



Algebra-Ezel - volgorde van bewerkingen



Met dit spel oefen je de volgorde van de uitvoering van de bewerkingen in een wiskundige expressie. Probeer te raden welke volgorde je tegenspeler in gedachten heeft. Het spel wordt gespeeld met drie cijfers, en met de operatoren '+', '-', '*', '/'. Je mag ook haakjes gebruiken.

Een spel voor 2 tot 4 spelers.

1. Alle spelers gooien één dobbelsteen¹ en degene die het hoogst gooit mag beginnen.
2. De eerste speler gooit drie keer de dobbelsteen en noteert de drie cijfers in de hokjes. Bijvoorbeeld 5, 4, en 2:

$$\boxed{5} \quad \boxed{4} \quad \boxed{2}$$

Alle spelers noteren de getallen, **in de volgorde waarin ze gegooid zijn**. Gebruik het werkblad (p. 3) of een schrift.

3. De eerste speler voegt nu aan deze cijfers, **in deze volgorde**, bewerkingen toe (+, -, * of /), en eventueel haakjes. [Er zijn veel combinaties mogelijk met deze cijfers in deze volgorde, zie de lijst op pagina 2]. De andere spelers mogen niet zien wat de eerste speler precies doet!
De eerste speler berekent het antwoord. Als er bijvoorbeeld voor "(5+4) / 2" wordt gekozen is het antwoord 4½. De eerste speler vertelt de andere spelers het antwoord, maar onthult nog niet de volgorde van de bewerkingen!

$$\boxed{5} \quad \boxed{4} \quad \boxed{2} = 4 \frac{1}{2}$$

4. De andere spelers hebben nu 1 minuut om een rekenkundig correcte combinatie te maken die overeenkomt met het antwoord van speler 1, in dit geval 4½. Als 1 minuut te lang is, kan 30 seconden ook.
5. Als de tijd om is worden de oplossingen vergeleken met die van speler 1. Spelers die niet een juiste volgorde van de bewerkingen hebben gevonden voor het verstrijken van de tijd, worden bestraft met één letter van het woord **Ezel**.
Opmerking: er kan meer dan 1 correcte oplossing met hetzelfde antwoord zijn – als de oplossing klopt dan wordt het goed gerekend, ook al is dat niet de oplossing van de 'bedenker' (speler 1).
6. Herhaal stappen 2 tot 6 waarbij elke speler om de beurt de "leider" is terwijl de anderen proberen te volgen.
7. Zodra een speler alle letters van het woord **Ezel** heeft, dan is deze speler uitgeschakeld. Ga door tot er een winnaar is.

¹ Een echte of bijv. dobbelsteen.virtuworld.net



Alle mogelijkheden bij de cijfers 5, 4 en 2, in deze volgorde.

Variant	Getal1	Operator	Getal2	Operator	Getal3	Operator	Antwoord
1	5	+	4	+	2	=	11
2	5	+	4	-	2	=	7
3	5	+	4	*	2	=	13
4	(5	+	4)	*	2	=	18
5	5	+	4	/	2	=	7
6	(5	+	4)	/	2	=	$4\frac{1}{2}$
7	5	-	4	+	2	=	3
8	5	-	(4	+	2)	=	-1
9	5	-	4	-	2	=	-1
10	5	-	(4	-	2)	=	3
11	5	-	4	*	2	=	-3
12	(5	-	4)	*	2	=	2
13	5	-	4	/	2	=	3
14	(5	-	4)	/	2	=	$\frac{1}{2}$
15	5	*	4	+	2	=	22
16	5	*	(4	+	2)	=	30
17	5	*	4	-	2	=	18
18	5	*	(4	-	2)	=	10
19	5	*	4	*	2	=	40
20	5	*	4	/	2	=	10
21	5	/	4	+	2	=	$3\frac{1}{4}$
22	5	/	(4	+	2)	=	$\frac{5}{6}$
23	5	/	4	-	2	=	$-\frac{3}{4}$
24	5	/	(4	-	2)	=	$2\frac{1}{2}$
25	5	/	4	*	2	=	$2\frac{1}{2}$
26	5	/	(4	*	2)	=	$\frac{5}{8}$
27	5	/	4	/	2	=	$\frac{5}{8}$
28	5	/	(4	/	2)	=	$2\frac{1}{2}$

