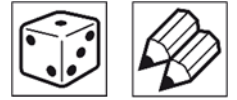
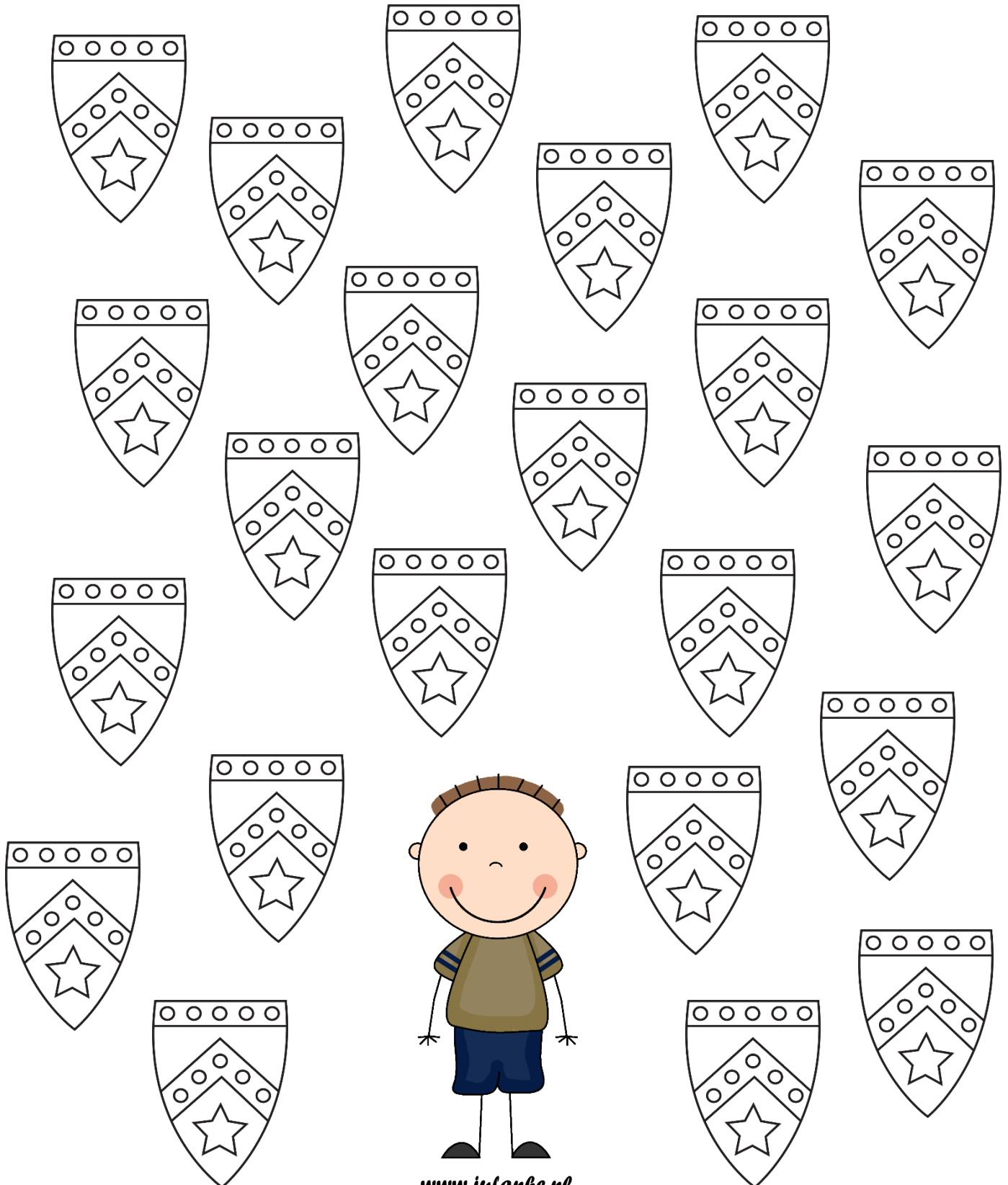


Schildknaap Koen



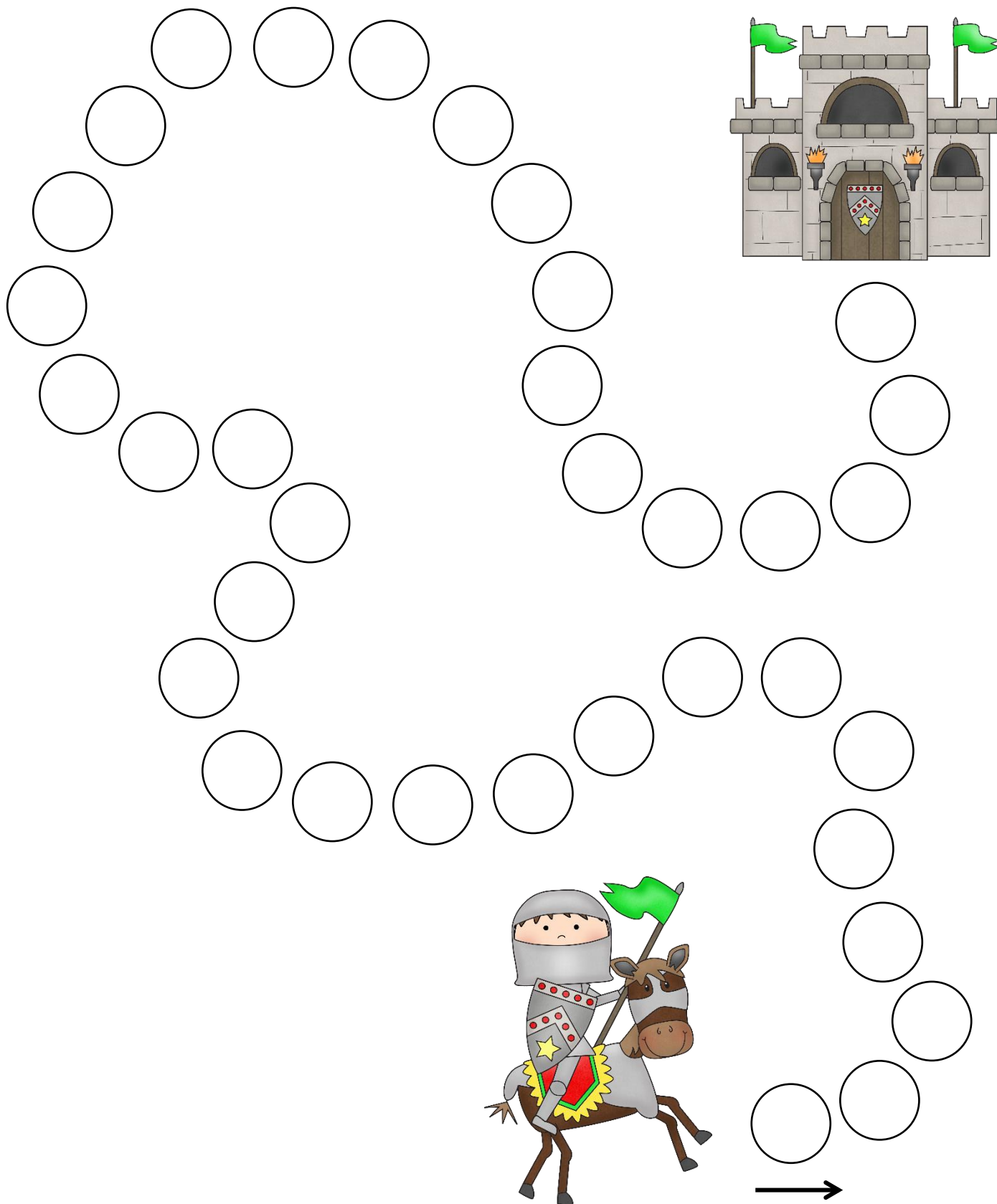
Schildknaap Koen poetst de schilden van de ridders uit het kasteel. Help hem een handje. Gooi met de dobbelsteen en kleur evenveel schilden als het aantal gegooiden ogen. Je kunt er ook een dopje of fiche op leggen. Maak de schilden maar mooi!



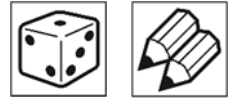
Naar het kasteel (1)



Gooi met de dobbelsteen en dobbel ridder Roderick naar het kasteel.



Naar het kasteel (2)



Gooi met een stippen- of cijferdobbelsteen. Kleur de cirkels tot en met het aantal gegooiden ogen of het gegooiden cijfer. Voorbeeld: je gooit drie. Kleur de cirkels op het dobbelpad tot en met het cijfer drie.

A large path of numbered circles leading to a castle and a knight. The path starts at a knight at the bottom right and winds upwards and to the left towards a castle at the top right. The numbers on the circles are: 5, 5, 5, 3, 6, 2, 1, 3, 4, 1, 2, 6, 1, 1, 3, 2, 5, 5, 5, 2, 3, 5, 1, 4, 3, 6, 3, 4, 4, 3, 1, 6, 3, 5, 3, 4. An arrow points from the knight towards the path.

www.jufanke.nl

Naar het kasteel (3)



Gooi met twee dobbelstenen. Haal het laagste getal van het hoogste getal af. Kleur de cirkels tot en met het antwoord. Voorbeeld: je gooit vijf en drie: $5-3=2$. Kleur de cirkels op het dobbelpad tot en met het getal twee.

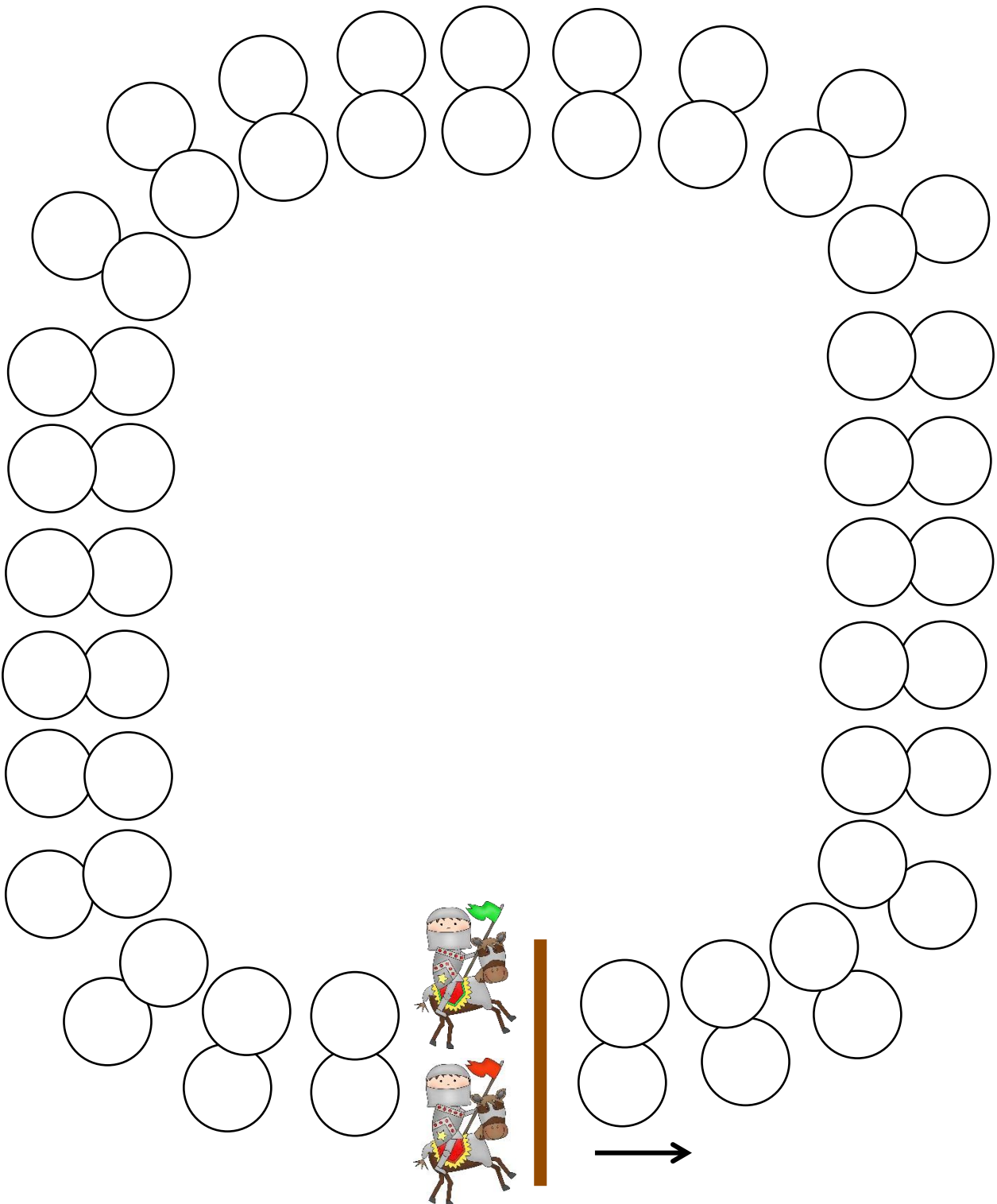
A large circular path of numbers for a math game. The path starts at the top right and goes clockwise. The numbers are: 3, 5, 3, 0, 4, 1, 3, 2, 2, 3, 1, 1, 0, 5, 3, 2, 4, 5, 4, 1, 3, 4, 0, 2, 1, 3, 4, 1, 5, 3, 0, 2, 5, 5, 5, 2, 3, 5, 1, 1, 0, 4, 3, 4, 1, 2, 0, 3, 5, 5, 5. To the right of the path is a castle with two towers and a central entrance. At the bottom right is a knight in armor holding a sword. An arrow points to the number 5 in the path next to the knight.

www.jufanke.nl

Klaar voor de start!



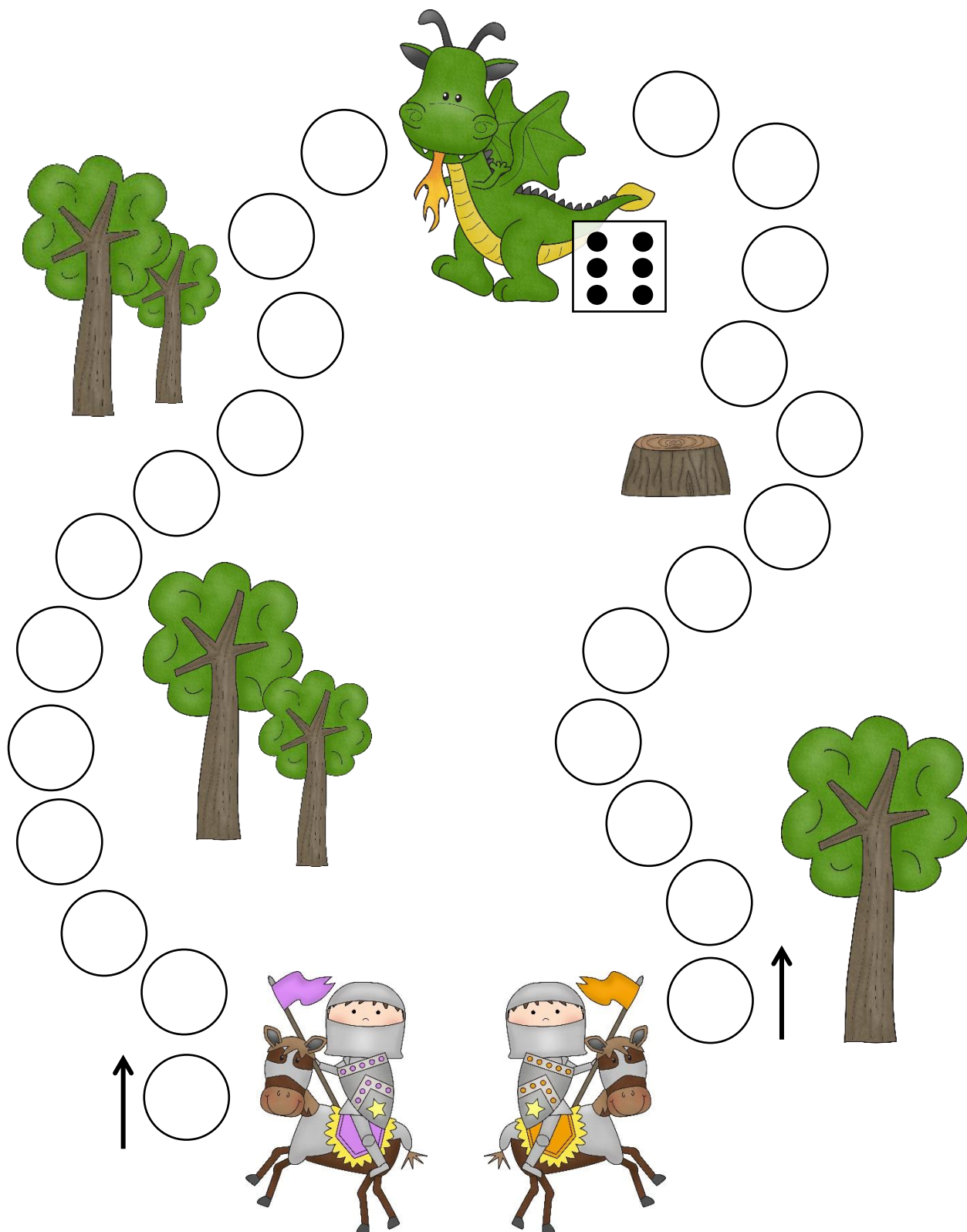
De ridders zijn klaar voor de paardenrace. Pak de dobbelsteen en gooi om de beurt voor de rode en de groene ridder. Tel het aantal gegooide ogen en kleur dit aantal cirkels behorend bij de ridder die aan de beurt is. Wie komt het eerst over de finish? Je kunt het spel ook met twee kinderen spelen. Ieder gooit voor zijn eigen ridder.



Ridderrace (1)



Pak de dobbelsteen en gooi om de beurt voor de paarse en gele ridder. Tel het aantal gegooiden ogen en kleur dit aantal cirkels boven de ridder die aan de beurt is. De ridder die bij de draak is gekomen, probeert deze te verslaan door zes te gooien. Wie lukt dit het eerst?

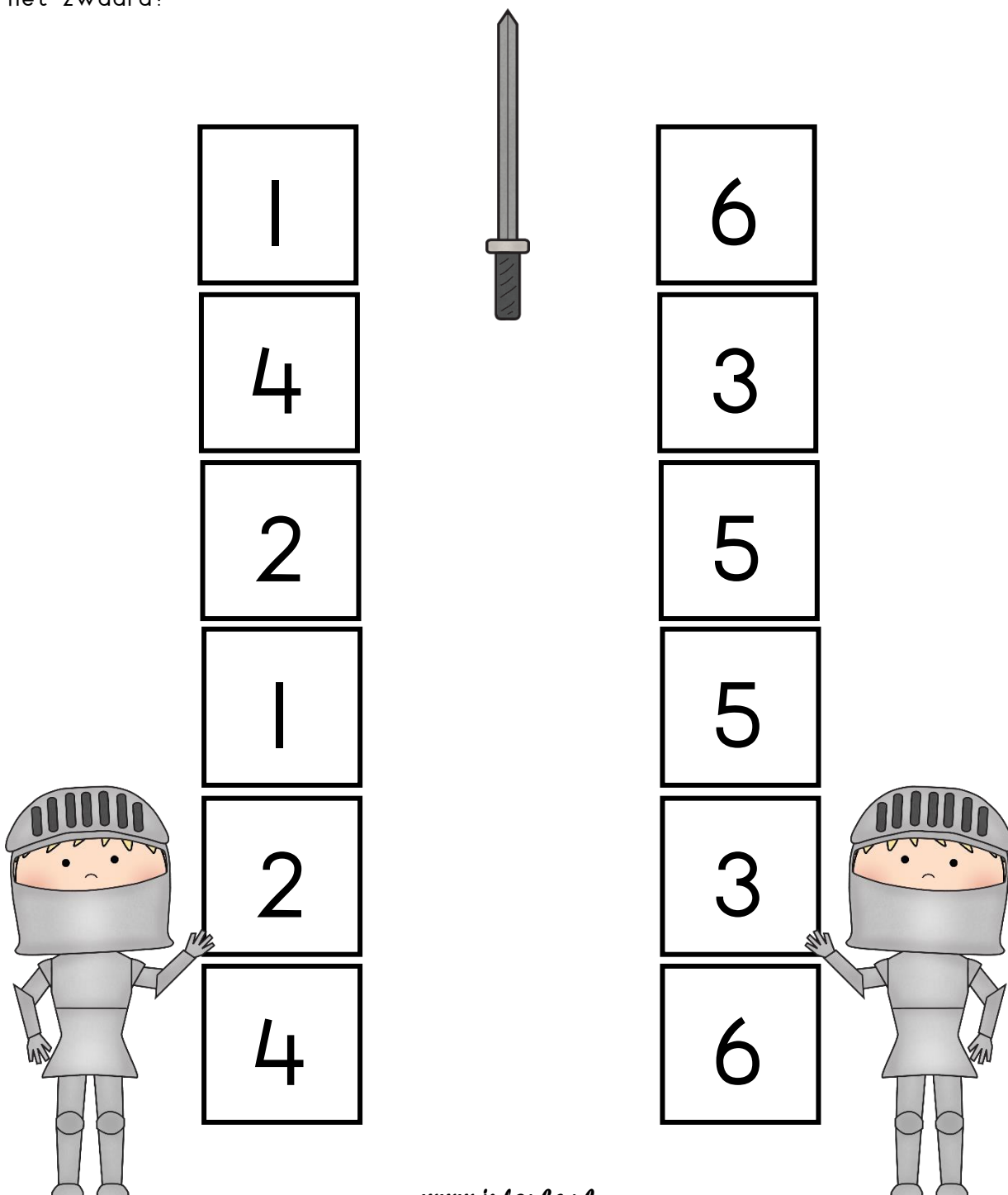


Ridderrace (2)



Gooi met de dobbelsteen. Tel het aantal gegooide ogen en kleur het bijbehorende cijfer of leg er een dopje of fiche op. Gooi je een cijfer dat al is ingekleurd, dan dobbel je verder. Bij welke ridder zijn het eerst alle cijfers gekleurd? Deze ridder heeft het zwaard te pakken.

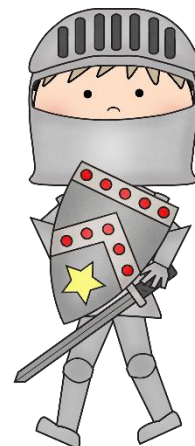
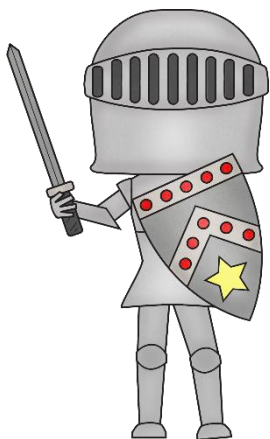
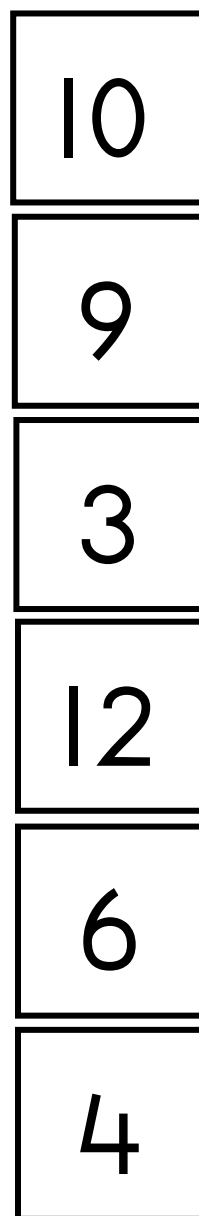
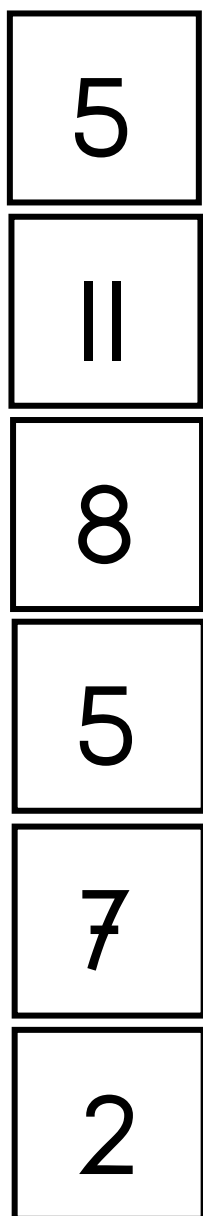
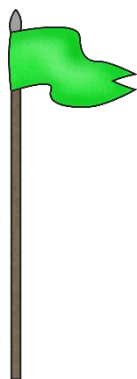
Variatie: Gooi net zolang tot je vier of zes gooit. Hierna ga je verder met twee of drie. Zo dobbel je alle cijfers van de rijen in de juiste volgorde. Er zijn elke keer twee cijfers die je kunt gooien. Welke ridder is het eerst bij het zwaard?



Ridderrace (3)



Gooi met twee dobbelstenen. Tel het aantal gegooiden ogen en kleur het bijbehorende cijfer of leg er een dopje of fiche op. Gooi je een cijfer dat al bezet is, dan dobbel je verder (let op, 5 staat er twee keer in). Bij welke ridder zijn het eerst alle cijfers bezet of ingekleurd? Deze ridder heeft de vlag veroverd.

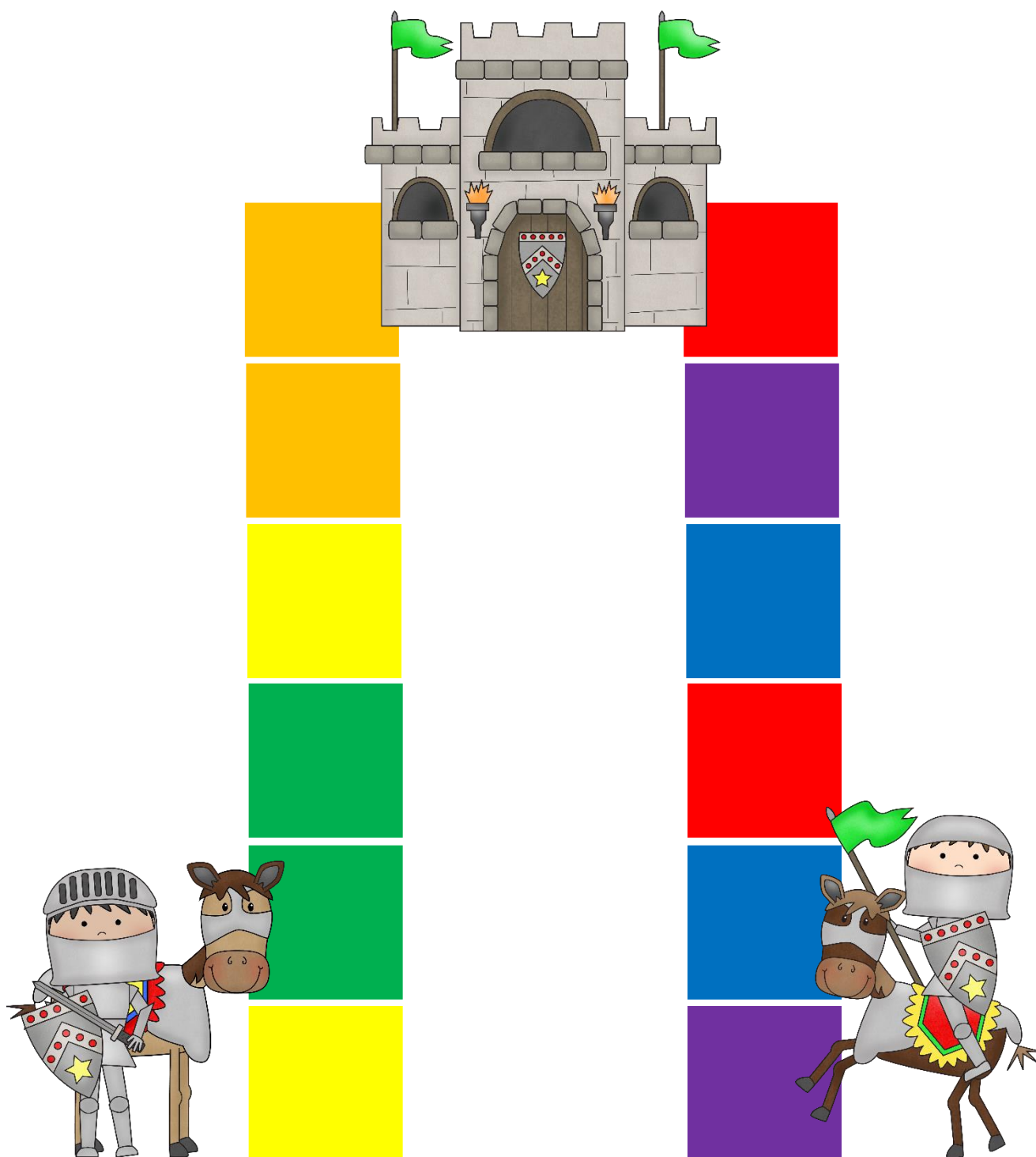


Ridderrace (4)



Gooi met de kleurendobbelsteen. Kijk naar de kleur die je gooit en leg een dopje of fiche op deze kleur. Gooi je een kleur waar al een dopje op ligt, dan ga je verder. Bij welke ridder liggen het eerst dopjes op alle kleuren van zijn rij? Hij mag het kasteel binnengaan.

Variatie: Gooi net zolang tot je geel of paars gooit. Hierna ga je verder met groen of blauw. Zo dobbel je alle kleuren van de rijen in de juiste volgorde. Er zijn elke keer twee kleuren die je kunt gooien. Welke ridder is het eerst bij het kasteel?

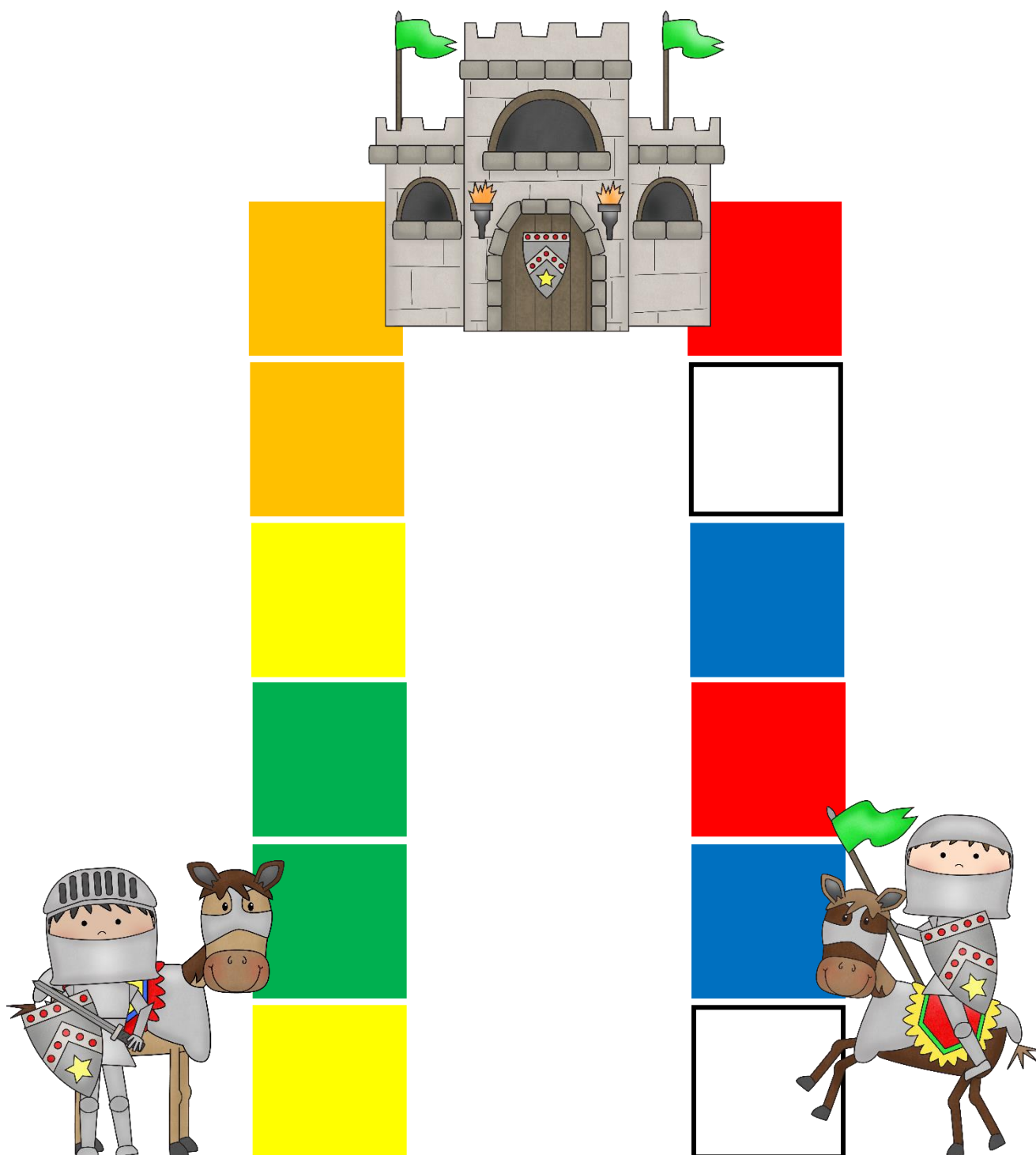


Ridderrace (4)



Gooi met de kleurendobbelsteen. Kijk naar de kleur die je gooit en leg een dopje of fiche op deze kleur. Gooi je een kleur waar al een dopje op ligt, dan ga je verder. Bij welke ridder liggen het eerst dopjes op alle kleuren van zijn rij? Hij mag het kasteel binnengaan.

Variatie: Gooi net zolang tot je geel of wit gooit. Hierna ga je verder met groen of blauw. Zo dobbel je alle kleuren van de rijen in de juiste volgorde. Er zijn elke keer twee kleuren die je kunt gooien. Welke ridder is het eerst bij het kasteel?

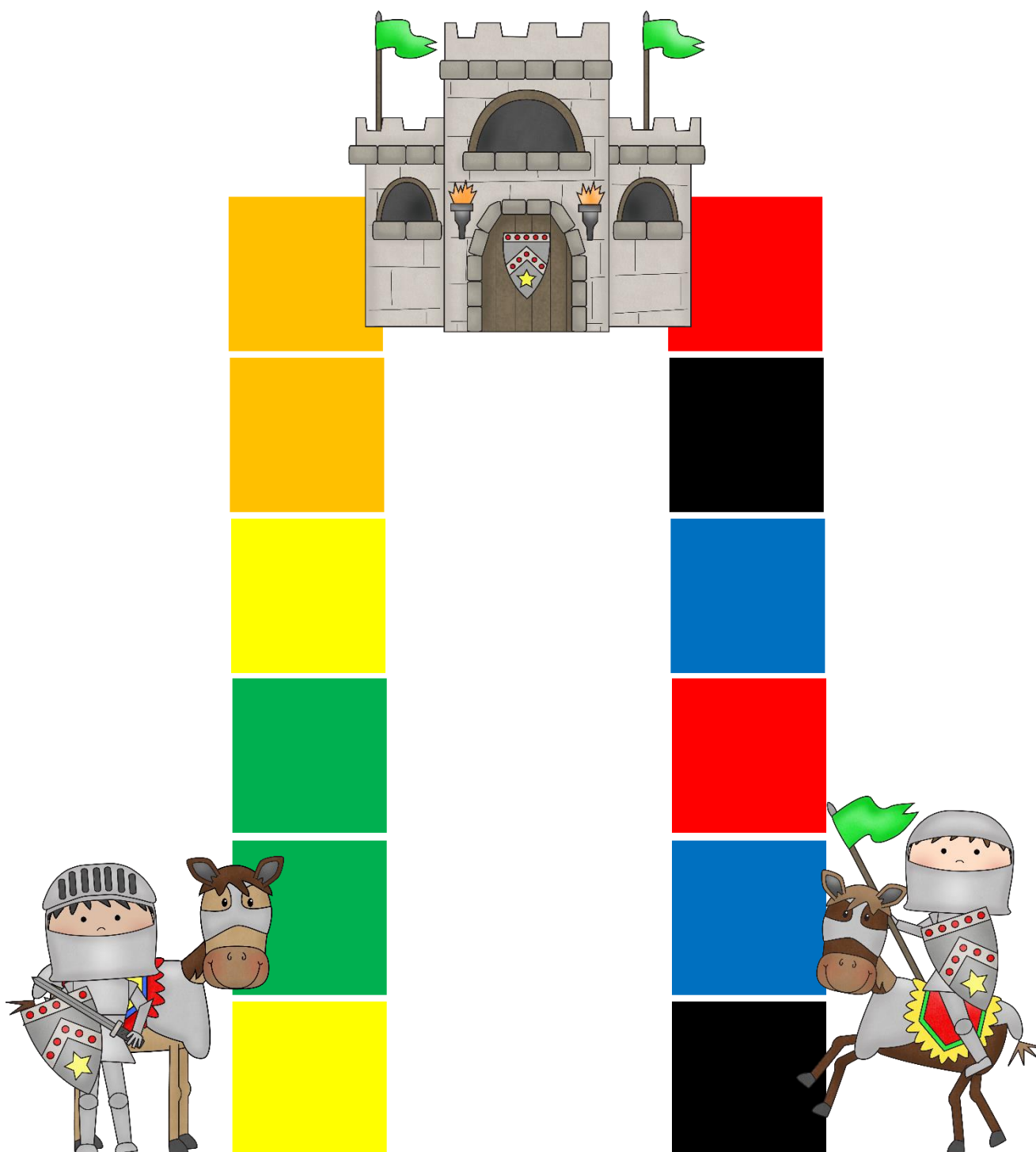


Ridderrace (4)



Gooi met de kleurendobbelsteen. Kijk naar de kleur die je gooit en leg een dopje of fiche op deze kleur. Gooi je een kleur waar al een dopje op ligt, dan ga je verder. Bij welke ridder liggen het eerst dopjes op alle kleuren van zijn rij? Hij mag het kasteel binnengaan.

Variatie: Gooi net zolang tot je geel of zwart gooit. Hierna ga je verder met groen of blauw. Zo dobbel je alle kleuren van de rijen in de juiste volgorde. Er zijn elke keer twee kleuren die je kunt gooien. Welke ridder is het eerst bij het kasteel?

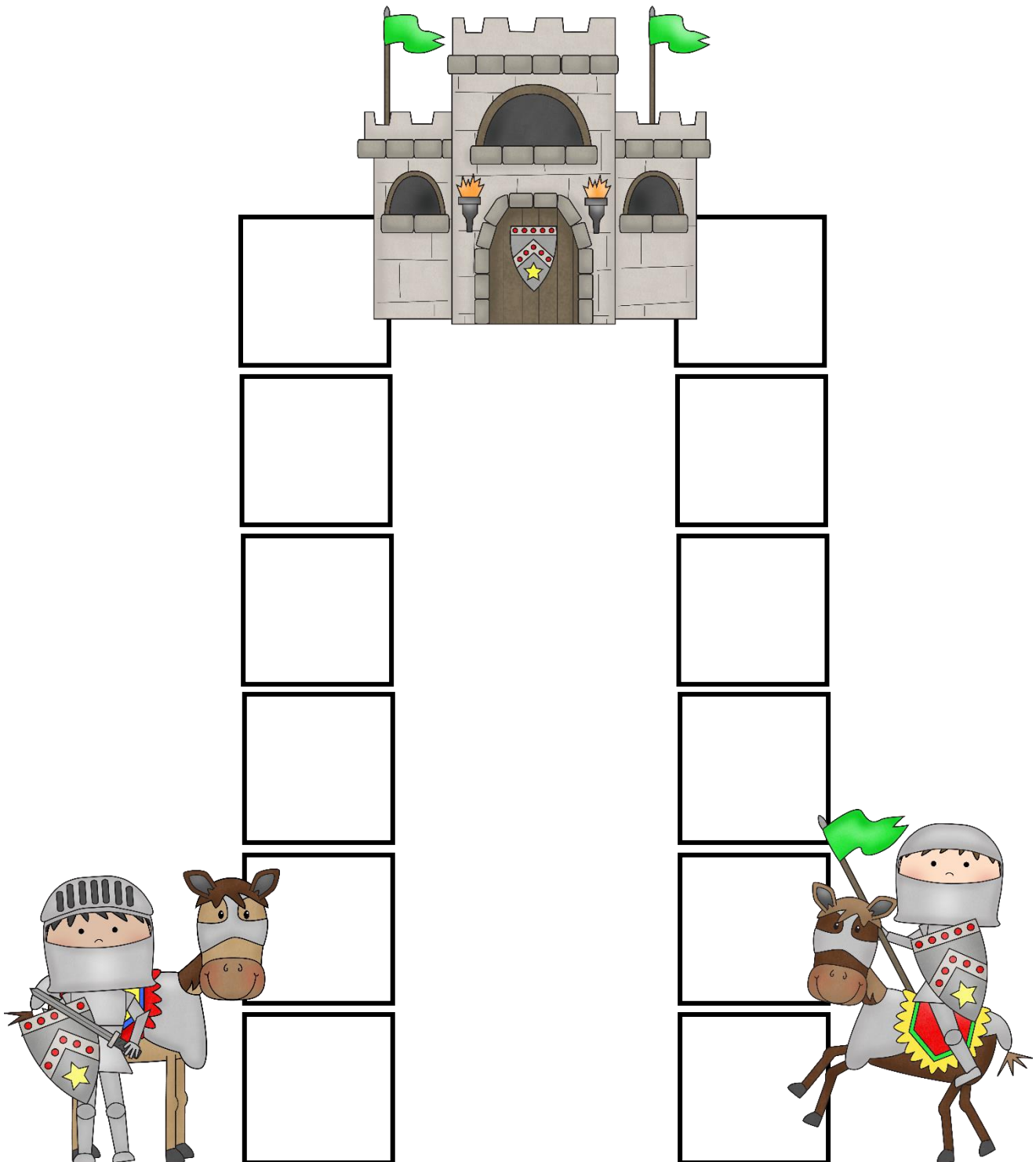


Ridderrace (4)

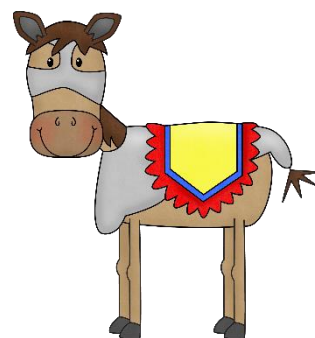


Vorbereiding: Kleur de vakken in de kleuren van je kleurendobbelsteen. Laat dezelfde kleuren alleen in dezelfde rij voorkomen (zie voorgaande bladen).

Gooi met de kleurendobbelsteen. Kijk naar de kleur die je gooit en leg een dopje of fiche op deze kleur. Gooi je een kleur waar al een dopje op ligt, dan ga je verder. Bij welke ridder liggen het eerst dopjes op alle kleuren van zijn rij? Hij mag het kasteel binnengaan.



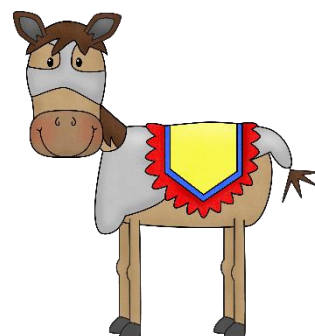
Paardenrace (1)



Gooi met de dobbelsteen. Tel het aantal gegooiden ogen en kleur één vakje boven de ridder waar dit aantal bij staat.

Ga zo verder. Bij welke ridder heb je het eerst alle vakjes gekleurd? Hij wint de paardenrace!

Paardenrace (2)

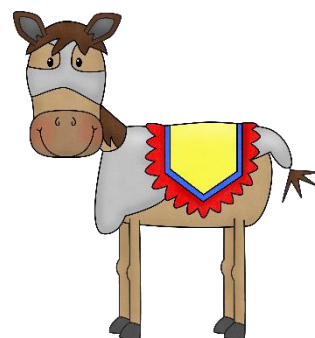


Gooi met de dobbelsteen. Tel het aantal gegooiden ogen en kleur één vakje boven de ridder waar dit cijfer bij staat.

Ga zo verder. Bij welke ridder heb je het eerst alle vakjes gekleurd? Hij wint de paardenrace!

1	2	3	4	5	6







Paardenrace (3)



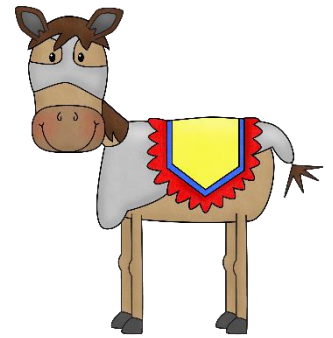
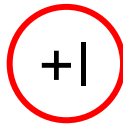
Gooi met de dobbelsteen. Tel het aantal gegooiden ogen en kleur één vakje boven de ridder waar dit cijfer bij staat.

Let op! De cijfers staan door elkaar.

Ga zo verder. Bij welke ridder heb je het eerst alle vakjes gekleurd? Hij wint de paardenrace!

					
5	3	6	2	4	1

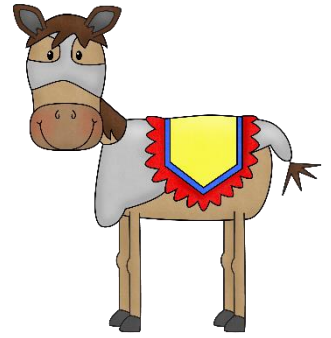
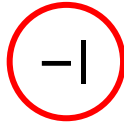
Paardenrace (4)




Gooi met de dobbelsteen. Tel het aantal gegooiden ogen en tel er één bij op. Kleur één vakje boven de ridder waar dit antwoord bij staat. Ga zo verder. Bij welke ridder heb je het eerst alle vakjes gekleurd? Hij wint de paardenrace!

					
5	7	6	2	4	3

Paardenrace (5)



Gooi met de dobbelsteen. Tel het aantal gegooiden ogen en trek er één af. Kleur één vakje boven de ridder waar dit antwoord bij staat. Ga zo verder. Bij welke ridder heb je het eerst alle vakjes gekleurd? Hij wint de paardenrace!

					
3	5	0	2	4	1