

BEET!

Groep: 3, 4 en 5 **+** **-** **x**

SPELREGELS

Aantal spelers: 2-4

Materialen: papier en potlood per speler

- Maak een stapel van de **BEET!**-getallen en een stapel van de speelgetallen. Zorg dat de getallen niet zichtbaar zijn.
- Neem de bovenste kaart van de stapel **BEET!**-getallen en leg deze open op tafel. Leg ook vijf speelgetallen open op tafel.
- Reken zo met de speelgetallen die op tafel liggen dat het **BEET!**-getal de uitkomst is. Gebruik de bewerkingstekens: **+**, **-** en **x**.
- Gebruik zoveel mogelijk kaarten van de speelgetallen in je som. Let op! Je mag elk speelgetal maar één keer gebruiken. Schrijf je som op.

Lees verder ➤

- Heb je het **BEET!**-getal? Roep **BEET!**. De anderen controleren je som. Is het goed? Pak de kaarten met speelgetallen waarmee je de som maakte. Is het niet goed, dan mogen de anderen het proberen. Heeft niemand **BEET!**? Leg het BEET!-getal dan onder op de stapel en draai een nieuw **BEET!**-getal om.
- Vul het aantal speelgetallen bij elke speelronde aan tot 5.
- Zijn er geen 5 speelkaarten meer? Dan is het spel afgelopen.
- De speler met de meeste speelgetallen is de winnaar.

Concept: Wizz-spel

Ontwerp: Studio Panter

BEET!

Groep: 3, 4 en 5   

SPELREGELS VARIANT

Aantal spelers: 2

Materialen: papier en potlood per speler,
stopwatch of zandloper (1 minuut)

- Maak een stapel van de **BEET!**-getallen en een stapel van de speelgetallen. Zorg dat de getallen niet zichtbaar zijn.
- Neem de bovenste kaart van de stapel **BEET!**-getallen en leg deze open op tafel. Leg ook 5 speelgetallen open op tafel.
- Reken zo met de speelgetallen die op tafel liggen dat het **BEET!**-getal de uitkomst is. Gebruik de bewerkingstekens: ,  en . Je hebt steeds 1 minuut, gebruik de stopwatch of zandloper.

Lees verder 

- Gebruik zoveel mogelijk kaarten van de speelgetallen in je som.
Let op! Je mag elk speelgetal maar één keer gebruiken. Schrijf je som op.
- Speel omstebeurt. De jongste speler begint. Heb je het **BEET!**-getal binnen 1 minuut? Roep **BEET!**. De ander controleert je som. Is het goed? Pak de kaarten met speelgetallen waarmee je de som maakte.
- Lukt het niet om het **BEET!**-getal binnen 1 minuut te krijgen? Dan mag de ander het proberen. Hebben jullie alletwee niet **BEET!**? Leg het **BEET!**-getal dan onder op de stapel en draai een nieuw **BEET!**-getal om.
- Vul het aantal speelgetallen bij elke speelronde aan tot 5.
- Zijn er geen 5 speelkaarten meer? Dan is het spel afgelopen.
- De speler met de meeste speelgetallen is de winnaar.

Concept: Wizz-spel

Ontwerp: Studio Panter