

getallen

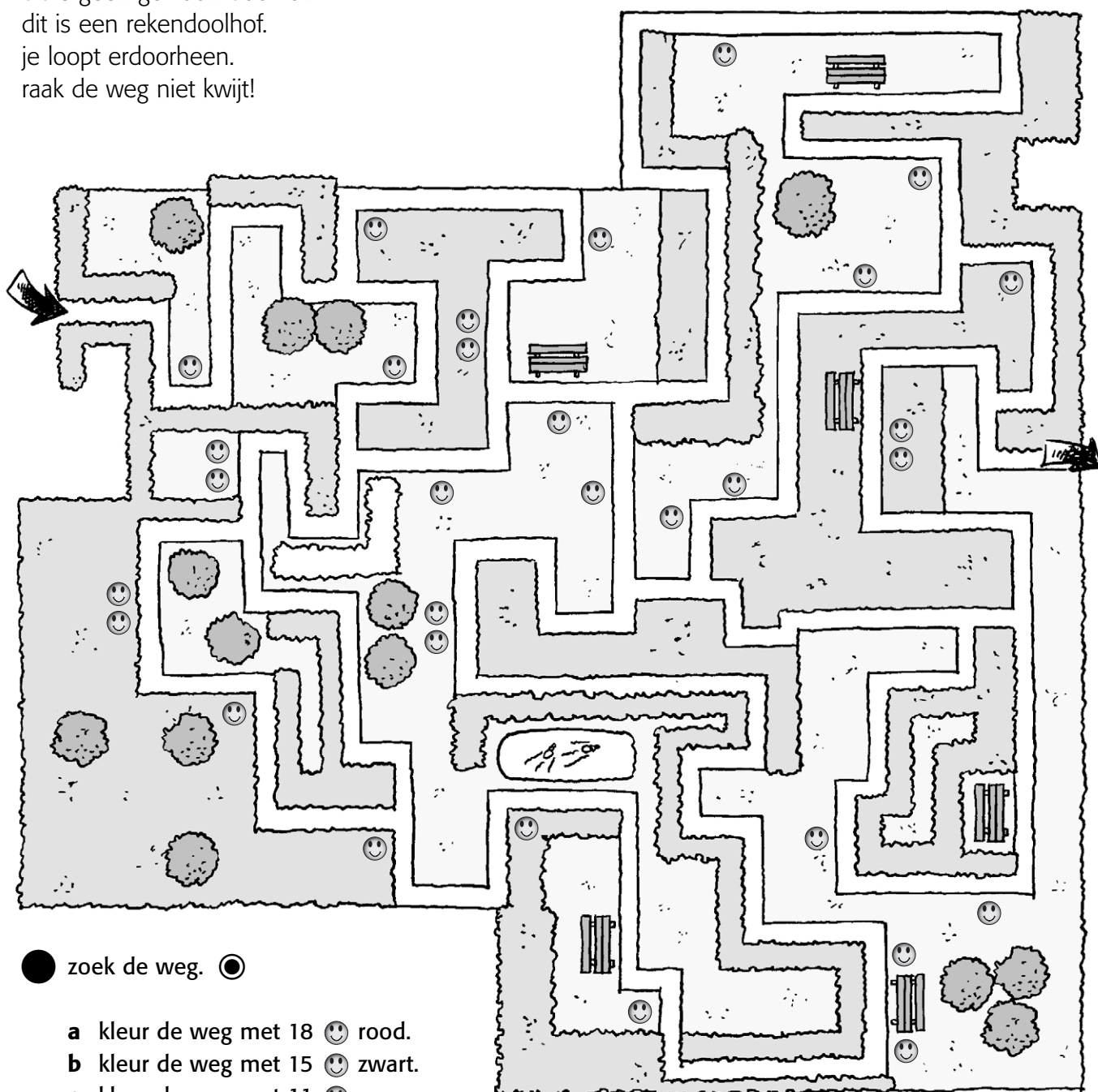


weg van getallen

wat heb je nodig?

- tipboek, blz. 16
- antwoordenboek, blz. 35
- gum
- kleurpotloden

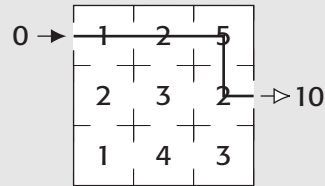
dit is geen gewoon doolhof.
dit is een rekendoolhof.
je loopt erdoorheen.
raak de weg niet kwijt!



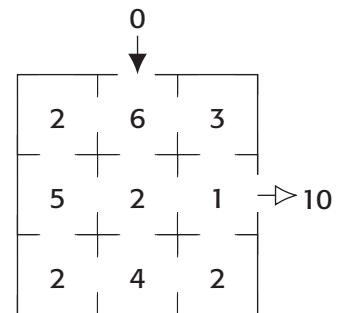
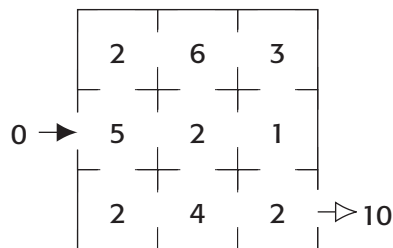
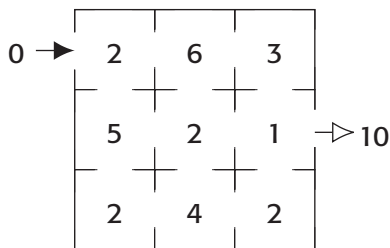
● zoek de weg. ●

- a** kleur de weg met 18 😊 rood.
b kleur de weg met 15 😊 zwart.
c kleur de weg met 11 😊 groen.

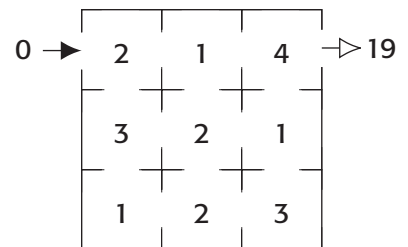
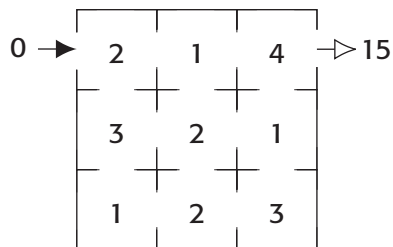
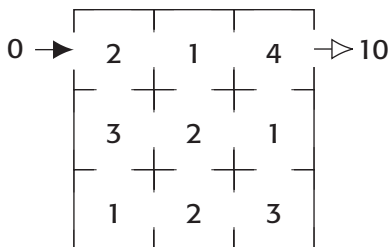
tel alle getallen op uit de vakjes waar je doorheen gaat.
 er moet 10 uitkomen.
 ga niet twee keer door hetzelfde vakje.
 ga niet scheef naar een volgend vakje.



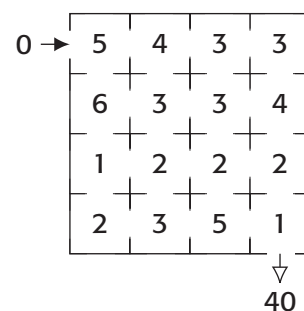
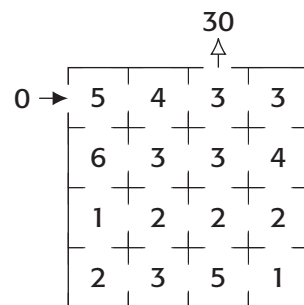
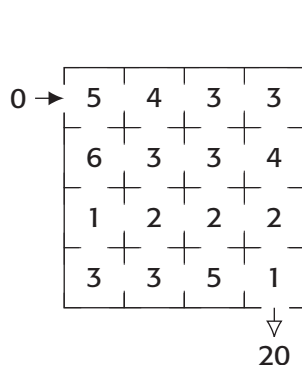
● teken de weg van 0 naar 10. ●



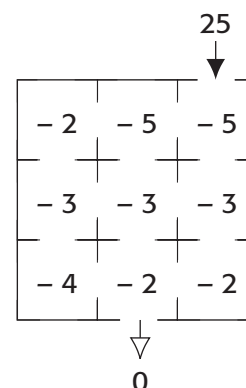
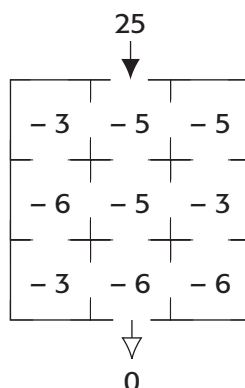
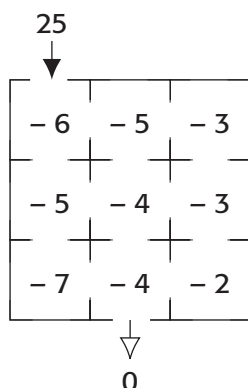
● teken in elk doolhof de goede weg. ●



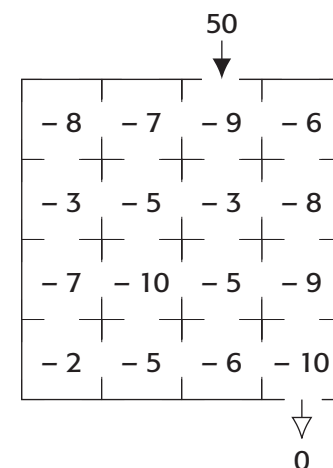
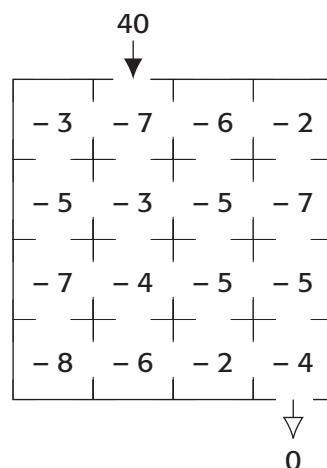
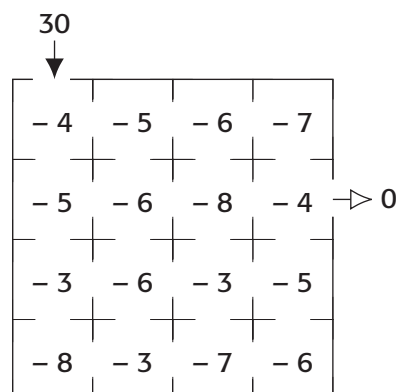
● teken in elk doolhof de goede weg.



- teken in elk doolhof de weg naar 0. ●
trek van 25 steeds het getal af uit het vakje waar je doorheen gaat.



- teken in elk doolhof de weg naar 0.



- a teken $\rightarrow$ en $\rightarrow$.
bedenk zelf waar je de pijlen tekent.
vul bij $\rightarrow$ 0 in.
vul bij $\rightarrow$ zelf een getal in.
kies een getal dat niet groter is dan 30.

- b teken nu de weg van 0 naar dat getal.

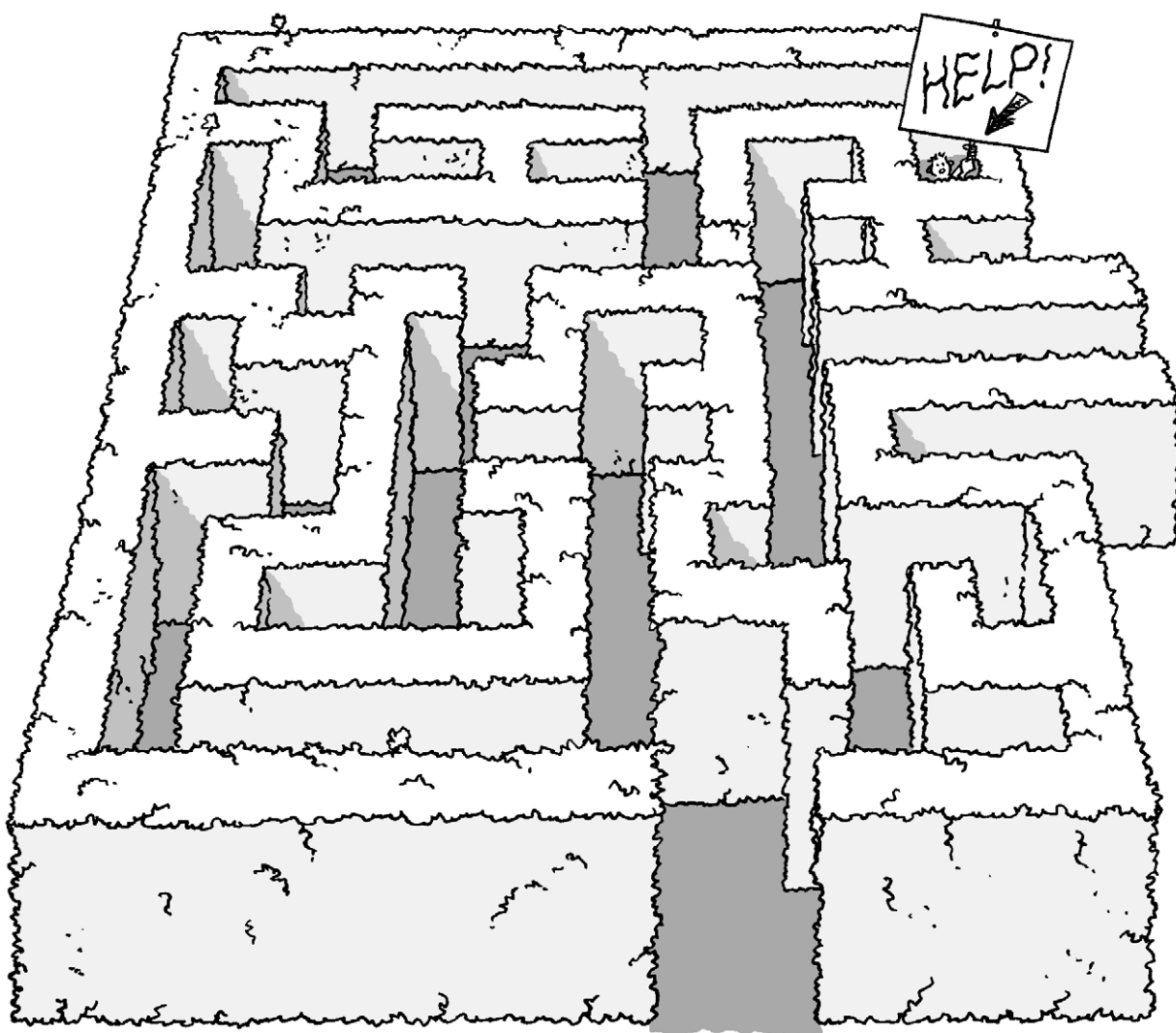
- c kun je de weg naar dat getal altijd vinden?
leg uit waarom wel of waarom niet.

3	1	3	4
2	4	2	1
5	2	5	2
2	5	3	4

- a** teken $\rightarrow$ en $\rightrightarrows$.
 bedenk zelf waar je de pijlen tekent.
 vul bij $\rightarrow$ zelf een getal in.
 vul bij $\rightrightarrows$ 0 in.
 kies een getal dat niet groter is dan 30.

-4	-5	-3	-2
-4	-3	-1	-2
-1	-2	-3	-5
-3	-4	-2	-5

- b** teken nu de weg van 0 naar dat getal.



- maak zelf een doolhof.
 bedenk de plaats van $\rightarrow$ en $\rightrightarrows$.
 schrijf de getallen erbij.
 bedenk zelf alle getallen in het lege doolhof.

