



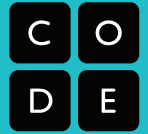
Unplugged

Naam: _____

Datum: _____

For Loop Plezier

Assessment blad



Hieronder staan de gespeelde rondes van het For Loop spel. Er staat wat elke speler met de dobbelsteen heeft geworpen toen ze aan de beurt waren. Vul de nummer lijnen in en tel de scores voor elke ronde bij elkaar op. Wie heeft er gewonnen?

RONDE 1

Speler 1 For waarden van X van 1 tot 18 oplopend met een waarde van 4
start waarde stop waarde interval

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 _____

Speler 2 For waarden van X van 3 tot 11 oplopend met een waarde van 2
start waarde stop waarde interval

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 _____

RONDE 2

Speler 1 For waarden van X van 3 tot 17 oplopend met een waarde van 5
start waarde stop waarde interval

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 _____

Speler 2 For waarden van X van 5 tot 17 oplopend met een waarde van 3
start waarde stop waarde interval

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 _____

RONDE 3

Speler 1 For waarden van X van 6 tot 11 oplopend met een waarde van 1
starting value stopping value interval

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 _____

Speler 2 For waarden van X van 2 tot 15 oplopend met een waarde van 6
starting value stopping value interval

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 _____

Aanwijzingen:

- * Gebruik de genummerde lijnen om de gemaakte loop vast te kunnen leggen.
 - Start bij de start waarde van X
 - Tel langs de genummerde lijn en omcirkel de nummers die overeen komen met de interval.
 - Stop als je bij de van te voren bepaalde stop waarde komt.
- * Tel alle omcirkelde nummers bij elkaar op om jouw score te bepalen en geef dan de volgende speler de beurt.
- * Degene die 2 van de 3 potjes wint is de winnaar.

WIE WON ER?
SPELER # _____