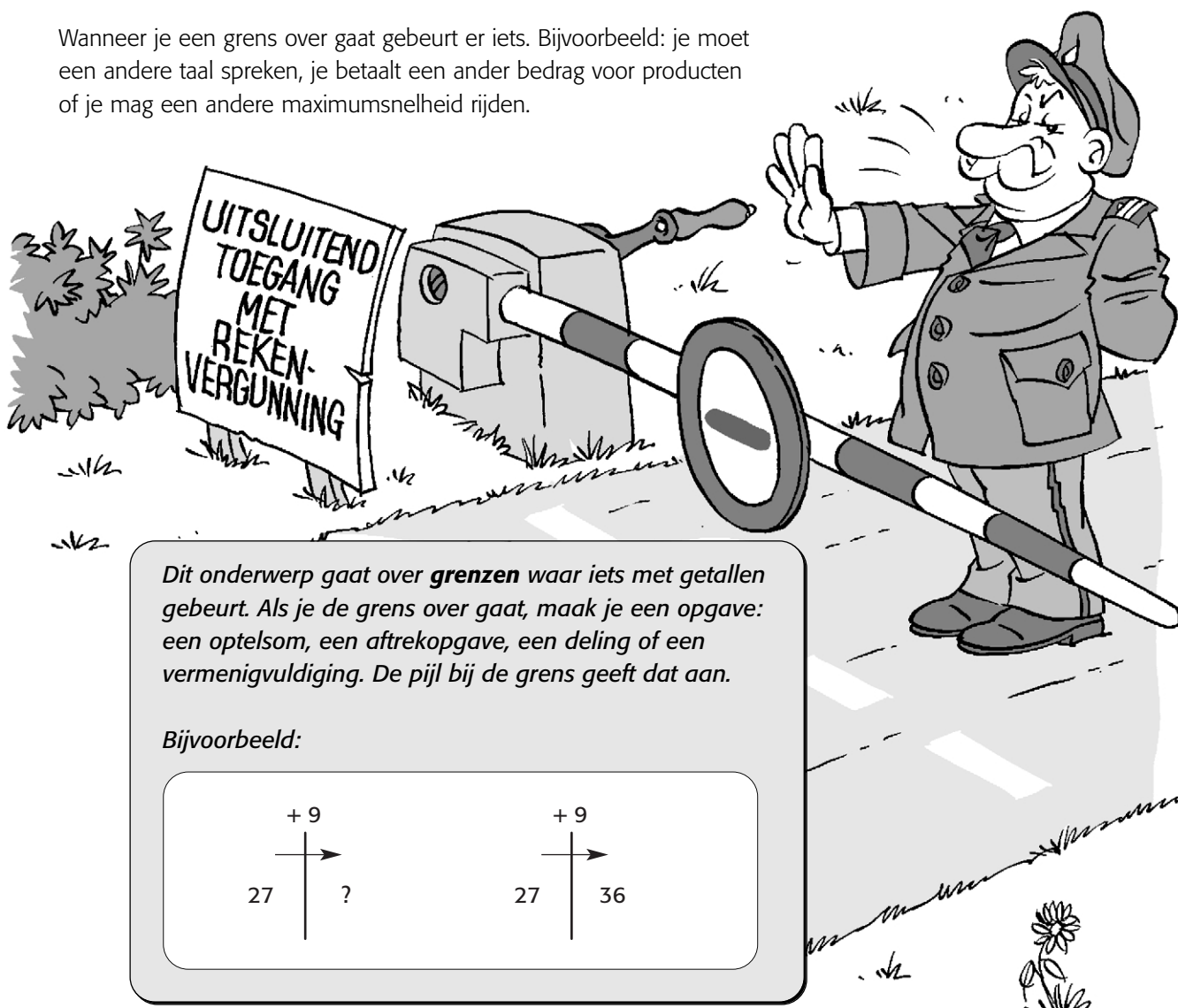


Grensproblemen (A)

Wat heb je nodig?

- tipboek, blz. 13
- antwoordenboek, blz. 28

Wanneer je een grens over gaat gebeurt er iets. Bijvoorbeeld: je moet een andere taal spreken, je betaalt een ander bedrag voor producten of je mag een andere maximumsnelheid rijden.



Dit onderwerp gaat over **grenzen** waar iets met getallen gebeurt. Als je de grens over gaat, maak je een opgave: een optelsom, een aftrekopgave, een deling of een vermenigvuldiging. De pijl bij de grens geeft dat aan.

Bijvoorbeeld:

$$\begin{array}{c} + 9 \\ \hline 27 \quad \rightarrow \quad ? \end{array}$$

$$\begin{array}{c} + 9 \\ \hline 27 \quad \rightarrow \quad 36 \end{array}$$

● Vul de getallen in.

a

$$\begin{array}{c} + 5 \\ \hline 13 \quad \rightarrow \quad \dots \end{array}$$

b

$$\begin{array}{c} - 10 \\ \hline 27 \quad \rightarrow \quad \dots \end{array}$$

c

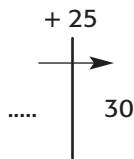
$$\begin{array}{c} \times 2 \\ \hline 9 \quad \rightarrow \quad \dots \end{array}$$

d

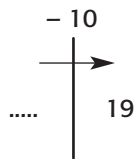
$$\begin{array}{c} : 5 \\ \hline 30 \quad \rightarrow \quad \dots \end{array}$$

- a Schrijf de getallen op die op de stippelijntjes horen. ●

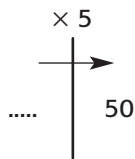
a



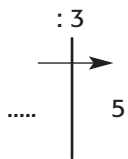
b



c



d



- b Maak de zinnen af.

Bij een pijl met een optelsom de ene kant op, hoort een pijl met een _____ de andere kant op.

Bij een pijl met een vermenigvuldiging de ene kant op, hoort een pijl met _____ de andere kant op.

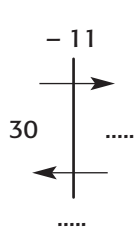
*Bij een **grens** hoort een opgave.*

Ga je terug, dan voer je de tegengestelde opgave uit.

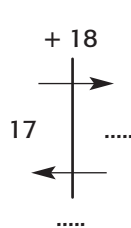
Daar hoort een pijl in de tegengestelde richting bij.

- Maak deze grensproblemen af. Vul het getal op de stippelijntjes in, en schrijf bij de pijl wat er gebeurt. ●

a



b



c

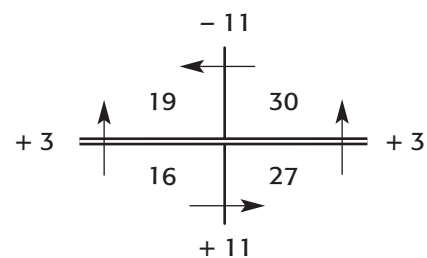


In een grensprobleem kunnen meer grenslijnen liggen. In het voorbeeld zijn deze grenzen aangegeven met verschillende lijnen:

een enkele _____ en

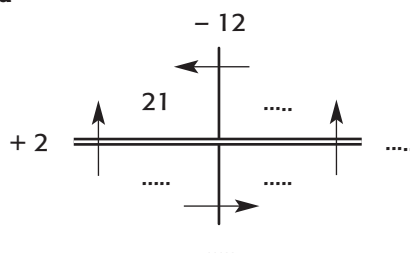
een dubbele _____.

Bij een grensprobleem met twee lijnen horen dus twee verschillende soorten opgaven.

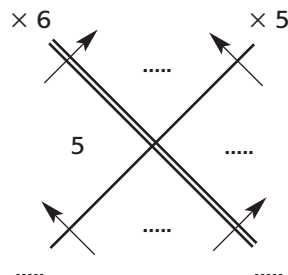


- Los de grensproblemen op. Begin met de getallen bij de pijlen.

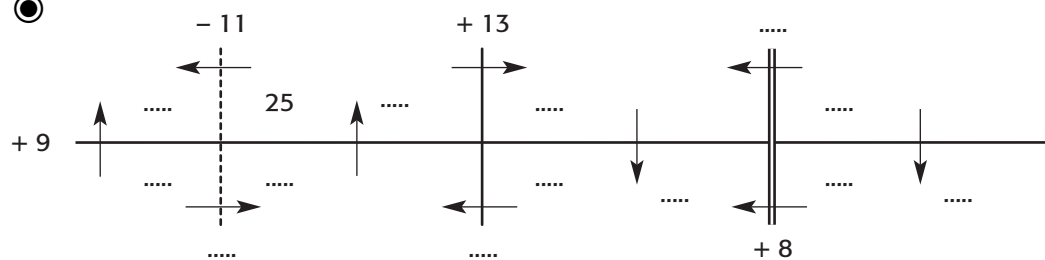
a



b ●

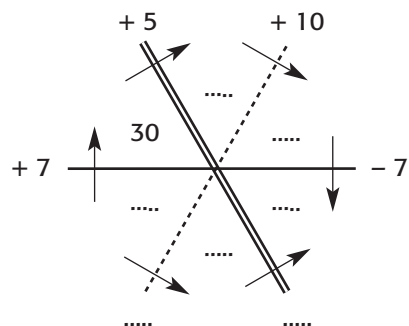


c ●

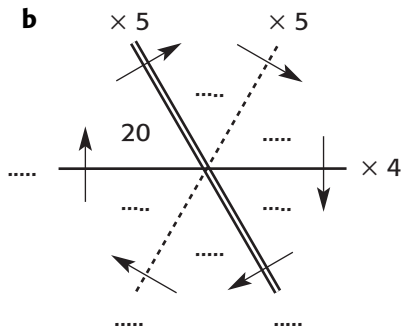


● Nog meer grensproblemen: zet de juiste getallen bij de pijlen. Schrijf de getallen op de stippelijntjes. ●

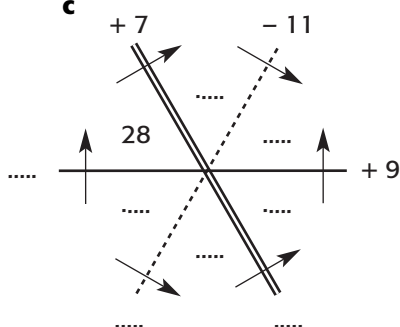
a



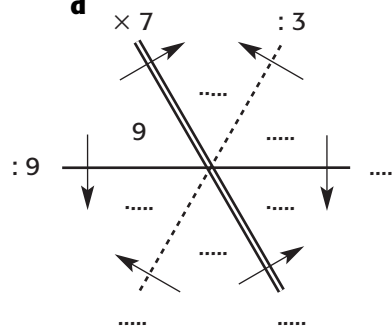
b



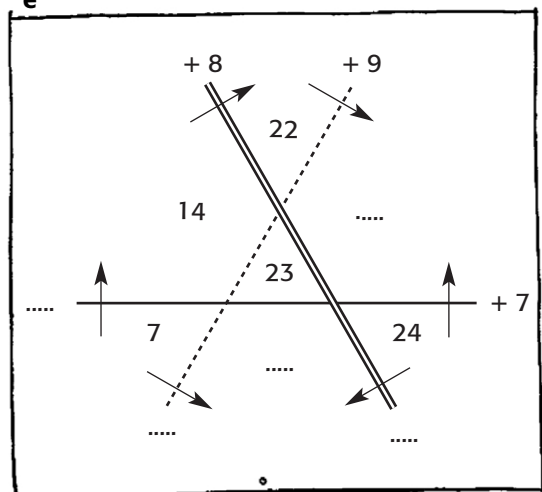
c



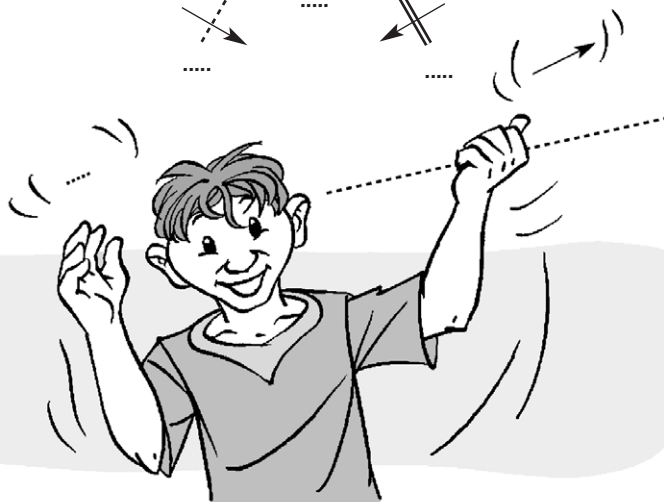
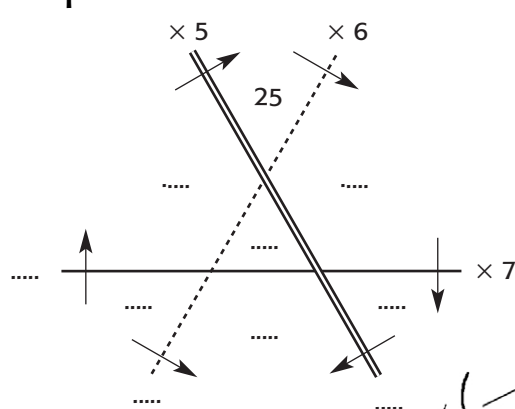
d



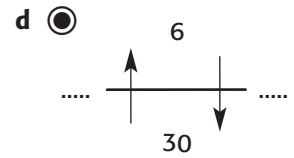
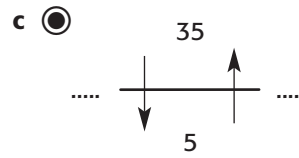
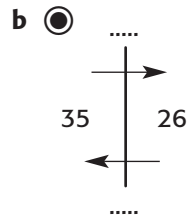
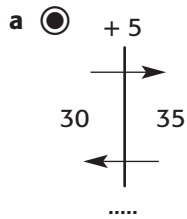
e



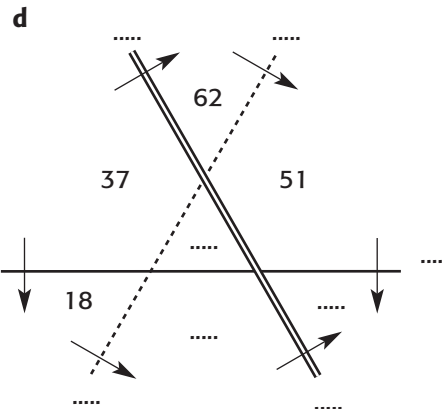
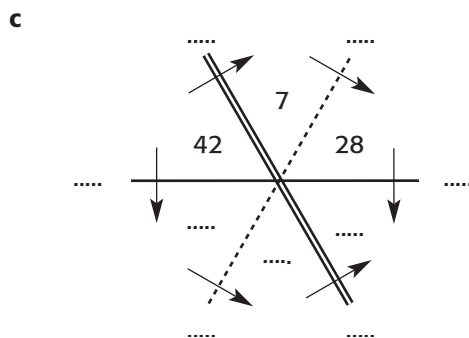
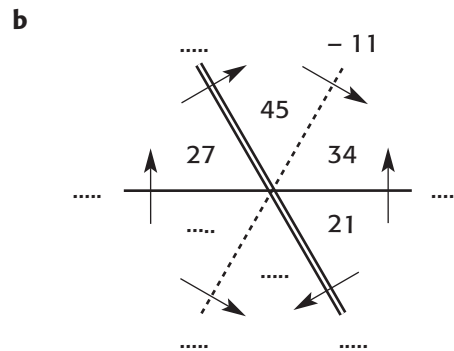
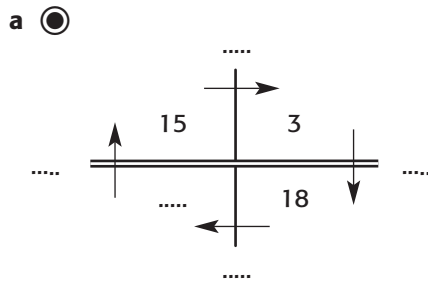
f



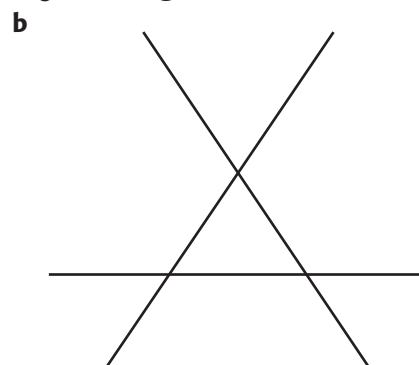
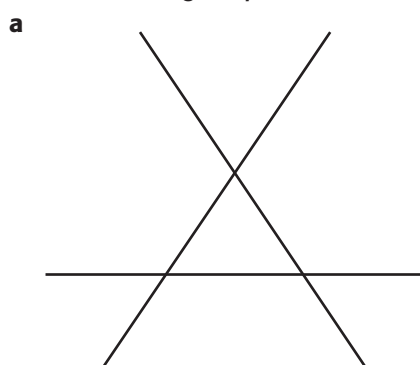
Welke opgave moet bij de pijlen staan? Soms zijn er meerdere mogelijkheden.



Maak deze grensproblemen. Begin met de getallen bij de pijlen.



Maak hier een grensprobleem van. Teken zelf pijlen en kies getallen.



Bedenk zelf een grensprobleem. Teken lijnen en pijlen en kies getallen.