



Spellen Rekentuïn

Bij alle spellen in de Rekentuïn moeten de opgaven binnen een bepaalde tijd opgelost worden. Bij de meeste spellen is dat 20 seconden. Alle spellen bevatten opgaven die variëren van heel makkelijk tot heel moeilijk. Dus ook de beste rekenaars worden nog uitgedaagd in de spellen. Naast rekenvaardigheden worden er in de Rekentuïn ook vaardigheden getraind die belangrijk zijn bij het rekenen, zoals ruimtelijk geheugen en logisch redeneren.

Optellen

Dit spel traint hoofdrekenen en bevat kale optelsommen, zoals bijvoorbeeld $2 + 2$ of $340 + 87$. Spelers dienen het juiste antwoord te kiezen uit meerdere antwoordmogelijkheden.

Aftrekken

Dit spel traint eveneens hoofdrekenen en bevat kale aftreksommen, zoals bijvoorbeeld $10 - 5$ en $2400 - 89$. Spelers dienen het juiste antwoord te kiezen uit meerdere antwoordmogelijkheden.

Vermenigvuldigen

Dit spel doet een beroep op de vermenigvuldigingsvaardigheid van de spelers. Het spel test de tafelkennis, maar bevat ook moeilijkere vermenigvuldigingssommen, zoals bijvoorbeeld 4×25 of 2000×800 . In dit spel dienen spelers het juiste antwoord zelf in te typen.

Delen

Tegenover vermenigvuldigen, staat delen. Ook dit spel bevat makkelijke ($4 : 2$) en





moeilijke sommen (2056 : 4). Bij dit spel moeten spelers zelf het juiste antwoord dienen invullen.

Breuken+

Basiskennis van de hoofdbewerkingen (+, -, : en x) is nodig om aan Breuken+ te beginnen. Het spel komt dan ook pas in beeld als kinderen hoog genoeg scoren op deze spellen. De speler krijgt een combinatie van sommen over breuken, procenten en verhoudingen. In dit spel worden kale sommen afgewisseld met redactieopgaven (ofwel verhaaltjessommen). Dit betekent dat spelers ook moeten kunnen lezen om deze sommen te kunnen beantwoorden. Maar ook sommen met getallenlijnen, pizza's en verhoudingstabellen zijn in dit spel opgenomen.

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. Het telplantje zal verdwijnen uit de tuin zodra de speler al goed genoeg kan optellen en aftrekken. Deze spelers hebben al een dusdanig rekenniveau dat ze beter andere reken spellen kunnen oefenen.

Rekenvolgorde

In dit spel zijn meerdere rekenoperaties in één opgave gecombineerd, zoals o.a. optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. De opgaven zijn zelf niet heel erg moeilijk, het gaat vooral om de volgorde van de rekenoperaties. Voorbeeldopgaven zijn $3 \times 5 + 2$ of, lastiger, $2 + 3 \times 5$. Dit spel test de kennis van de reken- en voorrangregels. Dit spel verschijnt automatisch bij spelers die al beschikking hebben





over het spel Delen. De speler moet bij sommige opgaven extra opletten omdat deze sommen extra spaties bevatten. Hiermee onderzoeken we of de visuele presentatie van invloed is op de prestaties van de spelers.

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 op de sommen. De speler dient het juiste antwoord zelf in te vullen. De slowmix is speciaal toegevoegd voor rekenzwakke of faalangstige spelers. Deze taak staat niet standaard in de tuin. U kunt dit spel in de tuin plaatsen door in de Backend bij spelinstellingen te kiezen voor een aangepaste tuin.

Snelheidsmix

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 daarom gericht op het automatiseren en memoriseren van rekensommen.

Getallen

Dit is een Rekenstuinspel met geluid. De speler hoort een getal waarna hij deze correct dient in te typen. Het is dus belangrijk dat het geluid van de computer of tablet aanstaat bij het spelen van dit spel.

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 beschikbaar wordt.

Cijfers

Met een combinatie van getallen en rekentekens moet je het streefgetal proberen te maken. Bijvoorbeeld: maak met 2, 4 en 9 het getal 1 ($2 \times 4 = 8$, $9 - 8 = 1$). De speler dient zelf de getallen en rekentekens naar de juiste plek te slepen. Alle getallen in de opgave moeten gebruikt worden. Bij deze taak 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 Mastermind spel).

Reeksen

Dit spel test de kennis van de getalrij 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.

Mollenspel

In dit spel dient de speler te onthouden waar de mol uit de grond komt en de juiste volgorde te reproduceren. Bij sommige opgaven moet de volgorde van het verschijnen van de mol in omgekeerde volgorde worden ingevoerd. Dit spel test en traint het ruimtelijk geheugen van de speler.





Rapenburgerstraat 109-hs
1011 VL Amsterdam
020-8969444
info@oefenweb.nl

Kangoeroe spel

Dit spel bevat allerlei rekenpuzzels en hersenkrakers van Stichting Wiskunde Kangoeroe, zoals verhaaltjessommen en meetkunde opgaven. Het Kangoeroespel heeft als doel de kinderen te laten ervaren dat wiskunde heel leuk en uitdagend kan zijn. De opgaven binnen dit spel zijn overwegend redactieopgaven (ofwel verhaaltjessommen). Dit betekent dat spelers ook moeten kunnen lezen om deze sommen te kunnen beantwoorden.

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.

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. Tafels wordt zichtbaar in de bonusomgeving zodra Vermenigvuldigen in de basisomgeving verschijnt.