

Spellen Rekeningtuin

Naast rekenvaardigheden worden er in Rekeningtuin ook vaardigheden getraind die belangrijk zijn bij het rekenen, zoals ruimtelijk geheugen en logisch redeneren. Voor elk goed antwoord krijgt de speler een bepaald aantal muntjes, wat afhankelijk is van de snelheid waarmee de vraag is beantwoord. Met deze muntjes kunnen zij hun prijzenomgeving weer mooier maken.

<p>Optellen</p> <p>Dit spel traint hoofdrekenen en bevat kale optelsommen, zoals $2 + 2$ of $340 + 87$. Spelers dienen het juiste antwoord te kiezen uit meerdere antwoordmogelijkheden.</p>	<p>Aftrekken</p> <p>Dit spel traint hoofdrekenen en bevat kale aftreksommen, zoals $10 - 5$ en $2400 - 89$. Spelers dienen het juiste antwoord te kiezen uit meerdere antwoordmogelijkheden.</p>
<p>Vermenigvuldigen</p> <p>Dit spel doet een beroep op de vermenigvuldigingsvaardigheid van de spelers. Het spel test de tafelkennis, maar bevat ook moeilijkere vermenigvuldigingssommen, zoals 4×25 of 2000×800. In dit spel dienen spelers zelf het juiste antwoord in te typen.</p>	<p>Delen</p> <p>Dit spel traint de deelvaardigheden van de spelers. Ook dit spel bevat makkelijke ($4 : 2$) en moeilijke sommen ($2056 : 4$). Bij dit spel dienen spelers zelf het juiste antwoord in te vullen.</p>
<p>Rekenvolgorde</p> <p>In dit spel komen opgaven voor waarbij kinderen één operatie moeten uitvoeren, of meerdere rekenoperaties moeten combineren. De operaties die voorkomen zijn optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Ook komen er breuken voor in het spel. Bij de meeste opgaven is de volgorde van de rekenoperaties het lastigste punt en niet de uiteindelijke som zelf. Hiermee test het spel de kennis van reken- en voorrangregels. Voorbeeldopgaven zijn $3 \times 5 + 2$ of, lastiger, $2 + 3 \times 5$. Dit spel wordt automatisch speelbaar voor spelers die het spel Delen al kunnen spelen.</p>	<p>Klokkijken</p> <p>Dit spel leert spelers klokkijken met een wijzerklok, een digitale klok en tijden in woorden. Daarnaast zijn er ook opgaven waarin naar het tijdsverschil wordt gevraagd. Dit zijn vragen als: 'Hoeveel tijd is er voorbij?', 'Je gaat met de trein, hoe laat kom je aan?' & 'Hoe laat is de trein vertrokken?'. De kinderen dienen eerst een voldoende niveau te behalen op de spellen Optellen en Tellen voordat Klokkijken speelbaar is.</p>
<p>Slowmix</p> <p>Dit spel is een mix van de vier verschillende hoofdbewerkingen: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. In dit spel krijgen spelers dubbel zo veel tijd (40 sec.) om een antwoord te geven. De speler dient het juiste antwoord zelf in te vullen. De Slowmix is speciaal toegevoegd voor rekenzwakke of faalangstige spelers.</p>	<p>Snelheidmix</p> <p>Dit spel is een mix van de vier verschillende hoofdbewerkingen: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. In dit spel dienen spelers binnen 8 seconden antwoord te geven door het juiste antwoord te kiezen uit 6 antwoordmogelijkheden. Dit spel is daarmee gericht op het automatiseren en memoriseren van rekensommen.</p>

<p>Cijfers</p> <p>In Cijfers moeten spelers met de gegeven getallen en operaties een streefgetal proberen te maken. Bijvoorbeeld: maak met 2, 4 en 9 het getal 1 en gebruik hierbij x en - (oplossing: $2 \times 4 = 8$, $9 - 8 = 1$). De speler dient zelf de getallen en rekentekens naar de juiste plek te slepen. Alle getallen in de opgave moeten gebruikt worden. Bij dit spel speelt inzicht in getalrelaties een belangrijke rol.</p>	<p>Tafelspel</p> <p>In Tafels oefenen spelers de tafels 1 t/m 10. De tafelsommen worden aangeboden met een variërende tijdslimiet van 5, 10, 15 en 20 seconden, zodat kinderen goed kunnen oefenen met het automatiseren van de tafels. Tafels wordt speelbaar, zodra kinderen toegang hebben tot Vermenigvuldigen.</p>
<p>Bloemencode</p> <p>Bloemencode is een spel om logisch redeneren te trainen. Het doel van iedere opgave is een bloemencode te kraken aan de hand van beperkte, maar voldoende informatie (vergelijkbaar met het spel Mastermind).</p>	<p>Codetaal</p> <p>In Codetaal oefenen kinderen vanaf groep 4 spelenderwijs met programmeren. Niet in moeilijke programmeertaal, maar met behulp van pijltjes, eenvoudige instructies en leuke plaatjes. Codetaal wordt speelbaar zodra Optellen en Aftrekken voldoende beheerst worden.</p>
<p>Verhaaltjes</p> <p>In dit spel gaan spelers aan de slag met redactiesommen, ook wel verhaaltjessommen genoemd. Bij deze opgaven zit de som in het verhaaltje verweven en moeten spelers de som uit het verhaaltje filteren, deze oplossen en terug in de context plaatsen.</p>	<p>Breuken</p> <p>Het spel Breuken laat spelers oefenen met allerlei situaties waarin breuken voorkomen. Er wordt ook geoefend met de relatie tussen breuken, verhoudingen en kommagetallen. Breuken wordt speelbaar wanneer Vermenigvuldigen en Delen voldoende beheerst worden.</p>
<p>Verhoudingen</p> <p>In Verhoudingen oefenen spelers met het vinden en gebruiken van verhoudingen. Dit gebeurt in contexten, kale sommen en met behulp van afbeeldingen. Uiteraard komt ook de verhoudingstabel aan bod. Verhoudingen wordt speelbaar wanneer Vermenigvuldigen en Delen voldoende beheerst worden.</p>	<p>Procenten</p> <p>Het spel Procenten bevat uiteenlopende opgaven over procenten. Van het honderdveld tot het berekenen van een winstpercentage, of de rente over je spaargeld, en alles daar tussenin. Procenten wordt speelbaar wanneer Vermenigvuldigen en Delen voldoende beheerst worden.</p>
<p>Geld</p> <p>In dit geldspel oefenen kinderen met munten en biljetten. Ze moeten bijvoorbeeld een bepaald bedrag maken met muntjes en biljetten of de juiste prijs van een product schatten. Er zijn ook moeilijkere opgaven als 'Hoeveel moet je nog sparen als je al €12,50 hebt, maar een boek van €18,- wilt kopen?' en 'Hoeveel kosten een ijsje van €1,50 en een patatje van €2 bij elkaar?'. </p>	<p>Metten</p> <p>In het spel Metten komen allerlei vaardigheden omtrent meten aan bod, van het omrekenen van snelheid in km/h naar m/s tot het berekenen van een oppervlakte en het kiezen van de juiste maat van het gewicht (weegt een pak melk 1 kg, 1 gram of 1 ons?).</p>
<p>Somwolk</p> <p>In Somwolk zoeken spelers de som(men) bij het</p>	<p>Splitsen</p> <p>In dit spel krijgen spelers een getal te zien, dat</p>

<p>antwoord. Er wordt een getal getoond en uit vijf sommen moet de speler kiezen welke als antwoord het getoonde getal hebben. Creatief bezig zijn met hoofdbewerkingen.</p>	<p>verdeeld moet worden in twee getallen. Het ene getal wordt gegeven en het andere getal moet de speler berekenen en invoeren. Dit spel geeft inzicht in de structuur van getallen en het getalstelsel en is de basis van bijvoorbeeld rekenen door het tiental of vermenigvuldigen met grotere getallen.</p>
<p>Blokken</p> <p>Blokken doet een beroep op het ruimtelijk voorstellingsvermogen van de spelers. Zij bekijken ruimtelijke vormen in het platte vlak en bewegen zich in gedachten om die ruimtelijke bouwsels heen. Op die manier bepalen zij bijvoorbeeld welk aanzicht of plattegrond bij een bouwsel hoort.</p>	
<p style="text-align: center;">Deze spellen zijn ook geschikt voor jonge spelers / kleuters</p>	
<p>Tellen</p> <p>Tel het aantal diertjes in het aquarium. Doordat dit spel geen tekst of rekentekens bevat is het ook geschikt voor de allerjongste spelers vanaf vier jaar. Een speler dient het juiste antwoord te kiezen uit meerdere antwoordmogelijkheden. Het aantal antwoordmogelijkheden neemt toe naarmate de speler een hoger niveau haalt.</p>	<p>Reeksen</p> <p>Dit spel test de kennis van de getallenrij en traint inzicht in getalrelaties. Welk cijfer moet op de lege plek in de reeks komen te staan? Afhankelijk van de moeilijkheid van de opgave moet de speler het juiste getal selecteren uit 6 antwoordmogelijkheden of het getal zelf invullen.</p>
<p>Mollenspel</p> <p>In dit spel dient de speler te onthouden waar de mol uit de grond komt en de juiste volgorde te reproduceren. Dit spel test en traint het ruimtelijk geheugen van de speler.</p>	<p>1-2-3'tje</p> <p>Bij dit spel zien spelers meerdere kaarten waarop verschillende vormen en kleuren zijn weergegeven. Een 1-2-3'tje is een set van drie kaarten waarbij kleur, vorm, invulling en aantal in balans is: allemaal hetzelfde of allemaal anders. Met dit spel wordt logisch redeneren geoefend.</p>
<p>Getallen</p> <p>In dit spel oefenen de spelers met de getallen. Ze horen een getal en moeten dat vervolgens intypen.</p>	<p>Vorm en Kleur</p> <p>In het spel Vorm en Kleur maken kinderen kennis met vormen zoals vierkantjes en rondjes in uiteenlopende kleuren. Zo moeten ze een cirkel aanwijzen, of juist vier rode vierkanten.</p>
<p>Figuur en Plaats</p> <p>In het spel Figuur en Plaats zoeken kinderen bijvoorbeeld naar de juiste schaduw van een plaatje of leren zij begrippen als voor, minder en leeg.</p>	