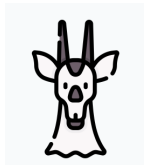




# Algebra-Ezel - volgorde van bewerkingen



Dit spel oefent 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 dobbelsteen<sup>1</sup> 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 verzint nu een combinatie van cijfers, bewerkingen (+, -, \* of /), en eventueel met haakjes. Er zijn vele combinaties mogelijk (zie de lijst op pagina 2). De eerste speler berekent het antwoord. Als "(5+4) / 2" wordt gekozen is het antwoord 4½. Speler 1 vertelt de andere spelers het antwoord, maar onthult nog niet de volgorde van de bewerkingen! Iedere speler noteert de drie getallen (zie werkblad p. 3).

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

4. De andere spelers hebben 1 minuut om met behulp van de verstrekte informatie een rekenkundig correcte combinatie te maken die overeenkomt met het antwoord van 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 de juiste volgorde van de bewerkingen niet voor het verstrijken van de tijd hebben gevonden, worden bestraft met één letter van het woord **Ezel**.  
*Opmerking:* er kan meer dan 1 correcte oplossing met hetzelfde antwoord zijn - elke rekenkundig correcte getalzin met een passend antwoord is goed.
6. Herhaal stappen 2 tot 6 waarbij elke speler om de beurt de "leider" is terwijl de anderen proberen te volgen.
7. Als **Ezel** volledig gespeeld is, dan is die speler uitgeschakeld. Ga door tot er een winnaar is.

---

<sup>1</sup> Een echte of bijv. dobbelsteen.virtuworld.net



Alle mogelijkheden bij de cijfers 5, 4 en 2.

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

