

Structurerende rekeninstructie

Auteur

Kirsten Heezius

Tijdens het spel ontstaan veel reken-wiskundige kansen. Soms is een open vraag genoeg om het denken van kinderen verder te brengen. Soms heeft een kind tijdelijk meer houvast nodig. Met structurerende instructie bied je die ondersteuning, zonder het denken of het spel van kinderen over te nemen.

Een kind telt de bekertjes op tafel: "Eén, twee, vier, vijf." Daarna kijkt hij tevreden naar jou. Wat vraagt dit moment van jou? Is een vraag genoeg om het denken verder te openen, of heeft dit kind tijdelijk meer houvast nodig?



© Shutterstock / Monkey Business Images

Van banende naar structurerende instructie

In [het vorige artikel](#) stond banende instructie centraal: kijken, aansluiten en ruimte geven aan het denken van kinderen. Juist tijdens het spel kun je deze vorm van instructie inzetten. Je speelt mee, stimuleert het gesprek tussen kinderen, geeft rekentaal aan het spel of stelt een vraag die het denken opent. Zo blijft het spel van het kind en ontstaat er ruimte om zelf te proberen, te verwoorden en verder te spelen.

Reken-wiskundige doelen krijgen in de kleutergroep vaak een plek in een kleine of grote kring. Veel reken-wiskundige kansen ontstaan juist in het spel zelf (Van Oers, 2003).
Gedownload van HJK-online.nl op 16-07-2026. © HJK-online, jaargang 53 (10), pp. online artikel

Kinderen onderzoeken daar hoeveelheden, routes, patronen, verdelen, meten en vergelijken in situaties die voor hen betekenis hebben.

Wanneer bied je meer houvast?

Soms is banende instructie genoeg. Maar zie je dat een kind daar niet verder mee komt? Dan kan structurerende instructie helpen. De telrij raakt door elkaar, het verdelen lukt niet of het materiaal ligt zo verspreid dat een kind het overzicht verliest. Je biedt tijdelijk houvast door structuur aan te brengen, aan te wijzen of zichtbaar te maken wat nodig is om verder te kunnen. Niet door de oplossing aan te dragen, maar door de situatie zo te structureren dat het kind weer verder kan in zijn denken.

Wat is structurerende instructie?

In de NRO-leidraad over reken-wiskundeonderwijs in groep 1-2 wordt structurerende instructie beschreven als het geven van gerichte aanwijzingen en structuur, zodat kinderen nieuwe reken-wiskundige begrippen verder kunnen opbouwen (Van Luit et al., 2025).

Structurerende instructie betekent niet dat je het spel stillegt. Juist terwijl het spel doorgaat, breng je tijdelijk structuur aan in wat je ziet gebeuren. Je maakt zichtbaar wat kinderen nog nodig hebben om verder te kunnen denken.

Dat kan bijvoorbeeld door te laten zien wat bij elkaar hoort, waar de telrij begint, dat je één voor één telt of dat er steeds één bijkomt. Daarna kijk je opnieuw wat het kind met die structuur doet.



© Shutterstock/Krakenimages.com

Van mee-eten naar meetellen

In de huishoek roert Sofie in de pan met soep. Evy pakt een paar soepkommen en lepels uit het keukenkastje. “We kunnen zo soep eten,” zegt ze. Ze zet de kommen op tafel en legt bij elke kom een lepel. Er staan drie soepkommen klaar, met bij elke kom een lepel.

In de huishoek zijn we met z’n vieren: Sofie, Evy, Amir en ik. Ik sluit banend aan bij haar spel. “O, lekker soep. Voor wie heb je de tafel gedekt?” vraag ik.

Evy wijst om zich heen. “Voor Sofie, voor Amir, voor mij en voor jou.” Daarna gaat ze aan tafel zitten. Voor haar is de tafel gedekt. Evy weet wie er mee-eten, maar verbindt dat nog niet met wat er op tafel staat. Mijn vraag geeft haar nog niet genoeg houvast om die verbinding te maken.

Ik ga bij haar aan tafel zitten. Terwijl ik de soepkommen één voor één aanwijs, tel ik hardop mee: “Eén, twee, drie.

Ik herhaal wat Evy net zelf zei. “Dus Sofie eet mee, Amir eet mee, jij eet mee en ik eet mee. Ik tel mee op mijn vingers: dan zijn we met zijn vieren. We hebben drie kommen en we zijn met zijn vieren.” Dan kan nog niet iedereen soep eten.

Evy kijkt naar de tafel “ik pak nog een kom en een lepel,” zegt ze.

Wat gebeurt hier?

In dit voorbeeld schakel je van banende naar structurerende instructie. De vraag sluit aan bij Evy’s spel, maar geeft nog niet genoeg houvast. Je brengt structuur aan door één voor één aan te wijzen en hardop te tellen. Zo krijgt Evy overzicht: drie kommen, vier eters. Vanuit die structuur ontdekt ze zelf wat er nog nodig is en kan ze verder in haar spel.

Structurerende instructie ziet er niet in elk spel hetzelfde uit. Het sluit aan bij wat er op dat moment gebeurt. Bij Evy ontstaat houvast door terug te gaan naar wat ze zelf zei: er eten vier mensen mee, terwijl er drie kommen op tafel staan. In een ander spel kan juist iets anders zichtbaar worden, zoals een route die kinderen nog zoeken. Dan vraagt dat om een andere manier van structuur aanbrengen.

Een route zichtbaar maken

Aan de verteltafel hebben Arend en Liz met losse blokken een bos gemaakt. Tussen de ‘bomen’ staat een huis en ergens in het bos wacht de wolf. Arend buigt zich over de tafel en rijdt met de auto tussen de blokken door. “We moeten snel naar het huis,” zegt hij, “anders eet de wolf haar op.”

Ik speel mee en sluit eerst banend aan. “Ja, laten we snel gaan. Hoe rijd ik het snelst naar het huis?” vraag ik.

Arend rijdt met de auto tussen de blokken door. Liz wijst naar een andere kant. “Daar moeten we heen.” Halverwege stopt Arend. “Nee, zo komen we er niet.”

Door mee te spelen en open vragen te stellen, krijgen Arend en Liz ruimte om zelf oplossingen te bedenken. Tegelijk wordt zichtbaar wat nog niet lukt: de kinderen hebben een doel, maar de route is nog niet duidelijk.

Om de route zichtbaar te maken, breng ik structuur aan in het spel. “Zullen we samen kijken wat de snelste route is?” vraag ik. Ik wijs naar het huis en daarna naar de plek waar de auto nu staat. “Hier staat het huis en wij beginnen hier.”

Gedownload van HJK-online.nl op 16-07-2026. © HJK-online, jaargang 53 (10), pp. online artikel

Samen schuiven we een paar blokken opzij, zodat er een eerste weg zichtbaar wordt. “Zo kunnen we tussen deze bomen door naar het huis rijden,” zeg ik terwijl ik de route aanwijs.

De kinderen rijden de route opnieuw. “Deze weg is nog korter,” zegt Liz. Ze schuift een blok opzij. “Als deze boom weg is, zijn we nog sneller bij het huis.”

Wat gebeurt hier?

In dit voorbeeld blijft het spel van de kinderen. De leerkracht neemt het niet over, maar maakt zichtbaar wat nodig is om verder te spelen: een beginpunt, een eindpunt en een route. Zo krijgt het spel structuur en worden reken-wiskundige begrippen als richting, tussen, korter en sneller betekenisvol.

Schakelen in het moment

Tijdens de begeleiding van het spel observeer je voortdurend wat kinderen laten zien. Vanuit die observaties kies je steeds welke vorm van instructie op dat moment het beste past. Het ene moment geef je kinderen ruimte om zelf oplossingen te bedenken en met elkaar in gesprek te gaan. Het andere moment bied je tijdelijk meer structuur.

Als banende en structurerende instructie in één betekenisvolle context nog niet genoeg aansluiten, hoeft expliciete instructie niet meteen de volgende stap te zijn. Je kunt ook kijken of hetzelfde begrip in een andere betekenisvolle context opnieuw kan ontstaan. Wat in de huishoek nog niet zichtbaar wordt, krijgt in de bouwhoek of bij de zandtafel misschien wel betekenis. Ook daar kun je eerst banend aansluiten en, waar nodig, tijdelijk structuur bieden. Pas als kinderen ook dan blijven zoeken, komt expliciete instructie in beeld.

Wanneer kies je voor expliciete instructie?

Expliciete instructie hoeft niet los te staan van het spel. Die komt voort uit wat je tijdens banende en structurerende instructie hebt gezien. Als een kind ondanks die verschillende instructievormen en verschillende contexten blijft zoeken, kun je overschakelen naar expliciete instructie.

Dat kan in een kring, maar juist ook in het spel zelf. In de huishoek kun je bijvoorbeeld voordoen hoe je één voor één een kom aanwijst en telt. Daarna tel je samen met het kind en geef je het weer ruimte om dit zelf toe te passen tijdens het tafel dekken. Zo krijgt het kind de ruimte om het geleerde direct in het spel toe te passen, terwijl jij opnieuw afstemt op wat het laat zien. Expliciete instructie is daarmee geen los aanbod naast het spel, maar een bewuste vervolgstap vanuit wat je in het spel hebt gezien.

Het spel blijft het vertrekpunt

Deze drie vormen van instructie helpen om bewuster te kijken naar reken-wiskundige momenten in het spel. Door eerst in te zoomen op banende en structurerende instructie blijft het spel het vertrekpunt. Expliciete instructie komt pas in beeld als dat nodig is, en kan ook dan verbonden blijven met de spelsituatie.

Zo blijft het doel steeds hetzelfde: het spel van kinderen serieus nemen en hun reken-wiskundig denken daarin verder ondersteunen.

Dit artikel is het derde deel van een serie van een drieluik over rekeninstructie in het spel.
Gedownload van HJK-online.nl op 16-07-2026. © HJK-online, jaargang 53 (10), pp. online artikel

Lees [deel 1 hier](#) en [deel 2 hier](#).



Literatuurlijst

- Van Luit, H. (2024). *Goed rekenonderwijs begint in groep 1*. Rotterdamse Onderwijsconferentie.
<https://files.sgbsg.nl/redeu/uploads/2024/11/22111502/Hans-van-Luit-Rotterdamse-onderwijsconferentie-2024.pdf>
- Van Luit, H., Schoevers, E., Keijzer, R., De Krosse, J., & Wiekema, L. (2025, augustus). *Leidraad betekenisvol en doelgericht reken-wiskundeonderwijs in groep 1-2*. NRO.
<https://www.onderwijskennis.nl/kennisbank/leidraad-betekenisvol-en-doelgericht-reken-wiskundeonderwijs-in-groep-1-2>
- Van Oers, B. (2003). Signatuur van ontwikkelingsgericht onderwijs. *Zone*, (2), 11-15.
http://www.ogo-academie.nl/documenten/oers_signatuur.pdf

