# 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.



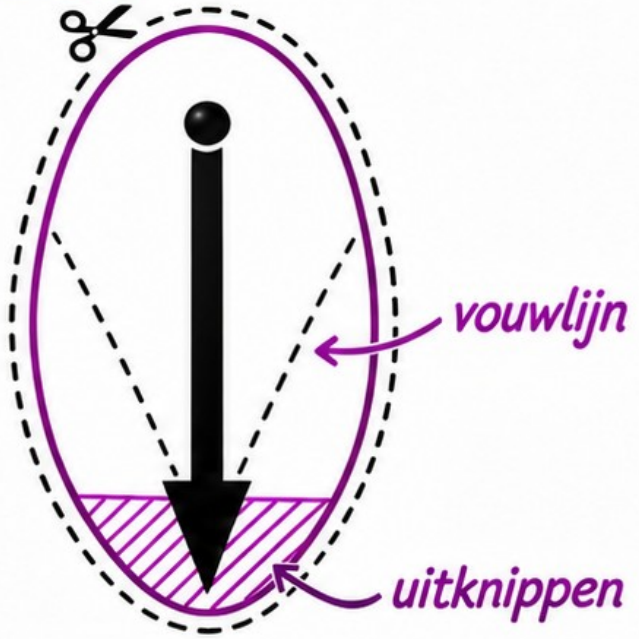
9. Het spel stopt wanneer de stapel leeg is. Tel jouw 3 hoogste scores bij elkaar op. De speler met de hoogste totaalscore wint.

**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

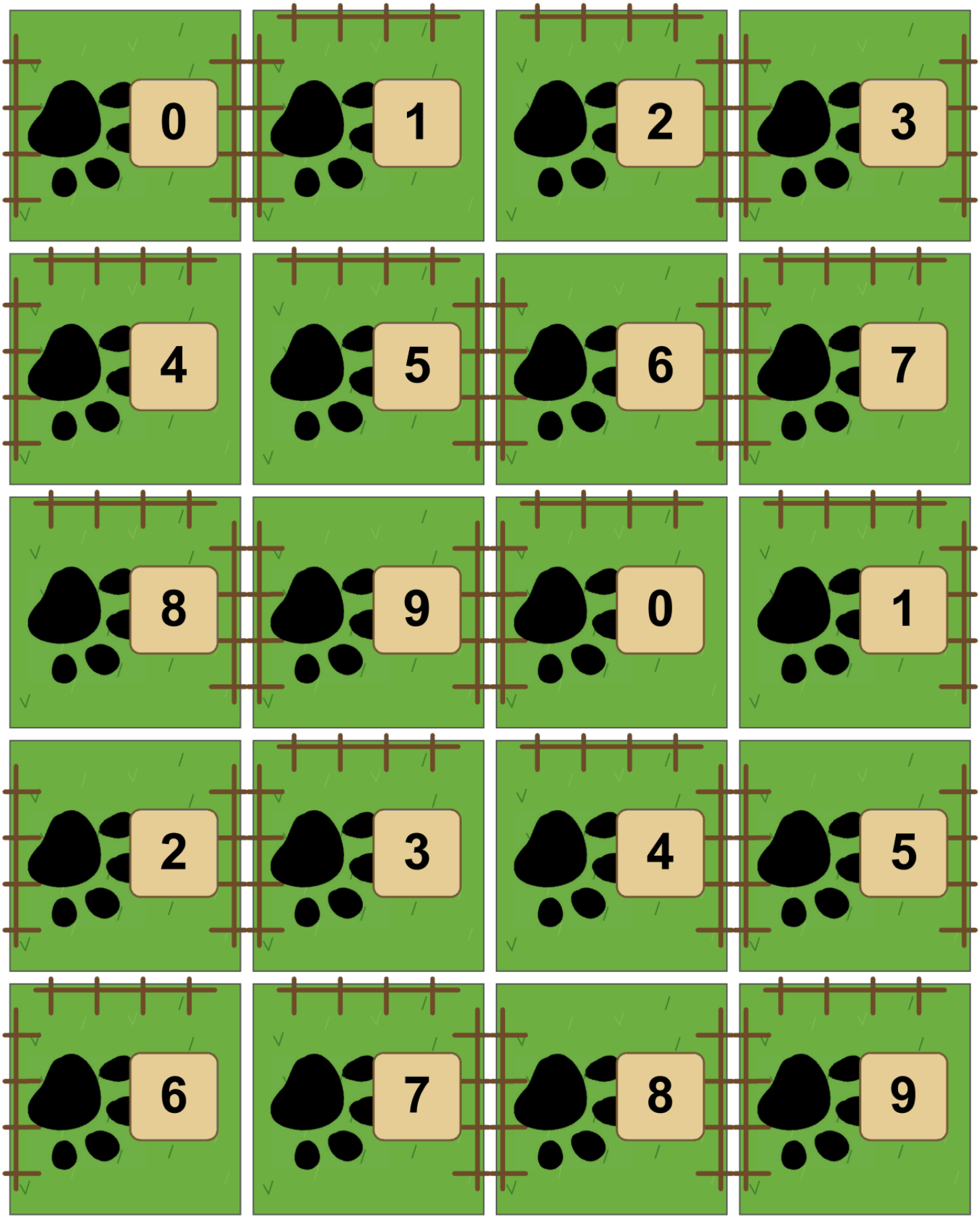
Noteer je getallen, maak een keersom en gebruik de getallentol voor de deelsom.

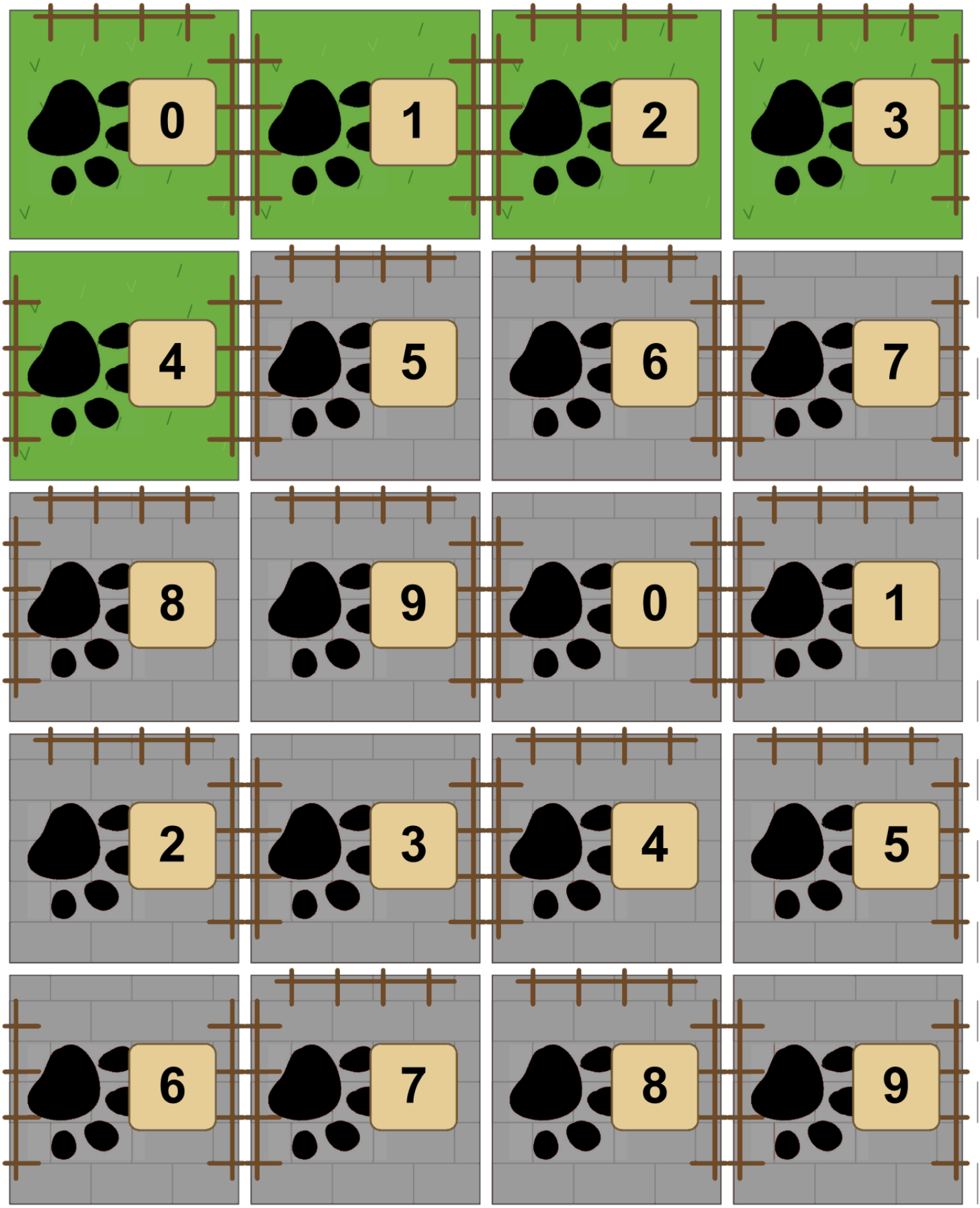
| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = |
| ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = |
| ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = |
| ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = |
| ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = |
| ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = |
| ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = |
| ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = |
| ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = |
| ☐ | ÷ | ☐ | = | ☐ | × | ☐ | = | ☐ | ÷ | ☐ | = |

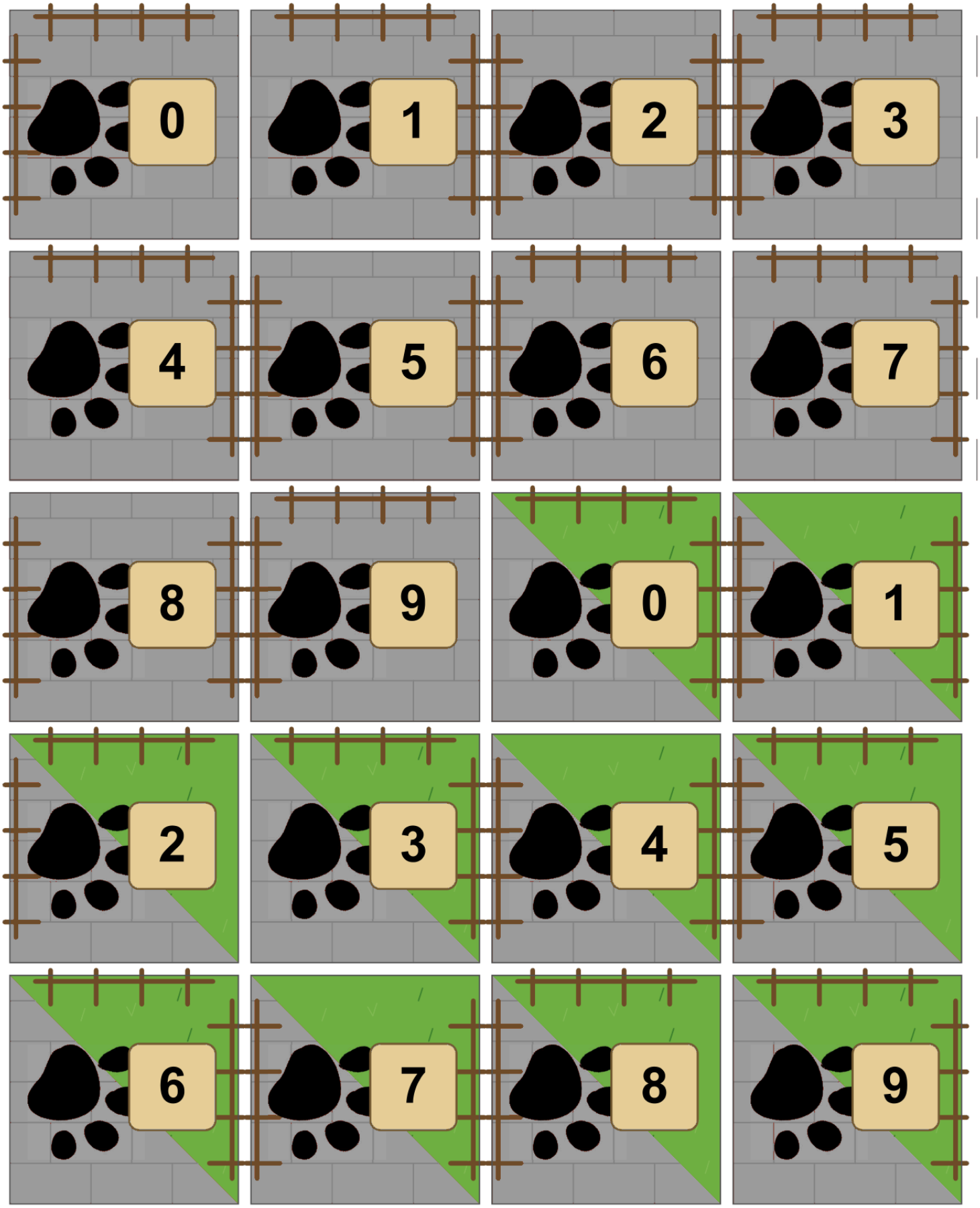
### EINDSCORE

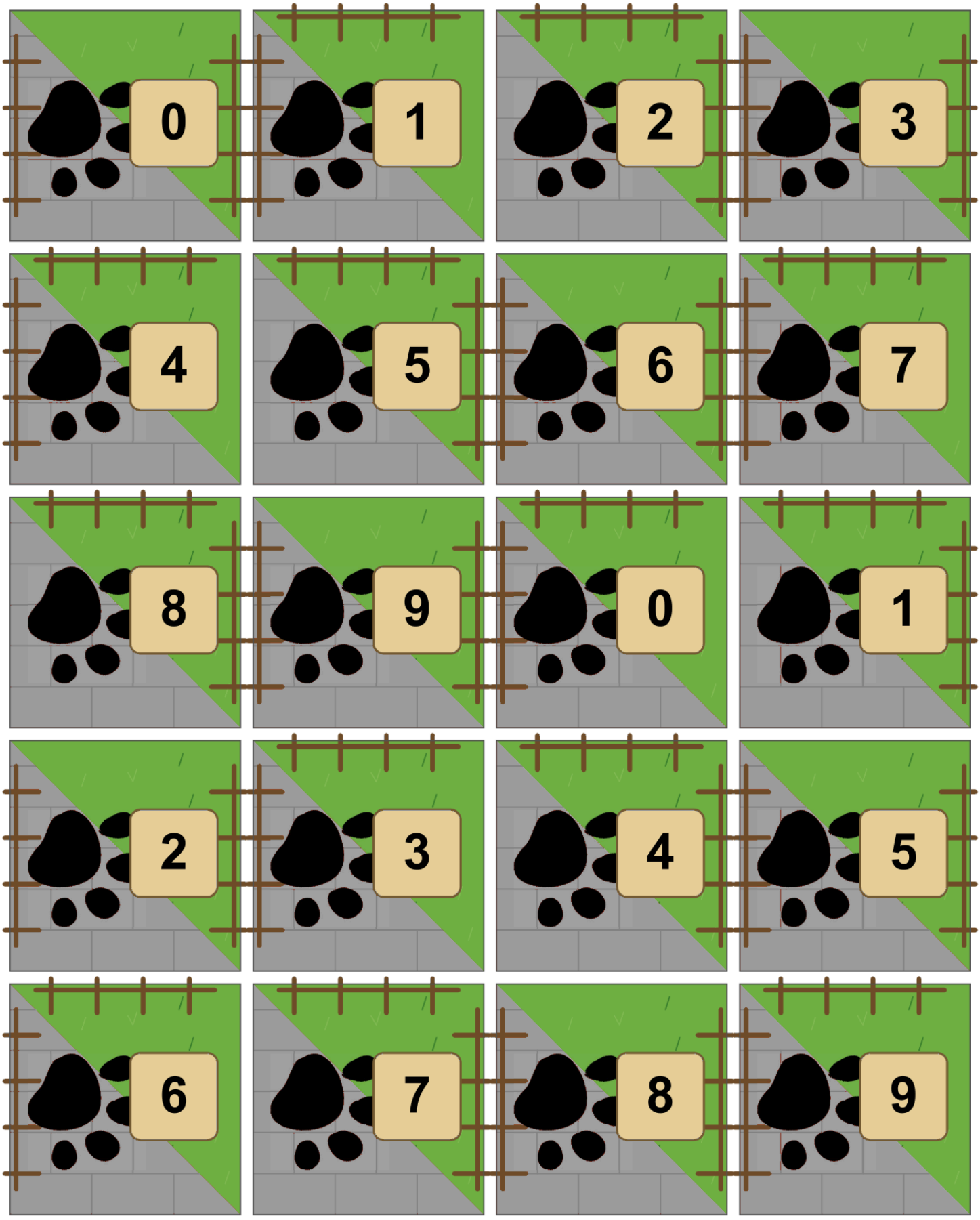
Tel jouw 3 hoogste scores bij elkaar op.

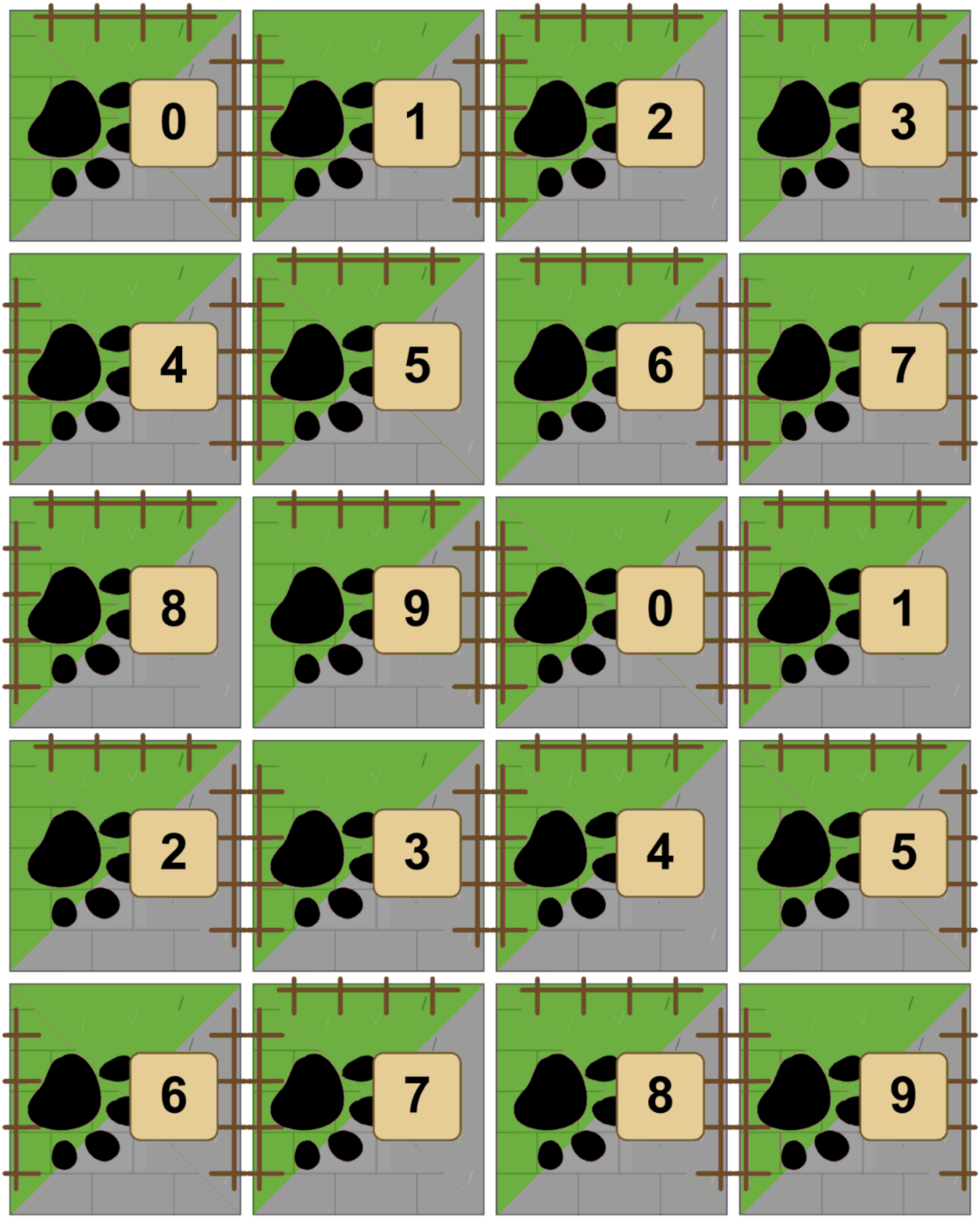
☐ + ☐ + ☐ = ☐

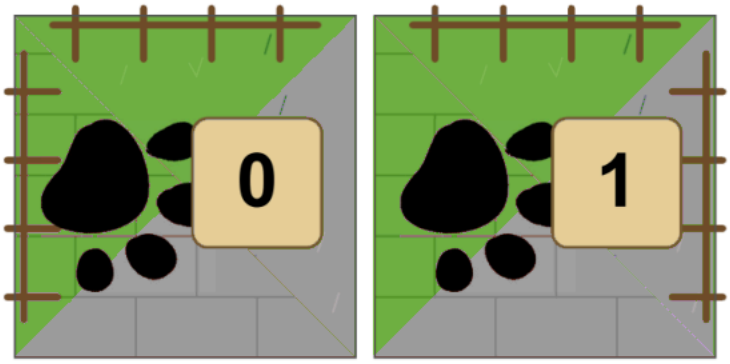

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


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


0
1