POOT VOOR POOT

Spelletjesboek



Vijf leuke spellen in één boek!

POOT VOOR POOT
Spelletjesboek

Wat is Poot voor Poot?

Poot voor Poot is een spel. Niet in een doos, maar in een boek.
Daarom zijn ook alleen de voorkanten van elk blad bedrukt.
Maar liefst vijf spellen vind je in dit boek:

LETTERS | CIJFERS | KEER | KEER-DELEN | SCRABBLE

Elk spel speel je met 75 kaartjes.

Wat doe je met de kaartjes?

- Op elk kaartje staat een letter of cijfer.
- Die noteer je op jouw scoreblad.
- Je maakt een woord of een som.
- Het deelspel (Keer-Delen) is extra spannend, want dat heeft een extra tol. Daarmee bepaal je de deelsom.
- Lees de spelregels van elk spel, want elk spel gaat weer een beetje anders.

Hoe werkt het?



De kaartjes moeten op elkaar aansluiten.

Staat er een hekje, dan kun je daar niet verder.

Zo speel je een spel:

1. Haal voorzichtig (snijden) de bladen met de spelkaartjes van een spel uit het boek.
2. Spelregels en scorebladen laat je zitten.
3. Je kunt een kopie maken van het scoreblad, maar je kunt jouw woorden of sommen ook op een apart A4-tje noteren.

Voor extra scorebladen kun je altijd terecht op:
https://www.sommenversnellen.nl/webwinkel/getal-van-de-dag/spelletjes-getal-van-de-dag/

Heel veel succes en leerplezier met de spelletjes van

POOT VOOR POOT!


A
B
POOT VOOR POOT
LETTERS
C
D

POOT VOOR POOT - LETTERS

Maak een route, verzamel letters en vorm woorden!

Spelregels

1. Schud alle kaartjes en leg ze omgekeerd op een stapel.
2. Iedere speler krijgt 5 kaartjes. Houd je kaartjes voor de andere spelers verborgen.
3. Leg 1 kaartje open in het midden. Dit is het startkaartje.
4. Leg om de beurt 1 kaartje aan de route. Staat er een hekje aan een kant, dan kun je daar niet verder. Kaartjes kun je alleen aan een open kant zonder hekje aanleggen.
5. Water moet aan water en gras moet aan gras aansluiten. Met een half water-half gras kaartje kun je de route laten veranderen.
6. Kun je geen kaartje aanleggen, pak dan 1 nieuw kaartje. Alle kaartjes op? Pak dan 5 nieuwe kaartjes.
7. De letter op ieder kaartje dat je zelf neerlegt, noteer je op jouw scoreblad.
8. Zodra je met je verzamelde letters een Nederlands woord van minimaal 3 letters kunt maken, streep je op jouw blad de gebruikte letters door en noteer je het woord en de score.
9. Elke letter is 1 punt.
10. Het spel stopt wanneer de stapel leeg is. Tel alle woordscores op. De speler met de hoogste totaalscore wint!

Onthoud: **HEKJE = STOP** • **OPEN KANT = VERDER**

Leg slim aan, verzamel letters en probeer woorden met veel punten te maken.

POOT VOOR POOT - LETTERS

SCOREBLAD

Naam: _____ **Datum:** _____

Mijn verzamelde letters

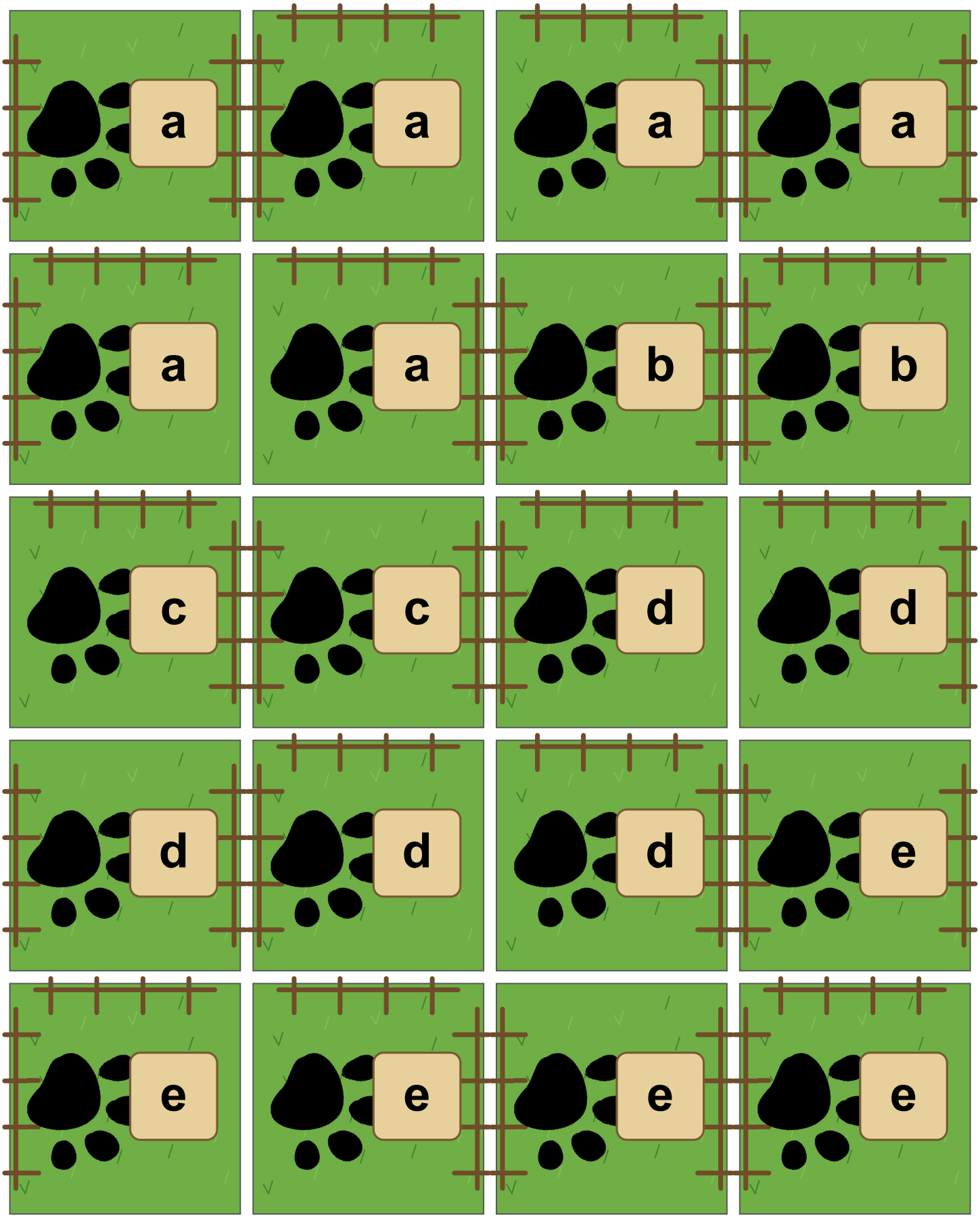
Schrijf elke verzamelde letter in een vakje. Streep de letter door zodra je hem in een woord gebruikt.

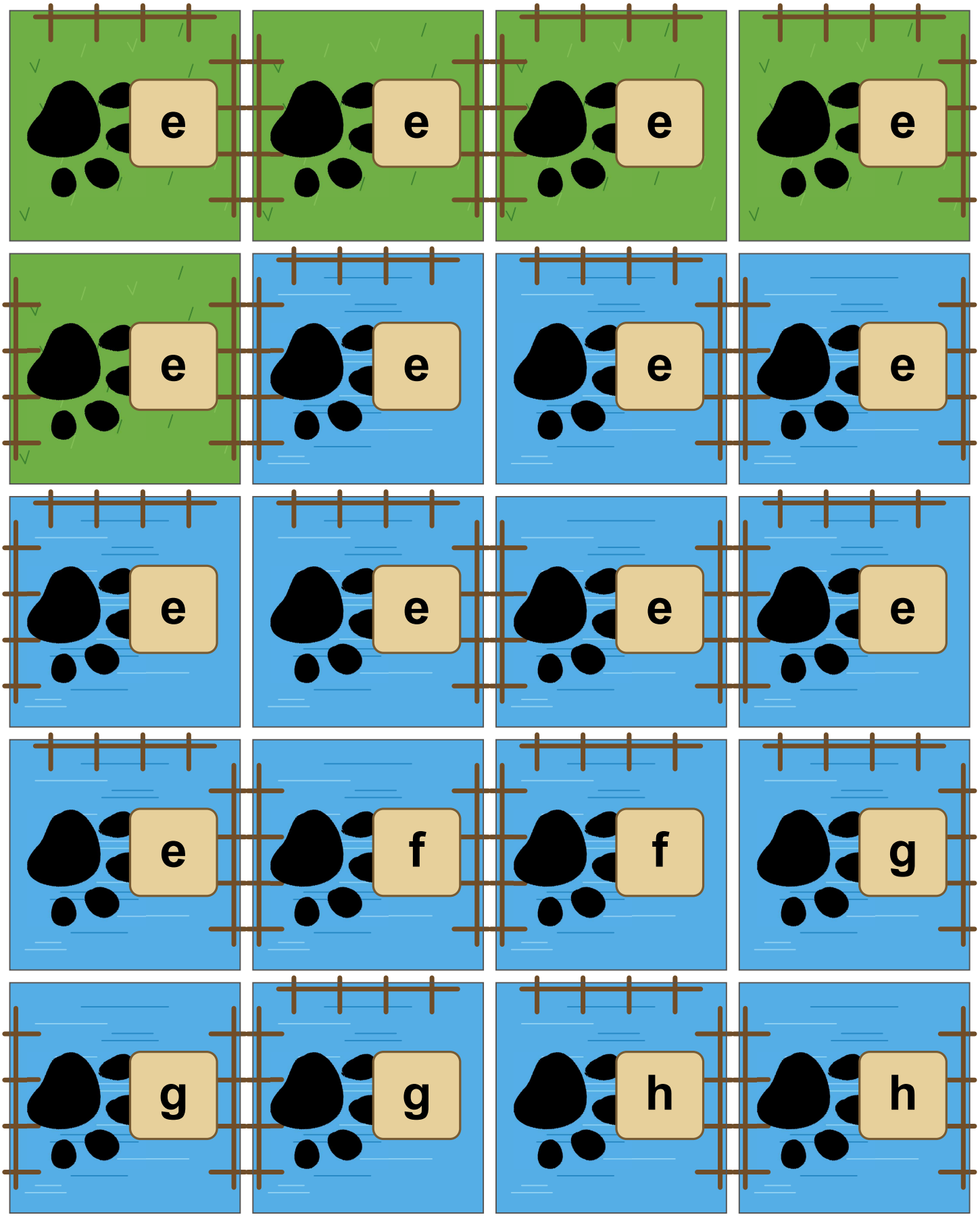
Mijn woorden en scores

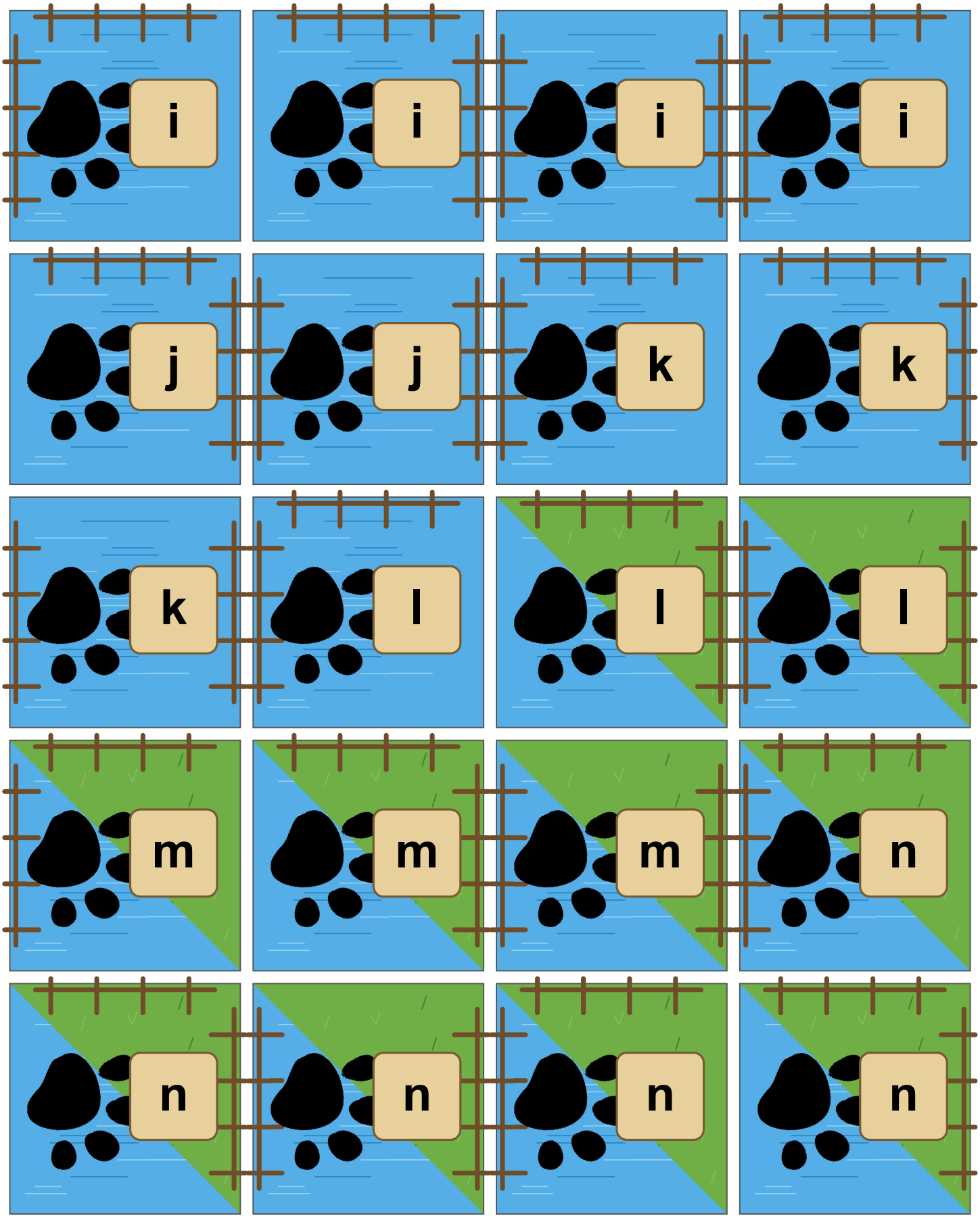
Elke letter is één punt.

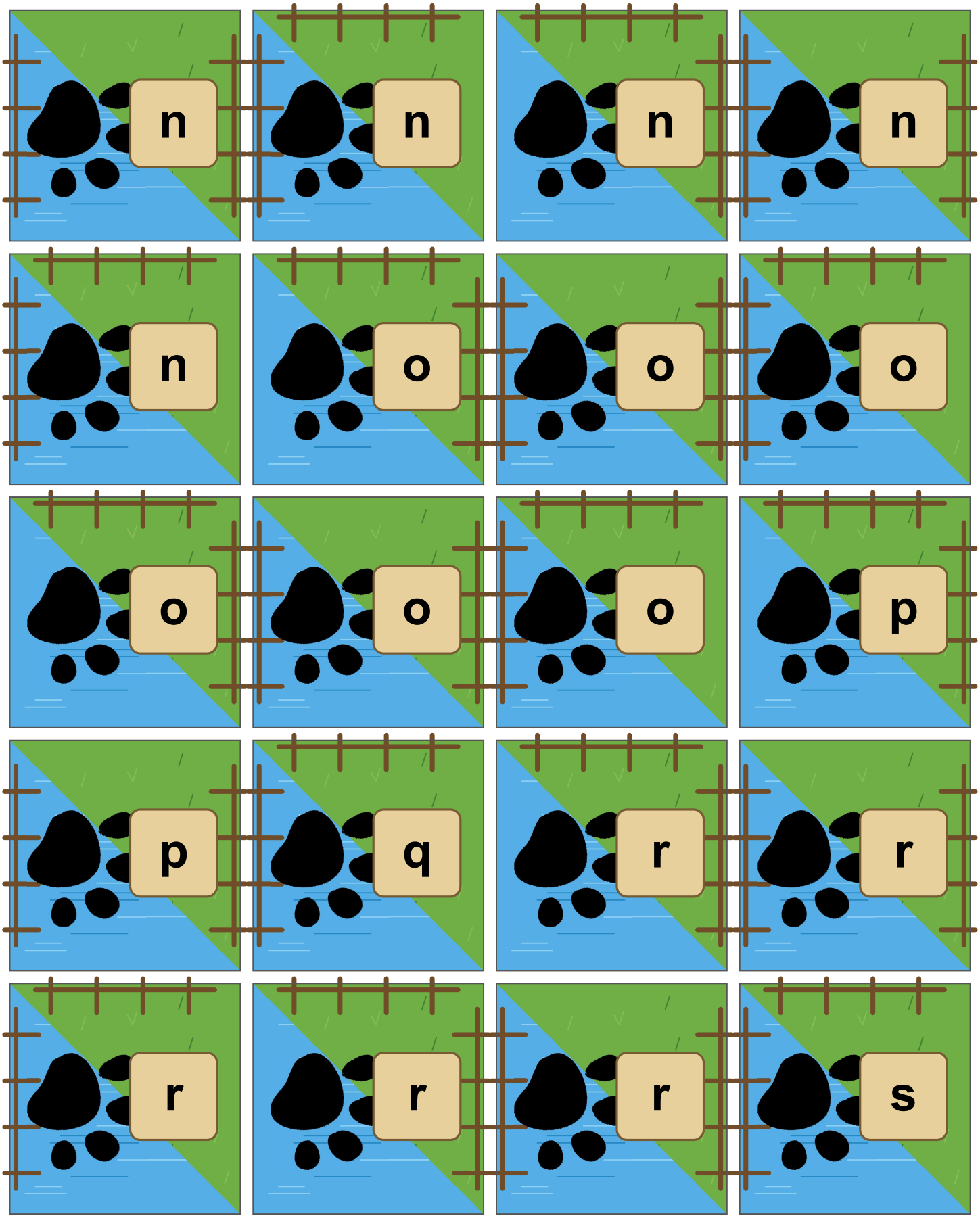
Nederlands woord	Punten
poot	4

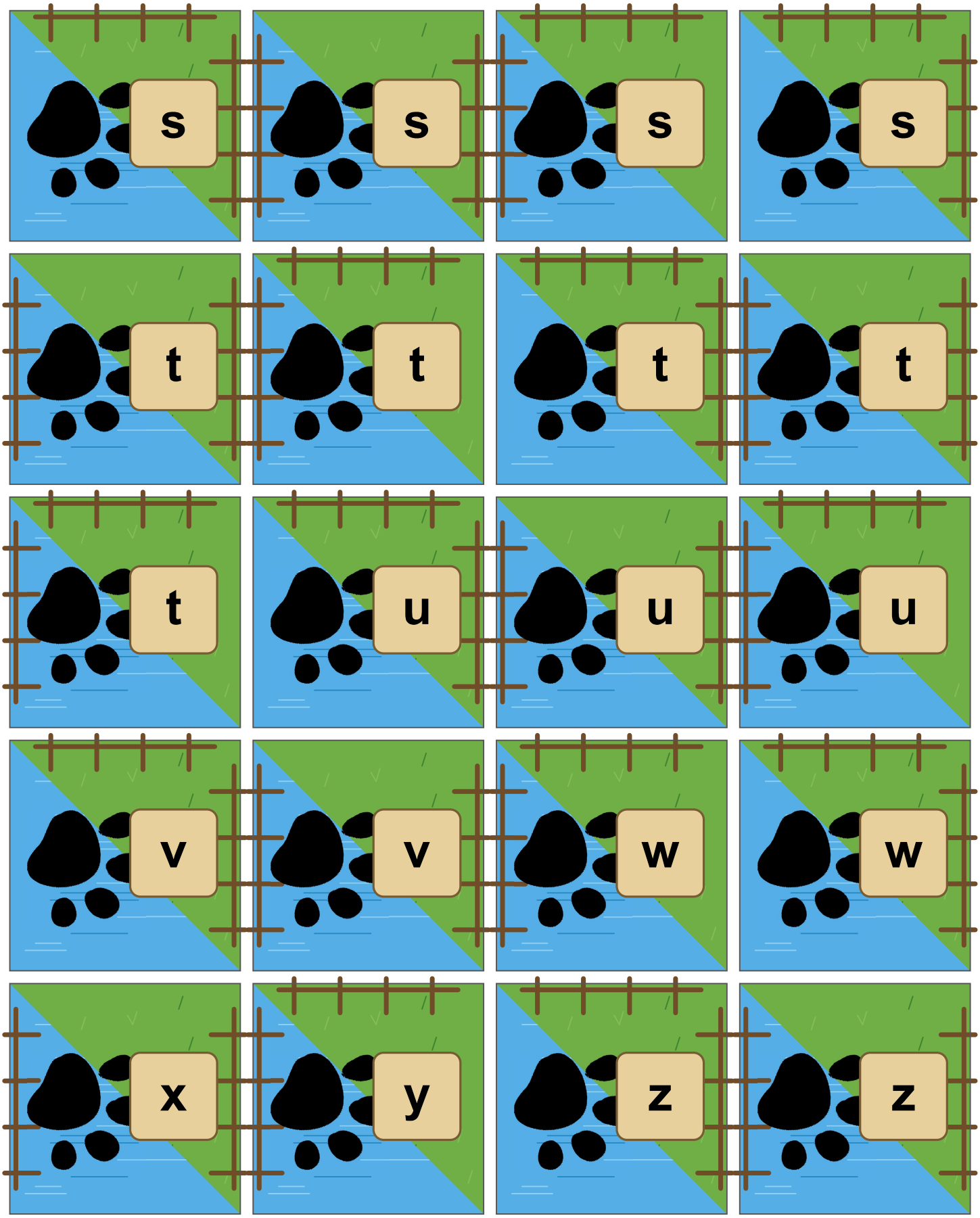
EINDSCORE: ☐


a
a
a
a
a
a
b
b
c
c
d
d
d
d
d
e
e
e
e
e


e
e
e
e
e
e
e
e
e
e
e
e
e
e
e
e
e
f
f
g
g
g
h
h


i
i
i
i
j
j
k
k
k
l
l
l
m
m
m
n
n
n
n
n


n
n
n
n
n
o
o
o
o
o
o
p
p
q
r
r
r
r
r
s


s
s
s
s
t
t
t
t
t
u
u
u
v
v
w
w
x
y
z
z


1
2
POOT VOOR POOT
CIJFERS
3
4

POOT VOOR POOT - CIJFERS

Maak een route, verzamel getallen en maak plus-sommen!

Spelregels

1. Schud alle kaartjes en leg ze omgekeerd op een stapel.
2. Iedere speler krijgt 5 kaartjes. Houd je kaartjes voor de andere spelers verborgen.
3. Leg 1 kaartje open in het midden. Dit is het startkaartje.
4. Leg om de beurt 1 kaartje aan de route. Staat er een hekje aan een kant, dan kun je daar niet verder. Kaartjes kun je alleen aan een open kant zonder hekje aanleggen.
5. Zand moet aan zand en gras moet aan gras aansluiten. Met een half zand-half gras kaartje kun je de route laten veranderen.
6. Kun je geen kaartje aanleggen, pak dan 1 nieuw kaartje. Alle kaartjes op? Pak dan 5 nieuwe kaartjes.
7. Maak met 2 getallen een plus-som.
8. Het spel stopt wanneer de stapel leeg is. Tel alle scores op. De speler met de hoogste totaalscore wint.

Onthoud: **HEKJE = STOP** • **OPEN KANT = VERDER**

Leg slim aan, verzamel getallen en maak plus-sommen.

POOT VOOR POOT - CIJFERS

SCOREBLAD

Naam: _____ **Datum:** _____

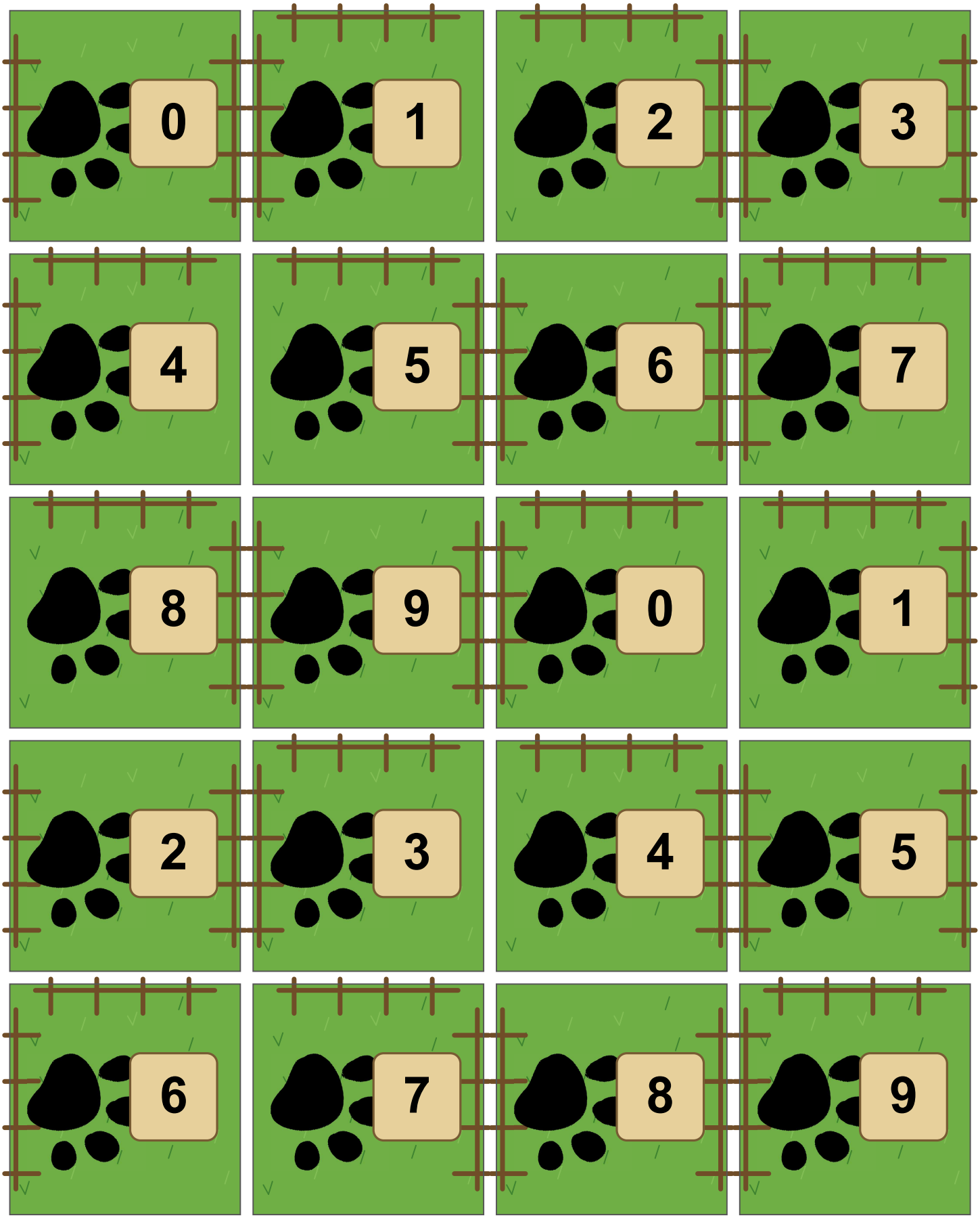
Mijn verzamelde getallen

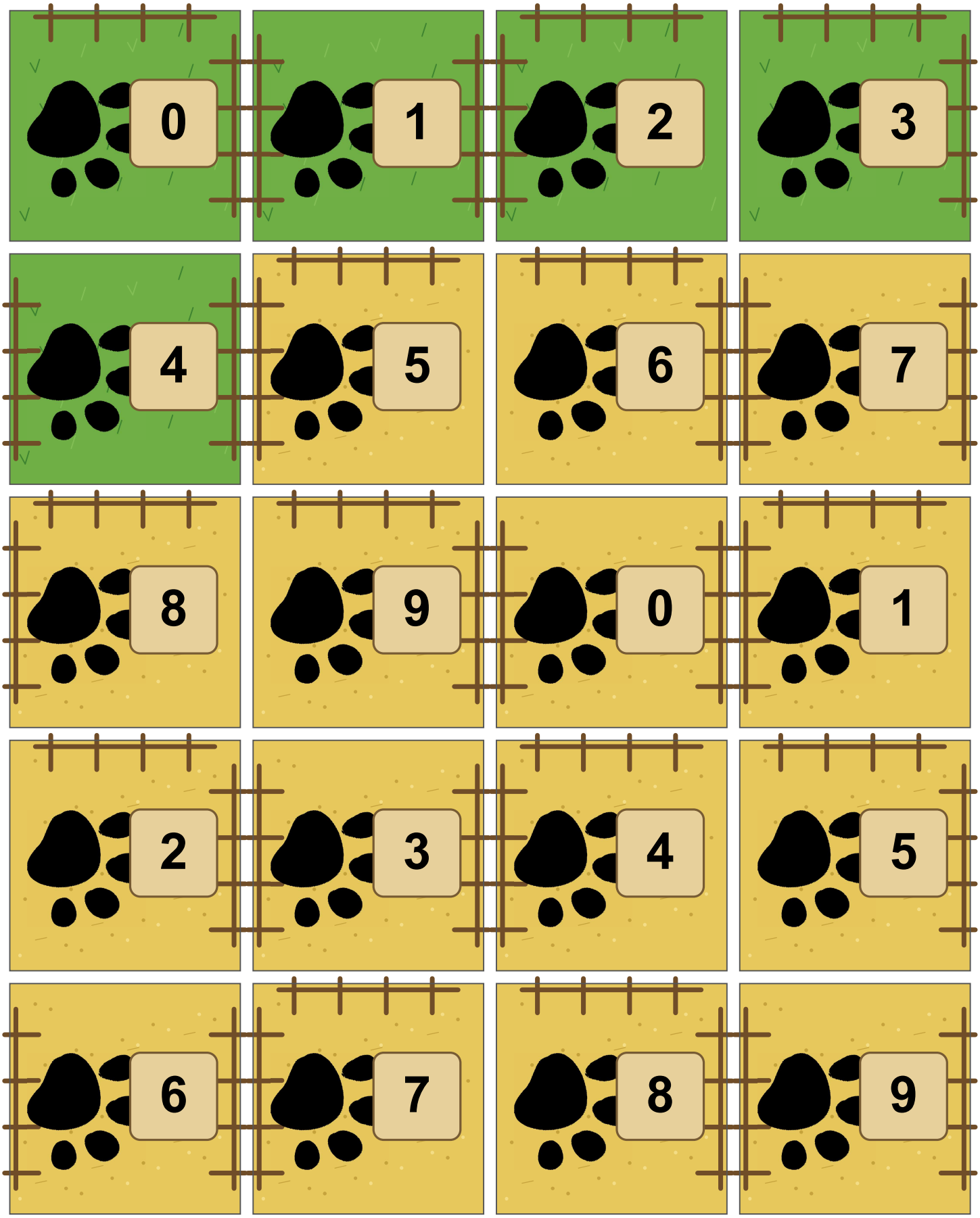
Schrijf de getallen in een vakje en maak er een erbij-som van.

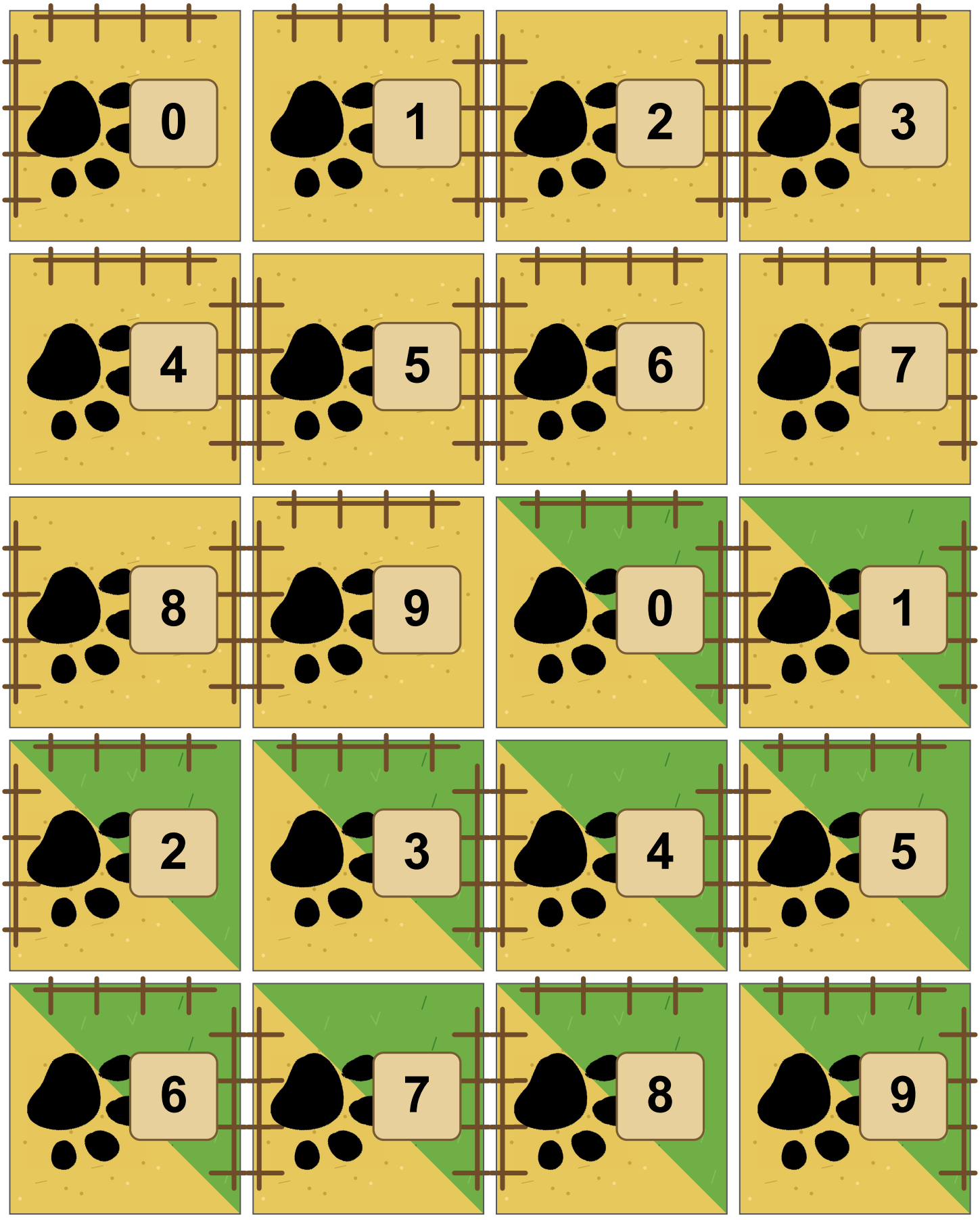
☐ + ☐ = ☐	☐ + ☐ = ☐
☐ + ☐ = ☐	☐ + ☐ = ☐
☐ + ☐ = ☐	☐ + ☐ = ☐
☐ + ☐ = ☐	☐ + ☐ = ☐
☐ + ☐ = ☐	☐ + ☐ = ☐
☐ + ☐ = ☐	☐ + ☐ = ☐

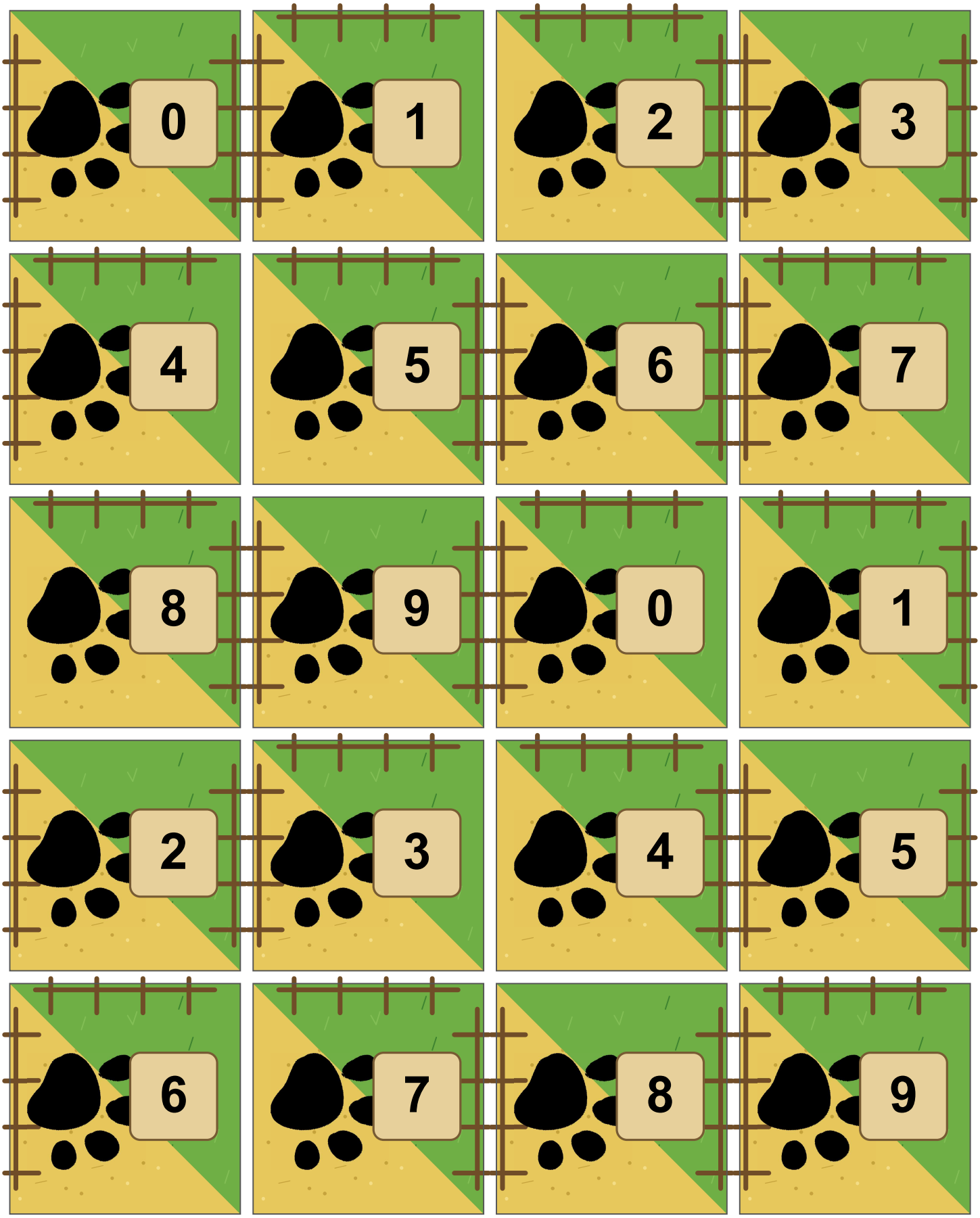
EINDSCORE

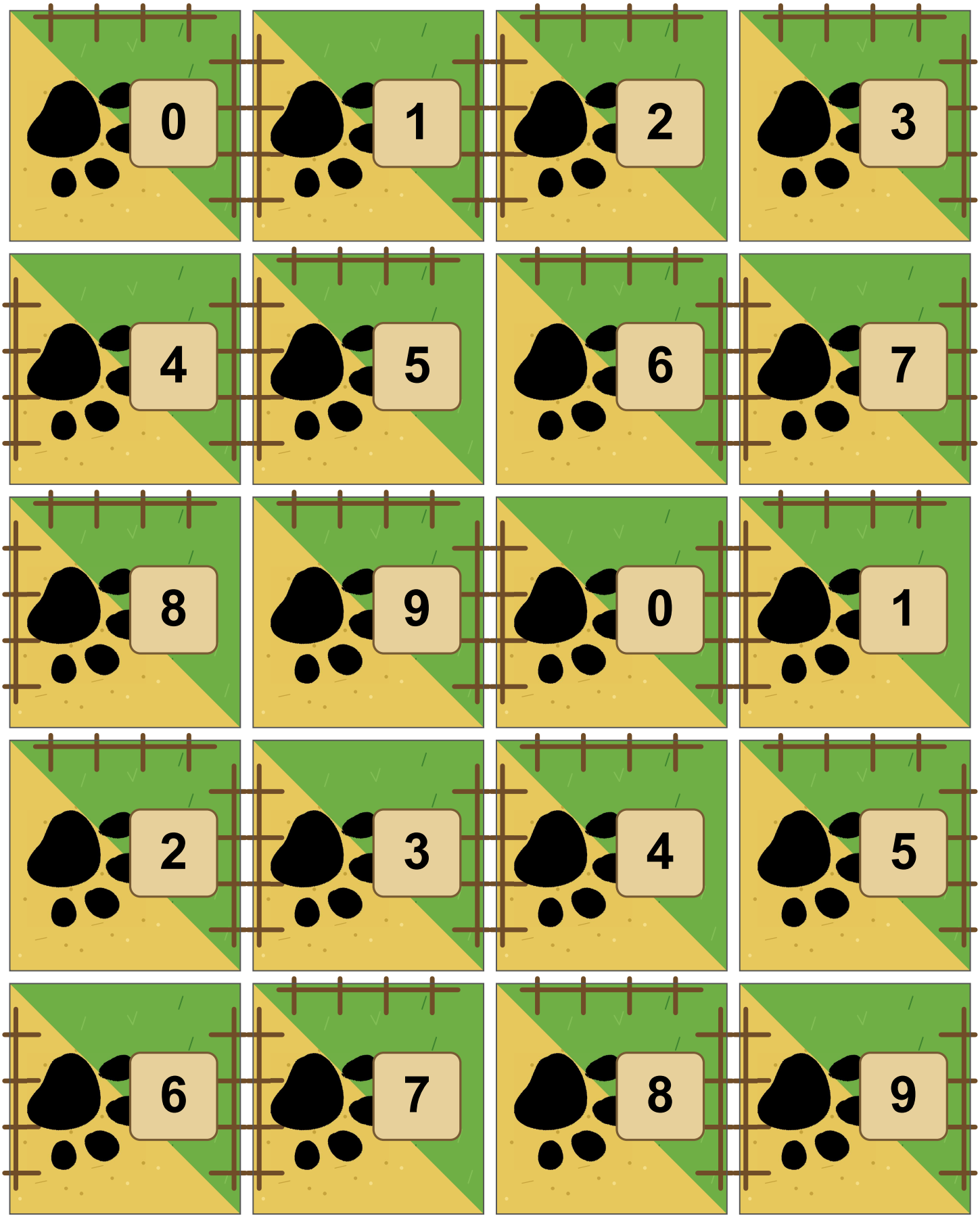
Tel alle antwoorden bij elkaar op. ☐


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


2×3
POOT VOOR POOT
KEER
6×7
4×5
8×4

POOT VOOR POOT - KEER

Maak een route, verzamel getallen en maak keer-sommen!

Spelregels

1. Schud alle kaartjes en leg ze omgekeerd op een stapel.
2. Iedere speler krijgt 5 kaartjes. Houd je kaartjes voor de andere spelers verborgen.
3. Leg 1 kaartje open in het midden. Dit is het startkaartje.
4. Leg om de beurt 1 kaartje aan de route. Staat er een hekje aan een kant, dan kun je daar niet verder. Kaartjes kun je alleen aan een open kant zonder hekje aanleggen.
5. Stenen moet aan stenen en gras moet aan gras aansluiten. Met een half stenen-half gras kaartje kun je de route laten veranderen.
6. Kun je geen kaartje aanleggen, pak dan 1 nieuw kaartje. Alle kaartjes op? Pak dan 5 nieuwe kaartjes.
7. Maak met 2 getallen een keer-som.
8. Het spel stopt wanneer de stapel leeg is. Tel jouw 3 hoogste scores bij elkaar op. De speler met de hoogste totaalscore wint.

Onthoud: **HEKJE = STOP** • **OPEN KANT = VERDER**

Leg slim aan, verzamel getallen en maak keer-sommen.

POOT VOOR POOT - KEER

SCOREBLAD

Naam: _____ **Datum:** _____

Mijn verzamelde getallen

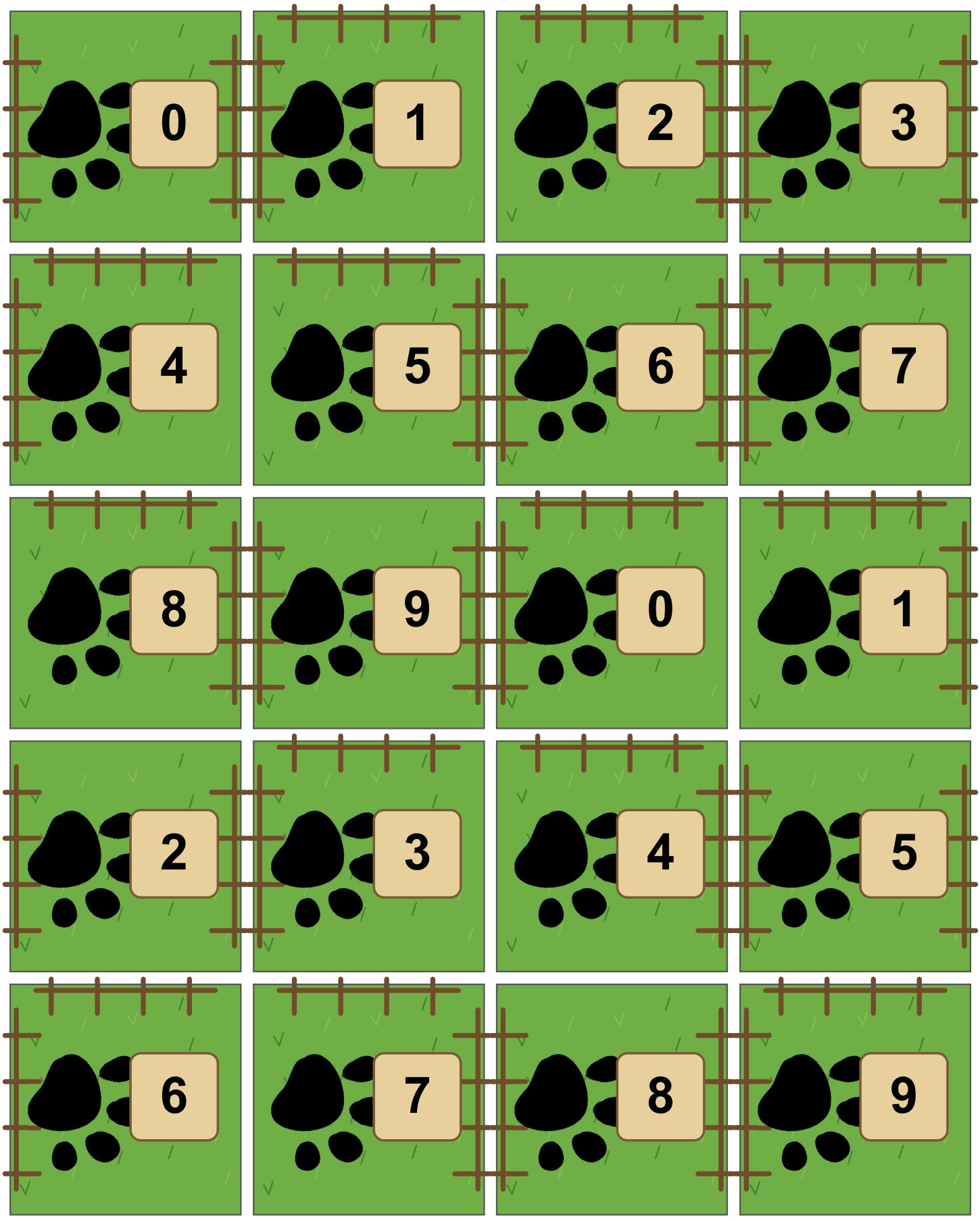
Schrijf de getallen in een vakje en maak er een keer-som van.

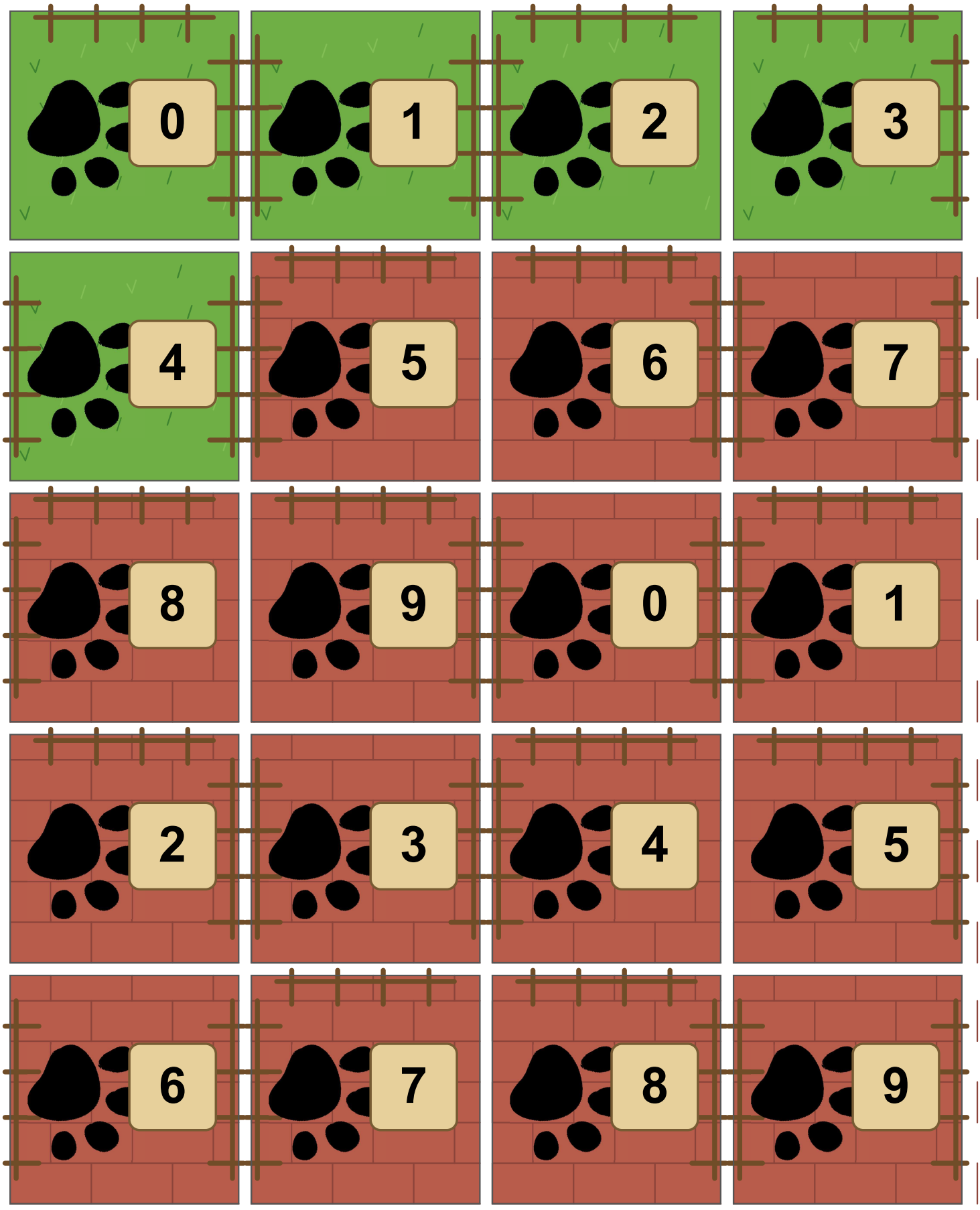
	x		=				x		=	
	x		=				x		=	
	x		=				x		=	
	x		=				x		=	
	x		=				x		=	
	x		=				x		=	

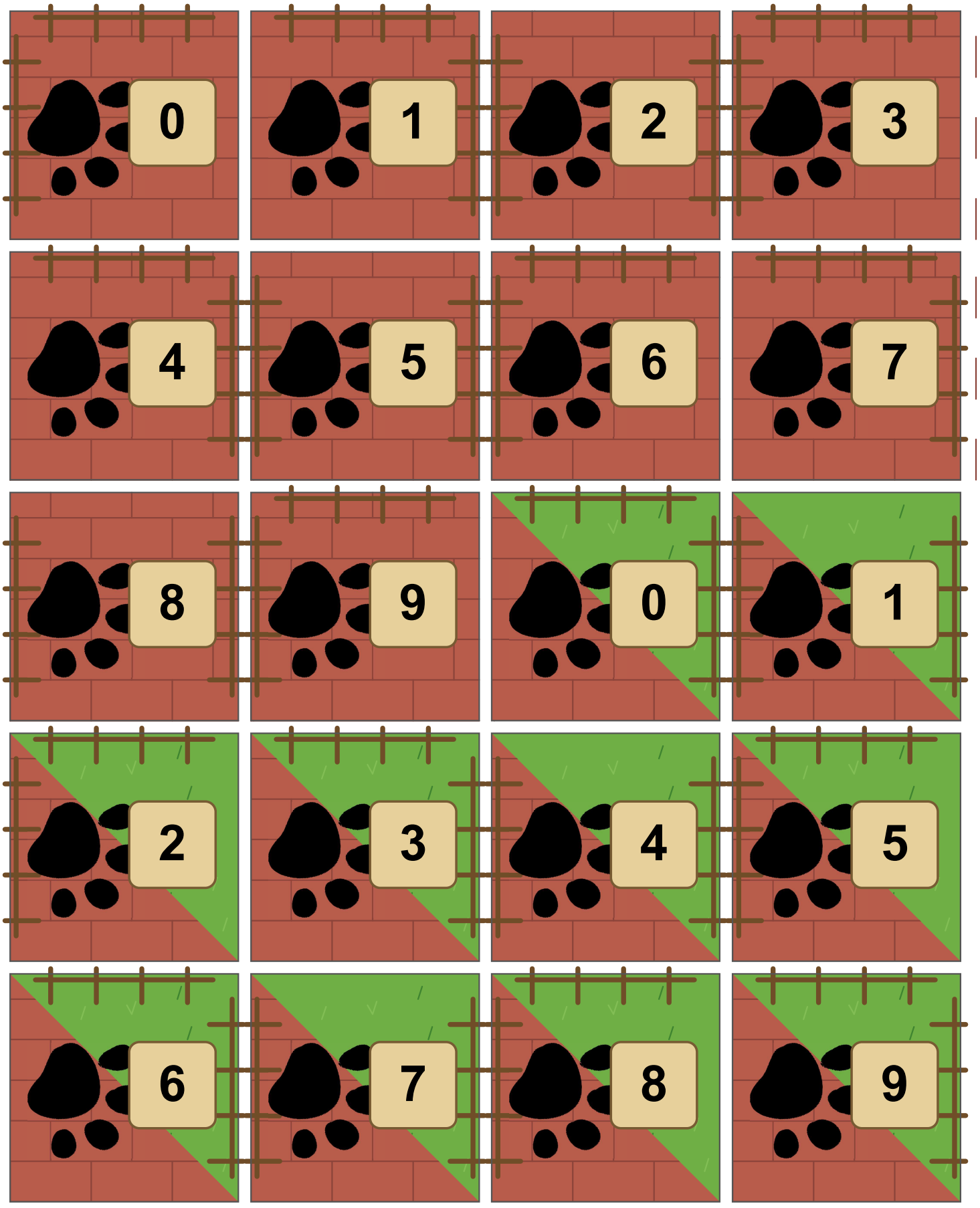
EINDSCORE

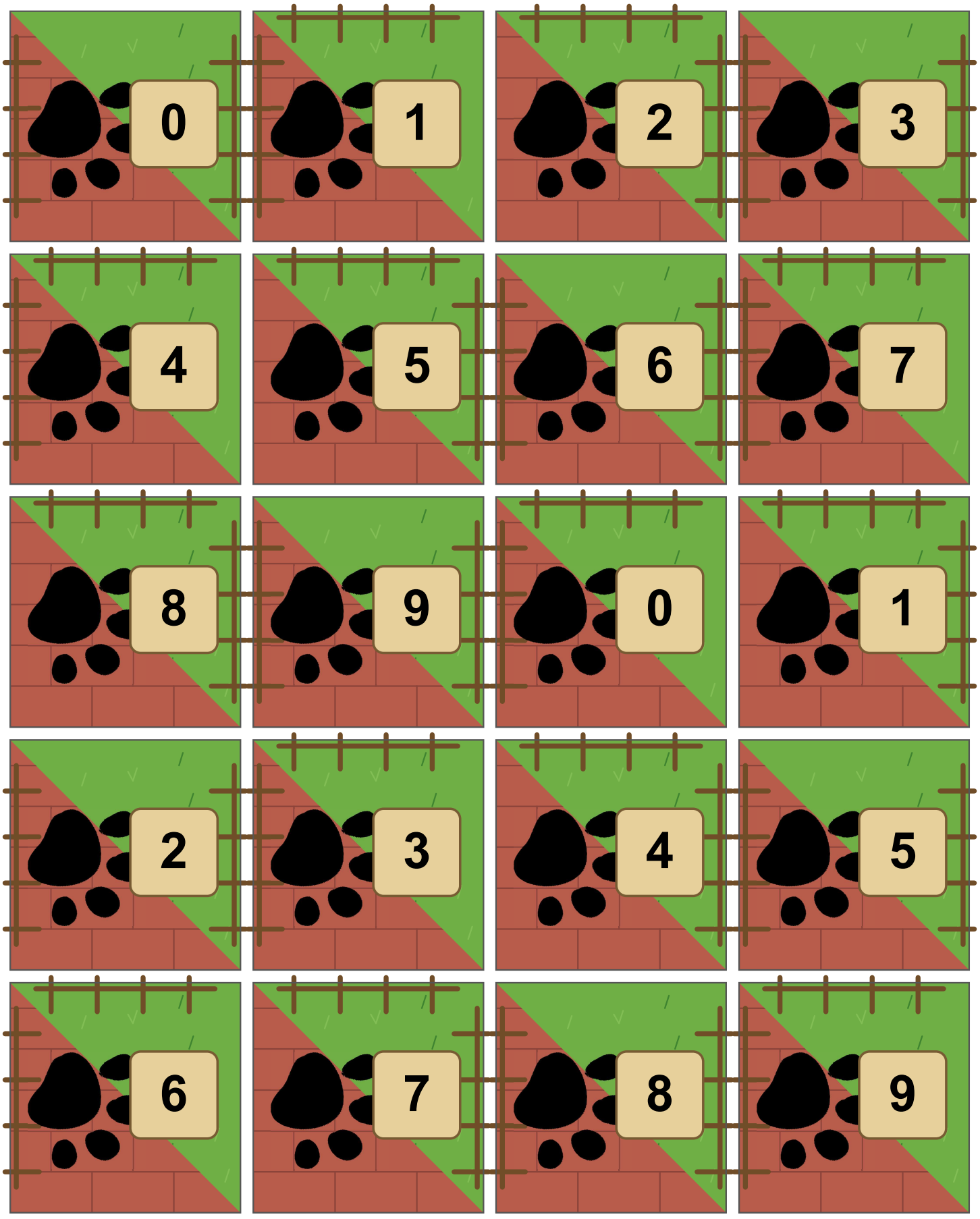
Tel jouw 3 hoogste scores bij elkaar op.

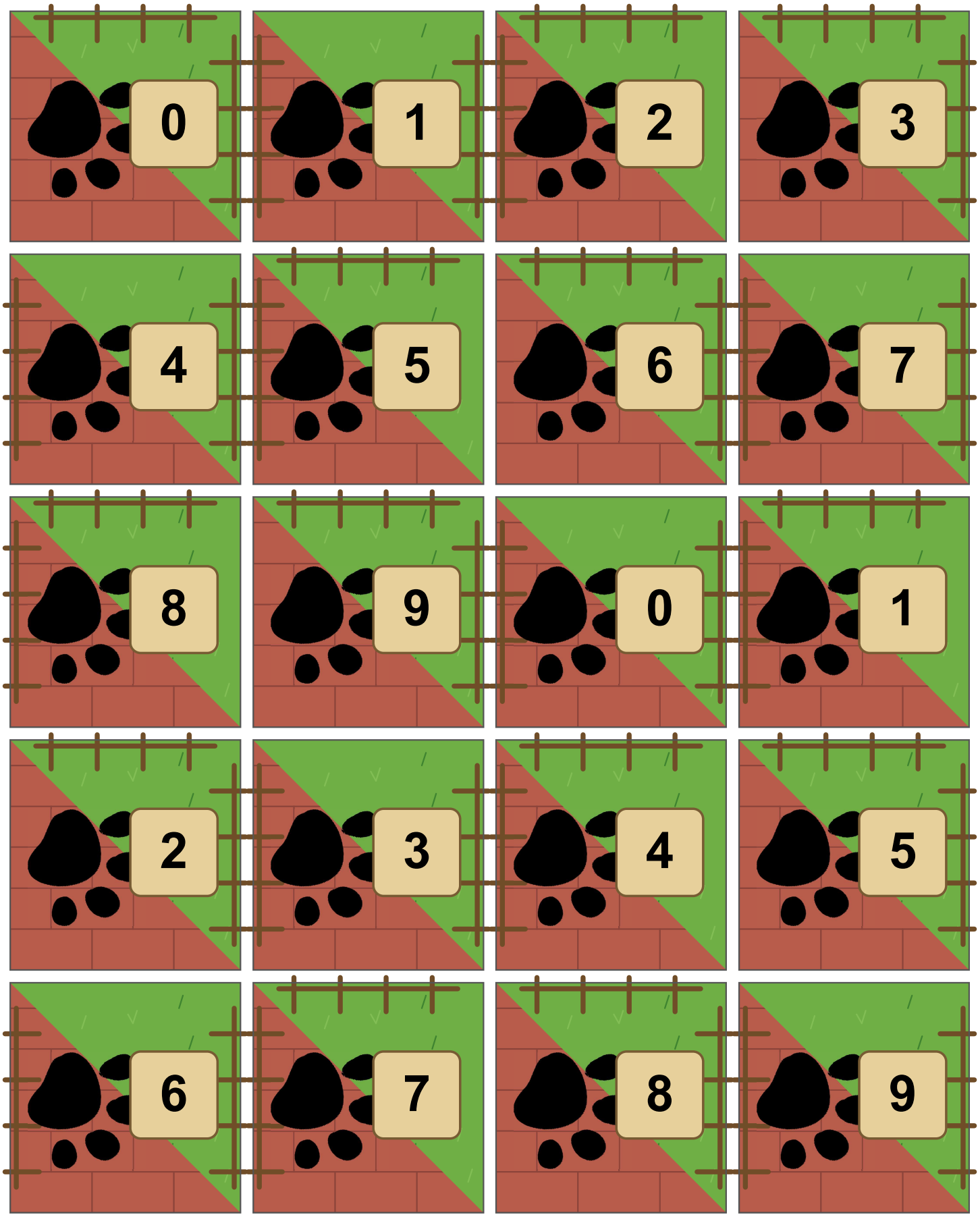
	+		+		=	


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


POOT VOOR POOT
KEER-DELEN

POOT VOOR POOT - KEER EN DELEN

Maak een route, verzamel getallen, keer en deel!

Spelregels

1. Schud alle kaartjes en leg ze omgekeerd op een stapel.
2. Iedere speler krijgt 5 kaartjes. Houd je kaartjes voor de andere spelers verborgen.
3. Leg 1 kaartje open in het midden. Dit is het startkaartje.
4. Leg om de beurt 1 kaartje aan de route. Staat er een hekje aan een kant, dan kun je daar niet verder. Kaartjes kun je alleen aan een open kant zonder hekje aanleggen.
5. Grindstenen moeten aan grindstenen en gras moet aan gras aansluiten. Met een half grindstenen-half gras kaartje kun je de route laten veranderen.
6. Kun je geen kaartje aanleggen, pak dan 1 nieuw kaartje. Alle kaartjes op? Pak dan 5 nieuwe kaartjes.
7. Noteer de getallen van de kaartjes die jij neerlegt op je scoreblad.
8. Maak met 2 getallen een keer-som. Draai aan de getallentol en maak de deelsom.



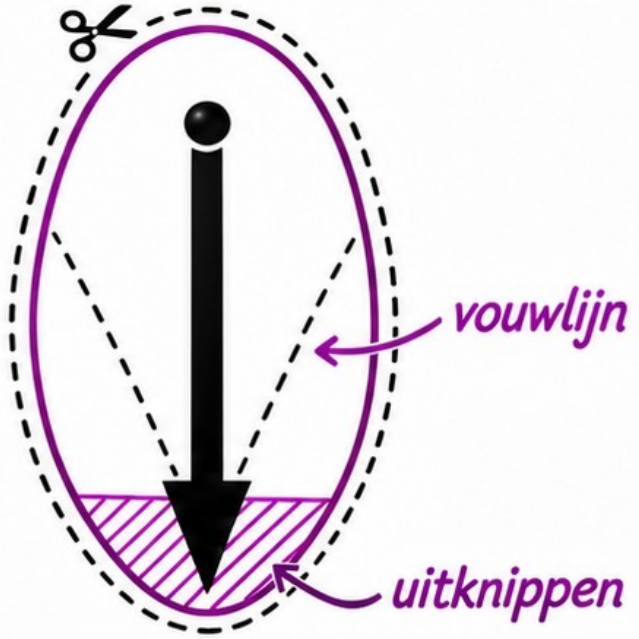
9. Het spel stopt wanneer de stapel leeg is. Tel jouw 3 hoogste scores bij elkaar op. De speler met de hoogste totaalscore wint.

Onthoud: **HEKJE = STOP** • **OPEN KANT = VERDER**

Leg slim aan, verzamel getallen en maak keer- en deelsommen.

Getallentol





Zo maak je de tol

1. Print en lamineer dit blad.
2. Knip de tol en de pijl uit.
3. Vouw de flappen van de pijl en maak een ruim gat op de stip.
4. Bevestig de pijl met een splitpen in het midden van de tol.



POOT VOOR POOT - KEER EN DELEN

SCOREBLAD



Naam: _____ **Datum:** _____

Mijn keer- en deelsommen

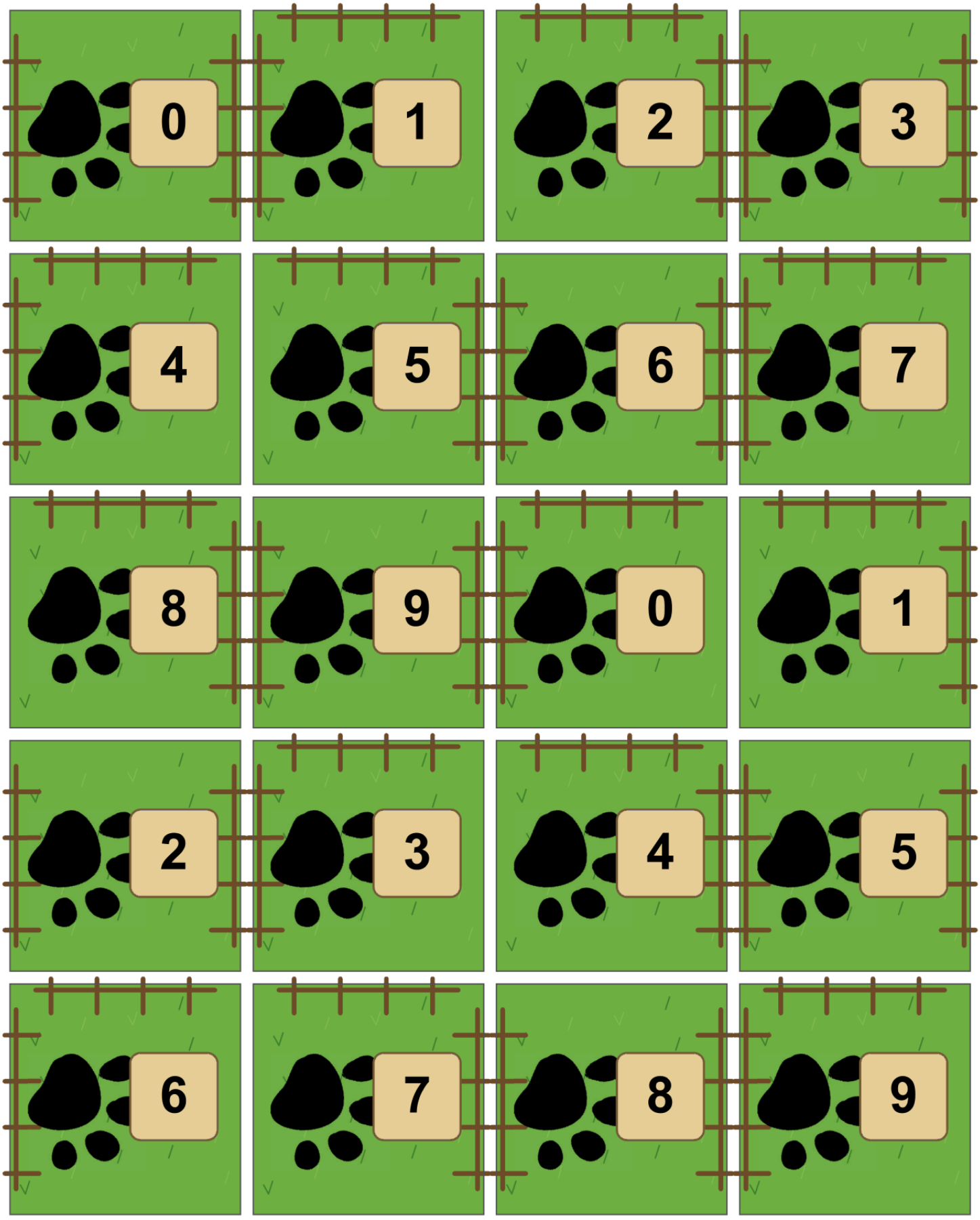
Noteer je getallen, maak een keersom en gebruik de getallentol voor de deelsom.

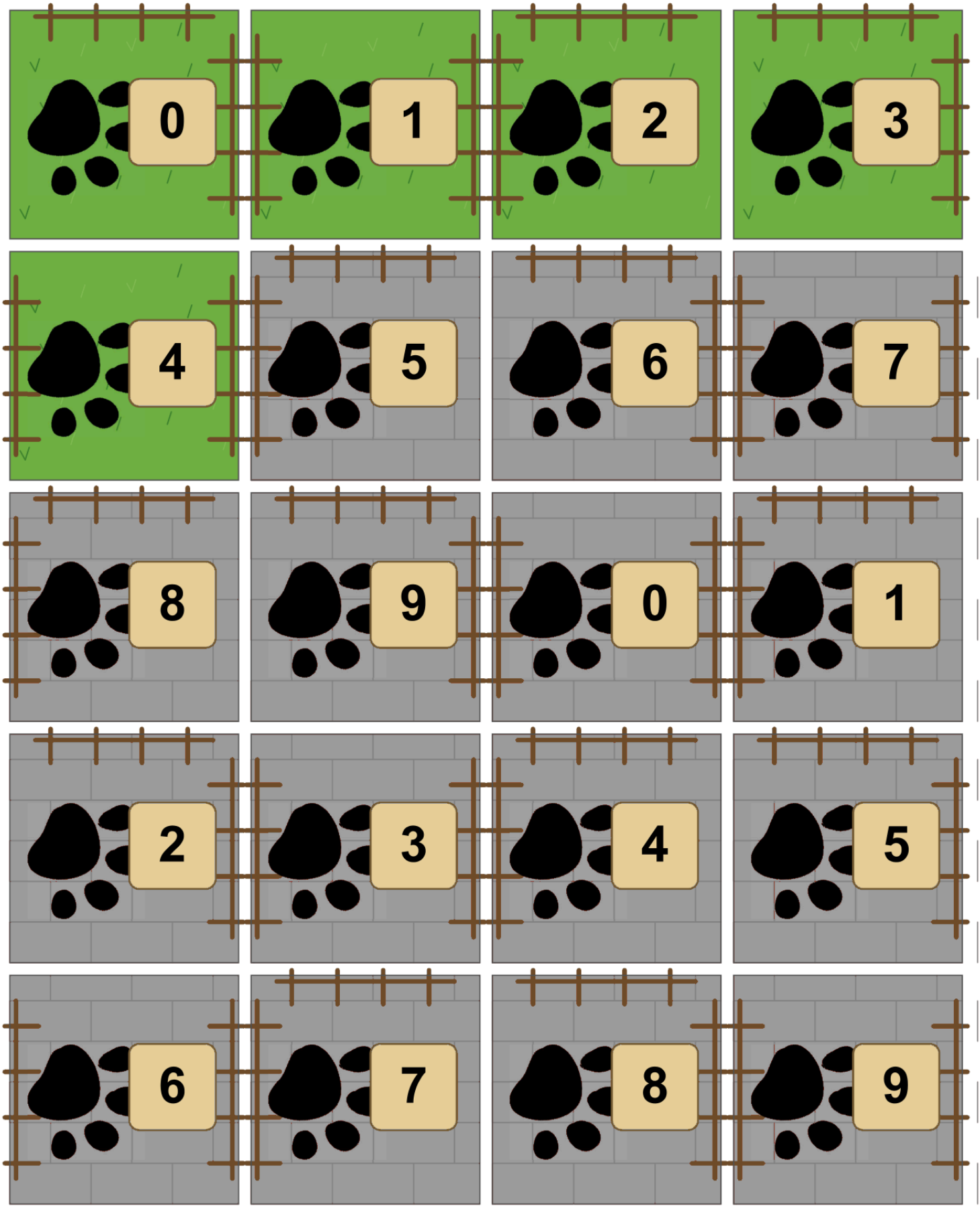
☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=
☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=
☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=
☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=
☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=
☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=
☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=
☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=
☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=
☐	÷	☐	=	☐	×	☐	=	☐	÷	☐	=

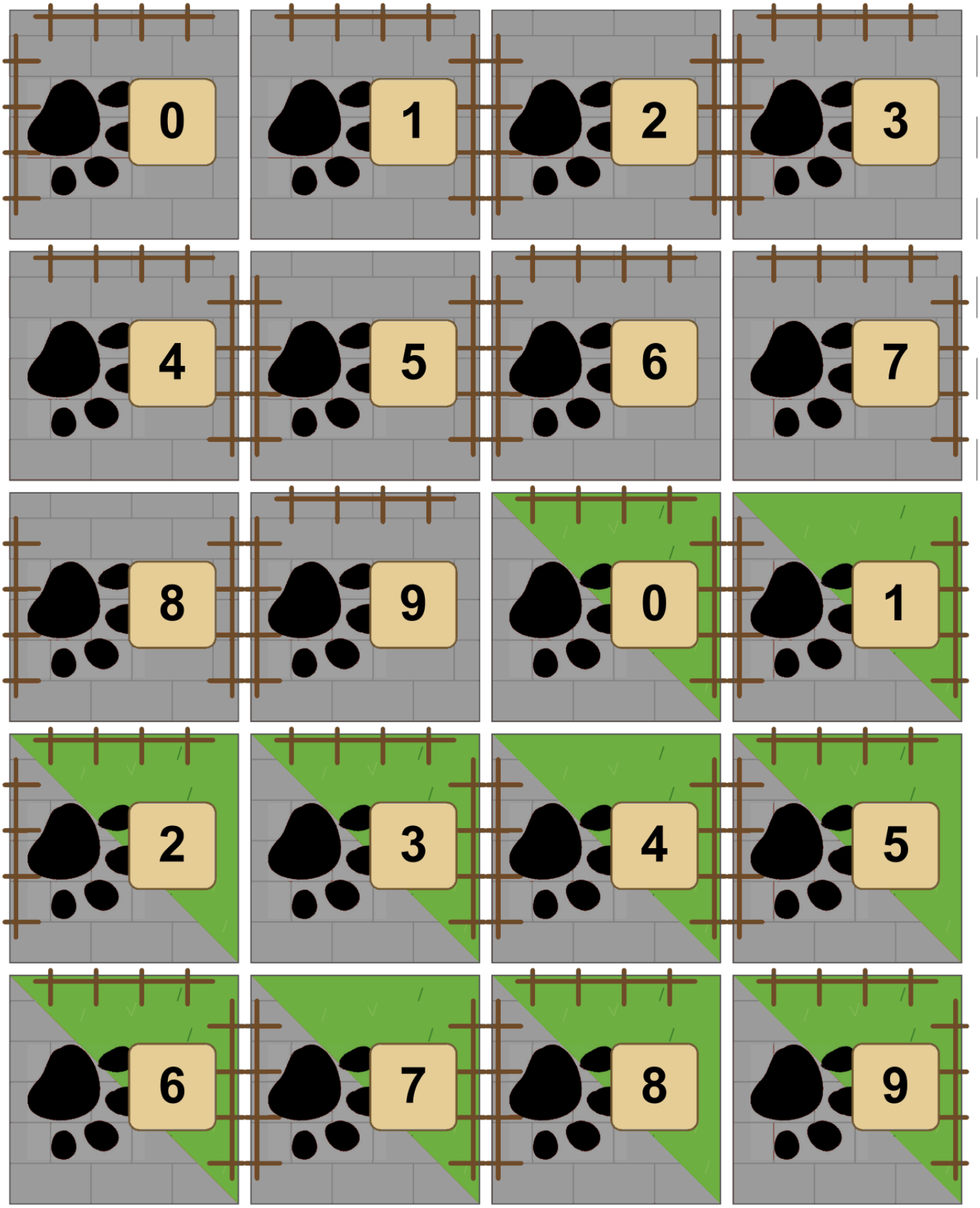
EINDSCORE

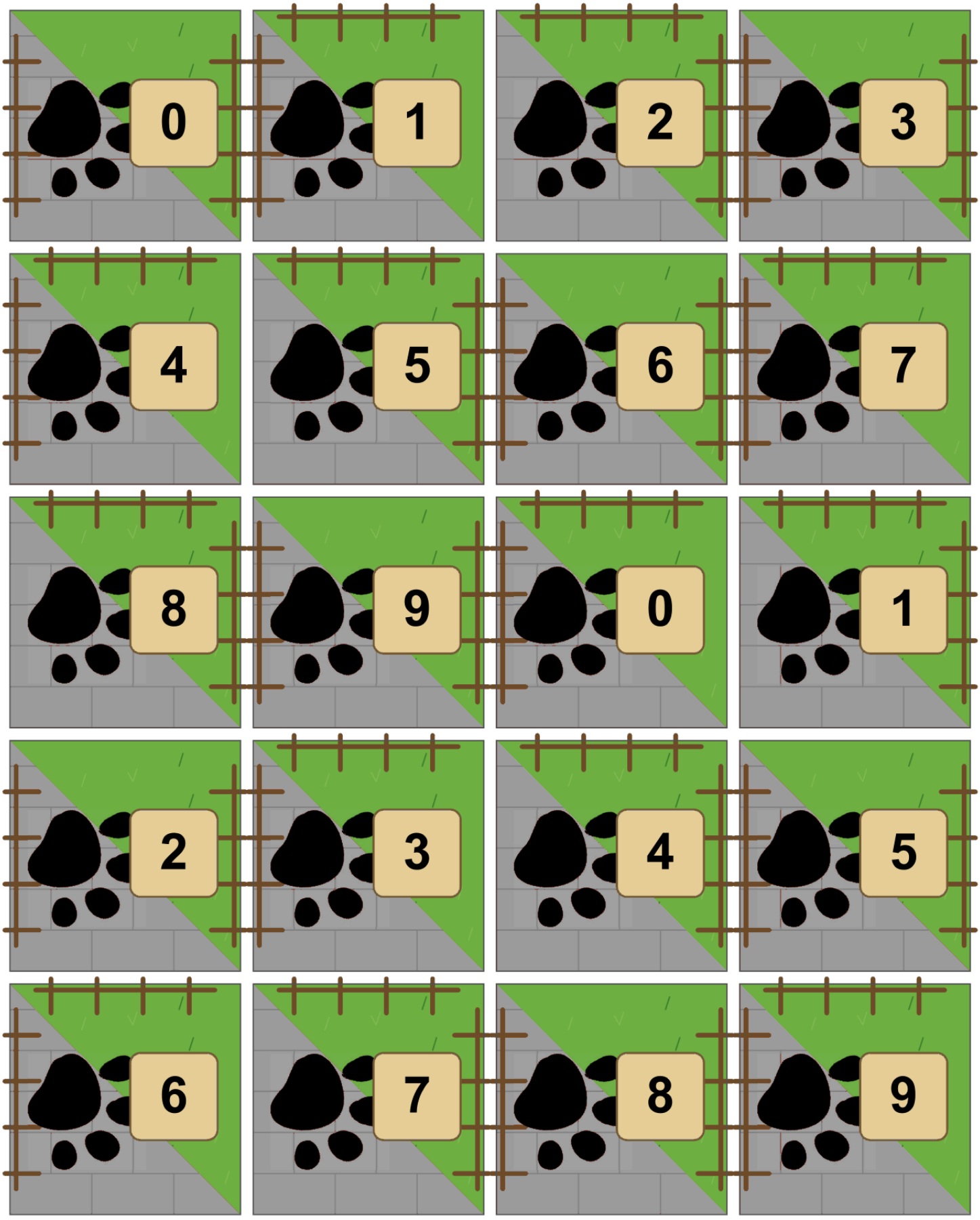
Tel jouw 3 hoogste scores bij elkaar op.

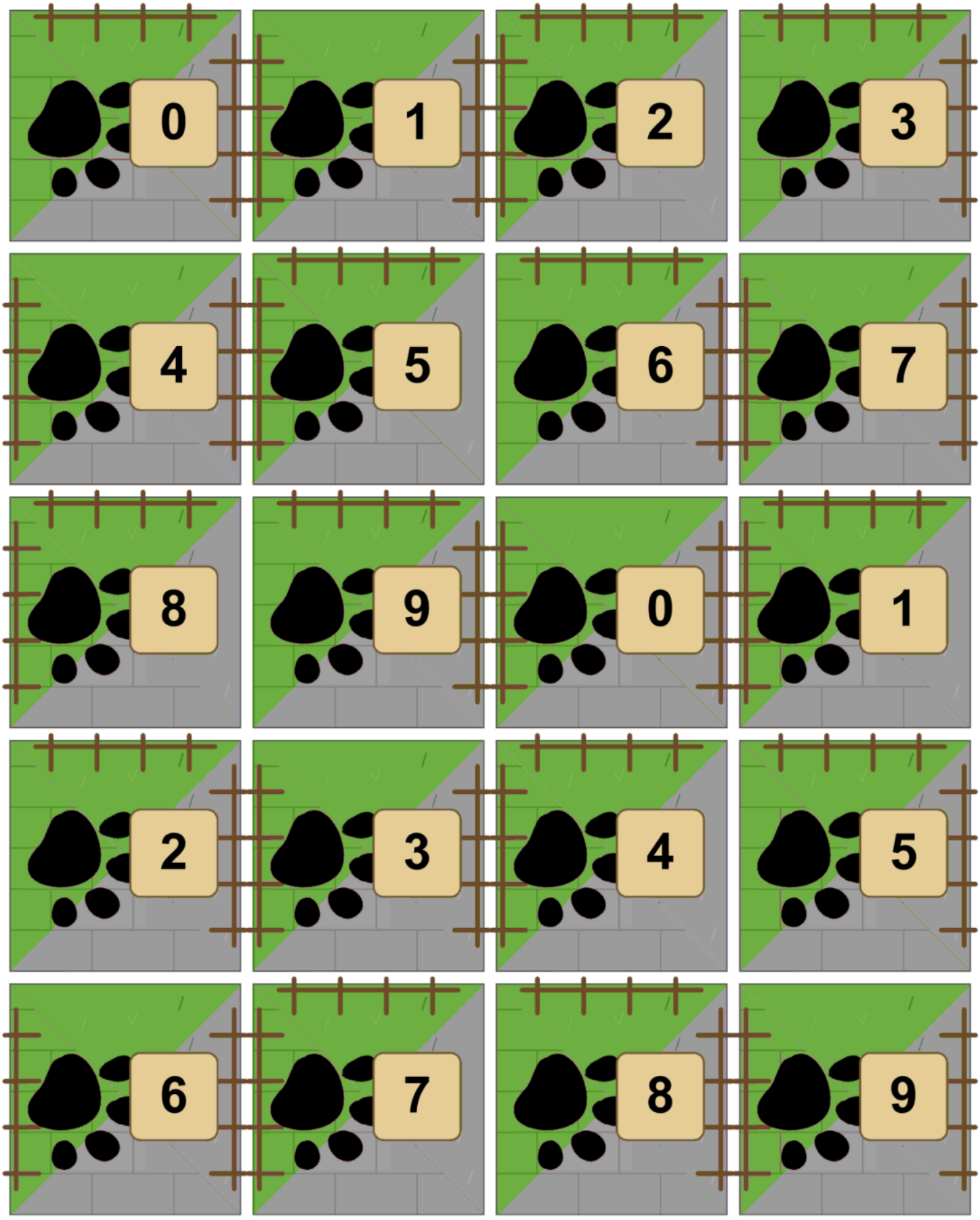
☐ + ☐ + ☐ = ☐


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


T 1
POOT VOOR POOT
A 1
R 1
SCRABBLE
S 1

POOT VOOR POOT

Maak een route, verzamel letters en vorm woorden!

Spelregels

1. Schud alle kaartjes en leg ze omgekeerd op een stapel.
2. Iedere speler krijgt 5 kaartjes. Houd je kaartjes voor de andere spelers verborgen.
3. Leg 1 kaartje open in het midden. Dit is het startkaartje.
4. Leg om de beurt 1 kaartje aan de route. Staat er een hekje aan een kant, dan kun je daar niet verder. Kaartjes kun je alleen aan een open kant zonder hekje aanleggen.
5. Gras moet aan gras en stenen moeten aan stenen aansluiten. Met een half gras-half stenen kaartje kun je de route laten veranderen.
6. Kun je geen kaartje aanleggen? Pak dan 1 nieuw kaartje. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Alle kaartjes op? Pak 5 nieuwe kaartjes.
7. De letter op ieder kaartje dat je zelf neerlegt, noteer je op jouw scoreblad.
8. Zodra je met je verzamelde letters een Nederlands woord van minimaal 3 letters kunt maken, streep je op jouw blad de gebruikte letters door en noteer je het woord en de score.
9. Tel voor de score de Scrabble-punten van alle letters van jouw woord bij elkaar op.
10. Het spel stopt wanneer de stapel leeg is. Tel alle woordscores op. De speler met de hoogste totaalscore wint!

Onthoud: **HEKJE = STOP** • **OPEN KANT = VERDER**

Leg slim aan, verzamel letters en probeer woorden met veel punten te maken.

POOT VOOR POOT - SCRABBLE

SCOREBLAD

Naam: _____ **Datum:** _____

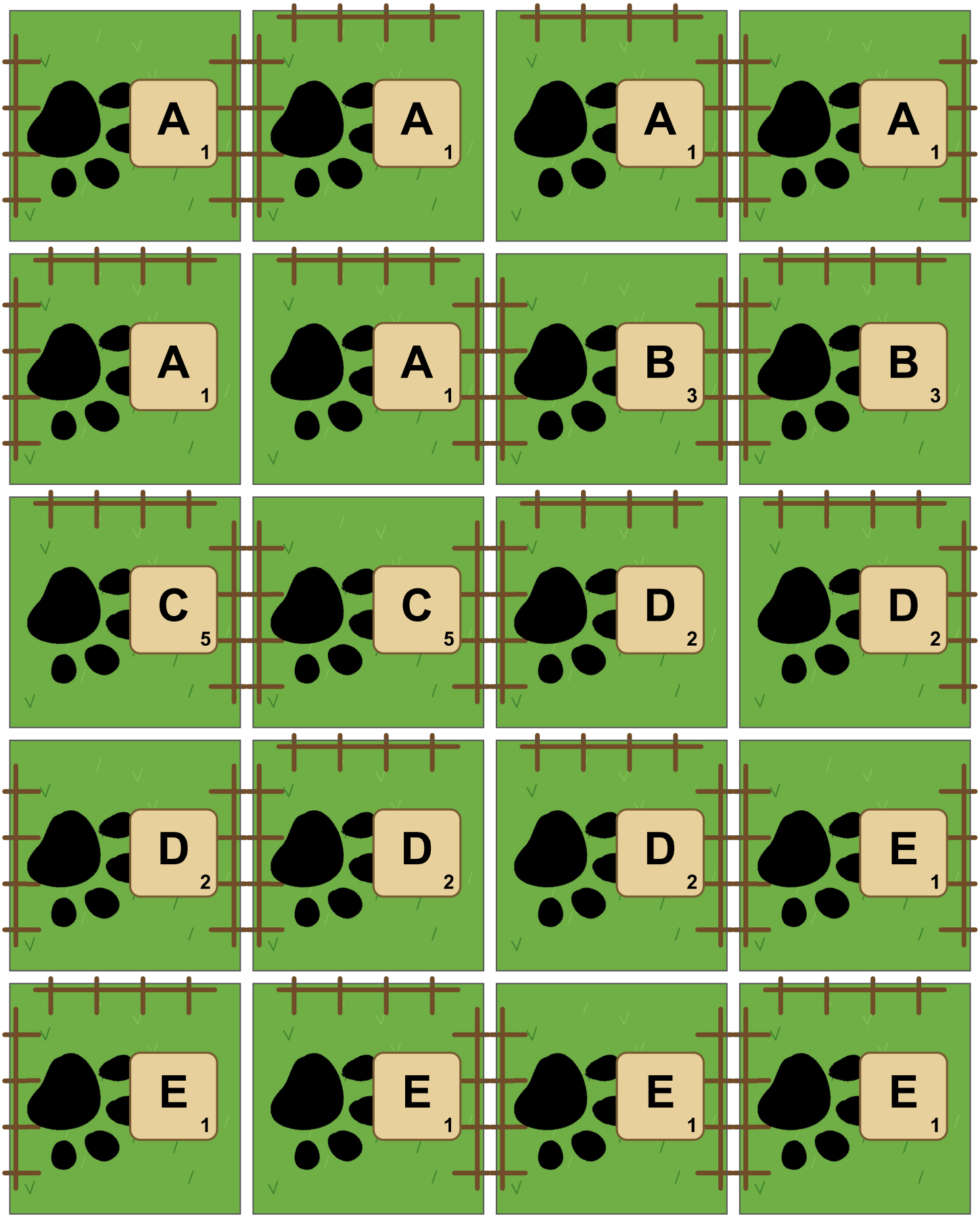
Mijn verzamelde letters

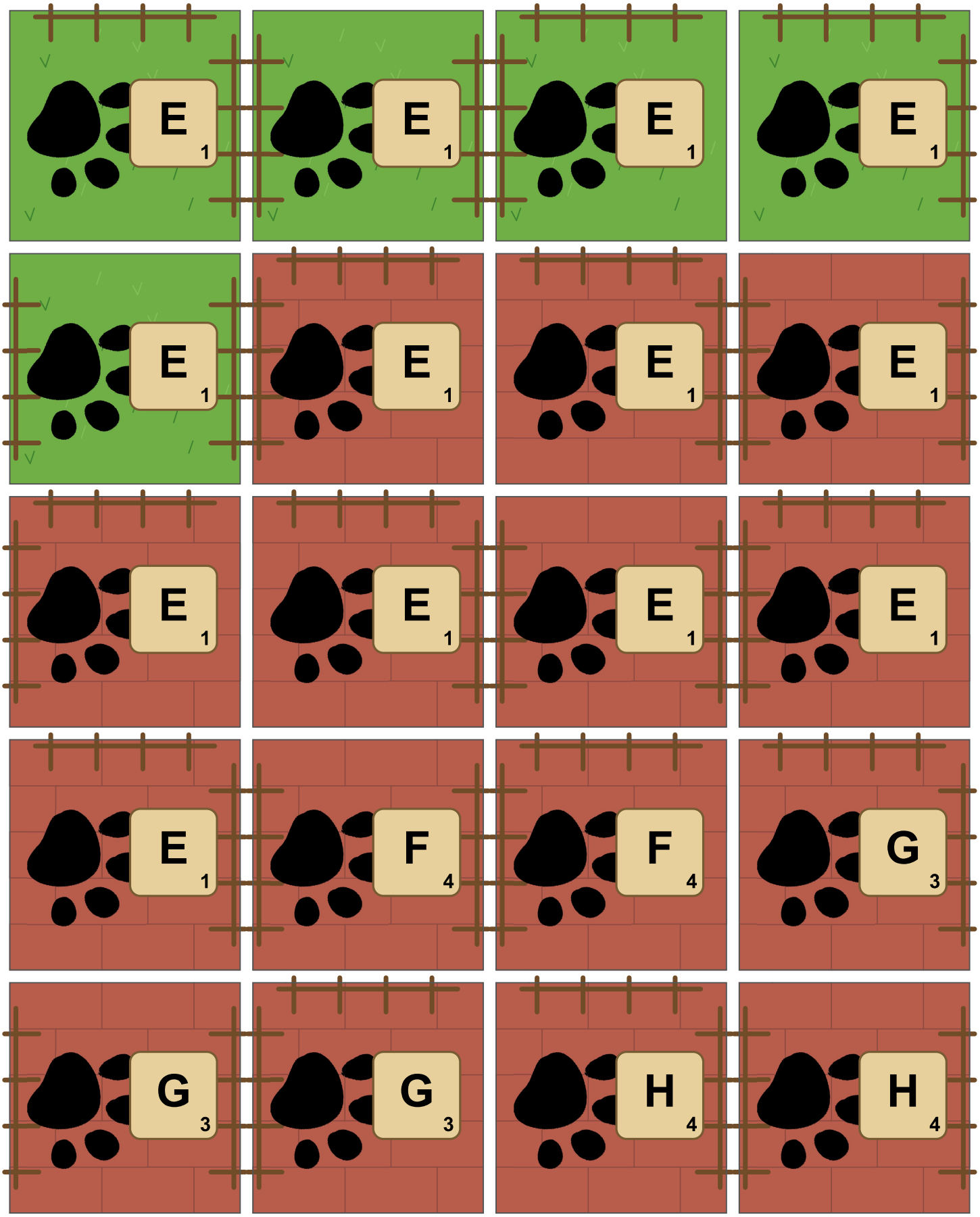
Schrijf elke verzamelde letter en cijfer in een vakje. Streep de letter door zodra je hem in een woord gebruikt.

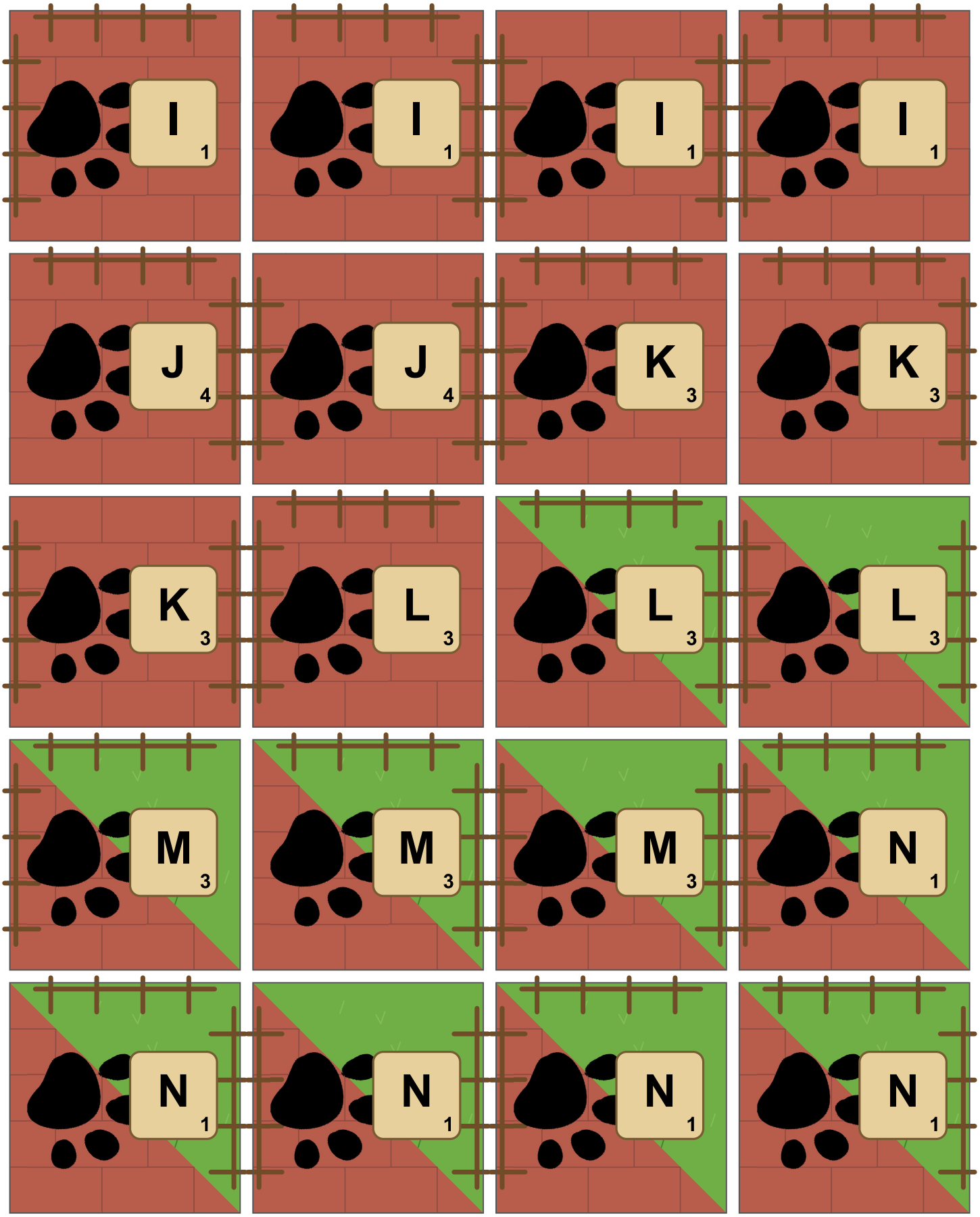
Mijn woorden en scores

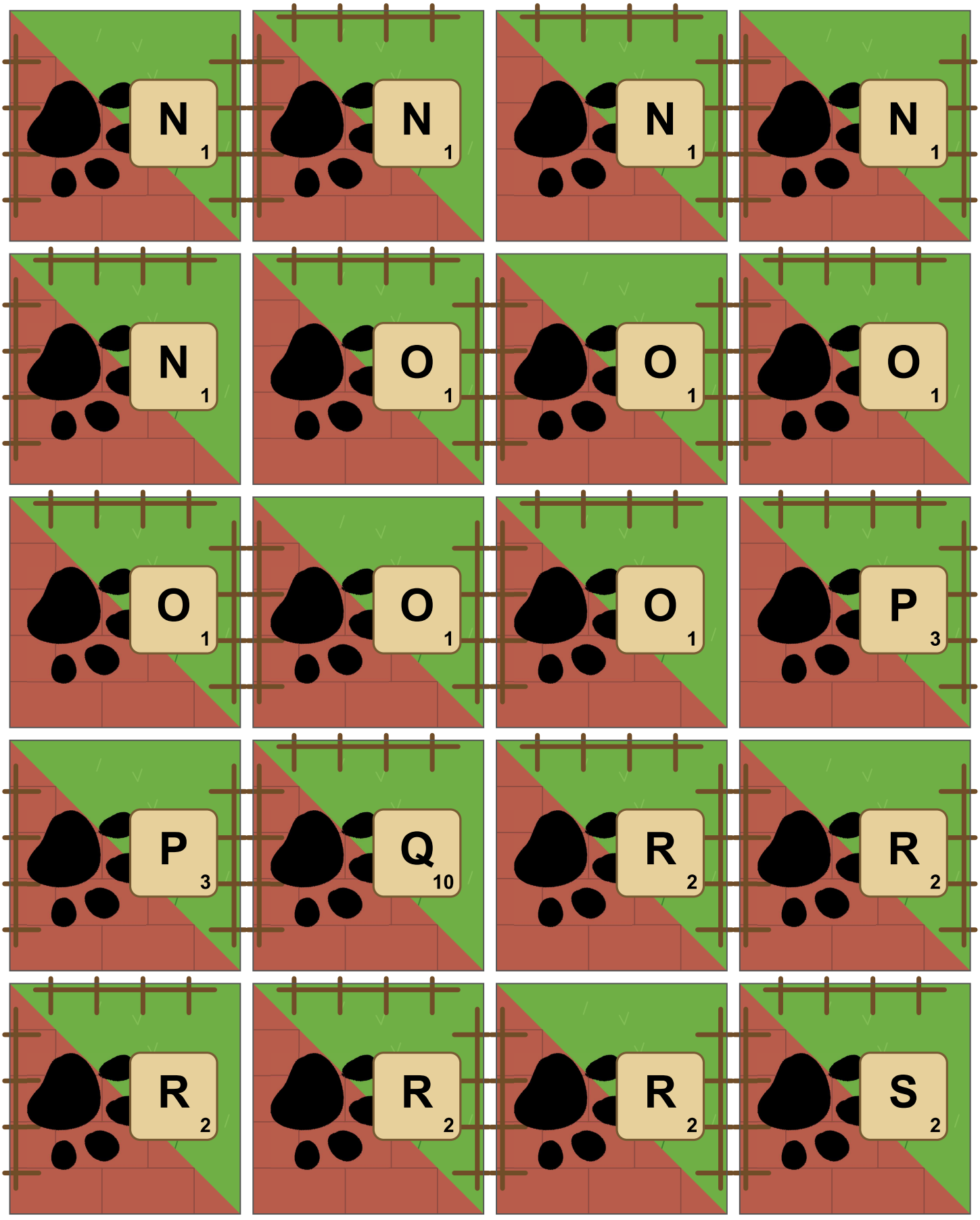
Nederlands woord	De som	Totaal
POOT	3 + 1 + 1 + 2	7

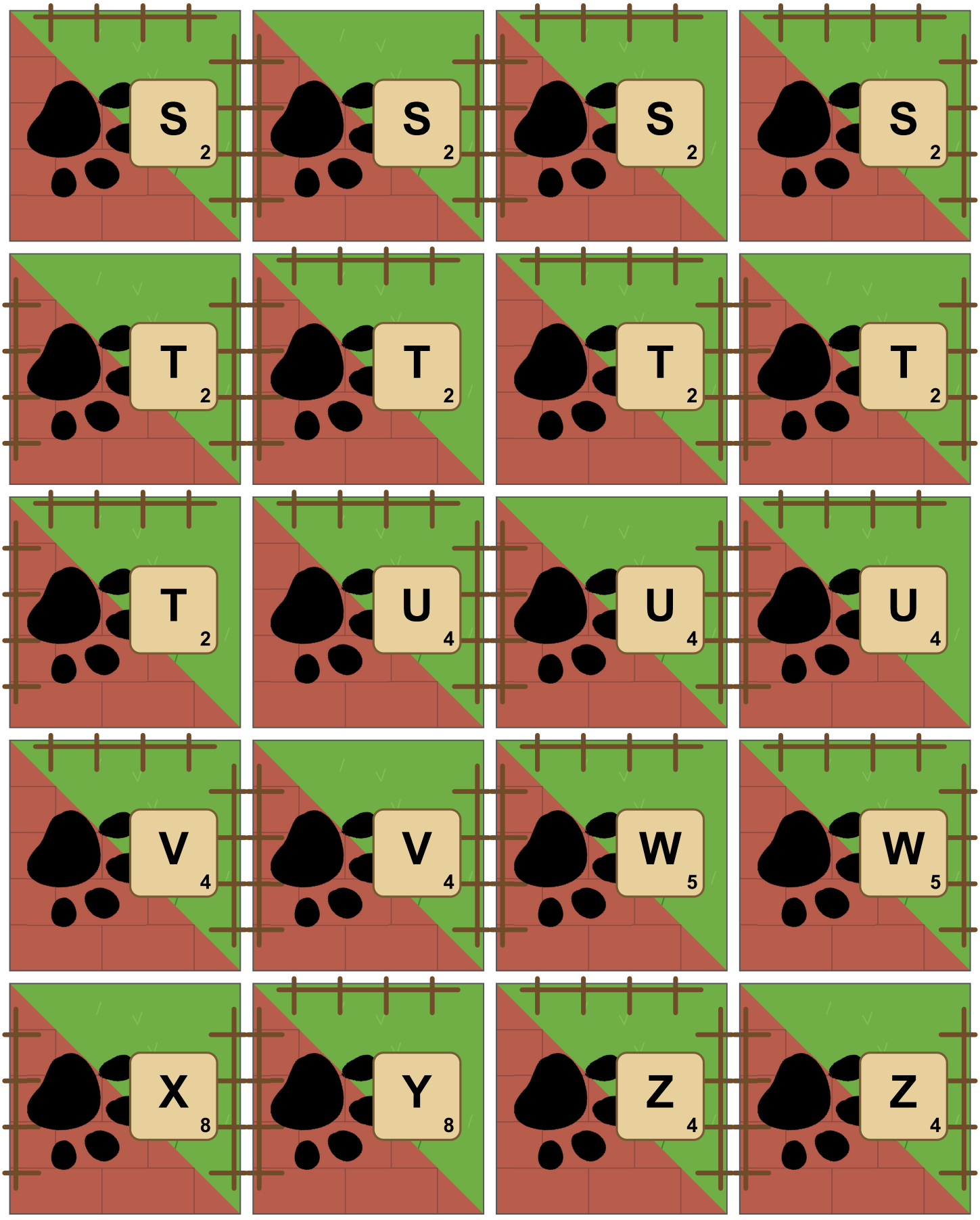
EINDSCORE:


A 1
A 1
A 1
A 1
A 1
A 1
B 3
B 3
C 5
C 5
D 2
D 2
D 2
D 2
D 2
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1


E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
E 1
F 4
F 4
G 3
G 3
G 3
H 4
H 4


I 1
I 1
I 1
I 1
J 4
J 4
K 3
K 3
K 3
L 3
L 3
L 3
M 3
M 3
M 3
N 1
N 1
N 1
N 1
N 1


N 1
N 1
N 1
N 1
N 1
O 1
O 1
O 1
O 1
O 1
O 1
O 1
P 3
P 3
Q 10
R 2
R 2
R 2
R 2
R 2
S 2


S 2
S 2
S 2
S 2
T 2
T 2
T 2
T 2
T 2
U 4
U 4
U 4
V 4
V 4
W 5
W 5
X 8
Y 8
Z 4
Z 4