


IN TE ZETTEN VANAF ALLES TELT Q:***	REKENSPEL MET SPRONGEN VOORUIT	REKENDREMPEL BAREKA
Blok 1 les 1	Domino (0 t/m 6) *	0A, 1A
Blok 1 les 1	Kastelen op stelten (4 t/m 9) **	0A, 1A, 1C
Blok 1 les 1	Samen 5 (0 t/m 5, snelheid speelt belangrijke rol) *	0A, 1A, 1C
Blok 1 les 1	Kampen (1 t/m 12)	0A, 1A, 1C
Blok 1 les 1	Bamzaaien (1 t/m 6)	0A, 1A, 1C
Blok 1 les 1	De dienaren van de koning (1 t/m 130)*	0B
Blok 1 les 1	Burenbingo (1 t/m 20)*	0B
Blok 3 les 21	Burenbingo (20 t/m 50)*	Voorbereiding 2 en 4
Blok 5 les 21	Burenbingo (50 t/m 100) *	Voorbereiding 2 en 4
Blok 1 les 1	Straatje maken (1 t/m 30) *	0B
Blok 5 les 21	Straatje maken (1 t/m 100) *	0B
Blok 5 les 21	Erop of eronder (20 t/m 50) *	0B, 1A, 2, 3A, 4
Blok 2 les 6	Hinkel de harten **	1A, 1C
Blok 2 les 6	Verliefde-harten memory *	1A, 1C
Blok 2 les 6	Splitsmemory (1 t/m 10) *	1A, 1C
Blok 3 les 16	Maak 10 (0 t/m 20) *	1A, 1B, 1C, 3A, 3B
Blok 5 les 21	Ketting rijgen **	0B, 1A, 1C, 2, 4
Blok 2 les 11	Alle twaalf **	1A, 1C, 3A
Blok 5 les 21	Vrienden-van-100 memory *	2, 4
Blok 2 les 11	Boeven vangen (1 t/m 20) *	0B, 1A, 1C, 3A
Blok 3 les 16	Drie op een rij (1 t/m 20) *	1A, 1B, 1C, 3A, 3B
*** Hier staat aangegeven wat het eerste moment is dat een doel van MSV/Bareka aangeboden wordt in een les van Alles telt Q. N.a.v. het niveau van leerlingen kunnen spellen eerder of later ingezet worden.	* Deze spellen zitten in de kist: Reken spellen groep 3 ** Deze spellen zit in de kist: Rekenmaterialen groep 3&4 Vervolg Als een spel aan dezelfde drempel(s) werkt als een ander spel, dan is het spel dat hoger in de tabel staat makkelijker dan het spel dat lager in de tabel staat.	Legenda rekendrempels Bareka: 0A: Getalbegrip tot 12 (telrij, hoeveelheden, getallen) 0B: Getalbegrip tot 20 (telrij, hoeveelheden, getallen) 1A: Optellen onder 10 1B: Aftrekken onder 10 1C: Splitsen tot en met 10 2: Vlot kunnen springen op de getallenlijn tot 100 3A: Optellen over de 10 3B: Aftrekken over de 10 4: Vlot rekenen onder 100 / Optellen en aftrekken over tiental / Optellen en aftrekken met tientallen 5A: Vermenigvuldigen kleine tafels (1 t/m 5 en 10) 5B: Vermenigvuldigen grote tafels (6 t/m 9)
Blok 1 Blok 2 Blok 3 Blok 4 Blok 5 Blok 6		

IN TE ZETTEN VANAF ALLES TELT Q:***

Blok 1 les 1
Blok 1 les 1
Blok 1 les 1
Blok 1 les 1
Blok 5 les 1
Blok 1 les 1
Blok 5 les 1
Blok 1 les 17
Blok 1 les 17
Blok 1 les 1
Blok 2 les 1
Blok 2 les 1
Groep 5 Blok 3 les 1****
Blok 2 les 1
Blok 2 les 1
Blok 2 les 1
Blok 2 les 1
Blok 2 les 1
Groep 5 Blok 3 les 1****
Groep 5 Blok 3 les 1****
Blok 4 les 16
Blok 4 les 16
Blok 4 les 16
Groep 5 Blok 3 les 1****
Groep 5 Blok 3 les 1****
Groep 5 Blok 3 les 1****
Groep 5 Blok 3 les 1****
Groep 5 Blok 3 les 11****

*** Hier staat aangegeven wat het eerste moment is dat een doel van MSV/ Bareka aangeboden wordt in een les van Alles telt Q. N.a.v. het niveau van leerlingen kunnen spellen eerder of later ingezet worden.

**** Alles telt Q verdeelt het aanleren van de tafels over groep 4 en groep 5. De kleine tafels komen in groep 4 aan bod en de grote tafels in groep 5.

Blok 1 **Blok 4**
Blok 2 **Blok 5**
Blok 3 **Blok 6**

REKENSPEL MET SPRONGEN VOORUIT

Dienaren van de koning (herhaald springen met 1 en 2) *
 Burenbingo (50 t/m 100) *
 Burenbingo (80 t/m 130) *
 Straatje maken (1 t/m 100) *
 Straatje maken (1 t/m 130) *
 Gok een hok (1 t/m 100) *
 Gok een hok (1 t/m 130) *
 Erop of eronder (20 t/m 130) *
 Ketting rijgen **
 Alle twaalf **
 Sommenplof (1 t/m 20) *
 Drie op een rij (1 t/m 30) *
 Maak 24 *
 Vrienden-van-100 memory *
 Raketspel *
 Koppelen *
 Kampen *
 Eén-twee-drie *
 Domino *
 Kat in de zak **
 Vier op een rij (tafels 0 t/m 5 en 100) *
 Vier op een rij (tafels 0 t/m 5 en 100) *
 Tafelmemory **
 Tafelbingo **
 Tafelmeppen **
 Vier op een rij (tafels 0 t/m 10) *
 Trio (1 t/m 50) *
 Koppels delen **

* Deze spellen zitten in de kist: Rekenspellen groep 4

** Deze spellen zit in de kist: Rekenmaterialen groep 3&4 Vervolg

Als een spel aan dezelfde drempel(s) werkt als een ander spel, dan is het spel dat hoger in de tabel staat makkelijker dan het spel dat lager in de tabel staat.



REKENDREMPEL BAREKA

0B, 1A, 1C, 2, 3A, 4
 Voorbereiding 2 en 4
 Voorbereiding 2 en 4
 0B
 0B
 0B
 0B
 0B, 1A, 2, 3A, 4
 0B, 1A, 1C, 2, 4
 1A, 1C, 3A
 1A, 1B, 2, 3A, 3B, 4
 1A, 1B, 2, 3A, 3B, 4
 1A, 1B, 2, 3A, 3B, 4, 5A, 5B
 2, 4
 1A, 2, 3A, 4
 4
 4
 4
 Voorbereiding 5A, 5B
 Voorbereiding 5A, 5B
 5A
 5A
 5A
 5A, 5B
 5A, 5B
 5A, 5B
 1A, 1B, 2, 3A, 3B, 4, 5A, 5B
 Toepassen drempel 5 bij delen



Legenda rekendrempels Bareka:

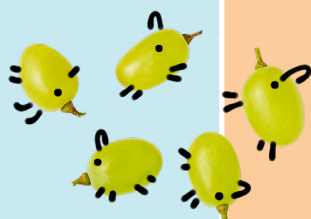
0A: Getalbegrip tot 12 (telrij, hoeveelheden, getallen)
 0B: Getalbegrip tot 20 (telrij, hoeveelheden, getallen)
 1A: Optellen onder 10
 1B: Aftrekken onder 10
 1C: Splitsen tot en met 10
 2: Vlot kunnen springen op de getallenlijn tot 100
 3A: Optellen over de 10
 3B: Aftrekken over de 10
 4: Vlot rekenen onder 100 / Optellen en aftrekken over tiental / Optellen en aftrekken met tientallen
 5A: Vermenigvuldigen kleine tafels (1 t/m 5 en 10)
 5B: Vermenigvuldigen grote tafels (6 t/m 9)

IN TE ZETTEN VANAF ALLES TELT Q:***

Groep 5 Blok 2 les 6 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 2 les 6 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 2 les 6 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 2 les 6 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 2 les 6 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 2 les 6 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 5 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 5 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 5 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 5 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 5 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 1 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 11 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 11 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 11 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 3 les 11 / Groep 6 Blok 1 Les 1
 Groep 5 Blok 5 les 1 / Groep 6 Blok 1 Les 1

*** Hier staat aangegeven wat het eerste moment is dat een doel van MSV/Bareka aangeboden wordt in een les van Alles telt Q. N.a.v. het niveau van leerlingen kunnen spellen eerder of later ingezet worden.

Blok 1
 Blok 2
 Blok 3
 Blok 4
 Blok 5
 Blok 6



REKENSPEL MET SPRONGEN VOORUIT

Burenbingo (180 t/m 230)
 Straatje maken (130 t/m 260)
 Gok een hok (580 t/m 710)
 Burenbingo (tientallen 800 t/m 1300)
 Erop of eronder (130 t/m 1300)
 Dicht-dichter-dichtst (HTE-model)
 Straatje maken (6940 t/m 7070)
 Gok een hok (9880 t/m 10.010)
 Dicht-dichter-dichtst (DHTE-model)
 Vijfduizendje gooien
 Zeventje gooien
 Maak 24
 Trio
 Domino
 Vier op een rij (0 t/m 5 en 10)
 Vier op een rij (0 t/m 6 en 10)
 Vier op een rij (0 t/m 10)
 Vier op een rij (tientaltafels)
 Tafelbingo
 Koppelen
 Kampen
 Eén-twee-drie
 Potje duizend

* Deze spellen zitten in de kist: Rekenspellen groep 5&6. Als een spel aan dezelfde drempel(s), voorbereiding of toepassing werkt als een ander spel, dan is het spel dat hoger in de tabel staat makkelijker dan het spel dat lager in de tabel staat.

REKENDREMPEL BAREKA

Voorbereiding rekenen tot 1000
 Voorbereiding rekenen tot 1000
 Voorbereiding rekenen tot 1000
 Voorbereiding rekenen tot 1000
 Voorbereiding rekenen tot 1000
 Voorbereiding rekenen tot 1000
 Voorbereiding rekenen tot 10.000
 Voorbereiding rekenen tot 10.000
 Voorbereiding rekenen tot 10.000
 Optellen met tientallen tot 5000
 1A, 1C, 3A, 4
 1A, 1B, 2, 3A, 3B, 4, 5A, 5B
 1A, 1B, 2, 3A, 3B, 4, 5A, 5B
 5A, 5B
 5A
 5A, 5B
 5A, 5B
 5A, 5B
 5A, 5B
 Toepassen drempel 5 bij delen
 Toepassen drempel 5 bij delen
 Toepassen drempel 5 bij delen
 Vlot rekenen tot 2000 in DHTE-model



Legenda rekendrempels Bareka:

0A: Getalbegrip tot 12 (telrij, hoeveelheden, getallen)
 0B: Getalbegrip tot 20 (telrij, hoeveelheden, getallen)
 1A: Optellen onder 10
 1B: Aftrekken onder 10
 1C: Splitsen tot en met 10
 2: Vlot kunnen springen op de getallenlijn tot 100
 3A: Optellen over de 10
 3B: Aftrekken over de 10
 4: Vlot rekenen onder 100 / Optellen en aftrekken over tiental / Optellen en aftrekken met tientallen
 5A: Vermenigvuldigen kleine tafels (1 t/m 5 en 10)
 5B: Vermenigvuldigen grote tafels (6 t/m 9)

IN TE ZETTEN VANAF ALLES TELT Q:***

Groep 7 Blok 1 Les 1 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 1 Les 1 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 3 Les 21 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 1 Les 1 / Groep 8 Blok 1 les 1

Groep 7 Blok 1 Les 1 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 3 Les 6 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 1 Les 1 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 4 Les 6 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 8 Blok 4 les 16

Groep 7 Blok 1 Les 1 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 1 Les 1 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 1 Les 21 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 3 Les 11 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 3 Les 21 / Groep 8 Blok 1 les 1

Groep 7 Blok 4 les 23 / Groep 8 Blok 1 les 1

Groep 7 Blok 2 les 21 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 3 les 16 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 2 les 21 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 3 les 16 / Groep 8 Blok 1 les 1
 Groep 7 Blok 4 les 11 / Groep 8 Blok 1 les 1

*** Hier staat aangegeven wat het eerste moment is dat een doel van MSV/Bareka aangeboden wordt in een les van Alles telt Q. N.a.v. het niveau van leerlingen kunnen spellen eerder of later ingezet worden.

Blok 1
 Blok 2
 Blok 3
 Blok 4
 Blok 5
 Blok 6



REKENSPEL MET SPRONGEN VOORUIT

Om de scheet
 Boksen (oranje speelbord)
 Boksen (paars speelbord)
 Goud gokken

Vlaaien snaaien
 Zee aan schatten
 Hartenbreker
 Breuken vieren (groen speelbord)
 Breuken vieren (oranje speelbord)

Kommasnelweg
 Dicht-dichter-dichtst
 Negens scoren (speelbord + en -)
 Bij de ratten af
 Negens scoren (speelbord x)

Tetterretet

Eén-twee-drie
 Koppelen (1)
 Kampen
 Koppelen (2)
 Uit de rekken trekken

* Deze spellen zitten in de kist: Rekenspellen groep 7&8. Als een spel aan dezelfde drempel(s), voorbereiding of toepassing werkt als een ander spel, dan is het spel dat hoger in de tabel staat makkelijker dan het spel dat lager in de tabel staat.

REKENDREMPEL BAREKA

5A, 5B
 Hoofdrekenen hele getallen
 Hoofdrekenen hele en gebroken getallen
 Hoofdrekenen, schattend rekenen en schriftelijke standaardprocedures
 Begripsvorming breuken
 Begripsvorming breuken
 Ontwikkelen oplossingsprocedures breuken
 Vlot uitvoeren bewerkingen met breuken (+ en -)
 Vlot uitvoeren bewerkingen met breuken (+, -, x en :)
 Ontw. oplossingsprocedures kommagetallen
 Ontw. oplossingsprocedures kommagetallen
 Ontw. oplossingsprocedures kommagetallen
 Ontw. oplossingsprocedures kommagetallen
 Vlot uitvoeren bewerkingen met kommagetallen
 Ontwikkelen oplossingsprocedures breuken, kommagetallen en procenten
 Vlot uitvoeren bewerkingen met procenten
 Vlot uitvoeren bewerkingen met procenten
 Vlot uitvoeren bewerkingen met procenten
 Vlot uitvoeren bewerkingen met procenten
 Vlot uitvoeren bewerkingen met procenten



Legenda rekendrempels Bareka:

- 0A: Getalbegrip tot 12 (telrij, hoeveelheden, getallen)
- 0B: Getalbegrip tot 20 (telrij, hoeveelheden, getallen)
- 1A: Optellen onder 10
- 1B: Aftrekken onder 10
- 1C: Splitsen tot en met 10
- 2: Vlot kunnen springen op de getallenlijn tot 100
- 3A: Optellen over de 10
- 3B: Aftrekken over de 10
- 4: Vlot rekenen onder 100 / Optellen en aftrekken over tiental / Optellen en aftrekken met tientallen
- 5A: Vermenigvuldigen kleine tafels (1 t/m 5 en 10)
- 5B: Vermenigvuldigen grote tafels (6 t/m 9)