

Rekendoel: Keersommen tot 10

Hondenrace

Benodigheden
Alleen het spel!

Aantal spelers
Van twee tot maximaal vier spelers.

Doel
Wie maakt als eerste de juiste keersom?

Vorbereiding
Schud de hondenok-kaartje. Leg deze stapel met gedekt op tafel. Leg alle hondenkaarten zo neer dat iedereen er direct bij kan.

Het spel
Draai een hondenok-kaart om. Alle spelers proberen nu een keersom te maken door de hondenkaarten te pakken. De uitkomst van de keersom moet liggen tussen, of gelijk zijn aan, de twee getallen die op het hondenok-kaartje staan. Zodra je denkt de juiste keersom te hebben gevonden mag je op het hondenok-kaartje slaan en je keersom bekend maken aan je medespelers. Als het antwoord goed is mag je het hondenok-kaartje pakken als punt. Wie heeft aan het eind de meeste punten?

Let op! Je mag kaartjes niet meer terugleggen als je deze hebt gepakt!

Klasklaar.nl

11-19



Klasklaar.nl

21-29



Klasklaar.nl

31-39



Klasklaar.nl

41-49



Klasklaar.nl

51-59



Klasklaar.nl

61-69



Klasklaar.nl

71-79



Klasklaar.nl

81-89



Klasklaar.nl

91-99



Klasklaar.nl

1



Klasklaar.nl

2



Klasklaar.nl

3



Klasklaar.nl

4



Klasklaar.nl

5



Klasklaar.nl

6



Klasklaar.nl

7



Klasklaar.nl

8



Klasklaar.nl

9



Klasklaar.nl

1



Klasklaar.nl

2



Klasklaar.nl

3



Klasklaar.nl

4



Klasklaar.nl

5



Klasklaar.nl

6



Klasklaar.nl

7



Klasklaar.nl

8



Klasklaar.nl

9



Klasklaar.nl