

Spellen Rekentuin

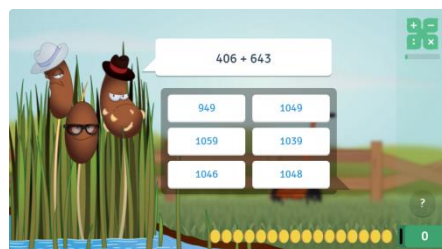
De spellen in Rekentuin hebben een tijdslimiet. Voor de meeste spellen is dit 20 seconden, maar soms hebben spelers meer of minder tijd. De opgaven variëren van heel makkelijk tot heel moeilijk, zodat ook de beste rekenaars worden uitgedaagd.

Naast rekenvaardigheden worden er in Rekentuin 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.

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.



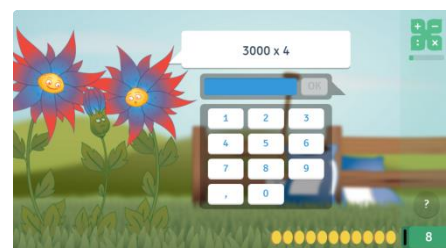
Aftrekken

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



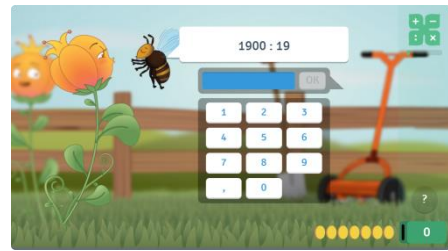
Vermenigvuldigen

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 zelf het juiste antwoord in te typen.



Delen

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.



Breuken+

Dit spel bevat opgaven over breuken, procenten en verhoudingen. Omdat basiskennis van de hoofdbewerkingen (+, -, x en :) nodig is om dit soort opgaven op te lossen, verschijnt dit spel pas als spelers hoog genoeg scoren op de spellen met hoofdbewerkingen. In dit spel worden kale sommen afgewisseld met redactieopgaven (verhaaltjessommen). Dit betekent dat spelers ook moeten kunnen lezen om deze opgaven te kunnen beantwoorden. Daarnaast zijn in dit spel ook opgaven met getallenlijnen, pizza's en verhoudingstabellen opgenomen.



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



voorrangsregels. Voorbeeldopgaven zijn $3 \times 5 + 2$ of, lastiger, $2 + 3 \times 5$. Dit spel verschijnt automatisch bij spelers die al beschikking hebben over het spel Delen.

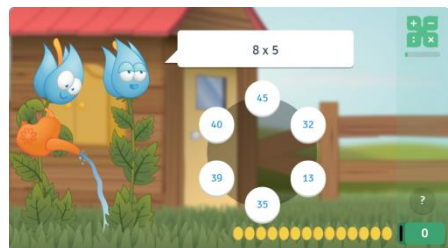
Slowmix

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.



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 daarmee gericht op het automatiseren en memoriseren van rekensommen.



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 is.

Cijfers

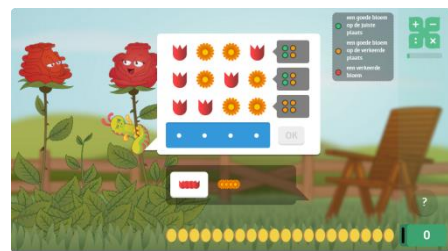
In Cijfers moeten spelers met de gegeven getallen en operaties een streefgetal proberen te maken.

Bijvoorbeeld: maak met 2, 4 en 9 het getal 1 en gebruik hierbij 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.



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).



Verhaaltjes

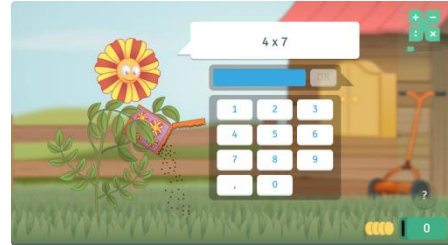
In dit spel gaan spelers aan de slag met redactiesommen, ook wel verhaaltjessommen genoemd. Bij deze opgaven zit de som in het verhaaltje verweven en moeten spelers de som uit het verhaaltje filteren, deze oplossen en terug in de context plaatsen. Verhaaltjes is het eerste spel met gerichte instructie bij een fout antwoord. Spelers krijgen dan een



stappenplan te zien met daarin hoe ze de opgave hadden kunnen oplossen.

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 zichtbaar in de bonusomgeving zodra kinderen toegang hebben tot Vermenigvuldigen.



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?'.



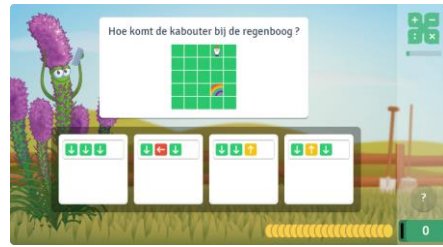
Meten

In het spel Meten 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?).



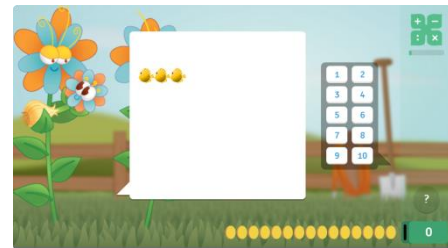
Codetaal

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 verschijnt in de basisomgeving zodra Optellen en Aftrekken voldoende beheerst worden.



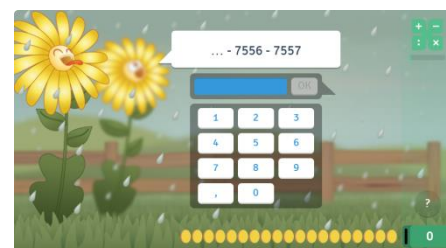
Tellen – ook voor jonge spelers

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. 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 rekenspellen kunnen oefenen.



Reeksen – ook voor jonge spelers

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.



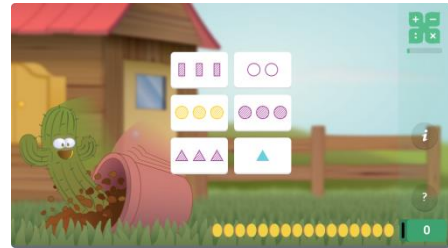
Mollenspel – ook voor jonge spelers

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.



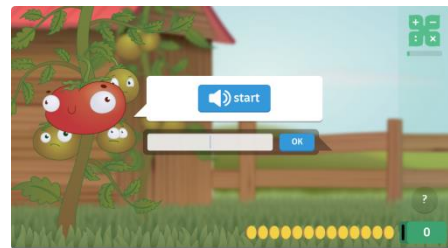
1-2-3'tje – ook voor jonge spelers

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.



Getallen – ook voor jonge spelers

In dit spel oefenen de spelers met de getallen. Ze horen een getal en moeten dat vervolgens intypen.



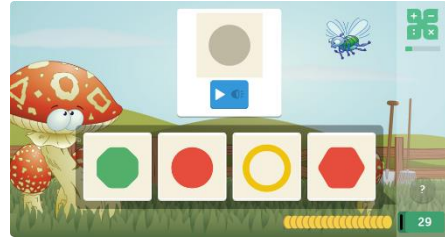
Vorm en Kleur – ook voor jonge spelers

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.



Figuur en Plaats – ook voor jonge spelers

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.



Splitsen – ook voor jonge spelers

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.

