# OXO

Dit spel spelen de leerlingen per twee.

De twee leerlingen maken allebei zo snel mogelijk de oefening in hun boek. Daarna controleren ze of ze beide dezelfde uitkomst bekomen. Indien dit niet het geval is, zoeken ze de fout. Als de leerlingen samen niet tot een juiste oplossing komen, nemen ze vooraan de verbetersleutel of halen ze de leerkracht erbij.

De leerlingen die als eerste de oplossing gevonden heeft, mag ook als eerste O of X op het bord plaatsen. Nadien mag de leerlingen die trager was een O of X op het bord plaatsen. Indien de oplossing fout is, mag je niet aanduiden op het spelbord.

Daarna ga verder met de volgende oefening waarbij je op dezelfde manier tewerk gaat.

Bij elke OXO die je op het bord kan vormen krijg je een punt. Het is de bedoeling zoveel mogelijk punten te scoren.



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Speler 1: Speler 2:

**Oefeningen:**

3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 4a, 4b, 7a, 7b, 10a 10b