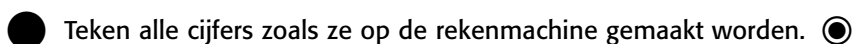




- tipboek, blz. 16
- antwoordenboek, blz. 35
- rekenmachine

Door streepjes weg te laten, krijg je andere cijfers.

[illegible]

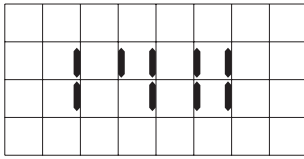
a Alle streepjes aan de linkerkant van een cijfer zijn kapot. Welke getallen staan hier? ●

B

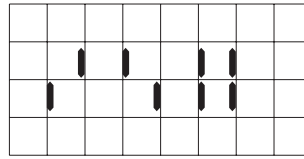


- b** Alle horizontale streepjes zijn kapot. Welke getallen staan hier? ●

A

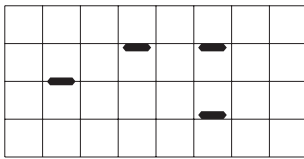


B

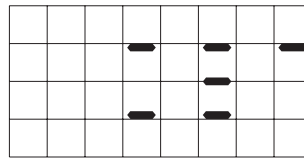


- c** Alle verticale streepjes zijn kapot. Welke getallen staan hier? ●

A

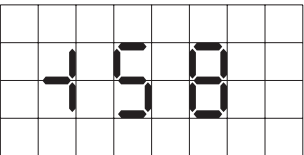


B

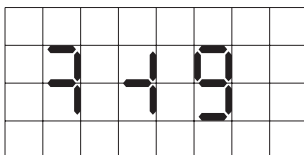


- d** Het middelste streepje is altijd aan. Welke getallen staan hier?

A



B



● Je rekenmachine is al een paar jaar oud. Sommige knoppen doen het niet meer goed. Je bedenkt steeds een handige manier, zodat je je rekenmachine toch kunt blijven gebruiken. Op maandag valt het cijfer 3 uit. Op welke manier krijg jij de volgende getallen in je rekenmachine zonder dat je de 3 gebruikt?

- a** Het getal 3000. ●

- b** Het getal 3000, waarbij je in elk geval $\times$, $+$ en $-$ gebruikt.

- c** Het getal 333. Bedenk vijf verschillende manieren. ●

- d** Het getal 633, met zo min mogelijk keren drukken.

- e** Het getal 633 met alle cijferknoppen behalve de 3, en de bewerkingen $+$, $-$, $:$ en $\times$.

De hond heeft je rekenmachine te pakken gekregen. Nu doen de 3 én de 6 het niet meer. Ook de bewerkingstoetsen haperen af en toe. Hoe los je de volgende problemen op?

a Maak 3546 zonder de + knop te gebruiken (en zonder de 3 en de 6 natuurlijk!). ●

b Maak 3609 zonder de + en – knop te gebruiken. ●

c Maak 5263 met alle knoppen, behalve +, –, 3 en 6.

Het gaat maar door. Iedere dag begeven andere knoppen van je rekenmachine het. Je besluit er een spelletje van te maken. 'Puzzelvierkanten' noem je het spel. In de hoeken van elk puzzelvierkant staan de cijferknoppen die het die dag wél doen. In het midden komt een getal dat je met die cijfers kunt maken.

Spelregels puzzelvierkanten:

- Maak van de getallen in de hoeken het middelste getal.
- Je mag ieder getal maar één keer gebruiken.
- Staat er in een grijs hokje een +, –, × of :, dan mag je alleen die bewerkingen gebruiken. Dat mag wel meer keren.
- Je mag geen twee cijfers samenvoegen. Dus niet: 5 en 3 wordt 53.
- Je moet alle gegevens in het puzzelvierkant gebruiken.
- Er mogen alleen hele getallen in een vierkant staan.
- De getallen op de hoekpunten zijn altijd getallen onder de 10.

a Vul voor ieder puzzelvierkant een oplossing in.

A

5		3
	24	
7		4

B

2		6
	24	
4		5

C

7		9
	51	
3		4

D

9		9
	51	
4		6

E

8		2
×	72	:
6		3

F

2		6
×	75	–
7		9

G

2		3
+	15	–
5		9

H

4		6
×	42	+
7		8

A: _____

E: _____

B: _____

F: _____

C: _____

G: _____

D: _____

H: _____

b Vul de vierkanten verder in.

A

9		
×	74	
		4

B

9	6	
×		:
5	8	

C

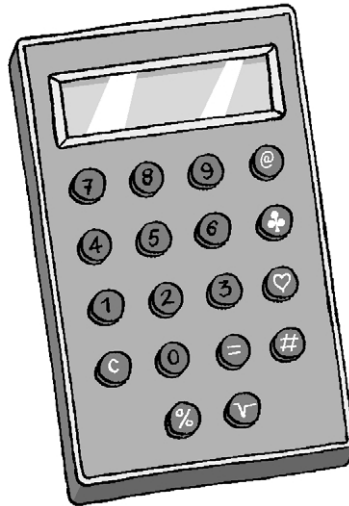
8		
+	12	:
		4

D

6		
-	52	×

Je wilt je rekenmachine laten maken. De reparateur heeft helaas niet alle knoppen op voorraad. Daarom zet hij er tijdelijk andere knoppen op. Maar er ontbreekt een gebruiksaanwijzing bij de nieuwe knoppen. Kun jij ontdekken wat de knoppen doen? Maak de gebruiksaanwijzing af. ●

$1 \# 3 = 6$	$10 \heartsuit 2 = 7$
$5 \# 5 = 12$	$20 \heartsuit 2 = 12$
$10 \# 4 = 16$	$6 \heartsuit 5 = 8$
$23 \# 7 = 32$	$2 \heartsuit 9 = 10$
$100 \# 0 = 102$	$16 \heartsuit 2 = 10$
$2 \clubsuit 10 = 30$	$80 @ 10 = 80$
$0 \clubsuit 10 = 10$	$15 @ 7 = 18$
$20 \clubsuit 5 = 205$	$18 @ 8 = 20$
$4 \clubsuit 6 = 46$	$2 @ 3 = 9$
$7 \clubsuit 9 = 79$	$6 @ 7 = 9$



Gebruiksaanwijzing:

#-knop: _____

♥-knop: _____

♣-knop: _____

@-knop: _____

Je vindt het toch maar lastig, al die vreemde bewerkingsknoppen. Daarom ga je weer terug naar de reparateur. De goede knoppen zijn binnengekomen en hij maakt je rekenmachine weer in orde. Tenminste, dat denk je. De knoppen voor de bewerkingen zitten nu inderdaad goed, maar met de cijfers is iets vreemds aan de hand. Je toetst bijvoorbeeld $7 \approx 7 = \dots$ in. De machine geeft als antwoord: 9. Welk getal zit onder de 7? Dit moet 3 zijn, want $3 \approx 3 = 9$. De 3 kun je dus op de knop voor de 7 schrijven.

Hoe heeft de reparateur de andere knoppen op je machine gezet?

Schrijf de 'goede' getallen in de rekenmachine. ●

$7 \times 7 = 9$	$9 \times 2 = 0$
$6 + 7 = 4$	$0 + 7 = 9$
$9 : 6 = 8$	$3 - 0 = 1$
$9 - 4 = 6$	$5 \times 4 = 18$
$4 \times 1 = 8$	$8 - 7 = 2$

