benoemde kommagetallen en vermenigvuldigen met kommagetallen bij sommen als  $2,9 \times 8,1$  en  $24 \times 0,67$  en daarbij de komma plaatsen o.b.v. een schatting  
**DOEL 2**

**S** delen met kommagetallen  
**DOEL 2**

**F** delen met benoemde kommagetallen  
**DOEL 2**



rekenen met verhoudingen (herhaling)  
**DOEL 3**

**S** rekenen met breuken, procenten en verhoudingen bij verschillende aanbiedingen  
**DOEL 3**

**F** rekenen met eenvoudige breuken, procenten en verhoudingen bij verschillende aanbiedingen  
**DOEL 3**

**S** complexe contextproblemen over procenten, verhoudingen, breuken en kommagetallen oplossen  
**DOEL 3**

**F** eenvoudige contextproblemen over procenten, verhoudingen, breuken en kommagetallen oplossen  
**DOEL 3**

rekenen met verhoudingen (herhaling)  
**DOEL 1**



**S** met een gegeven kortingspercentage en oude prijs de nieuwe prijs uitleggen en met de gegeven oude en nieuwe prijs het kortingspercentage uitleggen  
**DOEL 3**

rekenen met procenten en het totaal berekenen a.d.h.v. een percentage  
**DOEL 3**

**F** met een gegeven kortingspercentage en oude prijs de nieuwe prijs uitleggen  
**DOEL 3**

**S** redeneren over uitspraken met percentages, percentages boven 100% uitleggen en met percentages rekenen bij hoeveelheden  
**DOEL 3**

**S** rekenen met breuken, procenten en verhoudingen bij verschillende aanbiedingen  
**DOEL 3**

**F** rekenen met eenvoudige breuken, procenten en verhoudingen bij verschillende aanbiedingen  
**DOEL 3**

**S** complexe contextproblemen over procenten, verhoudingen, breuken en kommagetallen oplossen  
**DOEL 3**

**F** eenvoudige contextproblemen over procenten, verhoudingen, breuken en kommagetallen oplossen  
**DOEL 3**

# REKENMUUR

**GROEP 8**

**VAN PLUSPUNT**

An interactive math wall for primary school students, featuring a variety of arithmetic challenges and cartoon illustrations. The wall is divided into several sections: 1. Top left: 'INSTAP' (Entry) and 'REKENMUUR' (Math Wall) with 'VAN PLUSPUNT' (From Plus Point). 2. Top center: A girl with balloons, a boy with a crown, a girl with a map, and a boy with a sword. 3. Middle left: A sign for 'Belien' with a question mark, a sign for 'Tafels van vermenigvuldiging' (Multiplication tables) with a question mark, a sign for 'Rekenen tot en met 100' (Calculating up to 100) with a question mark, and a sign for 'Rekenen tot en met 20' (Calculating up to 20) with a question mark. 4. Middle right: A sign for 'Oriëntatie getallen tot en met 100' (Orientation numbers up to 100) with a question mark. 5. Bottom left: A sign for 'Oriëntatie getallen tot en met 20' (Orientation numbers up to 20) with a question mark. 6. Bottom center: A tractor pulling a trailer with numbers 18, 19, and 20. 7. Bottom right: A small girl with a flower in her hair. 8. Grid sections: The grid contains various arithmetic problems like 14:2, 14:5, 150:3, 42:3, 2x9, 5x... etc., along with multiplication tables (2x4 to 9x4), addition (7+3 to 9+8), subtraction (15-2 to 16-8), and division (40:5 to 48:7). Some sections are highlighted with red boxes or arrows.

This image shows a vibrant, interactive math board game designed for primary school children. The game is set against a backdrop of a colorful landscape with rolling hills, a blue sky with white clouds, and various cartoonish characters like a knight, a dragon, a castle, and a lighthouse.

The game board features several sections for different math activities:

- BLOK 2**: A red-bordered section at the top left containing the text "REKENMUUR VAN PLUSPUNT".
- Delen**: A section with a blue door containing the multiplication problem  $14 \times 2$ .
- Tafels van vermenigvuldiging**: A section with a blue door containing multiplication problems:  $2 \times \dots$ ,  $3 \times \dots$ ,  $5 \times \dots$ ,  $10 \times \dots$ ,  $18 + 9$ ,  $35 + 7$ ,  $30 - 7$ ,  $45 - 9$ ,  $2 \times 4 < 3 \times 4$ ,  $4 \times 4 < 5 \times 4$ ,  $5 \times 4 < 6 \times 4$ ,  $9 \times 4 < 10 \times 4$ .
- Rekenen tot en met 100**: A section with a blue door containing addition problems:  $80 + 20$ ,  $80 - 20$ ,  $80 + \dots = 50$ ,  $70 - 6$ ,  $40 + 5$ ,  $42 + 5$ ,  $48 + 7$ ,  $56 - 2$ ,  $56 - 8$ .
- Rekenen tot en met 20**: A section with a blue door containing addition problems:  $15 + 2$ ,  $15 - 2$ ,  $6 + \dots = 10$ ,  $16 + \dots = 20$ ,  $6 + 8$ ,  $16 - 8$ .
- Oriëntatie getallen tot en met 100**: A section with a blue door containing the sequence  $97, 98, 99, 100$ .
- Rekenen tot en met 10**: A section with a blue door containing the addition problem  $5 + 2$ .
- Oriëntatie getallen tot en met 20**: A section with a blue door containing the sequence  $78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100$ .

Each section contains a small illustration related to the activity, such as a knight on a horse, a castle, or a lighthouse. The overall theme is a fun, outdoor adventure in a medieval-style setting.

**BLOK 4**

**REKENMUUR**  
VAN PLUSPUNT

**Delen**  
 $14 : 2$

**Tafels van vermenigvuldiging**  
 $2 \times \dots$   
 $3 \times \dots$   
 $10 \times \dots$

**Rekenen tot en met 100**  
 $50 + 20$   
 $56 + 20$

**Rekenen tot en met 20**  
 $15 + 2$

**Oriëntatie getallen tot en met 100**  
 $97$   $98$   $99$   $100$

**Roken tot en met 10**  
 $8 - 2$

**Graanstap getallen tot en met 20**  
 $7$   $18$   $19$   $20$

**14 : 5**  
 $18 + 9$   
 $35 + 7$   
 $30 - 6$   
 $45 - 9$

**2 x 4 \rightarrow 3 x 4**  
 $4 \times 4 \leftarrow 5 \times 4$   
 $5 \times 4 \leftarrow 6 \times 4$   
 $9 \times 4 \leftarrow 10 \times 4$

**150 : 3**  
 $7 + 3$   
 $7 \times 9$   
 $8 \times 6$

**42 : 3**  
 $4 + 7$   
 $2 \times 9$   
 $6 + 3$

**3 x 40**  
 $56 - 2$   
 $56 - 8$

**4 x 23**  
 $46 + 23$   
 $46 + 28$   
 $56 - 23$   
 $56 - 28$

**15 - 2**  
 $6 + \dots = 10$   
 $16 + \dots = 20$

**6 + 8**  
 $16 - 8$

**5 + 2**

**5 - 2**

This image shows a vibrant, cartoon-style interactive math wall for children. The title 'BLOK 5' is at the top left, and 'REKENMUUR VAN PLUSPUNT' is in the center. The wall is divided into several sections with different math challenges:

- Delen**: A section with division problems like  $16 : 2$ ,  $14 : 5$ , and  $150 : 3$ .
- Tallen van vermenigvuldiging**: A section with multiplication problems like  $2 \times \dots$ ,  $35 \times 7$ ,  $30 - 6$ , and  $43 - 9$ .
- Rekenen tot en met 100**: A section with addition and subtraction problems like  $50 + 20$ ,  $50 - 20$ ,  $48 + \dots = 50$ ,  $70 - 6$ ,  $40 + 5$ ,  $42 + 5$ ,  $48 + 7$ ,  $56 - 2$ ,  $56 - 8$ ,  $46 + 23$ ,  $46 + 28$ ,  $56 - 23$ , and  $56 - 28$ .
- Rekenen tot en met 20**: A section with addition and subtraction problems like  $15 + 2$ ,  $15 - 2$ ,  $6 + \dots = 10$ ,  $16 + \dots = 20$ ,  $6 + 8$ , and  $16 - 8$ .
- Oriëntatie getallen tot en met 100**: A section featuring a path from 97 to 100.
- Rekenen tot en met 10**: A section with addition and subtraction problems like  $3 + 2$ ,  $5 + 2$ ,  $5 - 2$ , and  $7 - 2$ .
- Oriëntatie getallen tot en met 20**: A section featuring a path from 78 to 20.

The wall is set against a backdrop of a rocky landscape with a blue sky, white clouds, and various cartoon characters like a squirrel, a monkey, and a bear.

An interactive math wall for primary school students, designed like a colorful mural. The wall features various sections with math problems, cartoon characters, and decorative elements. At the top left, a red banner reads "BLOK 6" and "REKENMUUR VAN PLUSPUNT". The wall is divided into several panels: 1. Top row: "Delen" (Division) with a window showing 14 : 2; "14 : 5" (highlighted in yellow); "150 : 3"; and "42 : 3". 2. Second row: "Tellen van vermenigvuldiging" (Multiplication) with windows showing 2 x ...; 18 : 9; 35 : 7; 30 : 6; and 45 : 9. 3. Third row: "Rekenen tot en met 100" (Addition) with windows showing 50 + 20; 50 - 20; 48 + ... = 50; 70 - 6; 40 + 5; 42 : 5; 48 + 7; 56 - 2; 56 - 8; 46 + 23; 46 + 28; 56 - 23; and 56 - 28. 4. Fourth row: "Rekenen tot en met 20" (Addition) with windows showing 15 + 2; 15 - 2; 6 + ... = 10; 16 + ... = 20; 6 + 8; and 16 - 8. 5. Fifth row: "Oriëntatie getallen tot en met 100" (Number orientation) with windows showing 97; 98; 99; 100. 6. Bottom row: "Rekenen tot en met 10" (Addition) with windows showing 8 + 2; 5 - 2; and 3 + 3. 7. Bottom right: "Oriëntatie getallen tot en met 20" (Number orientation) with windows showing 78; 79; 19; 20. The wall is set against a background of a night sky with stars, a full moon, and cartoon trees.

A vibrant, beach-themed playground scene. In the foreground, there's a red banner at the top left with the text 'BLOK 10' and 'REKENMUUR VAN PLUSPUNT'. The playground features several buildings representing different math concepts:

- Delen:** A building with a door labeled '14 : 2'.
- Tellen van vermenigvuldiging:** A building with doors labeled '2 x ...', '5 x ...', and '10 x ...'. Below it, there's a small owl-like character.
- Rekenen tot en met 100:** A building with doors labeled '50 + 20', '56 + 20', '50 - 20', '56 - 20', '48 + ... = 50', '70 - 6', '40 + 5', '42 + 5', '48 + 7', '56 - 2', '56 - 8', '46 + 23', '46 + 28', '56 - 23', and '56 - 28'. Some doors have cartoon characters like a bee and a squirrel.
- Rekenen tot en met 20:** A building with doors labeled '15 + 2' and '15 - 2'.
- Oriëntatie getallen tot en met 100:** A building with doors labeled '6 + ... = 10', '16 + ... = 20', '6 + 8', and '16 - 8'. It also features a small boat character.
- Rekenen tot en met 10:** A building with doors labeled '8 + 2' and '5 - 2'.
- Oriëntatie getallen tot en met 20:** A building with doors labeled '92', '98', '99', and '100'.

The background shows a sandy beach with beach balls, umbrellas, and a blue sky with clouds. A large orange tractor is parked in the bottom center, pulling a trailer with colorful numbers (78, 79, 19, 20). Various cartoon characters like a bee, a squirrel, a bird, and a fish are scattered throughout the scene.