

Reken tijger



5 € = 2
4 : 7 x
2 9 + %

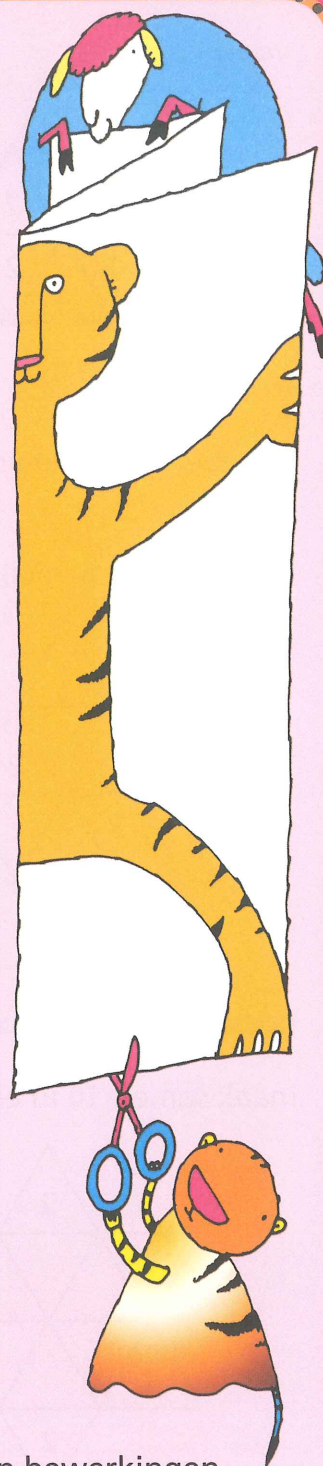
ben **jij** er ook één?!

naam



inhoud

blad	naam	gedaan en ok?
1	driehoeken	
2	dobbelstippen	
3	vierkantpuzzel	
4	netwerken	
5	zeshoek (1)	
6	zeshoek (2)	
7	tabelrekenen	
8	hoeveel figuren?	
9	vouwen en knippen (1)	
10	vouwen en knippen (2)	
11	getaltrappen	
12	raad de getallen	
13	schapen (1)	
14	schapen (2)	
15	gekleurde hokjes	
16	cijferslot	
17	stroomdiagram	
18	ruiten en vliegers	
19	even zwaar?	
20	rijen en kolommen	
21	vul het vierkant	
22	logisch	
	ook logisch?	
23	cirkelkunst (1)	
24	cirkelkunst (2)	
25	patronen	
26	poppetjes	
27	plattegronden (1)	
28	plattegronden (2)	
29	getallenwiel	
30	goochelen met kogels	
31	wat vind jij van rekentijger?	



pictogrammen



mag samen maar ook alleen
(vraag je leerkracht)



moet samen

kleuren



getallen en bewerkingen



meten en meetkunde



logisch denken



combinaties

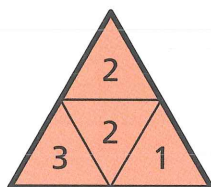
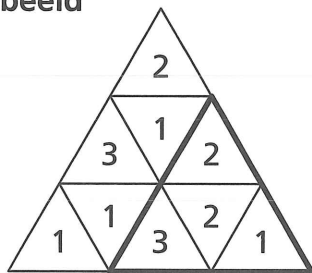
tip

bij elk werkblad zijn tips te vinden
op internet: www.rekentijger.nl

driehoeken



voorbeeld

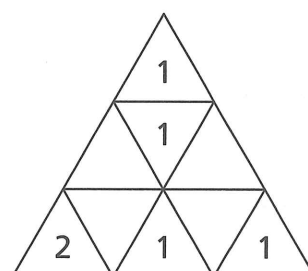
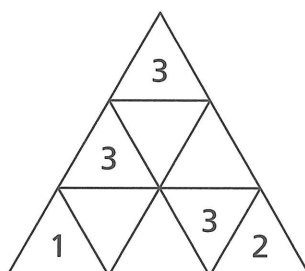
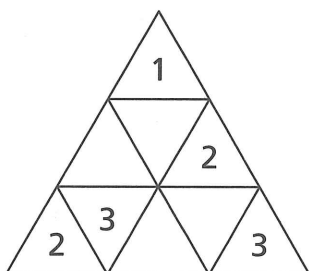


$$2 + 2 + 3 + 1 = 8$$

in elke kleine  zijn de getallen samen 8.

hoeveel van de kleine  passen in de grote  ? _____

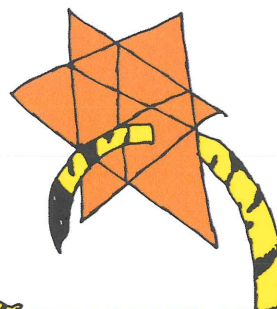
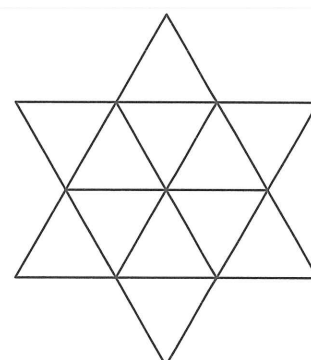
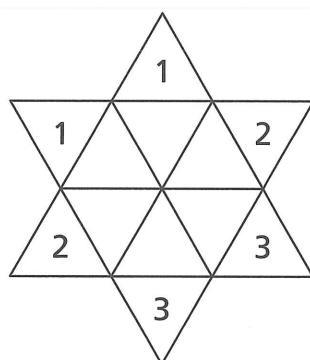
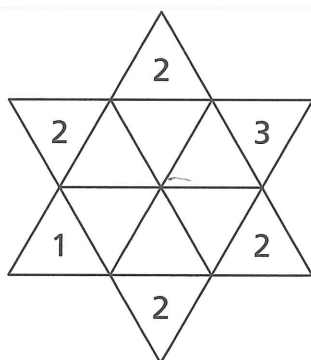
maak samen 8 in elke kleine  . gebruik 1, 2 of 3.



hoeveel kleine  ? _____

maak samen 10 in elke kleine  . gebruik 1, 2 of 3.

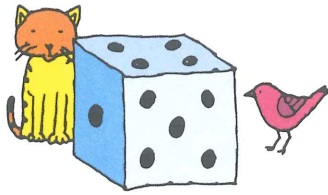
bedenk nu zelf.



dobbelstippen



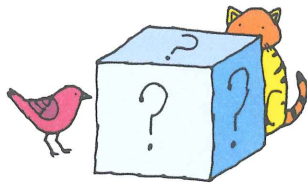
je mag een dobbelsteen gebruiken!



hoeveel stippen ziet poes?
teken.

hoeveel stippen ziet mus?
teken.

hoeveel stippen aan de onderkant?
teken.



poes ziet



mus ziet

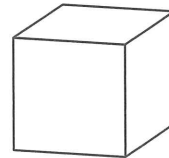


dit is de onderkant

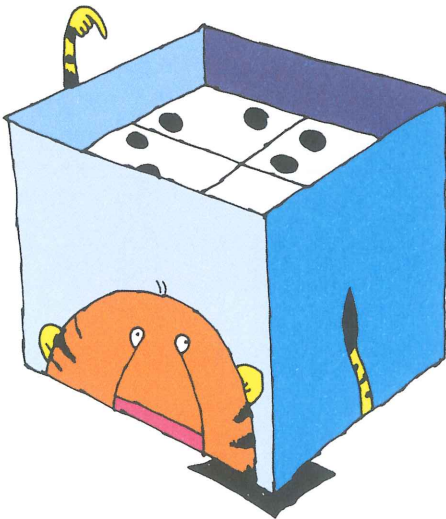


teken de stippen op de andere vlakken.

hoeveel stippen zijn dit? _____



in de doos zitten 4 dobbelstenen.
je ziet alleen de bovenkanten.
elke bovenkant is anders.



hoe kunnen de onderkanten eruit zien? teken de stippen.

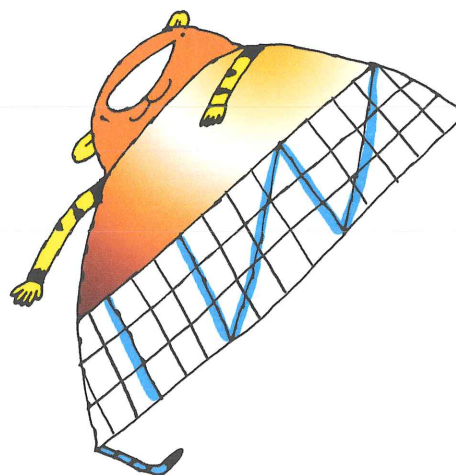
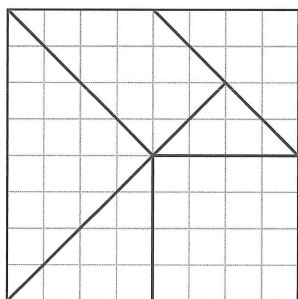
kan het ook nog anders?



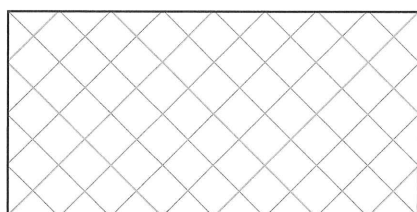
vierkantpuzzel



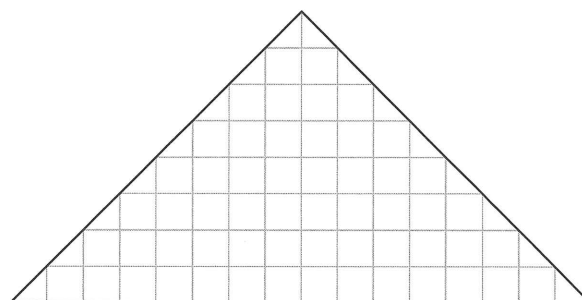
het vierkant is verdeeld in 6 stukken.
teken het vierkant na op ruitjespapier.
knip de stukken daarna uit.



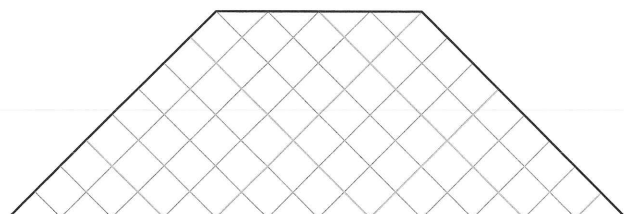
teken de 6 stukken in de rechthoek.



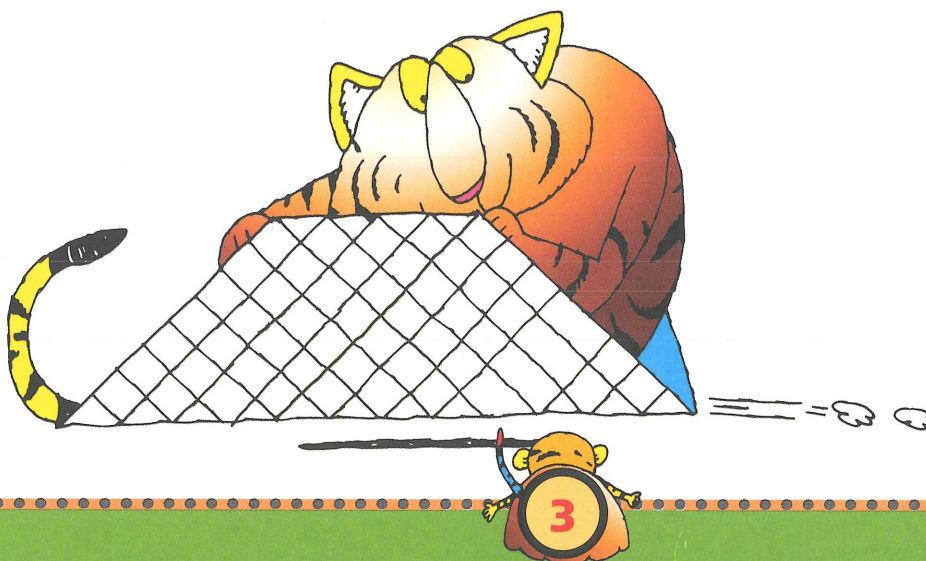
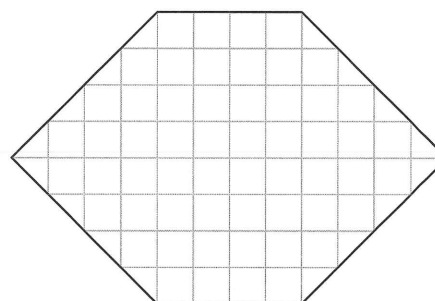
teken de 6 stukken in de driehoek.



teken de 6 stukken in dit figuur.



teken de 6 stukken in de zeshoek.



netwerken



zet de getallen in de hokjes.

let op: getallen die na elkaar komen mogen niet aan elkaar vast.



mag niet!



mag wel!

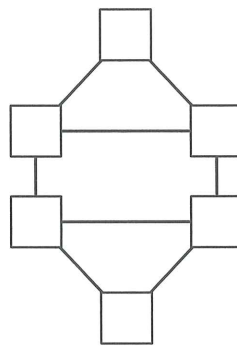
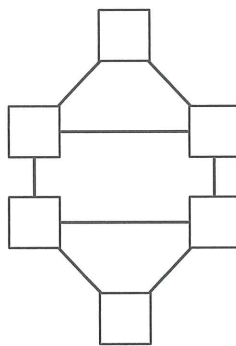
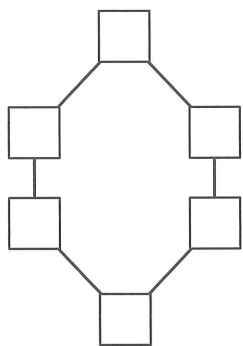
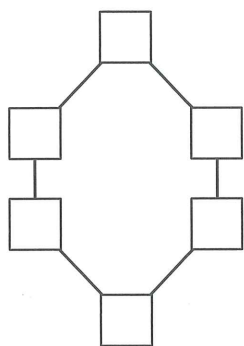
gebruik 1, 2, 3, 4, 5 en 6.

doe het zo:

of zo:

doe het zo:

of zo:



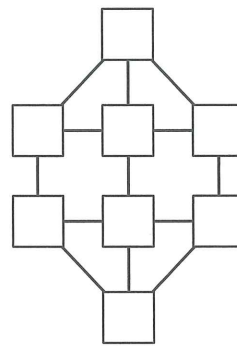
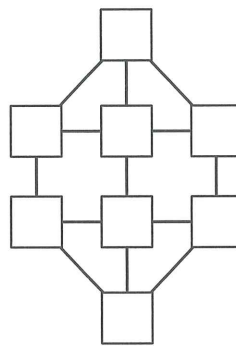
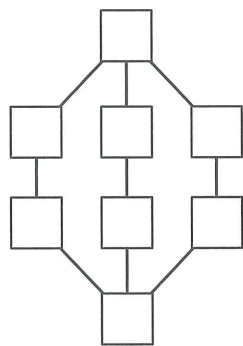
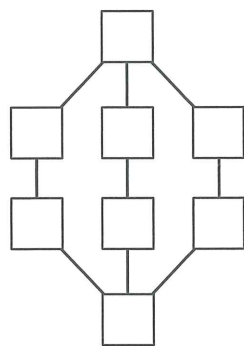
gebruik nu ook 7 en 8.

doe het zo:

of zo:

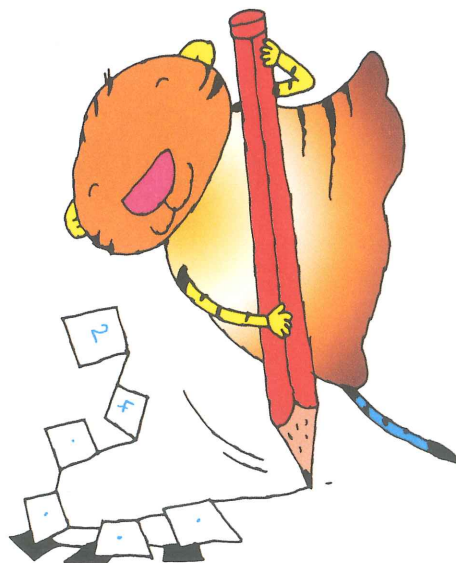
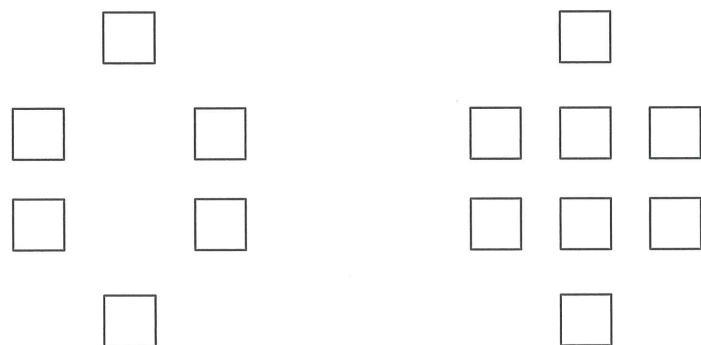
doe het zo:

of zo:



bedenk nu zelf.

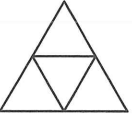
zet de getallen in de hokjes. teken de lijnen.

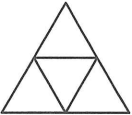


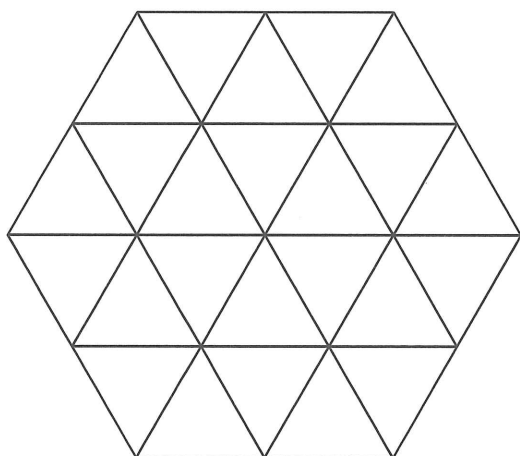
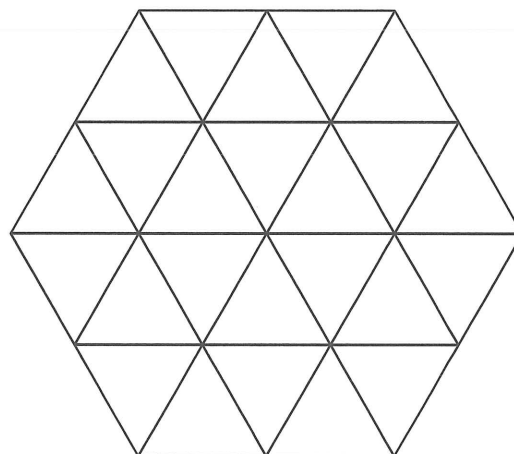
zeshoek (1)



je mag alle figuren overtrekken en uitknippen!

teken 6  in de zeshoek.

geef elk  een eigen kleur.

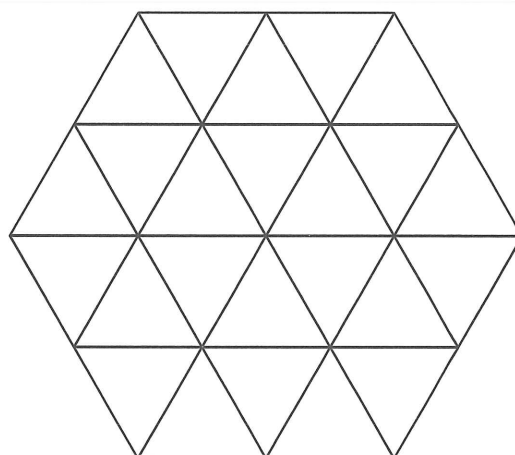
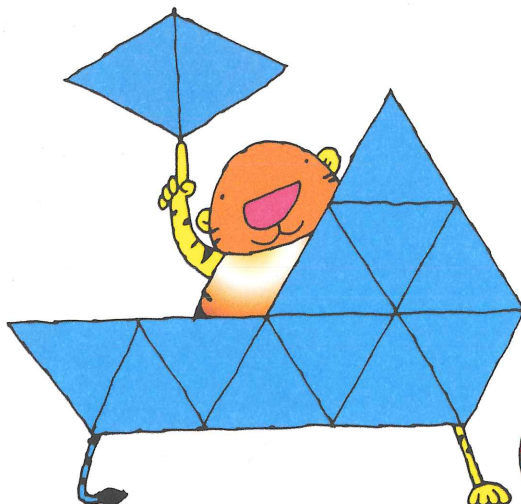


teken  in de zeshoek.

geef elk  een eigen kleur.

hoe vaak past  in de zeshoek? _____

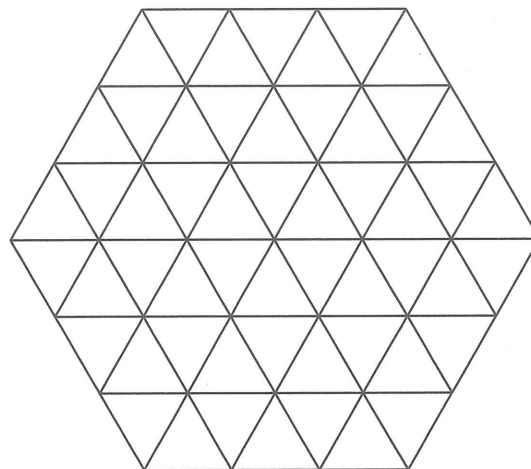
bedenk zelf een figuur.
verdeel de zeshoek in 6 gelijke stukken.
geef elk stuk een eigen kleur.



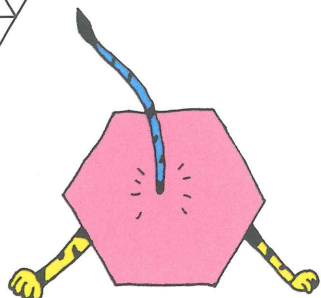
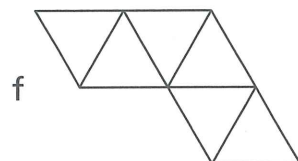
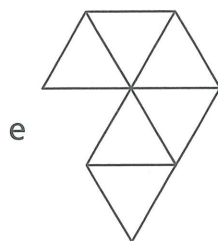
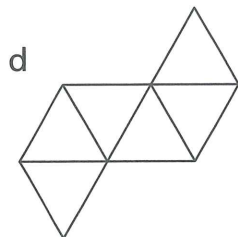
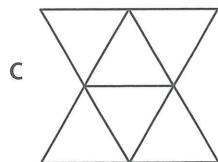
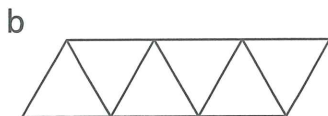
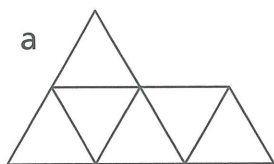
zeshoek (2)



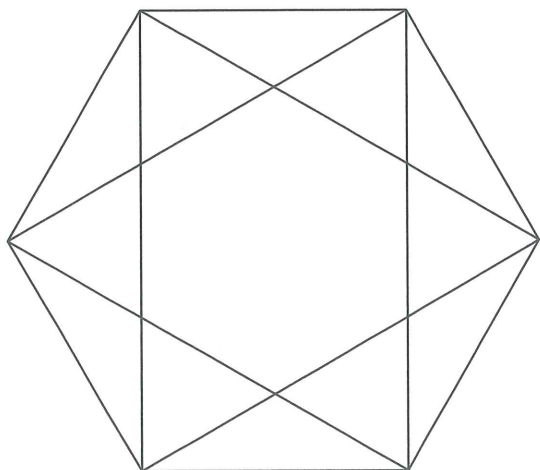
met welke 2 figuren kun je de zeshoek vol maken?
gebruik steeds 1 figuur. kleur de juiste figuren.



je mag alle figuren overtrekken
en uitknippen.



trek deze zeshoek over op ruitjespapier.
knip de stukken uit langs de lijntjes.
maak met de stukken 3 even grote zeshoeken.



tabelrekenen



voorbeeld

+	7	12	17	22
5	12	17	22	27
10	17	22	27	32
15	22	27	32	37
20	27	32	37	42

nu jij! vul de tabel in.

+				7
	17			18
12			20	
		14		
	16	15		

vul de tabel in.

+				5
	36			
		18	23	
	32		27	
		14		9

vul de tabel in. let op: nu met -

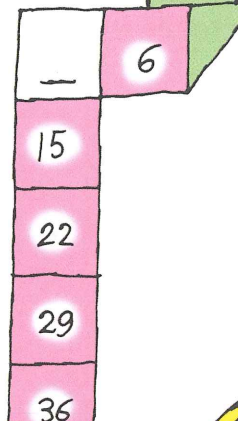
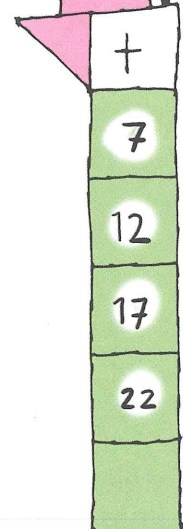
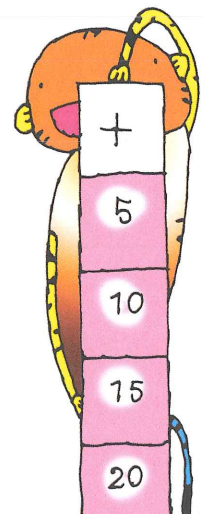
-	6	9	12	15
15				
22				
29		20		
36				21

vul de tabel in.

-	20			
			33	
			48	52
	0			12
35		19		

vul de tabel in.

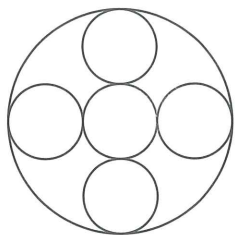
-		5		
	20			15
	15	20		
			20	
			15	20



hoeveel figuren?



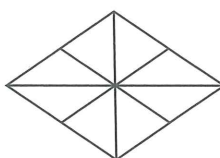
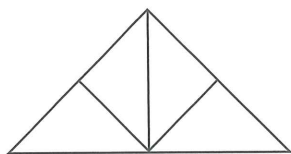
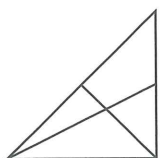
hoeveel cirkels zie jij?



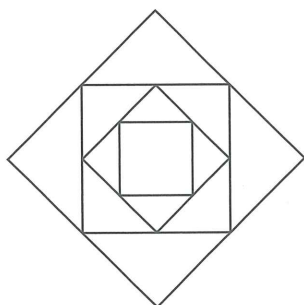
_____ cirkels.



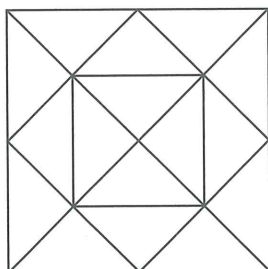
hoeveel  zie jij?



hoeveel  en  zie jij?



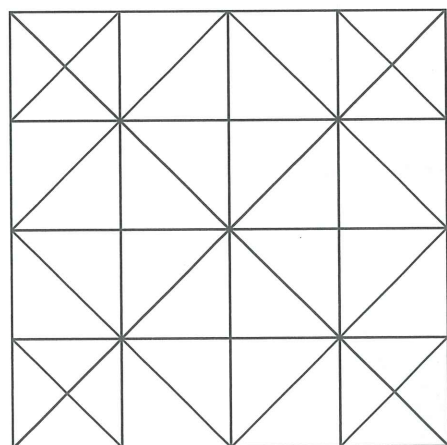
en



en



hoeveel ,  en  zie jij?



en



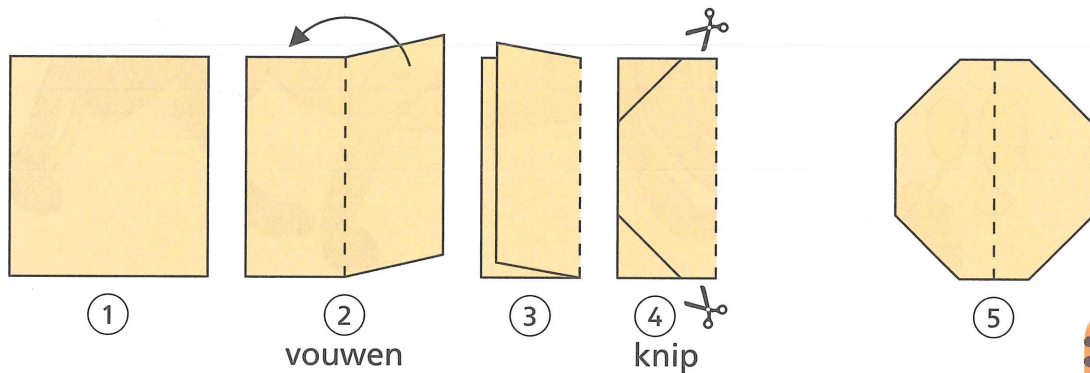
en



vouwen en knippen (1)

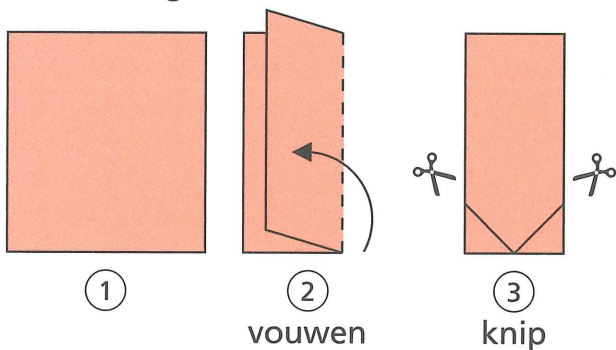


voorbeeld

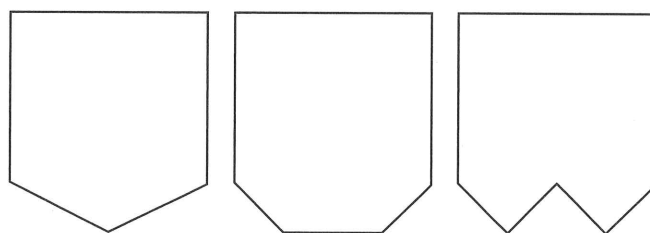


probeer het zelf ook!

wat is het goede antwoord?

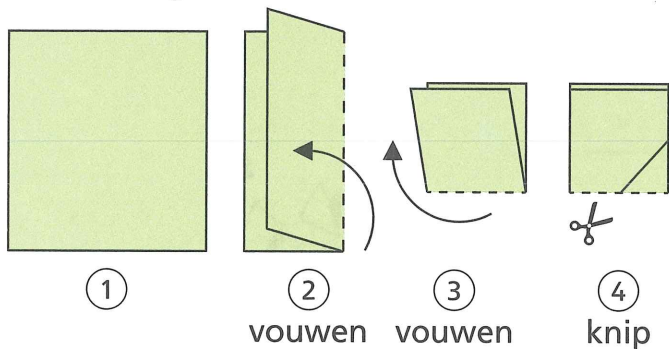


kleur

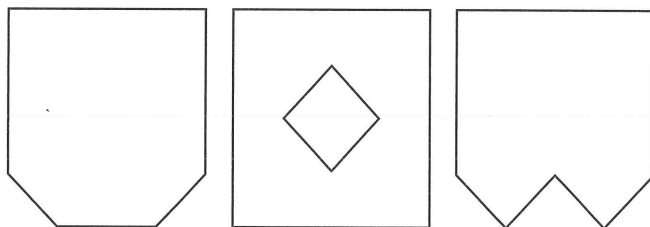


tip
controleer je
antwoorden met
vouwblaadjes.

wat is het goede antwoord?



kleur

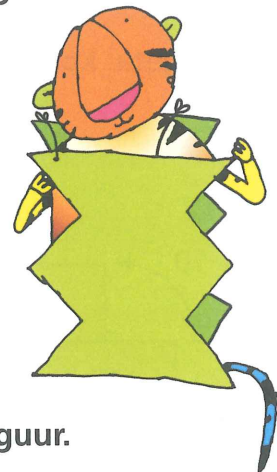
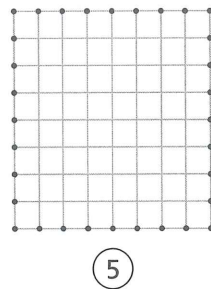
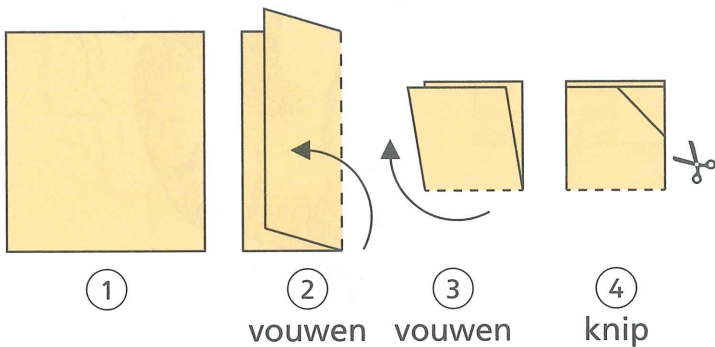


vouwen en knippen (2)



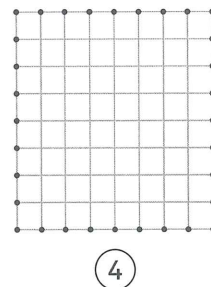
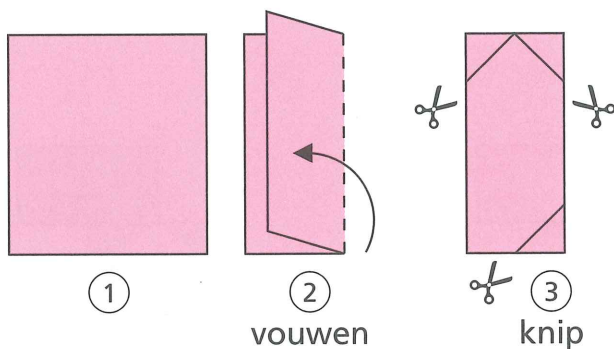
welk figuur maak jij?

teken de geknipte figuur.



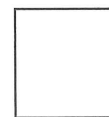
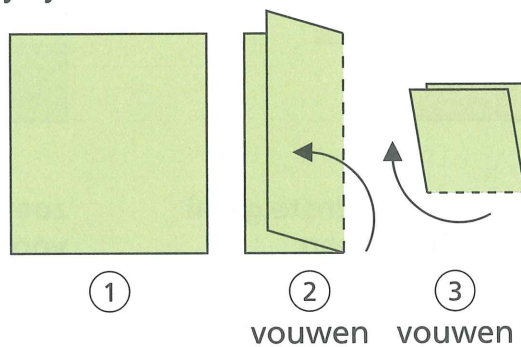
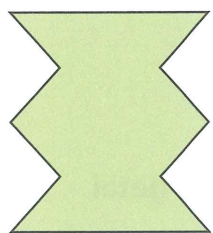
hoe ziet dit figuur eruit?

teken de geknipte figuur.

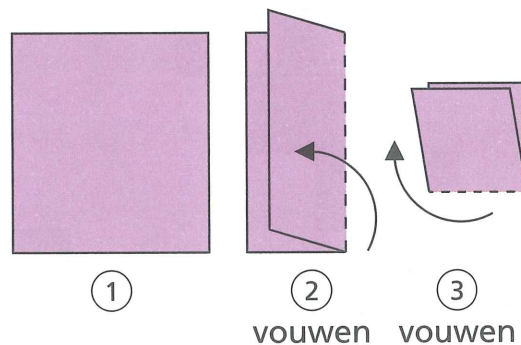
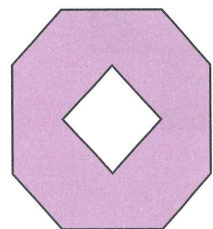


tip
controleer je
antwoorden met
vouwblaadjes.

waar knip jij? teken de lijntjes.



④
knip



④
knip

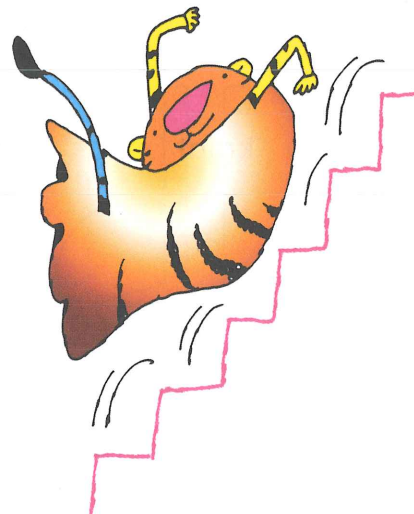
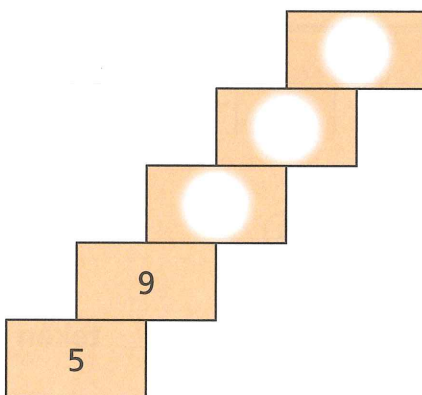
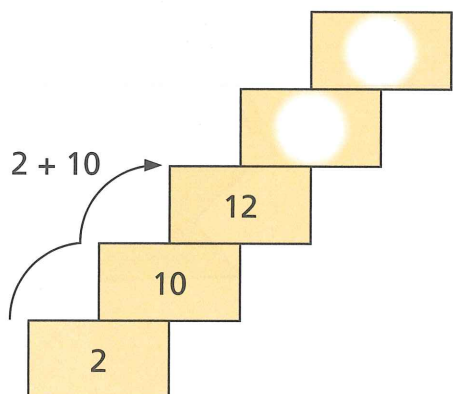


getaltrappen

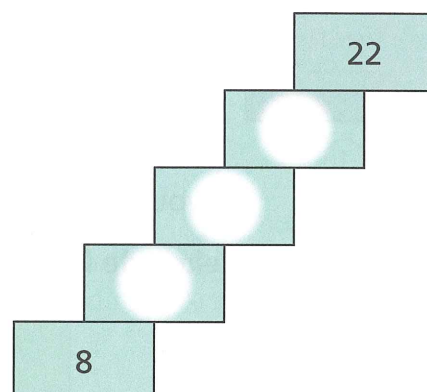
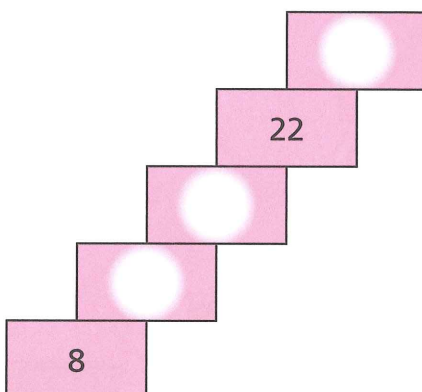
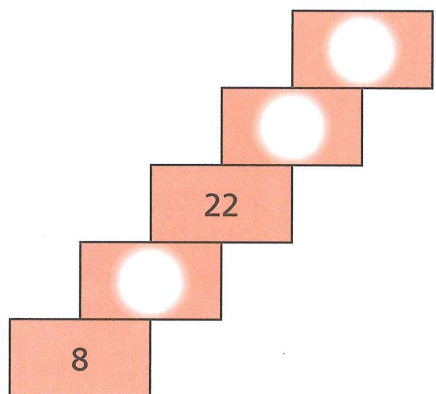


tel steeds 2 getallen op.

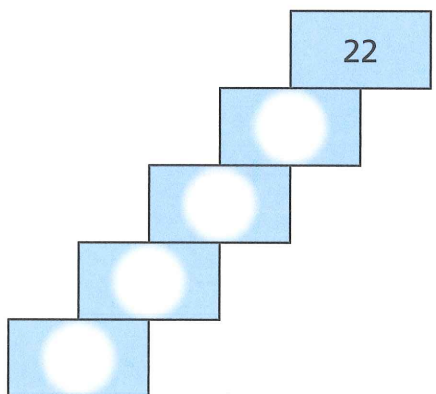
welk getal komt bovenaan de trap?



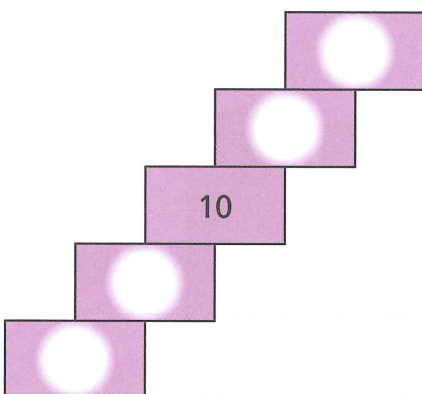
vul in.



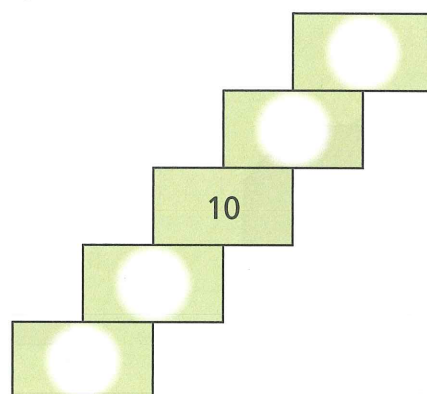
vul in.



zoek het kleinste getal
voor bovenaan.



zoek het grootste getal
voor bovenaan.



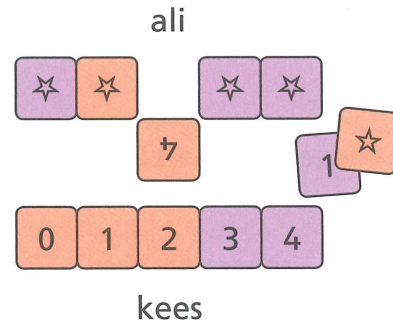
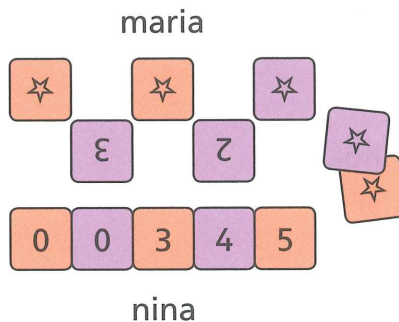
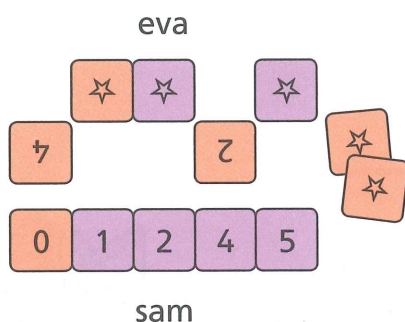
raad de getallen



het spel bestaat uit 6 paarse en 6 oranje stenen.
op elke steen staat een getal.

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

elke speler krijgt 5 stenen.
ze leggen de getallen in een rij van klein naar groot.



vul de lege hokjes in.

eva heeft:

	2			4
--	---	--	--	---

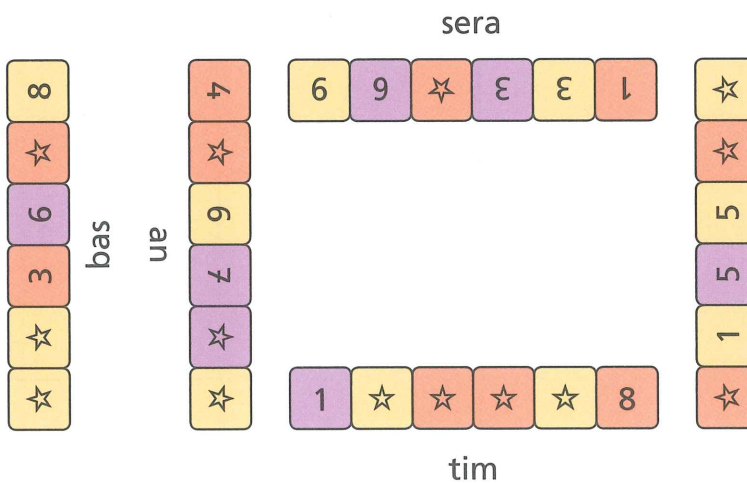
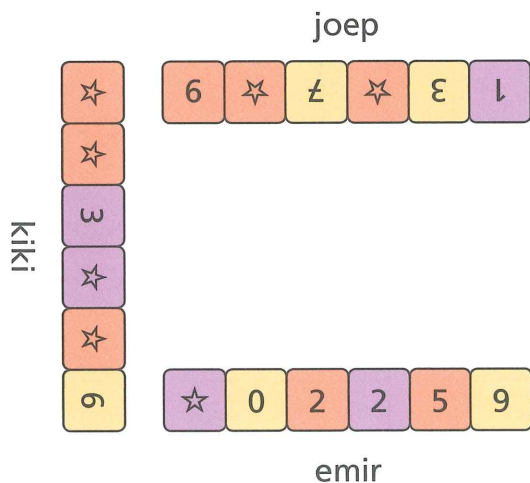
maria heeft:

	2		3	
--	---	--	---	--

ali heeft:

		4		
--	--	---	--	--

het spel bestaat nu uit 3 kleuren.
elke kleur heeft de getallen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9.
elke speler krijgt 6 stenen.
ze leggen de getallen in een rij van klein naar groot.



vul de lege hokjes in.

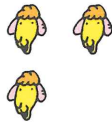
kiki heeft:

		3			6
--	--	---	--	--	---

tim heeft:

1					8
---	--	--	--	--	---





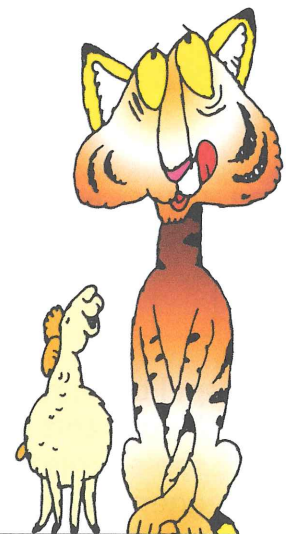
1 plank

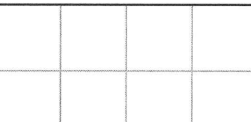
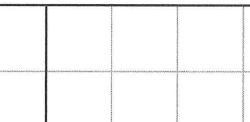
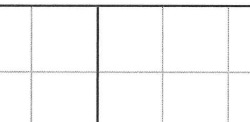
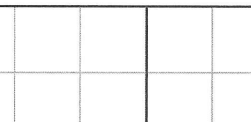
1 plank

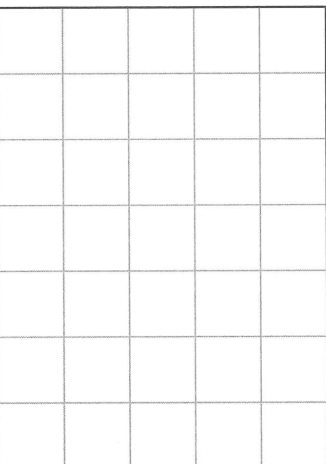
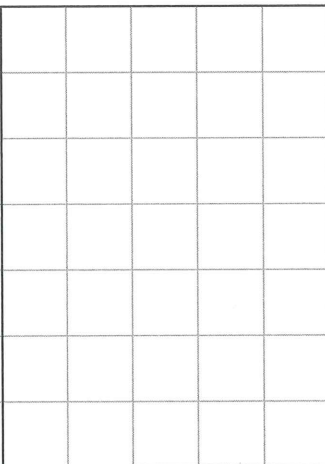
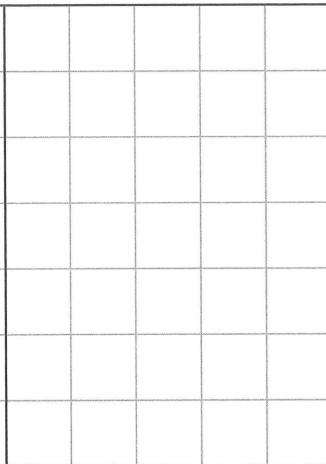
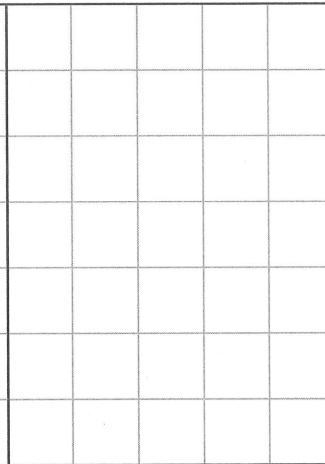
1 plank

1 plank

hoeveel schapen kunnen in het hok?



			
10 schapen _____ planken	10 schapen _____ planken	10 schapen _____ planken	10 schapen _____ planken

			
schapen 12 planken	schapen 12 planken	schapen 12 planken	schapen 12 planken



nino



loes



tom

- ☐ nino
- ☐ loes
- ☐ tom

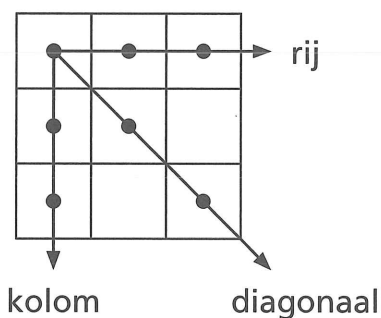
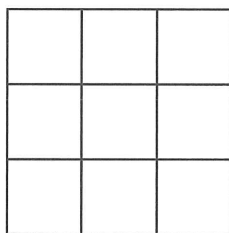
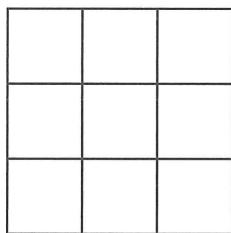
A cartoon illustration of a tiger's head and shoulders. The tiger is wearing a purple beret and has its eyes closed with a content expression. It is looking at a small, square-framed picture that shows a white sheep standing on a patch of grass. A speech bubble tail connects the tiger to the picture.



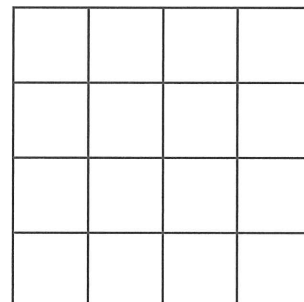
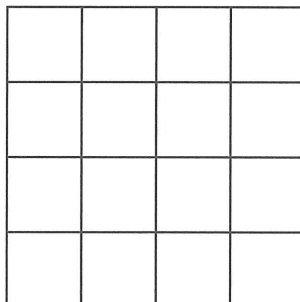
gekleurde hokjes



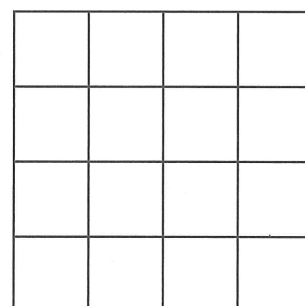
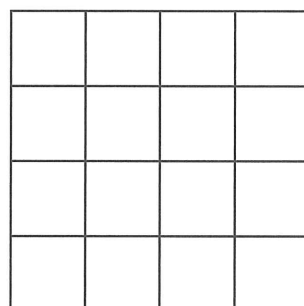
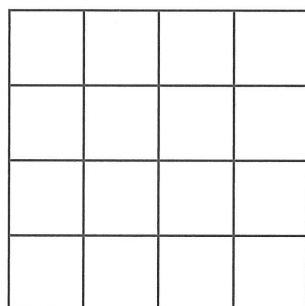
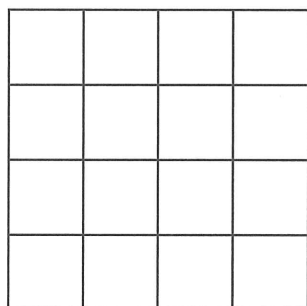
kleur met 3 kleuren.
elke kleur in 1 rij.
elke kleur in 1 kolom.



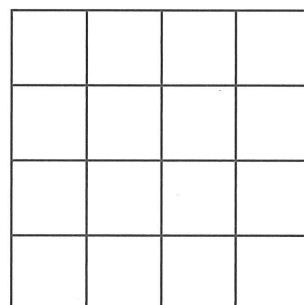
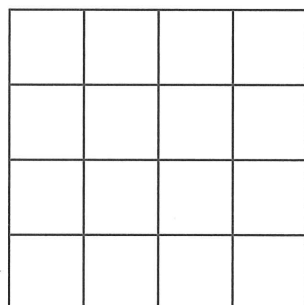
nu met 4 kleuren.
elke kleur in 1 rij.
elke kleur in 1 kolom.

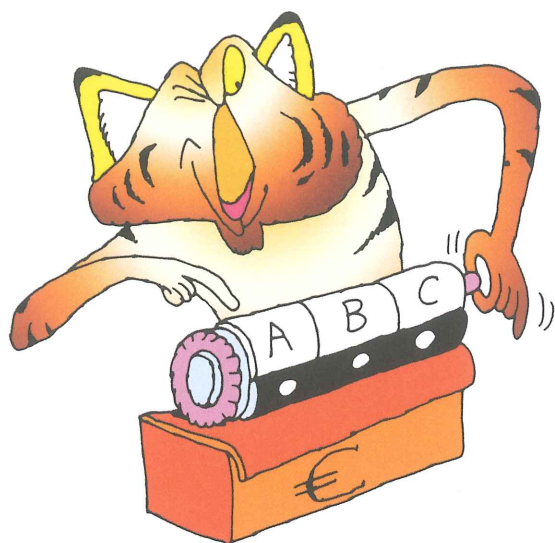


gebruik 4 kleuren en kleur de hokjes.
kleur ook telkens de hokjes die je al eerder hebt gekleurd.



gebruik 4 kleuren en kleur alle hokjes.
elke kleur in 1 rij.
elke kleur in 1 kolom.
elke kleur in de diagonaal!





a	b	c
0	0	0

kun jij helpen?
vul in.



dit weet je:

$$\begin{aligned} a + b + c &= 11 \\ a + b &= 10 \\ b + c &= 5 \end{aligned}$$



a	b	c

en deze? vul in.

$$\begin{aligned} a + b + c &= 14 \\ a + c &= 7 \\ a + b &= 9 \end{aligned}$$



a	b	c

$$\begin{aligned} a + b &= 12 \\ b + c &= 17 \\ a + b + c &= 20 \end{aligned}$$



a	b	c

$$\begin{aligned} b - c &= 5 \\ a + b &= 8 \\ a - c &= 3 \end{aligned}$$

let op! ook eraf!

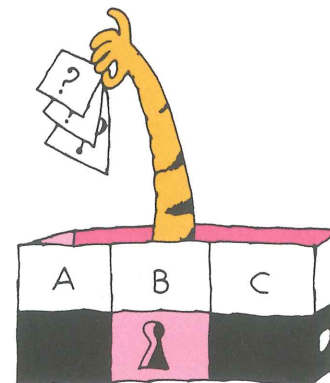


a	b	c

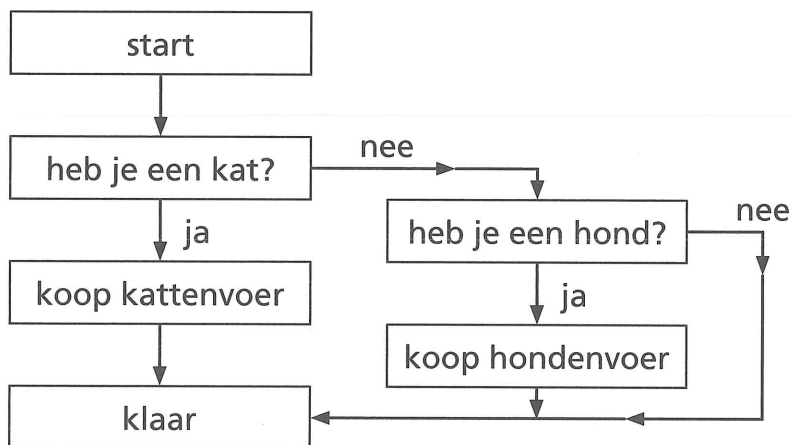
$$\begin{aligned} a - c &= 0 \\ a + b + c &= 21 \\ b - c &= 0 \end{aligned}$$



a	b	c



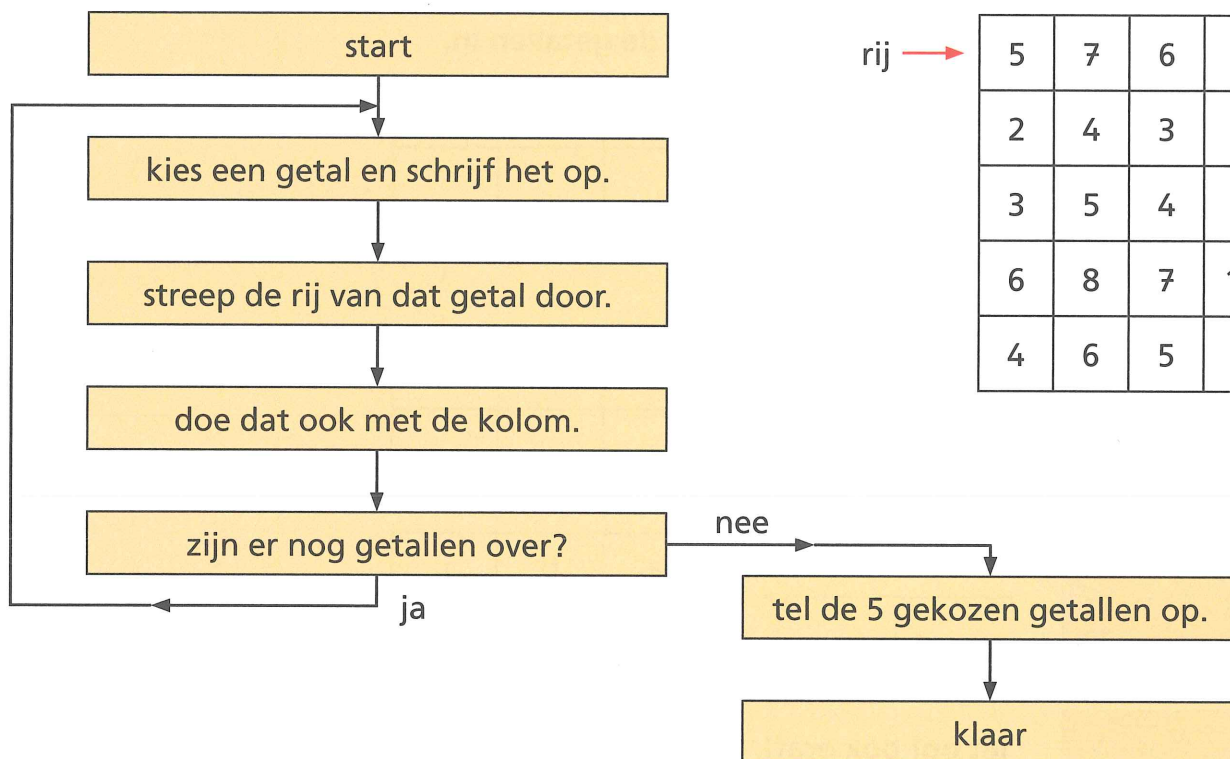
stroomdiagram



kleur de weg die je neemt als je een kat hebt.

wat gebeurt er als je een kat en een hond hebt?

lees het schema.
gebruik het vierkant met de getallen.

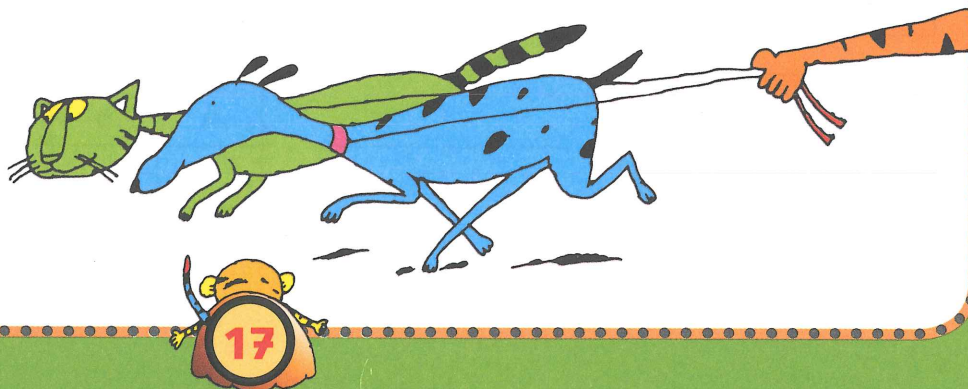


rij →

5	7	6	9	8
2	4	3	6	5
3	5	4	7	6
6	8	7	10	9
4	6	5	8	7

↑ kolom

doe dit een paar keer.
wat valt je op?
de uitkomst is telkens _____.

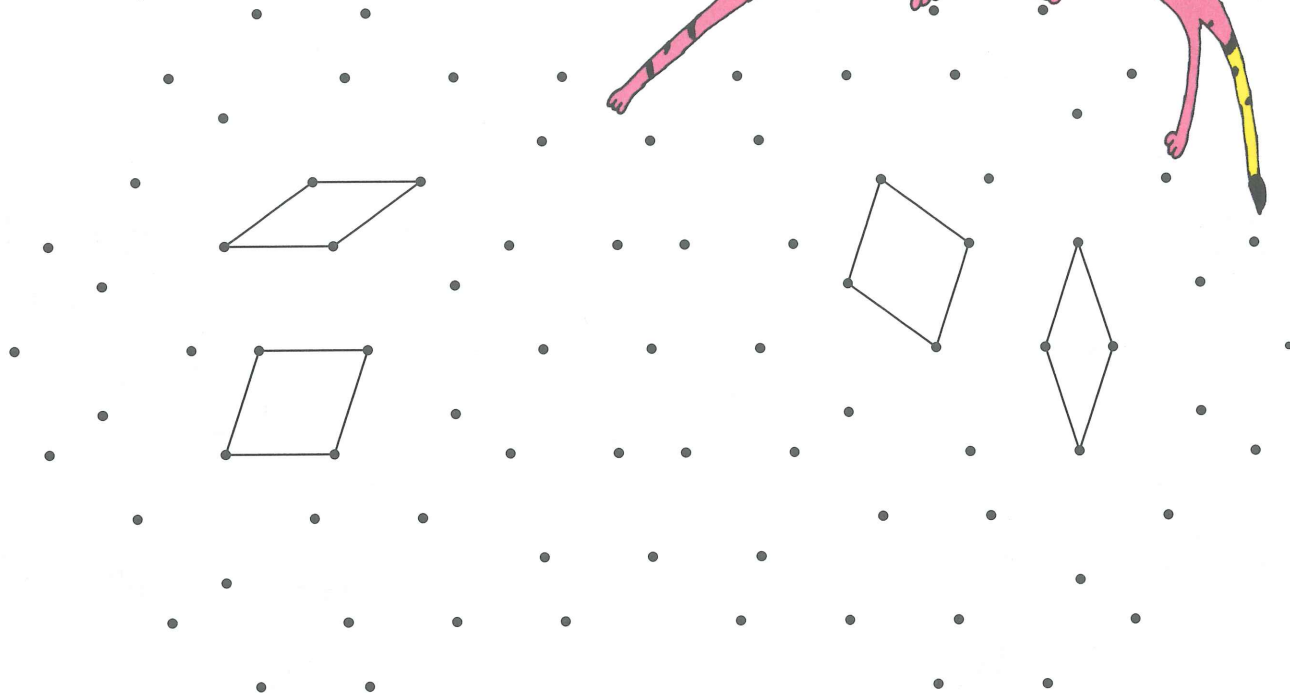


ruiten en vliegers



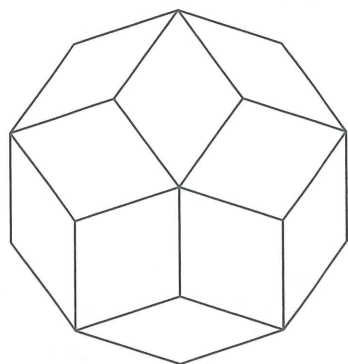
maak een vloer van  en .

geef de  en de  een eigen kleur.



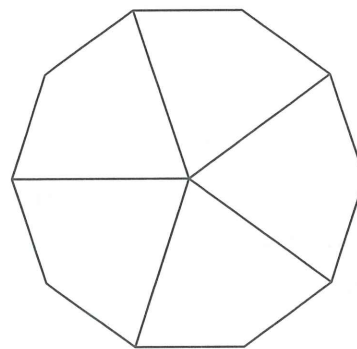
teken 5 .

geef elke  een eigen kleur.



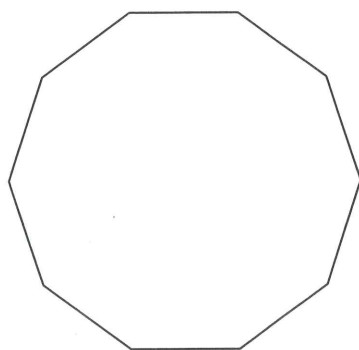
teken 5  en 5 .

geef de  en de  een eigen kleur.



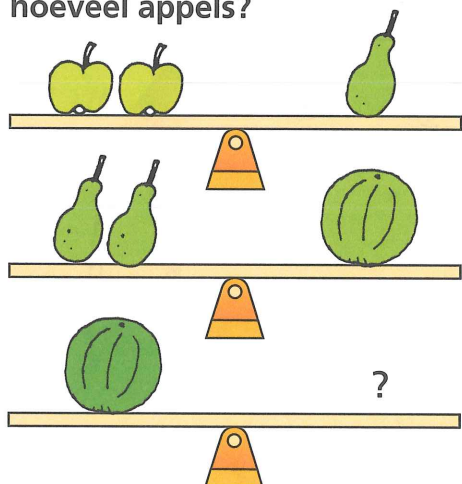
teken 5 , 5  en 5 .

geef elk figuur een eigen kleur.



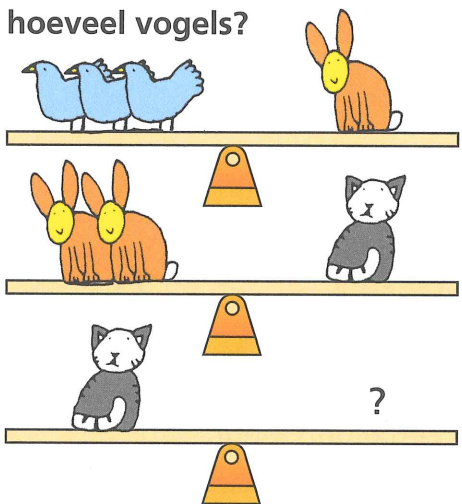


hoeveel appels?



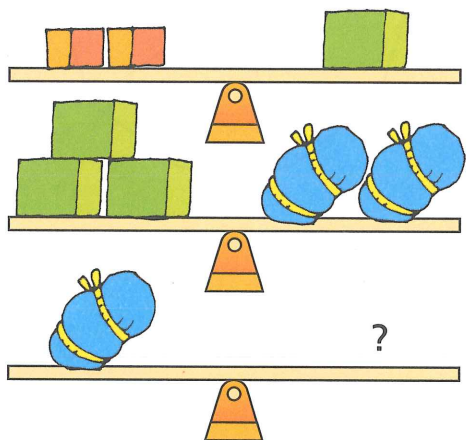
___ appels.

hoeveel vogels?

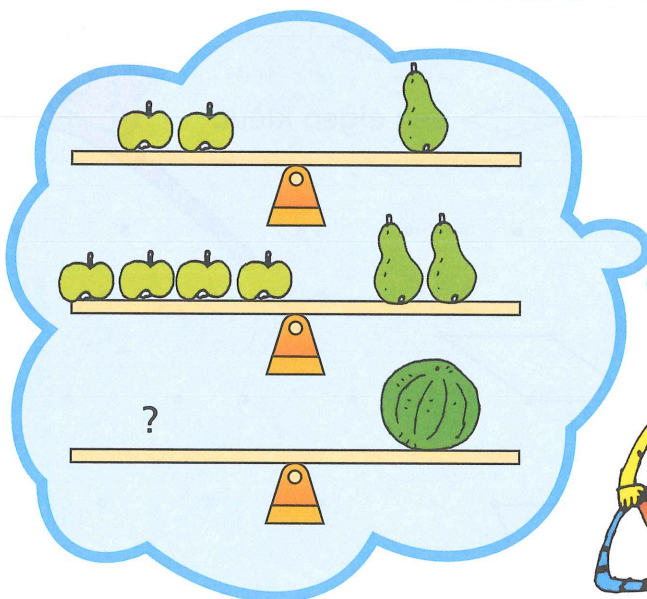


___ vogels.

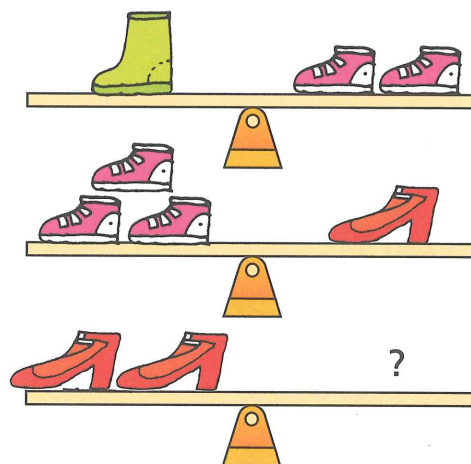
hoeveel kleine dozen?



___ kleine dozen.

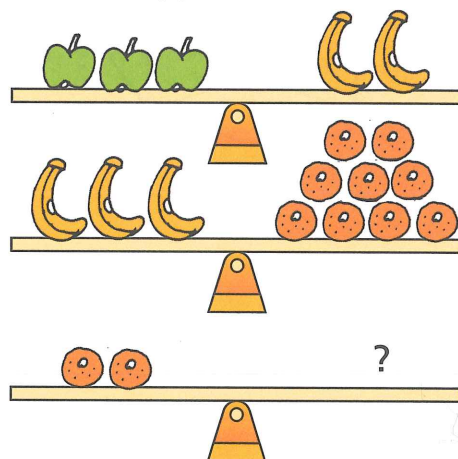


hoeveel laarzen?



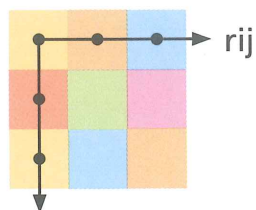
___ laarzen.

hoeveel appels?

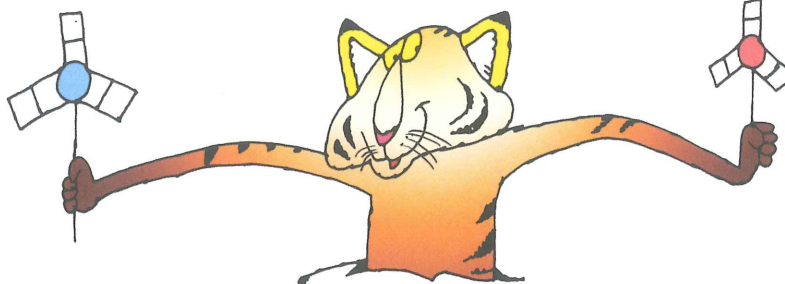


___ appels.

rijen en kolommen



kolom



vul in: 1, 2, 3, 4, en 5.

elk getal mag maar 1 keer in een kolom of rij voorkomen.

	2		4	
		2		
	4		3	
		1		2
5		4		

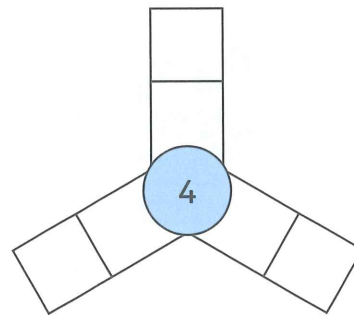
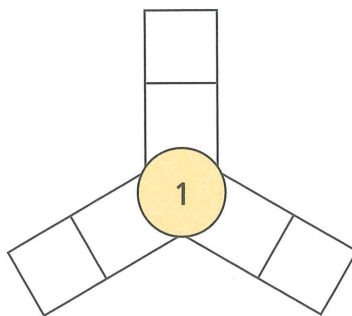
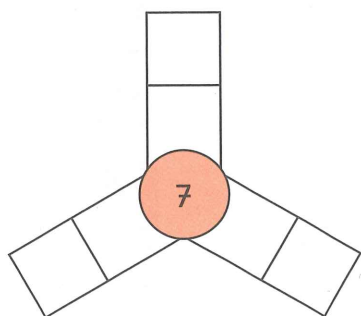
	2		1	
2				4
1		5		
	1			3
5			2	

5				3
			5	
	4			1
3		2	1	
		3		5

schrijf 1, 2, 3, 4, 5, 6 en 7 in de hokjes.

een getal staat al ingevuld.

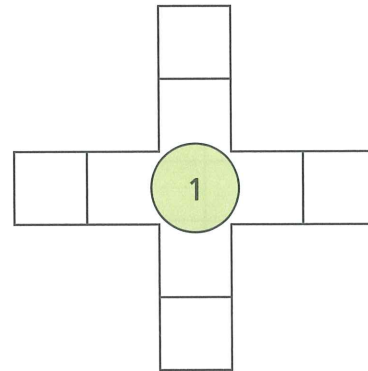
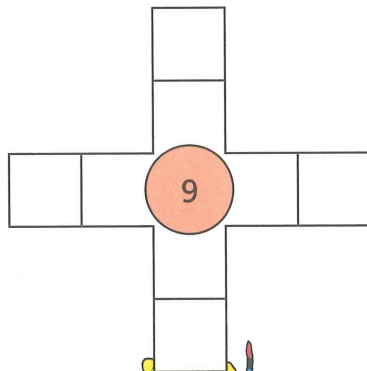
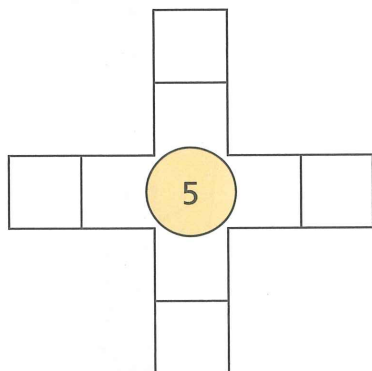
elke wiek is samen evenveel.



kan de 6 in het midden staan? _____

schrijf de getallen 1 t/m 9 in de hokjes.

de wieken zijn samen evenveel.



vul het vierkant

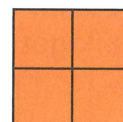
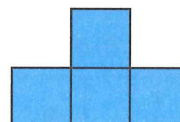
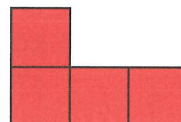
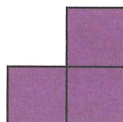
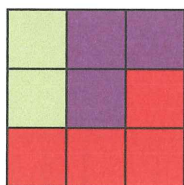


je mag het vierkant overtrekken!

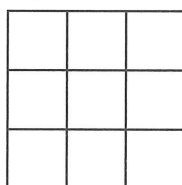
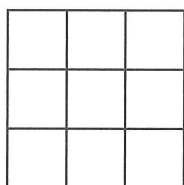
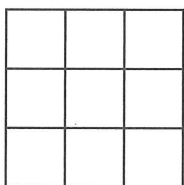
voorbeeld

het 9-vierkant

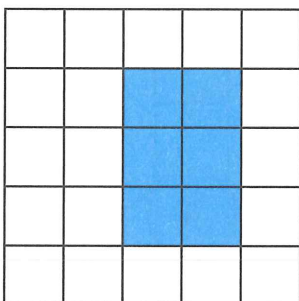
in het vierkant passen stukjes van 2, 3 en 4.



maak nu zelf drie 9-vierkanten.
je mag de stukjes draaien.



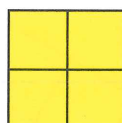
het 25-vierkant



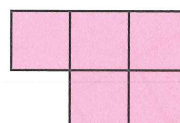
maak het vierkant met stukjes van 3, 4, 5 en 7.
het stukje van 6 staat er al.



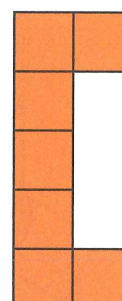
4



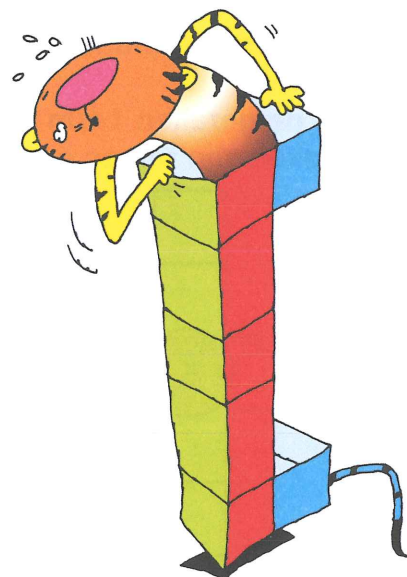
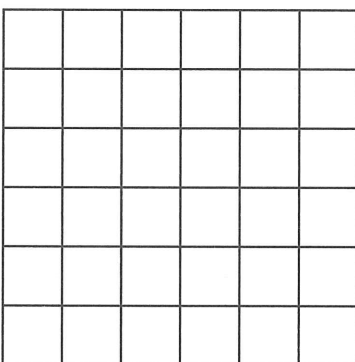
5



7



$1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 = 36$.
maak een 36-vierkant van 8 stukjes.
bedenk zelf!



logisch!



hoeveel zijn de letters waard?

kies uit 1, 2, 3, 4 of 5.

r	o	k	= 10
---	---	---	------

k	o	o	r	= 12
---	---	---	---	------

r	o	l	= 6
---	---	---	-----

r	o	o	d	= 11
---	---	---	---	------

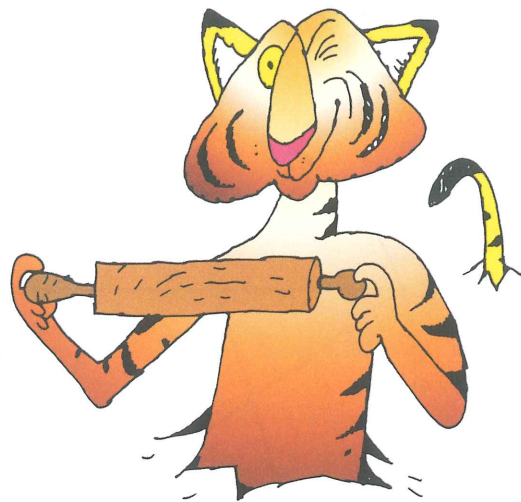
r	=	_____
---	---	-------

o	=	_____
---	---	-------

k	=	_____
---	---	-------

l	=	_____
---	---	-------

d	=	_____
---	---	-------



welk woord van 3 letters is het meeste waard?

--	--	--

ook logisch?



welke kleuren zijn goed?

- = alles fout

0 = kleur goed, plaats verkeerd

x = kleur goed, plaats goed

				00
--	--	--	--	----

				00
--	--	--	--	----

				00
--	--	--	--	----

antwoord:

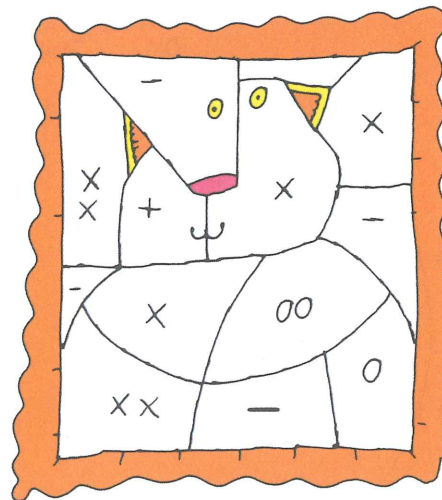
				xxxx
--	--	--	--	------

bedenk zelf een volgorde van kleuren.
laat een andere rekentijger de puzzel
oplossen.
gebruik -, 0 of x.

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

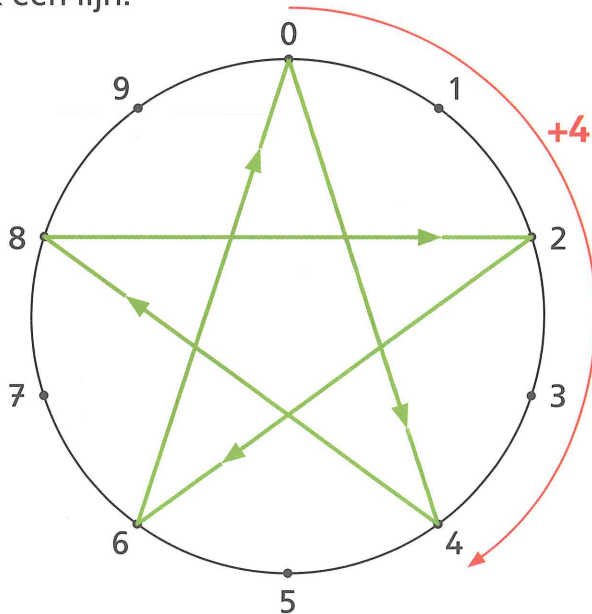


cirkelkunst (1)



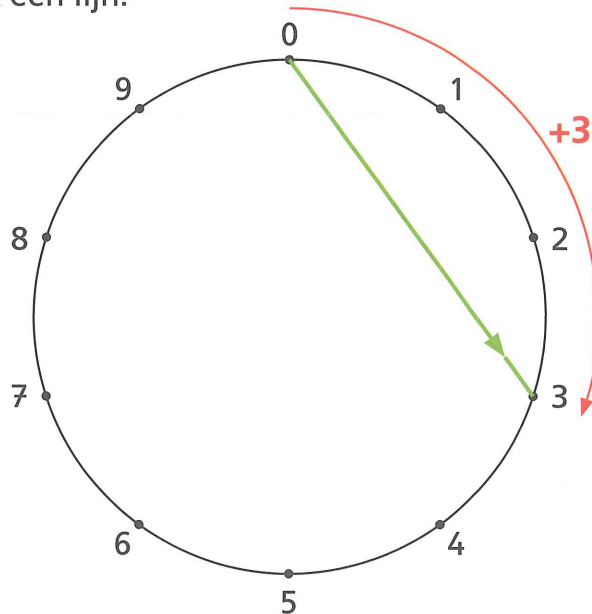
begin bij 0.
tel telkens 4 erbij.
trek een lijn.

a



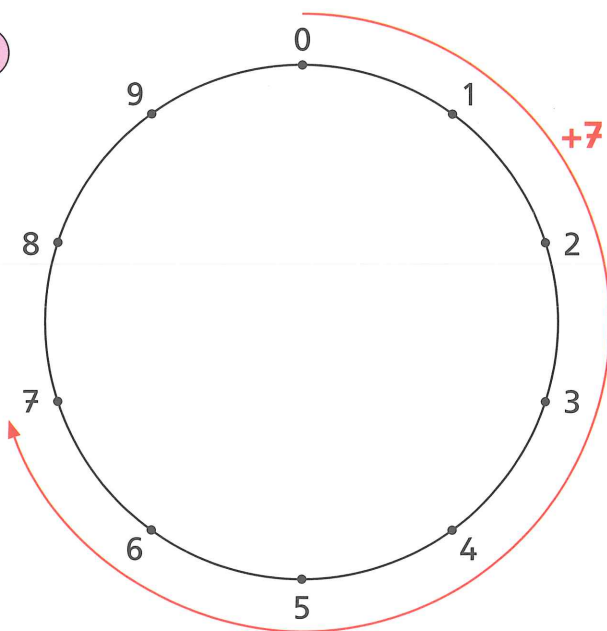
begin bij 0.
tel telkens 3 erbij.
trek een lijn.

b



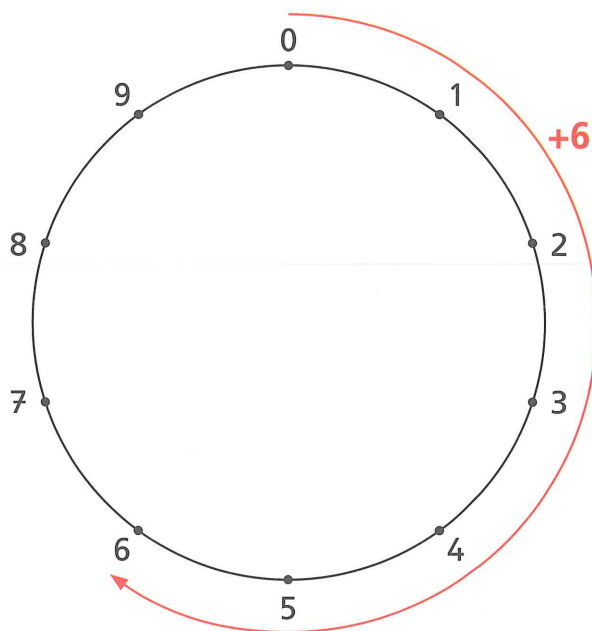
tel telkens 7 erbij.

c



tel telkens 6 erbij.

d



wat valt je op?

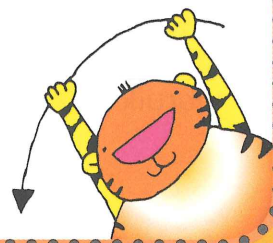
_____ en _____ zijn hetzelfde.

_____ en _____ zijn hetzelfde.

dus:

+ _____ is hetzelfde als + _____

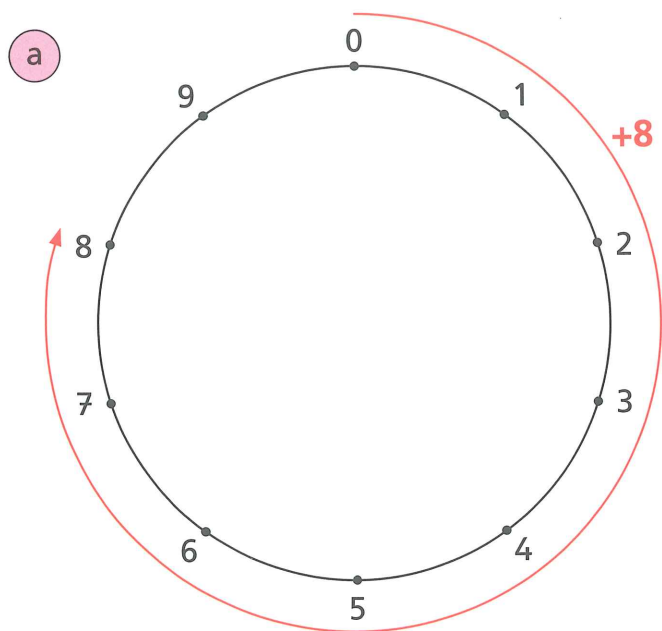
+ _____ is hetzelfde als + _____



cirkelkunst (2)



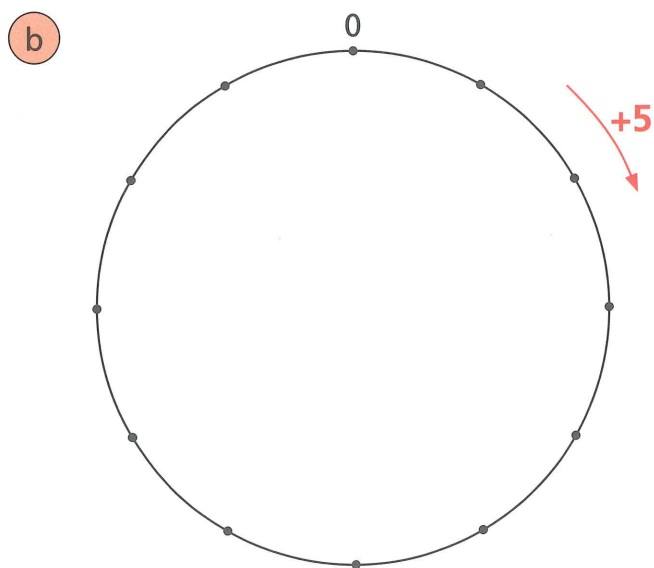
tel telkens 8 erbij.



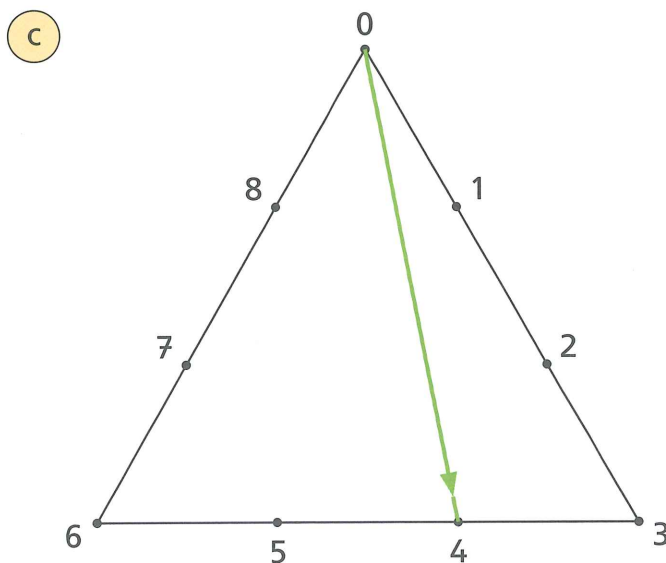
kun je figuur A ook maken met een ander getal? _____

hoe?

tel telkens 5 erbij.

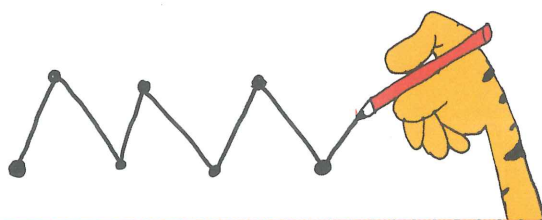


maak de $\triangle$ met sprongen van 4.

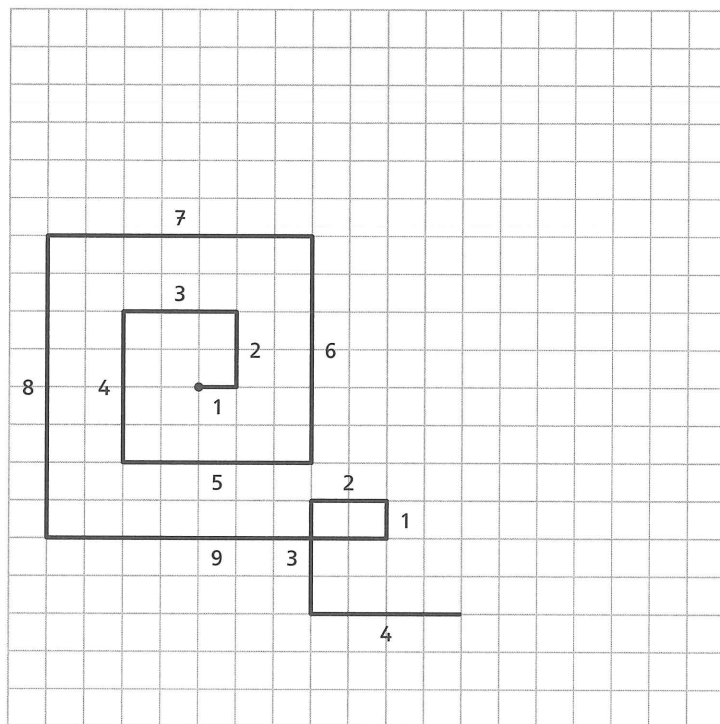


met hoeveel stappen kun je hier naar links? _____

bedenk zelf een figuur op ruitjespapier.



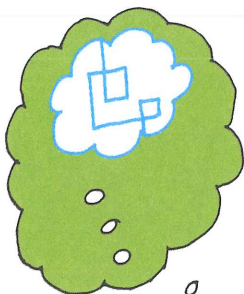
patronen



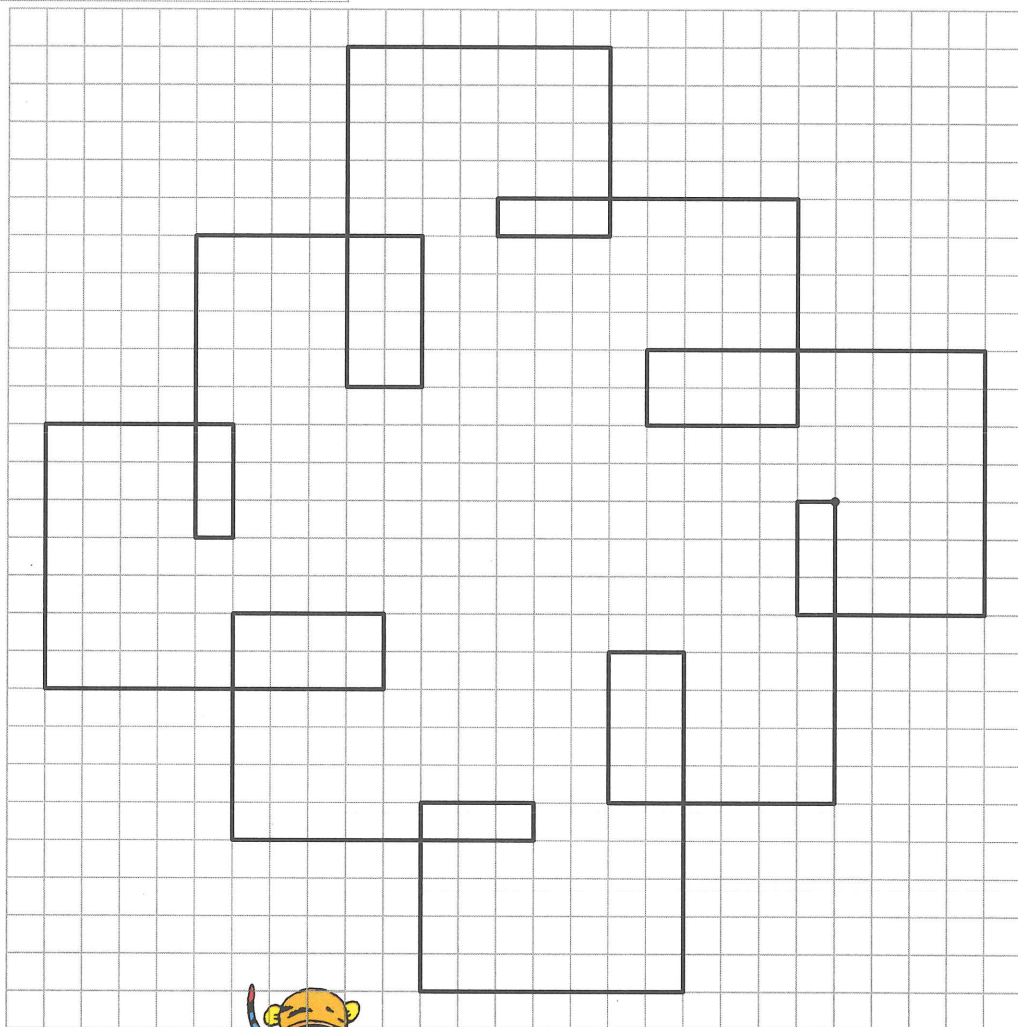
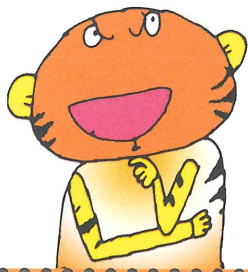
kijk goed en maak de figuur af.
gebruik de getallen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
en 9.
ga door tot de figuur klaar is.

welke getallen passen
bij deze figuur?
de getallen

dat gebeurt _____ keer.



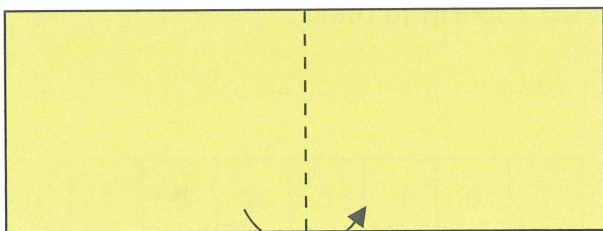
bedenk zelf een ander
figuur en getallen.



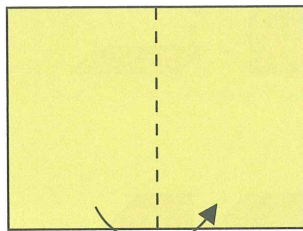
poppetjes



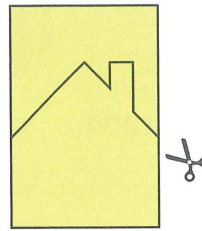
vouw het papier.
teken de lijn en knip langs de lijn.



① vouwen



② vouwen



③ knip

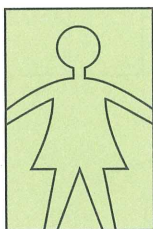
hoeveel huizen heb je geknipt? _____

vouw het papier nog een keer.

hoeveel huizen heb je nu? _____

en als je nog een keer vouwt? _____ huizen.

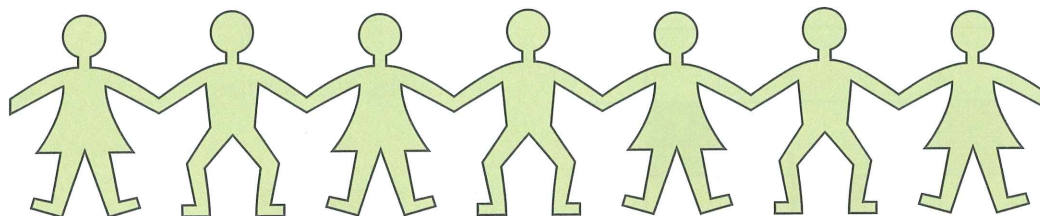
wat gebeurt er met de huizen? ze worden _____



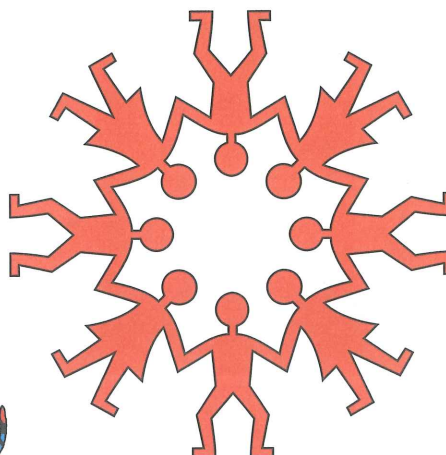
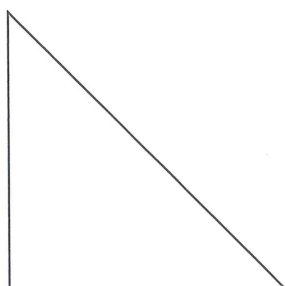
vouw het papier 3x.
teken het meisje en knip.

hoeveel meisjes heb je geknipt? _____

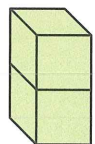
wat teken je op het papier voor deze slinger?



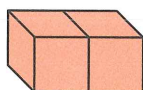
wat moet je voor
deze slinger tekenen?



plattegronden (1)



plattegrond

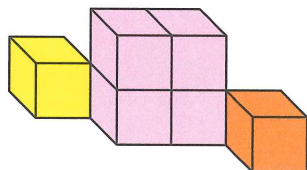


plattegrond

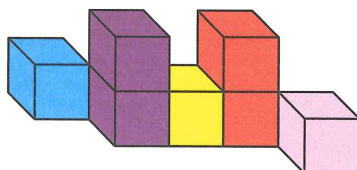


let op: de 2 betekent 2 blokken hoog.
de 1 schrijf je niet.

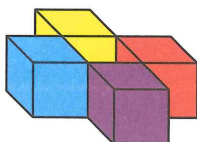
teken de plattegrond.



geel op c 1



blauw op g 3



geel op e 5

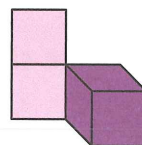


groen op b 4

	a	b	c	d	e	f	g
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

schrijf de eerste letter van elke naam in de plattegrond.
waar moeten de letters staan?
de s van sanne staat er al.

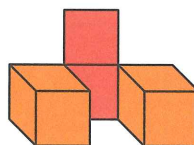
	a	b	c	d	e	f	g
1							
2	s	2	2				
3						2	
4						3	
5							
6		2					2
7							



dit ziet sanne



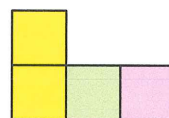
dit ziet isa



dit ziet peter



dit ziet jan



dit ziet max



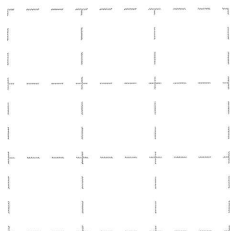
plattegronden (2)



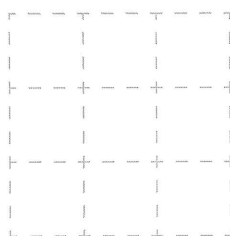
let op: 2 betekent rood en 2 hoog.
 betekent groen en 1 hoog.

teken wat ze zien.

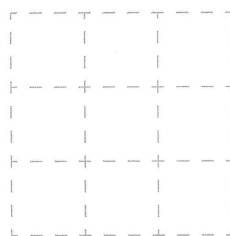
emma staat op a 1.
zij ziet:



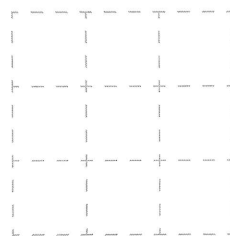
levi staat op d 3.
hij ziet:



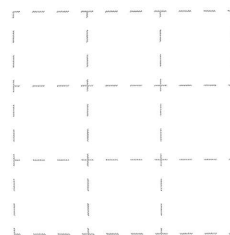
janna staat op a 5.
zij ziet:



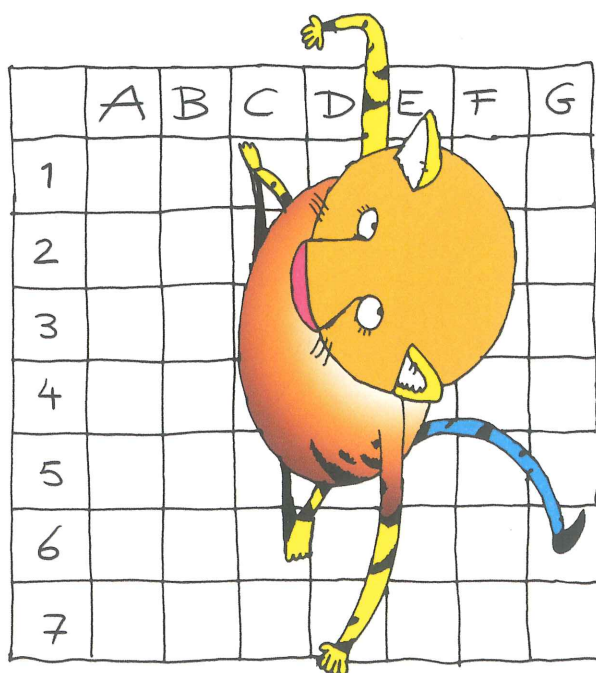
daan staat op e 5.
hij ziet:



sven staat op g 1.
hij ziet:



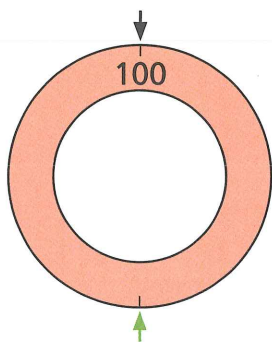
	a	b	c	d	e	f	g
1			3	2		2	
2							
3	2						
4							
5		3	2				
6							
7							

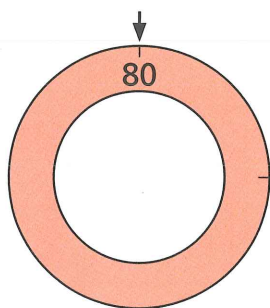


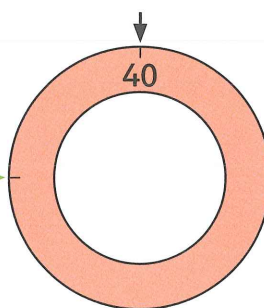
getallenwiel



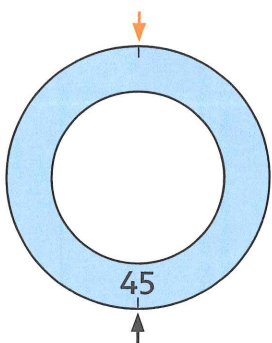
vul het getal in bij de groene pijl.

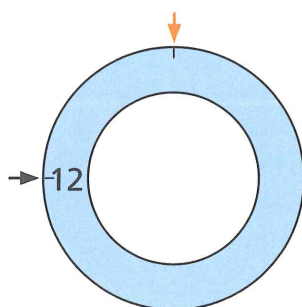


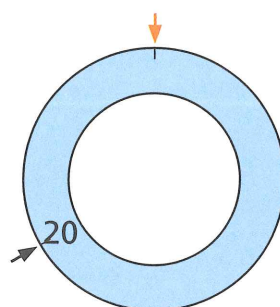


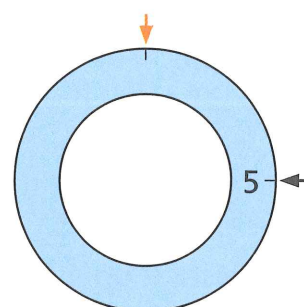


vul het getal in bij de gele pijl.



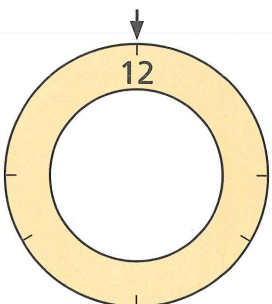




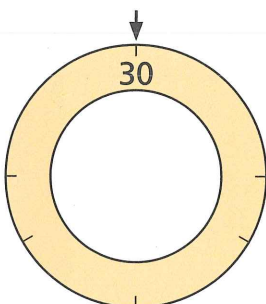


zet het getal op de goede plaats.

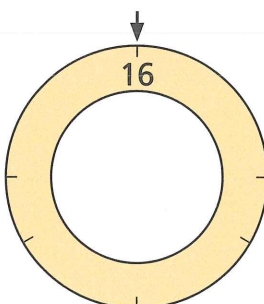
waar staat de 8?



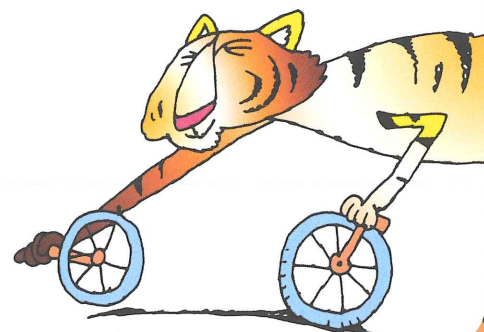
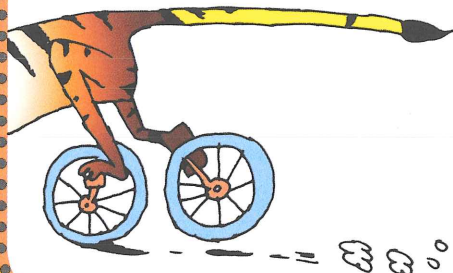
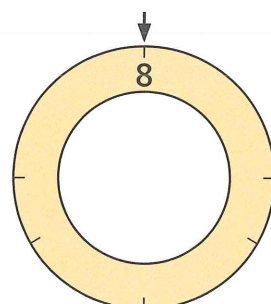
waar staat de 15?



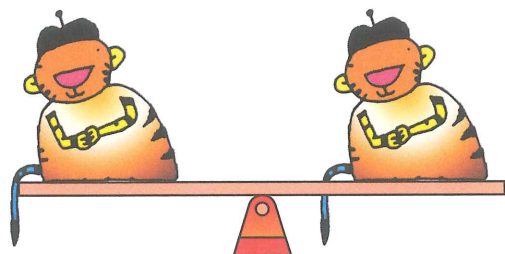
waar staat de 12?



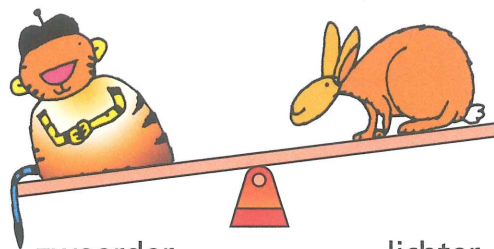
waar staat de 2?



goochelen met kogels



even zwaar



zwaarder

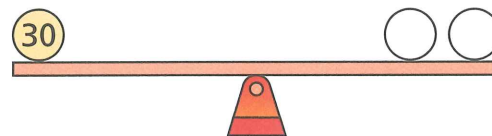
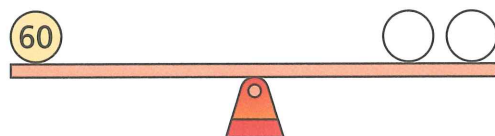
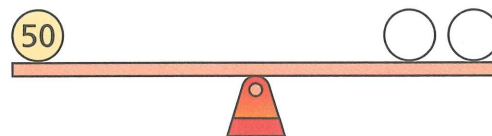
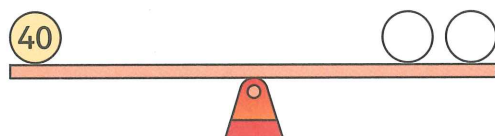
lichter

maak even zwaar.

gebruik elke kogel 1 keer.

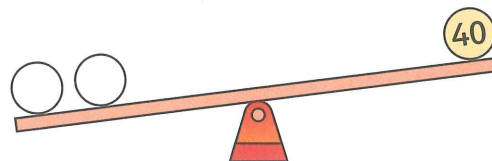
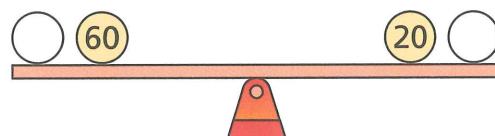
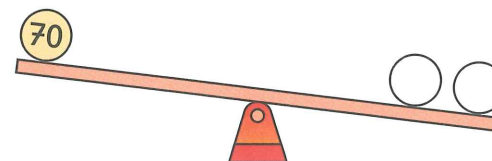
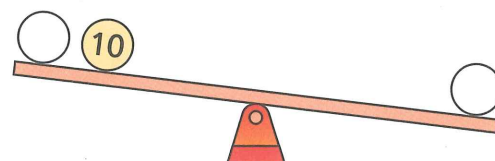
20 25 30 10 20 25 40 10

zet de getallen in de kogels.

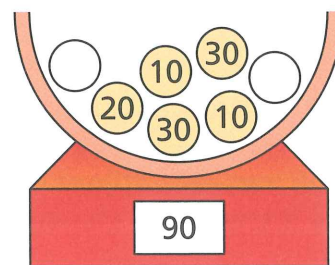
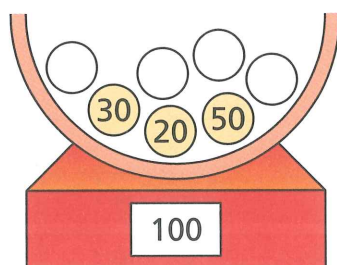


nu met deze kogels.

40 30 80 40 50 20 30 40



wanneer klopt het? kleur de kogels die je er uit haalt.



wat vind jij van rekentijger?



1. vul de tabel in.

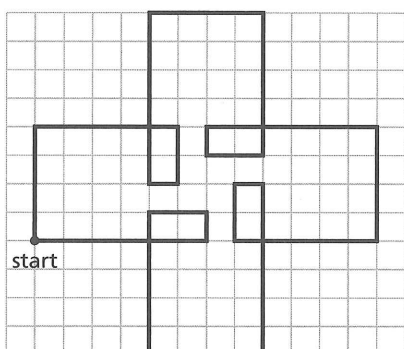
welke getallen staan in de gekleurde randen?
kleur de letter achter het goede antwoord groen.

+				
	7	12		
		16	20	24
		19	23	
13			26	

4 - 9 - 14 - 18 en 3 - 7 - 10 - 13	R
4 - 9 - 13 - 17 en 3 - 8 - 11 - 14	P
4 - 9 - 13 - 17 en 3 - 7 - 10 - 13	G
5 - 10 - 14 - 18 en 4 - 8 - 11 - 14	S

2. welke getallen passen bij deze figuur?

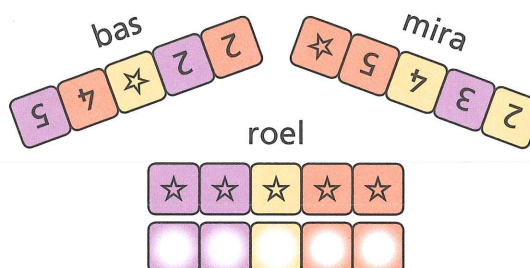
kleur de letter achter het goede antwoord groen.



4 - 5 - 1 - 2 - 6	O
5 - 4 - 2 - 1 - 6	O
4 - 5 - 2 - 1 - 6	A
4 - 6 - 2 - 1 - 5	E

3. welke getallen heeft roel?

het spel bestaat uit 3 kleuren.
elke kleur heeft de getallen
0, 1, 2, 3, 4, 5 en 6.
elke speler krijgt 5 stenen.
je legt deze van klein naar groot.



4 2 1 1 3	O
0 1 1 1 3	A
0 4 4 1 3	E
0 1 1 1 5	I

kleur de letter achter het goede antwoord groen.

4. kleur met 5 kleuren. kan dat?

elke kleur in 1 rij.
elke kleur in 1 kolom.

kleur de letter achter het goede antwoord groen.

Z	W	G	R	B
R	B	Z	W	G
W	G	R	B	Z
B	Z	W	G	R
G	R	B	Z	W

kan wel	F
kan niet	P

en, wat vind jij van rekentijger?

vul de groene letters in. welk woord lees je?

vraag	1	2	3	4
letter				







ben **jij** een echte

Rekentijger?



Rekentijger

dit boek is voor rekentijgers



ben jij er ook een?

een rekentijger



- wil rekenpuzzels oplossen
- stopt niet als het moeilijk is
- vraagt een tip als het niet lukt
- durft best fouten te maken
- kijkt na hoe hij gerekend heeft
- wil leren van zijn fouten
- werkt samen met andere rekentijgers



zet je tanden er maar in!

kijk ook op: www.rekentijger.nl

Auteurs

Sjef Bergervoet, Peter van den Bremen,
Arie van Kooten, Jaap de Waard,
Johan Winnubst

Uitgever

Jan van Wonderen

Projectleiding

Frank van der Veeke

Coördinatie redactie

Sjef Bergervoet

Eindredactie

Arlette Buter, Arie van Kooten

Bureau redactie

Christel Lieskamp

Vormgeving

Studio Zwijsen, Nicolette Obers

Productiebegeleiding

Tessa Sponselee

Lay-out en technische tekeningen

Woude design, 's-Hertogenbosch

Illustraties

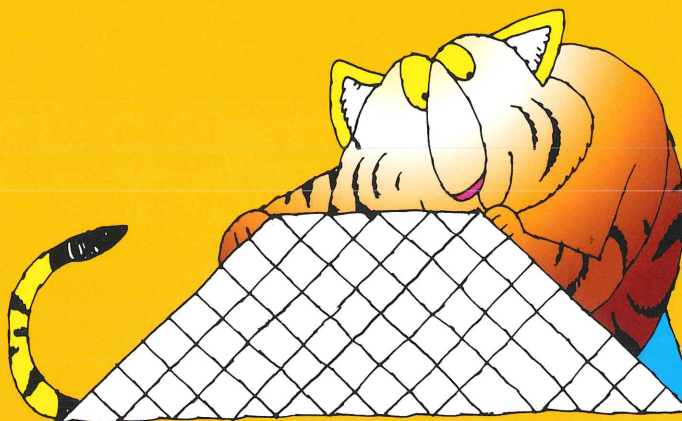
Anjo Mutsaers, Sylvia Weve (logo)

Fotografie

Martin Swinkels

4^e druk

© Uitgeverij Zwijsen B.V., Tilburg
Voor België: Uitgeverij Zwijsen.be, Antwerpen
ISBN 978-90-276-5921-7
D/2008/1919/438



Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden vervaelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van reprografische vervaelvoudingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16 h Auteurswet 1912 dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot de Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.cedar.nl/pro).

Aan het verwerven, waar nodig, van toestemming tot overname is door de uitgever de uiterste zorg besteed. Zou desondanks blijken dat een rechthebbende over het hoofd is gezien, dan verzoeken wij deze contact op te nemen met Uitgeverij Zwijsen.

ISBN 978-90-276-5921-7



9 789027 659217

groep **3**
boekje **B**