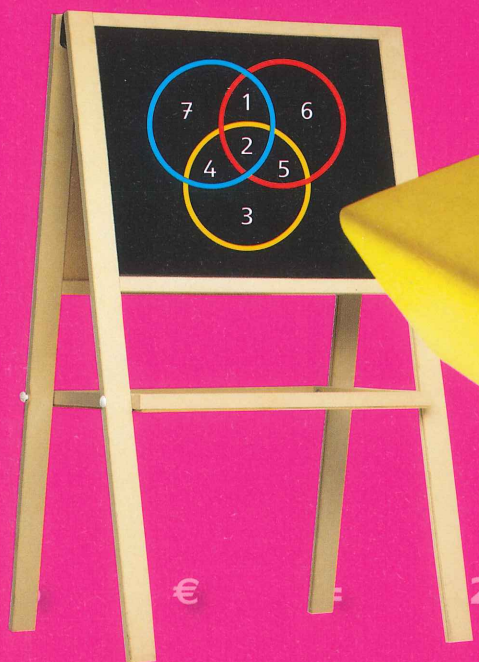


Reken tijger

groep 4 boekje A



€ = 2

4 : 7 x 0

2 9 + % 6 8

Ben **jij** er ook één?!

naam

Inhoud

Blad	Naam	Gedaan en OK?
1	Maak de getallen	
2	Kleursudoku	
3	Bouwen	
4	Sjoelen	
5	Schilderen	
6	Knikkers	
7	Pijlen gooien	
8	Appels	
9	Tellen in China (1)	
10	Tellen in China (2)	
11	Kijklijnen	
12	De boerderij	
13	Beestenboel	
14	Spullen voor school	
15	Spiegelen	
16	Tussendoortjes	
17	Oversteken	
18	Blokken	
19	Domino	
20	Omtrek	
21	Kisten	
	Driehoeken	
22	Doolhoven	
23	Cirkels	
24	Omino's	
25	Quarto (1)	
26	Quarto (2)	
27	Goochelen met cijfers (1)	
	Goochelen met cijfers (2)	
28	Getallen maken	
29	Sommenpuzzel	
30	Plattegronden	
31	Wat vind jij ervan?	



Pictogrammen

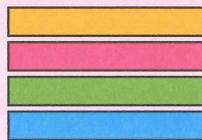


mag samen maar ook alleen
(vraag je leerkracht)



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

Maak de getallen



Maak de getallen. Gebruik alle getallen één keer.

Maak 8

Gebruik: 5, 3, 6, 4, + en -

			=	
			=	
			=	8

Maak 8

Gebruik: 5, 7, 4, 6, + en -

			=	
			=	
			=	8

Maak 12

Gebruik: 7, 9, 8, 4, + en -

			=	
			=	
			=	12

Maak 12

Gebruik: 6, 3, 4, 5, + en -

			=	
			=	
			=	12

Maak 5

Gebruik: 4, 2, 1, 3, + en - en $\times$

			=	
			=	
			=	5

Maak 12

Gebruik: 6, 3, 4, 2, + en - en $\times$

			=	
			=	
			=	12

Maak 12

Gebruik: 6, 5, 9, 3, + en - en $\times$

			=	
			=	
			=	12

Maak 12

Gebruik: 4, 2, 3, 5, + en - en $\times$

			=	
			=	
			=	12

Maak 24

Gebruik: 9, 3, 8, 4, + en - en $\times$

			=	
			=	
			=	24

Maak nu zelf opdrachten met +, - en $\times$.

Laat een andere Rekeningtjger jouw opdrachten maken.

Gebruik: _____

			=	
			=	
			=	

Gebruik: _____

			=	
			=	
			=	



Kleursudoku



Zet de letters op de goede plaats.

In elke rij en elke kolom komt elke letter één keer voor.

rij →

kolom ↓

B	L	A	U	W
A				
		U		L
L				
		W		B



Maak de kleursudoku's.

Kleur de goede kleurnamen.

E			O	
				G
R		O		
	R		G	N
	E	N		

	B			
		I		
R			U	
				N
N		B		I

	A				O
J		O			
		N		J	
	J				
	E			N	
N				R	

Maak zelf een sudoku.

Schrijf een woord van 5 letters in het linker vierkant.

Verdeel de letters over de andere kolommen en rijen.

Elke letter staat één keer in elke rij en in elke kolom.

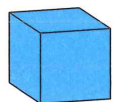
Haal nu in je sudoku zo veel mogelijk letters weg.
Schrijf de letters die overblijven in het rechter vierkant.
Je moet het woord nog wel kunnen vinden!



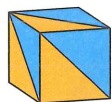
Bouwen



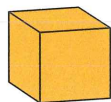
De stenen kosten:



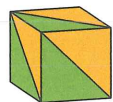
€ 3,-



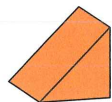
€ 4,-



€ 5,-



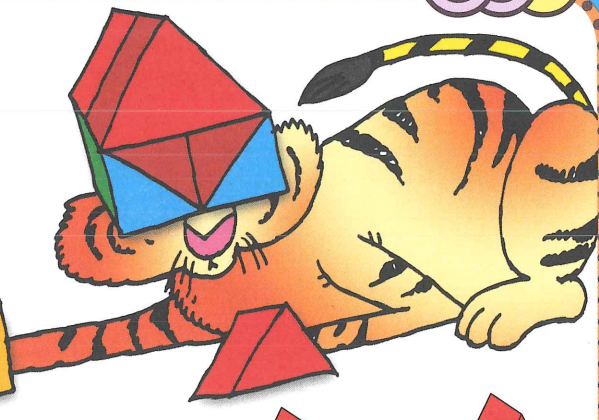
€ 6,-



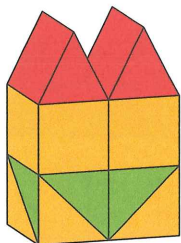
€ 2,-



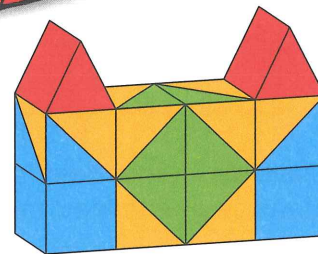
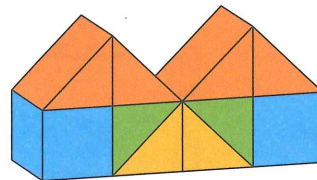
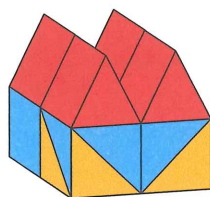
€ 7,-



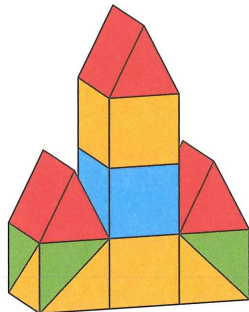
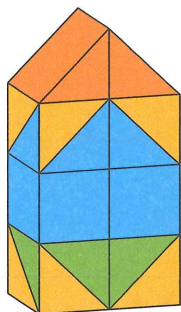
Hoeveel euro kost elk gebouw?



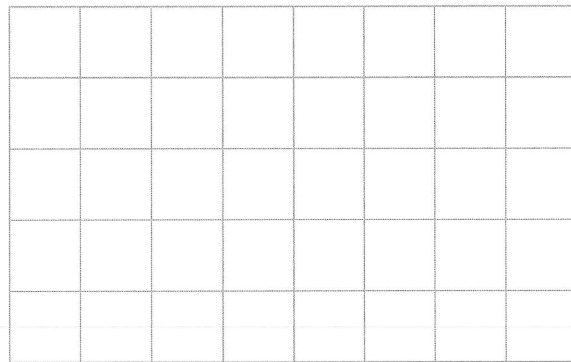
€ 36,-



Hoeveel euro kost elke toren?

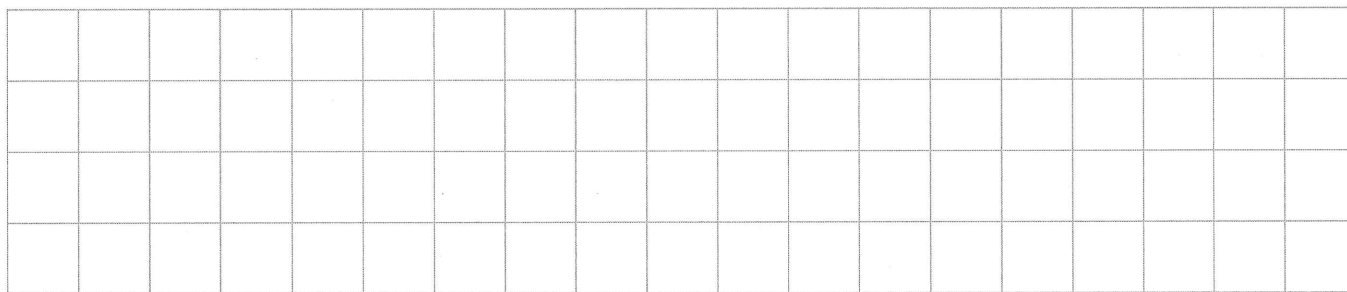


Teken zelf een toren of gebouw van € 14,-.



€ 14,-

Teken en kleur gebouwen van € 15,-. Teken er zoveel mogelijk.



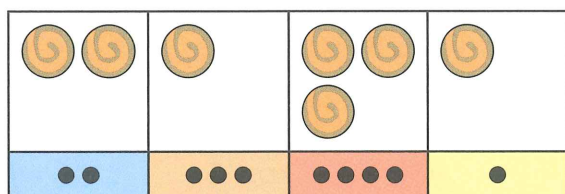
Sjoelen



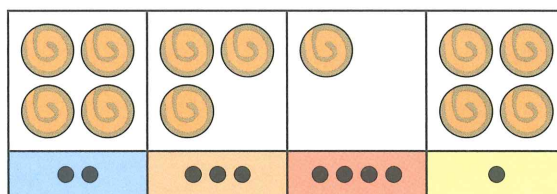
Op de poortjes staan de punten die je kunt halen.

In elk vak één steen: 20 punten!

Hoeveel punten?

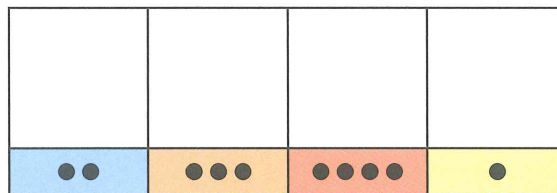
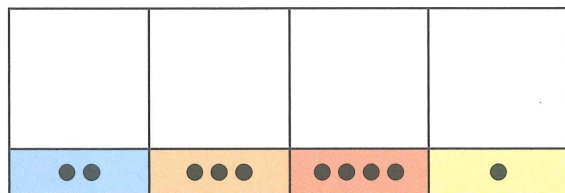


_____ punten



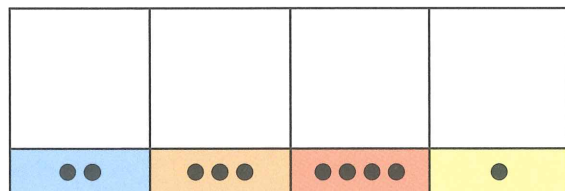
_____ punten

Teken steeds 9 punten met 5 stenen.

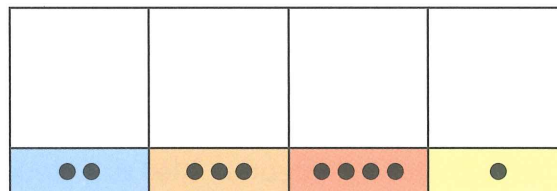


Teken de stenen. Er zijn meer oplossingen.

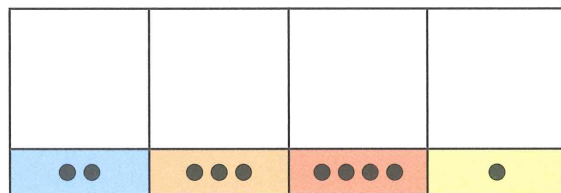
10 punten met 5 stenen



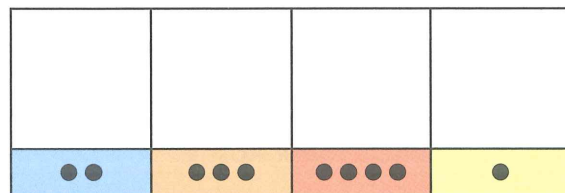
21 punten met 6 stenen



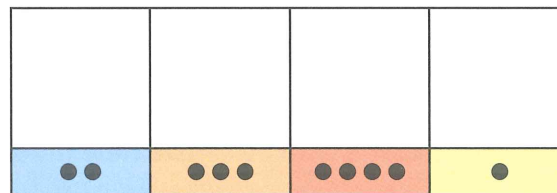
9 punten met 4 stenen



27 punten met 8 stenen



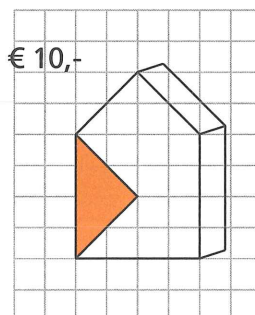
24 punten met 5 stenen



Schilderen

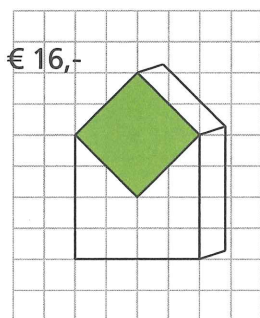
Wat kost de hele muur?

Bram schildert de voorkant van het huis.
Hij heeft al een stuk gedaan. Dat stuk kost € 10,-.

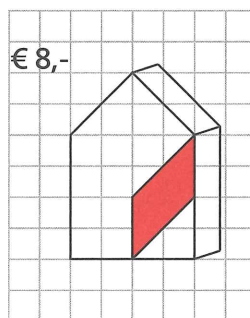


De hele muur
kost € _____.

Wat kost de hele muur?



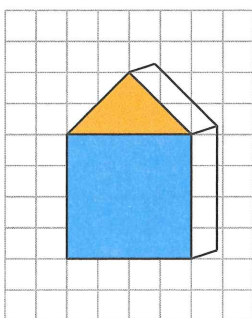
Deze muur
kost € _____.



Deze muur
kost € _____.

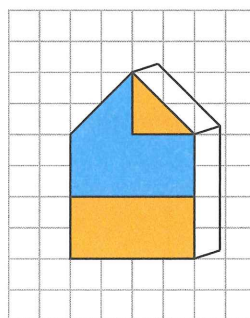
Wat kost het gele stuk? En wat kost het blauwe stuk?

De hele muur kost € 50,-.



Geel kost
€ _____.

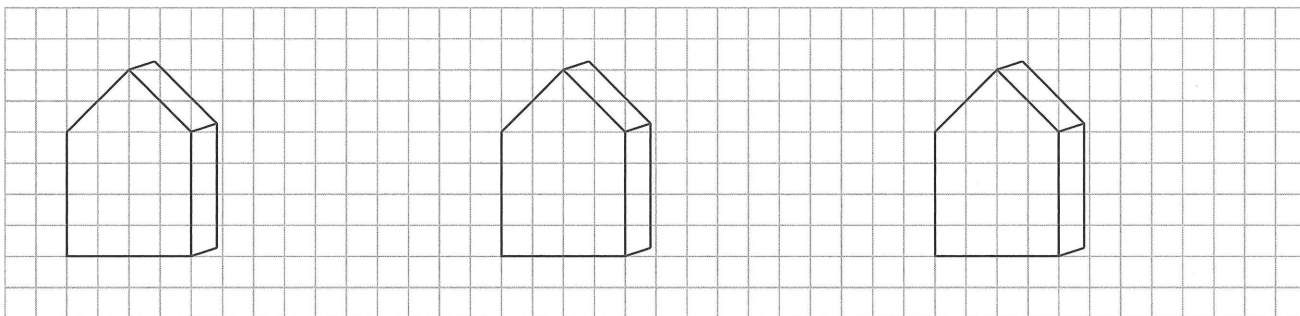
Blauw kost
€ _____.



Geel kost
€ _____.

Blauw kost
€ _____.

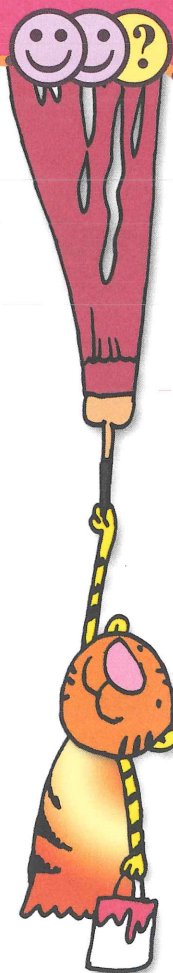
Schilder de muur in 2 kleuren. Kies zelf kleur 1 en kleur 2.



Kleur 1 is en kost € 10,-. Kleur 1 is en kost € 18,-. Kleur 1 is en kost € 24,-.

Kleur 2 is en kost € 15,-. Kleur 2 is en kost € 12,-. Kleur 2 is en kost € 6,-.

De hele muur kost € _____. De hele muur kost € _____. De hele muur kost € _____.



Knickers



Je hebt ukkies en superknickers.
Superknickers kun je ruilen voor ukkies.

superknickers	knik	knak	bonk	superbonk	panter
					
ukkies	••	•••••	••••••••••	•••••••••• ••••••••••	•••••••••• •••••••••• •••••••••• ••••••••••

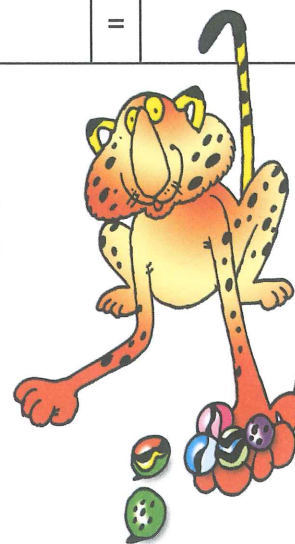
Kies steeds 2 verschillende superknickers. Schrijf of teken ze in de tabel.
Hoeveel ukkies krijg je ervoor?

superknikker	+	superknikker	=	ukkies
knik	+	knak	=	$2 + 5 = 7$
	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	

superknikker	+	superknikker	=	ukkies
	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	

Je hebt alleen maar ukkies.
Ruil ze voor zo weinig mogelijk superknickers.

	 knik	 knak	 bonk	 superbonk	 panter
75 ukkies				1	1
65 ukkies					
49 ukkies					
137 ukkies					



Je ruilt ukkies voor superknickers. Hoeveel ukkies houd je nog over?

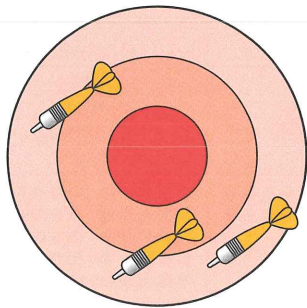
	 knik	 knak	 bonk	 superbonk	nog over
35 ukkies	1			1	
49 ukkies		1	2		
70 ukkies	2	2	4		
93 ukkies	3	3	1	2	



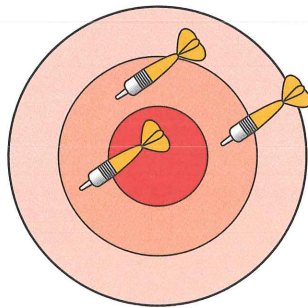
Pijlen gooien



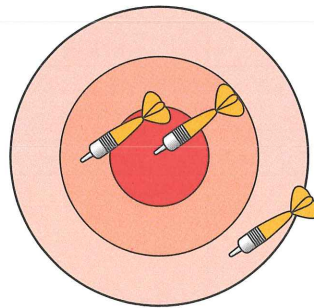
Hoeveel punten op het laatste bord?



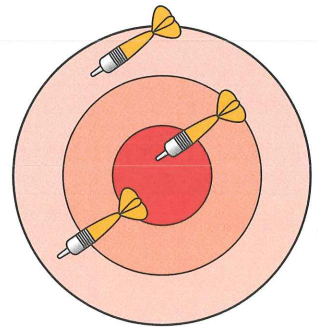
30 punten



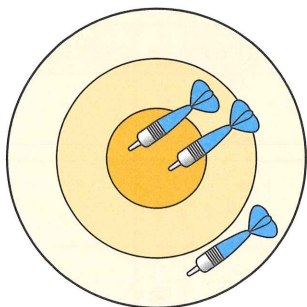
60 punten



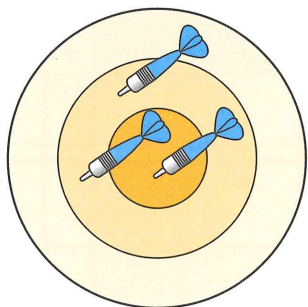
60 punten



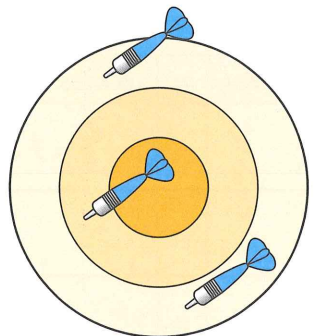
___ punten



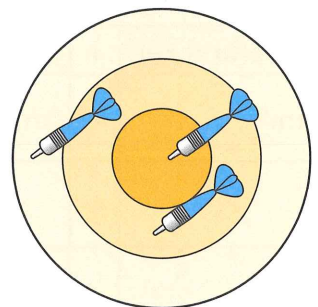
100 punten



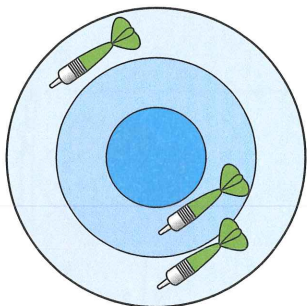
100 punten



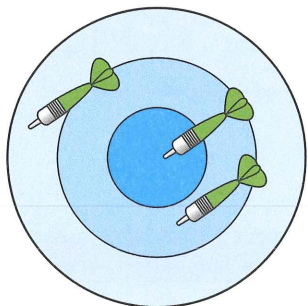
70 punten



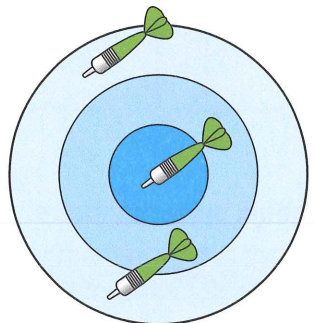
___ punten



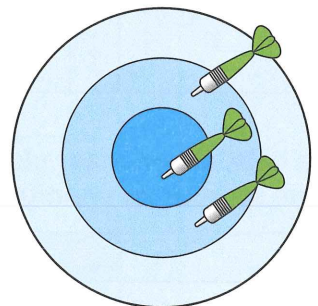
25 punten



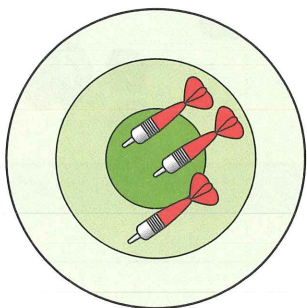
45 punten



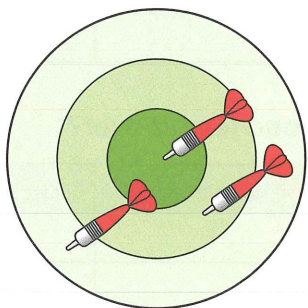
35 punten



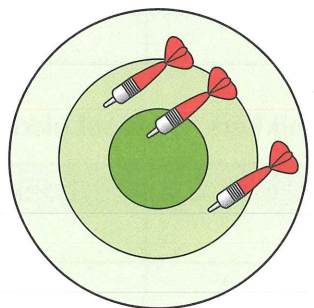
___ punten



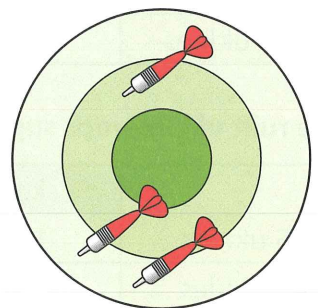
95 punten



75 punten



85 punten



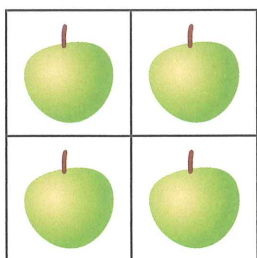
___ punten



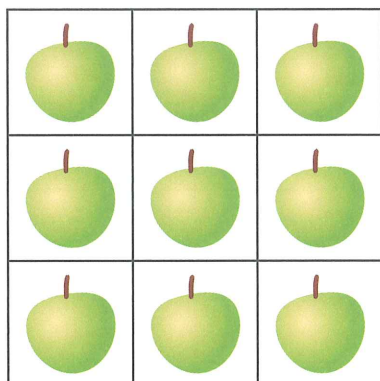
Appels



Hoeveel appels erbij?

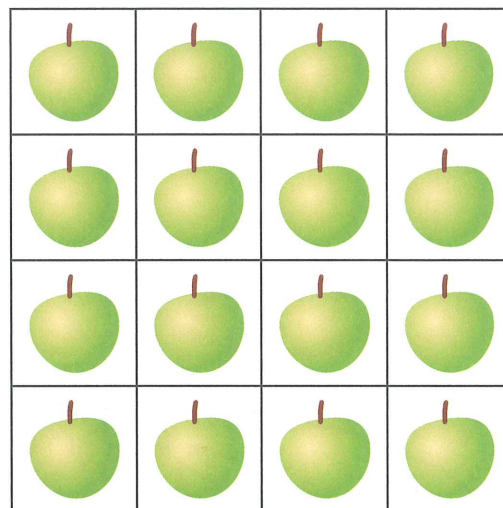


Hoeveel appels? _____



Hoeveel appels? _____

Hoeveel meer? _____



Hoeveel? _____

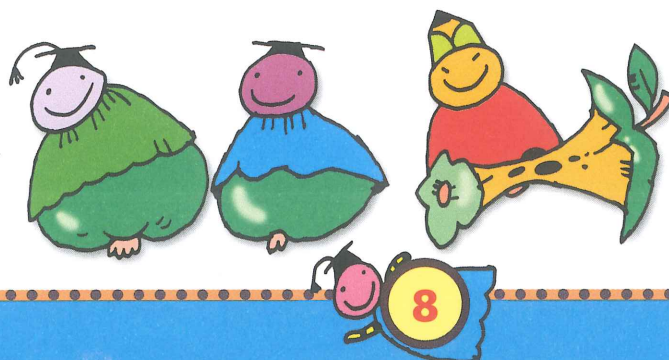
Hoeveel meer? _____

Hoeveel in elk vierkant?
Hoeveel steeds meer?

vierkant	appels	hoeveel meer?
3 × 3	9	5
4 × 4		
5 × 5		
6 × 6		
7 × 7		
8 × 8		
9 × 9		



Hoe reken je uit hoeveel appels er elke keer bijkomen?



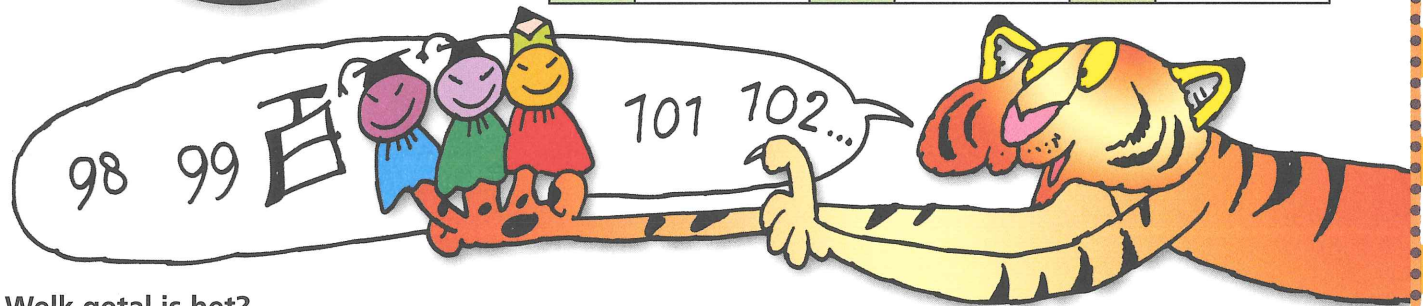
Tellen in China (1)



Schrijf de getallen in het Chinees.



1		5		9	
2		6		10	
3		7		11	
4		8		12	



Welk getal is het?

十四

$$= 10 + 4 = 14$$

八十三

=

= 百五十七

=

Tip

Wat gebeurt er met de losse cijfers?

Maak de getallen op z'n Chinees.

67 = 6 10 7	143 =	315 =
92 =	238 =	426 =

Maak de sommen.

Schrijf in Chinese getallen.

四十五 + 十三 =

三百 = 十四 + 百六十一 =

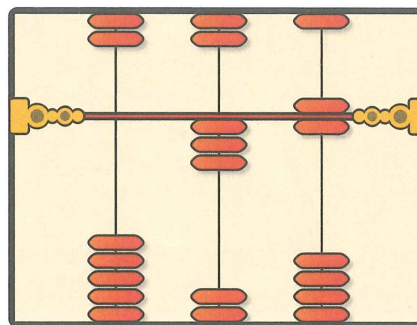
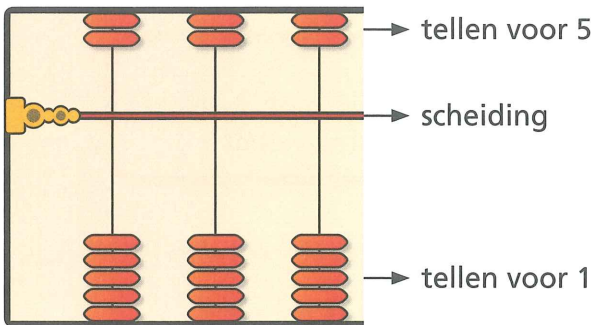
七十八 - 三十五 =

四百三十七 - 一百 = 十五 =

Tellen in China (2)



Dit is een suan-pan.
Het is een Chinees telraam.



Je maakt getallen door kralen naar het midden te schuiven.

3 6

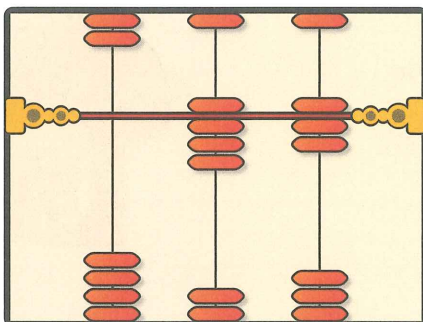
Leg uit hoe de suan-pan werkt.

De staaf rechts is voor de lossen. Dat zijn er _____

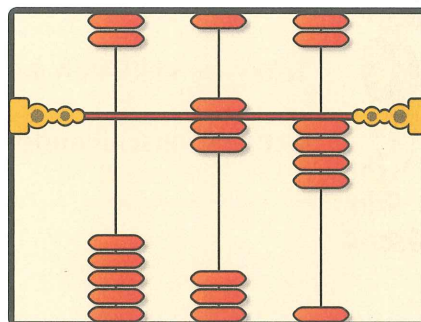
De staaf in het midden is voor de tientallen. Dat zijn er _____

Waar zal de staaf links voor zijn? De _____

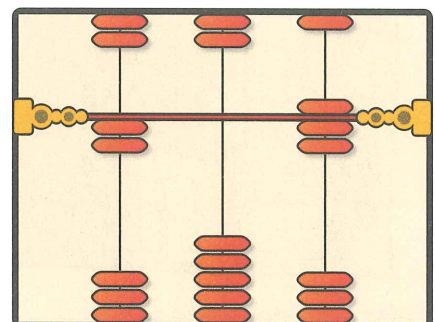
Welke getallen staan op de suan-pan?



Het getal _____.



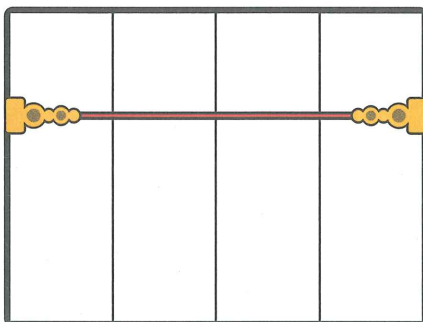
Het getal _____.



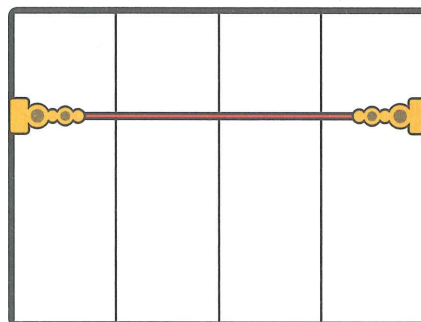
Het getal _____.

Tip
Kijk op werkblad 9.

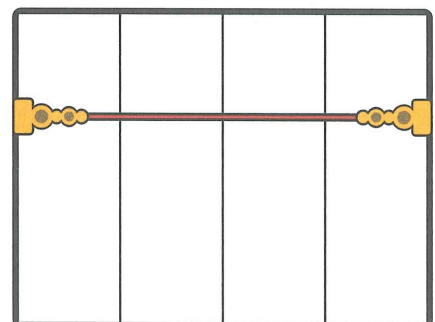
Teken de getallen in de suan-pan.



十八



九十三

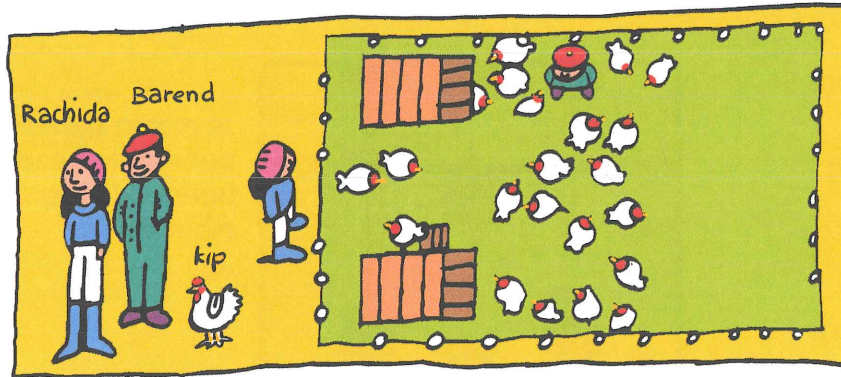


六百一十五

Kijklijnen



Wat ziet Rachida?



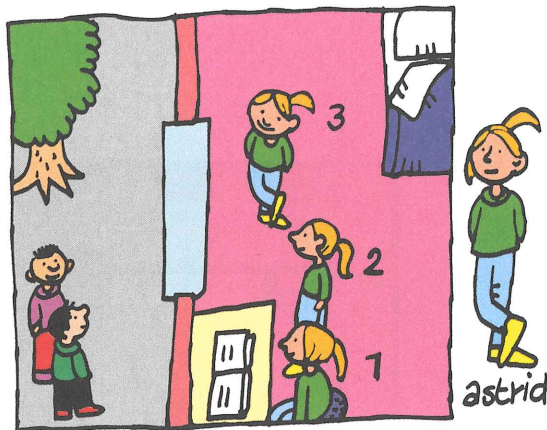
Tip
Denk dat je op de plek van Rachida staat.

Hoeveel kippen ziet Rachida? _____

Ziet Rachida Barend? _____

Hoe weet je dat? _____

Wat ziet Astrid?



Astrid kijkt uit het raam.
Waar moet ze staan om allebei de jongens van hoofd tot voeten te zien?

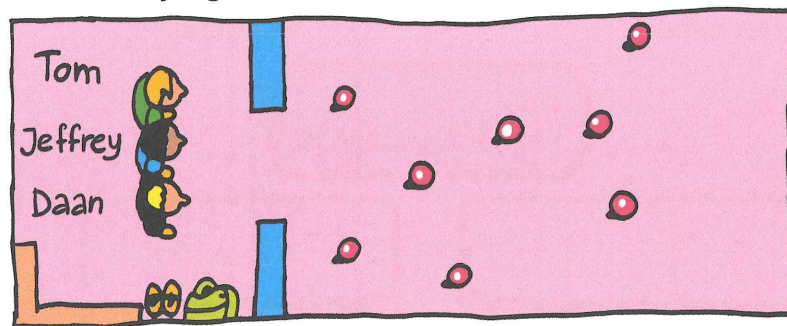
Op plaats _____.

Teken de kijklijnen van Astrid.

Gebruik verschillende kleuren.



Wat zien de jongens?



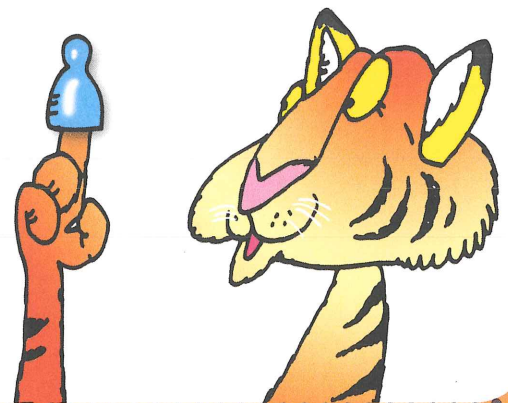
Teken de kijklijnen van de drie jongens.

Gebruik verschillende kleuren.

Hoeveel pionnen ziet Tom? _____

Hoeveel pionnen ziet Jeffrey? _____

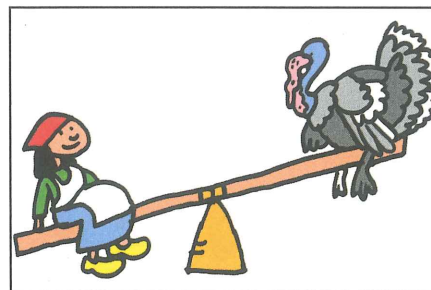
Hoeveel pionnen ziet Daan? _____



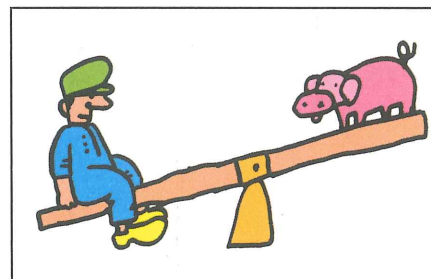
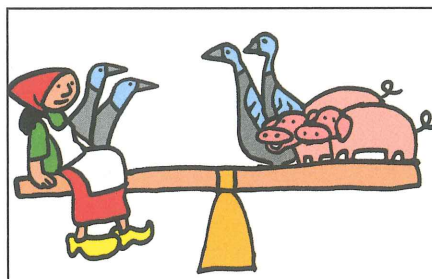
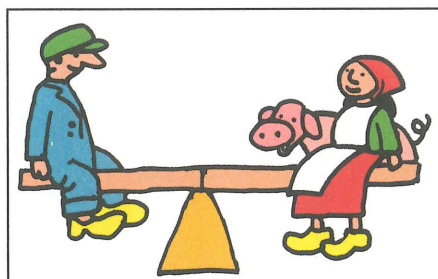
De boerderij



De wip moet recht!

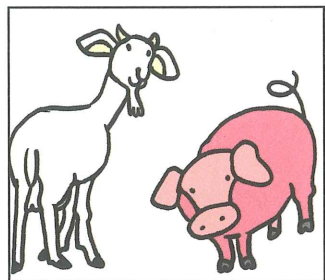


Hoeveel kalkoenen erbij? kalkoenen.

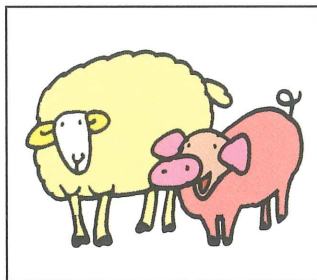


Hoeveel biggen erbij? biggen.

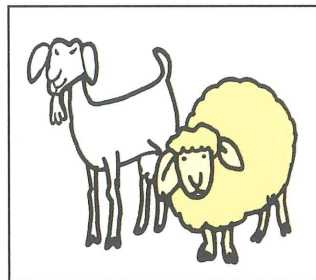
Hoeveel kosten de dieren?



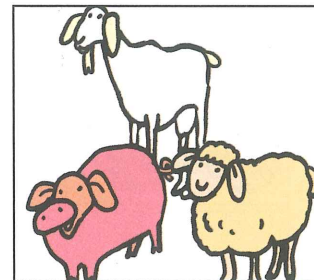
Samen € 60,-.



Samen € 50,-.



Samen € 70,-.



1 geit kost € .

1 lam kost € .

1 big kost € .

Hoeveel eenden en geiten?



Op het erf lopen geiten en eenden.

De boer telt eenden en geiten.

De boerin telt eenden en geiten.

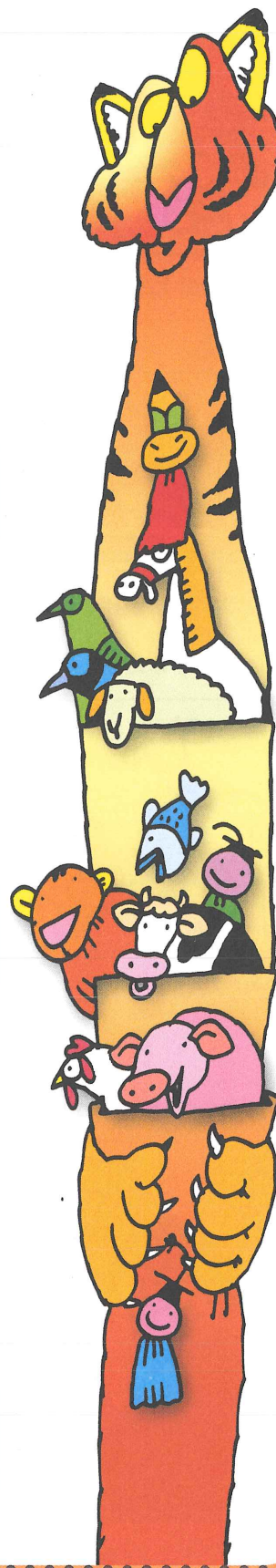
Reken in de richting van de pijlen.

			40
			60
			
50		60	

			85
			75
			
	70	80	

En nu weer met 3 dieren!

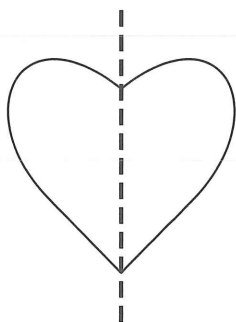
			
			70
			100
	75	65	



Spiegelen



Je hebt een spiegel nodig!



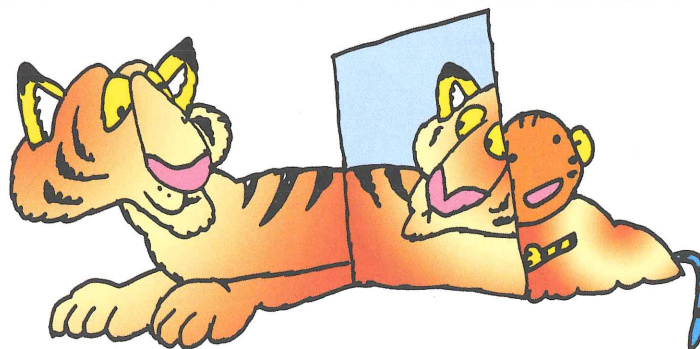
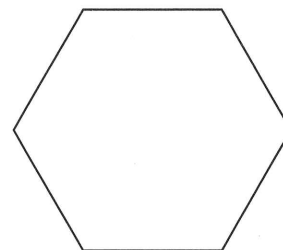
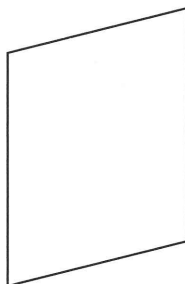
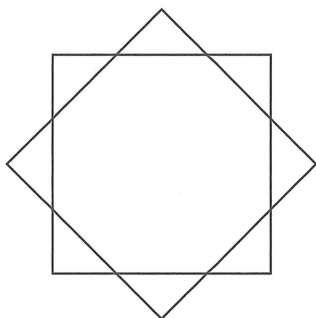
Zet de spiegel op de stippellijn. Wat zie je?

De helft op papier, de helft in de spiegel.

Lukt het je?

Teken waar je de spiegel zet.

Teken alle mogelijkheden!



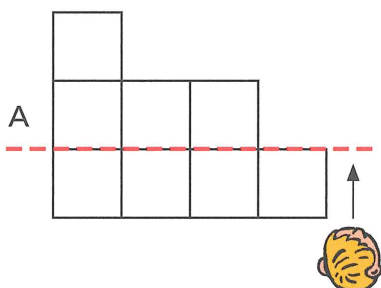
Maak tekening B.

Zet je spiegel in tekening A.

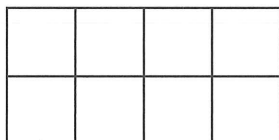
Doe het zo, dat je in de spiegel tekening B ziet.

Teken waar je de spiegel zet.

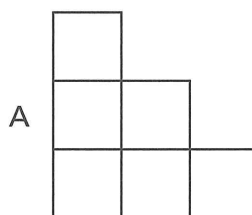
Zet een pijl aan de kant waar je kijkt.



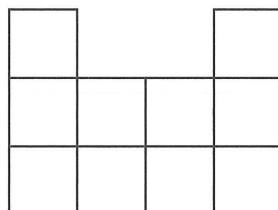
A



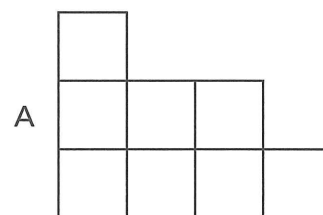
B



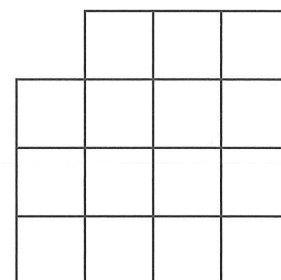
A



B



A



B

Tussendoortjes



Hoeveel moeten zij betalen?

Maxime

1 x appel	€
3 x koek	€
1 x lolly	€
Totaal	€

Livia

2 x lolly	€
1 x chocola	€
1 x koek	€
Totaal	€

Paul

4 x drop	€
2 x pepermunt	€
1 x lolly	€
Totaal	€

Rachel

1 x chocola	€
1 x lolly	€
1 x appel	€
Totaal	€

Hoeveel wisselgeld krijgen zij terug?

	koopt	betaalt met	wisselgeld
Levi	2 x lolly 1 x koek		€
Eva	3 x koek 1 x appel		€
Valerie	1 x drop 1 x pepermunt		€

Wat kopen zij?

	koopt	betaalt met
Anne	1 x _____ 1 x _____ 1 x _____	
Tom	1 x _____ 1 x _____ 1 x _____ 1 x _____	
Kitty	2 x _____	
		terug

Je hebt € 1,00. Je koopt in totaal 8 tussendoortjes.
Je koopt:

2 x _____	€
2 x _____	€
2 x _____	€
2 x _____	€
Totaal	€ 1,00



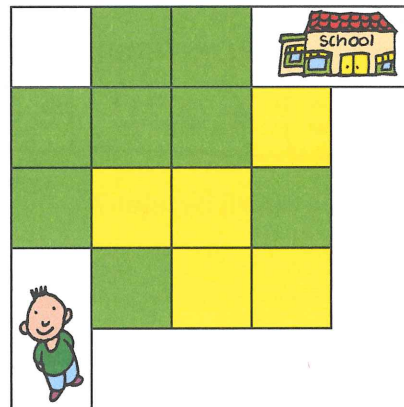
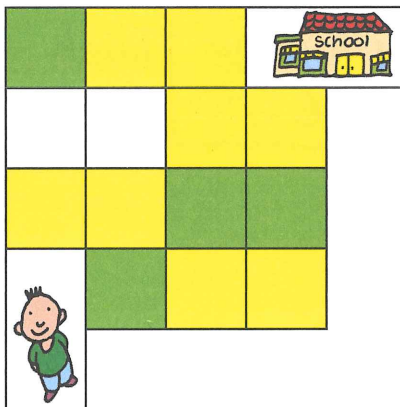
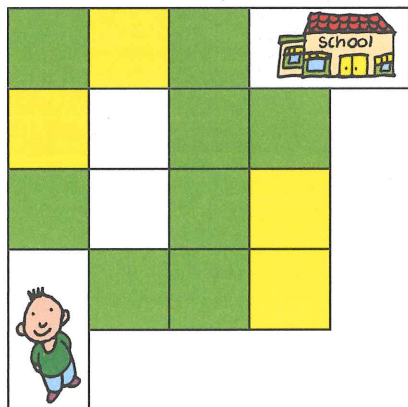
Oversteken



Bob loopt naar school.

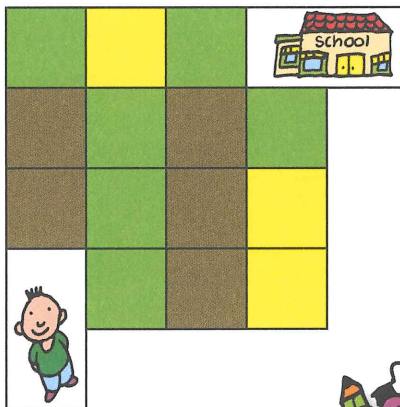
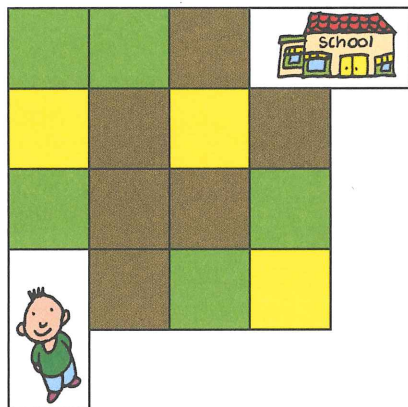
Hij loopt over evenveel groene als gele tegels en hij loopt *niet* schuin.

Teken hoe Bob loopt.



Bob loopt over evenveel groene, gele als bruine tegels.

Teken hoe Bob loopt.



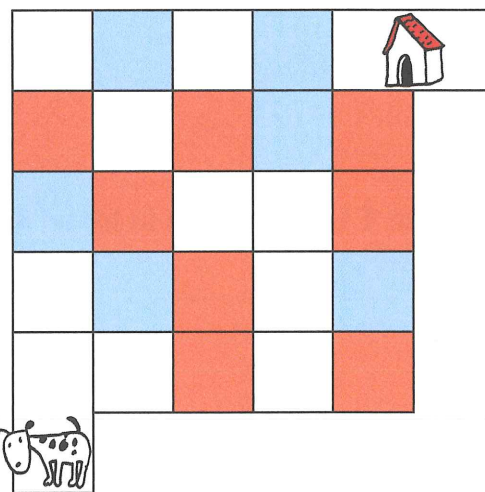
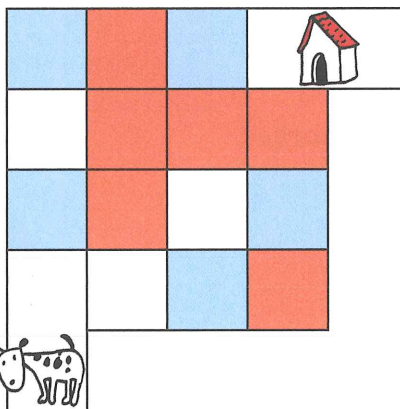
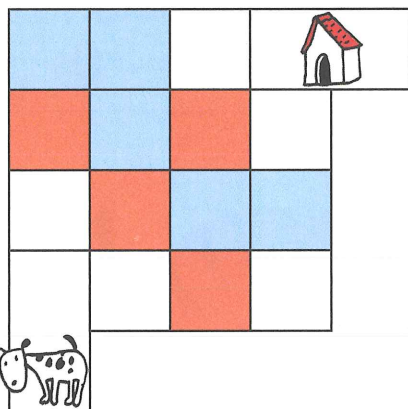
Max gaat naar zijn hok.

Op de rode tegels gaat hij rechtsaf of rechtdoor.

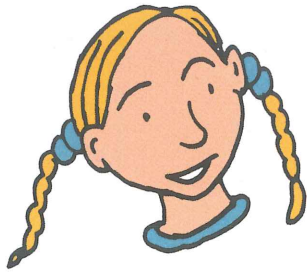
Op de blauwe tegels gaat hij linksaf of rechtdoor.

Op de witte tegels gaat hij altijd rechtdoor.

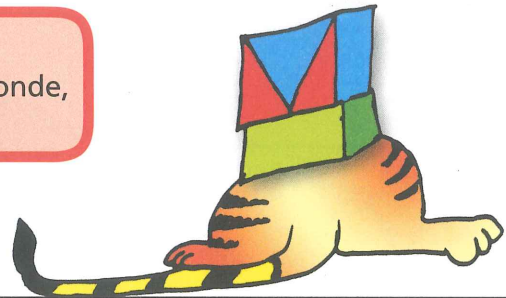
Teken hoe Max loopt.



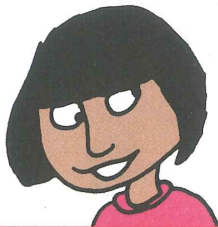
Blokken



Ik heb grote en kleine blokken, vierkante en ronde, en blauwe en rode.



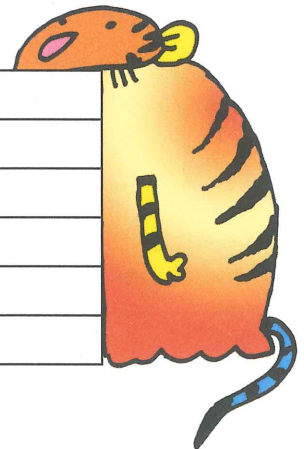
Teken alle blokken die Kim kan hebben.



Ik heb 24 blokken. Evenveel grote als kleine. Ze zijn rond, vierkant en driehoekig. En rood, groen, blauw en geel. Alle kleuren en vormen evenveel.

Welke blokken heeft Sarah?

grote blokken	
rode blokken	
grote en rode blokken	
grote of rode blokken	
kleine en ronde blokken	
kleine of ronde blokken	



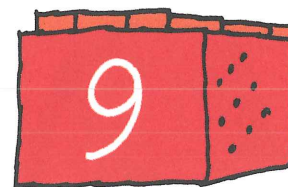
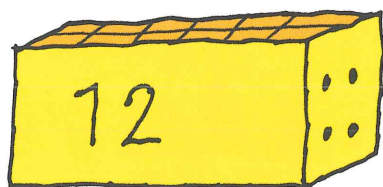
Sarah verstopt 1 blok.
Teken dat blok.

	ja	nee
groot?		X
rood?		X
blauw?	X	
rond?		X
driehoekig?		X
Het verstopte blok:		

Sarah verstopt 2 blokken.
Teken die 2 blokken.

	ja	nee
2 x groot?		X
2 x klein?		X
2 x dezelfde kleur?	X	
2 x blauw?	X	
2 x dezelfde vorm?		X
1 x vierkant?		X
1 x groot en rond?	X	
De verstopte blokken:		

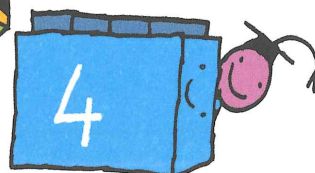
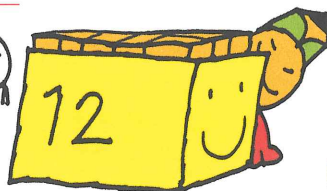
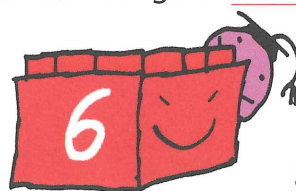
Domino



Kleur de volgende 6 dominostenen.



Hoeveel rode stenen zitten er nu nog in de doos? _____
En hoeveel gele? _____



Elian heeft gezet:

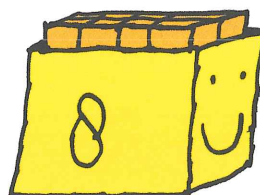


Hij gaat door, totdat hij niet meer verder kan.
Hoeveel stenen heeft hij dan gezet?

rode	
gele	
blauwe	
totaal	

Hoeveel stenen heeft hij nog over?

rode	
gele	
blauwe	
totaal	



Welke patronen kun je maken? Kruis aan.

☐

☐

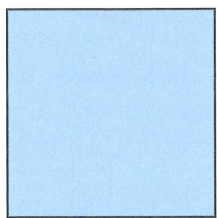
☐

Omtrek

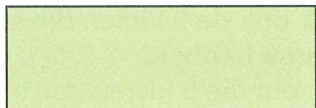


Je hebt een touwtje of een liniaal nodig.

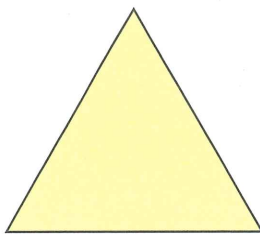
Kijk naar de figuren.
Je mag nog niet meten!



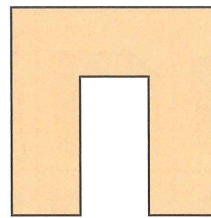
A



B



C



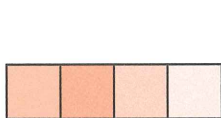
D

Welke figuren hebben dezelfde omtrek?

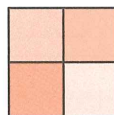
Figuur _____ hebben dezelfde omtrek.

Meet het na, bijvoorbeeld met een touwtje.

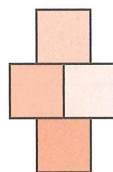
Had je gelijk? _____



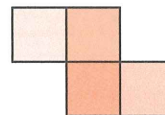
E



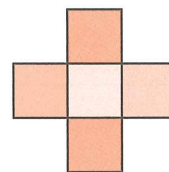
F



G



H



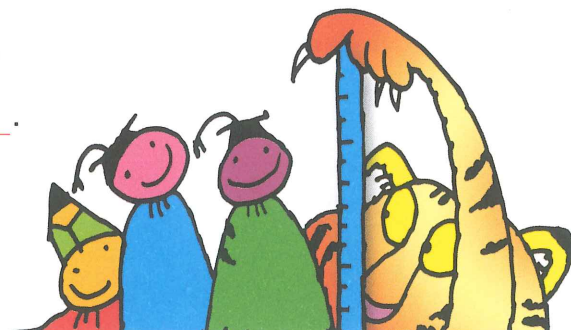
I

Zonder te meten:

Welke figuur heeft de grootste omtrek. Figuur _____.

Welke figuren hebben dezelfde omtrek? Figuur _____.

Controleer door te meten!



Teken met deze 6 tegels:

De figuur met de **grootste** omtrek.

De figuur met de **kleinste** omtrek.

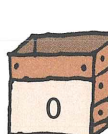


de kleinste

de grootste

Kisten



 8	 9	 4	 3	 6
 7	 8	 0	 2	 1
 6	 2	 9	 7	 8
 3	 8	 5	 4	 8
 4	 2	 7	 1	 9

Zoek de 5 kisten die samen de hoogste waarde hebben.

Ze moeten wel met een zijkant tegen elkaar staan.

Trek een dikke rode lijn om die 5 kisten.

Zoek ook de 5 kisten die samen de laagste waarde hebben.

Trek om die 5 kisten een zwarte lijn.

Zoek nu de 5 kisten die samen precies 100 zijn.

Je mag +, - en $\times$ gebruiken.

Trek om die 5 kisten een gele lijn.

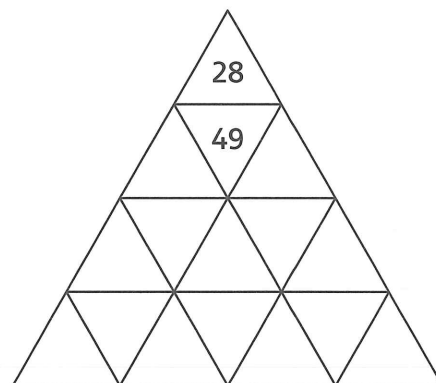
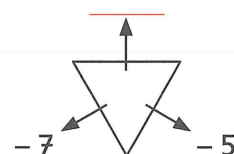
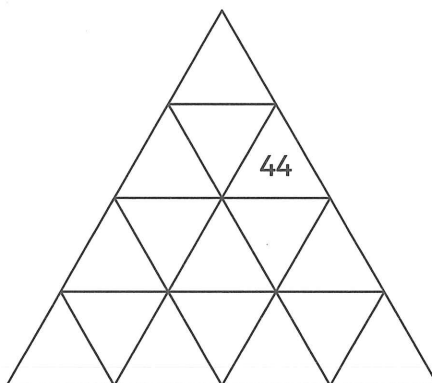
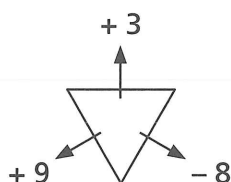
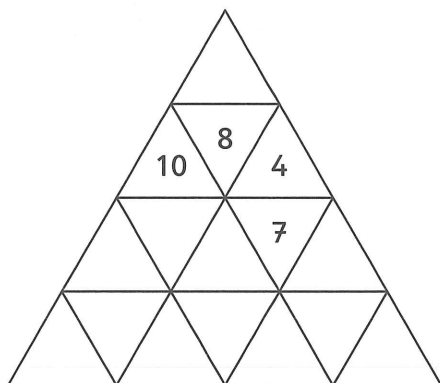
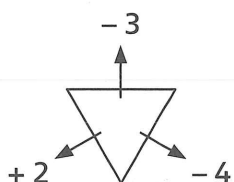
Welke sommen maak je? Schrijf op.



Driehoeken



Vul de driehoeken verder in.

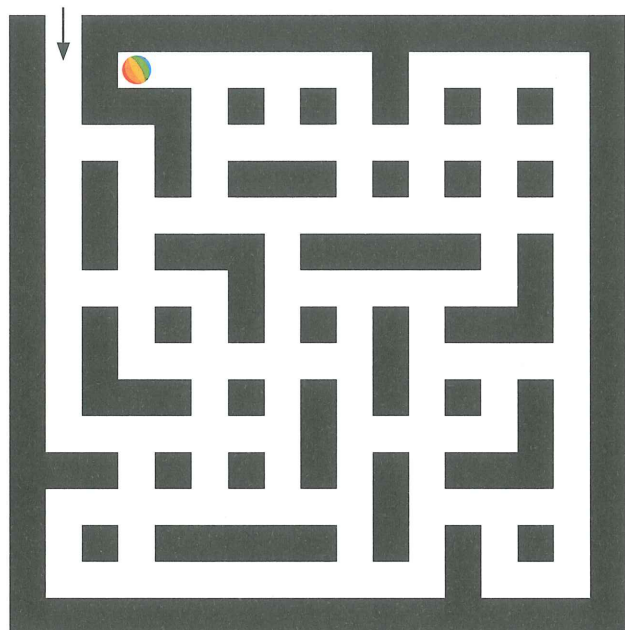


Doolhoven



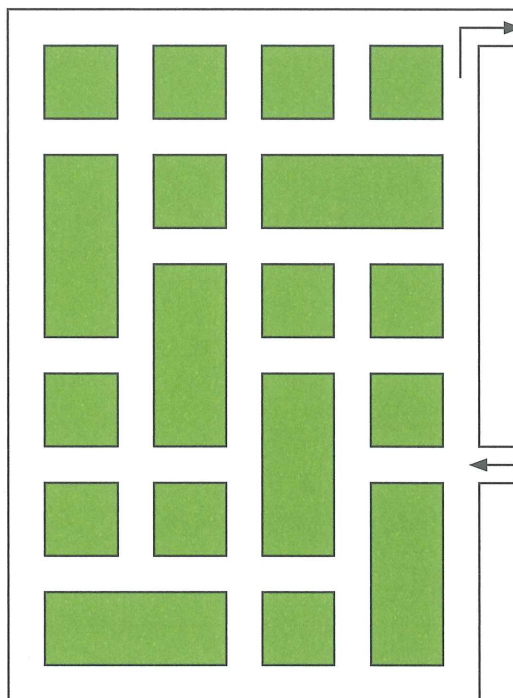
Pak de bal.

Maar let op: in deze doolhof mag je nooit rechtsaf!



Teken de weg naar de uitgang.

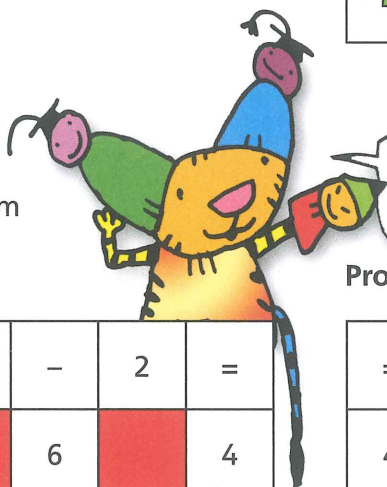
Je mag op een splitsing nooit rechtdoor.
Ook niet als je er bijna bent!



Ga van 0 naar 9.

Je mag alleen verder als de som klopt.

Je begint elke nieuwe som met het antwoord van de vorige.



Hé, de eerste som is $0+6-2=4$!

Probeer nu ook eens om van 9 naar 0 te lopen.

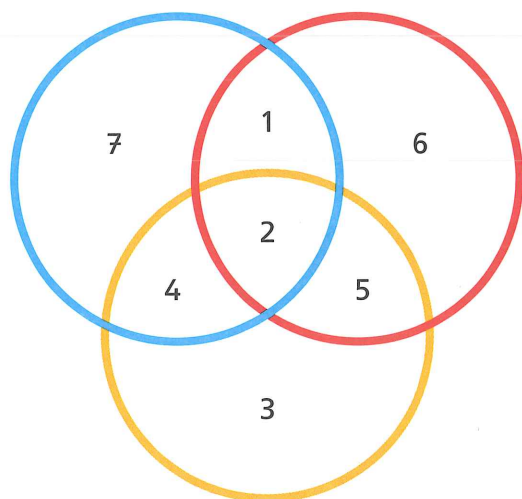
=	1	+	5	-	2	=
4		2		6		4
-	3	=	0	+	5	-
1		5		8		3
+	2	-	9	=	4	+
3		1		5		6
=	6	+	3	-	7	=

=	1	+	5	-	2	=
4		2		6		4
-	3	=	0	+	5	-
1		5		8		3
+	2	-	9	=	4	+
3		1		5		6
=	6	+	3	-	7	=

Cirkels



Tel de getallen op.



In alle cirkels staan 4 getallen.

Tel de getallen in de blauwe cirkel bij elkaar op.

Hoeveel is dat? _____

En hoeveel bij elkaar in de rode cirkel? _____

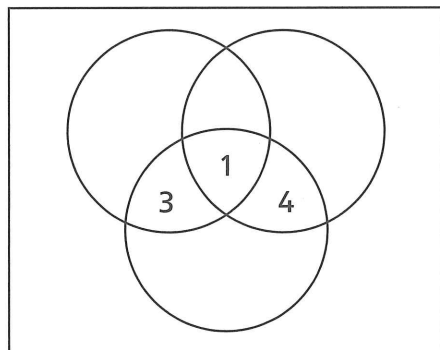
En in de gele cirkel? _____

Wat valt je op?

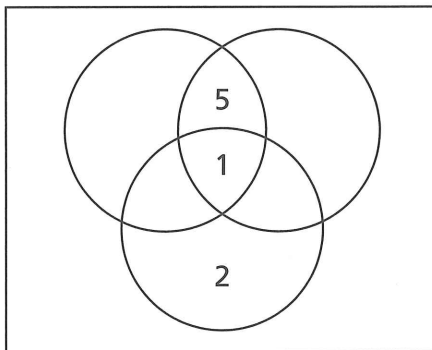
Verdeel de getallen 1, 2, 3, 4, 5, 6 en 7 over de cirkels.

Je mag elk getal maar één keer gebruiken.

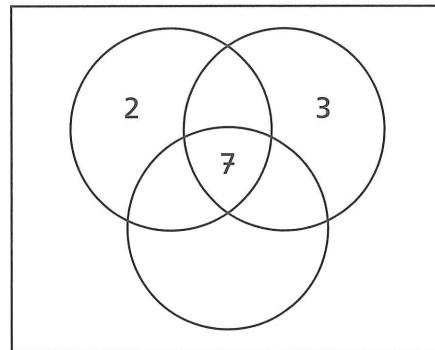
Maak in elke cirkel 13.



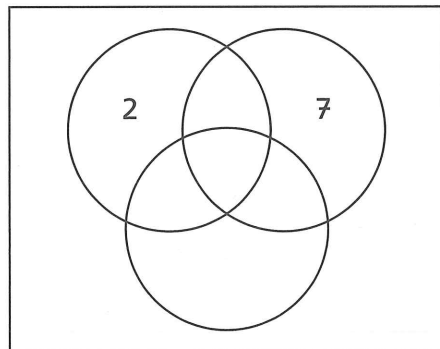
Maak in elke cirkel 16.



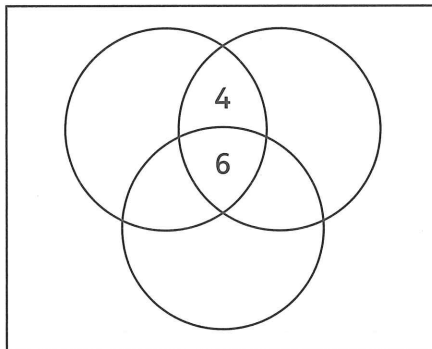
Maak in elke cirkel 19.



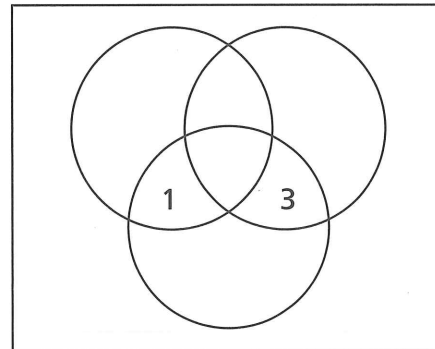
Maak in elke cirkel 15.



Maak in elke cirkel 18.



Maak in elke cirkel 16.

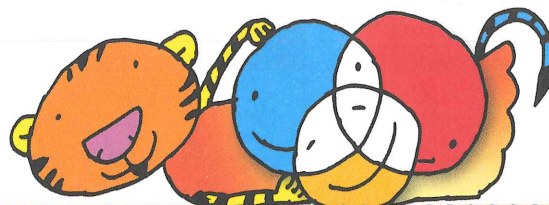


Bedenk zelf cirkels.

Doe het op een apart blaadje.

Vul zo weinig mogelijk getallen in.

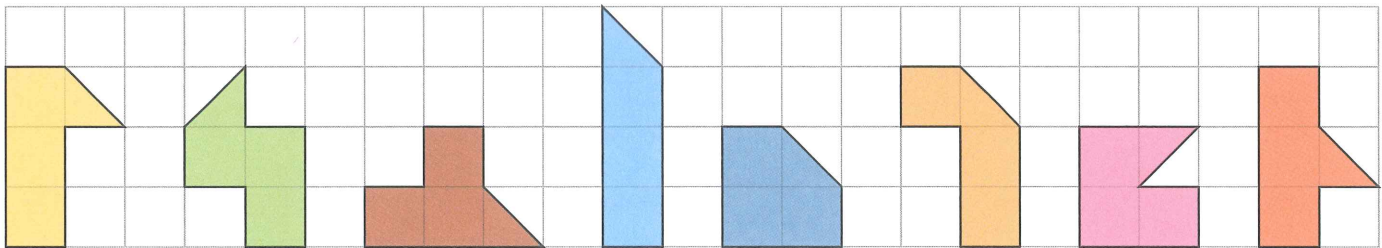
Laat ze door een andere Rekentijger maken.



Omino's



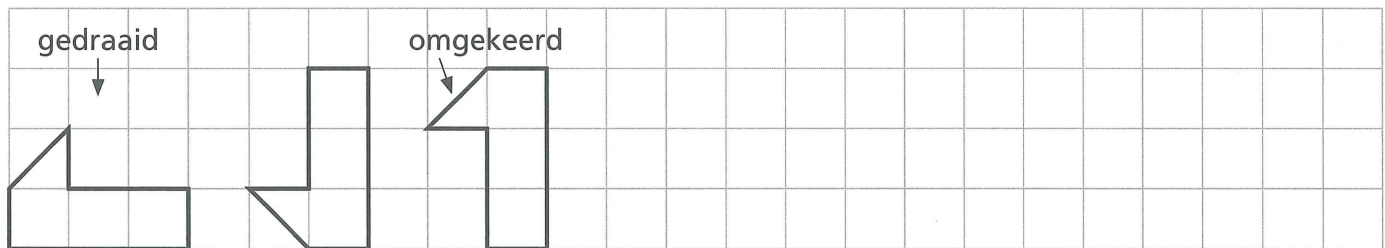
Drie-en-een-half omino's bestaan uit 3 vierkanten en 1 driehoek.



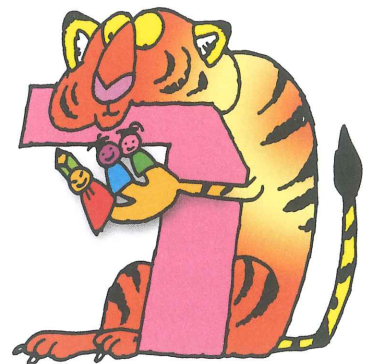
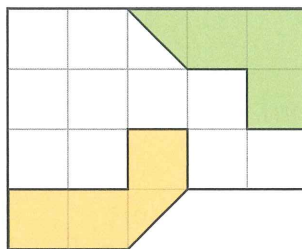
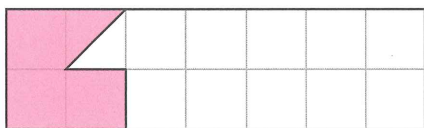
Teken en kleur hierboven nog minstens 3 van zulke omino's.

Let op. Ze moeten echt van elkaar verschillen.

Draaien of omkeren telt niet.

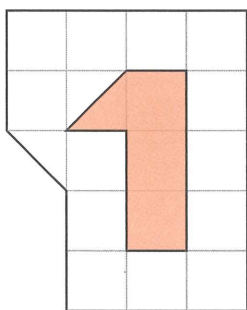


Maak vol. Teken en kleur 3 verschillende omino's erbij.

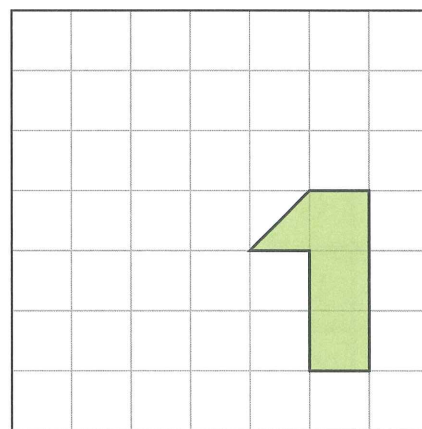


Maak vol.

Teken en kleur 4 verschillende omino's erbij.



Leg het vierkant vol. Teken en kleur.



Quarto (1)



Vorbereiding

Speel dit spel met z'n tweeën.

Jullie hebben nodig:

- 16 verschillende stenen.
- een spelbord.

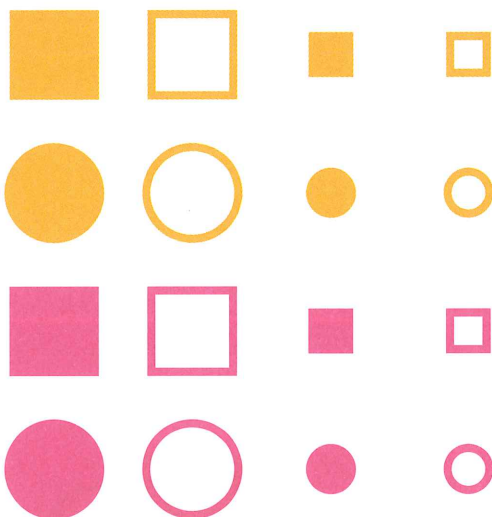
Teken op stevig karton en knip uit.

Tip

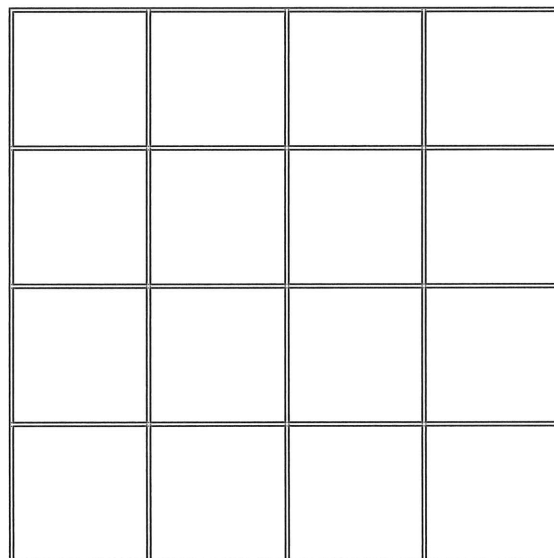
Doe het netjes!

Dan kun je langer spelen!

De stenen



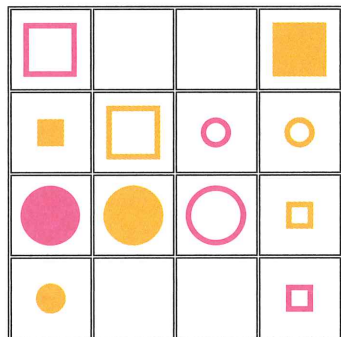
Het spelbord



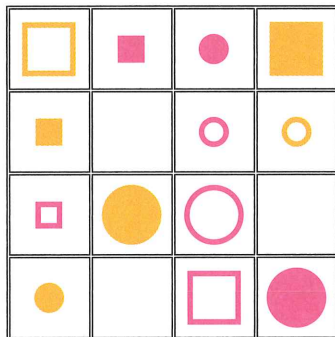
Spelregels

- Leg alle losse stenen onder het spelbord.
- Speler 1 geeft speler 2 een steen.
- Speler 2 legt de steen op het spelbord.
- Speler 2 geeft nu een steen aan speler 1, enzovoort.
- Probeer quarto te maken. Dat is een rij van 4 stenen die iets hetzelfde hebben. Bijvoorbeeld zelfde kleur, zelfde grootte, zelfde vorm, allemaal open of dicht.
- Quarto kan van links naar rechts (→), van boven naar beneden (↓) of schuin (↘ of ↙).

Op welke borden ligt quarto (4 op een rij)? Kleur die rij.
Wat is hetzelfde?

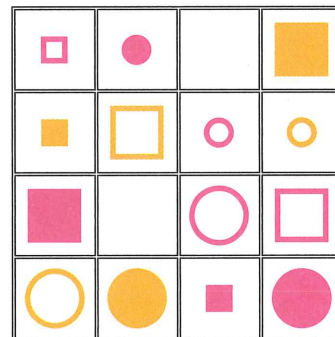


Alle 4 _____



Alle 4 _____

En deze?



Quarto (2)



Waar leg je de steen om quarto te krijgen?

Leg deze steen 



Leg deze steen 



Je tegenstander is. Welke steen geef je hem? _____

Waarom die steen?

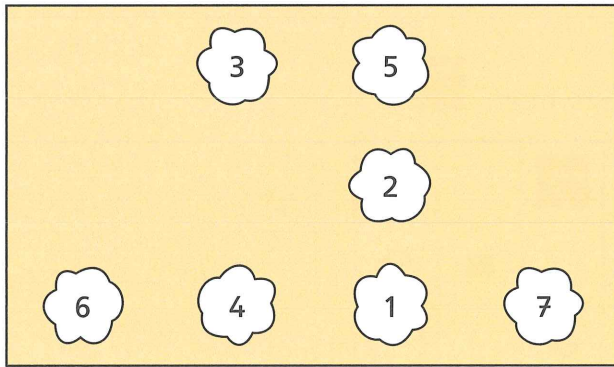


Je krijgt deze steen 
 Waar leg je hem neer?
 En welke steen geef je terug?

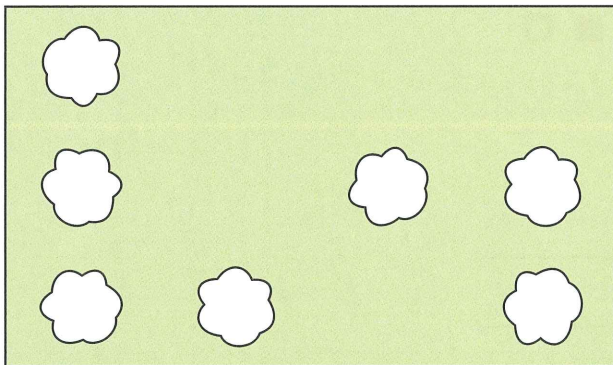


Goochelen met cijfers (1)



Doe het nu zelf.

Gebruik 1 tot en met 7.

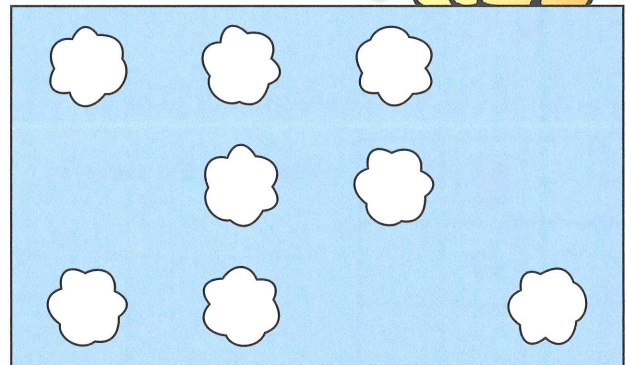


Ver van elkaar.

1 en 2 staan dicht bij elkaar.
2 en 3 staan iets verder uit elkaar.
3 en 4 staan weer iets verder uit elkaar.
4 en 5 nog verder.
En 5 en 6 het verst.



Gebruik 1 tot en met 8.



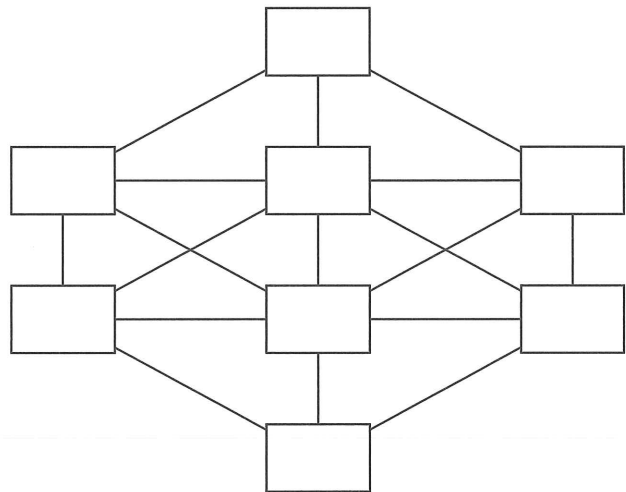
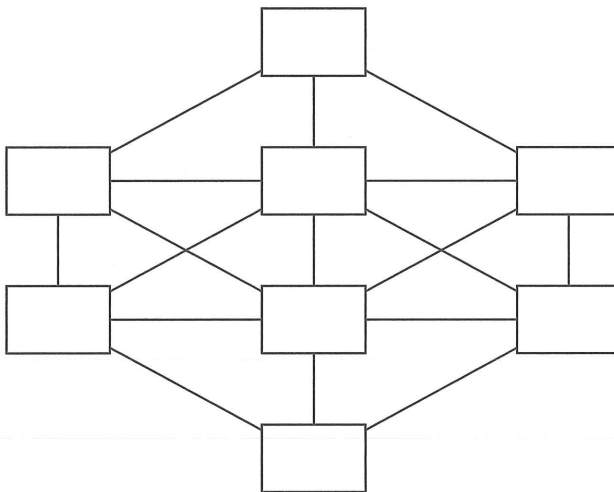
Goochelen met cijfers (2)



Vul de getallen 1 tot en met 8 in.

Er mag geen lijn lopen tussen getallen die na elkaar komen.

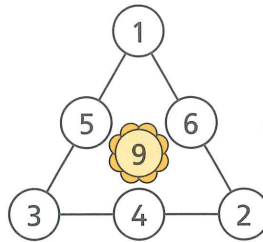
Doe het op 2 verschillende manieren.



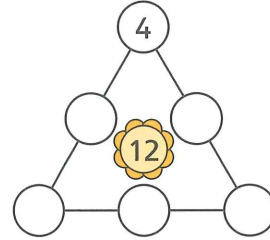
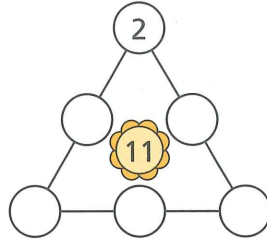
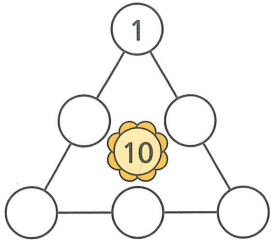
Getallen maken

Driehoeken

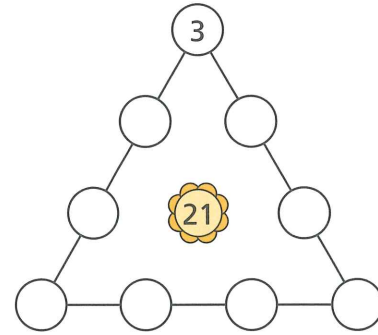
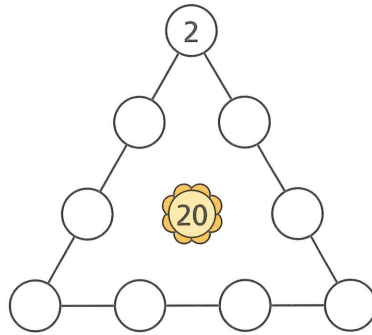
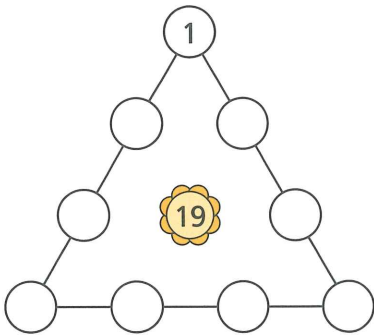
Op de driehoek staan de getallen 1, 2, 3, 4, 5 en 6.
Op elke kant staan drie getallen.
Die drie getallen zijn steeds samen 9.



Vul de getallen 1 tot en met 6 in.



Vul de getallen 1 tot en met 9 in.



Vierkanten

Zet de getallen 1 tot en met 9 in het vierkant.
Elke rij (→) is opgeteld 15.
Elke kolom (↓) is opgeteld 15.
En ook als je schuin (↘) optelt, krijg je 15.

			15
7			15
			15
15	15	15	15

Nu met 1 tot en met 16.

Elke optelling heeft als uitkomst 34.

1	8	15	10	34
				34
				34
7	2	9	16	34
34	34	34	34	34



Sommenpuzzel



		10 ↑	7 ↑
	7 ←		4
	4 ←	1	3
3 ←	3 ↑		
6 ←			

Vul in: 1, 2, 3 of 4.

De optellingen moeten kloppen.

De pijltjes wijzen naar de oplossingen (in de schuine hokjes).

Je mag de getallen vaker gebruiken.



Maak de puzzels. Gebruik de getallen 1, 2, 3 en 4.

	6 ↑	10 ↑	
6 ←			
3 ←			4 ↑
	4 ←		
	7 ←		

	8 ↑	10 ↑	
3 ←			7 ↑
8 ←			
7 ←			
	7 ←		

		10 ↑	8 ↑
	6 ←		
8 ←	9 ↑		
9 ←			
4 ←			

Maak de puzzels. Gebruik de getallen 1, 2, 3, 4 en 5.

			6 ↑	4 ↑
		3 ←		
	7 ↑			
	6 ←			
8 ↑				
9 ←				
7 ←				

			11 ↑	12 ↑
	11 ↑	6 ←		
12 ←				
14 ←				
8 ←				

Plattegronden



Bas loopt van het station naar de school.

Welke 6 routes kan Bas lopen?

Geef elke route een andere kleur.

De vriendin van Kim woont op de hoek van 2 straten. Welke 2 straten? _____

Kim woont zelf in de straat y-vier, tussen x-nul en x-een. Zet een kruisje op de goede plek.
Kim haalt haar vriendin op. Samen lopen ze naar het station.

Door welke straten loopt Kim? _____

Zet een stip op het punt waar Kees staat.

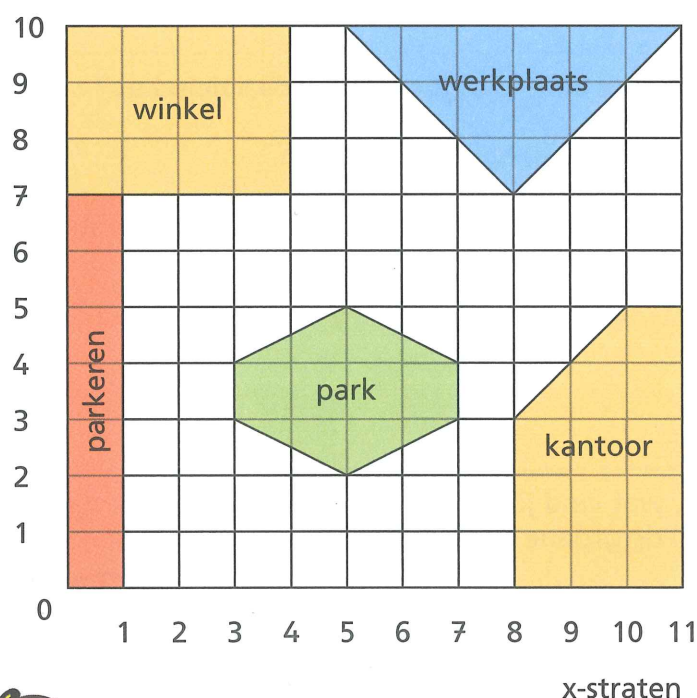


Ik ben op de hoek van x-twee en y-een. Ik noem dat het punt 2,1.

Kees heeft een hoop te doen. Zet stippen op de plattegrond en vul in waar hij dan is.

punt	dat is...
0,6	
5,4	
2,8	
8,9	
10,2	

y-straten

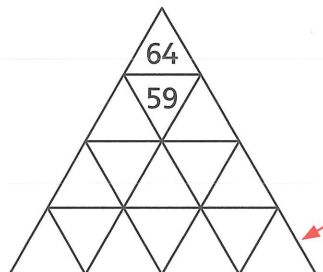
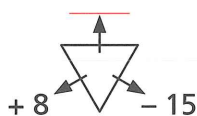


Wat vind jij ervan?



1. Welk getal staat in het vakje rechtsonder?

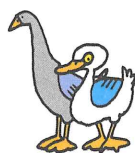
Kleur de letter achter het goede antwoord groen.



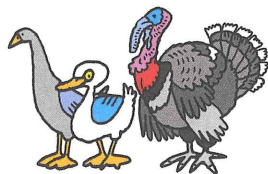
6	T
4	O
2	R

2. Hoeveel kosten de dieren?

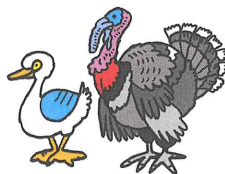
Kleur de letter achter het goede antwoord groen.



Samen € 15,-.



Samen € 24,-.



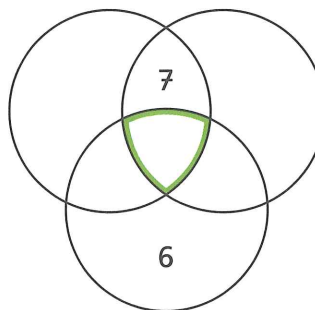
Samen € 17,-.

eend	gans	kalkoen	
€ 8,-	€ 9,-	€ 7,-	I
€ 7,-	€ 8,-	€ 9,-	G
€ 8,-	€ 7,-	€ 9,-	O

3. Welk getal staat in *elke* cirkel?

Gebruik de getallen 1 tot en met 7.
In elke cirkel 17.

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.

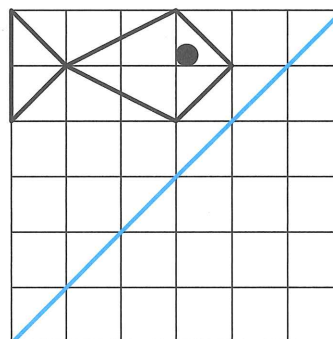


4	A
2	F
5	L

4. Welke kant kijkt jouw vis in de spiegel op?

Zet de spiegel op de blauwe lijn.

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.



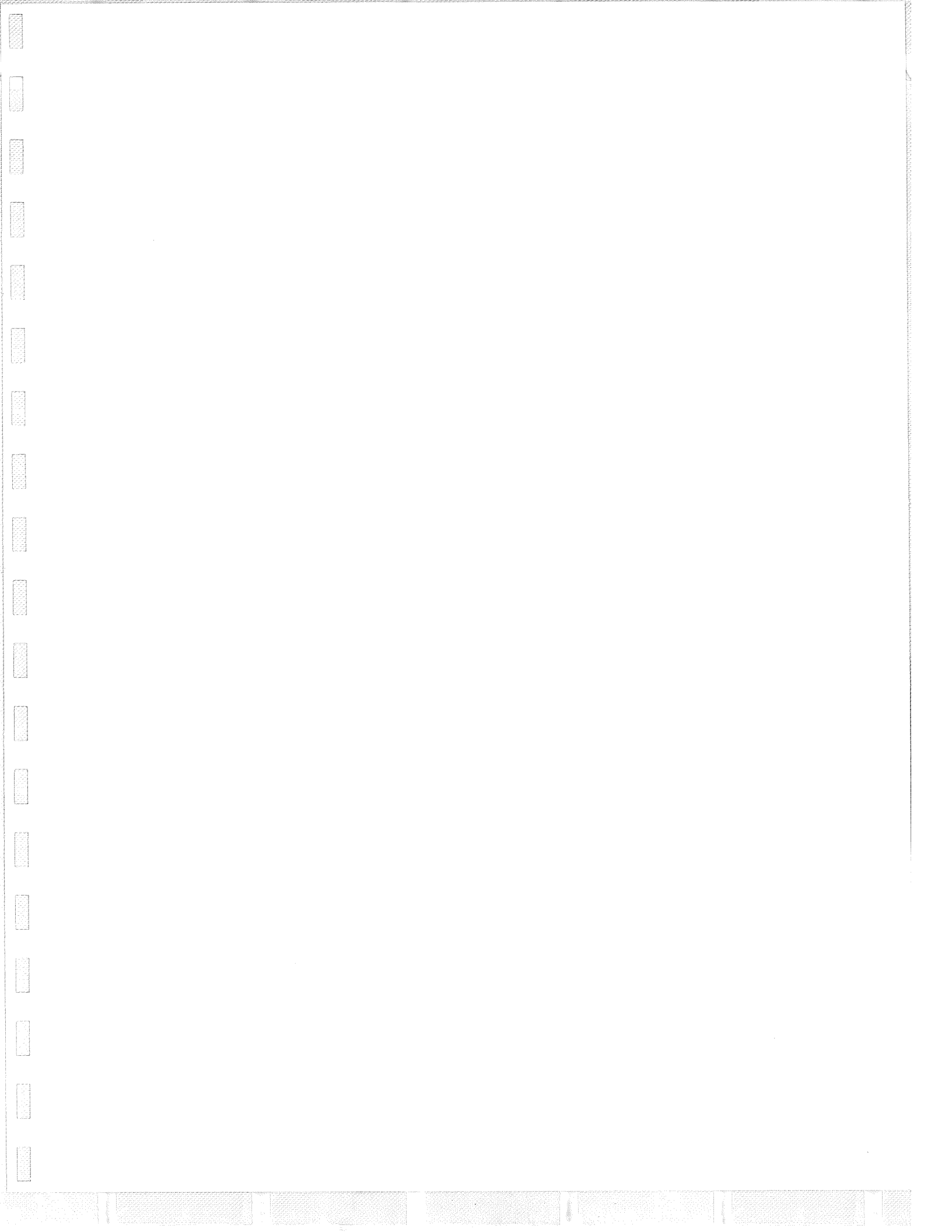
omhoog	C
omlaag	R
opzij	P

En, wat vind jij ervan om een Rekeningtjger te zijn?

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 één?
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 rekestijgers

Zet je tanden er maar in!

Kijk ook op: www.rekentijger.nl



Auteurs

Sjef Bergervoet, Peter van den Bremen,
Jan Coumans, José Faarts, Ruud Houweling,
Arie van Kooten, Ruud Rouvroye, Jaap de
Waard, Johan Winnubst

Uitgever

Jan van Wonderen

Projectleiding

Marika Verschoor

Coördinatie redactie

Sjef Bergervoet

Eindredactie

Arlette Buter, Ruud Houweling, Arie van
Kooten, Mels Rijdsdijk

Bureau redactie

Piet Hugen, Christel Lieskamp

Vormgeving

Studio Zwijsen, Nicolette Obers

Productiebegeleiding

Tessa Sponselee

Lay-out en technische tekeningen

Woudesign, '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 978.90.276.5610.0
D/2007/1919/516

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden veeveelvoudigd, 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 veeveelvoudingen 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 ververven, 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 978-90-276-5610-0



9 789027 656100

groep **4** boekje **A**