REKENSPELLEN

Spellenboek



















8 LEUKE EN LEERZAME REKENSPELLEN VOOR DE BASSISSCHOOL!

REKENSPELLEN

Spellenboek

Informatie



Met maar liefst

8 leuke en leerzame spellen!

Niet in een doos, maar in een boek.

Haal de bladen van een spel voorzichtig uit dit boek.
(snijden – ouders)

Bladen met spelregels kun je het beste laten zitten.



Scorekaarten op?

Geen probleem!

Download ze op de volgende site:

https://www.sommenversnellen/webwinkel/getal-van-de-dag/spelletjes-getal-van-de-dag/


TIENEN
SPRONG
START
10
20
30
40
50
60
70
80
80
90
100
+10
-20
+30
-2
+3
-3
Een leuk rekenspel om te oefenen met tellen in sprongen van tien en eenvoudige sommen!

TIENENSPRONG
SPELREGELS

Zo speel je

1. Zet alle pionnen op START bij het getal 10.

2. Gooi eerst met de dobbelsteen. Ga 1, 2 of 3 plaatsen vooruit of achteruit (+1, +2, +3, -1, -2 of -3).

3. Pak daarna 1 opdrachtkaartje. Maak vanaf het getal waarop je staat een sprong van +10, +20, +30, -10, -20 of -30.

4. Lukt de opdracht niet, bijvoorbeeld omdat je onder 0 of boven 100 uitkomt? Dan blijf je staan tot de volgende beurt.

5. Kom je op een pootafdruk? Trek meteen nog een opdrachtkaartje en voer ook die opdracht uit.

6. Kom je op een hekje? Sla je volgende beurt over.

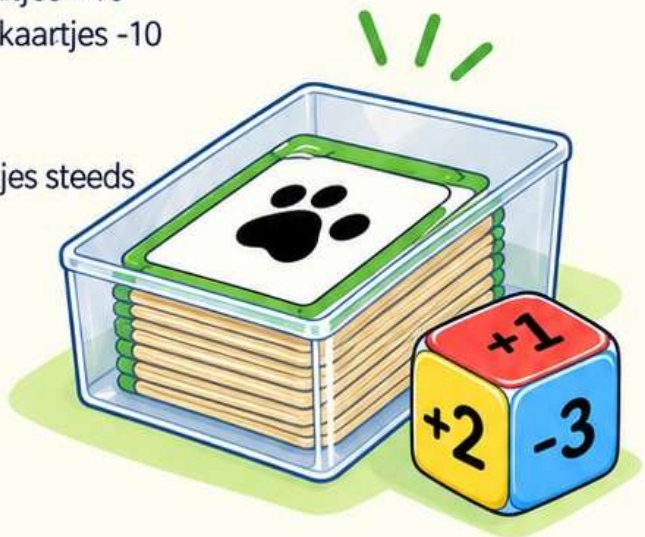
7. Je mag zowel vóór als achter het startgetal 10 komen; het speelbord loopt van 0 t/m 100.

8. Wie als eerste precies op 100 komt, wint. Kun je niet precies op 100 komen, dan blijf je staan.

9. Speel eerst **NIET** met alle kaartjes.
VOORBEELD: Speel het spel **EERST** met de 8 kaartjes +10 en 2 kaartjes -10. **DAARNA** met 8 kaartjes +10, 2 kaartjes -10 en 2 kaartjes +20.

10. Spreek met de meester/juf/kinderen af welke kaartjes steeds in het spel zitten. Gebruik niet teveel eraf kaartjes (bijvoorbeeld 2x -10, 1x -20 en 1x -30).

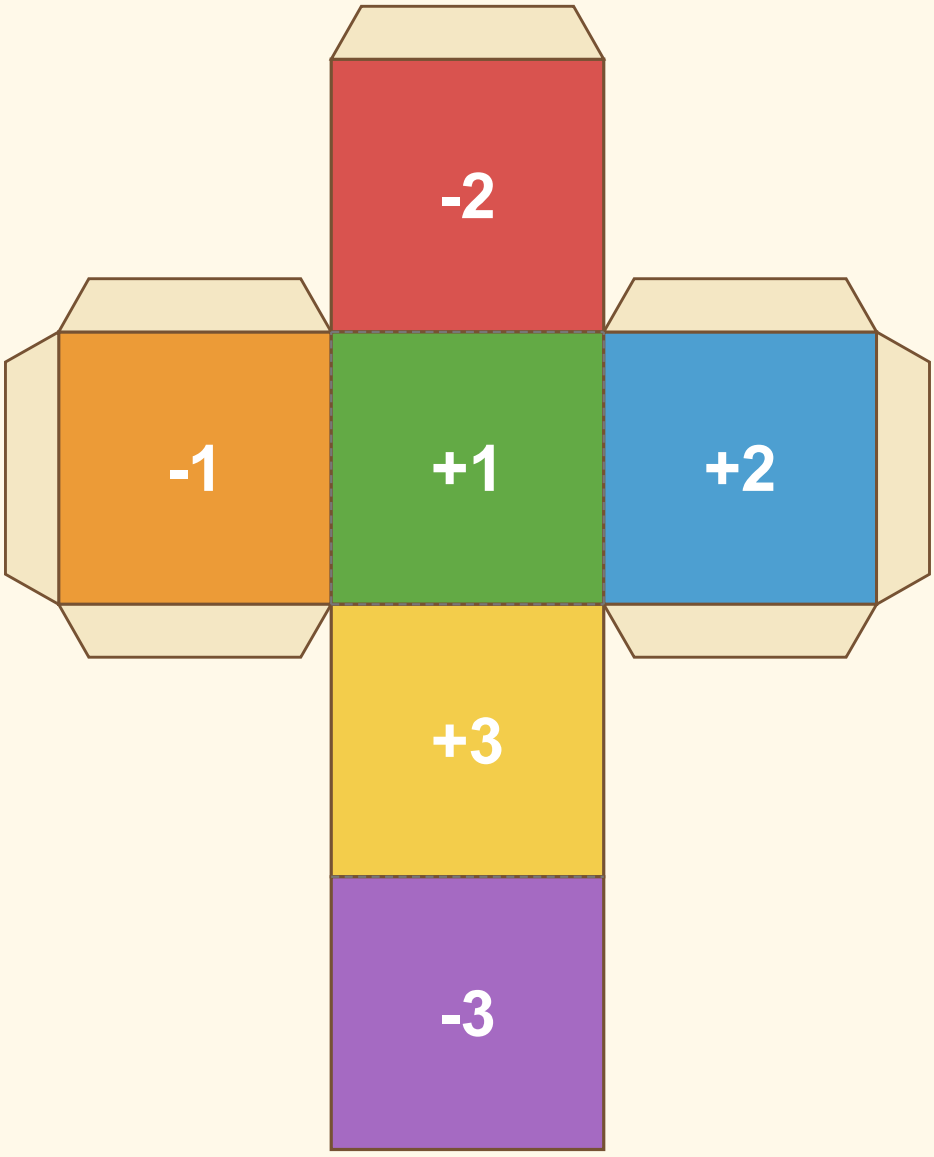
11. Doe de kaartjes op de kop in een doosje.
Dan kun je de kaartjes gemakkelijker pakken.




GETAL
van de DAG
TIENENSPRONG
FINISH
100
98 99
88 89 90 91 92 93 94 95 96 96 97 98
87 86 85 84 83 82 81 80 79 78 77
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55
44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54
43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33
22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11
START
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TIENENSPRONG - DOBBELSTEEN

Knip uit, vouw op de lijnen en plak de lipjes vast.



+ = vooruit - = achteruit

+10

TIENENSPRONG

+20

TIENENSPRONG

+30

TIENENSPRONG

-10

TIENENSPRONG

-20

TIENENSPRONG

-30

TIENENSPRONG

+10

TIENENSPRONG

+20

TIENENSPRONG

+30

TIENENSPRONG

-10

TIENENSPRONG

-20

TIENENSPRONG

-30

TIENENSPRONG

+10

TIENENSPRONG

+20

TIENENSPRONG

+30

TIENENSPRONG

-10

TIENENSPRONG

-20

TIENENSPRONG

-30

TIENENSPRONG

+10

TIENENSPRONG

+20

TIENENSPRONG

+30

TIENENSPRONG

-10

TIENENSPRONG

-20

TIENENSPRONG

-30

TIENENSPRONG

+10

TIENENSPRONG

+20

TIENENSPRONG

+30

TIENENSPRONG

-10

TIENENSPRONG

-20

TIENENSPRONG

-30

TIENENSPRONG

+10

TIENENSPRONG

+20

TIENENSPRONG

+30

TIENENSPRONG

-10

TIENENSPRONG

-20

TIENENSPRONG

-30

TIENENSPRONG

+10

TIENENSPRONG

+20

TIENENSPRONG

+30

TIENENSPRONG

-10

TIENENSPRONG

-20

TIENENSPRONG

-30

TIENENSPRONG

+10

TIENENSPRONG

+20

TIENENSPRONG

+30

TIENENSPRONG

-10

TIENENSPRONG

-20

TIENENSPRONG

-30

TIENENSPRONG


Riddertoernooi

Riddertoernooi

Spelregels

Voor 2 tot 4 spelers

Benodigdheden

- 1 spelbord
- 36 speelkaarten: 2 t/m 10 van harten, schoppen, klaver en ruiten
- de jokers uit het kaartspel
- 1 dobbelsteen
- 2 tot 4 pionnen





Zo speel je

1. Trek 2 kaarten.
2. Tel de getallen op de kaarten bij elkaar op.
3. Gooi met de dobbelsteen.
4. Trek het aantal ogen van de dobbelsteen van het totaal af.
5. Zet je pion het uitgerekende aantal vakjes vooruit.
6. Je moet precies op 100 komen om te winnen.

Bijzondere vakken



Paard: kom je op een paard, dan mag je nog een keer.



Moeras: kom je in het moeras, dan moet je 1 beurt overslaan.



Valhek: kom je op het valhek, dan moet je terug naar 1.

Joker

- Trek je een joker? Dan mag je die bewaren.
- Een joker mag later een getal van 1 t/m 10 zijn.
- Gebruik de joker om precies op 100 te komen.



Voorbeeld

- Je staat op 92. Je trekt 5 en 6 en gooit 2.
- Dan is 5 + 6 – 2 = 9.
- Dat is 1 te veel.
- Dan kun je de joker inzetten om precies op 100 te komen: 5 + joker (5) – 2 = 8.
- Zo kom je precies op 100.



5 + joker (5) – 2 = 8


Riddertoernooi
FINISH
91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
90 89 88 87 86 85 84 83 82 81
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
70 69 68 67 66 65 64 63 62 61
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
50 49 48 47 46 45 44 43 42 41
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
30 29 28 27 26 25 24 23 22 21
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
START
Vergroten tot A3-formaat


Riddertoernooi
Tafels

Riddertoernooi

Speluitleg - Tafels

Benodigdheden

- 1 spelbord (blad 1 en 2)
- 36 speelkaarten: 2 t/m 10 van harten, schoppen, klaver en ruiten
- de jokers uit het kaartspel
- 1 getallentol
- pionnen







Zo speel je

1. Trek 2 kaarten.
2. Trek de getallen van elkaar af.
3. Dat is je 1e getal.
4. Tik tegen de pijl van de getallentol.
5. Dat is je 2e getal.
6. Maak een keersom van je 1e en 2e getal.
7. Zet de pion het uitgerekende aantal vakjes vooruit.

Je hebt gewonnen als je op of over het getal 250 komt.

Bijzondere vakken



Paard: kom je op een paard, dan mag je nog een keer.



Moeras: kom je in het moeras, dan moet je 1 beurt overslaan.



Valhek: kom je op het valhek, dan moet je terug naar start.

Joker

- Trek je een joker? Dan mag je die bewaren.
- Je mag een getal van de kaarten inwisselen voor een getal van 1 t/m 10.
- Let op: dit geldt niet voor de getallentol.
- Zo kun je een grote sprong maken op het speelveld.



Voorbeeld

- Je trekt 9 en 3.
- 9 - 3 = 6
- De getallentol komt op 4.
- 6 x 4 = 24
- Zet je pion 24 vakjes vooruit.

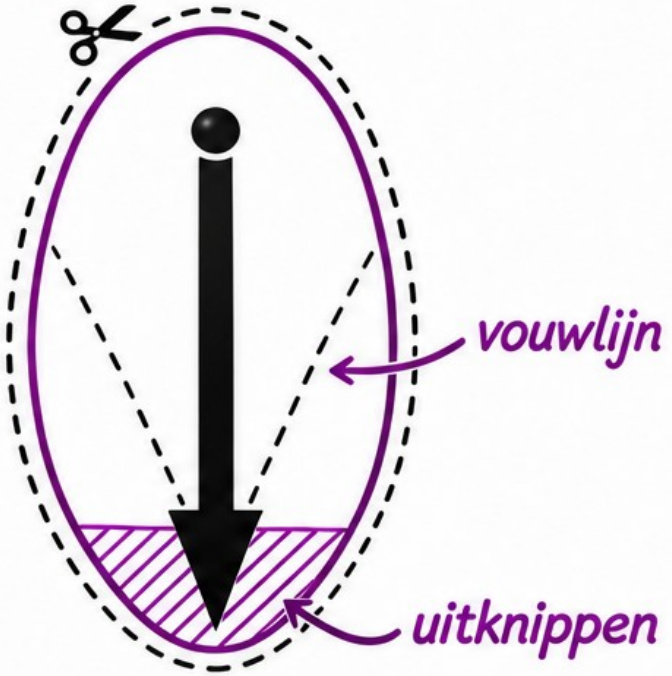




6 x 4 = 24

Getallentol





Zo maak je de tol

1. Print en lamineer dit blad.
2. Knip de tol en de pijl uit.
3. Vouw de flappen van de pijl en maak een ruim gat op de stip.
4. Bevestig de pijl met een splitpen in het midden van de tol.




Riddertoernooi
Tafels
117 118 119 120 121 122 123 124 125
Verder op blad 2 →
116 115 114 113 112 111 110 109 108 107 106
95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105
94 93 92 91 90 89 88 87 86 85
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84
72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61
50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18
7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
6 5 4 3 2 1
START
Blad 1 van 2
Vergroten tot A3-formaat


Riddertoernooi
Tafels
242 243 244 245 246 247 248 249 250 FINISH
241 240 239 238 237 236 235 234 233 232 231
221 222 223 224 225 226 227 228 229 230
220 219 218 217 216 215 214 213 212 211 210
200 201 202 203 204 205 206 207 208 209
199 198 197 196 195 194 193 192 191 190 189
179 180 181 182 183 184 185 186 187 188
178 177 176 175 174 173 172 171 170 169 168
158 159 160 161 162 163 164 165 166 167
157 156 155 154 153 152 151 150 149 148 147
137 138 139 140 141 142 143 144 145 146
136 135 134 133 132 131 130 129 128 127 126
Verder vanaf blad 1
Blad 2 van 2
Vergroten tot A3-formaat


Riddertoernooi
Deeltafels

Riddertoernooi Deeltafels Spelregels

Benodigdheden

- 1 spelbord
- 36 speelkaarten: getallen 2 t/m 10 en jokers
- 1 getallentol (1 t/m 10)
- 1 dobbelsteen
- pionnen



Zo speel je het spel

1. Trek een getalkaart en draai de getallentol.
2. Maak de keersom.
3. Gooi de dobbelsteen.
4. Even getal: je deelt door het hoogste getal. Oneven getal: je deelt door het laagste getal.
5. De uitkomst: ga dat aantal vakjes vooruit.
6. Wie als eerste op of over het getal 100 komt, wint het spel.

Joker

- Trek je een joker? Dan mag je deze bewaren voor een volgende beurt.
- Wanneer je de joker inzet, trek je een getalkaart en draai je de getallentol, maak je de keersom en mag je zelf een deler kiezen uit 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 of 9.
- De deelsom moet precies uitkomen, zonder rest.



Bijzondere vakken



Paard: je mag nog een keer spelen.



Moeras: je slaat een beurt over.



Valhek: je gaat terug naar START.



Valkuil: je valt terug naar een ander getal:

- Op 42 Terug naar 21
- Op 88 Terug naar 44

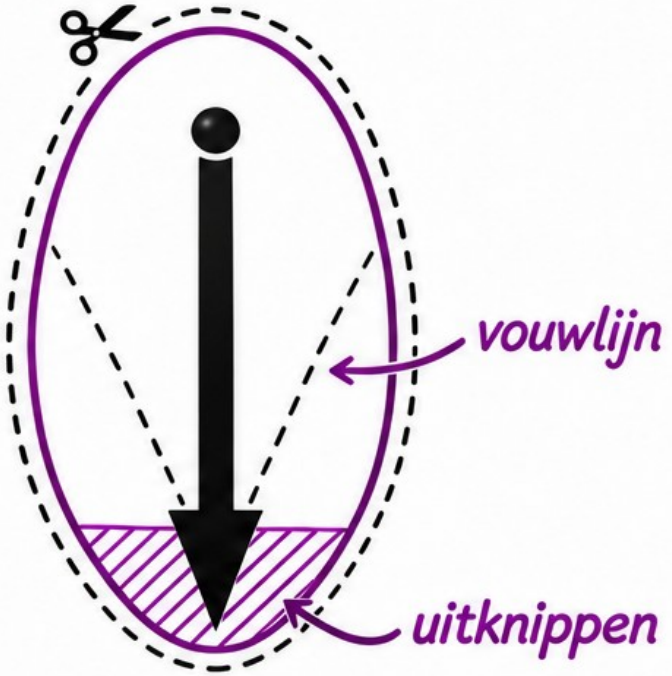
Voorbeeld



- Je trekt 8 en draait 6.
- 8 × 6 = 48.
- Gooi je oneven, dan deel je door 6: 48 : 6 = 8.
- Gooi je even, dan deel je door 8: 48 : 8 = 6.

Getallentol





Zo maak je de tol

1. Print en lamineer dit blad.
2. Knip de tol en de pijl uit.
3. Vouw de flappen van de pijl en maak een ruim gat op de stip.
4. Bevestig de pijl met een splitpen in het midden van de tol.




Riddertoernooi
Deeltafels
FINISH
91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
90 89 88 87 86 85 84 83 82 81
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
70 69 68 67 66 65 64 63 62 61
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
50 49 48 47 46 45 44 43 42 41
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
30 29 28 27 26 25 24 23 22 21
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
10 9 8 7 6 5 3 2 1
START
Blad 1 van 2

WIE IS HET?

GETALLEN T/M 50



Slim vragen • logisch denken • wegstrepen



SPELVEL • PRINT 2 KEER

WIE IS HET?

De rekeneditie | Getallen tot en met 50

Kies stiekem een getal. Raad dat van de ander!

Streep getallen weg na elk antwoord. Stel alleen ja/nee-vragen.

3	8	12	15	19
20	24	27	30	32
35	38	40	42	45
47	50	6	11	16
21	25	33	44	49

HULPKAART • KNIP UIT

SLIMME VRAGEN

Zo ontdek je stap voor stap het geheime getal.

VERGELIJKEN

- Is je getal groter dan 25?
- Is je getal kleiner dan 20?
- Ligt je getal tussen 10 en 30?

EVEN OF ONEVEN

- Is je getal even?
- Kun je het getal in tweetallen verdelen?

TIENTALLEN EN EENHEDEN

- Heeft je getal 4 tientallen?
- Is het cijfer van de eenheden groter dan 5?
- Eindigt je getal op 0 of 5?

TAFELS EN DEELBAARHEID

- Komt je getal voor in de tafel van 5?
- Kun je het getal precies delen door 3?
- Komt je getal voor in de tafel van 2?

REKENEN MET HET GETAL

- Is je getal 3 meer dan 30?
- Is je getal het dubbele van 20?
- Is je getal 5 minder dan 50?

Dit getal moet de ander raden

Dit getal heb ik geraden van de ander


6
8
12
WIE IS HET?
TAFELS
Slim vragen • logisch denken • wegstrepen
24
3×4
36
48
POLITIE
TAFELS
REKENEN
SPEL
3 × 4 = 12
6 × 6 = 36
8 × 6 = 48

SPELBORD • TAFELS

WIE IS HET?

Vul zelf de tafelantwoorden in • 2 spelers • print dit blad 2 keer

Mijn tafels: ☐ ☐ ☐

Naam: _____ **Doel: raad het geheime getal!**

Zo maak je jouw spelbord

Schrijf elk tafelantwoord één keer op, verspreid de getallen door elkaar en zet een X in lege vakjes.

HANDLEIDING + VRAGENKAART

SLIM VRAGEN STELLEN

Oefen tafels, deelbaarheid en logisch nadenken

1 Kies samen de tafels

Gebruik bij elke tafel de antwoorden van 1 × t/m 10 ×. Schrijf elk verschillend antwoord maar één keer op. Beide spelers gebruiken dezelfde antwoorden.

Voorbeelden

Tafels van 3 en 4:	18 verschillende antwoorden → 7 vakjes met X
Tafels van 3, 4 en 5:	24 verschillende antwoorden → 1 vakje met X

2 Leg je geheime getal vast

Kies één getal dat op jullie borden staat. Schrijf het op een geheim briefje hieronder, vouw het dubbel en leg het omgekeerd neer. Je tegenstander mag het niet zien!

3 Speel Wie is het?

Stel om de beurt één vraag waarop de ander alleen JA of NEE zegt. Streep de getallen weg die niet meer kunnen. De X-vakjes doen niet mee. Denk je het te weten? Raad het getal in jouw beurt.

VRAGENKAART • slimme ja/nee-vragen

- Is jouw getal groter dan 20?
- Is het een even getal?
- Komt het voor in de tafel van 3?
- Komt het voor in de tafel van 4?
- Komt het voor in de tafel van 5?
- Is het een veelvoud van 10?
- Heeft het getal twee cijfers?
- Is het tiental 3 of hoger?
- Is het deelbaar door 3 én door 4?
- Is het kleiner dan 15?

GEHEIME-GETALBRIEFJES • knip uit, schrijf op en vouw dubbel

Mijn geheime getal: _____

Mijn geheime getal: _____

TIP: Wie kan met weinig vragen het meeste wegstrepen?


6 8
WIE IS HET?
INVULVERSIE
Zelf invullen • vragen stellen • slim wegstrepen
12
24

REKENSPEL | GROEP 3 T/M 8

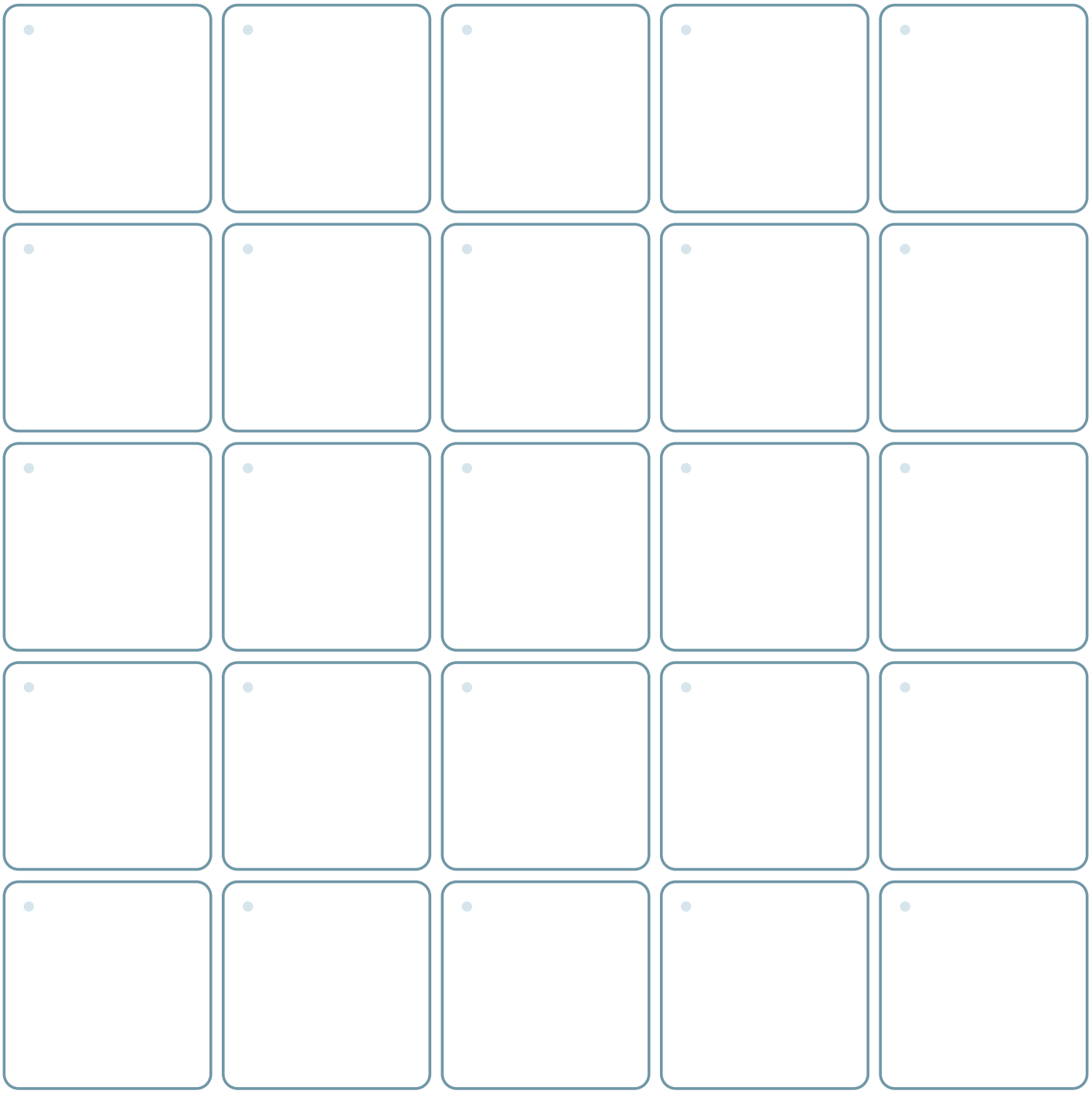
WIE IS HET? - REKENEDITIE

Zelf invullen • vragen stellen • slim wegstrepen

Naam: _____ Groep: _____ Datum: _____

We oefenen met: _____

Bijvoorbeeld: plussommen t/m 20, tafels, plus- en minsommen, deeltafels, breuken ...



Schrijf de afgesproken uitkomsten door elkaar in de 25 vakjes.

Minder dan 25 verschillende uitkomsten? Zet een X in de lege vakjes.

Streep tijdens het spel de uitkomsten door die niet meer kunnen.

HANDLEIDING | VRAGENKAART

Zo speel je het

Gebruik hetzelfde lege spelbord voor iedere rekensoort.

VOORBEREIDEN

1. Spreek samen een rekendoel af: welke sommen of getallen?
2. Maak één gezamenlijke lijst met maximaal 25 verschillende uitkomsten.
3. Iedere speler schrijft precies die uitkomsten in eigen willekeurige volgorde.
4. Zijn er minder dan 25? Zet een X in alle overige vakjes.
5. Iedere speler kiest één geheim getal van het spelbord.

Let op: dezelfde getallen, maar een andere volgorde is prima!

SPELREGELS

- Stel om de beurt één vraag waarop de ander ja of nee antwoordt.
- Streep alle getallen weg die niet meer mogelijk zijn.
- Denk je het te weten? Vraag: "Is jouw getal ...?"
- Goed geraden? Je wint! Fout? De ander is weer aan de beurt.

SLIMME VRAGEN

· Is het getal groter dan 20?

· Is het een even getal?

· Zit het in de tafel van 5?

· Is het getal kleiner dan 50?

· Heeft het getal een 3 bij de eenheden?

· Is het deelbaar door 4?

· Is het een heel getal?

· Is het groter dan 0,5?

Kies vragen die passen bij de getallen op jullie spelbord.

GEHEIM GETAL - KNIP UIT, SCHRIJF OP EN VOUW DICHT

MIJN GEHEIME GETAL

_____

MIJN GEHEIME GETAL

_____

Tip: bedek je kaartje; controleer het pas na het raden.

BREUKENKWARTET

Breuken • Procenten • Kommagetallen



1/2

25%

0,75





De Ster



De Regenboog



De Raket



De Jungle



De Vulkaan



De Oceaan



De Schat



De Robot



De Planeet



De Sport



De IJsberg



De Draak



BREUKENKWARTET

Spelregels • groep 7 • 12 kwartetten • 48 kaarten

WAT HEB JE NODIG?

48 uitgeknipte kaarten, 2-4 spelers en eventueel kladpapier.

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel vier kaarten met dezelfde familienaam: breuk, procent, kommagetal en plaatje.

ZO SPEEL JE HET

1. Schud de kaarten. Deel bij 2 spelers 7 kaarten per persoon; bij 3-4 spelers 5 kaarten.
2. Leg de overige kaarten als gesloten trekstapel midden op tafel.
3. De speler die begint, vraagt aan een ander een specifieke kaart uit een familie.

   Bijvoorbeeld: "Mag ik van De Raket de procentkaart?" Je moet zelf al een Raket-kaart hebben.
4. Heeft de ander die kaart? Dan geeft die de kaart en mag je opnieuw vragen.
5. Heeft de ander die kaart niet? Trek één kaart. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
6. Heb je alle vier de kaarten? Leg het kwartet open op tafel en leg uit waarom ze gelijk zijn.
7. Bij een juiste uitleg telt het kwartet als één punt. Bij een fout verbeter je samen de uitleg.

WINNAAR

Het spel eindigt als alle 12 kwartetten zijn gevormd. De speler met de meeste kwartetten wint.

TIP: Maak voor een korter spel een selectie van 6 families (24 kaarten).

KWARTET 01

De Ster



BREUK

1/2

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 02

De Regenboog



BREUK

1/4

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 03

De Raket



BREUK

3/4

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 04

De Jungle



BREUK

1/5

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 05

De Vulkaan



BREUK

2/5

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 06

De Oceaan



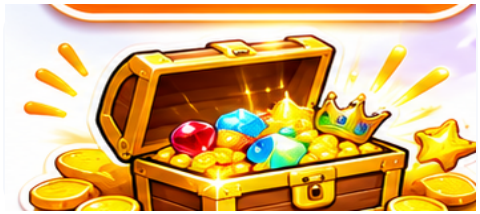
BREUK

3/5

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 07

De Schat



BREUK

4/5

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 08

De Robot



BREUK

1/10

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 09

De Planeet



BREUK

3/10

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 10

De Sport



BREUK

7/10

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 11

De IJsberg



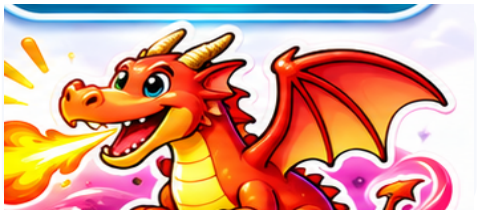
BREUK

1/8

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 12

De Draak



BREUK

3/8

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 01

De Ster



PROCENT

50%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 02

De Regenboog



PROCENT

25%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 03

De Raket



PROCENT

75%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 04

De Jungle



PROCENT

20%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 05

De Vulkaan



PROCENT

40%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 06

De Oceaan



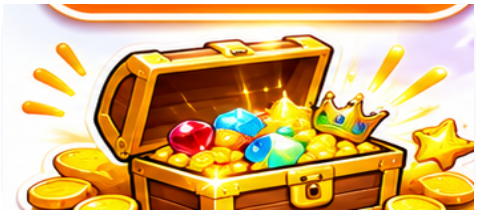
PROCENT

60%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 07

De Schat



PROCENT

80%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 08

De Robot



PROCENT

10%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 09

De Planeet



PROCENT

30%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 10

De Sport



PROCENT

70%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 11

De IJsberg



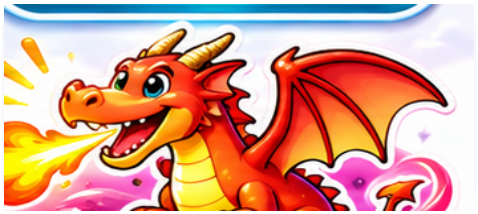
PROCENT

12,5%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 12

De Draak



PROCENT

37,5%

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 01

De Ster



KOMMAGETAL

0,5

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 02

De Regenboog



KOMMAGETAL

0,25

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 03

De Raket



KOMMAGETAL

0,75

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 04

De Jungle



KOMMAGETAL

0,2

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 05

De Vulkaan



KOMMAGETAL

0,4

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 06

De Oceaan



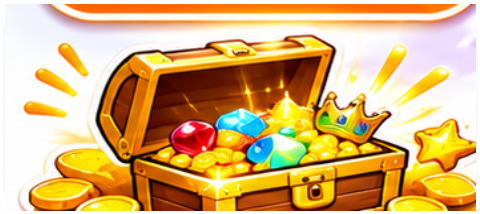
KOMMAGETAL

0,6

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 07

De Schat



KOMMAGETAL

0,8

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 08

De Robot



KOMMAGETAL

0,1

BR | % | 0, | FIG

KWARTET 09

De Planeet



KOMMAGETAL

0,3

BR | % | **0,** | FIG

KWARTET 10

De Sport



KOMMAGETAL

0,7

BR | % | **0,** | FIG

KWARTET 11

De IJsberg



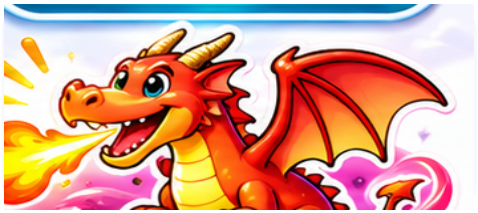
KOMMAGETAL

0,125

BR | % | **0,** | FIG

KWARTET 12

De Draak



KOMMAGETAL

0,375

BR | % | **0,** | FIG

KWARTET 01

De Ster



PLAATJE



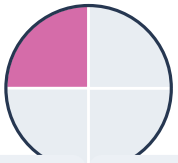
BR | % | 0, | **FIG**

KWARTET 02

De Regenboog



PLAATJE



BR | % | 0, | **FIG**

KWARTET 03

De Raket



PLAATJE



BR | % | 0, | **FIG**

KWARTET 04

De Jungle



PLAATJE



BR | % | 0, | **FIG**

KWARTET 05

De Vulkaan



PLAATJE



BR % 0, FIG

KWARTET 06

De Oceaan



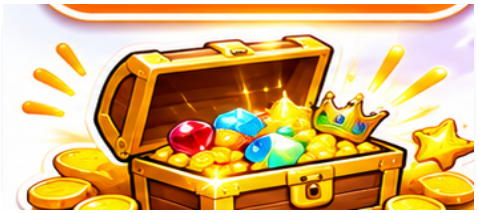
PLAATJE



BR % 0, FIG

KWARTET 07

De Schat



PLAATJE



BR % 0, FIG

KWARTET 08

De Robot



PLAATJE



BR % 0, FIG

KWARTET 09

De Planeet



PLAATJE



BR % 0, FIG

KWARTET 10

De Sport



PLAATJE



BR % 0, FIG

KWARTET 11

De IJsberg



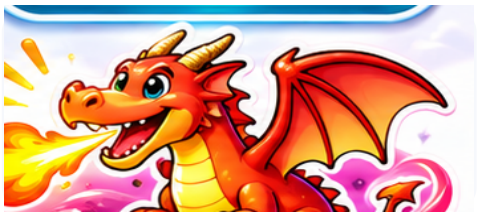
PLAATJE



BR % 0, FIG

KWARTET 12

De Draak



PLAATJE



BR % 0, FIG

CONTROLEKAART

Bewaar dit blad bij de leerkracht of als zelfcontrole.

01 De Ster

1/2 = 50% = 0,5

02 De Regenboog

1/4 = 25% = 0,25

03 De Raket

3/4 = 75% = 0,75

04 De Jungle

1/5 = 20% = 0,2

05 De Vulkaan

2/5 = 40% = 0,4

06 De Oceaan

3/5 = 60% = 0,6

07 De Schat

4/5 = 80% = 0,8

08 De Robot

1/10 = 10% = 0,1

09 De Planeet

3/10 = 30% = 0,3

10 De Sport

7/10 = 70% = 0,7

11 De IJsberg

1/8 = 12,5% = 0,125

12 De Draak

3/8 = 37,5% = 0,375

Controleer bij de plaatjes: gekleurd deel / totaal aantal gelijke delen.

LEERKRACHTKAART

Voorbereiding, niveaus en handige vragen

PRINTEN EN KNIPPEN

Druk de eerste 6 pagina's op A4 liggend af, op 100% / werkelijke grootte.

Knip de kaarten langs de buitenrand. Op stevig papier drukken of lamineren.

NIVEAU 1 • START

Gebruik 6 families: De Ster, De Regenboog, De Raket, De Jungle, De Vulkaan, De Oceaan.

Laat bij een kwartet de gekleurde delen tellen en de waarden benoemen.

NIVEAU 2 • BASIS

Speel met alle 12 families. Laat bij ieder kwartet alle drie de getallen noemen.

Vraag: "Hoe weet je dat 0,375 gelijk is aan 37,5%?"

NIVEAU 3 • UITDAGING

Leg de controlekaart weg. Laat een speler bewijzen met een som of verhouding.

Voorbeeld: 3/8 = 375/1000 = 0,375 = 37,5%.

BELANGRIJK: De familienaam helpt bij het vragen; de uitleg laat zien of de leerling het begrijpt.