

100 geschikte rekenspellen voor in de klas en voor thuis

We bieden je een overzicht van 100 spellen waarmee leerlingen hun rekenvaardigheid vergroten en verrijken! Spellen die een plek verdienen in de rekenles omdat ze echt meerwaarde bieden. Ook zijn ze voor thuis leuk en leerzaam.

Voorwaarde is wel dat leerlingen de spellen spelen op het moment dat de rekeninhoud aansluit bij hun niveau. De groene vinkjes in het overzicht geven aan dat de spellen aansluiten bij de leerstof van dat leerjaar. De blauwe vinkjes geven aan dat de spellen in die leerjaren geschikt zijn voor leerlingen om hun vaardigheden te onderhouden, bijvoorbeeld hun tafelkennis. Op de website www.rondjerekenspel.nl vind je van bijna alle spellen een beschrijving met tips. En je leest hier wat 'rekendrempels' zijn en waarom die zo belangrijk zijn voor het rekenen.

De spellen kun je onder andere bestellen bij www.wizz-spel.nl. We wensen jullie veel speel- en leerplezier!

Naam spel	Rekendomein				Betreft leerstof uit								Rekendrempel	Spelgegevens	
	Getallen	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren	Groep 1	Groep 2	Groep 3	Groep 4	Groep 5	Groep 6	Groep 7	Groep 8		Aantal spelers	Speelduur ± in minuten
1. Rupsenspel	●				✓	✓							0A	2	5-10
2. MAX de kat	●			●	✓	✓							-	2-8	10
3. Wie het meeste gooit	●				✓	✓							0A	2	5-10
4. Bunny Boo			●	●	✓	✓							-	1	var
5. Muizenrace	●				✓	✓							0A	2	10
6. Halli Galli	●				✓	✓	✓						0A,1A	2-6	15
7. Drie kleine biggetjes			●	●	✓	✓	✓						-	1	var
8. Haaibaai Tel (t/m 10)	●				✓	✓	✓						0A	2	5
9. Jeppen (tot 12/20)	●				✓	✓	✓						0A,0B	2	5-10
10. Leo moet naar de kapper	●			●	✓	✓	✓						-	2-5	20
11. MEP	●				✓	✓	✓						0A,0B	2-5	10
12. Welke hoort erbij?			●		✓	✓	✓						-	2-3	5-10
13. Als kleuters leren tellen	●				✓	✓	✓						0A,0B	2-3	var
14. Drempelspellen Drempel 0	●				✓	✓	✓						0A,0B	2-3	var
15. Speed Cups + Speedcups 2			●		✓	✓	✓						-	2-4	10-15
16. Haaibaai Tel (t/m 20)	●				✓	✓	✓						0B	2	5
17. Smart car			●	●	+	✓							-	1	var
18. Alle tien gezien	●				+	✓	✓						0A	2-3	5
19. Vlotte geesten			●	●	+	✓	✓	✓					-	2-4	10-15
20. Balance Beans			●	●	+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	1	var
21. Think Fun			●	●	+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	1	vrij
22. SET Junior			●	●		✓	✓						-	2-4	10
23. Rupsen Race	●			●		✓	✓	✓					0A	3-5	15-20
24. Rondje rekenspel tot 20	●			●		✓	✓	✓					2	2-4	10
25. Regenwormen Junior	●			●		✓	✓	✓					0B	2-4	15
26. Pak die zak	●					✓	✓	✓					-	2-5	15
27. De Betoverde Doolhof			●	●		✓	✓	✓	✓				-	2-4	15-45
28. Redeneerpuzzels			●	●		+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	1	var
29. Laser maze Junior			●	●		+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	1	var
30. Rush Hour			●	●		+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	1	var

Naam spel	Rekendomein				Betreft leerstof uit								Spelgegevens		
	Getallen	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren	Groep 1	Groep 2	Groep 3	Groep 4	Groep 5	Groep 6	Groep 7	Groep 8	Rekendrempel	Aantal spelers	Speelduur ± in minuten
31. Hide and Seek: Piraten			●	●		+	✓	✓	✓	✓			-	1	var
32. Qwinto	●			●		+	✓	✓					0A,0B	2-6	15
33. Shut the box 9	●	●				+	✓	✓					1C	2	10
34. Shut the box 12	●	●				+	✓	✓	✓				1C	2/4	15
35. Wie is het?			●	●		+	✓	✓	✓				-	2-6	15
36. Beverbende	●	●				+	✓	✓	✓				0A,1A	2-4	15
37. SET!			●	●		+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	2+	15
38. Quarto			●	●		+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	2	10
39. Blokus Duo / Blokus			●	●		+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	2/4	10-20
40. Pentago			●	●		+	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	2	5-10
41. Spaarspel (t/m 20)	●	●					✓	✓					1	2	10
42. Haaibaai (opt. onder 5)		●					✓	✓					1A	2-3	10
43. Haaibaai (aftr. onder 5)		●					✓	✓					1B	2-3	10
44. Rondje rekenspel tot 100	●			●			✓	✓	✓				2	2-4	10
45. Spaarspel 100	●	●					✓	✓	✓				2	2	10
46. Game of trains	●			●			✓	✓	✓				2	2-4	10-15
47. Make it! (1)		●					✓	✓	✓				-	2-3	15
48. Haasje over (aftr. onder 10)		●					✓	✓	✓				1B	2-3	15
49. Joppen (aftrekken t/m 10)		●					✓	✓	✓				1B	2-3	15
50. Haaibaai (aftr. onder 10)		●					✓	✓	✓				1B	2-3	10
51. Duo Zes! & Duo Zeven!		●					✓	✓	✓				1C	2-4	10
52. Duo Acht! & Duo Negen!		●					✓	✓	✓				1C	2-4	10
53. Duo Tien!		●					✓	✓	✓				1C	2-4	10
54. BEET! (groen)		●					✓	✓	✓				-	2-4	10
55. Beverbende	●	●					✓	✓	✓				1,3	2-4	10
56. Qwixx	●			●			✓	✓	✓	✓			-	2-5	10-15
57. MAX 10!		●					✓	✓	✓	✓			1	2-3	10
58. Drempelspellen Drempel 1		●					✓	✓	✓	✓			1	2-4	10
59. Vier op een rij (opt. onder 10)			●	●			✓	✓	✓	✓			1A	2	10
60. Haasje over (opt. over de 10)		●					✓	✓	✓	✓	✓	✓	3A	2-3	15
61. Haasje over (aftr. over de 10)		●					✓	✓	✓	✓	✓	✓	3B	2-3	15
62. Haaibaai (opt. over de 10)		●					✓	✓	✓	✓	✓	✓	3A	2-3	10
63. Haaibaai (aftr. over de 10)		●					✓	✓	✓	✓	✓	✓	3B	2-3	10
64. Joppen (aftr. over de 10)		●					✓	✓	✓	✓	✓	✓	3B	2-3	15
65. Canadees rekenen (opt. over de 10)		●		●			✓	✓	✓	✓	✓	✓	3A,3B	2	20
66. Dobbeldraai (opt. over de 10)		●		●			✓	✓	✓	✓	✓	✓	3A,3B	2	20
67. Eurospel	●	●					✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	2-4	15
68. Drempelspellen Drempel 3		●		●			✓	✓	✓	✓	✓	✓	3	2-4	10
69. Go			●	●			✓	✓	✓	✓	✓	✓		2	var
70. NMBR9			●	●			✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	2-4	15

Naam spel	Rekendomein				Betreft leerstof uit								Rekendrempel	Spelgegevens	
	Getallen	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren	Groep 1	Groep 2	Groep 3	Groep 4	Groep 5	Groep 6	Groep 7	Groep 8		Aantal spelers	Speelduur ± in minuten
71. Regenwormen	●			●			+	✓	✓	✓			-	2-7	15
72. The Game	●			●			+	✓	✓	✓			2	2-5	20
73. The Mind	●			●			+	✓	✓	✓			2	2-5	20
74. Mancala/Kalaha		●		●			+	✓	✓	✓	✓	✓	-	2	15
75. Keer op Keer		●	●	●			+	✓	✓	✓	✓	✓	-	1-6	20
76. Japen		●		●				✓	✓	✓			-	2-4	10
77. Take that	●			●				✓	✓	✓			2	2-4	20
78. Sushi Go!		●		●				✓	✓	✓			-	2-5	15
79. Rondje rekenspel tot 1000	●	●		●				✓	✓	✓			-	2-4	10
80. Take 5!	●			●				✓	✓	✓	✓		2	2-10	20
81. Clever		●		●				✓	✓	✓	✓	✓	-	1-4	15-20
82. Geheim getal	●			●				✓	✓	✓	✓	✓	2	2	10
83. Haaibaai (1)		●						✓	✓	✓	✓	✓	5A	2-3	10
84. Haaibaai (2)		●						✓	✓	✓	✓	✓	5A,5B	2-3	10
85. Haaibaai (3)		●						✓	✓	✓	✓	✓	5B	2-3	10
86. Canadees rekenen (1)		●		●				✓	✓	✓	✓	✓	5A	2	20
87. Canadees rekenen (2)		●		●				✓	✓	✓	✓	✓	5A,5B	2	20
88. Canadees rekenen (3)		●		●				✓	✓	✓	✓	✓	5C	2	20
89. Dobbeldraai (1)		●		●				✓	✓	✓	✓	✓	5A	2	20
90. Dobbeldraai (2)		●		●				✓	✓	✓	✓	✓	5A,5B	2	20
91. Dobbeldraai (3)		●		●				✓	✓	✓	✓	✓	5C	2	20
92. Jippen		●						✓	✓	✓	✓	✓	5C	2	20
93. Make it! (2)		●						✓	✓	✓	✓	✓	-	2-3	15
94. Drempelspellen Drempel 5		●		●				✓	✓	✓	✓	✓	3	2-4	10
95. BEET! (rood)		●							✓	✓	✓	✓	-	2-4	10
96. Brikks		●	●	●					✓	✓	✓	✓	-	1-4	20
97. Patchwork		●	●	●					✓	✓	✓	✓	-	2	20-30
98. Lost cities (kaartspel)		●		●					✓	✓	✓	✓	-	2	10-30
99. Koehandel	●	●							✓	✓	✓	✓	-	3-5	45
100. Rondje rekenspel met breuken en kommagetallen	●	●		●						✓	✓	✓	-	2-4	10-20