

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2x	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3x	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4x	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5x	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6x	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7x	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8x	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9x	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10x	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1x				Red		Yellow		Magenta	Green	Olive
2x		Red	Yellow	Magenta	Olive	Orange		Grey	Blue	Teal
3x		Yellow	Green	Orange		Blue		Cyan		Mauve
4x	Red	Magenta	Orange	Grey	Teal	Cyan			Light Orange	Light Purple
5x		Olive		Teal		Mauve		Light Purple		
6x	Yellow	Orange	Blue	Cyan	Mauve	Light Orange				
7x										
8x	Magenta	Grey	Cyan		Light Purple					
9x	Green	Blue		Light Orange						
10x	Olive	Teal	Mauve	Light Purple						

Spelregels “Tafelen”

Benodigheden:

- per speler één van de 3 spelborden met het tafelschema (passend bij het niveau)
- 4 dobbelstenen

Algemeen spelverloop:

Om de beurt gooien de spelers met de dobbelstenen, en maken een som met 2, 3 of 4 dobbelstenen. De uitkomst van deze vermenigvuldiging mag weggestreept worden op het tafelschema. Wie het eerst alle getallen weggestreept heeft, wint.

Regels:

- De dobbelstenen mogen opgeteld, afgetrokken, gedeeld of vermenigvuldigd worden.
- Je hoeft niet alle dobbelstenen te gebruiken
- Als de uitkomst van de som vaker voorkomt op het spelbord, mag hij overal weggestreept worden.

Voorbeeld 1:

Jasper gooit een 2, 3, 4 en 5. Hij maakt de vermenigvuldiging $2 \times 3 \times 4 = 24$. De 24 mag nu 4 keer op zijn spelbord weggestreept worden, dus bij de tafel van 3,4,6 en 8.

Voorbeeld 2:

Maaïke gooit een 3, 4, 4 en 6. Ze telt de 3 en de 4 op (7) en de 4 en 6 (10) en vermenigvuldigt de uitkomsten met elkaar: $7 \times 10 = 70$. Die komt maar 2 keer voor op het spelbord.

Om een beetje tactiek aan het spel toe te voegen kan de volgende spelregel toegevoegd worden:

- Als er van een rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) nog maar één getal niet doorgestreept is, mag dat getal ook doorgestreept worden.

Om het spel korter te maken, kun je ook afspreken dat degene die het eerst één rij vol heeft, de winnaar is.

Tip:

Als de spelborden niet steeds opnieuw wil printen, kun je de spelborden lamineren en whiteboardstiften gebruiken. Of streep de getallen niet weg maar leg er fiches op.

Gebruik het gekleurde, ingevulde bord voor spelers die de tafels nog niet goed kennen, en de andere 2 borden voor de betere rekenaars.