

**9**

vul in.

vul in: 5, 6 en 8.

7

komt voor

8

komt na

6

komt na

5

vul in: 5 en 6.

staat tussen

4

en

vul in: 3, 5, 6 en 8.

7

staat tussen

en

4

staat tussen

en

vul in: 6, 7, 8 en 9.

staat tussen


5

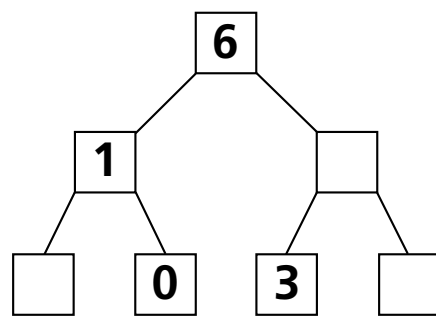
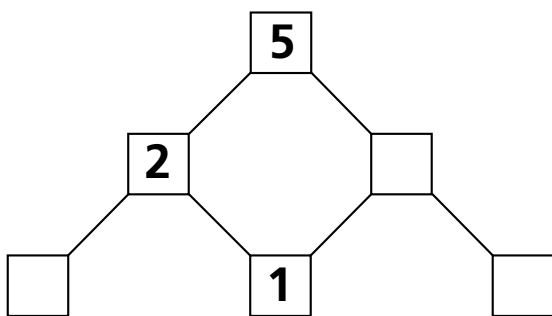
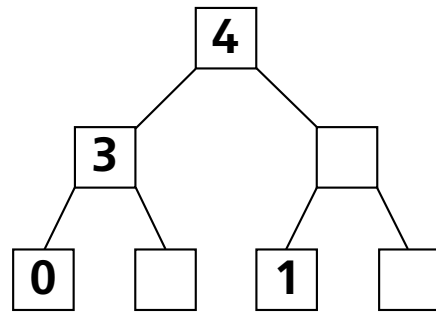
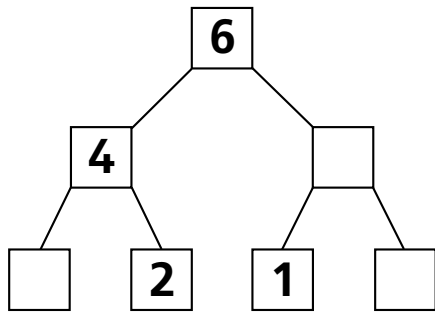
en


staat tussen

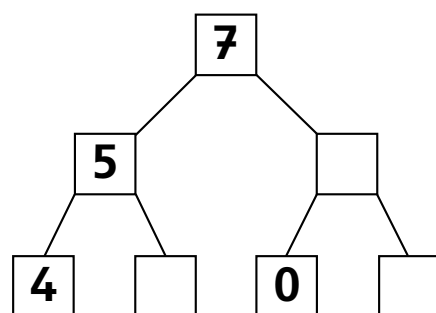
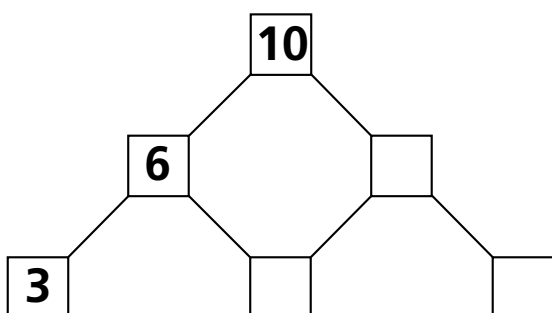
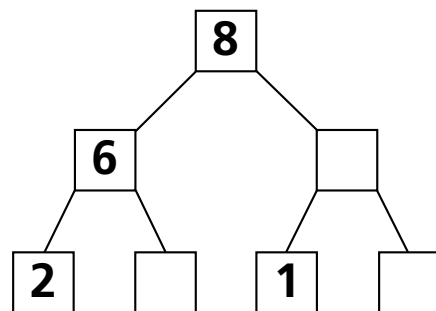
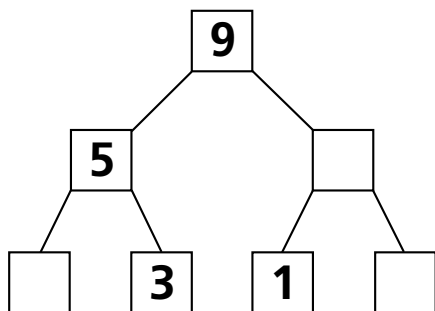
en

10

☆ ③  vul in.



☆ ④  vul in.



**6****vul een getal in.**

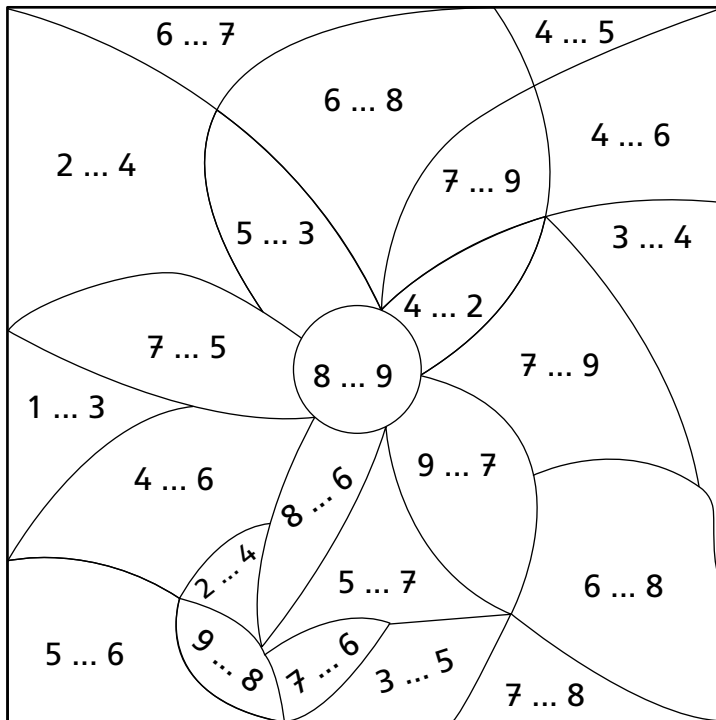
7	>	<input type="text"/>
4	<	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<	3



3	>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<	5
4	>	<input type="text"/>

5	<	<input type="text"/>
8	<	<input type="text"/>
<input type="text"/>	>	0

2	>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<	4
5	<	<input type="text"/>



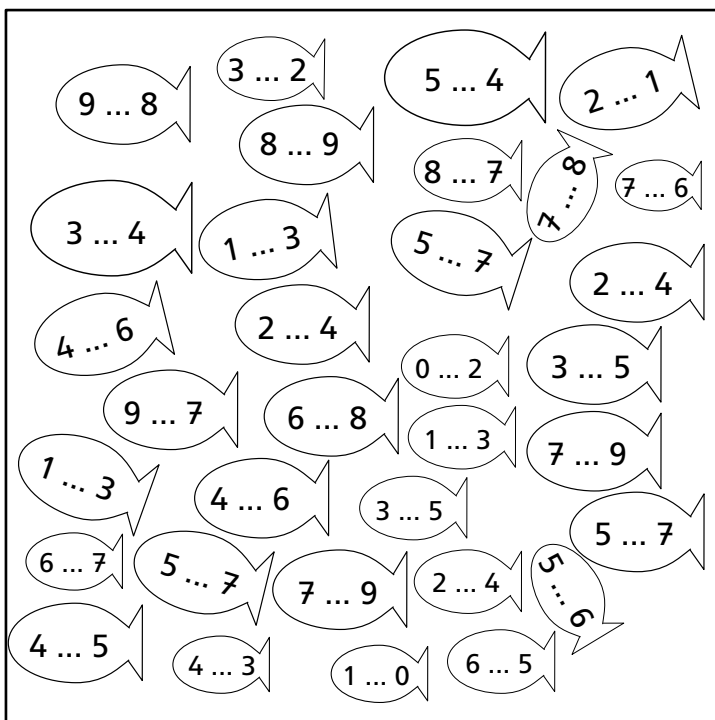
... is 1 meer dan ...
 ... is 2 meer dan ...
 ... is 1 minder dan ...
 ... is 2 minder dan ...

rood

blauw

groen

geel



... is 1 meer dan ...
 ... is 2 meer dan ...
 ... is 1 minder dan ...
 ... is 2 minder dan ...

rood

blauw

groen

geel

komt voor, komt na, staat tussen**vul in.****vul in: 3, 4 en 5.**

komt na

komt voor

6

komt na

vul in: 2, 8 en 9.

komt voor

7

komt voor

komt na

vul in: 3, 6 en 9.

komt na

7

komt na

komt voor

vul in: 6, 8 en 9.

komt voor

komt na

komt voor

7**vul in: 1, 2, 4, 6, 7 en 8.****5**

staat tussen

en

staat tussen

en

3

staat tussen

en

9**vul in: 2, 3, 4, 6 en 8.**

staat tussen

en

4

staat tussen

3

en

5**7**

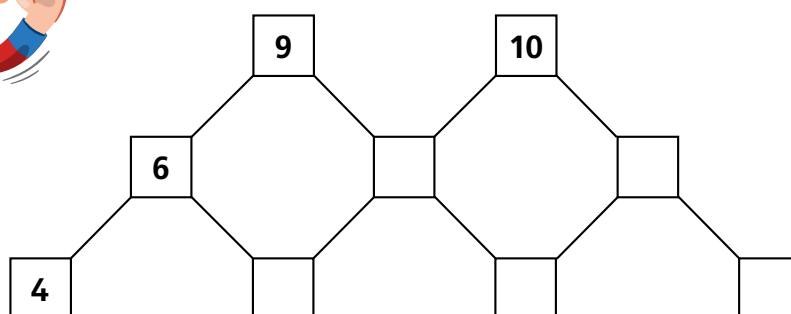
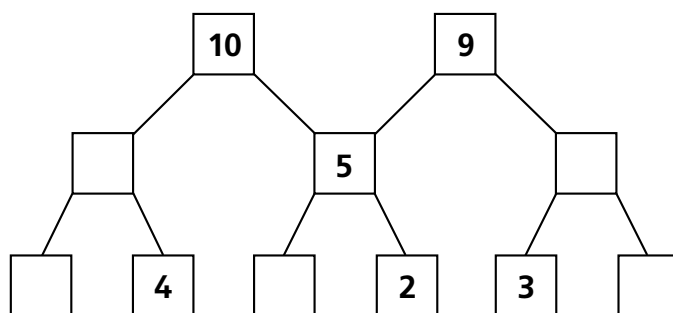
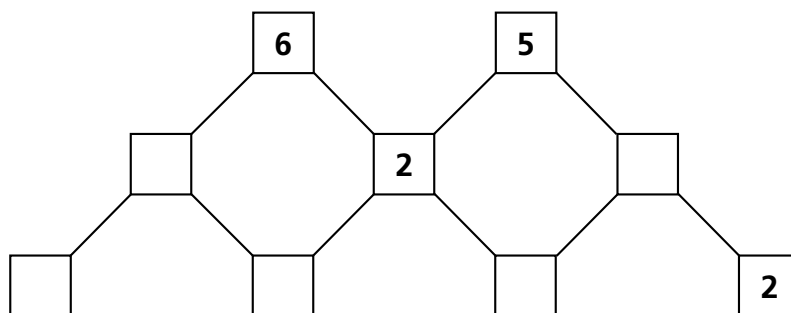
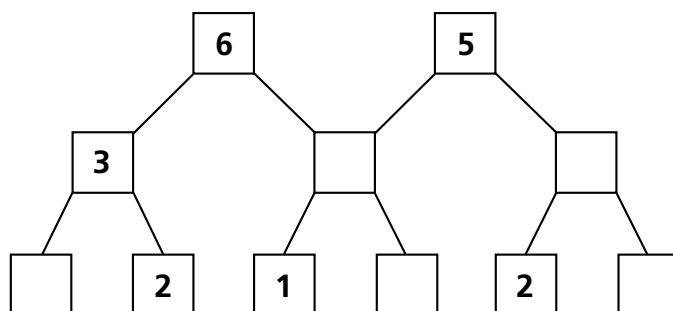
staat tussen

en

reuzensplitsing



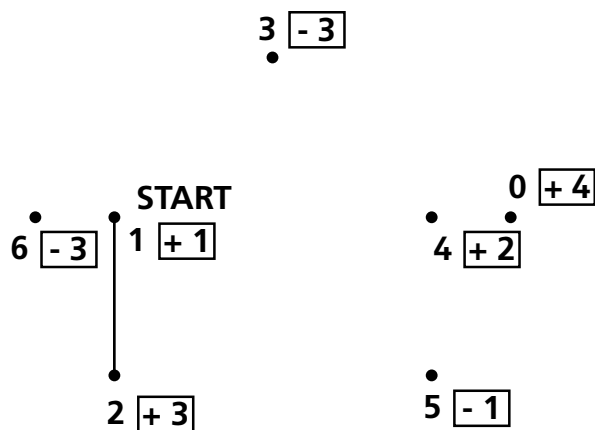
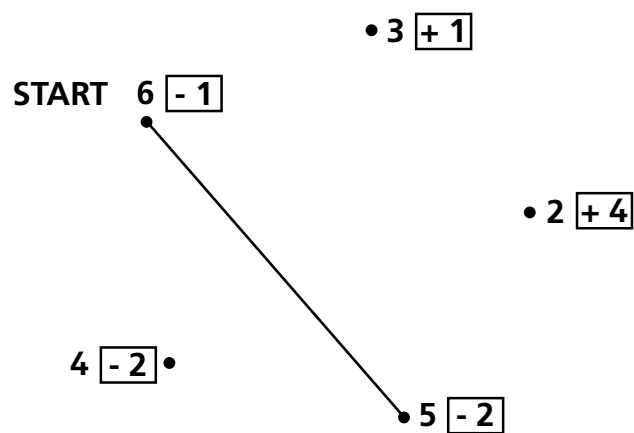
vul in.



optellen en aftrekken



reken uit en verbind.



$$\text{START } \begin{array}{c} 4 \\ \bullet \end{array} \boxed{-3}$$

$$\begin{array}{c} 6 \\ \bullet \end{array} \boxed{-4}$$

$$\begin{array}{c} 3 \\ \bullet \end{array} \boxed{+2}$$

$$\begin{array}{c} \bullet \\ 2 \end{array} \boxed{+2}$$

$$\begin{array}{c} \bullet \\ 1 \end{array} \boxed{+2}$$

$$\begin{array}{c} \bullet \\ 5 \end{array} \boxed{+1}$$

$$\begin{array}{c} 4 \\ \bullet \end{array} \boxed{-1}$$

$$\text{START } \begin{array}{c} 3 \\ \bullet \end{array} \boxed{+3}$$

$$\begin{array}{c} \bullet \\ 2 \end{array} \boxed{+2}$$

•

$$\begin{array}{c} \bullet \\ 5 \end{array} \boxed{-3}$$

$$\begin{array}{c} \bullet \\ 6 \end{array} \boxed{-5}$$

$$\begin{array}{c} \bullet \\ 1 \end{array} \boxed{+4}$$

Domino























Instructie

Er zijn zes jokerkaarten. Die hebben telkens een vakje waarop niets staat. Bedenk daarvoor zelf een getal of een teken (<, >), zodat het past.






Tip

Hou de jokerkaarten zolang mogelijk bij tot je ze echt nodig hebt!



	 1 <	 2 <
	 2 <	 3 <
	 4 <	 4 <
	 5 <	 6 <
	 6 <	 7 <
	 8 <	 8 <
	 9 <	 3 <
	 4 >	 2 >



	 3 >	 3 >
	 4 >	 5 >
	 5 >	 6 >
	 7 >	 7 >
	 8 >	 8 >
	 9 >	 10 >
	 2 <	 5 <
	 7 <	 9 >

Euroganzenbord



Begin

Elke speler kiest een pion en zet die op 'start'.

Er zijn twee stapels kaartjes: een met bedragen en een met speelgoed met een prijskaartje.

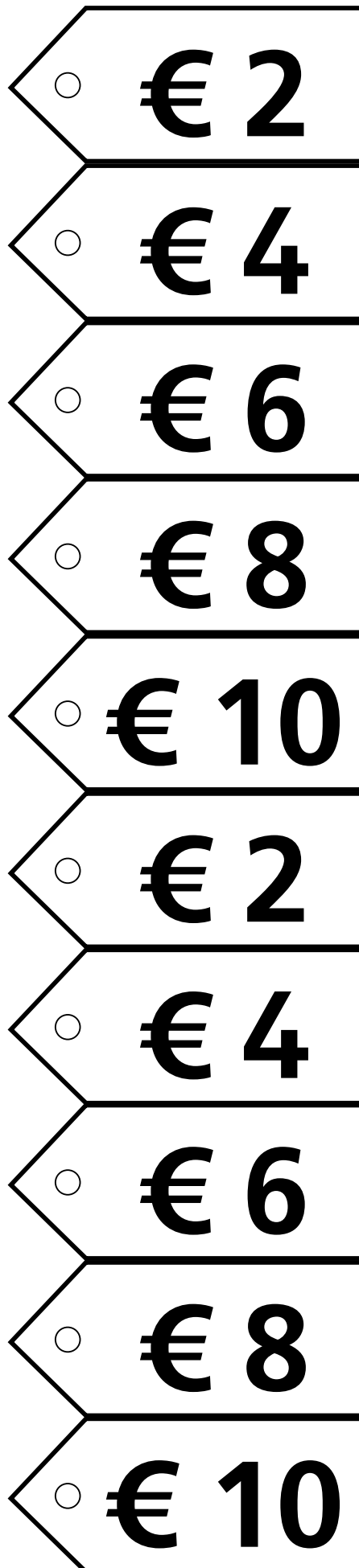
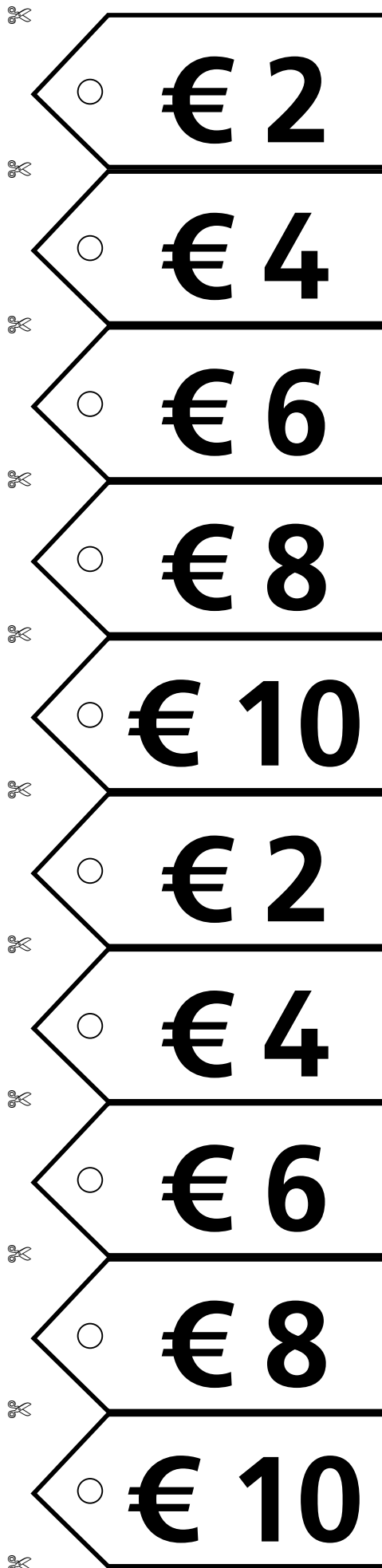
Beide stapels worden omgekeerd op tafel gelegd.

Elke speler krijgt een geldkaart en een potlood/balpen.

Verloop

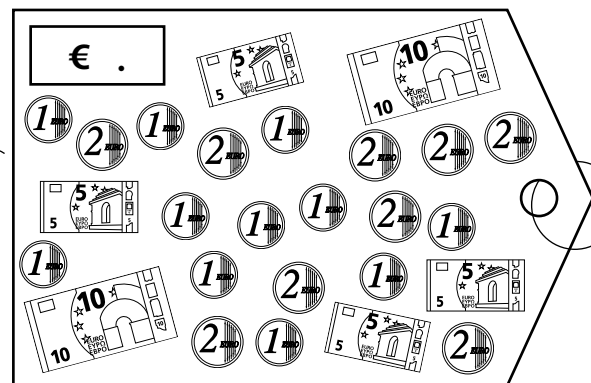
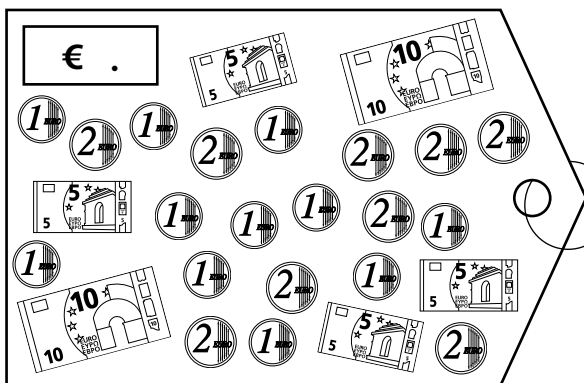
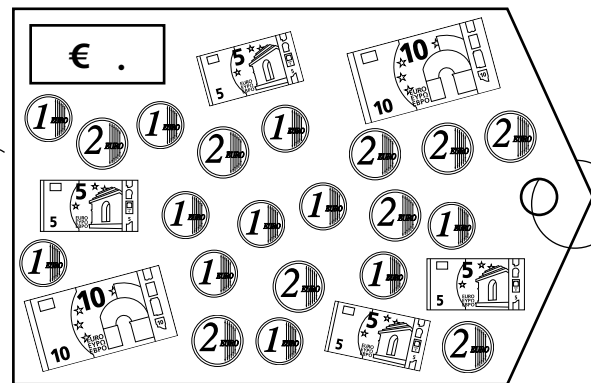
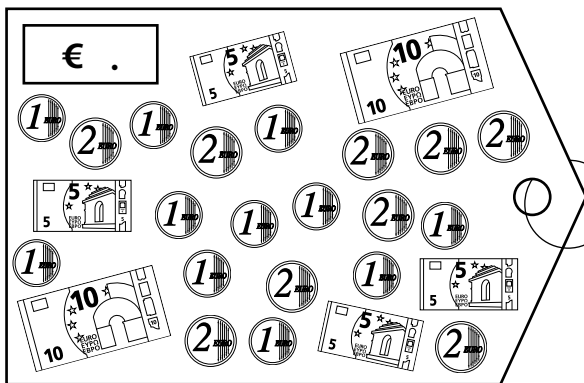
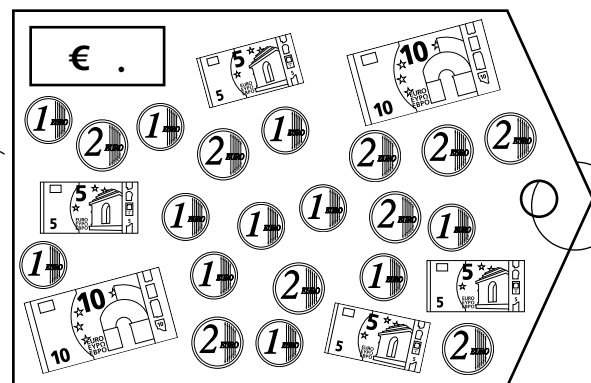
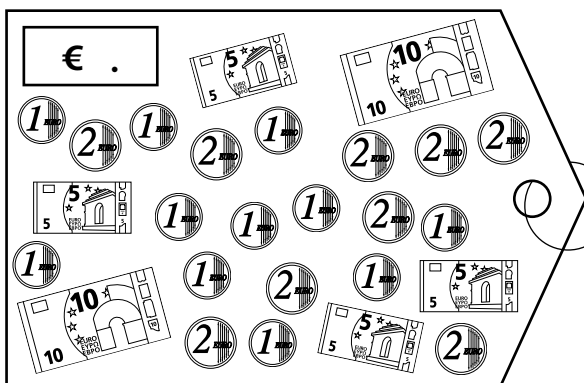
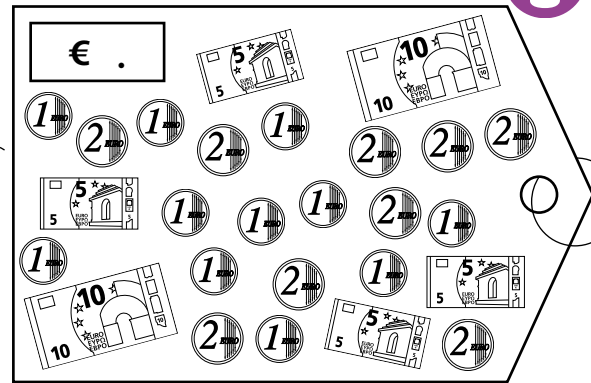
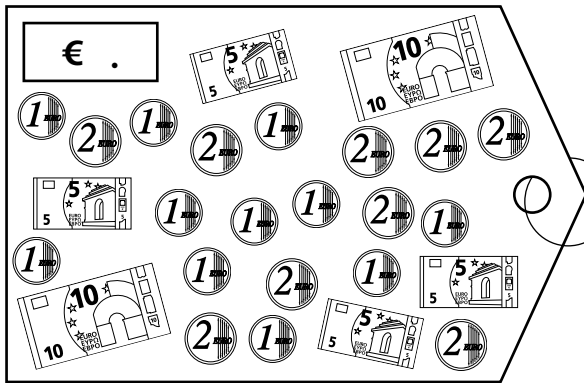
Gooi met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Daarna wordt er gespeeld met de klok mee.

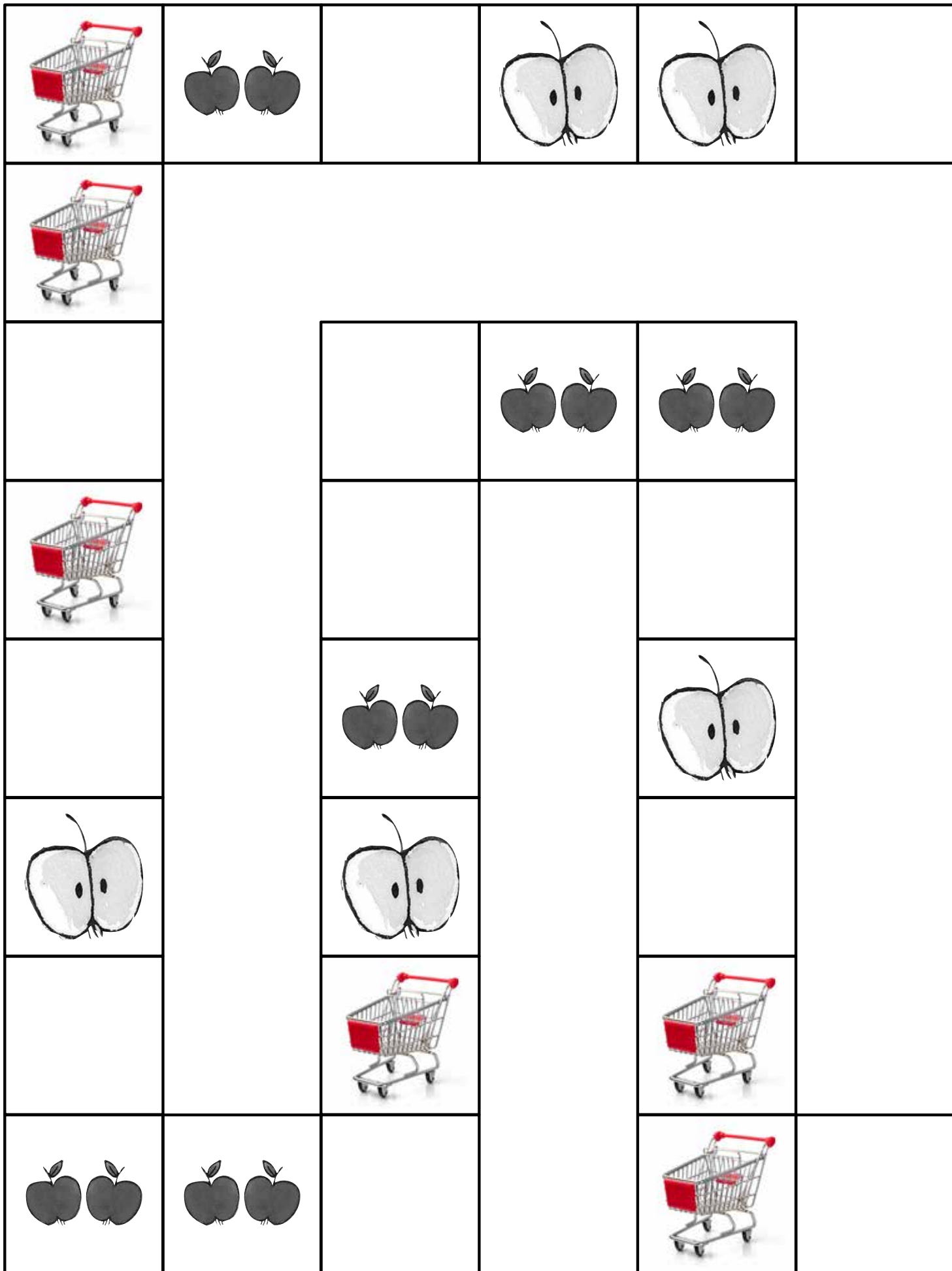
- Leerling 1 gooit met de dobbelsteen en gaat het aantal ogen dat hij/zij heeft gegooit vooruit.
- De leerling neemt een bedragkaartje. Dat bedrag krijgt hij/zij. Hij/zij kleurt dat bedrag op zijn/haar geldkaart (bv. wanneer de leerling een kaartje met € 2 heeft, kleurt hij/zij een muntstuk van € 2 op zijn/haar geldkaart).
- Wanneer een leerling op een vakje met twee appels belandt, krijgt hij/zij het dubbele van het bedrag op zijn/haar bedragkaartje.
- Wanneer een leerling op een vakje met een halve appel belandt, krijgt hij/zij de helft van het bedrag op zijn/haar bedragkaartje.
- Wanneer een leerling op een vakje met een winkelkarretje belandt, trekt hij/zij een speelgoedkaartje. De leerling kijkt op zijn/haar geldkaart of hij/zij dat speelgoed kan kopen. Hij/zij streept de biljetten/muntstukken die hij/zij daarvoor nodig heeft door. Het speelgoedkaartje blijft nu in zijn/haar bezit.
- De leerling die het eerst bij het spaarvarken is, heeft gewonnen.







		€ 8
		€ 2
		€ 5
		€ 3
		€ 1
		€ 10
		€ 6
		€ 4
		€ 9
		€ 3







		
--	---	--

Start

