

Malle getallen

Optellen en aftrekken tot 100

DOEL

**Optrekken en aftrekken
tot 100 oefenen**

SPELREGELS VOOR MEERDERE SPELERS

- 1) Geef elke speler 6 kaarten.
- 2) Sorteert de kaarten. Een kaart hoort bij een kwartet als dezelfde tekening in het cirkeltje staat. Leg de overgebleven kaarten op een stapeltje in het midden.
- 3) De jongste speler mag beginnen.
- 4) Als het jouw beurt is, vraag je aan één van de andere spelers of hij/zij een kaart heeft met een bepaalde tekening (bv. de maan). Als deze speler deze kaart heeft, leest hij de oefening van deze kaart voor.

SPELREGELS VOOR MEERDERE SPELERS (VERVOLG)

- 5) Je lost de oefening op. Is het antwoord juist, dan krijg je de kaart en mag je nog een kaart vragen aan een andere speler. Je kan kijken of je de oefening juist hebt opgelost door de kaart in de controle-enveloppe te steken.
- 6) Heb je fout geantwoord, dan mag de speler de kaart houden.
- 7) Als je de oefening fout hebt opgelost of als de speler de kaart niet heeft, neem je een kaart van de stapel.
- 8) Wanneer de kaarten van één van de spelers op zijn, mogen de andere spelers verder spelen.
- 9) Wanneer je 4 kaarten hebt met dezelfde tekening, is je kwartet volledig. Je legt deze kaarten opzij en hebt 1 punt.

SPELREGELS VOOR MEERDERE SPELERS (VERVOLG)

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer alle kaarten op zijn en alle kwartetten zijn verzameld, wint de speler die de meeste volledige kwartetten heeft.

SPELREGELS VOOR ÉÉN SPELER

- 1) Neem een kaart.
- 2) Los de oefening op.
- 3) Controleer de oefening: schuif de kaart in de controle-enveloppe.
- 4) Oefening juist? Eén punt!
- 5) Oefening fout?
Leg de kaart onderaan de stapel.
- 6) Alle oefeningen opgelost?
Tel het aantal juiste opgeloste oefeningen. Dit is je score.
Kan je de volgende keer nog beter?