

De sportdag



Wat heb je nodig?

- tipboek, blz. 6
- antwoordenboek, blz. 12



Vandaag is er een sportdag op school.

De dag begint met hardlopen.

De kinderen uit groep 4A lopen tegen de kinderen uit groep 4B.

De kinderen uit groep 4C lopen tegen de kinderen uit groep 4D.

De winnaar krijgt 1 punt.

De naam van de winnaar is steeds dikgedrukt.

Groep 4A	Groep 4B
Ger	Koen
Bas	Rachid
Maaïke	Miriam
Teuntje	Eva
Pieter	Marcel
Theo	Lennaert
Eefje	Lisette
Matthijs	Stan
Lieke	Nada

Groep 4C	Groep 4D
Kirsten	Roos
Dagmar	Rik
Karlie	Fabiënne
Ada	Barbara
Arno	Sander
Erik	Ali
Jan	Marius
Jeffrey	Niels
Kevin	Khalid



a Wint Ger uit groep 4A of Koen uit groep 4B? ●

b Vul in hoeveel punten elke groep haalt. ●

Groep 4A _____ punten

Groep 4B _____ punten

Groep 4C _____ punten

Groep 4D _____ punten

- Na het hardlopen gaan ze voetballen.
 Alle groepen spelen tegen elkaar.
 De winnaar van een wedstrijd krijgt 3 punten.
 Bij een gelijkspel krijgt elk team 1 punt.
 Wie verliest krijgt 0 punten.
 Vul in hoeveel punten elke groep haalt. ●

4A - 4B	2-0
4A - 4C	0-0
4A - 4D	3-0
4B - 4C	1-0
4B - 4D	2-0
4C - 4D	1-0

Groep 4A: _____ punten.

Groep 4B: _____ punten.

Groep 4C: _____ punten.

Groep 4D: _____ punten.

- a Met zaklopen zijn er 9 wedstrijden.
 4 kinderen lopen telkens tegen elkaar.
 De naam van de winnaar is dikgedrukt.
 Elke winnaar krijgt 3 punten voor zijn groep.
 Hoeveel punten verdient elke groep?

Wedstrijd	Groep 4A	Groep 4B	Groep 4C	Groep 4D
1	Ger	Koen	Kirsten	Roos
2	Bas	Rachid	Dagmar	Rik
3	Maaïke	Miriam	Karlie	Fabiënne
4	Teuntje	Eva	Ada	Barbara
5	Pieter	Marcel	Arno	Sander
6	Theo	Lennaert	Erik	Ali
7	Eefje	Lisette	Jan	Marius
8	Matthijs	Stan	Jeffrey	Niels
9	Lieke	Nada	Kevin	Khalid
Aantal punten				

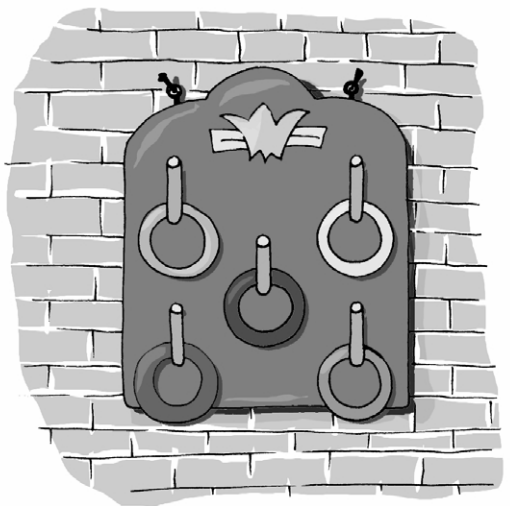
- b De 9 winnaars lopen tegen elkaar in de finale.
 Hiermee verdienen ze extra punten.
 De winnaar krijgt 9 punten, nummer twee 8 punten.
 Nummer drie krijgt 7 punten, enzovoort.
 Je ziet in de tabel hoeveel tellen elk kind over de wedstrijd doet.
 Vul voor ieder kind de extra punten in. ●

Naam	Roos	Rachid	Karlie	Eva	Pieter	Ali	Marius	Stan	Nada
Tellen	36	37	41	50	32	40	28	34	35
Extra punten									

c Vul in hoeveel punten elke groep met zaklopen heeft gehaald. ●

Groep	Aantal punten	Extra	Totaal
Groep 4A			
Groep 4B			
Groep 4C			
Groep 4D			

- Bij ring gooien mag elk kind 5 keer gooien.
 Een ring om het stokje in het midden is 5 punten.
 Een ring om een van de bovenste twee stokjes is 3 punten.
 Een ring om een van de onderste twee stokjes is 2 punten.



- a Hoeveel punten halen deze kinderen? ●
 Let op: x is mis; b is boven; m is midden; o is onder.

Naam	1	2	3	4	5	Aantal punten
Ger 4A	x	b	x	m	o	_____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____
Stan 4B	x	m	m	b	x	_____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____
Erik 4C	x	x	m	m	m	_____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____
Rik 4D	o	o	x	x	m	_____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____

- b In de tabel zie je hoeveel punten elk kind haalt.
 Vul de lege vakken eerst in.
 Reken dan uit hoeveel punten elke groep gehaald heeft. ●

Groep 4A		Groep 4B		Groep 4C		Groep 4D	
Ger		Koen	15	Kirsten	18	Roos	10
Bas	10	Rachid	4	Dagmar	5	Rik	
Maaïke	4	Miriam	9	Karlie	5	Fabiënne	7
Teuntje	9	Eva	8	Ada	7	Barbara	8
Pieter	9	Marcel	12	Arno	8	Sander	9
Theo	15	Lennaert	7	Erik		Ali	12
Eefje	4	Lisette	9	Jan	7	Marius	7
Matthijs	0	Stan		Jeffrey	8	Niels	8
Lieke	8	Nada	2	Kevin	8	Khalid	8
Totaal							



- a** Met elk spel kun je dukaten verdienen.
 De winnaar van een spel krijgt 4 dukaten.
 De nummer twee krijgt er 3.
 Wie derde wordt, krijgt er 2 en nummer vier krijgt 1 dukaat.
 Vul voor elk spel het aantal dukaten in. ●

	1. hardlopen	2. voetbal	3. zaklopen	4. ring gooien	totaal aantal dukaten
Groep 4A					
Groep 4B					
Groep 4C					
Groep 4D					

- b** Elke groep mag 1 joker inzetten.
 De groep mag zelf kiezen voor welk spel.
 Als je de joker inzet, mag je het aantal dukaten van 1 spel verdubbelen. ●
 Voorbeeld:
 Heb je bij een spel 4 dukaten, dan krijg je $4 + 4 = 8$ dukaten.
 Bereken de eindstand.
 Welke groep heeft de sportdag gewonnen?

	1. hardlopen	2. voetbal	3. zaklopen	4. ring gooien	eindstand
Groep 4A					
Groep 4B					
Groep 4C					
Groep 4D					

- c** Vind je dit eerlijk?
 Je kunt de joker ook anders inzetten.
 Bedenk zelf een andere manier.