

# Spellen Reken tuin

De spellen in Reken tuin hebben een tijds limiet. 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 Reken tuin 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 prijzen omgeving weer mooier maken.

<p><b>Optellen</b></p> <p>Dit spel traint hoofd rekenen en bevat kale optelsommen, zoals bijvoorbeeld <math>2 + 2</math> of <math>340 + 87</math>. Spelers dienen het juiste antwoord te kiezen uit meerdere antwoord mogelijkheden.</p>	<p><b>Aftrekken</b></p> <p>Dit spel traint hoofd rekenen en bevat kale aftreksommen, zoals bijvoorbeeld <math>10 - 5</math> en <math>2400 - 89</math>. Spelers dienen het juiste antwoord te kiezen uit meerdere antwoord mogelijkheden.</p>
<p><b>Vermenigvuldigen</b></p> <p>Dit spel doet een beroep op de vermenigvuldigingsvaardigheid van de spelers. Het spel test de tafelen kennis, maar bevat ook moeilijkere vermenigvuldigingssommen, zoals bijvoorbeeld <math>4 \times 25</math> of <math>2000 \times 800</math>. In dit spel dienen spelers zelf het juiste antwoord in te typen.</p>	<p><b>Delen</b></p> <p>Dit spel traint de deelvaardigheden van de spelers. Ook dit spel bevat makkelijke (<math>4 : 2</math>) en moeilijke sommen (<math>2056 : 4</math>). Bij dit spel dienen spelers zelf het juiste antwoord in te vullen.</p>
<p><b>Reken volgorde</b></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 voorrang regels. Voorbeeld opgaven zijn <math>3 \times 5 + 2</math> of, lastiger, <math>2 + 3 \times 5</math>. Dit spel verschijnt automatisch bij spelers die al beschikking hebben over het spel Delen.</p>	<p><b>Klokkijken</b></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?' &amp; '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.</p>
<p><b>Slowmix</b></p> <p>Dit spel is een mix van de vier verschillende hoofdbewerkingen: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. In dit spel krijgen spelers</p>	<p><b>Snelheidsmix</b></p> <p>Dit spel is een mix van de vier verschillende hoofdbewerkingen: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. In dit spel dienen spelers</p>

<p>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>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><b>Cijfers</b></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: <math>2 \times 4 = 8</math>, <math>9 - 8 = 1</math>). 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><b>Tafelspel</b></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 zichtbaar in de bonusomgeving zodra kinderen toegang hebben tot Vermenigvuldigen.</p>
<p><b>Bloemencode</b></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><b>Codetaal</b></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 verschijnt in de basisomgeving zodra Optellen en Aftrekken voldoende beheerst worden.</p>
<p><b>Verhaaltjes</b></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. 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.</p>	<p><b>Breuken</b></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 zichtbaar in de basistuin wanneer Vermenigvuldigen en Delen voldoende beheerst worden.</p>
<p><b>Verhoudingen</b></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 zichtbaar in de basistuin wanneer Vermenigvuldigen en Delen voldoende beheerst worden.</p>	<p><b>Procenten</b></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 zichtbaar in de basistuin wanneer Vermenigvuldigen en Delen voldoende beheerst worden.</p>
<p><b>Geld</b></p> <p>In dit geldspel oefenen kinderen met munten en</p>	<p><b>Metten</b></p> <p>In het spel Metten komen allerlei vaardigheden</p>

<p>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>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><b>Somwolk</b></p> <p>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.</p>	
<p><b>Deze spellen zijn ook geschikt voor jonge spelers / kleuters</b></p>	
<p><b>Tellen</b></p> <p>Tel het aantal diertjes in het aquarium. Doordat dit spel geen tekst of rekestekens 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.</p>	<p><b>Reeksen</b></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><b>Mollenspel</b></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><b>1-2-3'tje</b></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><b>Getallen</b></p> <p>In dit spel oefenen de spelers met de getallen. Ze horen een getal en moeten dat vervolgens intypen.</p>	<p><b>Splitsen</b></p> <p>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.</p>

## 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.

## 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.