

Rekentuin

Naast de basisrekenvaardigheden worden er in Rekentuin ook andere vaardigheden getraind die belangrijk zijn bij het rekenen, zoals ruimtelijk geheugen, meten, klokkijken en logisch redeneren. In Rekentuin zijn er ook spellen voor de jongste spelers.

[Bekijk hier het overzicht van de spellen in Rekentuin](#)

Taalzee

Met Taalzee oefenen leerlingen zelfstandig met opgaven die zich aanpassen aan hun niveau. Ze verbeteren zo hun woordenschat, zinsontleden, spelling, lezen, spreekwoorden en dictee. Ook de jongste spelers kunnen in Taalzee aan de slag met leuke spellen.

[Bekijk hier het overzicht van de spellen in Taalzee](#)

Words&Birds

In Words&Birds oefenen leerlingen vanaf 8 t/m 14 jaar spelenderwijs hun Engelse taalvaardigheden. Woordenschat, spelling, grammatica, luisteren en uitdrukkingen.

[Bekijk hier het overzicht van de spellen in Words&Birds](#)



Spellen Rekentuin

Optellen Dit spel traint hoofdrekenen en bevat kale optelsommen, zoals $2 + 2$ of $340 + 87$.	Aftrekken Dit spel traint hoofdrekenen en bevat kale aftreksommen, zoals $10 - 5$ en $2400 - 89$.
Vermenigvuldigen Dit spel doet een beroep op de vermenigvuldigingsvaardigheid van de spelers. Het spel test de tafeln kennis, maar bevat ook moeilijkere vermenigvuldigingssommen, zoals 4×25 of 2000×800.	Delen Dit spel traint de deelvaardigheden van de spelers. Ook dit spel bevat makkelijke ($4 : 2$) en moeilijke sommen ($2056 : 4$).
Rekenvolgorde 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.	Klokkijken 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.
Slowmix 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.	Snelheidmix 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.
Cijfers 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 $\times$ 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.	Tafelspel 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.

Bij dit spel speelt inzicht in getalrelaties een belangrijke rol.	
Bloemencode 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).	Codetaal 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.
Verhaaltjes 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.	Breuken 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.
Verhoudingen 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.	Procenten 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.
Geld 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?'.	Metten 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?).
Somwolk In Somwolk zoeken spelers de som(men) bij het 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.	1-2-3'tje 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.

Mollenspel 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.	Blokken 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.
Schatten Dit spel test het inschattingsvermogen van de spelers. Door middel van verschillende typen vragen leren de kinderen om te gaan met afronden, sommen schatten en getallenlijnen.	
Deze spellen zijn ook geschikt voor jonge spelers / kleuters	
Tellen Tel het aantal diertjes in het aquarium. Doordat dit spel geen tekst of reketekens 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.	Figuur en Plaats 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.
Vorm en Kleur 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.	Getallen In dit spel oefenen de spelers met de getallen. Ze horen een getal en moeten dat vervolgens intypen.
Splitsen In dit spel krijgen spelers een getal te zien, dat 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.	Reeksen 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.
Optellen Dit spel traint hoofdrekenen en bevat kale	

optelsommen, zoals $2 + 2$ of $340 + 87$.	
--	--

Spellen Taalzee

Zinsontleden In dit spel wordt de taalvaardigheid redekundig ontleden geoefend. De speler moet de functie van de zinsdelen benoemen. Denk hierbij aan het benoemen van de persoonsvorm, het onderwerp, het lijdend voorwerp, het meewerkend voorwerp en het gezegde. Er zijn ook opgaven waarbij de speler een zin moet opdelen in zinsdelen. Een voorbeeldopgave: "Ik word later straaljagerpiloot." Wat is IK? Het lijdend voorwerp, het meewerkend voorwerp, het werkwoordelijk gezegde, het onderwerp of de persoonsvorm.	Woord benoemen In dit spel wordt de taalvaardigheid taalkundig ontleden geoefend. De speler moet de woordsoort van de woorden benoemen. Denk hierbij aan het benoemen van lidwoorden, voornaamwoorden, telwoorden, werkwoorden, bijwoorden, tussenwerpsels en voegwoorden. Een voorbeeldopgave: "Ik geef de hond te eten." Wat is de? Een werkwoord, een lidwoord, een zelfstandig naamwoord, een voornaamwoord, een telwoord of een bijvoeglijk naamwoord.
Woordvormen Bij dit spel moeten kinderen woorden omzetten in de juiste woordvorm. Het spel traint daarmee o.a. de kennis van verkleinwoorden, bijvoeglijke naamwoorden, meervoudsvormen en de trappen van vergelijking. Er zijn ook opgaven waarbij kinderen het juiste aanwijzende voornaamwoord (die/dat/deze/dit) of lidwoord moeten invullen. Een voorbeeldopgave: "Eén riem." Vijf.....	Werkwoorden In dit spel komen alle aspecten van werkwoordspelling (tegenwoordige tijd, verleden tijd, voltooid tijd, gebiedende wijs enz.) aan bod. De speler krijgt een zin aangeboden en moet het werkwoord in de juiste vorm invullen. Een voorbeeldopgave: " U (kunnen) daar plaatsnemen." (t.t.).
Spreekwoorden In dit spel wordt de betekenis van verschillende spreekwoorden geoefend. De speler moet van ieder spreekwoord de juiste betekenis kiezen uit meerdere antwoordmogelijkheden. Er zijn ook opgaven waarbij er een betekenis wordt gegeven en het juiste spreekwoord gekozen moet worden. Een voorbeeldopgave: geen vuiltje aan de lucht, zich een hoedje schrikken, iemand de hand boven het hoofd houden of in de pan hakken.	Lezen In dit spel wordt het technisch lezen geoefend. De speler krijgt een stukje tekst gepresenteerd en moet tijdens het lezen de niet-bestaande woorden aanklikken. Op die manier kan de speler oefenen met steeds vlotter lezen.

Letterchaos In Letterchaos zijn de letters van het woord door elkaar gehusseld. De speler moet de letters weer in de juiste volgorde plaatsen om een bestaand woord te vormen. Een voorbeeldopgave: hnad.	Goed gespeld In dit spel wordt spelling geoefend. Er worden zes woorden aangeboden, waarvan vijf verkeerd gespeld en één juist gespeld. Het juist gespelde woord dient te worden aangeklikt. Voorbeeldopgave: "Welk woord is goed gespeld?" tehp, peer, poor, peeg, teep of pehr.
Gatentekst Een bekende oefening: vul de gaten in de tekst met de juiste woorden. Om de gaten in de tekst goed te kunnen vullen, moeten kinderen de tekst aandachtig lezen, gebruik maken van hun woordenschat en verbanden tussen de zinnen in de tekst leggen. We vinden leesplezier heel belangrijk en daarom hebben we teksten geschreven met aansprekende weetjes en leuke grapjes.	Dictee In dit spel wordt het spellen van verschillende woorden geoefend. Spelers horen een zin, waarna één woord uit die zin wordt herhaald. Dat woord dient op de juiste manier geschreven te worden.
WNF quiz De WNF quiz is een spel dat is gerealiseerd in samenwerking met het Wereld Natuur Fonds. Hier kunnen spelers met leuke quizvragen hun kennis over wilde dieren testen. Voorbeeldopgave: "Wat is NIET waar over walvissen?" De potvis is de grootste tandwalvis. De dwergvinvis is de kleinste baardwalvis. Baardwalvissen hebben twee ademgaten en tandwalvissen één. De gestreepte dolfijn leeft alleen.	Woordenschat Dit spel test de woordkennis/woordenschat van de speler. De vraag bestaat uit een woord en vervolgens moet de juiste betekenis uit meerdere antwoordmogelijkheden gekozen worden. Voorbeeldopgave: moed = mopperen, zorgzaam, dapper, lief of braaf.
Analogieën Dit spel biedt uitdaging aan de bovenbouw op het gebied van taal door in te spelen op algemene kennis, woordbetekenis en het leggen van verbanden. Het spel kent drie verschillende soorten opgaven. Ontbrekende woorden aanvullen, verbanden vinden en woorden vinden met het genoemde verband. Het spel gaat tegelijkertijd aan met 'Spreekwoorden' wanneer het kind een score van 500 heeft gehaald bij het 'Lezen' spel.	Woordwolk Dit spel draait om de woordenschat van de speler. De speler kiest de woorden die horen bij het getoonde woord. Spelers gebruiken hiervoor hun woordenschat en woordnetwerken om tot het juiste antwoord te komen.

Antoniemen Dit spel draait om woorden met een tegengestelde betekenis. Er wordt een woord getoond en uit vijf antwoordopties kiest de speler het juiste antoniem.	Husselzinnen Dit spel draait om één van de deelvaardigheden van begrijpend lezen: verwijswwoorden en relaties. Spelers krijgen een aantal zinnen te zien en moeten deze in de juiste volgorde slepen om zo het verhaaltje kloppend te maken.
Voorspellen Dit spel draait om één van de deelvaardigheden van begrijpend lezen: voorspellen waar een tekst over zal gaan. Spelers zien een foto (soms met een titel) en moeten voorspellen waar de bijbehorende tekst over zou kunnen gaan. De tekst zelf krijgen ze niet te lezen.	Geheugen Dit spel meet en traint het werkgeheugen. De speler hoort een reeks getallen en moet deze in de juiste volgorde weer noteren. Een goed werkgeheugen is heel belangrijk voor taal, bijvoorbeeld om al die regels van spelling te kunnen onthouden, maar ook om te onthouden wat je net allemaal in een verhaaltje hebt gelezen.
Gebaren Dit spel is gemaakt in samenwerking met onderzoekers van de Universiteit van Amsterdam. In dit spel leren spelers gebaren (uitgevoerd door een tolk) te herkennen en benoemen.	
Deze spellen zijn ook geschikt voor jonge spelers / kleuters	
Zoek de oe In dit spel gaan spelers op zoek naar losse klanken die verstopt zitten in woorden of verstopt zitten tussen andere klanken. Ze moeten bijvoorbeeld een plaatje aanklikken waarvan het woord begint met een bepaalde klank of waar een bepaalde klank in voorkomt. Spelers verkennen hiermee de relatie tussen de klanken die ze horen en de tekens die ze op schrift (of moderner: op de computer) tegenkomen. Dit is de basis van het lezen en schrijven.	Rijmen In dit spel van Taalzee moeten spelers een afbeelding of een gesproken woord koppelen aan een afbeelding waar het op rijmt. Daarmee oefenen ze spelenderwijs met het vinden van rijmwoorden.
Wat is het? Dit spel test de woordkennis/woordenschat van jonge spelers. Dankzij plaatjes en audio-ondersteuning is dit spel al vanaf de	Wat lees je? In dit spel lezen spelers een woord en kiezen ze vervolgens welke van de vier getoonde afbeeldingen het woord uitbeeldt. Zo oefenen

kleuterklas te spelen. Spelers horen een woord en moeten daarbij het juiste plaatje kiezen.	spelers in de onderbouw de leesvaardigheid wanneer ze starten met lezen en stappen ze daarna eenvoudiger over naar spellen om technisch lezen te oefenen, zoals het spel 'Lezen' van Taalzee. Het spel is automatisch beschikbaar voor spelers met een score 200 bij 'Zoek de Oe' en gaat uit wanneer de speler een score van 450 heeft gehaald bij 'Lezen' of 'Goed gespeld'.
Kijk en lees Dit spel is voor de beginnende lezer. Er wordt een plaatje getoond en uit vier woorden moet de speler het woord kiezen dat bij het plaatje past. Dit woord beschrijft wat er op het plaatje te zien is.	Flits In dit spel wordt het spellen van verschillende woorden geoefend. Een woord wordt kort op het scherm gepresenteerd ('geflitst'), waarna het op de juiste manier geschreven dient te worden. Er zijn meerdere 'flitsmogelijkheden'; soms wordt het complete woord kort getoond, een andere keer worden de letters één voor één getoond.

Spellen Words&Birds

Flashy (flits) In dit spel wordt het spellen van verschillende woorden geoefend. Een woord wordt kort op het scherm gepresenteerd ('geflitst'), waarna het op de juiste manier geschreven dient te worden.	Ducktator (dictee) In dit spel wordt het spellen van verschillende woorden geoefend. Spelers horen een zin, waarna één woord wordt herhaald. Dit woord dient op de juiste manier geschreven te worden.
Chooser (goed gespeld?) In dit spel wordt spelling geoefend. Er worden zes woorden aangeboden, waarvan vijf verkeerd gespeld en één juist gespeld. Het juist gespelde woord dient te worden aangeklikt.	Shaper (woordvormen) Bij dit spel moeten spelers woorden omzetten in de juiste woordvorm. Het spel traint daarmee o.a. kennis van meervoudsvormen, voornaamwoorden en de trappen van vergelijking.
WordoAudio (woordenschat met audio) Dit spel test de woordkennis/woordenschat van de speler. De speler krijgt een Engels woord te horen en ziet dit woord op het scherm. Vervolgens moet de juiste Nederlandse betekenis uit meerdere antwoordmogelijkheden gekozen worden.	Wordo (woordenschat) De speler traint in dit spel de Engelse woordenschat. Er verschijnt een woord op het scherm. Ook is dit woord in een zin geplaatst voor de juiste context. De speler dient uit meerdere antwoordmogelijkheden de juiste vertaling te kiezen.
Puzzl (letterchaos) In Puzzl zijn de letters van het woord door elkaar gehusseld. De speler moet de letters weer in de juiste volgorde plaatsen om een bestaand woord te vormen.	Verby (werkwoorden) In dit spel komen alle aspecten van werkwoordspelling aan bod. De speler krijgt een zin aangeboden en moet de juiste vorm van het werkwoord kiezen.
Twinny (vaste uitdrukkingen) In dit spel leren kinderen vaste woordencombinaties en vaste uitdrukkingen. Ze moeten het juiste woord kiezen om in een zin in te vullen of de juiste volgorde van woorden in een combinatie kiezen.	Rhymy (rijmen) Met dit spel kunnen spelers aan de slag met Engels rijmen. Spelers horen en zien een Engels woord en moeten uit vier antwoordmogelijkheden het woord kiezen dat erop rijmt. Bijvoorbeeld 'art' rijmt op 'heart'.

Reader (Kijk en lees) Net als 'Kijk en lees' in Taalzee: Er wordt een plaatje getoond en uit vier woorden moet de speler het woord kiezen dat bij het plaatje past. Dit woord beschrijft wat er op het plaatje te zien is. Een spel voor de beginnende lezer.	What is it? (Wat is het) Dit spel test de woordkennis/woordenschat van de speler. Spelers horen een Engels woord en kiezen uit vier antwoordopties het plaatje dat hoort bij het gehoorde woord. Net als Wat is het? in Taalzee.
Word order (zinsopbouw) Dit spel draait om het maken van grammaticaal correcte Engelse zinnen. De woorden van de zin zijn door elkaar gehusseld en de speler moet deze weer in de goede volgorde slepen.	