

Afelen

Aantal spelers

2

Groepen

12345678

Materiaal

getalkaarten tot 100
(geen jokers)

Spelregels:
De spelers kiezen een tafel die ze willen oefenen, bijvoorbeeld de tafel van 7. Ze zoeken alle kaarten uit de tafel van 7 uit de getalkaarten op.
Elk heeft alle 10 kaarten? Leg de rest van de kaarten weg.
Leg de 10 kaarten verspreid op tafel, met het getal naar beneden.
Speler 1 draait een kaart om. Dit is de startkaart. Hierna is speler 2 aan de beurt. Hij draait ook een kaart om. Licht dit getal in de tafelfrij naast het getal dat open ligt? Bijvoorbeeld 28 ligt open. Dan horen daar 21 (links) en 35 (rechts) naast. Als je 35 draait, mag je die dus rechts naast 28 leggen. Nu moet je proberen weer de getallen naast te draaien: dus in het voorbeeld: 21 of 42. Zo lang een speler zijn kaart kan aanleggen, mag hij doorspelen. Kan hij niet aanleggen, dan draait hij de kaart weer om en is speler 1 weer aan de beurt. Onthoud goed welk getal weer dichtgedraaid wordt. Speler 1 draait een kaart om: Past deze in de tafelfrij naast de kaart(en)? Zo gaan de spelers
>>>

rondje rekenspel tot honderd

Grote straat

Aantal spelers

2

Groepen

12345678

Materiaal

getalkaarten tot 100
(met 4 jokers)

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 voor 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 klein naar groot 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 in. Draai je een joker, dan zeg je welk getal dit is.
>>>

rondje rekenspel tot honderd

Catch

Aantal spelers

2

Groepen

12345678

Materiaal

getalkaarten tot 100
(met 4 jokers)

Spelregels:
Neem 18 kaarten uit de stapel en leg ze verspreid op tafel, de getallen naar beneden.
Speler 1 draait een kaart om, dit is het startgetal. Speler 2 moet nu twee andere kaarten omdraaien waarmee hij dit getal kan insluiten: dus een getal dat groter is én een getal dat kleiner is. Lukt dit, dan roept hij 'Catch' ('gevangen'). Hij mag alledrie de kaarten hebben. Meteen draait hij één nieuwe kaart om. Nu probeert speler 1 dit startgetal te 'vangen'. Let op, je mag niet meer dan twee keer hetzelfde startgetal voor de ander omdraaien.
Klopt het niet (bijvoorbeeld beide getallen zijn kleiner dan het startgetal) dan draait de speler alledrie de kaarten weer om. Daarna draait hij een nieuw startgetal voor de andere speler. Draait hij een joker, dan mag hij zelf bepalen welk getal dit is. Zo spelen de spelers door tot alle kaarten op zijn of tot er geen setje meer te vinden is. De speler die dan de meeste kaarten heeft 'gevangen' is winnaar.
>>>

rondje rekenspel tot honderd

Rij op een rij

Aantal spelers

2

Groepen

12345678

Materiaal

getalkaarten tot 100
(geen jokers)

Spelregels:
Schud de kaarten en leg ze op een stapel, met de getallen naar beneden.
Speler 1 pakt de bovenste kaart en legt die open op tafel. Nu is speler 2. Hij pakt ook een kaart. Deze kaart mag hij zo aanleggen, dat er een horizontaal rijtje ontstaat van klein naar groot van links naar rechts) of een vertikaal rijtje van klein naar groot (van onder naar boven). Is het getal bijvoorbeeld kleiner dan de kaart die er ligt? Dan mag de kaart links van deze kaart gelegd worden of onder deze kaart. Nu is speler 1 weer aan de beurt. Ook hij mag weer een kaart pakken en aanleggen. Horizontaal (van links naar rechts) of vertikaal (van onder naar boven). Let erop dat de kaarten altijd van klein naar groot liggen. Leg dus een getal neer, waardoor niet alleen een rij van links naar rechts, maar ook een rij van onder naar boven een kaart langer wordt, dan moeten veral de getallen van klein naar groot oplopen. De spelers gaan zo om de beurt door.
>>>

rondje rekenspel tot honderd

Yupp

Aantal spelers

2-4

Groepen

12345678

Materiaal

getalkaarten tot 100
(met 4 jokers)

Spelregels:
De spelers krijgen ieder 12 kaarten. Die leggen ze op een stapel met de getallen naar beneden. Daarna draaien de spelers tegelijk de bovenste kaart open. Degene die het grootste getal heeft, roept 'Yupp'.
Als het klopt, heeft hij deze ronde gewonnen. Hij krijgt de omgedraaide kaarten en legt die apart. Draait iemand een joker, dan mag hij zelf bepalen welk getal dit is. Als alle kaarten op zijn, is het spel afgelopen. Degene die dan de meeste kaarten heeft verzameld, is winnaar.
Speel je nog een potje?

- Tips:
- Je kunt ook afspreken om het kleinste getal te spelen.
 - Je kunt de win-kaarten weer onderop je stapel leggen, dan speel je door tot iemand geen kaarten meer heeft

rondje rekenspel tot honderd

Dichtste erbij

Aantal spelers

2

Groepen

12345678

Materiaal

getalkaarten tot 100
(met 4 jokers)

Spelregels:
Neem 20 kaarten uit de stapel en leg ze verspreid op tafel, de getallen naar beneden.
Speler 1 draait een kaart om. Dit is het startgetal. Hierna draaien beide spelers een kaart om. Welke speler heeft het getal dat in de getallenrij het dichtst bij het startgetal ligt?
Die speler mag alledrie de kaarten hebben. Die legt hij apart. Nu draait speler 2 een nieuwe startkaart om.
Draait een speler een joker, dan mag hij zelf bepalen welk getal dit is. Ligen de twee kaarten precies even ver van het startgetal af? Dan draaien ze nog een keer. Wie er dan het dichtste bij ligt, krijgt de vijf kaarten!
Als alle kaartjes op zijn, is het spel afgelopen. Degene die aan het eind van het spel de meeste kaarten heeft verzameld, is winnaar.

rondje rekenspel tot honderd