

SPELLETJES VOOR POTLOOD EN PAPIER

Bron: Wiskundetijdschrift Pythagoras

5 spelen

Aantal spelers: 2

Organisatie: carrousel, de leerlingen spelen tien minuten en gaan dan door naar het volgende spel.

Meerdere groepjes kunnen een zelfde spel doen.



CONNECTOR

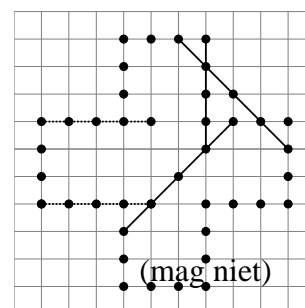
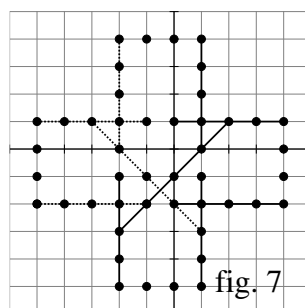
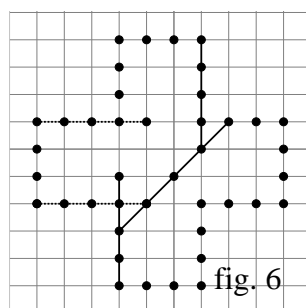
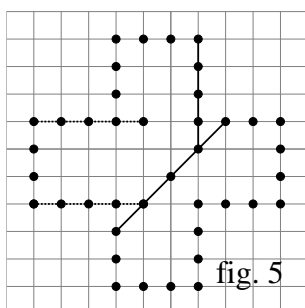
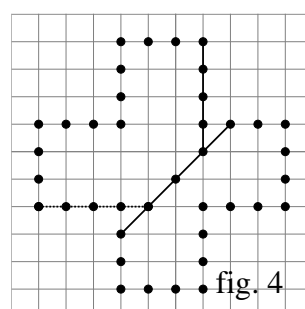
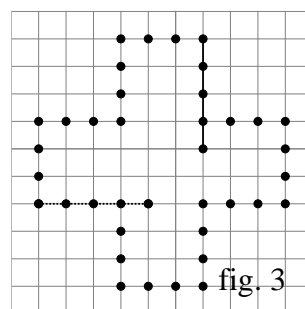
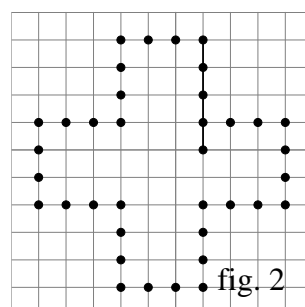
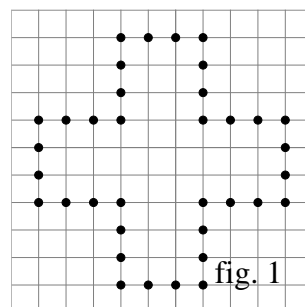
Aantal spelers: 2

Benodigdheden: Potlood en papier

Spelregels:

- 1) Teken met stippen een kruis als in figuur 1.
- 2) Om beurten zetten de spelers een punt erbij *in* het kruis, op zo'n manier dat vijf punten op een rij komen te liggen.
- 3) Die vijf moeten dan worden doorgestreept. (zie figuur 2). De eerste speler tekent doorlopende lijnen, de ander stippellijnen.
- 4) Je mag ook diagonaal spelen.
- 5) Lijnen mogen buiten het kruis lopen, punten moeten in het kruis staan.
- 6) Lijnen mogen kruisen en in elkaars verlengde liggen.
- 7) Lijnen mogen niet gedeeltelijk samenvallen.

Score: Wie geen lijn meer kan zetten, verliest.



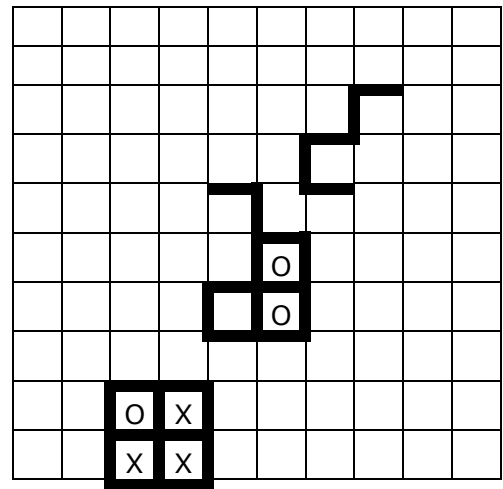
KAMERTJE VERHUREN

Aantal spelers: 2

Benodigheden: potlood en papier,

Spelregels:

1. Teken een vierkant strijdperk van 10 x 10 vakjes.
2. Om beurten maken de spelers één van de lijntjes vet.
3. Wie het laatste lijntje van een vakje aandikt, zet zijn voorletter in het vakje.
4. Als alle vakjes zijn ingevuld, worden ze geteld.



Score: Wie de meeste vakjes heeft is de winnaar

VECTORVOETBAL

Aantal spelers: 2

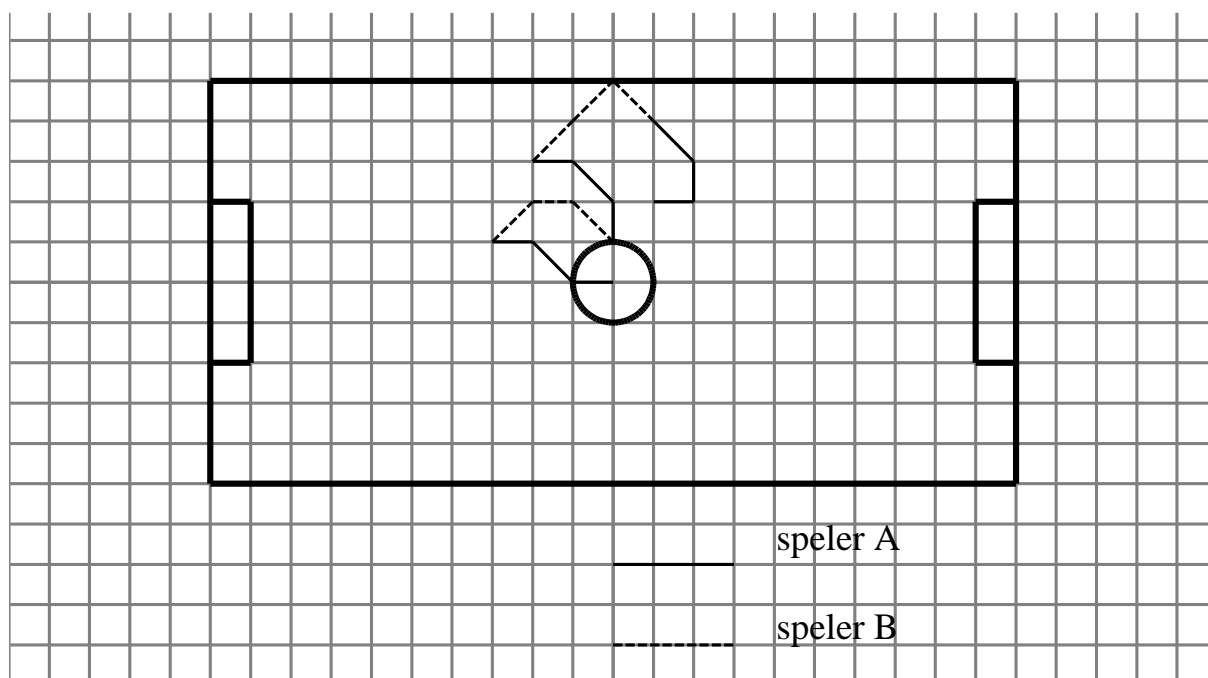
Benodigheden: potlood en ruitjespapier.

Spelregels:

1. Teken een voetbalveld van 20 x 10 vakjes.
2. Na elkaar zetten de spelers steeds drie aansluitende lijntjes over de roosterlijnen of diagonaal door een hokje.
3. Daarbij geldt dat er steeds een bocht gemaakt moet worden.
4. Speler A begint in het centrum en probeert naar het doel van speler B te komen.
5. Speler B begint waar speler A is opgehouden en probeert juist naar de tegenovergelegen kant te komen.
6. De lijnen mogen elkaar niet kruisen.



Score: Wie de ander insluit of het eerst bij het andere doel komt wint.



VIER OP EEN RIJ

Aantal spelers: 2

Benodigdheden: potlood en papier,

Spelregels:

1. Teken een rechthoekig speelbord met 7 kolommen van 6 vakjes. Eén zijde is de onderkant.
2. Eén speler speelt met **X**, de ander met **O**.
3. Om beurten doen de spelers een zet. Dat betekent: een **X** of een **O** in het onderste lege vakje van de kolom plaatsen.

				O		
				X		X
			X	X	X	O
			O	X	O	X
			X	O	O	O

Score: De eerste speler die vier van zijn tekens op een rechte rij krijgt, wint. Dat mag horizontaal, verticaal of diagonaal.