
DE METRIEKMISSIE
1. HET LENGTELAND
2. DE GEWICHTSGROT
1kg
100g
10g
3. HET LITERMEER
1000l
4. HET OPPERVLAKTEVELD
5. DE KUBUSGROT
6. DE REKENTOREN
FINISH

Ter informatie



De **METRIEKMISSIE** is een spel. Niet in een doos, maar in een boek. Daarom zijn ook alleen de voorkanten van elk blad bedrukt.



Maar liefst zes spellen vind je in dit boek: Het Lengteland, De Gewichtsgrot, Het Litermeer, Het Oppervlakteveld, De Kubusgrot, De Rekentoren.

Op elk bord staan 30 getallen. Elk spel heeft zijn eigen opdrachten. Ben je op de zesde kaart, De Rekentoren, dan krijg je vragen uit de vorige werelden.



In het midden van het speelveld staan meetplaatjes met voorbeelden. Daarnaast is er nog een kaart met alle Meetplaatjes uit de werelden.

Verzamel vier Meetpunten en je krijgt de Meetmedaille om toegang te krijgen tot het volgende speelveld.



Zo oefen je al spelenderwijs met alle facetten van het metriek stelsel.



Zo speel je een spel:

Haal voorzichtig (snijden) de bladen van een spel uit dit boek. Het is handig om de bladen te lamineren - dan zijn ze lekker stevig en gaan lang mee.



Knip de Meetpunten en de Meetmedailles uit. Je hebt verder alleen een dobbelsteen en vier pionnetjes nodig.

Speel het spel en leer veel over het metriek stelsel.
Speel je het bord van De Rekentoren goed dan heb je laten zien dat je de METRIEKMISSIE hebt volbracht.





1. HET LENGTELAND

LENGTE

km • hm • dam • m • dm • cm • mm

START

1 2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23

24 25 26 27 28 29 30

DE METRIEKMISSIE

MEETPLAATJES – HET LENGTELAND

LENGTE

km – hm – dam – m – dm – cm – mm

1 mm

Dikte van een dunne potloodstreep (ongeveer)

1 cm

Breedte van een vingernagel

1 dm

Van mondhoek tot oor (ongeveer)

1 m

Een hele grote stap

1 dam

Touw van 10 meter

1 hm

100 meter

112

12,4

Hectometerpaaltjes langs de snelweg

1 km

1 kilometer

1000 hele grote stappen = 1000 meter

Speluitleg De Metriekmissie

1. Het spelbord



- Het spel heeft 6 verschillende borden (A4-formaat).
- Op elk bord staan 30 getallen.
- In het midden van het speelveld staan meetplaatjes met voorbeelden.
- Speel je met alle borden, dan zijn er 180 getallen en 180 opdrachten.

2. Hoe werkt het spel?

- Spreek van tevoren af met welke meetwereld(en) je speelt.
- Iedereen begint bij het laagste getal van een bord.
- Met een dobbelsteen verplaats je je pion over het bord.



Het doel:

Verzamel de vier meetpunten uit elke wereld. Heb je vier meetpunten verdiend, dan verdien je een meetmedaille!



Wie als eerste slaagt, wint!

Speel je bijvoorbeeld met drie meetwerelden, dan kun je maximaal drie medailles winnen.

De spelregels

1. Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion het gegooide aantal vakjes.
2. Bij elk vakje hoort een vraag.
3. De speler die na jou aan de beurt is leest de opdracht voor (jij mag meekijken). De speler die voor jou de beurt had controleert het antwoord op het antwoordblad.
4. Bij een goed antwoord verdien je één **MEETPUNT**. Gebruik daarvoor de meetpunten of fiches.
5. Met vier meetpunten binnen één meetwereld verdien je de medaille van die wereld. Per wereld kun je één medaille verdienen.
6. Heb je een medaille verdiend, dan mag je ook direct starten in de volgende meetwereld.
   Na een rondje nog geen medaille? Loop nog een rondje tot je een medaille hebt.
7. Spreek met elkaar af wanneer het spel stop: na 20 minuten, of ....

3. Drie niveaus voor groep 5-8

Niet ieder kind hoeft dezelfde opdrachten te krijgen. Er zijn drie niveaus die je herkent aan één, twee of drie sterren.

★ **Niveau 1 – Meetverkenner**
Vooral groep 5-6. Herkennen, vergelijken, schatten en eenvoudige omrekeningen.
Bijvoorbeeld: 2 meter = ... centimeter.



★★ **Niveau 2 – Meetexpert**
Vooral groep 6-7. Grotere sprongen, kommagetallen en verschillende eenheden.
Bijvoorbeeld: 2,5 kilogram = ... gram.

★★★ **Niveau 3 – Meetmeester**
Vooral groep 7-8. Oppervlakte, volume, samengestelde opdrachten en redeneren.
Bijvoorbeeld: hoeveel liter water past er in een bak van 50 × 40 × 30 cm?



De moeilijkheid loopt niet automatisch op naarmate je verder op het bord komt. Kies vooraf een niveau en blijf dat voor de hele spelronde gebruiken.

4. De opdrachtkaarten

- Er zijn vijf soorten opdrachtkaarten (één voor elke meetwereld):



- Ben je op de 6e kaart, DE REKENTOREN, dan krijg je vragen uit de vorige werelden. Daarmee laat je zien dat je echt een kei bent en de METRIEKMISSIE goed hebt gedaan.



5. De meetplaatjes



- De meetplaatjes zijn een belangrijk hulpmiddel.
- Hiermee leren kinderen hoe maten er in het dagelijks leven uitzien.
- Op het bord DE REKENTOREN staan geen meetplaatjes. Er is wel een kaart met alle meetplaatjes uit de vorige werelden.

DE METRIEKMISSIE

MEETPUNTEN




DE
METRIEKMISSIE
LENGTE


DE
METRIEKMISSIE
LENGTE


DE
METRIEKMISSIE
LENGTE


DE
METRIEKMISSIE
LENGTE