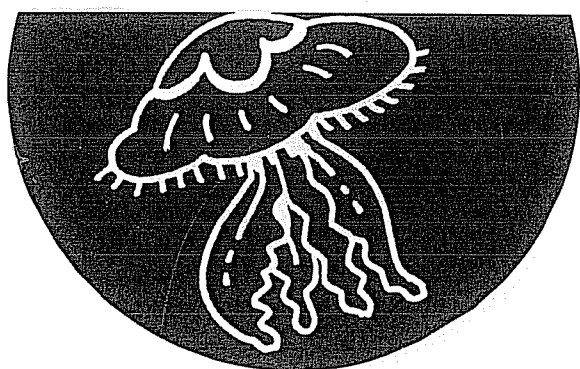


leerling:

groep:

maatwerk blauw

onderdeel 1



het koraalrif

blok 8

kwal

automatiseren van de tafels van 0 t/m 5 en 10

handleiding en antwoorden

computerprogramma

kwal

8: tafels van 2, 3, 4, 5 en 10 (door elkaar)

1944

1944

1944

1944

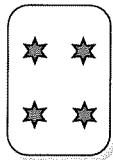
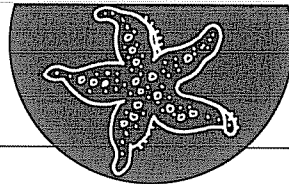
1944

1944

1944

1944

1944



Dan pakt u er een andere kaart bij en vraagt u: 'Hoeveel sterretjes staan er op 2 kaarten?' ($4 + 4 = 8$) Zo doet u verder met de andere kaarten. Op deze manier komen alle 10 de kaarten aan bod. U schrijft op het bord:

$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$$

Daarna legt u 4 kaarten op een rij en vraagt u de kinderen om uit te rekenen hoeveel sterretjes dat bij elkaar zijn. U inventariseert de oplossingsmanieren:

- herhaald optellen: $4 + 4 = 8$; $8 + 4 = 12$; $12 + 4 = 16$;
- tellen met sprongen van 4: 4, 8, 12, 16.

Ook vraagt u welke keersom erbij hoort. ($4 \times 4 = 16$)

Dit herhaalt u enkele keren met andere aantallen kaarten.

Vervolgens zet u alle keersommen van de tafel van 4 onder elkaar op het bord. U bedekt steeds één hele keersom (inclusief uitkomst) en vraagt de kinderen om te zeggen wat er moet staan:

$$1 \times 4 = 4$$

$$3 \times 4 = 12$$

$$4 \times 4 = 16$$

$$5 \times 4 = 20$$

$$6 \times 4 = 24$$

$$7 \times 4 = 28$$

$$8 \times 4 = 32$$

$$9 \times 4 = 36$$

$$10 \times 4 = 40$$

U vraagt de kinderen telkens hoe ze het hebben uitgerekend. Hebben ze geteld met sprongen van 4? Hebben ze de een-keer-meer-/een-keer-minder-strategie toegepast? De keersommen staan hier handig in een rijtje onder elkaar, zodat u de kinderen goed kunt wijzen op de relatie tussen de verschillende keersommen.

Wanneer de kinderen de keersommen van de tafel van 4 al enigszins geautomatiseerd beheersen, zet u de keersommen in willekeurige volgorde op een kaartje en laat u de kinderen daarmee oefenen. Na verloop van tijd gaat u na welke sommen al beheerst worden en welke nog problemen opleveren; aan deze laatste sommen besteedt u de komende periode extra aandacht.



Blok 8: Automatisering van de tafels van vermenigvuldiging van 0 tot en met 5 en 10

Doelen

- Automatisering van de tafels van 0 tot en met 5 en 10.
- Toepassen bij de tafels van 0 tot en met 5 en 10: de een-keer-meer-/een-keer-minder-strategie en de omkeerstrategie.

Materiaal

- Werkblad 44 tot en met 50.
- Flitskaarten van de tafels van 0 tot en met 5 en 10 (zie de introductie).
- Een zelfgemaakte 'rekenmachine' (zie het begeleid oefenen).
- Fiches, blokjes o.i.d.
- Computer: oefening 8 (Tafels van 2, 3, 4, 5 en 10 door elkaar).
- Na afronding van blok 8 eventueel de afsluitende toets van 'Tafels van 0 tot en met 5 en 10' (toetsblad 3).

Even herhalen

Bij dit blok herhaalt u het aftrekken tot en met 100. Het gaat daarbij steeds om een tiental waarvan een getal wordt afgetrokken dat even groot is of slechts iets kleiner, zoals bij $80 - 80$ en $80 - 78$. Als context is wederom geld heel geschikt. Voorbeelden:

- 'Ik heb 80 euro in mijn portemonnee en ik geef 80 euro uit. Hoeveel euro houd ik dan over?'
 - 'Ik heb 80 euro in mijn portemonnee en ik geef 78 euro uit. Hoeveel euro houd ik dan over?'
- Maken de kinderen gebruik van de vorige aftreksom en proberen ze hierbij door te tellen?
- 'Ik heb 70 euro en koop een broek van 65 euro. Hoeveel euro houd ik dan nog over?'
 - 'Een trui kostte eerst 32 euro en nu 28 euro. Hoeveel euro is dat goedkoper?'

Daarna biedt u dit type sommen ook als kale (tweeling)sommen aan:

$$80 - 70 = \quad 60 - 30 =$$

$$80 - 69 = \quad 60 - 28 =$$

Hierbij is het belangrijk dat de kinderen zien dat het bij de tweede som steeds om een (of twee) minder gaat.

Tot slot geeft u de kinderen de opdracht om zelf aftreksommen van dit type te maken. Bijvoorbeeld: 'Maak vier aftreksommen met als uitkomst 3. De getallen die je gebruikt moeten groter dan 10 zijn, zoals bij $34 - 31 = 3$.'

Schriftelijke oefeningen van deze aard vindt u bij opgave 1 van de meeste werkbladen.

Introductie

Tafels van 0 en 1

In de voorafgaande blokken zijn de tafels van 2, 3, 4, 5 en 10 geïntroduceerd. In dit blok wordt de automatisering van deze tafels geoefend. Hierbij worden tevens de tafels van 0 en 1 meegenomen, omdat het niet zinvol is deze als aparte tafels uitgebreid aan de orde te stellen. Wel is het wenselijk om, voordat u met dit blok verder gaat, even kort stil te staan bij vooral de tafel van 0. Kunnen de kinderen zich een voorstelling maken van een keersom als 3×0 ? Probeer met een context duidelijk te maken dat alle keersommen van de tafel van 0 steeds ook 0 als uitkomst hebben: 'Ik heb een groepje van 0 snoepjes. Hoeveel snoepjes heb ik dan? (Niets, ofwel 0.) Hoeveel snoepjes heb ik als ik dat groepje 3 keer neerleg? (Je hebt niets om neer te leggen, dus het blijft 0.)'



Flitskaarten

U schrijft elke keersom van de tafels van 0 tot en met 5 en 10 op een afzonderlijk kaartje, waarbij de som zelf op de ene kant komt te staan (bijvoorbeeld 2×3) en de uitkomst op de andere kant (6). Met deze kaarten gaat u na hoe goed en vlot de kinderen de tafels van 0 tot en met 5 en 10 al beheersen. U houdt een kaart omhoog, met de som-zijde naar de kinderen toe, en geeft een kind de beurt om de uitkomst van de keersom te noemen. Zodra het kind antwoord heeft gegeven, draait u de kaart om, zodat de kinderen kunnen zien of het goede antwoord is gegeven.

Als de kinderen de keersom uit hun hoofd kennen en een direct antwoord kunnen geven, zal dat slechts 2 à 3 seconden duren. Leiden ze het antwoord af van een andere keersom (met behulp van bijvoorbeeld de een-keer-meer-/een-keer-minder-strategie), dan zal het antwoord tussen de 3 en 7 seconden op zich laten wachten. Vanzelfsprekend stimuleert u de kinderen om zo snel mogelijk een antwoord te geven, zodat u de kaarten als het ware 'flitsend' kunt omdraaien.

Als u het gebruik van steunsommen en strategieën wilt oefenen, kunt u de kaarten in een bepaalde volgorde aanbieden. Bijvoorbeeld:

- eerst $1 \times \dots$, dan $2 \times \dots$ en daarna $3 \times \dots$, of
- eerst $5 \times \dots$ en daarna $6 \times \dots$, of
- eerst $10 \times \dots$ en daarna $5 \times \dots$

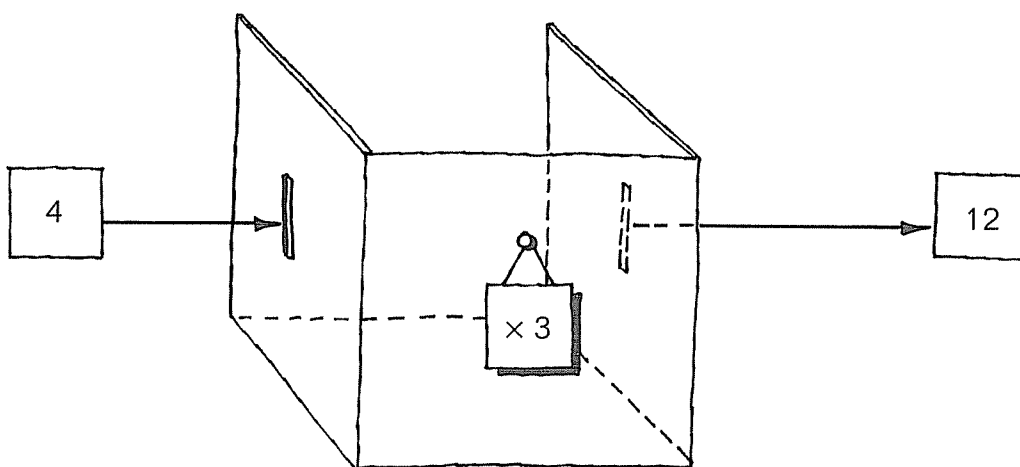
Na verloop van tijd laat u de kinderen in tweetallen om de beurt zelf met de flitskaarten aan de slag gaan. Het ene kind houdt steeds een kaart omhoog, met de som-zijde naar het andere kind toe, en dat andere kind geeft het antwoord en krijgt daarna de achterkant van de kaart met het goede antwoord te zien. Heeft het kind het goede antwoord gegeven, dan komt de kaart op een stapeltje van de goede antwoorden. Is zijn antwoord fout, dan gaat de kaart op een stapeltje met keersommen waarmee het kind daarna (of een andere keer) nog eens gaat 'flitsen'. Let erop dat de kinderen er wel de vaart in houden.

Begeleid oefenen

Bij het automatiseren van de tafels gaat het erom dat de kinderen de keersommen 'uit het hoofd leren', zodat ze van elke keersom snel het antwoord weten. Het oefenen hiermee kan heel goed mondeling, met relatief korte en afwisselende oefensituaties. Hieronder vindt u enkele voorbeelden.

De 'rekenmachine'

Op tafel staat een grote doos zonder bovenkant en achterkant. Aan beide zijkanten is een gleuf gemaakt waar een getalkaartje doorheen kan. Aan de voorkant zit een punaise of een haakje waaraan een kaartje kan hangen.



Deze 'rekenmachine' wordt door drie kinderen bediend: een van de kinderen gaat achter de doos zitten, de andere twee aan de zijkanten. U bepaalt welke tafel u wilt oefenen, bijvoorbeeld de tafel van 3, en hangt dan een kaartje met ' $\times 3$ ' aan de voorkant van de doos. Het kind links van de doos geeft u tien kaartjes, met daarop de getallen 1 tot en met 10, en het kind achter de doos krijgt van u de tien kaartjes met daarop de tien uitkomsten van de tafel die u hebt gekozen.



Het kind aan de linkerkant stopt dan een kaartje in de gleuf, waarbij het getal goed zichtbaar is voor iedereen. Het kind achter de doos zoekt snel het bijbehorende antwoordkaartje en steekt dat door de rechter gleuf naar buiten. Het kind rechts van de doos pakt het kaartje aan en laat het zien aan de andere kinderen.

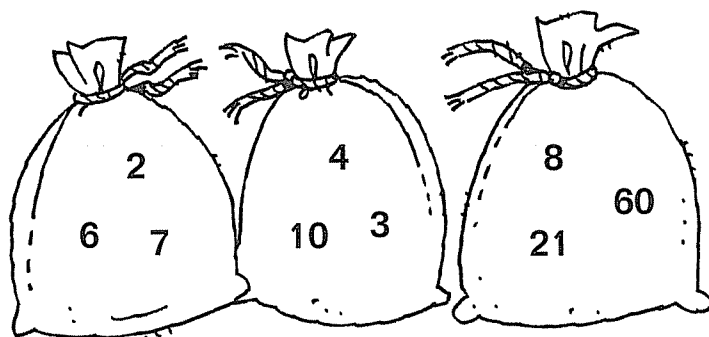
Zodra het kind links van de doos zijn getalkaartje laat zien, gaan de overige kinderen ook zelf de keersom uitrekenen. Daag hen uit om dat sneller te doen dan de 'rekenmachine'. Dat kunnen ze bijvoorbeeld proberen door het antwoord zo snel mogelijk op een blaadje te schrijven en dat blaadje vervolgens in de lucht te steken. Samen met de kinderen controleert u dan of de 'rekenmachine' het goede antwoord heeft gegeven.

Als de kinderen met de automatisering gevorderd zijn tot bijvoorbeeld de tafel van 3, kunt u ook meteen de omkeertafels daarvan aan de orde stellen. U zorgt er dan bijvoorbeeld voor dat direct na de som 3×5 de som 5×3 aan bod komt.

Grabbelen

U tekent op het bord drie zakken met in elke zak drie getallen en vraagt: 'Haal uit elke zak één getal en maak daarmee een keersom van de tafel van 0 tot en met 5 of 10. Met welke getallen lukt dat?'

U gebruikt bijvoorbeeld de volgende getallen:



Met de getallen laten zich deze keersommen maken (op basis van deze sommen hebt u van tevoren de getallen in de zakken geselecteerd):

$$2 \times 4 = 8$$

$$6 \times 10 = 60$$

$$7 \times 3 = 21$$

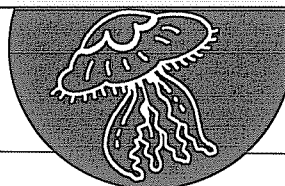
Drie op een rij

De kinderen tekenen op een blaadje papier een rooster van 3 bij 3 vakjes. In dit rooster schrijven ze negen getallen. U geeft aan uit welke getallen ze daarbij mogen kiezen, afhankelijk van de tafels die u met hen wilt oefenen, bijvoorbeeld: 'Schrijf negen antwoorden op van de tafels van 4 en van 5.' Elk kind maakt dus een eigen selectie, bijvoorbeeld:

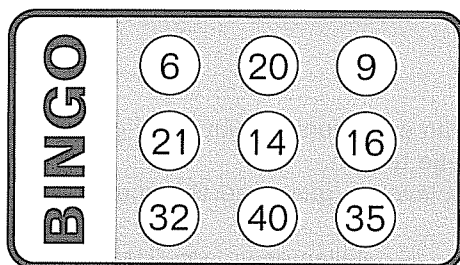
24	50	30
16	20	15
36	28	45

U neemt uit een stapel met somkaartjes (met keersommen van de tafels die u hebt geselecteerd, hier 4 en 5) een willekeurige som (zonder uitkomst), leest die voor en laat hem – als het nog nodig is – aan de kinderen zien. Als een kind het antwoord van een keersom op zijn rooster ziet, omcirkelt het dat getal. Wie het eerst drie cirkels op een rij heeft (verticaal, horizontaal of diagonaal) heeft gewonnen. U kunt aan de hand van de somkaartjes controleren of de winnaar geen fouten heeft gemaakt.

Als alternatief kunt u een groter rooster nemen, bijvoorbeeld van 4 bij 4 vakjes, zodat er plek is voor meer antwoorden. Ook kunt u afspreken dat bijvoorbeeld alleen een horizontale rij als echte rij geldt. Als somkaartjes kunt u de flitskaartjes van de introductie gebruiken.

**Het bingospel**

Dit spel heeft veel weg van 'Drie op een rij'. De kinderen tekenen een bingokaart met negen vakjes of rondjes, waarin ze evenzoveel getallen schrijven. U geeft aan uit welke getallen ze daarbij mogen kiezen, afhankelijk van de tafels die u met hen wilt oefenen, bijvoorbeeld: 'Schrijf negen antwoorden op van de tafels van 1 tot en met 5.' Een verschil met 'Drie op een rij' is dat de kinderen nu hetzelfde getal meer dan een keer mogen nemen. Elk kind maakt weer een eigen selectie, bijvoorbeeld:



U neemt uit een stapel met somkaartjes (met keersommen van de tafels die u hebt geselecteerd, hier 1 tot en met 5) een willekeurige som (zonder uitkomst), leest die voor en laat hem – als het nog nodig is – aan de kinderen zien. Als het kind het antwoord op zijn bingokaart ziet, dan streept het dat getal door. Als het getal er meerdere keren staat, mag het kind het slechts één keer doorstrepen. Wie het eerst al zijn getallen heeft doorgestreept is de winnaar. U kunt aan de hand van de somkaartjes controleren of de winnaar geen fouten heeft gemaakt.

Tafeldictee

Om de automatisering van de keersommen te bevorderen, kunt u verschillende soorten 'tafeldictees' afnemen:

- U dicteert in willekeurige volgorde en in een steeds hoger tempo verschillende keersommen, en de kinderen schrijven steeds alleen de antwoorden op. Door de kinderen niet veel tijd te geven voor het opschrijven van de antwoorden dwingt u hen af te zien van tellen. Moedig de kinderen aan om, als ze het antwoord niet weten, te raden; vaak blijkt het antwoord dan toch goed te zijn. Als ze het antwoord echt niet weten, mogen ze een streepje zetten. Na afloop telt u snel het aantal goede antwoorden. Eventuele keersommen waarbij de kinderen nog steeds veel foute antwoorden geven, laat u de volgende dag terugkomen.
- U dicteert bijvoorbeeld tien keersommen en de kinderen schrijven alleen het antwoord op. Daarna laat u de kinderen elkaars antwoorden nakijken. Dit kunt u meerdere malen herhalen.
- U spreekt van tevoren een bepaalde tafel af en noemt getallen op die uitkomsten zijn van keersommen van die tafel. De kinderen schrijven steeds de bijbehorende keersom op.
- Kinderen kunnen de als eerste en als derde genoemde dictees ook bij elkaar afnemen. Laat hen dat in tweetallen doen: het ene kind neemt dan de rol van leerkracht over. Spreek met de kinderen af wanneer ze de rollen wisselen, bijvoorbeeld steeds na vijf sommen.

Zelfstandig oefenen**Computerprogramma**

In plaats van de werkbladen te maken, kunnen de kinderen ook met het computerprogramma werken. Bij dit blok hoort oefening 8 (Tafels van 2, 3, 4, 5, en 10 door elkaar).

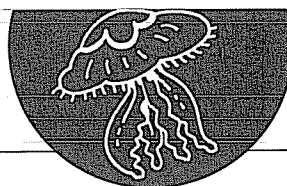
Werkblad 44

In de vakjes die ingekleurd moeten worden, staan keersommen van de tafels van 0, 1, 2, 5 en 10. Besteed bij de nabespreking speciale aandacht aan de keersommen van de tafels van 0 en 1.

Werkblad 45

Opgave 2: De kinderen kleuren de vakjes waar uitkomsten van keersommen van de tafels van 4 en 5 in staan.

Opgave 3: Bij de nabespreking vraagt u hoe de kinderen de antwoorden hebben uitgerekend. Hebben ze gebruikgemaakt van de verdubbel-/halveerstrategie en de een-keer-meer-/een-keer-minder-strategie?



Opgave 4: De kinderen kleuren het vakje met de keersom waarvan de uitkomst het hoogst is.

Werkblad 46

Opgave 2: De kinderen trekken een lijn tussen de vliegers met keersommen en de bijpassende kaartjes met uitkomsten.

Opgave 3: Bij de nabespreking vraagt u hoe de kinderen de antwoorden hebben uitgerekend. Hebben ze gebruikgemaakt van de verdubbel-/halveerstrategie en de een-keer-meer-/een-keer-minder-strategie?

Werkblad 47

Opgave 2: Bij deze puzzel is aan elke uitkomst van een keersom een letter gekoppeld. Als de kinderen alles goed invullen, krijgen ze een zinnetje te zien.

Opgave 3: Als deze aanvulsommen problemen opleveren, gaat u eerst samen met de kinderen na bij welke tafel de keersommen horen.

Werkblad 48

Opgave 2 en 3: Bij de nabespreking vraagt u hoe de kinderen de antwoorden hebben uitgerekend. Hebben ze gebruikgemaakt van de verdubbel-/halveerstrategie en de een-keer-meer-/een-keer-minder-strategie?

Werkblad 49

Opgave 1: Bij deze 'Even herhalen'-opgave moeten de kinderen zelf aftreksommen bedenken. Alleen de uitkomst is gegeven, en die bestaat uit een klein getal, zodat de getallen die van elkaar moeten worden afgetrokken bijna even groot zijn. Spreek met de kinderen af dat die getallen in elk geval groter dan 10 moeten zijn.

Opgave 2 en 3: U geeft de kinderen bij elke opgave 1 minuut de tijd om zoveel mogelijk keersommen te maken. Daarna gaat u na hoever de verschillende kinderen zijn gekomen en welke sommen ze al gemakkelijk vinden en welke nog moeilijk.

Werkblad 50

In de vakjes die ingekleurd moeten worden, staan keersommen van de tafels van 0 tot en met 5 en 10. Besteed bij de nabespreking speciale aandacht aan de keersommen van de tafels van 0 en 1.

Aanvullende instructie

Handig rekenen

Indien nodig kunt u de kinderen enkele oefeningen opgeven waarbij u nog eens speciale aandacht besteedt aan de oplossingsstrategie.

Laat de kinderen de tweede som oplossen met behulp van de eerste:

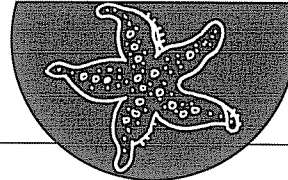
$10 \times 4 = 40$	$5 \times 3 = 15$	$2 \times 4 = 8$
$9 \times 4 = \dots$	$6 \times 3 = \dots$	$4 \times 4 = \dots$

Wijs de kinderen op de handige strategieën die ze hier kunnen toepassen: de een-keer-meer-/een-keer-minder-strategie en de verdubbel-/halveerstrategie.

Oefenen van de tafels

U schrijft de uitkomst van een van de keersommen van bijvoorbeeld de tafel van 4 op het bord, bijvoorbeeld 24, en vraagt de kinderen welke keersom erbij hoort. Wanneer een kind de goede keersom weet, mag het een fiche o.i.d. pakken. Dit herhaalt u met andere uitkomsten van keersommen van de tafel van 4, totdat u ze allemaal hebt gehad. (In plaats van de uitkomsten op het bord te schrijven, kunt u ze ook (in willekeurige volgorde) op een blaadje of kaartje schrijven dat u aan de kinderen uitdeelt.)

Zijn er kinderen die tien fiches hebben verzameld? U vraagt na welke keersommen de kinderen nog lastig vonden. Elk kind schrijft de keersommen die het nog niet goed kent op een kaartje om later verder mee te oefenen.

**Werkblad 40****Opgave 1**

$$\begin{array}{lll} 3 \times 4 = 12 & 5 \times 4 = 20 & 7 \times 4 = 28 \\ 6 \times 4 = 24 & 10 \times 4 = 40 & \end{array}$$

Opgave 2

$$4 \times 4 = 16 \quad 7 \times 4 = 28 \quad 8 \times 4 = 32$$

Opgave 3

$$5 \times 4 = 20 \quad 3 \times 4 = 12 \quad 8 \times 4 = 32 \quad 7 \times 4 = 24$$

Opgave 4

$$4 \times 4 = 16 \quad 6 \times 4 = 24 \quad 10 \times 4 = 40$$

Werkblad 41**Opgave 1**

$$\begin{array}{llll} 37 & 56 & 78 & 95 \\ 36 & 55 & 77 & 94 \\ 35 & 54 & 76 & 93 \end{array}$$

$$\begin{array}{llll} 29 & 48 & 65 & 87 \\ 28 & 47 & 64 & 86 \\ 27 & 46 & 63 & 85 \end{array}$$

Opgave 2

$$7 \times 4 = 28 \quad 10 \times 4 = 40 \quad 9 \times 4 = 36$$

Opgave 3

$1 \times 4 = 4$	1 doos: 4 ijsjes
$2 \times 4 = 8$	2 dozen: 8 ijsjes
$3 \times 4 = 12$	3 dozen: 12 ijsjes
$4 \times 4 = 16$	4 dozen: 16 ijsjes
$5 \times 4 = 20$	5 dozen: 20 ijsjes
$6 \times 4 = 24$	6 dozen: 24 ijsjes
$7 \times 4 = 28$	7 dozen: 28 ijsjes
$8 \times 4 = 32$	8 dozen: 32 ijsjes
$9 \times 4 = 36$	9 dozen: 36 ijsjes
$10 \times 4 = 40$	10 dozen: 40 ijsjes

Werkblad 42**Opgave 1**

$$\begin{array}{llll} 46 & 58 & 84 & 29 \\ 45 & 57 & 83 & 28 \end{array}$$

$$\begin{array}{llll} 63 & 35 & 97 & 72 \\ 62 & 34 & 96 & 71 \end{array}$$

Opgave 2

$$4 \times 4 = 16 \quad 6 \times 4 = 24$$

Opgave 3

$$1 \times 4 = 4 \quad 3 \times 4 = 12 \quad 5 \times 4 = 20 \quad 6 \times 4 = 24$$

$$2 \times 4 = 8 \quad 4 \times 4 = 16$$

$$2 \times 4 = 8 \quad 5 \times 4 = 20 \quad 7 \times 4 = 28 \quad 8 \times 4 = 32 \\ 10 \times 4 = 40$$

Opgave 4

8	20	40	12
16	40	36	24
32	24	32	36
36	28	28	32
40	32	24	16

Werkblad 43**Opgave 1**

$$4 + 6 + 8 = 18$$

$$4 + 6 + 9 = 19$$

$$5 + 6 + 8 = 19$$

$$4 + 6 + 10 = 20$$

$$4 + 7 + 9 = 20$$

$$4 + 6 + 8 = 20$$

$$5 + 6 + 9 = 20$$

$$5 + 7 + 8 = 20$$

$$6 + 6 + 8 = 20$$

$$4 + 7 + 10 = 21$$

$$4 + 8 + 9 = 21$$

$$5 + 7 + 9 = 21$$

$$5 + 8 + 8 = 21$$

$$6 + 7 + 8 = 21$$

$$6 + 6 + 9 = 21$$

$$4 + 8 + 10 = 22$$

$$5 + 7 + 10 = 22$$

$$5 + 8 + 9 = 22$$

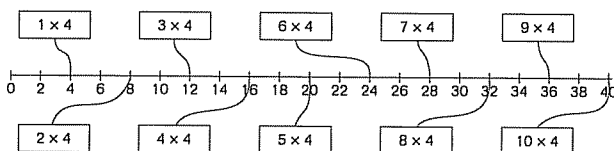
$$6 + 6 + 10 = 22$$

$$6 + 7 + 9 = 22$$

$$6 + 8 + 8 = 22$$

Opgave 2

$$4 \cdot 8 \cdot 12 \cdot 16 \cdot 20 \cdot 24 \cdot 28 \cdot 32 \cdot 36 \cdot 40$$

Opgave 3**Opgave 4**

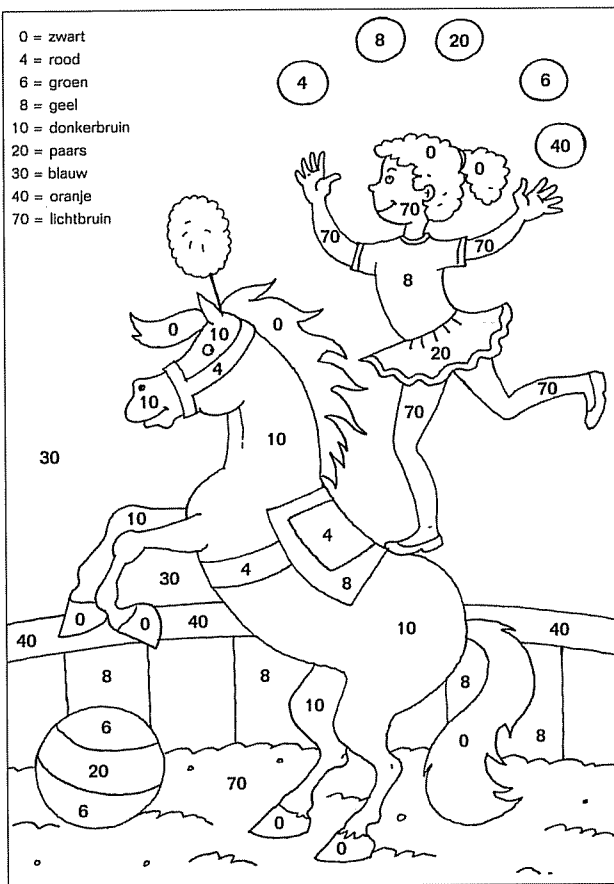
8	4
16	12
32	24
40	28
36	20



Werkblad 44

Kleurplaat

0 = zwart
4 = rood
6 = groen
8 = geel
10 = donkerbruin
20 = paars
30 = blauw
40 = oranje
70 = lichtbruin



30 40 50
27 36 45
15 20 25

24 30 60
12 15 30
28 35 70

Opgave 4

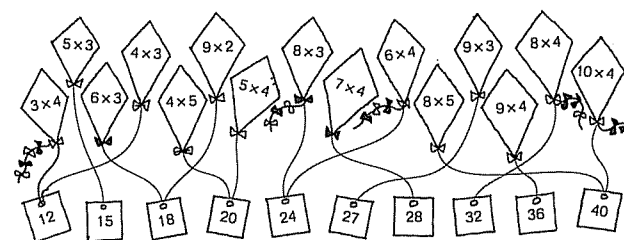
5×2 7×3 8×4 9×4 6×3
 4×4 5×3 7×4 5×5 5×5

Werkblad 46

Opgave 1

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

Opgave 2



Opgave 3

20	30	40	50
10	15	20	25
12	18	24	30
18	27	36	45
4	6	8	10
8	12	16	20
16	24	32	40
14	21	28	35

Werkblad 47

Opgave 1

Rood:	Groen:	Geel:
72 - 69	40 - 36	64 - 59
100 - 97	66 - 62	74 - 69
30 - 27	11 - 7	53 - 48
41 - 38	32 - 28	29 - 24
	12 - 8	23 - 18

Opgave 2

Drie, vier, vijf, tien, wie niet weg is is gezien.

Werkblad 45

Opgave 1

0	0	0	0
2	1	4	3
0	0	0	0
3	2	5	4

Opgave 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Opgave 3

4	6	8
8	12	16
16	24	32

**Opgave 3**

2	2	6	5
3	3	8	3
2	5	8	3
4	4	7	4
3	2	6	3

Werkblad 48**Opgave 1**

6 euro	5 euro	4 euro
6 euro	7 euro	10 euro
5 euro	6 euro	7 euro
7 euro	8 euro	7 euro

Opgave 2

30 ballen	15 ballen
27 ballen	18 ballen
6 ballen	21 ballen
9 ballen	24 ballen

40 ijsjes	16 ijsjes
20 ijsjes	32 ijsjes
24 ijsjes	12 ijsjes
28 ijsjes	24 ijsjes

10 citroenen	50 citroenen
20 citroenen	25 citroenen
40 citroenen	30 citroenen
45 citroenen	35 citroenen

Opgave 3

15 euro	30 euro
21 euro	27 euro
12 euro	18 euro
24 euro	9 euro

12 euro	8 euro
24 euro	16 euro
36 euro	32 euro
20 euro	28 euro

Werkblad 49**Opgave 1**

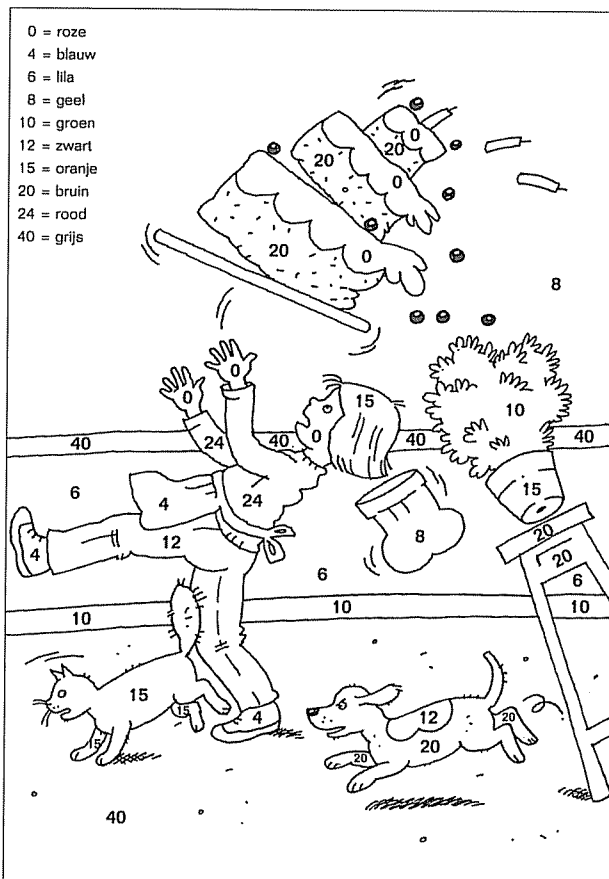
Er zijn verschillende antwoorden mogelijk.

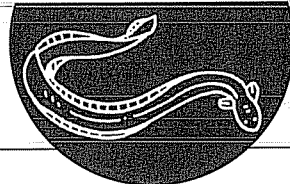
Opgave 2

12	20	70	15	24
45	18	16	90	32
24	35	12	16	30
27	40	20	15	60
30	14	36	50	18

Opgave 3

8	21	25	80	28
12	40	40	18	9
45	36	24	24	35
18	10	50	30	16
32	20	12	27	20

Werkblad 50**Kleurplaat**

**Werkblad 51****Opgave 1**

$$\begin{array}{lll} 2 \times 6 = 12 & 4 \times 6 = 24 & 3 \times 6 = 18 \\ 8 \times 6 = 48 & 7 \times 6 = 42 & \end{array}$$

Opgave 2

$$3 \times 6 = 18 \quad 6 \times 6 = 36 \quad 10 \times 6 = 60 \quad 9 \times 6 = 54$$

Opgave 3

$$\begin{array}{llll} 2 \times 6 = 12 & 4 \times 6 = 24 & 8 \times 6 = 48 & 6 \times 6 = 36 \\ 10 \times 6 = 60 & & 5 \times 6 = 30 & \end{array}$$

Werkblad 52**Opgave 1**

$$\begin{array}{l} 20 + 30 = 50 \\ 15 + 35 = 50 \\ 12 + 38 = 50 \\ 34 + 16 = 50 \end{array}$$

Opgave 2

$$2 \times 6 = 12 \quad 4 \times 6 = 24 \quad 8 \times 6 = 48$$

Opgave 3

$1 \times 6 = 6$	1 doos: 6 minipizza's
$2 \times 6 = 12$	2 dozen: 12 minipizza's
$3 \times 6 = 18$	3 dozen: 18 minipizza's
$4 \times 6 = 24$	4 dozen: 24 minipizza's
$5 \times 6 = 30$	5 dozen: 30 minipizza's
$6 \times 6 = 36$	6 dozen: 36 minipizza's
$7 \times 6 = 42$	7 dozen: 42 minipizza's
$8 \times 6 = 48$	8 dozen: 48 minipizza's
$9 \times 6 = 54$	9 dozen: 54 minipizza's
$10 \times 6 = 60$	10 dozen: 60 minipizza's

Werkblad 53**Opgave 1**

$$\begin{array}{l} 30 + 30 + 40 = 100 \\ 25 + 25 + 50 = 100 \\ 15 + 45 + 40 = 100 \\ 35 + 35 + 30 = 100 \end{array}$$

Opgave 2

$$\begin{array}{l} 2 \times 6 = 12 \\ 4 \times 6 = 24 \\ 8 \times 6 = 48 \\ 5 \times 6 = 30 \\ 6 \times 6 = 36 \end{array}$$

Opgave 3

$$3 \times 6 = 18 \quad 6 \times 6 = 36 \quad 9 \times 6 = 54$$

$$2 \times 6 = 12 \quad 5 \times 6 = 30 \quad 6 \times 6 = 36 \quad 9 \times 6 = 54$$

$$2 \times 6 = 12 \quad 4 \times 6 = 24 \quad 8 \times 6 = 48$$

Opgave 4

12	18	60	60
24	36	54	30
48	42	48	24
54	48	42	36
60	54	36	42

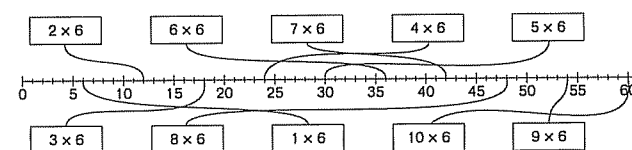
Werkblad 54**Opgave 1**

$$50 \quad 70 \quad 50 \quad 80 \quad 50$$

Bij de laatste twee sommen zijn verschillende antwoorden mogelijk.

Opgave 2

$$6 \cdot 12 \cdot 18 \cdot 24 \cdot 30 \cdot 36 \cdot 42 \cdot 48 \cdot 54 \cdot 60$$

Opgave 3**Opgave 4**

12	6
24	18
48	36
60	42
30	54