

1ste erbij

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal
Getalkaarten tot 20 (met 2 jokers)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Regels:

20 kaarten uit de stapel en leg ze verspreid af, de getallen naar beneden. Er 1 draait een kaart om. Dit is het startgetal. De draaien beide spelers een kaart om. De speler heeft het getal dat in de getallenrij dichtst bij dit startgetal ligt? De speler mag alledrie de kaarten hebben. Legt hij apart. Nu draait speler 2 een nieuwe kaart om. Draait een speler een joker, dan mag zelf bepalen welk getal dit is. Draait hij hetzelfde als de 1 als het startgetal, dan is dat natuurlijk het tste erbij. Draaien ze hetzelfde getal, dan ien ze ieder nog een kaart om. De laatste kaartjes op zijn, is het spel afgelopen. De ene die aan het eind van het spel de meeste punten heeft verzameld, is winnaar.

rondje rekenspel tot twintig

Memo: samen 10

- Aantal spelers 2-3
- Groepen
- Materiaal
Getalkaarten 0 tot 10 (geen jokers)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Spelregels:

Neem alle getallen van 0 tot en met 10 (dus elk getal twee keer). Leg de kaarten verspreid op tafel, met het getal naar beneden. Speler 1 draait twee kaarten om. Samen 10? Dan mag je ze houden. En dan mag je nog een keer. Samen geen 10? Dan draai je ze weer dicht en is de volgende speler aan de beurt. De spelers gaan zo door tot alle kaarten weg zijn. Wie dan de meeste kaarten heeft verzameld, is winnaar.

Tips:

- Als je onthoudt welke getallen bij elkaar horen, scoor je beter!
- Je kunt ook 'Memo: samen 9' spelen, dan haal je de tienens weg. Of samen 8, dan haal je de negens en de tienens weg.

rondje rekenspel tot twintig

Duo tien

- Aantal spelers 2-3
- Groepen
- Materiaal
Getalkaarten 0 tot en met 10 (met 2 jokers); een knuffeltje of bal.

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Spelregels:

Neem alle getallen van 0 tot en met 10 (dus elk getal twee keer) en 2 jokers. Schud de kaarten en verdeel ze eerlijk over de spelers. Ieder heeft dan een stapeltje kaarten voor zich met de getallen naar beneden. Leg het knuffeltje in het midden, zodat iedereen er goed bij kan. Spreek af wie begint. De eerste speler draait de bovenste kaart van zijn stapeltje om. Dan is de speler links van hem aan de beurt. Ook hij draait een kaart om, en zo verder. Als (precies) twee opengedraaide kaarten samen tien zijn (Duo Tien!) mag iedereen proberen om als eerste het knuffeltje weg te pakken. Wie het eerste is, krijgt alle kaartjes die open op tafel liggen. Deze kaartjes legt hij onder zijn eigen stapel. Daarna spelen de spelers weer verder. Zolang er geen Duo Tien! ligt, moet steeds de volgende speler een kaart omdraaien. Die kaart legt hij op de kaart die hij al had neergelegd. Zodra er weer 'samen tien' ligt, probeert iedereen weer als eerste de knuffel te pakken.

>>>

rondje rekenspel tot twintig

Straatje

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal
Getalkaarten tot 20 (met 2 jokers)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Spelregels:

Iedere speler krijgt 12 kaarten en legt deze op een stapel voor zich met de getallen naar beneden. Speler 1 bekijkt de bovenste twee kaarten van zijn stapel. Hij kiest welke van deze twee kaarten hij open op tafel legt. Dit is de start van de straat. De andere kaart mag hij vasthouden of onderop zijn stapel leggen. Dit beslist hij vóór de andere speler begint. Speler 2 neemt nu twee kaarten van zijn stapel. Hij kiest welke van deze twee hij aan het straatje legt. Hij legt deze naast de eerste kaart, zodat de volgorde (van links naar rechts) van de getallen van laag naar hoog is. Speler 1 is weer aan de beurt. Hij pakt de kaart die hij bewaard heeft en één nieuwe of twee nieuwe kaarten van zijn stapel. Hij kiest weer welke kaart hij wil aanleggen. Hij mag alleen een kaart aan de uiteinden van het straatje leggen, dus niet tussen de kaarten die al in het straatje liggen in. Draait hij een joker, dan zegt hij welk getal dit is. De getallen moeten altijd van klein

>>>

rondje rekenspel tot twintig

1ste erbij

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal
Getalkaarten tot en met 20 (geen jokers)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Regels:

2 kaarten uit de stapel en leg ze verspreid af, de getallen naar beneden. Er 1 draait een van deze kaarten om, dit is het startgetal. Speler 2 moet nu twee andere kaarten open waarmee hij dit getal kan insluiten: 2 getal dat groter is én een getal dat kleiner is dan het startgetal. Dit, dan roept hij: 'Catch' ('gevangen') en draait de kaarten om. Meteen draait speler 2 een nieuwe kaart om. Nu probeert speler 1 dit 'gevangen' te krijgen. Let op: je mag niet vaker dan de speler hetzelfde startgetal voor de andere draait. Klopt het niet (bijvoorbeeld beide 1 zijn kleiner dan het startgetal, of een van de kaarten is even groot als het startgetal) dan draait de speler alledrie de kaarten weer dicht. Nu probeert speler 1 zijn nieuw startgetal voor de andere draait. Zo spelen de spelers door tot alle kaarten weg zijn op zijn of tot er geen setje meer te vinden is. De speler die dan de meeste kaarten heeft verzameld, is de winnaar.

>>>

rondje rekenspel tot twintig

Hebbes

- Aantal spelers 2-4
- Groepen
- Materiaal
Getalkaarten tot en met 20 (geen jokers)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Spelregels:

De spelers nemen 9 kaarten van de stapel en leggen die in 3 rijen van 3 kaarten open op tafel. De overige kaarten blijven dicht op een stapel liggen. Alle spelers gaan nu zo snel mogelijk op zoek naar een reeks van drie getallen die ze uit deze 9 kaarten kunnen maken. Een reeks zijn drie getallen die iets met elkaar te maken hebben. Dat mag op allerlei verschillende manieren, bijvoorbeeld: drie getallen die in de getallenrij na elkaar komen (8, 9, 10); of drie getallen waartussen sprongen van 2 zitten (bijvoorbeeld 11, 13, 15); of drie getallen waar evenveel tussen zit. Bijvoorbeeld 5, 10, 15.

Die kaarten hoeven niet naast elkaar op tafel te liggen. Er zijn nog wel meer reeksen. Je moet wel aan de andere spelers kunnen uitleggen waarom de kaarten samen een reeks vormen. Klopt de reeks, dan mag de speler die de reeks als eerste zag deze drie kaarten pakken en opzij leggen. Dit zijn vast drie punten.

>>>

rondje rekenspel tot twintig

Op een rij

- Aantal spelers 2-3
- Groepen
- Materiaal
1x de getalkaarten 0 tot en met 20 (geen jokers)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Spelregels:

Alle kaarten worden door elkaar verspreid op tafel gelegd, met de getallen naar beneden. Eén kaartje wordt opengedraaid en boven de andere kaartjes gelegd. Dit is het startgetal. Speler 1 draait nu een kaart om. Als dit kaartje precies links (één kleiner) of rechts (één groter) van het startgetal past, dan mag hij deze kaart daar neerleggen. Nu mag hij nog een keer. Zo mag hij doorgaan tot hij niet meer kan. Past de kaart niet precies, dus ligt het in de getallenrij niet naast het startgetal, dan draait de speler deze kaart weer om en is de volgende speler aan de beurt. Ook hij draait een kaart om en kijkt of de kaart past. Zo komen er steeds meer getallen in de volgorde van klein naar groot te liggen. Je mag alleen aan de buitenste getallen aanleggen: één groter of één kleiner. Wie de laatste kaart kan aanleggen, is winnaar. Speel je nog een potje?

>>>

rondje rekenspel tot twintig