





AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Getallen




Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
1/2	 <p>Intro to Math Download</p>	<p>Groep 1/2: Reken- en telliedjes nr.7 'Verstoppertje' en diverse andere liedjes die gaan over tellen t/m 10.</p>	<p>Montessori Vijf onderdelen, ook geschikt voor meten/meetkunde-doelen. Cijfers/getallen 1 t/m 10: getalrij opzeggen, cijfers schrijven, grootte van getallen op volgorde leggen, getallen aanwijzen, getallen op getallenlijn plaatsen.</p>	Geen	Eng.	€ 3,99	
1/2	 <p>Zoek en tel Download</p>	<p>Groep 1/2: Reken- en telliedjes nr.23 'Rekenen op rijm' en nr.28 'De kindertrein'.</p>	<p>De app-versie van het spel 'Zoek en tel' van Heutink Educo. Leren tellen.</p>	Geen	Ned.	€ 2,39	Review
1/2	 <p>Tel de dieren! Voor iPad Download</p>	<p>Groep 1/2: Reken- en telliedjes nr.26 'Dit ben ik'.</p>	<p>Kinderboeken-app. Tellen van dieren, van 1 t/m 20 dieren. Raak een dier aan en je hoort het getal (leren van synchroon tellen). Per getal een nieuwe afbeelding met animaties.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vooruit of achteruit tellen. ▪ Tellen met dieren of getallen. ▪ Getallen/tellen op volgorde of door elkaar. ▪ Geluid aan/uit. ▪ Spraak aan/uit. 	16 talen, waaronder Ned.	Lite versie is gratis € 2,99	
1/2	 <p>Toca Store Download</p>	<p>Groep 1/2: Hoeken, winkelhoek Groep 3: Prijzen en kopen. In deze activiteit leren kinderen artikelen in de winkel te prijzen. Tellen t/m 10, cijfers kennen tot 6, gebruik maken van geld in een winkelcontext, kopen en verkopen van producten. Deze app aanbieden na de start van het echte spelen in de winkelhoek. Het echte spel, het voelen en ervaren van echte materialen, moet voorafgaan aan het alleen visueel ervaren van 'winkeltje spelen'.</p>	<p>Een winkel runnen: wat ga je verkopen, een klant uitnodigen (medeleerling), prijs bepalen, betalen (klant heeft 10 munten), kassabon controleren. Optellen, aftrekken en verschil bepalen. Bijvoorbeeld: wat heb ik over en kan ik nog kopen? De winkeleigenaar kan vertellen wat zijn producten kosten, of het intikken in de kassa als de klant wil afrekenen. Geeft verschillende spelmogelijkheden.</p>	Geen	Eng.	€ 1,59	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Getallen


Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
2/3	 <p>LetterSchool NL Download</p>	<p>Vanuit groep 1/2 kennen de kinderen: Reken- en telliedjes nr.12 'De raket'. In LetterSchool NL zit ook een raket die een letter of cijfer schrijft. Het lied telt af van 10 naar 0, de cijfers 1 t/m 10 kunnen kinderen leren schrijven in deze app.</p> <p>Groep 3: Vanaf de start van blok 1, waarin kinderen aantallen t/m 10 leren koppelen aan getalsymbolen.</p>	<p>Cijfers en letters leren kennen, koppelen aan voorwerpen en hoeveelheden en vooral zelf leren schrijven. Opbouw in niveaus: aanraken, overtrekken en schrijven.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Keuze uit drie tekeningen van kinderen. Hoofdletters, cijfers of kleine letters. Score wordt bewaard en kan gewist worden. Er kan gekozen worden welke letter of welk cijfer geschreven gaat worden. 	Ned. (Eng. 'LetterSchool' beschikbaar als losse app.)	€ 2,39	Review
3/4	 <p>Math Series Download</p>	<p>Geschied vanaf eind groep 3: Hier staat optellen en aftrekken t/m 10 en 20 centraal, waarbij de opgaven worden uitgerekend met behulp van de getallenlijn. Combineer deze app met het werken op de echte getallenlijn en later op de getekende getallenlijn. Twee voorbeelden van toepassingen in groep 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> Groep 4, blok 1, les 22: onderdeel 1 kan vervangen worden door het spelen van deze app; Groep 4, blok 2, les 8 en 9: het afmaken van en oefenen met getallenrijen en het springen op de getallenlijn worden in deze les geoefend. Les 8 onderdeel 3, les 9 onderdeel 1 sluiten goed aan bij deze app. <p>Voor beide gelden de volgende instellingen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Getallen tot 100 en oplopend; - 'Random' (linksonder in het scherm). 	<p>Het plaatsen van getallen tussen een serie getallen. Sluit goed aan bij het lokaliseren van getallen op de getallenlijn.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Getallen t/m 20, 50 of 100. Series van 3, 5, 10 of 20. Volgorde getalrij: oplopend of aflopend. Met of zonder geluid. Keuze hoe je het volgende spel wilt starten: schudden, klikken of automatisch. Op elkaar volgende getallen (sequential) of rekenreeksen (random). Tijd: aan of uit. 	Eng.	€ 0,79	
3/4	 <p>Bricks 4 Kids (van Math Adventures) Download</p>	<p>Groep 3 en 4: Deze app sluit aan bij het...</p> <ul style="list-style-type: none"> oefenen van getallenreeksen van 1 t/m 20; het splitsen van de getallen 5 en 10; het werken met het principe van 'verliefde harten', samen 10; maken van sommen met getallen t/m 10 en 20 (in de app is het antwoord al gegeven en wordt de som door de speler zelf gemaakt aan de hand van de gegeven getallen). <p>Ook geschikt als klassikale start van de rekenles, om het kunnen rekenen t/m 10 te onderhouden.</p>	<p>16 games, getallen van laag naar hoog en andersom aanklikken en game 15 (samen 5 aanklikken) 16 (samen 10 aanklikken). Zo snel mogelijk. Tijd wordt opgeslagen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Geluid aan/uit. Het spel is te resetten, waarna de scores zijn gewist. 	Eng.	€ 0,79	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Getallen



Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
3 t/m 8	 <p>Rekenpret Download</p>	<p>Vanaf groep 3: Oefenen met formele opgaven, geschikt (lieft in combinatie met rekenrek en/of getallenlijn) vanaf groep 3, blok 6, les 6 en 7. In deze les oefenen de leerlingen met optellen t/m 10 en tot 20. Zij maken daarbij nog gebruik van het rekenrek. In het laatste onderdeel mogen de sommen ook zonder rekenrek uitgerekend worden. De laatste twee rijtjes van onderdeel 6 en 7 kunnen worden vervangen door het spelen van deze app: niveau 1, optellen. In les 7 kunnen de leerlingen er dan zelfstandig mee verder. Het is steeds belangrijk om te letten op het niveau van handelen dat van toepassing is in deze en andere apps. Het gaat hier om formele opgaven, dus is deze app ook pas in te zetten als de leerlingen toe zijn aan het oefenen van formele opgaven (handelingsniveau 4). Met materialen erbij, zoals het rekenrek en de getallenlijn, kan het eerder (handelingsniveau 3).</p> <p>Groep 6 t/m 8: Opgaven als '143 x 235' uit het hoofd uitrekenen is een uitdaging. Speel hier liever zonder tijd, zodat er een kladblaadje of rekenmachine bij gebruikt kan worden. De speler kan ook (1) het antwoord schatten en (2) intoetsen, (3) op het kladblaadje of met de rekenmachine uitrekenen, (4) het goede antwoord controleren met het geschatte antwoord, was de schatting goed? (5) het goede antwoord intoetsen en (6) op het groene vinkje klikken.</p>	<p>Hele getallen optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen en tafels oefenen. Ook door elkaar mogelijk. Het spel wordt aangepast aan je niveau, na iedere serie opgaven. Na ieder goed antwoord opent een vakje van de foto. Is de hele foto zichtbaar (10 vakjes) dan is de serie afgerond. Doordat de speler het antwoord cijfer voor cijfer moet intoetsen en daarna op het groene vinkje moet drukken om aan te geven dat dit het antwoord moet zijn op de som, is het goed mogelijk eerst te controleren of het juiste antwoord op het scherm staat. Een goede stap op weg naar rekenen met de rekenmachine. De scores worden opgeslagen als er tegen de tijd wordt gespeeld.</p>	<p>Drie niveaus, waarbij de instelling 'niveau 1' heel geschikt is bij het rekenen t/m 10 en/of 20. Bij 'maatwerk', kunnen type sommen en getallen tot maximaal 500 ingesteld worden. Het niveau is dan geschikt voor groep 7/8. Spelen tegen de tijd is mogelijk, maar hoeft niet. Er kunnen eigen afbeeldingen gebruikt worden. Deze app is instelbaar voor links- en rechtshandigen.</p>	Ned.	€ 0,79	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Getallen

Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
3	 Super 7 HD Download	<p>Groep 3: Deze app sluit aan bij het...</p> <ul style="list-style-type: none">rekenen t/m 10 in groep 3 en 4; hoewel het in deze app maar tot 7 gaat;vermenigvuldigen en delen in de groepen 4 en 5, heel eenvoudig, in de app aanwezig als 'x 2', 'x 3' en ': 2'. Verdubbelen en halveren komt als strategie bij het leren van de tafels terug.rekenen met positieve en negatieve getallen, mogelijk in de groepen 7 en 8 voor de sterkere rekenaars. Een 'flip disk' verandert een positief getal in een negatief getal en omgekeerd. <p>Tip: neem het idee van deze app over en maak een spel waarbij de (twee of meer) getallen samen 10 (of een ander getal) moeten worden. Laat 4 tot 6 kinderen in een kring deze app naspelen met getalkaartjes. Een voor leggen ze een getalkaartje in de kring. Hoe maken deze getalkaartjes samen 10? En wat gebeurt er als er op een kaartje 'x 2' staat? Welk getal moet worden verdubbeld om straks samen 10 te krijgen? Samenwerken is hier heel nuttig! Pas de kaartjes aan aan het niveau van de kinderen. Nadeel van deze app is dat bovenstaande drie punten tegelijkertijd terugkomen in het spel. Daarom is enige uitleg wel nodig om te kunnen werken met x, :, positieve- en negatieve getallen.</p>	<p>Er verschijnen disks met getallen in beeld die met lijnen aan elkaar verbonden kunnen worden. De getallen moeten samen 7 zijn of worden, hoger dan 7 mag niet. Zo kunnen 5 en 2 met elkaar verbonden worden door een lijn die deze getallen naar elkaar toetrekt. Eenmaal 7 dan veranderen ze in de mooie 7 van het applogo. Ook $2 + 4 + 1$ is samen 7, maar bij $5 + 3$ is het spel direct afgelopen. Hoe beter het gaat, hoe moeilijker het wordt.</p>	<p>Onlinemogelijkheden voor vergelijken van scores en het spelen van een competitie.</p>	Ned.	€ 0,79	
3 t/m 8	 DigitZ Download	<p>Vanaf eind groep 3: Hele getallen optellen. Starten met de 'Samen 10' instellingen om de splitsingen van 10 te oefenen. Het getal 10 kan samengesteld worden uit twee of meer getallen <10.</p> <p>Groep 4 t/m 8: Een spel om de vaart in het optellen met hele getallen te krijgen en te houden, bij het spelen onder tijdsdruk en op eigen niveau. Ook grafisch aan te passen aan eigen smaak.</p>	<p>Klik op blokken met getallen erop om met getalcombinaties het getal wat in het spel gemaakt moet worden, te krijgen. Voorbeeld: het getal 23 moet gemaakt worden. Dat kan op verschillende manieren: 9 en 8 en 6, 2 en 5 en 7 en 9, enz. De speler zal handige strategieën (moeten) ontdekken om alle blokken weg te spelen, zoals eerst de grote getallen gebruiken en die aanvullen met kleinere getallen. Een spel met veel mogelijkheden, van eenvoudig tot heel pittig!</p>	<ul style="list-style-type: none">Vele instellingen mogelijk, worden goed uitgelegd in de app zelf. Klik in het startscherm, rechts-onder op de instellingen-button, om bij deze uitleg te komen en het spel goed in te stellen;Voor 'Samen 10', kies: Play – Easy – elk level (als er na 'Play' geen niveaus verschijnen dan teruggaan naar instellingen en bij 'game mode', 'Campaign' uitschakelen).Scores worden bewaard in de 'Campaign' setting.	Eng.	€ 0,79	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Getallen



Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
3 t/m 8	 <p>Motion Math Zoom Download</p>	<p>Van eind groep 3 t/m groep 8: Het verkennen van de getallenlijn, het decimale telstelsel, het lokaliseren en plaatsen van getallen hierop, van hele getallen én kommagetallen. Heel geschikt voor een groepsgewijze instructie waarin het gaat over het werken met de getallenlijn. Bij introduceren, oefenen en herhalen van leerstof, ook bij een stapje terug in de leerlijn. Een 'basis-app' voor het rekenen!</p>	<p>Het plaatsen van getallen op de getallenlijn. Getallen van 1 tot 1.000 (er wordt gebruik gemaakt van een , i.p.v. een .), in- en uitzoomen op eenheden, tientallen, honderdtallen, duizendtallen, negatieve getallen, decimale getallen (tienden, honderdsten, duizendsten). De decimale structuur van ons telstelsel wordt zichtbaar gemaakt door verschillende dieren. Zo wordt de kikker gebruikt bij de eenheden en een hond bij de tientallen. Scores worden bewaard, per level. Er zijn drie sterren te verdienen en scores kunnen worden verbeterd, bijvoorbeeld door onder tijdsdruk een level uit te spelen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Keuze uit wel/geen naald (Needl), oftewel: wel of geen tijdsdruk op het plaatsen van de getallen op de getallenlijn. De levels 1 tot 5 zijn geschikt voor het leren van de getallenstructuur tot 1000. 	Eng.	Lite versie: gratis; de upgrade met alle 24 levels (zoals hier beschreven): € 4,99.	
3 t/m 8	 <p>Motion Math: Hongerige Vis Download</p>	<p>Van eind groep 3 t/m groep 8: Sluit aan bij formeel optellen, zonder rekenmaterialen. Het zijn sommen oplopend in niveau (eerst getallen tot 10, daarna grotere getallen).</p>	<p>Optellen Een vis met een getal erop zwemt rond en moet gevoerd worden. Bijvoorbeeld: een vis met een 5 op zijn buik eet alleen 5. Getallen lager dan vijf samenvoegen tot 5 (splittingsingen van 5). Getallen kunnen niet worden gesplitst. Verschillende niveaus. Kleurparels te verdienen om de vis mooier te maken.</p>	<p>Intro is gratis, daarna app-in aankoop 'Aptellen'. Verschillende spelmodi: Wave Rif en Blauwe Grot. Moeilijkheidsniveau past zich automatisch aan en is ook instelbaar:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1: getallen matchen (4 - 6 jaar) 2 - 6: basis optellen (7 - 9 jaar) 5 - 14: grotere getallen, sneller spelen (10 - 11 jaar) 11 - 18: uitdagend, zelfs voor volwassenen (12+ jaar) <p>Hogere moeilijkheidsgraad geeft grotere getallen en een vis die sneller gevoerd moet worden.</p>	Ned., Duits, e.a.	€ 2,39 (Intro is gratis)	
3 t/m 8	 <p>Motion Math: Hongerige Vis Download</p>	<p>Van eind groep 3 t/m groep 8: Sluit aan bij formeel aftrekken, zonder rekenmaterialen. Het zijn sommen oplopend in niveau (eerst getallen tot 10, daarna grotere getallen).</p>	<p>Aftrekken Een vis met een getal erop zwemt rond en moet gevoerd worden. Bijvoorbeeld: een vis met een 8 op zijn buik eet alleen 8. Getallen van elkaar aftrekken tot 8. Getallen worden niet gesplitst, maar van elkaar afgetrokken. De getallen 8 en - 4 worden samengevoegd dus 4. Verschillende niveaus. Kleurparels te verdienen om de vis mooier te maken.</p>	<p>Intro is gratis, daarna app-in aankoop 'Aftrekking'. Verschillende spelmodi: Schelpen Rif en Rode Grot. Moeilijkheidsniveau past zich automatisch aan en is ook instelbaar:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1: getallen matchen (4 - 6 jaar) 2 - 6: basis aftrekken (7 - 9 jaar) 5 - 14: grotere getallen, sneller spelen (10-11 jaar) 11 - 18: uitdagend, zelfs voor volwassenen (12+ jaar) <p>Hogere moeilijkheidsgraad geeft grotere getallen en een vis die sneller gevoerd moet worden.</p>	Ned., Duits, e.a.	€ 2,99 (Intro is gratis)	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Getallen




Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
4 t/m 8	 Math Games Download	<p>Groep 4 t/m 8: Alle vier de bewerkingen kunnen in deze app worden geoefend en onderhouden.</p> <p>Groep 4: Kies de bewerking 'optellen' in het eerste level om aan te sluiten bij het formele rekenen tot 10. Het niveau past zich vanzelf aan bij het niveau van de leerling. Het tempo ligt direct vrij hoog, de leerling moet de stof dus goed beheersen voordat met deze app gerekend kan worden.</p>	<p>Bingo spelen en/of racen. Vier bewerkingen mogelijk. Het 'math race' spel laat de speler kiezen of de opgave goed of fout is. De app kan gebruikt worden door maximaal 5 leerlingen, waarbij de scores per leerling worden bewaard. De gegevens van de leerlingen kunnen per mail naar de ouders of de leerkracht worden gestuurd. Met een beloningssysteem: na het goed uitspelen van een spel, mag de speler met de verworven 3 sterren racen op een zelf gekozen parcours. Sterren kunnen ook worden opgespaard, zodat daarna langer racen mogelijk is.</p>	<p>Vijf spelersprofielen kunnen worden geregistreerd, o.a. het niveau van de speler kan daarin worden aangegeven. Om sterren te verdienen, kan gekozen worden uit 'math race' en 'math bingo'. Daarin moet de moeilijkheidsgraad worden gekozen: easy, medium en hard. Daarna moet een keuze gemaakt worden voor een van de vier bewerkingen. Er zijn 40 verschillende levels. Het niveau past zich aan aan de speler. Geluid kan aan/uit.</p>	Eng.	gratis	
4 t/m 8	 Fast25 Download	<p>Groep 4 t/m 8: Het snel leren herkennen van getalsymbolen en ze kunnen aanraken, in de juiste volgorde van 1 t/m 25. Wat er bijvoorbeeld gebeurt na een paar keer spelen, is dat de speler 5 zoekt en 15 en 25 ziet staan. Dan moeten die worden onthouden, omdat ze nog komen in de telrij tot 25. Analogie in getallen zien. Ook leuk als concentratiespelletje tussendoor.</p> <p>Tip: wie is de snelste van de klas? Er worden hier ook andere vaardigheden benut dan goed kunnen rekenen, zoals: korte tijd goed kunnen concentreren, snel overzicht krijgen, goed kunnen zoeken, een goed werkend korte termijn geheugen en snelheid kunnen maken. Daardoor kan het zijn dat de sterkste rekenaars, niet de snelste zijn en andere leerlingen hier ook kunnen winnen.</p> <p>Idee: Speel dit spel ieder jaar opnieuw gedurende een korte periode en houd de scores van de leerlingen bij. In hoeverre is er vooruitgang?</p>	<p>Getallen van 1 t/m 25 zo snel mogelijk opeenvolgend aanklikken. Deze 25 getallen staan in 25 vakjes van 5 x 5, door elkaar. Highscores op internet. Persoonlijke record wordt bewaard en de speler wordt uitgedaagd deze telkens te verbeteren.</p>	Geen	Eng.	€ 0,79	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Getallen


Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
4 t/m 8	 <p>Visual Multiplication Table Download</p>	<p>Vanaf groep 4: Een ideale app ter ondersteuning van de leerkracht bij instructies over elke tafel t/m 10 (de onderdelen 'Groups' en 'Table' lenen zich hier goed voor). Leerlingen kunnen zelfstandig aan de slag met het onderdeel 'Solve'. Wanneer de leerkracht eerst een aantal getallen uit de antwoorden van de tafels van 1 t/m 10 noemt (op het bord of op papier) en de leerling zelf zoveel mogelijk vermenigvuldigingen erbij laat bedenken, kunnen ze daarna zelf nagaan of ze het goed gedaan hebben, in het onderdeel 'Multiples'.</p>	<p>Veel mogelijkheden en verrassende visualisaties van de getallen in tafels en antwoorden, zoals</p> <ul style="list-style-type: none"> – bij 'Solve' – het leegmaken van (een deel van) het veld met antwoorden uit de tafels van 1 t/m 10, waarna ze door elkaar liggen en stuk voor stuk in het veld teruggelegd moeten worden. – bij 'Multiples' – worden alle antwoorden uit een tafel zichtbaar en verschijnen de tafelsommen in beeld als er op een van deze antwoorden wordt geklikt. Door de bijzondere visualisatie leert de speler op een nieuwe manier structuren en handige strategieën kennen in de tafels. – bij 'Table' – de groepjesstructuur heel duidelijk zichtbaar. – bij 'Groups' – helpt bij de strategieën. Hier worden alle tafelsommen onder elkaar gezet met hetzelfde antwoord. 	Keuze uit 'Multiples', 'Solve', 'Table' en 'Groups'.	Eng.	€ 2,99	Review
4 t/m 8	 <p>Times Tables Download</p>	<p>Groep 4 t/m 8: Tafels oefenen en toetsen, op formeel niveau. Goed bruikbaar om een enkele tafel te bekijken, door te nemen, op te (laten) zeggen en te toetsen. Scores worden bewaard in een tafelkaart: 'My Trophies'.</p>	<p>Oefenen op formeel niveau, maar de manieren waarop dit kan is anders dan in vele andere 'tafelapps'. Zo kan het antwoord in een vakje worden geschreven en wordt het idee gewekt dat de app het geschreven antwoord controleert, terwijl de speler dat zelf doet. Bij het oefenen van 1 tafel, start het met een 'review' van deze tafel. Daarbij wordt de tafel doorgenomen. Let op: de tafel van 7 gaat van 7 x 1 tot 7 x 12 in plaats van 1 x 7 tot 12 x 7 (en dit geldt voor alle tafels).</p>	<p>Er kunnen maximaal 30 spelers worden ingevoerd. Bovenin het scherm zijn de volgende opties: 'home' (kiezen van een tafel die je wilt bestuderen), 'view' (een tafel bekijken), 'write' (tafelsommen beantwoorden door antwoorden op te schrijven en te controleren), 'listen' (de tafel wordt opgezegd) en 'test' (testen op drie niveaus: easy, shuffle en hard).</p>	Eng.	Gratis voor de eerste speler, daarna € 0,79 per speler. De beloningssystemen 'Medals' en 'Stars' kosten ook € 0,79 per stuk).	Review
4 t/m 8	 <p>Times Table – TAG Download</p>	<p>Groep 4 t/m 8: Deze app kan gebruikt worden tijdens het oefenen van de tafels, ook klassikaal of in groepjes. De speler doet er goed aan eerst te bedenken wat het antwoord is op de tafelsom, dan op het blokje te klikken om te controleren of zijn antwoord goed was. Was het niet goed, dan is uitleg zichtbaar bovenin het scherm. Dit kan ook goed onder leiding van de leerkracht: 'Wat is het antwoord op 7 x 5 en waarom?' Leerlingen denken na. Er wordt op het blokje geklikt, het antwoord en de uitleg verschijnen in beeld, de leerlingen controleren, er volgt eventueel een gesprekje tussen leerlingen/leerkracht.</p>	<p>Het werkt heel eenvoudig: alle tafelsommen van 1 x 1 tot 10 x 10 staan in blokjes in het scherm. Wordt er op zo'n blokje geklikt, dan verschijnt direct het antwoord en wordt de tafelsom zichtbaar gemaakt bovenin het scherm, door middel van balletjes in een soort 'eierdozen' van 5 rijen boven en 5 rijen beneden. Deze app laat zien wat een vermenigvuldiging is: $9 \times 7 = 63$, 9 groepjes van 7. $7 \times 9 = 63$, hetzelfde antwoord, maar het gaat hier om 7 groepjes van 9. Er zijn weinig apps die de speler meer begrip geeft van de leerstof. Deze app (en de app 'Visual Multiplication Table) doet dat wel, zij het op eenvoudige wijze.</p>	Geen	Eng. Duits	gratis	Review

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Getallen






Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
4 t/m 8	 <p>Super KruisTafels Download</p>	<p>Groep 4 t/m groep 8: In te zetten tijdens het oefenen en onderhouden van (een deel van) de tafels van 1 tot en met 12. Het zijn kale sommen, maar het gebruiken van handige strategieën helpt wel bij het oplossen van de puzzel.</p>	<p>Tafels van 1 tot en met 12 te oefenen in de vorm van een soort kruiswoordpuzzel. Het juiste getal op het bijbehorende vraagteken slepen. Meerdere door de speler gekozen tafels oefenen in tafelrijen, of als kruistafel. Het aantal fouten, opgeloste tafels en de tijd worden bijgehouden. Scores worden niet bewaard.</p>	<p>Kruistafels spelen op drie niveaus: makkelijk, normaal en moeilijk. Het is mogelijk om een medespeler te zoeken. Het volume van geluid en muziek is in te stellen. Tafels zijn te selecteren, meerdere en alle tafels oefenen in een spel is ook mogelijk.</p>	Ned.	€ 0,79	Review
4	 <p>Number Find (van Math Adventures) Download</p>	<p>Groep 4, blok 1, lessen 21 en 22: De nieuwe stof van deze lessen bestaat uit het verkennen van getallen t/m 100, het koppelen van de getalwaarde aan de plaats op de getallenlijn en op de kralenketting t/m 100 en het ordenen van getallen. Het honderdveld kan hier geïntroduceerd worden in verband met deze app, waarbij dit veld wordt opgebouwd vanuit de getallenlijn (in tien stukken knippen, per tien). Daarna kan deze app helpen de doelen van deze lessen te behalen. En het blijft een leuk spel, ook na deze lessen.</p> <p>Les 21, onderdeel 5: 'Wat zijn de buurgetallen?': de gegeven getallen opzoeken in het honderdveld en kijken welke getallen ervoor en erna komen. Hoe kan het dat buurgetallen soms toch niet direct naast het getal liggen? De getallenlijn is in tien stukken geknipt en deze stukken zijn onder elkaar gelegd, waardoor 30 en 31 ver van elkaar liggen en toch buurgetallen zijn.</p>	<p>Verkenning van het honderdveld, getallen vinden in het honderdveld (volgorde van getallen wisselt per spel). Eerste spel is het normale honderdveld waarin je de aangegeven getallen moet vinden (alle getallen zijn onzichtbaar).</p>	<p>Geluid aan/uit.</p>	Eng.	Lite versie gratis € 2,39	
6 t/m 8	 <p>Fractions App By Tap To Learn Download</p>	<p>Groep 6 t/m groep 8: Dit is een ideale app voor de leerkracht! Gebruik de aangeboden slides, filmpjes en tests om de leerlingen de basis van de breuken bij te brengen. Tijdens de instructie kan de introductie samen doorgenomen worden. Daarin wordt de basis uitgelegd in een aantal slides, die erg leuk zijn vormgegeven. De leerkracht moet wel zorgen voor een goede vertaling (vraagt misschien enige voorbereiding) van de Engelstalige tekst. Deze basis kan meteen getoetst worden.</p>	<p>Meer dan 100 000 gebruikers over de hele wereld, een veel verkochte app. Een omgeving waarin volop geoefend kan worden met de breuken, op een inzichtelijke manier met alledaagse materialen. Het niveau past zich aan bij de speler. Er zitten een aantal basis uitlegfilmpjes in de app zelf. Daarnaast worden links aangeboden naar onder andere Khan Academy uitlegfilmpjes.</p>	<p>Keuze uit oefenen en toetsen. Eerst oefenen en dan toetsen is het meest voor de hand liggende. Of na de toets nog even opfrissen van nieuwe kennis, door het bekijken van slides en filmpjes.</p>	Eng.	Lite versie gratis € 0,79	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt



Domein: Getallen

Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
5 t/m 8	 <p>Rekenkoning Download</p>	<p>Groep 5 t/m groep 8: Met deze app kan de leerling de basisvaardigheden onderhouden en vlotter leren rekenen. Ze zullen er maar wat graag mee werken! Wie is er als eerste rekenkoning?</p>	<p>Een rekengame die zich aanpast bij het niveau van de speler. De levels hebben namen als 'boer' en 'smid', de speler komt steeds dichterbij het koningschap. Door de muziek en geluiden wordt de speler gemotiveerd vlot te rekenen en de vragen te beantwoorden.</p>	<p>Taal, geluid. Spelers invoeren met naam en geslacht.</p>	<p>Vele, waaronder Ned.</p>	<p>Gratis, volledige versie kost € 0,79</p>	
4 t/m 8	 <p>Slice it! Download</p>	<p>Groep 4 t/m groep 8: Kinderen vinden dit al snel een leuke app. Kleine kinderen snappen al snel hoe het werkt. Ze weten immers ook hoe ze een cake in gelijke stukken kunnen verdelen? De eerste levels zijn daarom ook door jonge kinderen goed te spelen. Het spelen van deze app gebeurt in een mooie omgeving, de leerlingen leren hier spelenderwijs omgaan met en betekenis geven aan de leerstof.</p>	<p>Een oppervlakte moet worden verdeeld in gelijke stukken. Bovenin het scherm staat bijvoorbeeld $\frac{1}{2}$, wat betekent dat het figuur nu uit 1 geheel bestaat en 2 delen moet worden. Er staat een potlood bij met een getal, dat geeft aan hoe vaak er 'gesneden' mag worden. Na het spelen komt het percentage van de hele oppervlakte van het figuur in beeld, om te kijken in hoeverre de stukken even groot zijn. Breuken, procenten, meten en meetkunde, het komt allemaal naar voren in deze prachtige app.</p>	<p>Taal, geluid. Keus uit verschillende spelmogelijkheden.</p>	<p>Eng., e.a., niet in het Ned.</p>	<p>Eerste 100 levels zijn gratis, daarna: € 0,79</p>	
7/8	 <p>CalcGame PRO Calculator Download</p>	<p>Vanaf groep 7, blok 3, les 11: Hier wordt de rekenmachine ingezet bij hoofdrekenen en schattend rekenen. In deze app wordt ook gebruik gemaakt van de rekenmachine. Hier geeft de rekenmachine het antwoord en bedenkt de leerling de opgave erbij. Een mooie app om klassikaal verschillende opgaven te bedenken bij de getallen en zover mogelijk te komen qua niveau.</p>	<p>Een in het scherm (lijkend op een rekenmachine) weergegeven getal is het antwoord op een som die met de beschikbare cijfers en de +, -, x, /, (,) en = toetsen gemaakt moet worden. Oplopend in moeilijkheid. Goede registratiemogelijkheden per leerling.</p>	<p>Er kunnen veel spelers worden ingevoerd en hun resultaten worden bewaard. Een overzicht van de spellen kan worden gesorteerd op spelnummer, bereikt niveau en laatst gespeeld.</p>	<p>Ned. / Eng.</p>	<p>€ 1,59 (de app CalcGame is de gratis LITE versie van CalcGame PRO).</p>	<p>Review</p>
7/8	 <p>Motion Math Download</p>	<p>Groep 7, blok 2: In dit blok leren kinderen breuken koppelen aan kommagetallen en deze plaatsen op de getallenlijn van 0 tot 1. Daarnaast wordt er gewerkt met het cirkelmodel. Speel gedurende dit blok meerdere keren deze app met de leerlingen samen en laat hen ook zelfstandig oefenen. Uit onderzoek (zie voor meer informatie de review) is gebleken dat werken met deze app een positief resultaat heeft op het rekenen met breuken.</p>	<p>Breuken plaatsen op de getallenlijn: schrijfwijze als breuk, een ingekleurd cirkelmodel of als kommagetal. Al snel komen ook breuken met 0 als teller in beeld. Enige kennis van breuken is gewenst. Goed als herhaling van strook- en cirkelmodel bij breuken. Samenhang breuken en kommagetallen komt naar voren.</p>	<p>Niveaus: beginner, medium en hard; Je kunt je naam invoeren, voor de high scorelist.</p>	<p>Eng.</p>	<p>€ 1,59</p>	<p>Review</p>
8	 <p>Bricks (van Math Adventures) Download</p>	<p>Groep 8: <i>Basic Bricks 1</i>, het eerste level in deze app, komt overeen met de app 'Fast25' en is qua niveau iets moeilijker, omdat er verschillende kleuren worden gebruikt en de getallen gaan bewegen tijdens het spel. Het ziet er wel een stuk leuker uit! Goed om eerst eens Fast25 te spelen en daarna te starten met Bricks. Zie ook de tekst bij Fast25. Het tweede level, <i>Basic Bricks 2</i>, werkt van 25 naar 1 terug. Een nieuwe uitdaging, die niet mogelijk is in Fast25. De overige 6 levels worden steeds moeilijker en bevatten ook breuken en decimale getallen.</p>	<p>Vergelijkbaar met Bricks 4 Kids (zie groep 3/4), maar dan een veel hoger niveau. Uitdagingen voor de sterke rekenaar! Het snel ordenen van getallen, breuken en decimale getallen en ze combineren om het doel te bereiken, zijn vaardigheden die leerlingen op school en volwassenen op het werk, goed kunnen gebruiken.</p>	<p>Geluid aan/uit.</p>	<p>Eng.</p>	<p>€ 2,39</p>	





AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Verhoudingen

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
1/2	 Mama kwijt Download	Groep 1/2: In het verhaal komen meerdere begrippen naar voren die belangrijk zijn voor het ontwikkelen van begripvorming rondom verhoudingen. Daarnaast zijn een aantal tegenstellingen erin verwerkt. En het leren omschrijven en uitbeelden van personen/dieren en dingen aan de hand van kenmerken en eigenschappen. Voorbeelden: uit het nest hoog in de boom naar beneden vallen, 'Mijn mama is héél groot, zó groot!', 'Mama heeft puntige oren.' en 'Mama heeft grote ogen' en 'wij vinden koekjes het allerlekkerste dat er is.'	Deze app bevat een film en spel van het prentenboek 'Mama kwijt' van Chris Haughton, prentenboek van het jaar 2012. Uitgeverij: Gottmer. Het spel heeft als doel dat het kleine uiltje zijn mama terug vindt. Door met de iPad te bewegen, komt hij met een beetje handigheid terug bij zijn mama. Een minidoolhof door het dierenbos.	Keuze uit 'kijk film' en 'speel spel'. Verder in het startscherm: informatie over de auteur, de colofon en de optie het boek te kopen.	Ned.	€ 1,59	
1/2	 Toca Tea Party Download	Groep 1/2: In de kring nr.13 'Hoe verdelen we de cake?'. Het verdelen van een cake is moeilijker dan het verdelen van taartjes en koeken, maar het idee is hetzelfde. De taartjes en koeken in de app blijven heel, de cake gaat in stukken. Beide worden verdeeld over een aantal kinderen. Thema sluit bij elkaar aan. Het is feest in de klas! En daar hoort iets lekkers bij, waar iedereen wel iets van wil. Eerlijk verdelen en uitdelen. Hier kan nog aandacht gegeven worden aan één op één tellen: synchroon tellen. Ieder kind 1 bordje, 1 plakje/taartje/koekje, 1 servet, enz. En na afloop van het feest moet er worden opgeruimd: in de app wordt er afgewassen, in de klas worden de kruimels opgeveegd.	Een theekransje met z'n drieën, met knuffels of andere kinderen. Ieder krijgt een bord, beker of kopje, de muziek en de kaarsjes kunnen aan. Er kan gekozen worden uit verschillende tafelkleedjes en servies. Er zijn diverse gebakjes en koeken, limonade en thee. Soms valt er een beker of kopje om, dan kan dat opgeruimd worden met een servet. Na afloop wordt alles afgewassen en kan een nieuw feestje beginnen.	Geen.	Eng.	€ 2,39	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

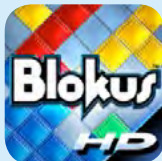




Domein: Meten/Meetkunde

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
1/2	 <p>LEGO® App4+ Download</p>	<p>Groep 1/2: De objecten die in deze app gebouwd worden, kunnen leerlingen ook in het echt gaan maken. Laat hen dan vooral ook spelen met echte blokjes en stenen.</p>	<p>Een auto in elkaar zetten die daarna een parcours aflegt en Legomuntjes verzamelt. Het bouwen gaat een stuk makkelijker en sneller dan met echte Lego. De context is voor kinderen heel herkenbaar (als ze ook met Lego spelen). Goed voor het ontwikkelen van meetkundig inzicht en creativiteit.</p>	Geen	Geen	gratis	
1 t/m 3	 <p>Grow your garden HD Download</p>	<p>Groep 1 t/m groep 3: Deze app kan worden gebruikt bij lesactiviteiten over 'erbij' en 'eraf', zoals in groep 1/2 bij de kringactiviteiten 15 en 16. Daar gaat het over eieren verzamelen, tellen en ermee rekenen. In de app staat op de bloempot in de vorm van waterdruppels (lijkt zelfs een beetje op de eieren...) aangegeven hoeveel water de bloem nodig heeft. De gieters zijn gevuld of moeten bij de put (opnieuw) worden gevuld.</p>	<p>In een kleurrijke tuin planten water geven met gieters van verschillend formaat. Spelenderwijs leren vergelijken, afpassen, erbij en eraf, optellen en aftrekken. Leren gebruik maken van structuren en getalbeelden. Een handige strategie bedenken voor het vullen van de gieter(s) en het geven van water. De speler verdient bij goed spelen een nieuwe bloem in zijn eigen tuin.</p>	Geluid/muziek aan of uit. Resetten van de tuin is mogelijk, de speler begint daarna met een nieuwe tuin.	Eng.	€ 1,59	
3	 <p>Week Planner for Kids Download</p>	<p>Groep 3: Vanuit groep 1/2 kennen de kinderen: Reken- en telliedjes nr.18 'Wat voor dag is het' en nr.19 'Maandag'. Prentenboeken nr.1 'Rupsje Nooitgenoeg' waarin de dagen van de week een centrale plek hebben. Kinderen leren de namen van de dagen van de week kennen, krijgen inzicht in de dagen weekindeling, leren zelf hun dag en week in te plannen, een beloningsstructuur bij te houden en verschillende weersomstandigheden te onderscheiden.</p>	<p>In het scherm staan de dagen van de week, met ieder een eigen kleur aangegeven. Klik de speler op de naam van de dag, dan wordt de naam genoemd. Met icoontjes (met eigen geluidjes) die naar een dag gesleept kunnen worden, geeft de speler aan welke activiteiten er op die dag in de planning staan. Er kunnen ook eigen afbeeldingen en tekeningen gebruikt worden als icoontje. De speler kan weericoontjes bij de dag slepen, om aan te geven welk weer het was of welk weer verwacht wordt. Was het een topdag, dan kan er een beloningsicoontje aan de dag worden toegevoegd. De dag en de datum van 'vandaag' staan aangegeven. De speler kan op deze manier een eigen weekagenda vormgeven, alleen of samen met anderen.</p>	De weekplanner kan door veel spelers tegelijk worden gebruikt, ieder kan zijn of haar eigen agenda maken. Ideaal voor gebruik in de klas.	Ned., Eng., Duits, Frans, Spaans en Russisch	€ 2,39 (nu tijdelijk voor introductieprijs van € 1,59).	
3/4	 <p>Jungle Tijd - leren klokkijken Download</p>	<p>Groep 3 en groep 4: Vanuit groep 1/2 kennen de kinderen: Reken- en telliedjes nr.17 'Het is vijf over één' en nr.20 'Klokje aan de muur'. In te zetten bij het leren klokkijken in groep 3 en 4.</p>	<p>Leren klokkijken, analoog en digitaal, veel niveaus en diverse instellingen mogelijk. Klokkijken, de klok zetten, tijdsverschil noemen, verschil zetten, veel spelvarianten. De speler kiest zelf een dier en kan zelfstandig werken met deze app. Zo is er in tekst uitleg over de uur- en minuutwijzer en over klokkijken analoog en digitaal.</p>	Scores, niveau, wel of geen 24-uursklok, kloktypes, geluid, taal, het is allemaal in te stellen.	Vele, waaronder Ned.	€ 2,39	

AppWijzer bij de rekenmethode Alles telt

Domein: Meten/Meetkunde

Alles
= telt

Groep	App & download	Aansluiting doelen Alles telt en/of toepassingsmogelijkheden in de rekenles of -activiteit:	Omschrijving app	Instellingen	Taal	Prijs	Review
4	 <p>Blokus Download</p>	<p>Groep 4: Blokus bestaat ook als fysiek spel, in meerdere varianten. De regels zijn identiek. In de app zitten alle varianten van dit spel, dus hoeven ze bij gebruik van deze app niet los aangeschaft te worden. Leerlingen kunnen tegen elkaar spelen op verschillende iPads.</p> <p>Tip: laat kinderen ook met een variant van het fysieke spel spelen, zodat ze de vormen niet alleen zien, maar ook voelen en tegen klasgenoten of anderen kunnen spelen.</p>	<p>Een set van 21 figuren (bekend van het spel Tetris) worden door de speler in het veld gelegd. Iedere speler heeft een eigen kleur. Figuren van dezelfde kleur mogen alleen met de hoekjes tegen elkaar liggen. Figuren van verschillende kleur mogen ook met de zijkanten tegen elkaar liggen. Er is een beginpunt op het bord aangegeven voor het eerste figuur. De spelers leggen om de beurt een figuur neer en proberen elkaar te blokkeren. Doel is om zoveel mogelijk figuren op het bord te leggen. Wie dat is gelukt, is de winnaar.</p>	<p>Geluid, resetten van scores, profiel aanmaken, kleurenblind modus en taal, zijn instelbaar. Keus uit diverse spelvormen en ook online spelen is een optie.</p>	<p>Diverse talen, waaronder Eng. en Duits, maar geen Ned.</p>	<p>€ 0,79</p>	
6 t/m 8	 <p>Rush Hour Download</p>	<p>Groep 6 t/m groep 8: Rush Hour bestaat ook als fysiek spel.</p> <p>Tip: laat kinderen ook met het fysieke spel spelen, zodat ze de auto's niet alleen zien, maar ook ervaren hoe het is om ze echt te verplaatsen.</p>	<p>Een 'parkeerplaats' van 6 x 6 vakjes staat gedeeltelijk vol met (vracht)auto's. De rode auto wil naar de uitgang, maar wordt door andere auto's geblokkeerd. Schuif de auto's aan de kant, zodat de rode auto erlangs kan. Dat kan een pittige uitdaging zijn!</p>	<p>Niveau: easy, medium, hard en expert. Heel veel verschillende kaarten per niveau.</p>	<p>Eng.</p>	<p>€ 2,39</p>	
6 t/m 8	 <p>Doodle Fit Download</p>	<p>Groep 6 t/m groep 8: Sluit goed aan bij lessen meetkunde, zoals die in groep 7, blok 2, les 23 en 24. In de app worden er geen getallen of bedragen gekoppeld aan de figuren, maar dat kan de leerkracht er wel aan toevoegen. Bijvoorbeeld: de kleuren kunnen staan voor verschillende bedragen per m², waarbij ieder vakje een m² is.</p>	<p>Oppervlakten van allerlei grootte en vormen vullen met tetrisachtige figuren. Achtergrond heeft geruite vierkantjes, dat helpt bij het oplossen.</p>	<p>Verschillende thema's als achtergrond. Geluid en muziek qua volume instelbaar.</p>	<p>Eng.</p>	<p>€ 0,79</p>	
8	 <p>Distance Measure Download</p>	<p>Groep 8, blok 2, les 16 en 17: Deze lessen gaan over kamperen. Zoek met de app een camping op in de buurt, of een camping waar een van de leerlingen erg vertrouwd mee is. Wat is er allemaal te vinden op een camping? Welke oppervlakte heeft het zwembad, de kantine, het kampeerterrein? Ga daarna in op de vragen uit deze lessen. Er lenen zich nog veel meer lessen voor het inzetten van deze app.</p>	<p>Meten van afstand, omtrek en oppervlakte op de kaart. Je kunt er bijvoorbeeld de lengte, omtrek en oppervlakte van het schoolplein, zwembad of stadion mee meten. Werkt erg goed!</p>	<p>Beeld als kaart en/of satelliet laten zien.</p>	<p>Eng.</p>	<p>gratis</p>	
7/8	 <p>SymShuffle Download</p>	<p>Groep 7 en groep 8: Leren over symmetrie, spiegelbeeld en hoeken van 90/180/360 graden.</p> <p>Tip: print een schermafbeelding uit de review, of toon er een op het digibord. Laat kinderen samen nadenken over het matchen van de voorwerpen. Eerst redeneren, een handige strategie bepalen en daarna gaan oplossen op de iPad.</p>	<p>Ieder level bestaat uit een nieuw puzzeltje, waarbij één voorwerp geroteerd (gedraaid/gekanteld), gespiegeld (omgeklapt) en verplaatst (verschoven) kan worden. Dit voorwerp moet matchen met de andere voorwerpen. Lukt dat, dan verandert de kleur en hoor je een geluidje. Het level is afgerond als alle voorwerpen binnen de tijd goed gegaan zijn.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Knoppen wel of niet zichtbaar laten zijn. ▪ Een keuze maken uit 72 mogelijkheden, een combinatie uit: 12 afbeeldingen, 4 verschillende speelvelden (9, 16, 25 of 30 afbeeldingen per speelveld) en easy of hard. ▪ Keuze uit 'race' (meerdere levels) en 'solve' modus (1 spel). 	<p>Eng.</p>	<p>€ 1,59</p>	<p>Review</p>