

De breukenkeuken

Doel: Probeer als eerste je eigen scorebord vol te krijgen door het juiste antwoord te geven op vragen i.v.m. breuken.

Vorbereiding:

- o plaats het speelbord op tafel
- o leg de 3 stapels vragenkaarten klaar
- o leg de breukenstukken rondom het speelbord
- o geef elke speler een pion en een scorebord
- o alle pionnen starten op het vak met de pijl

Spelverloop:

1. Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion evenveel vakjes.
2. Je pion eindigt op:
 - **leeg vakje:** er gebeurt niets,
 - **vlam in de pan:** volgende beurt overslaan,
 - **kookpot:** los vraag van de stapel 'kookpot' op,
 - **soeplepel:** los vraag van de stapel 'soeplepel' op,
 - **bord:** los vraag van de stapel 'bord' op
3. Bij een juist antwoord krijg je een breukenstukje als aangegeven op de vraagkaart.
Plaats dit op je eigen scorebord.
4. Je mag steeds breukenstukken omwisselen tegen de voorraad (b.v. 3 stukken 1/3 tegen 1 vol vierkant).

Einde:

Het spel eindigt als iemand zijn scorebord volledig opgevuld heeft. Deze speler wint het spel.

Je kan ook vroeger eindigen na een vooraf afgesproken tijd. Wie dan de grootste som aan breukenstukjes heeft, wint het spel.

De breukenkeuken

Doel: Probeer als eerste je eigen scorebord vol te krijgen door het juiste antwoord te geven op vragen i.v.m. breuken.

Vorbereiding:

- o plaats het speelbord op tafel
- o leg de 3 stapels vragenkaarten klaar
- o leg de breukenstukken rondom het speelbord
- o geef elke speler een pion en een scorebord
- o alle pionnen starten op het vak met de pijl

Spelverloop:

1. Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion evenveel vakjes.
2. Je pion eindigt op:
 - **leeg vakje:** er gebeurt niets,
 - **vlam in de pan:** volgende beurt overslaan,
 - **kookpot:** los vraag van de stapel 'kookpot' op,
 - **soeplepel:** los vraag van de stapel 'soeplepel' op,
 - **bord:** los vraag van de stapel 'bord' op
3. Bij een juist antwoord krijg je een breukenstukje als aangegeven op de vraagkaart.
Plaats dit op je eigen scorebord.
4. Je mag steeds breukenstukken omwisselen tegen de voorraad (b.v. 3 stukken 1/3 tegen 1 vol vierkant).

Einde:

Het spel eindigt als iemand zijn scorebord volledig opgevuld heeft. Deze speler wint het spel.

Je kan ook vroeger eindigen na een vooraf afgesproken tijd. Wie dan de grootste som aan breukenstukjes heeft, wint het spel.