REKENSPELLETJES EN PUZZELS

Rekenen oefenen met spel en plezier















HOE GEBRUIK JE DEZE KAARTEN?

Veel plezier met deze kaarten. Ze zijn bedoeld om rekenen leuk, leerzaam en uitdagend te maken.

Elke opdracht helpt je oefenen, logisch nadenken en je concentreren.



1. Werk rustig en nauwkeurig.
2. Bekijk de opdracht.
3. Controleer je antwoorden.
4. Maak van rekenen een leuk spel.





REKENOPWARMING





Los de sommen op en kleur de vakjes met de juiste uitkomsten.





11	$8 + 4 =$ ☐	$15 - 7 =$ ☐	8
12			9
17	$6 + 9 =$ ☐	$20 - 11 =$ ☐	10
15			6
25	$5 \times 3 =$ ☐	$18 \div 2 =$ ☐	3
16			14







WEG DOOR HET DOOLHOF

Gooi de dobbelsteen, verplaats je pion en los de som op waar je op komt.

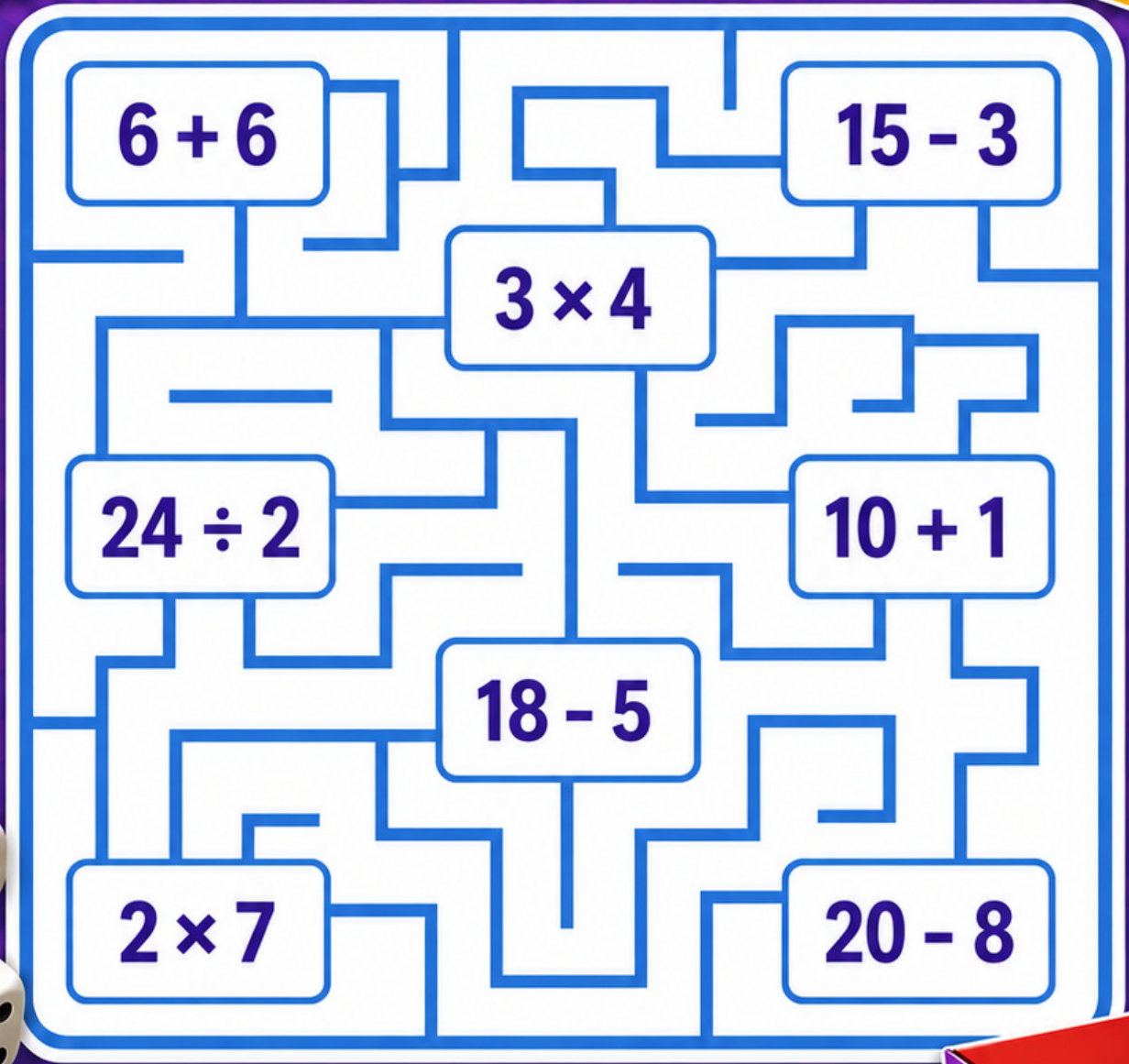


LABYRINT MET REKENINGEN

Vind je weg door het doolhof en kies alleen de vakjes met uitkomst 12.







SUDOKU MET GETALLEN

Vul de vakjes zo in dat elk getal precies één keer in iedere rij en kolom voorkomt.

1		3	4
4	2		1
	4	1	2
3		2	

Symbolen:



GEHEIME BOODSCHAP

Los de sommen op en schrijf de letters op met de code.

2	=	D
3	=	E
4	=	N
5	=	K
6	=	S
7	=	P
8	=	O
9	=	R
10	=	T

1. 1 + 1 = ☐
2. 6 − 3 = ☐
3. 2 + 2 = ☐
4. 9 − 4 = ☐
5. 8 − 2 = ☐
6. 3 + 4 = ☐
7. 4 × 2 = ☐
8. 18 − 9 = ☐
9. 5 + 5 = ☐



Woord: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

REKENDOMINO





Verbind de sommen met de juiste uitkomsten.

9 + 6	15
18 − 9	9
4 × 3	12
20 ÷ 4	5
7 + 6	13
16 − 9	7

GETALLENJACHT





Zoek en omcirkel alle priemgetallen.

3	8	12	15
20	27	34	41
50	63	72	89



Zoek welke getallen priem zijn.
Omcirkel deze getallen.









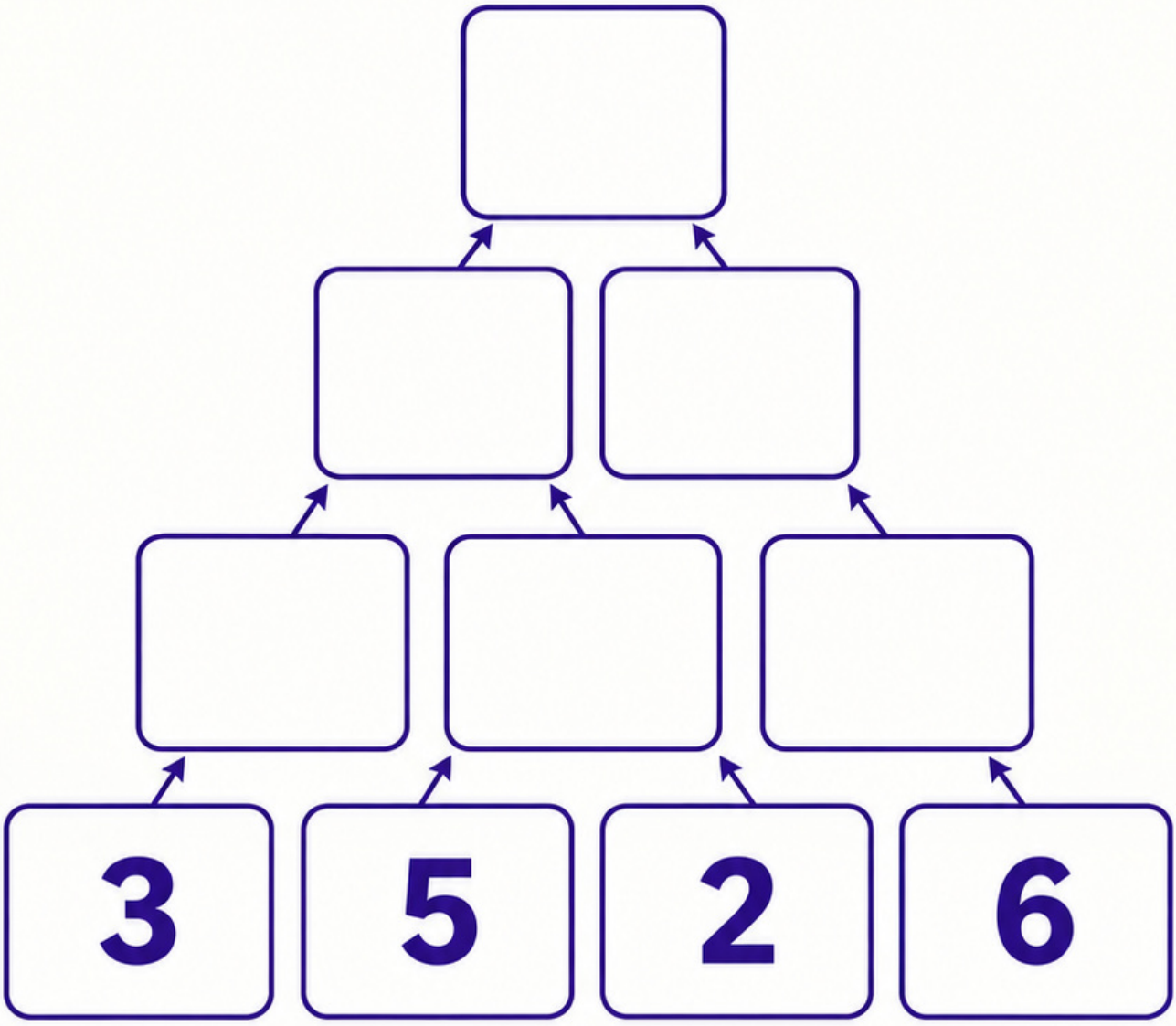
REKENPYRAMIDE







Vul de lege vakjes in.
Elk vakje is de som van de twee vakjes eronder.

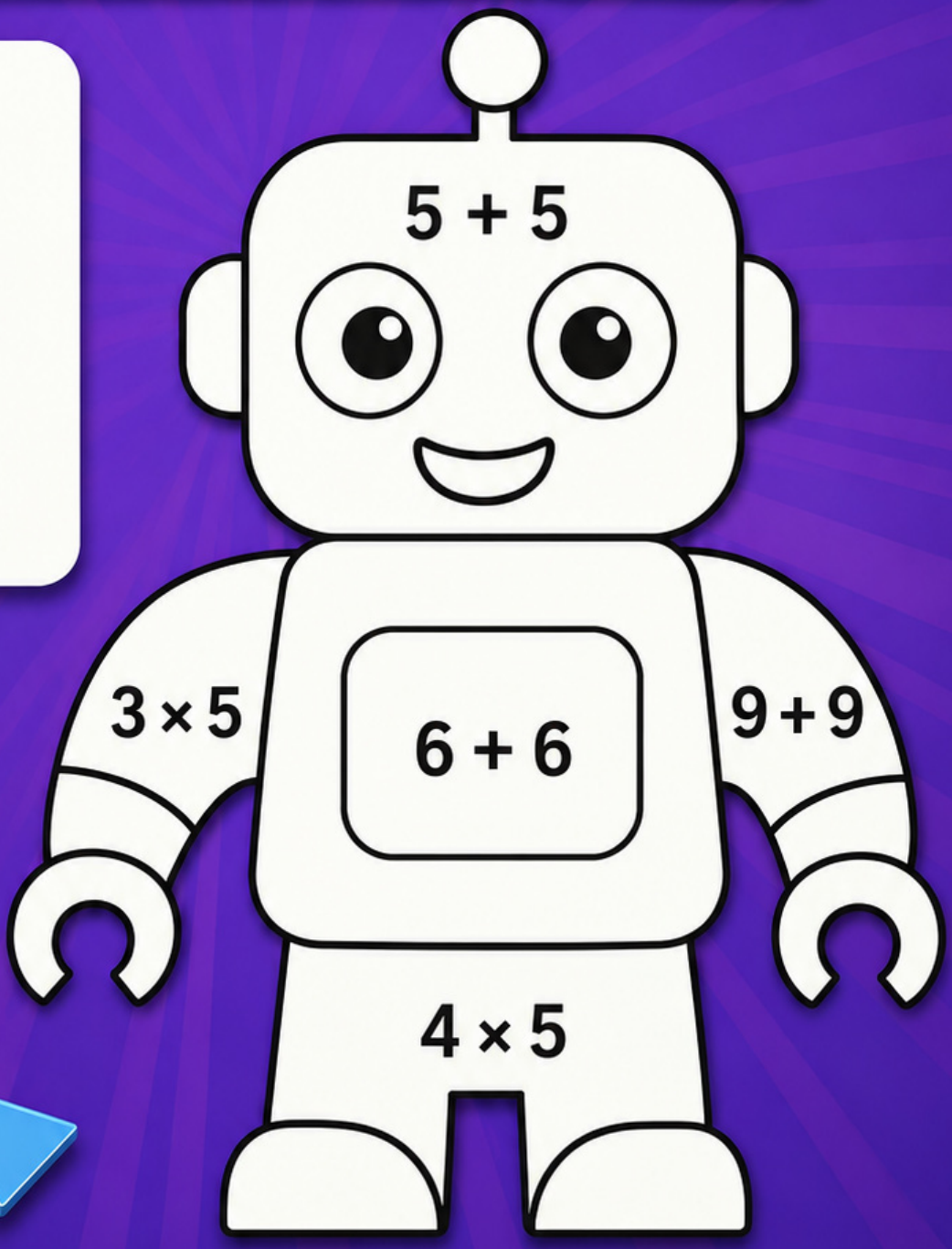


KLEUR DE ROBOT VOLGENS DE CODE

Los de sommen op en kleur de robot volgens de code.

- 10 = blauw
- 12 = groen
- 15 = geel
- 18 = oranje
- 20 = roze





REKEN BINGO

Los de sommen op. Streep de uitkomsten op je bingokaart weg.

11 + 4	20 − 8
3 × 6	24 ÷ 3
7 + 9	15 − 6

8	9	12
15	16	18
20	6	14






SCHATTENJACHT MET SOMMEN

Los de sommen op en volg de uitkomsten van klein naar groot.

2 + 3

8 − 1

3 × 3

20 ÷ 2

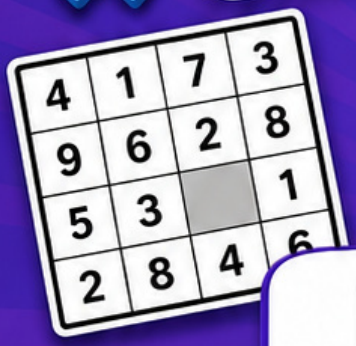
6 + 7

4 × 4





KAPOTTE REKENMACHINE



Vul de ontbrekende getallen in zodat de sommen kloppen.



$\square + 6 = 14$

$18 - \square = 9$

$4 \times \square = 20$

$\square \div 3 = 5$

$7 + \square = 16$

$24 \div \square = 4$



REKENMEMORY






Vind de paren: som en uitkomst.

6 + 4	15 - 7	3 × 5	10
18 ÷ 2	7 + 6	8	15
20 - 6	9	13	14

HET REKENRAD

Draai aan het rad, kies een som en los die op.
Voor elk goed antwoord verdien je een punt.



13 + 5

22 − 8

6 × 4

28 ÷ 7







Punten: _____

VERMENIGVULDIGINGS RACE

Reken de sommen uit en volg de route van start naar finish.

START

$2 \times 3 = 6$	$4 \times 5 = 20$
$3 \times 6 = 18$	$7 \times 2 = 14$
$8 \times 1 = 8$	$5 \times 5 = 30$
$6 \times 3 = 18$	$4 \times 4 = 16$



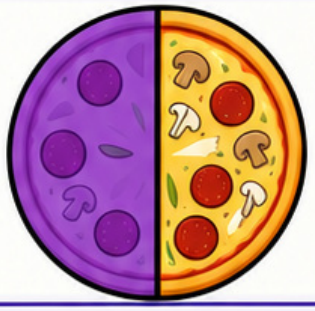
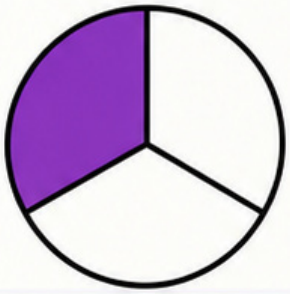




FINISH

BREUKENDETECTIVE

Koppel elke breuk aan de juiste afbeelding.

$\frac{1}{2}$	
$\frac{1}{3}$	
$\frac{1}{4}$	
$\frac{3}{4}$	

REKENKRUISWOORDRAADSEL

Vul de antwoorden in.

1 | | | | | | | | |

2 | | | | | | |

3 | | | | |

4 | | | | | | | | |

5 | | | | | | | | |

1. Uitkomst van een optelling.
2. Bewerking die het omgekeerde is van vermenigvuldigen.
3. Getal groter dan 9 en kleiner dan 11.
4. Teken dat je gebruikt bij aftrekken.
5. Figuur met drie zijden.









HET REKENRACEBORD

Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion.
Kom je op een som? Reken die uit.

START

7 + 5 | 12 – 4 | 2 vakjes vooruit | 9 × 3 | 30 ÷ 5 | 16 – 7

11 – 2 | Sla 1 beurt over | 8 + 6 | 18 ÷ 3 | 6 × 4

15 ÷ 3

7 × 2 | 14 – 5 | 3 + 9 | 24 ÷ 6 | 5 × 5

Extra beurt | 10 + 7 | 36 ÷ 4 | 8 × 3 | 17 – 8 | 2 × 9

19 – 9 | 13 – 6 | 9 + 4 | Terug naar start | 4 × 6 | 21 ÷ 3

6 + 6 | 27 ÷ 9 | 7 × 3 | 12 – 3

META

LOGISCHE UITDAGING





Los de aanwijzingen op en ontdek het getal.

Welk getal zoek je?

> Het getal is groter dan 20.

< Het getal is kleiner dan 30.

= Het getal is even.

\+ Bij het getal 4 optellen geeft 32.

Oplossing: _____



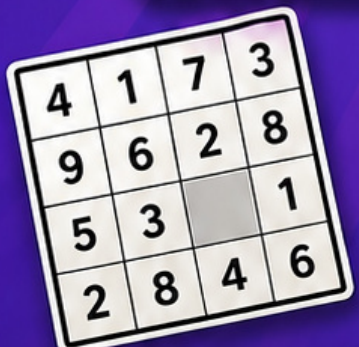




REKEN PUZZEL

Koppel de puzzelstukken aan de juiste uitkomst.

12 + 8	20
30 − 15	15
5 × 6	30
36 ÷ 4	9
7 × 3	21









WIE HEEFT DE MEESTE PUNTEN?

Tel de punten van elke speler op en ontdek wie er wint.



Speler 1:

8 + 6 + 4 =





Speler 2:

10 + 3 + 7 =





Speler 3:

5 + 9 + 8 =







Wie heeft de meeste punten?
Wie eindigt op de tweede plaats?







REKEN-ESCAPEROOM

Los de opdrachten op en ontdek de code.

Eerste cijfer:

$5 + 4 =$ ☐

Tweede cijfer:

$20 - 14 =$ ☐

Derde cijfer:

$4 \times 2 =$ ☐

Vierde cijfer:

$18 \div 3 =$ ☐

Code:

☐☐☐☐

GEFELICITEERD!

Je hebt de rekenpuzzels
en spelletjes afgerond.

Je liet creativiteit, logisch denken,
concentratie en doorzettingsvermogen
zien.

Rekenen kan ontzettend leuk zijn!

Naam: _____



ONTWERP JE EIGEN REKENPUZZEL

Maak een korte puzzel die een klasgenoot kan oplossen.

1. Kies een onderwerp

Kies **één** onderwerp voor jouw puzzel:



Bewerkingen



Patronen



Breuken



Logisch denken

2. Schrijf de spelregels

Leg uit hoe je puzzel werkt. Schrijf duidelijke regels.

1 _____

2 _____

3 _____

3. Maak je puzzel

Teken, schrijf of plak hier je puzzel.

Oplossing voor jezelf:

_____

Laat iemand anders je puzzel proberen.
Is de opdracht duidelijk? ☐

REKENZOEKTOCHT METEN

Zoek voorwerpen in de ruimte en voer de meetopdrachten uit.

1 Zoek iets korter dan 10 cm.



2 Zoek iets dat ongeveer 1 meter lang is.



3 Meet de breedte van een boek en noteer in cm.



4 Vergelijk twee voorwerpen. Hoeveel cm verschil is er?



	Voorwerp	Schatting	Meting	Verschil
1				
2				
3				

Welke schatting kwam het dichtst bij de meting?

_____

PIZZAPUZZEL MET BREUKEN

Een pizza wordt in gelijke stukken verdeeld.
Teken, kleur en noteer de breuk.

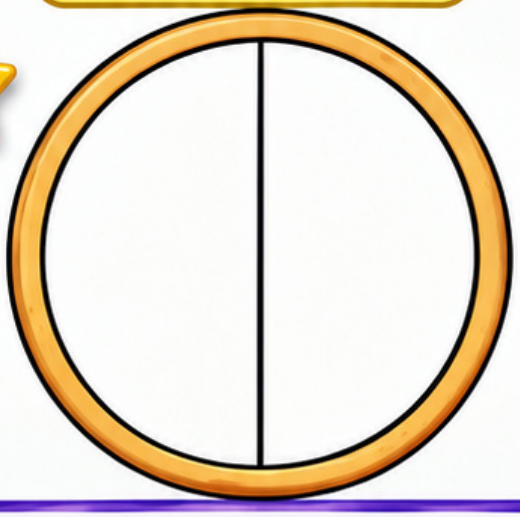


Kleur $\frac{1}{2}$ rood.

Kleur $\frac{1}{4}$ geel.

Welk deel blijft ongekleurd? _____

In 2 gelijke delen



In 4 gelijke delen



Hoeveel kwartstukken passen in een halve pizza? _____

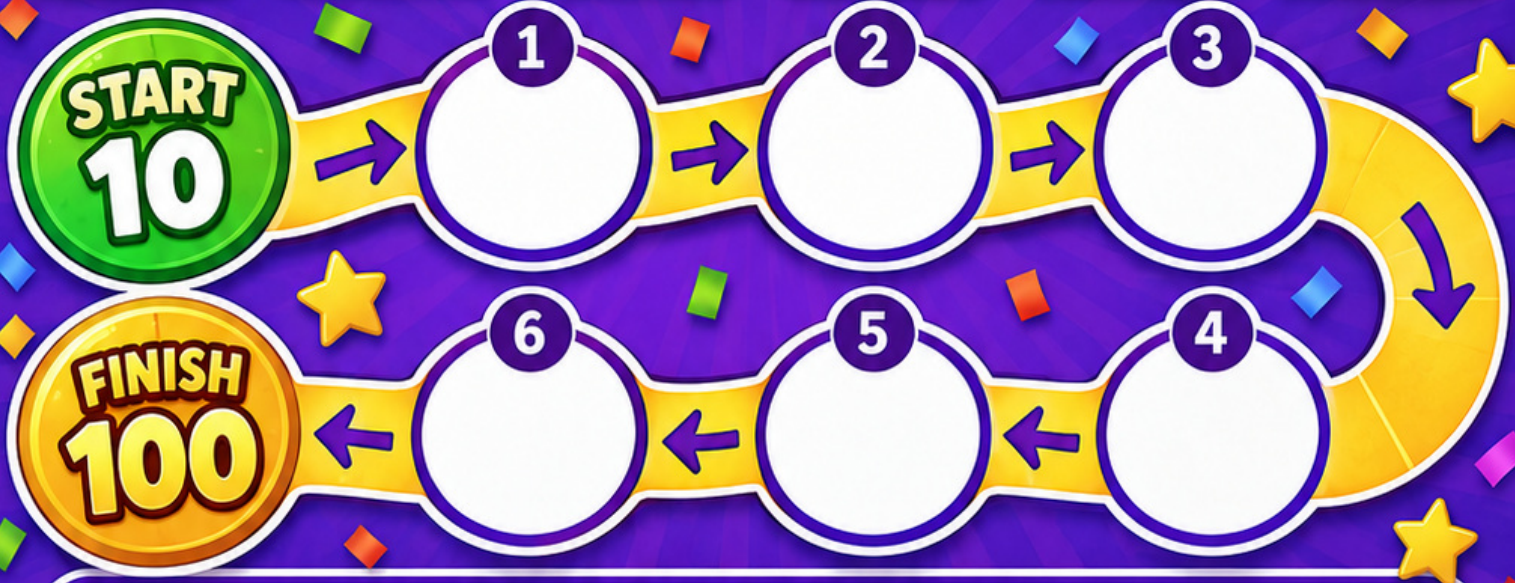
Kleur en schrijf je antwoord op.

GETALLENPAD NAAR 100





+15 ×2 −8 +20 ÷2 ×5



Gebruik minstens vier stappen.
Je mag dezelfde bewerking niet twee keer achter elkaar kiezen.

Stap	Bewerking	Uitkomst
1		
2		
3		
4		
5		

Hoe controleer je dat je op 100 eindigt?

_____

KOPPEL VERGELIJKING EN OPLOSSING

Verbind elke vergelijking met het getal dat de vergelijking waar maakt.

$x + 7 = 15$	13
$3x = 21$	20
$x - 4 = 9$	7
$x \div 5 = 4$	8

Controle: vul je antwoord terug in de vergelijking in.

COÖRDINATENJACHT



Volg de route op het rooster en ontdek waar de schat ligt.

	A	B	C	D	E	F
5						
4						
3						
2		START				
1						

1. Ga 2 vakjes naar rechts.
2. Ga 1 vakje omhoog.
3. Ga 2 vakjes naar rechts.
4. Ga 2 vakjes omlaag.
5. Ga 1 vakje naar links.

De schat ligt op: _____

Een andere route naar de schat: _____

DATADETECTIVE

Onderzoek de gegevens en ontdek wat opvalt.

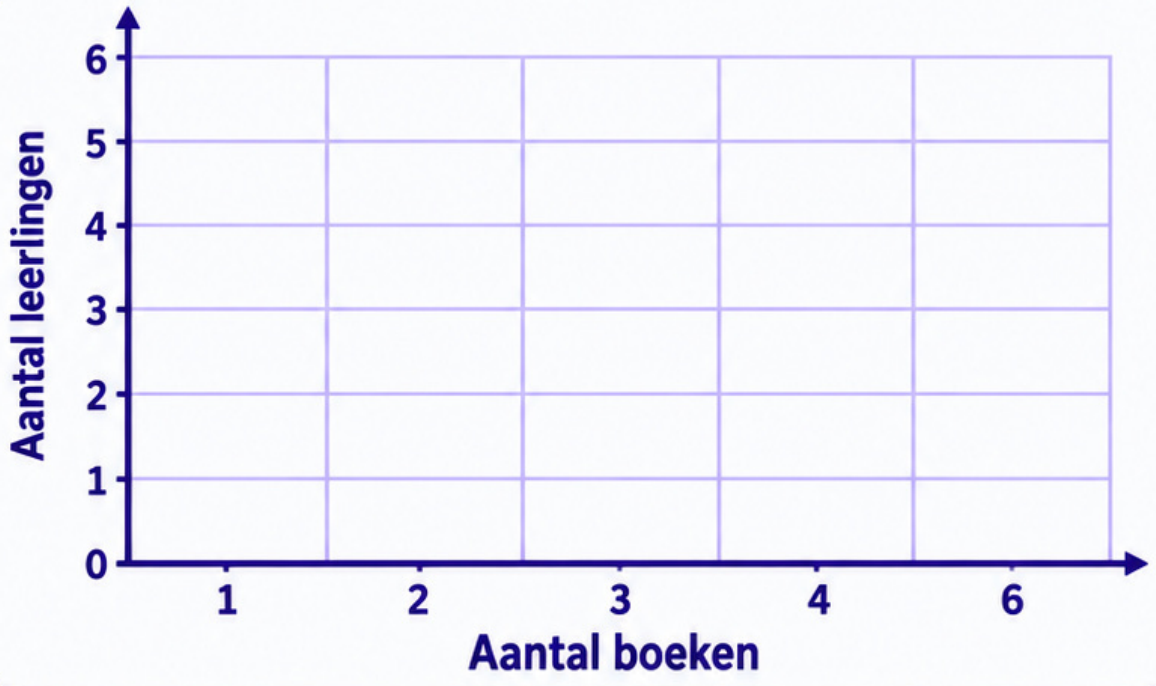
Gelezen boeken in één maand

1	2	2	3	4	4	4	6

Hoeveel getallen staan er?

Wat is de modus?

Wat is het verschil tussen het grootste en kleinste getal?

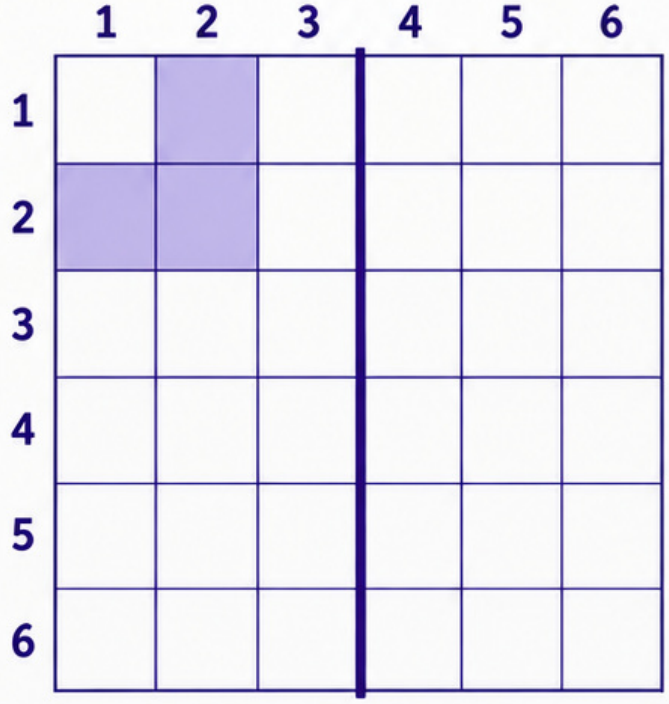


Wat valt je op? Schrijf één conclusie op die bij de gegevens past.

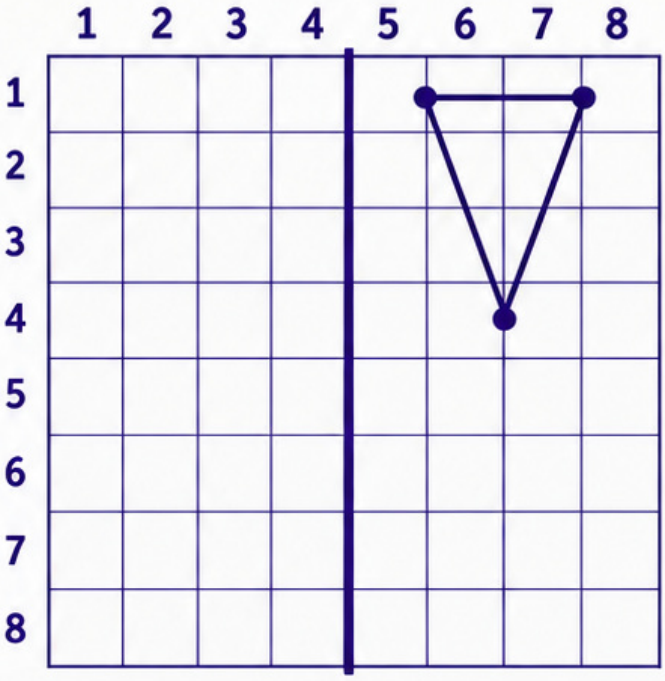
TEKEN DE ANDERE HELFT

Maak elke figuur symmetrisch ten opzichte van de verticale lijn.

A



B



Liggen spiegelpunten even ver van de lijn? ☐

DOBBELSTEENUITDAGING



Gooi twee dobbelstenen en voer per ronde een andere rekenopdracht uit.

Ronde 1:
Tel de ogen op.

Ronde 2:
Vermenigvuldig de ogen.

Ronde 3:
Maak van de worpen een getal van twee cijfers.

Ronde 4:
Bereken het verschil.

Ronde	Worpen	Bewerking	Uitkomst
1			
2			
3			
4			

Welke bewerking gaf de grootste uitkomst? Waarom?

_____

LOGISCHE KLUISJES

Drie kluisjes bevatten elk één voorwerp.
Gebruik de aanwijzingen om te ontdekken
wat waar ligt.



1. Het boek ligt niet in kluisje 12.
2. De gum ligt in een kluisje met een getal dat deelbaar is door 3, maar niet door 4.
3. Het potlood ligt in een lager genummerd kluisje dan het boek.

Kluisje	Welk voorwerp ligt hier?
Kluisje 12	
Kluisje 18	
Kluisje 24	

Welke aanwijzing gebruikte je als eerste?

_____

PATROONTREIN

Vul de lege wagons aan en schrijf de regel van elk patroon.

A



De regel: _____

B



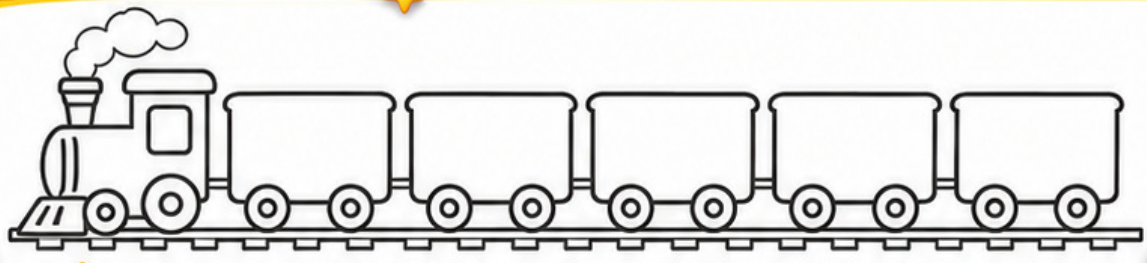
De regel: _____

C



De regel: _____

EXTRA OPDRACHT! Teken vijf wagons en maak je eigen getallenpatroon.



REKENEN IN DE WINKEL

Vergelijk de prijzen en houd je budget in de gaten.

SCHOOL SPULLEN WINKEL

WELKOM!



Schrift
€ 2,40



Potlood
€ 0,80



Map
€ 3,50



Gum
€ 0,60

Leren is altijd een goed idee! ♥

1 Koop 2 schriften en 1 gum. Wat betaal je?

€ _____

2 Je hebt € 10. Koop een map en twee potloden. Hoeveel houd je over?

€ _____

3 Welke twee artikelen kosten samen € 4,10?

_____

en

_____

Mijn berekening:

Rekenen maakt het leven leuker! ♥

OPPERVLAKTEPUZZEL

Elk hokje is 1 cm². Teken de figuren en vergelijk hun omtrek.

A Teken een rechthoek met een oppervlakte van 12 cm².

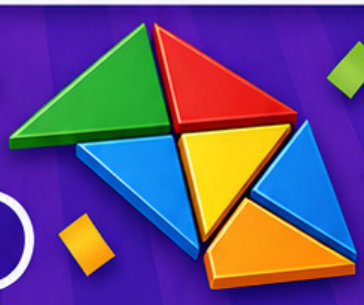
B Teken een andere rechthoek met dezelfde oppervlakte.

C Teken een figuur met een oppervlakte van 10 cm² die geen rechthoek is.

Welke figuren hebben dezelfde oppervlakte maar een verschillende omtrek?

_____







KLOKKENSPEL

Teken de wijzers en bereken hoeveel tijd er verstrijkt.

1

Het is 3:00 uur.
Hoe laat is het 45 minuten later?



Eindtijd:

____ : ____ uur

2

Het is 8:30 uur.
Hoe laat is het 1 uur en 20 minuten later?



Eindtijd:

____ : ____ uur

3

Een spel begint om 14:15 uur en duurt 50 minuten.
Hoe laat is het afgelopen?



Eindtijd:

____ : ____ uur

Controleer de minuten en schrijf de eindtijd digitaal.

GEMENGDE SOMMEN: KIES SLIM

Gebruik elk getal precies één keer.
Kies bewerkingen en zet zo nodig haakjes.

A

Maak 24 met 2, 3, 4 en 6.

2 3 4 6

+ − × ÷

= _____

B

Maak 10 met 1, 2, 3 en 4.

1 2 3 4

+ − × ÷

= _____

Schrijf je volgorde op en controleer elke tussenstap.

_____

_____

_____

_____

Einduitdaging!