

# Voorlees-instructie

## “Twix en de geluksgetallen”



[Vertel en vermenigvuldig!](#)

[De getallen in het boek](#)

[Checklist vooraf](#)

[Starten met voorlezen](#)

[Deel 1 – Weg uit het Kasteel van Twix](#)

[Deel 2 – Het Huis van Verlangen](#)

[Deel 3 – Het Duistere Kasteel van Nulla](#)

[Deel 4 – Een opvolger voor Twix](#)

[Deel 5 – De Geluksgetallen](#)

[Bijlage – Knuffelgetallen](#)

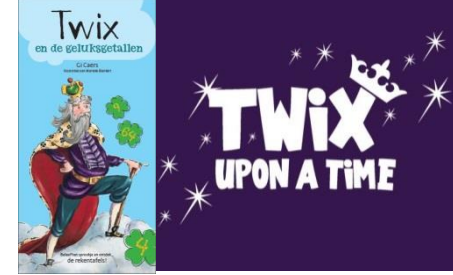


# Vertel en vermenigvuldig!



- Sta je voor de klas en ga je het boek “Twix en de geluksgetallen” voorlezen? Dan is deze voorleesinstructie bestemd voor jou!
- Het boek is geschikt voor kinderen vanaf ongeveer 7 jaar. Vanaf leesniveau AVI E5 kunnen de kinderen het boek ook zelf lezen.
- Uit de praktijk is gebleken dat het sprookje het beste aanslaat in groep 5 (leerjaar 3). Maar ook in de aangrenzende groepen kan Twix op het enthousiasme van de kinderen rekenen.
- Bij het voorlezen is het van belang dat de kinderen ruimte krijgen om zich in te leven in de personages en het sprookje op hun eigen manier mogen beleven. Hoe meer plezier er is, hoe gemakkelijker de ezelsbruggetjes voor de rekentafels later zullen worden opgenomen.
- Hoewel de nadruk dus in eerste instantie ligt op het “vertellen”, willen we in deze voorleesinstructie ook even stil te staan bij de getallen in het verhaal, zodat ze later ook gemakkelijker toe te passen zijn bij het “vermenigvuldigen” in de Twix oefenmodules.

# De getallen in het boek



- “Twix en de geluksgetallen kenmerkt zich door een veelheid aan getallen, in de tekst, maar ook er omheen. Wat is hiervan de betekenis?
    - **In de tekst: getallen om mee te rekenen!**

Wordt een getal weergegeven in cijfervorm (bijv. “7 dwergen”) dan wordt het later gebruikt in een rekentafel of berekening. Voor een getal dat in letters wordt weergegeven (bijv. “de twee ridders van Nulla”) geldt dat niet.
    - **Bij de illustraties: geluksgetallen!**

Elke prins of prinses heeft in het sprookje een geluksgetal en daar hoort ook een afbeelding bij. Een geluksgetal- afbeelding is herkenbaar aan een groene klaver met daarin het geluksgetal. Geluksgetallen representeren de tafels met gelijke factoren (1x1, 2x2, 3x3, ... 10x10). Ze worden samengevat in Deel 5.
    - **In de kantlijn en in de bijlage: knuffelgetallen!**

Met elkaar hebben de prinsen en prinsessen ook knuffelgetallen, dit zijn de tafels met ongelijke factoren (2x3, 2x4, ...9x10). In de bijlage worden alle knuffelgetallen samengevat en toegelicht. Door ze ook in de kantlijn van het verhaal op te nemen, kan er een relatie worden gelegd met het sprookje.
- 14
- Paarse getallen: Geheimen (Verjaardagsgeheim = tafel van 2).
- 56
- Rode getallen: Wensen en dromen

# Checklist vooraf



- Lees het boek “Twix en de geluksgetallen” van te voren door en bestudeer het voorleesmateriaal op de website ([www.twixuponatime.com](http://www.twixuponatime.com)).
- Het voorlezen is geen onderdeel van de rekenles! Wees als leerkracht wel bewust van de rekentrucjes en ezelsbruggetjes, zodat je ze eventueel later in de rekenles kan toepassen.
- Bedenk van te voren hoe je het voorlezen gaat indelen (bijvoorbeeld een kwartiertje per dag). Neem de tijd, maar probeer het boek wel uit te lezen in 3 tot 4 weken, zodat de kinderen focus houden op het verhaal.
- Zorg dat je de beschikking hebt over een digibord voor het tonen van de beschikbare [web-illustraties](#) .
- Druk de kasteelopdrachten tijdig af en deel ze uit aan de kinderen aan het begin van een nieuwe deel (geldt alleen voor Deel 1, 2 en 4).
- Bedenk van te voren of en wanneer je de kleurplaten wil gebruiken. Deel deze pas uit wanneer het bijbehorende tekstfragment is voorgelezen.

# Starten met voorlezen



- Bij de introductie van het boek is het niet nodig om de kinderen te vertellen dat het gaat om een sprookje met rekentafels. Het kan namelijk ook leuk zijn om ze dit tijdens het voorlezen zelf te laten ontdekken.
- Start het voorlezen op pagina's 4 en 5 van het boek, dit zijn de inleidende woorden van Twix. Toon daarbij de web-illustratie van “Twix op zijn wolk” op het digibord.
- Stel vervolgens alle personages één voor één voor door de tekst voor te lezen bij de "De prinsessentoren" en "De prinsentoren“.
- Maak bij het introduceren van de personages gebruik van de Animatie of web-illustratie genaamd "het Kasteel van Twix“. Beide hulpmiddelen zijn interactief, bepaal van tevoren welke van de twee je op het digibord wilt tonen.

# Deel 1

## Weg uit het Kasteel van Twix



- Geef de kinderen bij het begin van Deel 1 een luisteropdracht: kasteelopdracht 1 "Hoe oud zijn de prinsen en prinsessen". Laat ze tijdens het voorlezen de leeftijden zelf ontdekken (de prinsen en prinsessen zijn dubbel zo oud als het aantal edelstenen in hun kroon). Alle leeftijden worden in de loop van het verhaal genoemd en zijn ook in het boek goed herkenbaar aan de paarse getallen in de kantlijn. De meeste leeftijden komen aan bod in Deel 1, de overige leeftijden in Deel 2.
- De afbeeldingen uit Deel 1 (Ena resp. Twix als oude man) kunnen worden getoond door het aanklikken van de klavers ("1" resp. "4") op de web-illustratie van "Het Huis van Verlangen". Zie hiervoor ook de toelichting bij Deel 2.

# Deel 2

## Het Huis van Verlangen



- Gebruik bij de introductie van Deel 2 de web-illustratie “Het Huis van Verlangen” en lees de tekst voor die hierbij is afgebeeld.
- Geef de kinderen de luisteropdracht: kasteelopdracht 2 "Iedereen heeft een geluksgetal"  
Laat de kinderen tijdens het voorlezen ontdekken wat de geluksgetallen zijn van de prinsen en prinsessen.
- De geluksgetal-afbeeldingen van Vijve, Achtor en Zeva uit Deel 2 kunnen worden getoond door het aanklikken van de bijbehorende klavers (“**25**”, “**64**” resp. “**49**”) op de web-illustratie van “Het Huis van Verlangen”.

### **Toelichting:**

De geluksgetal-afbeeldingen zijn verspreid over het boek (Delen 1 - 5). Ze zijn herkenbaar aan een groene klaver met daarin het geluksgetal. Door op de web-illustratie van “Het Huis van Verlangen” een klaver aan te klikken wordt de bijpassende afbeelding getoond. Bij elke afbeelding hoort ook een kleurplaat. Toon afbeeldingen en kleurplaten pas aan de kinderen als het bijbehorende verhaalfragment is verteld.

# Deel 3

## Het Duistere Kasteel van Nulla



- Gebruik de Animatie of web-illustratie "Het Duistere Kasteel" als inleiding op Deel 3. Naast het Duistere Kasteel toont deze ook de twee bewoners van het kasteel: Elvis en Nulla.
- De geluksgetal-afbeelding van Zess uit Deel 3 kan worden getoond door het aanklikken van klaver "36" op de web-illustratie van "Het Huis van Verlangen". Zie hiervoor ook de toelichting bij Deel 2).



# Deel 4

## Een opvolger voor Twix



- In dit deel keert het verhaal terug naar het Kasteel van Twix. Dit is een goed moment om kasteelopdracht 3 , “Treden en planken tellen”, uit te delen. Deze opdracht is een teloefening die eventueel ook tijdens de rekenles mag worden gemaakt (tafel van 5!).
- De geluksgetal-afbeeldingen van Virus en Negi uit Deel 4 kunnen worden getoond door het aanklikken van de bijbehorende klavers (“**16**” resp. “**81**”) op de web-illustratie van “Het Huis van Verlangen”. Zie hiervoor ook de toelichting bij Deel 2.
- Indien gewenst kan bij de **rode** getallen in de kantlijn een afbeelding worden getoond: maak daarbij gebruik van de web-illustratie “Knuffelwensen”:
  - **Dria**: 3 dobbelstenen **18**
  - **Zess**: 6 klavertjesvier **24**
  - **Achtor**: 8 klavertjesdrie **24**
  - **Zeva**: verjaardagskalender **21 28**

# Deel 5

## De Geluksgetallen



- Dit laatste deel start met een opsomming van alle geluksgetallen door Twix. De geluksgetallen representeren de tafels met gelijke factoren.
- Gebruik de web-illustratie “De geluksgetallen” om een overzicht te krijgen van alle geluksgetallen. Net zoals bij “Het Huis van Verlangen” worden bij het aanklikken van de klavers de overeenkomstige “geluksmomenten” getoond. Ditmaal zijn ook de afbeeldingen van Tinus en Dria toegevoegd (klaver “**100**” resp. “**9**”). Toon de afbeelding van Dria pas bij het voorlezen van het gedicht in de bijlage.

# Bijlage

## Knuffelgetallen



- Lees alleen het gedicht (rode pagina) van de bijlage voor, als afsluiting van het sprookje en als opstapje naar de rekenles. De rest van de bijlage is minder geschikt om te worden voorgelezen, maar is wel een handige samenvatting van alle Twix rekenalgoritmes en ezelsbruggetjes die worden toegepast in de rekenmodules.
- De Knuffelgetallen representeren de tafelsommen met ongelijke factoren, waarbij de *geheimen* (paars) rekenalgoritmes zijn, en de *wensen en dromen* (rood) ezelsbruggetjes voor de meest lastige tafels. De rode getallen zijn allemaal in de kantlijn van het sprookje terug te vinden (zie ook toelichting bij deel 4), de paarse getallen slechts gedeeltelijk (alleen het verjaardagsgeheim van Twix).
- Wil je meer doen met de ezelsbruggetjes en rekenalgoritmes van Twix, ga dan naar [Twix rekenen](http://www.twixrekenen.nl) op de website [www.twixuponatime.com](http://www.twixuponatime.com).