



Binairo®

Logisch denken met 0 en 1

Colofon

Titel: Binairo® 2&3

Auteurs: Frank Coussement & Peter De Schepper

Vormgeving: Frank Coussement

Uitgever:

Schoolsupport



Uitgeverij Schoolsupport
Postbus 21, NL-9800 AA Zuidhorn
T +31 - (0)594 500145
F +31 - (0)594 528099
E info@schoolsupport.nl
www.schoolsupport.nl

ISBN: 978-90-8664-265-6

Bestelcode: BIN02

Kopieerrechten: Alle kopieerrechten zijn voorbehouden aan de uitgeverij Schoolsupport en PeterFrank t.v. m.u.v. de vermenigvuldiging voor lesgebruik door de kopieerlicentiehoudende instelling.



Ofschoon deze uitgave met de grootste zorg werd samengesteld, kan PeterFrank t.v. of haar medewerkers en vertegenwoordigers in geen enkele omstandigheid aansprakelijk worden gesteld voor schade ontstaan door eventuele fouten en/of onvolkomenheden in deze uitgave.

Omslagfoto: Kopieerrechten Dreamstime

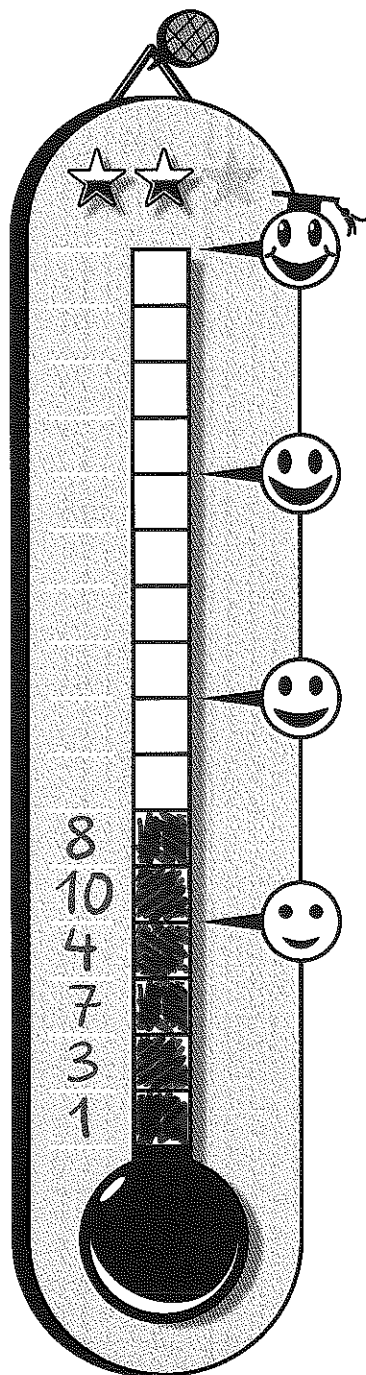
Binairo®

Binairo® is een geregistreeerde handelsnaam van PeterFrank t.v. België. www.peterfrank.be

Binairo[®]-meter

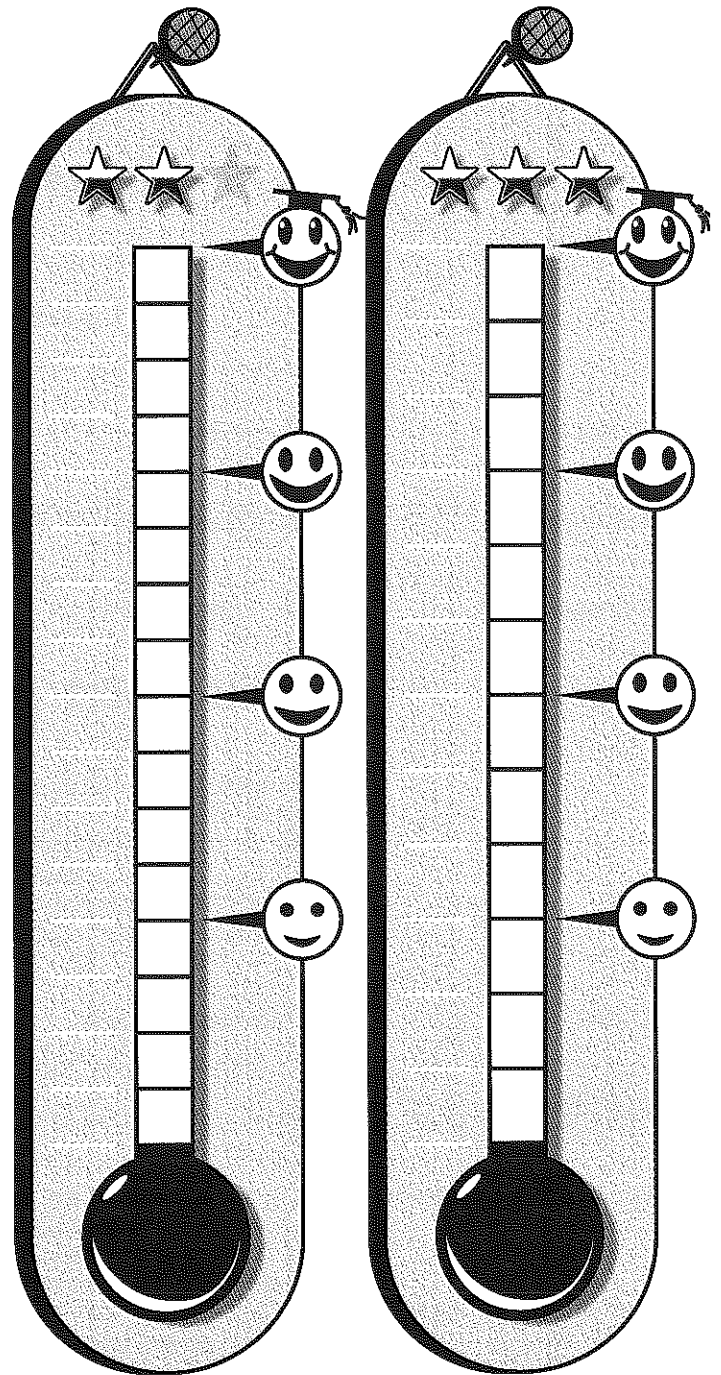
Naam:

Groep:



Voorbeeld

Voor elke Binairo[®] puzzel die goed is ingevuld **zonder tussendoor naar de oplossingen te kijken**, mag je het nummer tussen de witte lijntjes schrijven en het vakje ernaast inkleuren.



16 puzzels

12 puzzels

Werk je score bij op de Binairo[®]-meter zoals in het voorbeeld. **Opgelet!**, er zijn twee Binairo[®]-meters, links voor de zestien puzzels met twee sterren en rechts voor de twaalf puzzels met drie sterren. De volgorde waarin je een Binairo speelt maakt niet uit.

Moeilijkheidsgraad

De moeilijkheidsgraad (van gemakkelijk tot moeilijk) herken je aan het aantal sterretjes.

De puzzels met twee sterren en drie sterren los je op met stap 1,2,3 en 4.

Moeilijk? Ga stap voor stap te werk!



3 Raadselregels

1. Vul het raster zo in dat elke rij en elke kolom gevuld is met evenveel nullen als er eentjes zijn.
2. Niet meer dan 2 nullen of 2 eentjes mogen naast of onder elkaar staan.
3. Identieke rijen en kolommen zijn niet toegestaan.

Hoe los je een Binairo® puzzel op?

Elke puzzel heeft maar één unieke oplossing die alleen door logisch denken gevonden wordt.

Hieronder geven we de stappen waarmee je alle binairo® puzzels – van 1-ster tot 4-sterren

– kunt oplossen. Ze worden uitgelegd met een raster met 10 vakjes, maar je kan ze toepassen op alle rasterformaten.

1. Vul een rij of een kolom

0	1	0	1	0	A	B	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Omdat je hier al voldoende nullen hebt, mag je de rij vullen met 1.

A= 1 en B=1.

2. Zoek duo's in elke rij en kolom

			A	0	0	B			
--	--	--	---	---	---	---	--	--	--

Overal waar je duo's van hetzelfde cijfer vindt, zowel naast of onder elkaar, mag je de aangrenzende cellen vullen met het andere cijfer.

A= 1 en B= 1.

3. Vermijd trio's

		0	A	0					
--	--	---	---	---	--	--	--	--	--

Om trio's te vermijden vul je tussen twee gelijke cijfers het andere cijfer in.

A= 1.

4. Nog een cijfer te vinden

Als je van een cijfer er maar een meer moet vinden, en van het andere cijfer meerdere, kijk dan of deze strategie je verder helpt.

0	1	0	1	0	A	B	C	D	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

In dit voorbeeld moeten we in de vier lege cellen (A-D) maar één 0 meer invullen. 0 kan niet op A of op D staan, anders heb je trio's 0111 of 1110. Dus A= 1 en D=1.

5. Geen dubbele rijen of kolommen

1	0	0	1	0	1	A	B	0	1
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1

Hier kan alleen A= 1 en B= 0, anders heb je een dubbele rij.

Deze regel wordt regelmatig vergeten, check daarom op dubbele rijen of kolommen zodra je in een rij maar twee cijfers meer moet invullen.

6. Verwijderen van onmogelijke situaties

Als je van een cijfer er maar twee meer moet vinden en van het andere cijfer meer dan twee, zoek dan alle combinaties en verwijder diegene die niet passen.

Meestal vind je dan enkele cijfers die je verder helpen. Met deze strategie los je de moeilijkste binaire puzzels op. Hier enkele voorbeelden waarbij je nog twee keer een 0 moet vinden:

0	A	B	C	D	0	1	E	F	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

E of F moet een 0 bevatten anders heb je een trio 1110.

M.a.w. in de reeks A-D mag je maar één 0 invullen.

Pas nu de vierde strategie toe en je zal merken dat A= 1 en D= 1.

0	0	1	A	B	C	D	E	F	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

De zes plaatsen A tot F moeten twee nullen bevatten.

Dit zijn alle mogelijke combinaties:

0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0
0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0
0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0
0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0
0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0
0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0

De eerste drie combinaties kan je verwijderen omdat je anders een trio van 1 hebt.

Bij de laatste drie combinaties zie je duidelijk dat C=1 en F=1.

Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

1

10x10

				1	0				
				1					0
		0			0		1	1	
1							1		
		1	1			0			1
0						0			
1			1						
	1		1		1		1	1	
					1			1	1



2

10x10

1								1	
									0
1			0					0	
					1			0	0
			0						
		1		1		1			
								1	1
				1	1				
1		0			1	1			0
	1	1						0	0



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

1

10x10

1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
0	1	1	0	1	1	0	0	1	0
1	1	0	0	1	0	0	1	1	0
1	0	0	1	0	0	1	1	0	1
0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1
0	1	0	1	0	1	0	1	1	0
0	0	1	0	0	1	1	0	1	1



2

10x10

1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
1	1	0	1	0	1	0	1	0	0
0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
1	0	1	0	1	0	1	1	0	0
0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
0	0	1	0	1	1	0	1	0	1
1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
0	1	1	0	1	0	1	1	0	0



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

3

10x10

	0				0				
								1	0
		1				0			
1	0							1	
		1				1			
1				1				1	0
		1		1		0	0		
						0			
	1	1							
	1		0	0				0	



4

10x10

						1	1		
						0			1
	0		1	1				1	
								1	
		0	0						
					1	1			1
1									1
			0					0	
	0		0			0		0	
1		0				0			



✓
Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

3

10x10

1	0	0	1	0	0	1	1	0	1
1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
0	0	1	1	0	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	1	1	0	0	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	0	1	0	1	0	1



4

10x10

0	1	0	1	1	0	1	1	0	0
0	1	1	0	0	1	0	1	0	1
1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	1	0	1	1
1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
0	1	1	0	1	0	1	1	0	0
1	0	1	0	1	0	0	1	0	1
1	1	0	1	0	1	0	0	1	0



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

5

10x10

		0			1				
					0				
						1		1	1
			1			1			
1								1	1
	1	1							
				1					0
1						1			
		1			0			1	1
			0	0				1	1



6

10x10

1							0		
			0		1		0	0	
0				1		0		1	1
		1		1					
		1							1
				1		1		0	
	1	1			0				1
		1				1			



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

5

10x10

1	1	0	1	0	1	0	1	0	0
1	1	0	1	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	1	0	1	1
0	1	0	1	1	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
0	1	1	0	1	0	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	0	1	1	0
1	1	0	1	0	0	1	1	0	0
0	0	1	0	1	0	1	0	1	1
1	0	1	0	0	1	0	0	1	1



6

10x10

1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
1	0	1	0	0	1	1	0	0	1
1	1	0	1	0	0	1	1	0	0
0	1	0	0	1	1	0	0	1	1
1	0	1	0	1	0	1	1	0	0
0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
0	0	1	1	0	1	1	0	1	0



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

7

12x12

		0		0		1					
					0		1	1			0
	1		0				1				0
				1							
									1		
			1							0	
0							0				1
			0		1	1					1
		1							1	1	
						1					
	0		0		0		0			1	0
0	1	1					0			0	



8

12x12

			1			1		1			
			0		1				0		
	1					0	0			1	1
	1									1	
		0					1				
0					0				1	1	
			0								
		0	0						0	0	
								0			
1	0		0	0			1		1		1
	0			1		0				0	0



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

Binairo®

Oplossingen

7

12x12

1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0
0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1
1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1
1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1



1

12x12

0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0
1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

9

12x12

					0	1					
										0	
0				1		0					1
		0	0			1					1
						0					
0							1		1		
	0				1		1				0
			1	1						1	0
	1								1		
			0								
1	0		0		1	1		1			1
	0				1			1			



10

12x12

		0				1				1	
		1							0	0	
	1				1						
			1			1					1
0						1		0	0		
			1	1							1
0							1		0	0	
				1							
		1				1					
				0					1		0
		0		0		0			1		
		0				0	0				0



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

9

12x12

0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0
0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1
1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0
1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0
0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1
0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0



10

12x12

1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0
1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1
0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1
0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0
0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

11

12x12

			0							1	
0						1	1				
							1				
0										1	
		0								1	
0			1				0		0		
			1		1						
	0							1		0 0	
					0					0 0	
			1				0				
		1	1					0		0 0	
				0		0		0		0 0	



12

12x12

						0			0		1
1							0		1	1	
		0					0				
			1						1		
			1							0 0	
				1			1	1			
						1					1
		0 0								1	1
			0				1				
1					0				1		
		0 0				1					
	1						0 0				1



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

Binairo®

Oplossingen

11

12x12

0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0
1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1
1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1
0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1
1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0
1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1
1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0
1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0



12

12x12

0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1
1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0
1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0
0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1
0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1
0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1
1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

13

14x14

	1				1					1			
1				0		1							
								1				1	1
		0							0			1	
1						0					0		
						0			1				
				0				0		0			
		1										0	
			0					0					1
						1		0				1	1
		1	1		1	1				0	0		
					1			0					
	1	1						0		1			
0	1		0		1	1				1		0	



14

14x14

							0			1		1	
1								0		0		0	
				1						0			1
1		0				1		0				0	
			1		1								1
				0			1	1		1		0	
0							1						0
			0		1								0
	1				1								
			1									0	
	0	0					1						
	0				0			0	0			1	1
										1			
		1	1					0					1



✓
Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

13

14x14

1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0
1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1
0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0
1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0



14

14x14

0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0
0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0
1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

15

14x14

	0		1			0							
									0		1		
							1				1	1	
		1	1					0					
													1
			1				0		0	0		0	
0					1		0			0			1
	0		0										1
1				1								0	
		0	0				1			1			
													0
1					1	1					1	1	
		1				1	1		0				
	1		0	0				0			1		



16

14x14

				1			0		1				
0													1
								0				1	
1				1						0			
					0	0							
		0						0		1			0
				0		0						1	
		0	0						1	1			
									1			0	
	0		0									0	
	0		0			0		1					1
										1			
1					0				0	0			1
	1		1		1		0	0				1	1



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

Binairo®

Oplossingen

15

14x14

1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0
1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1
1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0
0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1
1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0
0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1
0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1



16

14x14

1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0
0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0
1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0
0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0
1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1
0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0
1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

17

10x10

	0				1				
		0						0	
					0				1
	0	0					1		
							1		1
1	0							1	1
							1		
	0				0				1
0			1		0		0	0	
	0	0					0		



18

10x10

			1		0				
					1				
			0		1				1
		1						1	1
							1		
0	1				0		0		
			1						
	1				1				1
			0		1		1		
0	1		0			0			1



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

19

10x10

0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
0	1	1	0	1	1	0	0	1	0
1	0	0	1	0	0	1	1	0	1
0	1	1	0	0	1	1	0	1	0
1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
1	0	1	0	0	1	1	0	0	1
0	1	1	0	1	0	1	0	1	0



20

10x10

1	0	1	1	0	0	1	1	0	0
0	0	1	0	1	0	1	0	1	1
1	1	0	1	0	1	0	1	0	0
0	1	1	0	1	0	1	1	0	0
0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
1	1	0	0	1	1	0	0	1	0
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
0	1	0	0	1	1	0	0	1	1



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

21

12x12

						1					0
					0		1		0	0	
		0	0								
						0		1	1		
			0								
			0				0		0		0
	1				0					1	
											0
		0	0			1			0		
1						1					0
	1	1					1		0	0	
0	1		0			1				0	



22

12x12

1				0							
0	1		1		1			0		1	1
0					1		1	1			
					1					0	0
		0	0							0	0
		0				0	0				
				0						0	
							0				
	0		0		1		0		1	1	
	1	1								1	1



✓
Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

Binairo®

Oplossingen

21

12x12

0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0
1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0
0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1
0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0



22

12x12

1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1
1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1
1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0
0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0
0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1
1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

23

12x12

			1			0					
		0			0						
			0			1				0	
								1	1		
			1		1			1			
		0									
1					0	1				1	
		1	0							1	
0					0	0	0	0			
	0	0									
		0				1		1	1		
			1		0	0		1	1		



24

12x12

			0								1
		0									
				0	0					0	0
0											0
				1		0	0		0		
										1	
					0	0		0	0		
1											1
	1		0								
						0				0	0
	1		1					1			0
	0	0				0		1	1		



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

23

12x12

0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0
0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0
0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0
1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1
0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0
1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1
1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1



24

12x12

0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1
0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1
1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0
1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1
0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1
1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0
0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

25

14x14

					1					1			
					1				0				
		1		1		1		0		1		1	0
		1			1				1		0	0	
						0							
								1		0		1	1
								1					
0				0		1				0		1	1
	0												
							0	0				0	0
								0					
					1			0	0			0	0
1		1		0	0					0		0	0



26

14x14

		1					0						
		0				1		0				0	
		0				1				1			0
							0			1		0	
0					0		1	1			1		1
	0				1		1		1		0	0	
		1											
				1				1	1		1		
1												0	0
					1								
		1	1		1	1						1	
	0		0				0	0				1	1



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

25

14x14

0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1
0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0
0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1
0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1
0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0
1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0



26

14x14

0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0
1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1
1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0
0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1
0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1
0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0
0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1



Binairo®

Los op!

- aantal 0 = aantal 1
- 00 en 11 mag, 000 of 111 mag niet
- Geen rij of kolom is gelijk!

27

14x14

			0	0									
			1							0	0		
				0		0		0	0				
											1	1	
				0				0	0			1	
				0									1
	0							0	0				
1							0					0	0
	1	1			0		0						
	1											0	
									0				1
	1		1		1			0		0		0	1
0	1	1				0		0				1	



28

14x14

	0				1								
		1										1	
								0	0				
					1							1	1
0				1	1								
		1							0				
								0	0			0	0
					0	0							
					0	0				1		1	1
1		0											1
			1							1	1		1
		0											
	0				0		1		0	0			
		0		1		0	0				0		0



Check en werk
je score bij op je
binaïrometer!

27

14x14

1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1
1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0
0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0
0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1
0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0
1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1
0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0



28

14x14

1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0
0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0
0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0
0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1
1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1
0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1
0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1
0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0
1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0

