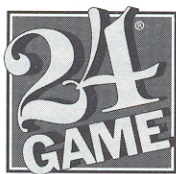


Spelregels voor Optellen/Aftrekken

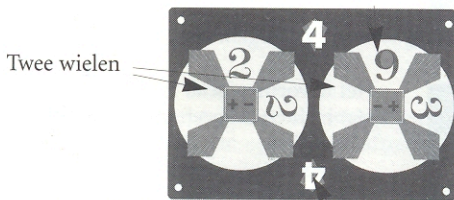
Versie #3197



Doel van het spel is: Het winnen van punten door als eerste het "juiste wiel" te kiezen, waarmee het te vormen getal op de kaart gemaakt kan worden.

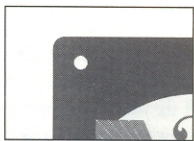
Op elke zijde van de kaart staan twee wielen afgebeeld, waarin zwarte getallen zijn afgedrukt. Het te vormen getal is wit en staat tussen de twee wielen.

Alle cijfers "9" zijn rood ingekleurd



Het te vormen getal is 4

De kaarten zijn 1, 2 of 3 punten waard, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad. De witte stippen op de hoeken van de kaart geven aan hoeveel punten deze waard is (1 witte stip = 1 punt, 2 witte stippen = 2 punten, 3 witte stippen = 3 punten).



1 punt



2 punten

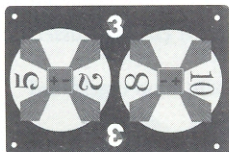


3 punten

HET SPELEN VAN HET SPEL

1. Haal 12 tot 24 kaarten van de stapel (gebruik 1- en 2-punts kaarten voor een makkelijke start). Leg de kaarten in het midden van de tafel. Het spel kan met één of meer spelers gespeeld worden. Alle spelers spelen tegelijkertijd voor de bovenste kaart van de stapel.
2. Je wint de kaart door als eerste het juiste wiel uit te kiezen waarmee het te vormen getal gemaakt kan worden (slechts één wiel geeft de juiste oplossing). Je mag alleen optellen en aftrekken. Alle getallen in het wiel moeten worden gebruikt. Elk getal mag maar één keer gebruikt worden.

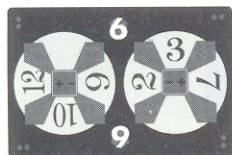
VOORBEELDEN



Het te vormen getal is 3.

Het linkerwiel geeft de juiste oplossing.

$$5 - 2 = 3$$

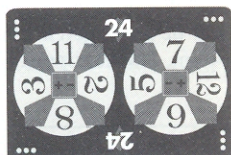


Het te vormen getal is 6.

Het rechterwiel geeft de juiste oplossing.

$$7 - 3 = 4$$

$$4 + 2 = 6$$



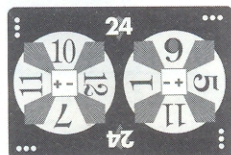
Het te vormen getal is 24.

Het linkerwiel geeft de juiste oplossing.

$$2 + 8 = 10$$

$$10 + 11 = 21$$

$$21 + 3 = 24$$



Het te vormen getal is 24.

Het rechterwiel geeft de juiste oplossing.

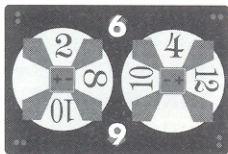
$$5 - 1 = 4$$

$$11 + 9 = 20$$

$$20 + 4 = 24$$

- Je wint een kaart door als eerste te zeggen "Ik heb het" en de juiste oplossing te geven. Zodra je de kaart hebt gewonnen, is de volgende kaart in het spel.
- De winnaar is degene die, als alle kaarten op zijn, de meeste punten heeft verzameld. Tel de punten in de hoeken van de kaarten op. Voorbeeld: Als je vier 1-punts kaarten en drie 2-punts kaarten hebt, is je score 10 punten.

ONJUISTE OPLOSSINGEN



$2 + 2 = 4$ Onjuist: Het getal 2 is twee keer gebruikt. Elk getal in het wiel mag maar één keer gebruikt worden.

$10 + 4 = 14$

$14 - 8 = 6$

$10 - 8 = 2$ Onjuist: Het getal 2 is twee keer gebruikt. Ook het getal dat uit een optelling of aftrekking volgt, mag maar één keer gebruikt worden.

$2 + 2 = 4$

$4 + 2 = 6$

$8 - 2 = 6$ Onjuist: Er zijn maar twee cijfers gebruikt. Alle cijfers in het wiel moeten gebruikt worden.

TE VORMEN GETALLEN

De te vormen getallen op 1-punts en 2-punts kaarten zijn 3, 4, 6 en 8. Het te vormen getal op 3-punts kaarten is 24.

DRIE SPEELNIVEAUS

Makkelijke 1-punts kaarten hebben twee getallen in elk wiel. Moeilijkere 2- en 3-punts kaarten hebben drie en vier getallen.

SPEEL EENS ALLEEN

Een leuke en aantrekkelijke manier om te leren optellen en aftrekken. Hoeveel punten kun je scoren in drie of vijf minuten? Merk zelf hoe je vooruitgaat met elke speelronde.