

START

FINISH

+1

+1

+1

+1

-1

+1

+1

+1

-1

+1

+1



juf hilke

-1

+1



+1

+1

+1

-1

Spelvoorbereiding

Brug maken over eerste zebrapad. Brug van 5 blokjes hoog.

Brug maken over tweede zebrapad. Brug van 6 blokjes hoog.

Elke speler kiest een gekleurd legoblokje en zet het blokje op het blauwe startvakje.

Spelverloop

De spelers gooien om de beurt de dobbelsteen en verzetten hun blokje. *(cijfers herkennen, resultatief tellen met beweging)*

Wanneer ze op +1 komen, mogen ze een blokje aan hun toren toevoegen. Wanneer ze op -1 komen, moeten ze een blokje van hun toren wegnemen. *(één meer, één minder)*

Wanneer de spelers aan de bruggen komen, mogen ze eronderdoor gaan en zo de kans op '-1' ontlopen. Als hun toren hoger is dan de brug, moeten ze rond gaan en mogen ze dus niet onder de brug door. *(meten met tussenmaat; transitief vergelijken)*

Er zijn 3 rondes. Elke ronde worden er 2 blokjes aan de hoogte van elke brug toegevoegd. Bij elke speler die voorbij de finish gaat, worden de torens vergeleken. *(groot-groter-grootst, meer dan, minder dan, evenveel, eerste, laatste)*

Het spel is gedaan wanneer een speler de finish de derde keer voorbij is gegaan.

Nadien worden de torens vergeleken en in oplopende volgorde geplaatst. *(kwantitatief rangschikken)*