

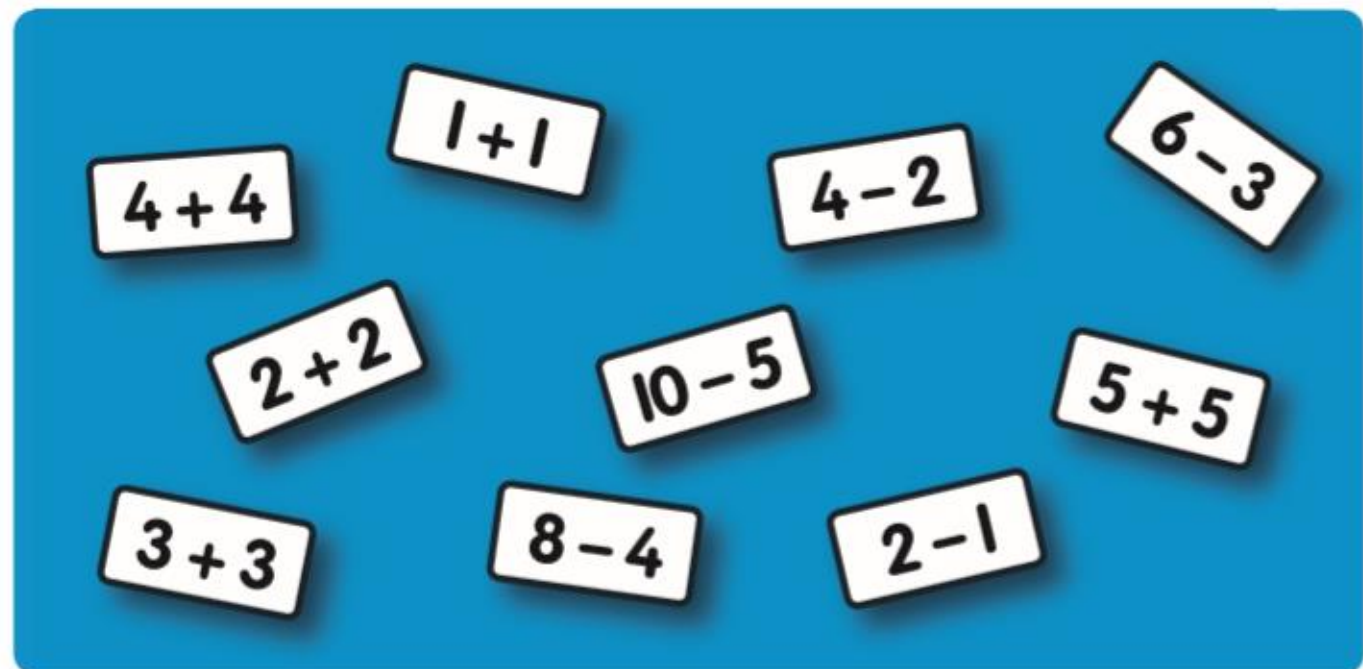
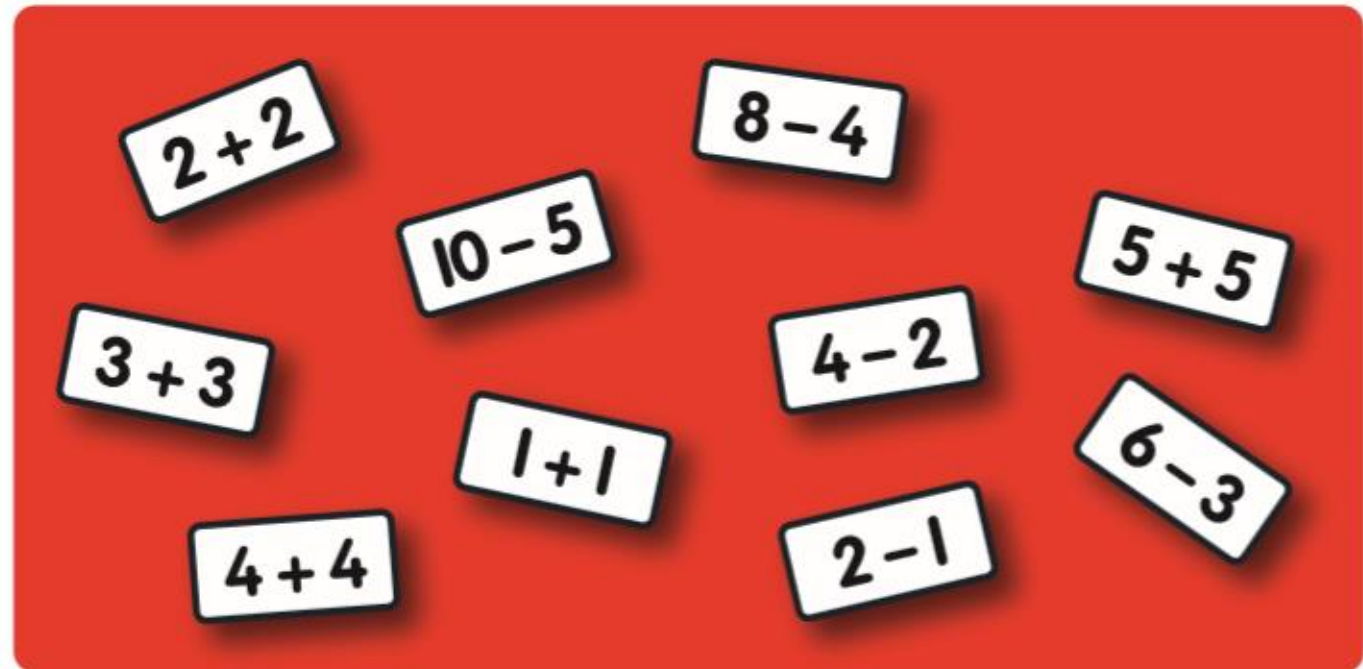
## 7.2 Doen en ongedaan maken

### Wat heb je nodig...

- Numicon-vormen (twee van iedere Numicon-vorm 1-10)
- Voelzak
- Een kleurpotlood of een stif

### Wat ga je doen...

- Kies wie met de rode scorekaart en wie met de blauwe scorekaart gaat spelen.
- Stop alle Numicon 1-5 vormen in de voelzak.
- Leg de overgebleven Numicon-vormen op de tafel. Speel om beurten,
- De speler die aan de beurt is haalt, zonder te kijken, twee dezelfde Numicon-vormen uit de voelzak:
  - Je kleurt de bijbehorende optelsom op je scorekaart.
  - En je zoekt op tafel naar de Numicon-vorm waarmee je kunt bewijzen wat de uitkomst van de optelsom is.
- Nu gebruik je de drie Numicon-vormen, die je voor je hebt liggen, om een erafsom te maken. Je zegt de som hardop en kleurt hem op je scorekaart.
- Stop de Numicon-vormen 1-5 weer in de voelzak, de Numicon 6-10 vorm weer op tafel.



- Nu is de volgende speler aan de beurt
- Degene die het eerste al erbij- en eraf-sommen op zijn/haar scorekaart heeft gekleurd is de winnaar.