Up to 100

100 blokjes	100 cent	100 cm	1,0	1 hele	100%
100	€ 1,00	1,00 m	1,00	10/10	100 %
90	€ 0,90	0,90 m	0,90	9/10	90 %
80	€ 0,80	0,80 m	0,80	8/10	80 %
70	€ 0,70	0,70 m	0,70	7/10	70 %
60	0,60	0,60 m	0,60	6/10	60
50	€ 0,50	0,50 m	0,50	5/10	50 %
40	€ 0,40	0,40 m	0,40	4/10	40 %
30	€ 0,30	0,30 m	0,30	3/10	30 %
20	€ 0,20	0,20 m	0,20	2/10	20 %
10	€ 0,10	0,10 m	0,10	1/10	10 %
Blokjes	Geld	Maten	Komma getallen	Breuken	Procenten

100 blokjes	100 cent	100 cm	1,0	1 hele	100%
100	€ 1,00	1,00 m	1,00	10/10	100 %
90	€ 0,90	0,90 m	0,90	9/10	90 %
80	€ 0,80	0,80 m	0,80	8/10	80 %
70	€ 0,70	0,70 m	0,70	7/10	70 %
60	0,60	0,60 m	0,60	6/10	60
50	€ 0,50	0,50 m	0,50	5/10	50 %
40	€ 0,40	0,40 m	0,40	4/10	40 %
30	€ 0,30	0,30 m	0,30	3/10	30 %
20	€ 0,20	0,20 m	0,20	2/10	20 %
10	€ 0,10	0,10 m	0,10	1/10	10 %
Blokjes	Geld	Maten	Komma getallen	Breuken	Procenten

- inzicht in verband tussen eenheden
- inzicht in verbindend tientallig stelsel
- besef gelijkwaardigheid procenten, breuken en kommagetallen

Spelverloop in het kort

- Door het uitspelen van combinaties van kaarten klimmen de pionnen van de spelers steeds hoger op de bijpassende ladder(s)
- Zodra een speler bovenaan de ladder komt, heeft hij deze veroverd en worden de andere pionnen van de ladder afgehaald.

Wie het eerste 3 ladders veroverd heeft, heeft gewonnen

Spelregels

- In het begin van het spel krijgen de spelers 8 kaarten en 3 pionnen.
- Aan het eind van iedere beurt wordt de hand weer aangevuld tot 68.
- Als je niets kunt spelen, leg je een kaart weg op een open en pakt een nieuwe. Dat mag ook de bovenste kaart van de aflegstapel zijn.
- Het combineren van de kaarten: Blokjeskaarten, cm-kaarten en geldkaarten mogen gespeeld worden als er door meerdere kaarten op te tellen minstens 10 (blokjes, cent, cm) neergelegd kan worden. De gespeelde kaarten worden op een gesloten aflegstapel gelegd.

Voorbeeld:

Voorbeeld: Marit heeft een kaart van 6 blokjes (chocola) en een kaart van 4 blokjes, en zet haar pion een vakje verder op de blokjesladder. Verder heeft ze twee kaarten van 6 cent. Ze zet haar tweede pion een vakje verder op de geldladder.

- Breukenkaarten, kommagetallenkaarten en procentenkaarten worden op dezelfde manier gecombineerd, maar mogen ook onderling gecombineerd worden (aangezien ze allemaal dezelfde waarde vertegenwoordigen).

Voorbeeld

Johan heeft een kaart met 6%, een kaart met 0,02 en een kaart met 2/100. Bij elkaar 1/10 dus hij mag op één van de ladders een stapje omhoog.

De andere kaarten:

- De wisselkaart: met deze kaart kan de speler van ‘ladder’ wisselen, en dus op dezelfde hoogte op een andere ladder verderspelen.

Voorbeeld

De pionnen van Marja staan op de geld-, cm- en blokjesladders, maar ze heeft veel procenten- en breukkaarten in haar hand. Op de geldladder staat ze op de derde sport, en de andere spelers staan al een stuk hoger op de ladder. Ze speelt nu de wisselkaart, en stapt over naar de derde sport op de procentenladder, waar nog niemand staat. Daarna speelt ze gelijk haar procenten- en breukkaarten uit waardoor ze gelijk op de 5de sport komt.

De pijlenkaarten:

- De +1 kaart mag altijd gespeeld worden. De speler mag op één van de sporen 1 stap omhoog.

- Als de -1-kaart gespeeld wordt, mag de speler een tegenstander 1 stap naar beneden zetten.

Als een ladder 'veroverd' is, gaan alle pionnen eraf, en komt er een afdekstrook op.

Didactische aanvullingen/opmerkingen

- De spelers zijn gefocust op winnen, dus het besef dat procenten, kommagetallen en breuken dezelfde waarden vertegenwoordigen, wordt goed ingeslepen.
- Het verband tussen de gewone kommagetallen, maten en geld wordt in het spel ook gelijk duidelijk. Kommagetallen worden zo veel inzichtelijker.
- Er kan tactisch gespeeld worden: spelers kunnen de anderen verrassen door opeens van ladder te wisselen en gespaarde kaarten gelijk uit te spelen. Een pokerface is dan wel vereist!