

**Yupp**

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal kommagetalkaarten (met 2 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. Hebben spelers een even groot getal (bijv. 0,5 en 0,50), dan draaien ze elk nog een kaart. Draait iemand een joker, dan mag hij zelf bepalen welk kommagetal dit is. Als alle kaarten op zijn, is het spel afgelopen. Degene die dan de meeste kaarten heeft verzameld, is winnaar.

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

»»

rondje rekenspel met kommagetallen

**Dichtste erbij**

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal kommagetalkaarten (met 2 jokers)

**Spelregels:**  
Trek 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 kommagetal dat in de getallenrij het dichtst bij het startgetal ligt? Die speler mag alle drie 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 kommagetal dit is. Als alle kaartjes op zijn, is het spel afgelopen. Degene die aan het eind van het spel de meeste kaarten heeft verzameld, is winnaar.

- Tips:**
- Dit spel is makkelijker als je alleen de kommagetallen met een smiley neemt.
  - Wil je het pittig? Speel dan met breukenkaarten en kommagetalkaarten door elkaar!

rondje rekenspel met kommagetallen

**Zoek mijn kommagetal**

- Aantal spelers 2-3
- Groepen
- Materiaal kommagetalkaarten (geen jokers)

**Spelregels:**  
Trek 12 kaarten uit de stapel en leg ze verspreid op tafel, de getallen zichtbaar. Speler 1 kiest een van de kommagetallen en schrijft dit op een blaadje zonder dat de ander het ziet. Speler 2 probeert via vragen stellen achter het geheime kommagetal te komen. Hij mag alleen vragen stellen waarop speler 1 'ja' of 'nee' kan antwoorden. Let op: Als iemand vraagt 'of het groter dan 0,5 is' en je getal is 0,50, dan moet je NEE zeggen, want die zijn even groot! Tel het aantal vragen dat je nodig hebt om het kommagetal te raden. Schrijf dit voor elk potje op. Zo speel je vijf (of meer) potjes. Wie heeft aan het eind in totaal de minste punten? Die is winnaar.

- Tips:**
- Schuif de kommagetallen die het niet kunnen zijn, weg.
  - Het is iets makkelijker als je alleen de kommagetallen met een smiley neemt.

rondje rekenspel met kommagetallen

**Catch**

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal kommagetalkaarten (met 2 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 alle drie 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 alle drie de kaarten weer dicht. 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 met kommagetallen

**Kommastraatje**

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal kommagetalkaarten (met 2 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 het kommastraatje. De andere kaart mag hij vasthouden of onderop zijn stapel leggen. Dit beslist hij vóór de andere speler met zijn beurt verder gaat. 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 kommagetallen 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 kies je welk kommagetal dit is. De kaarten moeten altijd van klein naar groot blijven passen. Zo gaan de spelers door.

»»

rondje rekenspel met kommagetallen

**Yupp**

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal breukenkaarten (met 2 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 de grootste breuk heeft, oept 'Yupp'. Als het klopt, heeft hij deze ronde gewonnen. Hij krijgt de omgedraaide kaarten en legt die apart. Hebben spelers een even grote breuk, dan draaien ze nog een kaart. Draait iemand een joker, dan mag hij zelf bepalen welke breuk 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 de kleinste breuk te spelen.
  - Je kunt ook de win-kaarten weer onderop je stapel leggen, dan speel je door tot iemand geen kaarten meer heeft.
  - Het is iets makkelijker als je alleen de breuken met een smiley neemt.
  - Wil je het pittig? Speel dan met breukenkaarten en kommagetalkaarten door elkaar!

rondje rekenspel met breuken

**Dichtste erbij**

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal breukenkaarten (met 2 jokers)

**Spelregels:**  
Trek 20 kaarten uit de stapel en leg ze verspreid op tafel, de getallen naar beneden. Speler 1 draait een kaart om. Dit is de startbreuk. Hierna draaien beide spelers een kaart om. Welke speler heeft de breuk die in de getallenrij het dichtst bij de startbreuk ligt? Die speler mag alle drie de kaarten hebben. Die legt hij apart. Nu draait speler 2 een nieuwe startbreuk om. Draait een speler een joker, dan mag hij zelf bepalen welke breuk dit is. Hebben beide spelers een even grote breuk, bijvoorbeeld  $\frac{1}{2}$  en  $\frac{2}{4}$ , dan draaien ze allebei nog een kaart. Wie nu de breuk draait die in de getallenrij het dichtst bij het startgetal ligt, mag alle vijf de kaarten hebben. 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 met breuken

**Zoek mijn breuk**

- Aantal spelers 2-3
- Groepen
- Materiaal breukenkaarten (geen jokers)

**Spelregels:**  
Trek 12 kaarten uit de stapel en leg ze verspreid op tafel, de getallen zichtbaar. Speler 1 kiest een van de breuken en schrijft deze op een blaadje zonder dat de ander het ziet. Speler 2 probeert door vragen te stellen achter de geheime breuk te komen. Hij mag alleen vragen stellen waarop speler 1 'ja' of 'nee' kan antwoorden. Tel het aantal vragen dat je nodig hebt om de breuk te raden. Schrijf dit voor elk potje op. Zo speel je vijf (of meer) potjes. Wie heeft aan het eind in totaal de minste punten? Die is winnaar. Let op: als iemand vraagt 'of het groter dan  $\frac{2}{4}$  is' en je getal is  $\frac{1}{2}$ , dan moet je NEE zeggen, want die zijn even groot!

- Tips:**
- Schuif de breuken die het niet kunnen zijn, weg.
  - Dit spel is iets makkelijker als je alleen de breuken met een smiley neemt.

rondje rekenspel met breuken

**Catch**

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal breukenkaarten (met 2 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 de startbreuk. 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 alle drie 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 breuken zijn kleiner dan de startbreuk) dan draait de speler alle drie de kaarten weer om. Daarna draait hij een nieuw startgetal voor de andere speler. Draait hij een joker, dan mag hij zelf bepalen welke breuk 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 met breuken

**Breukenstraatje**

- Aantal spelers 2
- Groepen
- Materiaal breukenkaarten (met 2 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 het breukenstraatje. De andere kaart mag hij vasthouden of onderop zijn stapel leggen. Dit beslist hij vóór de andere speler met zijn beurt verder gaat. 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 breuken 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. Draait hij een joker, dan kiest hij welke breuk dit is.

»»

rondje rekenspel met breuken