ozobot LESMATERIAAL

LESPLAN VOOR DE LEERKRACHT

Rekenen met bowlingkegels – niveau 2

Groep 4–5 | 30 min | Ari | Ari-app



Ga bowlen met Ari! Laat je leerlingen kegels omgooien, de aantallen bijhouden en vijf getallen optellen tot een score. Daarna vergelijken ze scores en berekenen ze verschillen.

Bekijk de les online
lessen.ozobot-benelux.nl/les/rekenen-met-bowlingkegels-niveau-2

Gratis lesmateriaal van Ozobot Benelux · versie van 21 oktober 2026 · Print de werkkaarten op 100% (werkelijke grootte).

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voor de leerkracht

Groep 4–5 · 30 min · Rekenen

Leerdoelen

Na deze les kunnen de leerlingen:

1. De leerling kan de som van vijf of meer getallen bepalen.
2. De leerling kan sommen en verschillen vergelijken om een eindscore te bepalen.

SLO-leerdoelen

2.1 Verzamelen van bruikbare gegevens uit een gegevensverzameling.

Video's en presentatie

Ozobot: rekenen met bowlingkegels, niveau 2, V6
lessen.ozobot-benelux.nl/v/1615-1

Voorbereiding

Benodigdheden

- ✓ 10 bowlingkegels per groepje
- ✓ Kleurcodestiften
- ✓ Pen of potlood

Materialen voor de leerlingen

- ✓ 1 Ozobot Ari per groepje
- ✓ 1 werkkaart (2 pagina's) per groepje
- ✓ 10 bowlingkegels per groepje
- ✓ 1 pen of potlood per leerling
- ✓ 1 set kleurcodestiften per groepje

Tips voor de leerkracht

Heb je een 3D-printer? Dan kun je de bowlingkegels printen met de bestanden uit de 3D-CAD-bibliotheek.

Voorkennis

- Meerdere getallen van één cijfer bij elkaar optellen
- Getallen van meerdere cijfers van elkaar aftrekken

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Lesverloop

1 Introductie

Laat de leerlingen in groepjes van 2 of 3 werken. Geef iedere leerling in het groepje een rol.

2 App instellen

Vraag de leerlingen om de Bowling App te openen. Laat ze de app Bowling Pin Numbers Level 2 zoeken, met de emoji van meerdere bowlingkegels. Die geeft aan dat dit de les voor groep 4–5 is.

3 Uitleg

Vertel de leerlingen dat ze Ari gebruiken om bowlingkegels om te gooien. Ze noteren hoeveel kegels er omvallen en tellen de aantallen bij elkaar op om hun score te bepalen. Met Ari controleren ze ook de antwoorden op de optelsommen. Daarna beantwoorden ze vragen over het aantal omgevallen kegels en het aantal kegels waarmee ze begonnen. Volg de instructies op de werkkaart.

4 Programmeren

Laat de leerlingen op een van de banen een lijn tekenen die Ari van de start naar de bowlingkegels kan volgen. Zet 10 bowlingkegels aan het uiteinde van de lijn, tegenover de start. De leerlingen gebruiken deze lijn op de werkkaart en de lijnvolgsensor om Ari te programmeren om de bowlingkegels om te gooien. Daarna voeren ze via het aanraakscherm van Ari getallen in en controleren ze hun antwoorden.

5 Uitvoeren en problemen oplossen

Als alles klaarstaat, laat je de leerlingen Ari bij de start op de lijn zetten. Laat ze kijken hoe Ari de lijn volgt en de kegels omgooit. Tel hoeveel kegels er omvallen. Zet vóór elke beurt alle 10 kegels weer neer; op de scorekaart staat bij elke beurt al 10 als beginaantal. Daarna beantwoorden de leerlingen de vraag op het scherm van Ari door op het juiste getal te tikken: ‘Hoeveel kegels zijn er omgevallen?’ De leerlingen doen dit 5 keer en vullen scorekaart 1 in. Ari onthoudt de ingevoerde getallen. Nadat er 5 getallen zijn ingevoerd, vraagt Ari de leerlingen naar de som van die 5 getallen. Laat de leerlingen de totalen op de werkkaart invullen en daarna op de som op het scherm van Ari tikken.

De leerlingen herhalen dit proces, vullen scorekaart 2 in en tellen de getallen bij elkaar op om de totalen te bepalen.

Als beide scorekaarten zijn ingevuld, maken de leerlingen het onderste gedeelte van de werkkaart.

6 Afsluiting

Bespreek de vragen onderaan de werkkaart:

- Wat was je eindgetal?
- Wat vertelt dit getal je?
- Vergelijk de getallen met een klasgenoot of met de hele klas.
- Bij wie stonden de minste kegels nog overeind?

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voor de leerlingen

Rekenen met bowlingkegels – niveau 2

Reken en bowl met Ari!

Laat Ari de bowlingkegels omgooien. Tel hoeveel kegels omvallen en reken je score uit.

Je hebt nodig

- ✓ Ari
- ✓ Bowling App
- ✓ werkkaart
- ✓ 10 bowlingkegels
- ✓ pen of potlood
- ✓ kleurcodestiften

Zo ga je te werk

1 Werk samen

Werk in een groepje. Spreek af wie welke rol heeft.

2 Open de app

Open de Bowling App. Zoek Bowling Pin Numbers Level 2. Kies de app met meerdere bowlingkegels.

3 Maak de baan

Teken op een baan een lijn van de start naar de bowlingkegels. Zet 10 bowlingkegels aan het einde van de lijn, tegenover de start.

4 Start Ari

Zet Ari bij de start op de lijn. Kijk hoe Ari de lijn volgt en de kegels omgooit.

5 Vul scorekaart 1 in

Tel hoeveel kegels er omvallen. Tik op het juiste getal op Ari. Zet daarna alle 10 kegels weer neer voor de volgende beurt. Doe dit 5 keer en vul scorekaart 1 in. Tel de 5 getallen bij elkaar op. Vul de som in op de werkkaart en tik daarna op die som op Ari.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

6 Vul scorekaart 2 in

Herhaal de stappen voor scorekaart 2. Tel de getallen bij elkaar op en vul het totaal in.

7 Maak de werkkaart af

Maak het onderste gedeelte van de werkkaart.

Tot slot

Bespreek de vragen onderaan de werkkaart. Wat was je eindgetal? Wat vertelt dit getal je? Vergelijk je getal met dat van een klasgenoot. Bij wie stonden de minste kegels nog overeind?

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Rekenen met bowlingkegels

Naam: _____

Datum: _____

Niveau 2 – Scoreblad

Scorekaart 1

	Beurt 1	Beurt 2	Beurt 3	Beurt 4	Beurt 5	Totaal
Kegels vooraf	10	10	10	10	10	▲ _____
Kegels om						x _____

▲ Met hoeveel kegels begon je in totaal?

x Hoeveel kegels vielen er in totaal om?

Scorekaart 2

	Beurt 6	Beurt 7	Beurt 8	Beurt 9	Beurt 10	Totaal
Kegels vooraf	10	10	10	10	10	▲ _____
Kegels om						x _____

▲ Met hoeveel kegels begon je in totaal?

x Hoeveel kegels vielen er in totaal om?

Tel de beginaantallen kegels van beide scorekaarten bij elkaar op.

▲ _____ + ▲ _____ =

Tel de omgevallen kegels van beide scorekaarten bij elkaar op.

x _____ + **x** _____ =

Trek het aantal omgevallen kegels van het beginaantal af.

1. Wat is je uitkomst?
2. Wat vertelt dit getal je?
3. Vergelijk je uitkomst met die van een klasgenoot.
4. Bij wie bleven de minste kegels staan?

▲ – **x** _____

ozobot

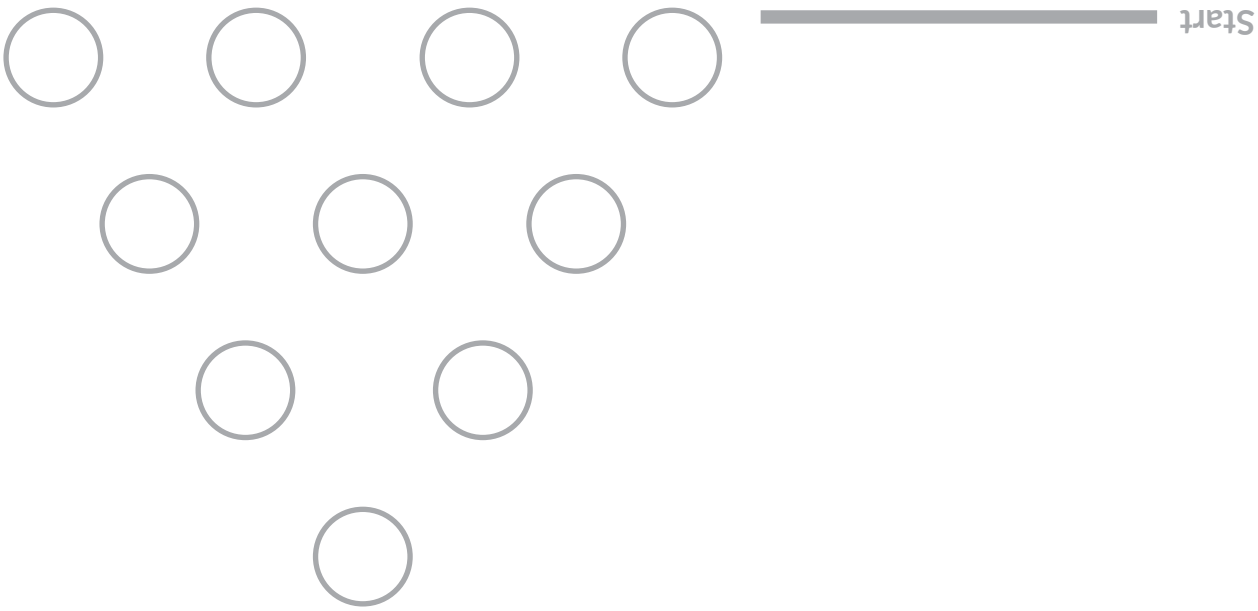
Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Rekenen met bowlingkegels

Bowlingbanen

Naam: _____

Datum: _____





ozobot

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.