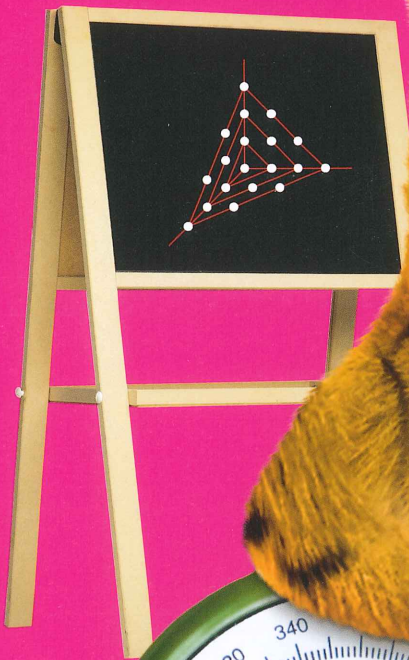


Reken tijger

groep 4 boekje B



5

4

2



+

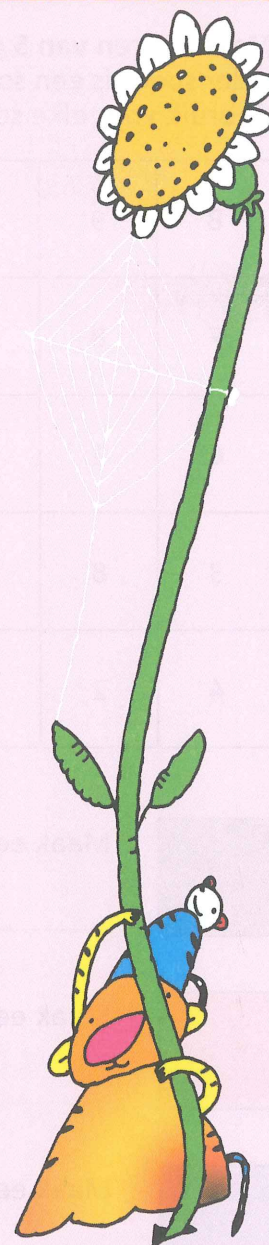
8

Ben **jij** er ook één?!

..... naam

Inhoud

Blad	Naam	Gedaan en OK?
1	Spoorzoeken	
2	Wie is het?	
3	Klimmen	
4	Stippenweb	
5	Stroomdiagram	
6	Vier!	
7	Wie woont waar?	
8	Routes	
9	Kubus vouwen (1)	
10	Kubus vouwen (2)	
11	Schildpad en haas	
12	Cijfers stapelen	
13	Geheimschrift	
14	Snelle groeiers	
15	Cijferpuzzels	
16	Tovervierkanten	
17	Dotjes en Twizzels	
18	Speelgoedwinkel	
19	Racebanen	
20	Hoeveel samen?	
21	Keertabellen	
22	Kleurenspeel	
23	75-spel	
24	Snijpunten	
25	Rechthoek rekenen	
26	Stapelsommen	
27	Welke niet?	
28	Doolhoven	
29	Kantelen	
30	Rekenrobots	
31	Wat is een Rekentijger?	



Pictogrammen

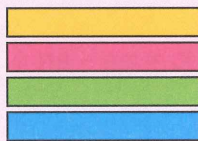


mag samen maar ook alleen
(vraag je leerkracht)



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

Spoorzoeken



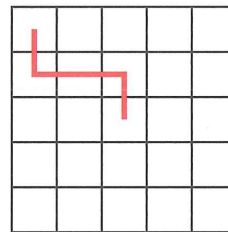
Maak sporen van 5 getallen.

Ieder spoor is een som.

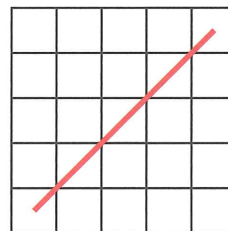
Gebruik voor elke som een andere kleur.

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

Let op:



Je mag alleen recht.

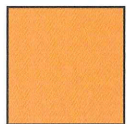


Schuin mag niet.



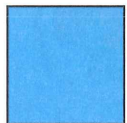
Maak een spoor van 5 getallen. Gebruik: +. De uitkomst is zo groot mogelijk.

_____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____



Maak een spoor van 5 getallen. Gebruik: +. De uitkomst is zo klein mogelijk.

_____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____



Maak een spoor van 5 getallen. Gebruik: + en - en x. De uitkomst is 25.

_____ = 25



Maak een spoor. Gebruik: + en - en x. De uitkomst is 50.

_____ = 50



Maak een spoor. Gebruik: + en - en x. De uitkomst is 100.

_____ = 100



Wie is het?



Kruis het goede antwoord aan.

6	-	+
8	+	-

is 8 jaar.

is 8 jaar.

waar niet waar

☐ ☐

☐ ☐

+ = waar
- = niet waar

Vul de tabellen in. Gebruik: + en -.

5				
6				
7				
8				

is niet de jongste.

is jonger dan .

is 2 jaar ouder dan .



				6	8	10

Het kind met is niet de oudste.

Het jongste kind draagt .

is 4 jaar ouder dan .

	10	14	18	20				

Elk kind heeft één kleur knikkers.

heeft geen en .

heeft de minste knikkers.

heeft .

heeft meer knikkers dan en .

heeft geen en .

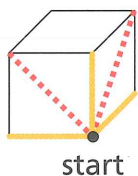
heeft 4 knikkers meer dan .



Klimmen

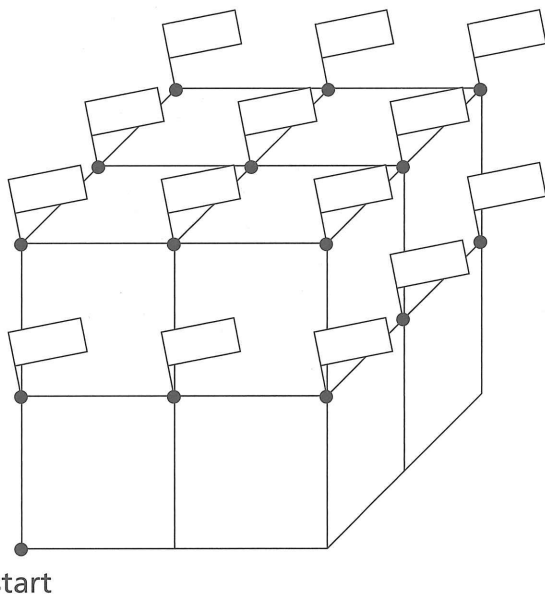


voorbeeld



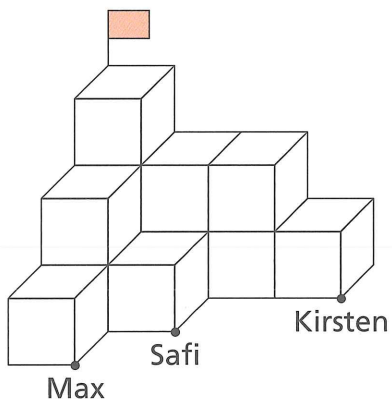
— : € 2,-

... : € 3,-



Wat kost elke klim?

Teken vanuit start de kortste weg naar elke vlag.
Schrijf in elke vlag hoeveel euro de route kost.



Teken de kortste routes naar de vlag.
Hoeveel euro kosten de routes?

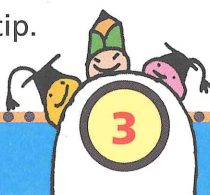
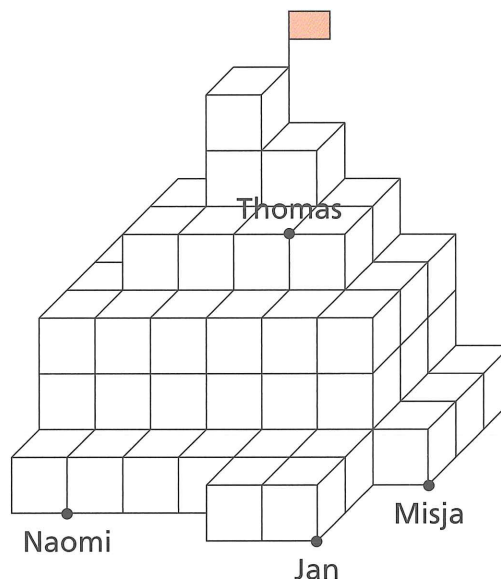
Max: _____, Safi: _____

Kirsten heeft € 12,-. Haalt zij de vlag?

Wie klimt voor het minste geld naar de vlag?

Thomas heeft € 15,-.
Naar wie kan hij toe klimmen?

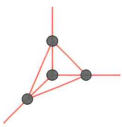
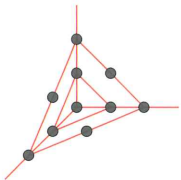
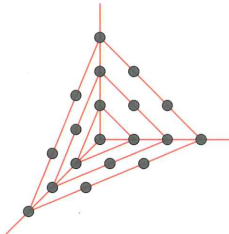
Vanaf welke punten kun je met € 20,- de top bereiken?
Geef deze punten aan met een blauwe stip.



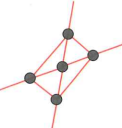
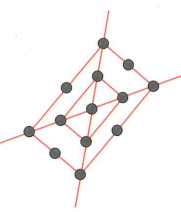
Stippenweb



Maak de reeksen af.

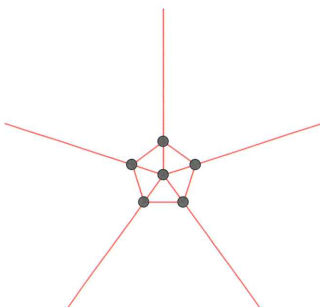
				
4	10	19		

Hoeveel stippen heeft de zesde driehoek? _____ stippen.

				
5	13			

Welke vierhoek is de eerste met meer dan 100 stippen? De _____ vierhoek.

Teken de stippen en maak een reeks.

			
6			

Hoeveel stippen heeft de achtste vijfhoek? _____ stippen.



Stroomdiagram



Lees het schema.
Gebruik het vierkant met de getallen.



rij →

9	7	11	13	12
4	2	6	8	7
5	3	7	9	8
8	6	10	12	11
7	5	9	11	10

kolom ↓

getal 1	
getal 2	
getal 3	
getal 4	
getal 5	
samen	

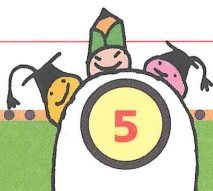
Nog eens!

+	3	1	5	7	6
6	9	7	11	13	12
1	4	2	6	8	7
2	5	3	7	9	8
5	8	6	10	12	11
4	7	5	9	11	10

Maak nog een tabel waar 40 uit komt.
Vul zelf de getallen in.

+					
	9	7	11	13	12
	4	2	6	8	7
	5	3	7	9	8
	8	6	10	12	11
	7	5	9	11	10

De uitkomst is _____.
Tel de rode getallen bij elkaar op.
Wat valt je op?



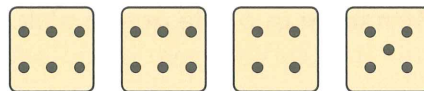
Vier!



Speel dit spel met z'n tweeën.

Jullie hebben nodig:

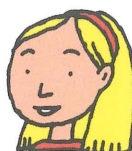
- 4 dobbelstenen.
- 2 kleurpotloden.
- fiches in 2 kleuren.



Ik maak $6 \times 5 = 30$
of $4 + 6 = 10$.

Spelregels

- Gooi om de beurt de dobbelstenen.
- Gebruik de getallen van 2, 3 of 4 dobbelstenen.
- Maak met +, -, $\times$ of : een getal.
- Leg een fiche op dit getal op het speelveld.
- Je wint als je 4 getallen op één rij hebt.
- Dat mag in een rij, een kolom of schuin.



Ik maak $6 \times 6 + 4 + 5 = 45$.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

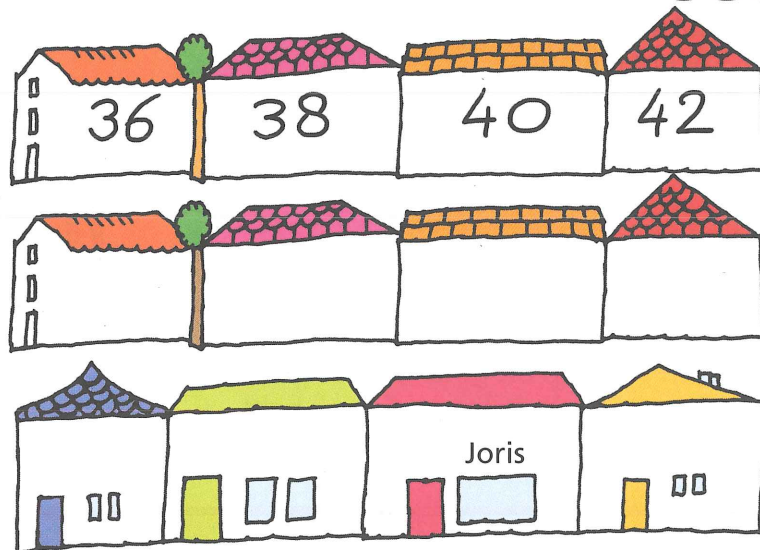
Wie woont waar?



Vul de namen in op de goede plek.

Daan woont op nummer 38.
Lien woont naast Daan.
Tessa woont naast Bram.
Bram woont niet naast Daan.

Joppe woont naast Mieke.
Laura woont naast Joris.
Mieke woont niet naast Joris.



			-	+
			-	+
	+	-		+
	-	+	+	

wel niet

woont ☐ ☐ naast .

woont ☐ ☐ naast .

woont ☐ ☐ naast .

woont ☐ ☐ naast .

+ = woont wel naast
- = woont niet naast

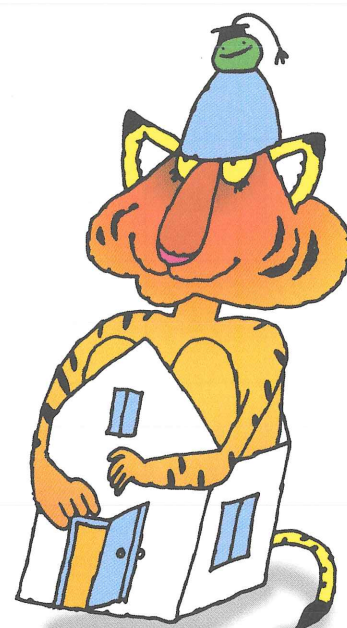
Zet de letters in de juiste volgorde.

	A	B	C	D
A		-	+	-
B	-		-	+
C	+	-		+
D	-	+	+	

--	--	--	--

	A	B	C	D	E
A		-	+	-	+
B	-		+	-	-
C	+	+		-	-
D	-	-	-		+
E	+	-	-	+	

--	--	--	--	--

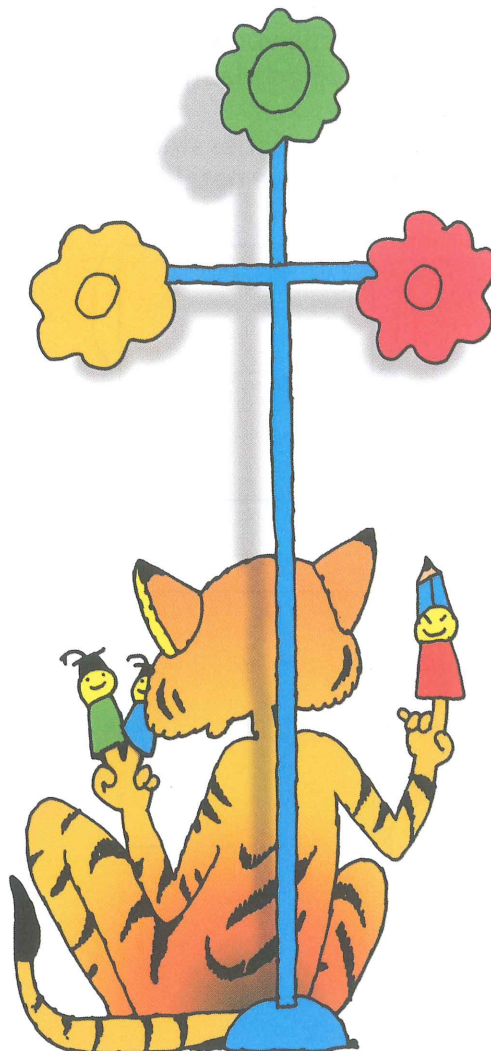
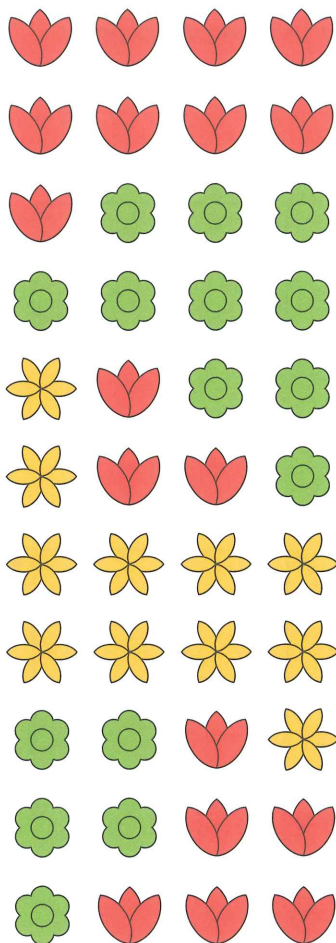


Routes



Zet de S van Start bij de bloem waar je begint.
Kleur de route die je loopt blauw.
De route staat in de tabel.

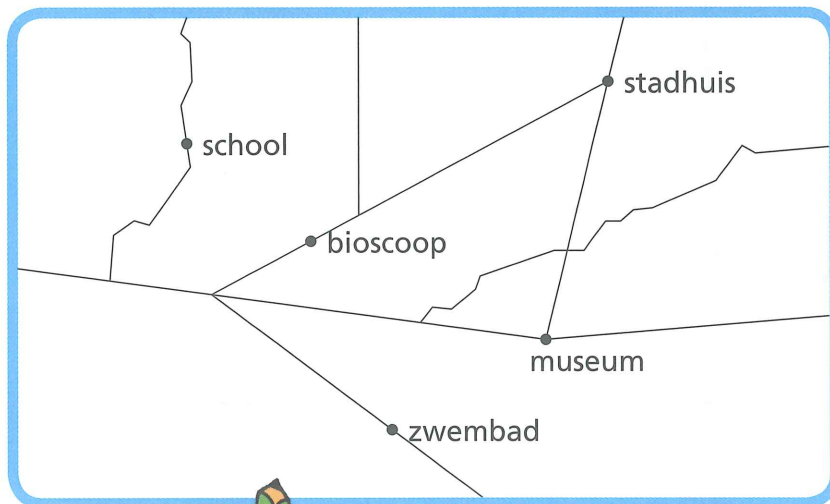
aantal	kleur
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	



Mels loopt door de stad.
Hij ziet dit bord.

museum	3 km
stadhuis	4 km
zwembad	2 km
bioscoop	1 km

Zet een pijl op de kaart waar Mels staat.



Kubus vouwen (1)

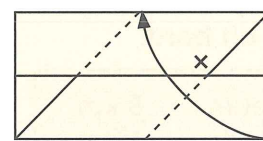
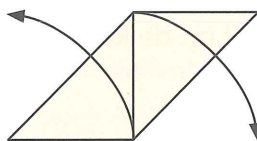
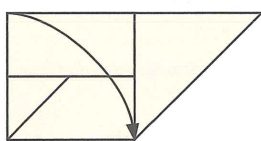
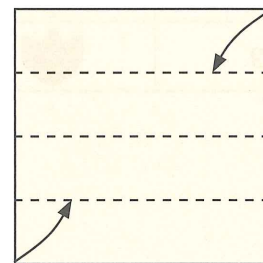
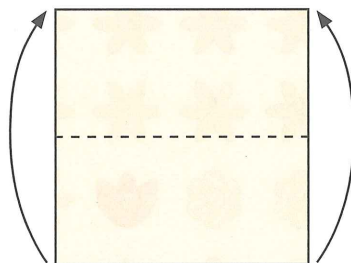
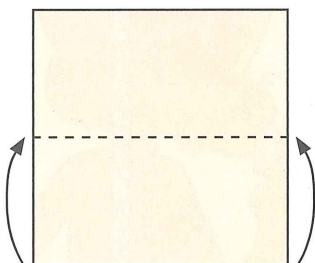
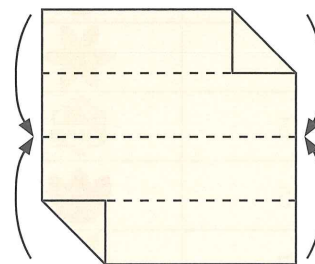
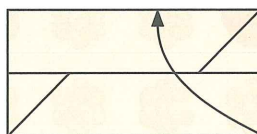
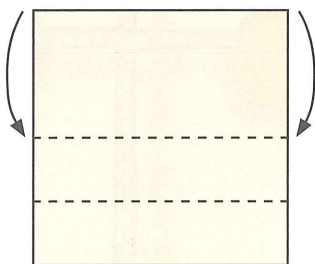
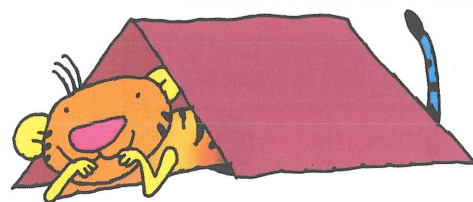


Je hebt nodig:

- 6 gekleurde vierkante vouwblaadjes.

Maak scherpe vouwen, dan krijg je een stevige kubus.
De pijlen bij de plaatjes geven aan hoe je moet vouwen.

De eerste 6 plaatjes staan door elkaar.
Schrijf het juiste getal erbij.



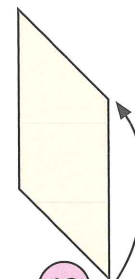
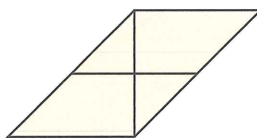
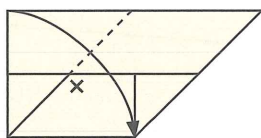
7

8

9

Til het blaadje bij het kruisje op en vouw de punt eronder.

Keer het blaadje om.



10

11

12

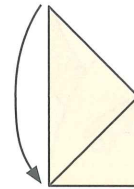
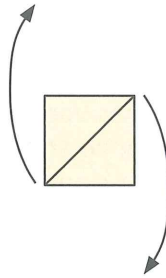


Kubus vouwen (2)



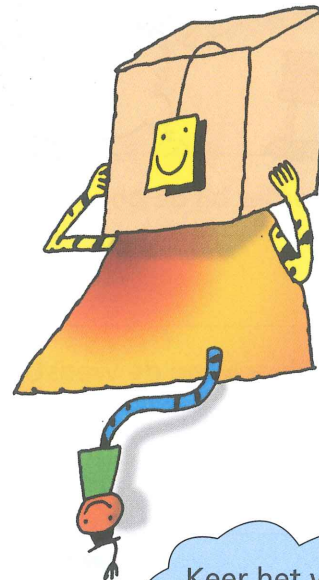
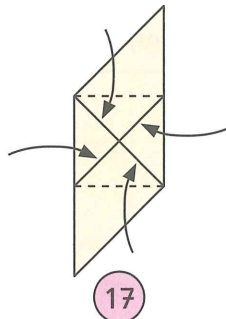
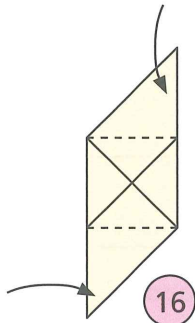
De volgende 3 stappen staan door elkaar.
Schrijf het juiste getal erbij.

Je hebt nu één bouwsteen van de kubus gemaakt.
Doe hetzelfde met de andere 5 vouwblaadjes.



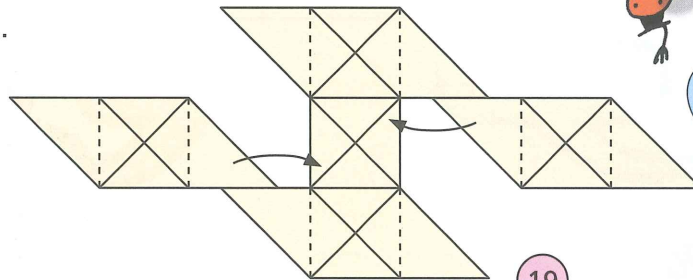
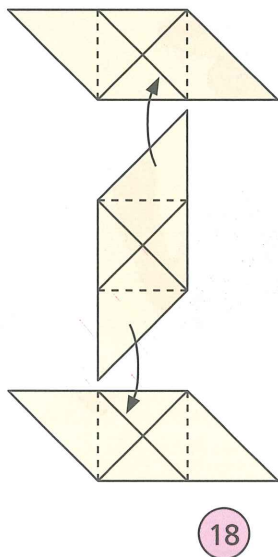
Eén bouwsteen heeft 2 punten:

Eén bouwsteen heeft 4 zakjes:



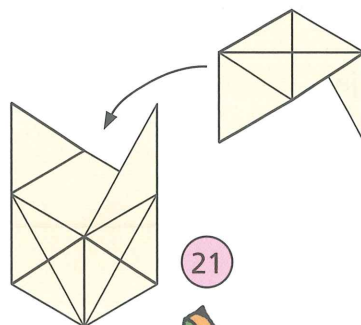
Met de 6 bouwstenen maak je de kubus.
Vouw de punten in een zakje.

Vouw de punten in een zakje.



Keer het werkje om en vouw de punten in een zakje.

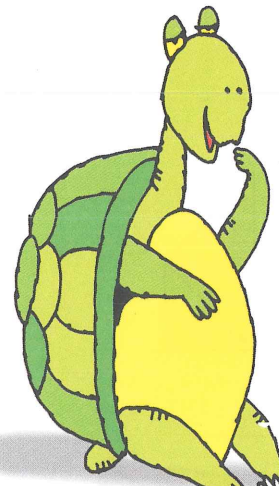
Vouw de 4 punten in een zakje.



Klaar is jouw kubus!



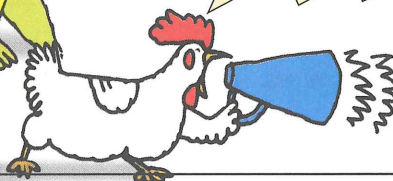
Schildpad en haas



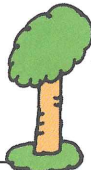
Ik ben eerder bij de boom dan jij! Wedden?

Prima! Laat maar zien.

Schildpad en haas vertrekken meteen!
Haas loopt 10 x zo snel als schildpad.
Precies op de helft doet haas een slaapje?!
Het slaapje duurt 1 uur en 15 minuten.
Na 1 uur en 30 minuten is schildpad bij de boom.

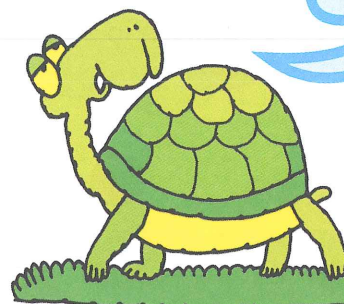


100 meter



Wie is eerder bij de boom, schildpad of haas?

Het is halverwege de wedstrijd. Hoeveel meter ligt haas precies voor op schildpad?



En nu terug!



Is goed...

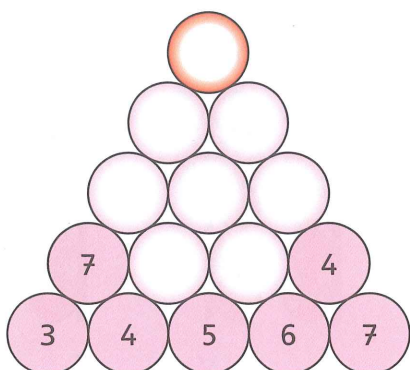
Schildpad doet 2 uur over de terugweg.
Haas doet op de helft weer een slaapje.
Haas komt 2 minuten later aan dan schildpad.

Hoe lang heeft haas geslapen?

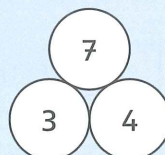
Cijfers stapelen



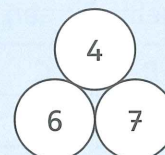
Welk getal komt in de bovenste bal?



voorbeeld

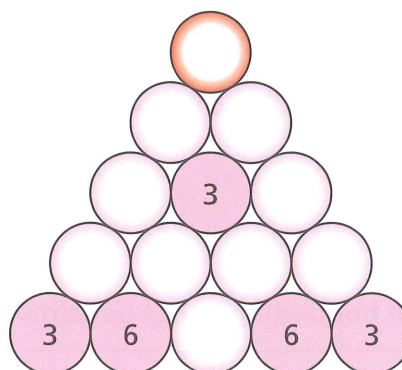
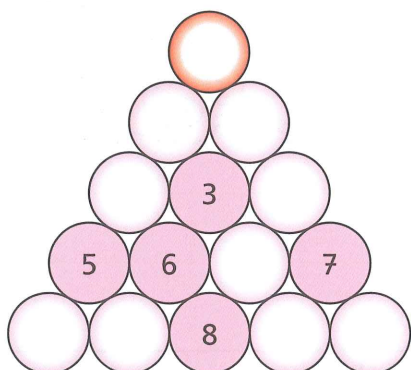


$$3 + 4 = 7$$

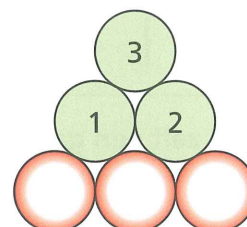
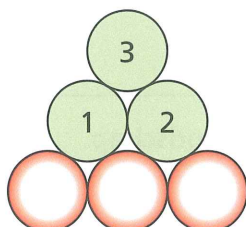
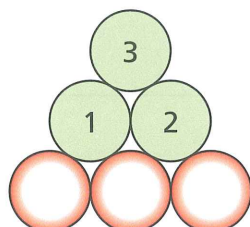


$$6 + 7 = 13 \rightarrow 1 + 3 = 4$$

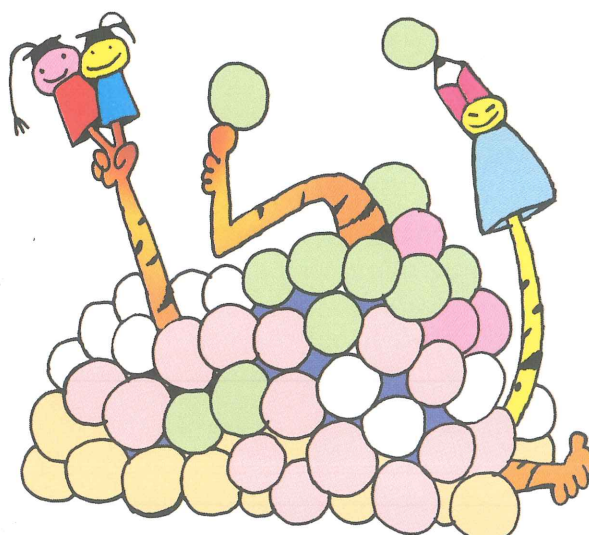
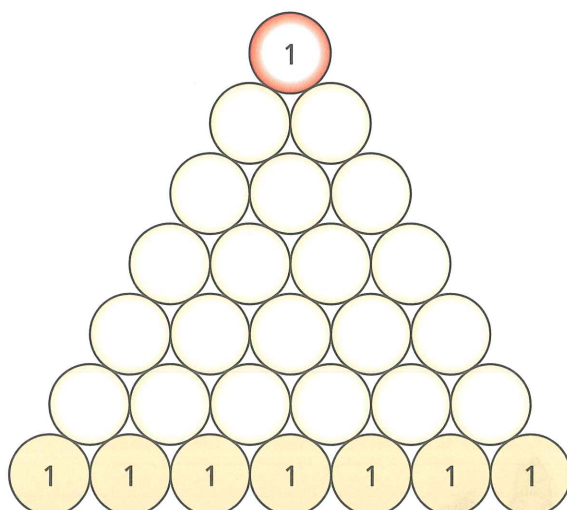
Let op: De 0 doet niet mee!



Welke getallen komen in de onderste ballen?



Van 1 naar 1. Vul in.



Geheimschrift



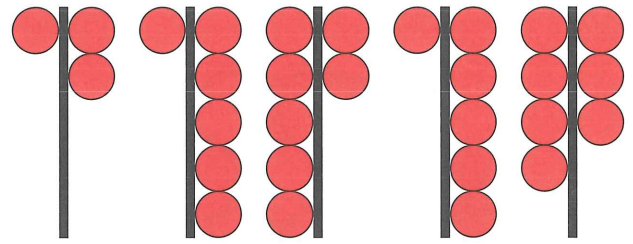
Verkennergroep De Bevers heeft een eigen geheimschrift.

De groep gebruikt een tabel.

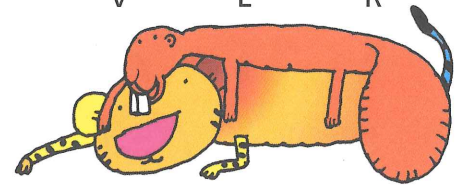
A	B	C	D	E	→ rij
F	G	H	I	J	
K	L	M	N	O	
P	Q	R	S	T	
U	V	W	X	Y	
Z					

↓
kolom

En bolletjes en streepjes.



Hier staat: B E V E R



Hoe werkt het geheimschrift van De Bevers?

Schrijf deze boodschap in het geheimschrift van De Bevers.

Ik	ben	niet	bang	in	het	donker

Bedenk nu zelf een geheimschrift en een boodschap.

Snelle groeiers

dag 4

dag 5

dag 6

dag 7

dag 8

0 cm

1 cm

3 cm

7 cm

15 cm



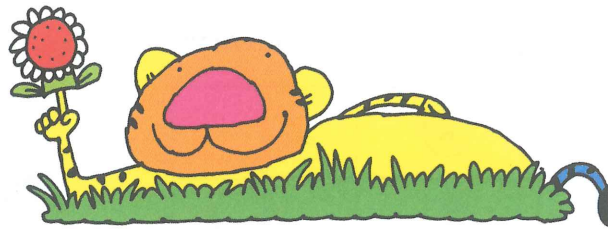
Hoeveel groeit het plantje?

Van dag 4 tot dag 5 _____ cm.

Van dag 5 tot dag 6 _____ cm.

Van dag 6 tot dag 7 _____ cm.

Van dag 7 tot dag 8 _____ cm.



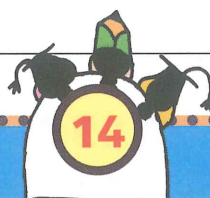
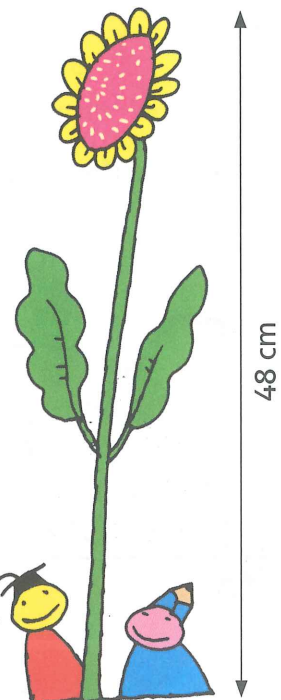
Wat valt je op?

Hoeveel centimeter steekt het plantje na 10 dagen boven de grond uit?

Na 5 dagen is de zonnebloem 48 centimeter hoog.
De zonnebloem groeit 3 centimeter per dag.

Na hoeveel dagen zijn het plantje en de zonnebloem even hoog?

Hoe heb je dat uitgerekend?



	4	6	2	
				1
2			3	
		3		11
	6			1
6		5	9	

[illegible]

Toervierkanten



Dit is een toervierkant.
Tel de getallen op
in de richting van de pijl.
Wat valt je op?

6	5	10	→
11	7	3	→
4	9	8	→
↓	↓	↓	↘



De uitkomst is nu 18.
Vul het toervierkant in.

	2		→ 18
5		3	
↓			↘ 18

Vul de toervierkanten in.
Kevin helpt.

5			→ 12
		7	
6			
↓			↘ 12

De hokjes met ○
zijn samen evenveel
als de hokjes met △.



Vul het toervierkant in.

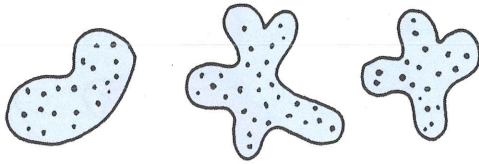
16		2	13	→ 34
		11	8	
	6			
		14	1	
↓				↘ 34



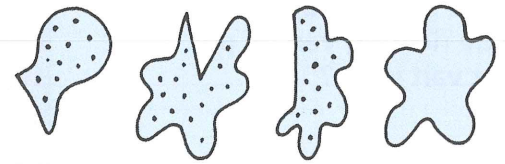
Dotjes en Twizzels



Dit zijn dotjes.



Dit zijn geen dotjes.



Een dotje heeft rechte lijnen.

waar

niet waar

☐
☐

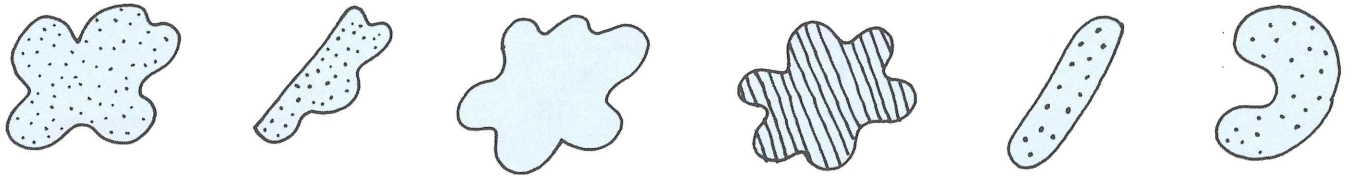
Een dotje heeft stippen.

☐
☐

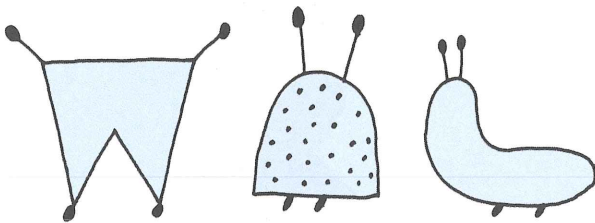
Bedenk zelf:

☐
☐

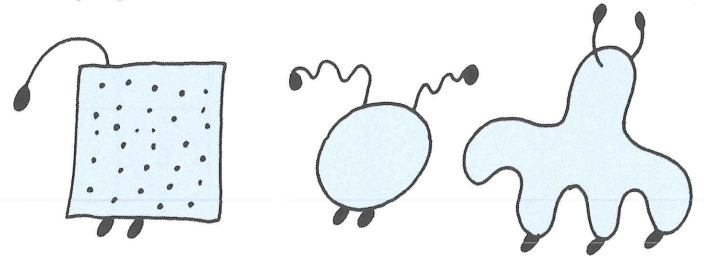
Zet een rondje om de echte dotjes.



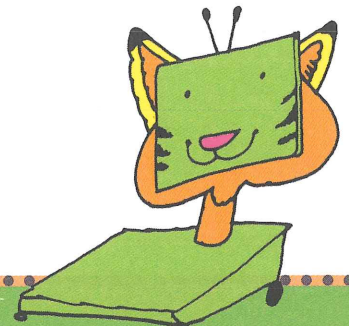
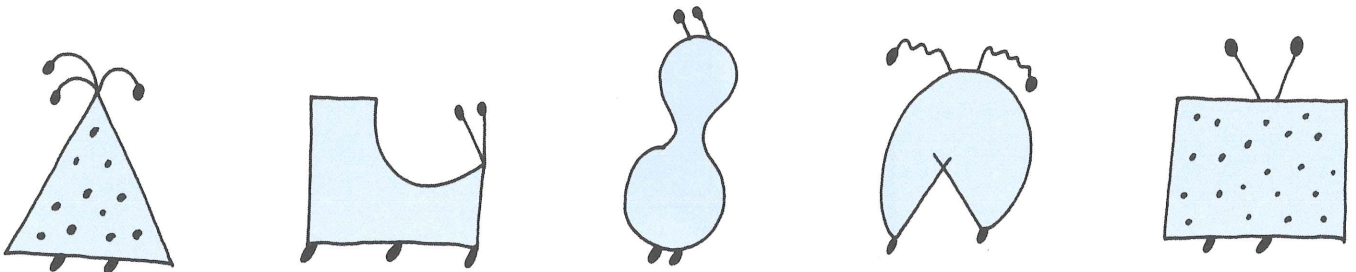
Dit zijn twizzels.



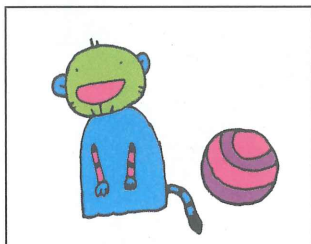
Dit zijn geen twizzels.



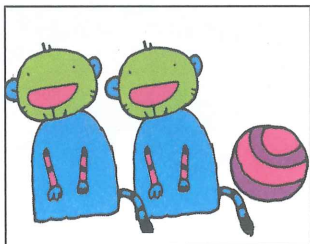
Zet een rondje om de echte twizzels.



Speelgoedwinkel

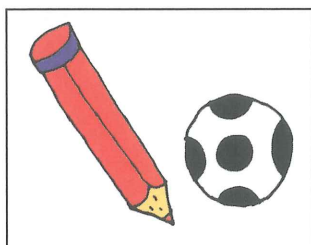


Samen € 16,-.

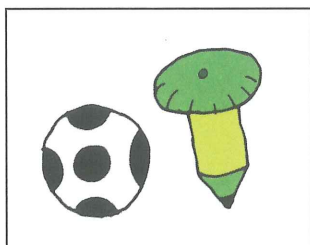


Samen € 25,-.

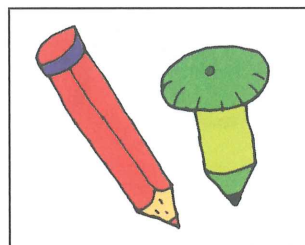
De  kost € _____.



Samen € 8,-.



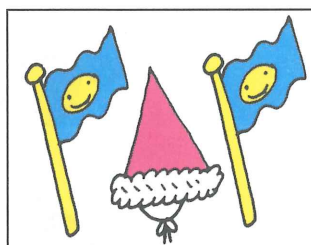
Samen € 11,-.



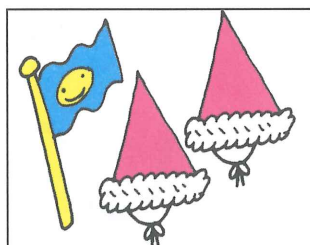
Samen € 13,-.

De  kost € _____.

Het  kost € _____.



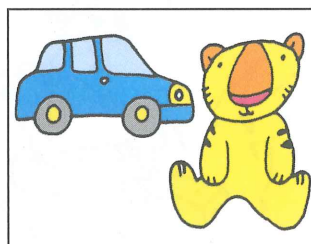
Samen € 11,-.



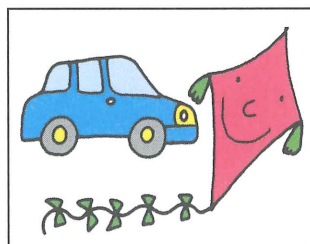
Samen € 10,-.

De  kost € _____.

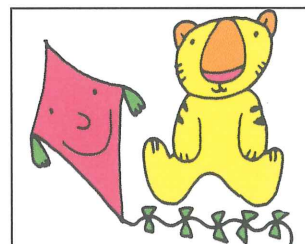
Het  kost € _____.



Samen € 18,-.



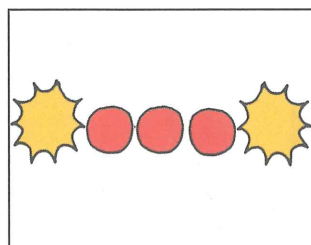
Samen € 13,-.



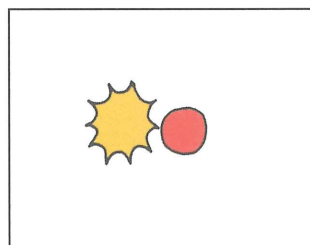
Samen € 15,-.

De  kost € _____.

De  kost € _____.



Samen € 8,-.



Samen € 3,-.

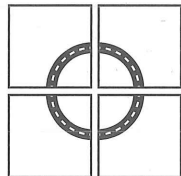
De  kost € _____.

De  kost € _____.

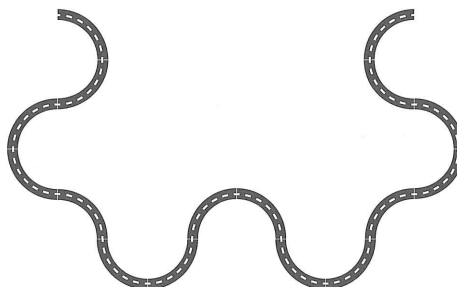
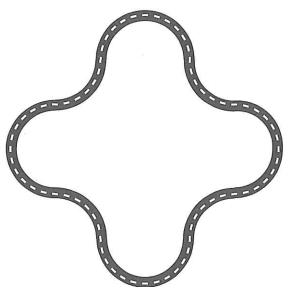
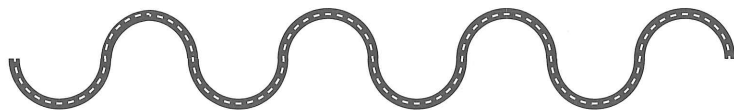


Racebanen

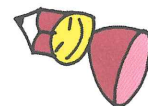
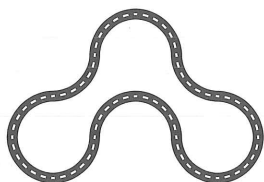
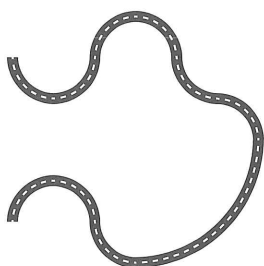
Maak de racebanen.
Gebruik deze vierkante kaarten.



Hoeveel kaarten heb je nodig?



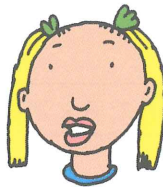
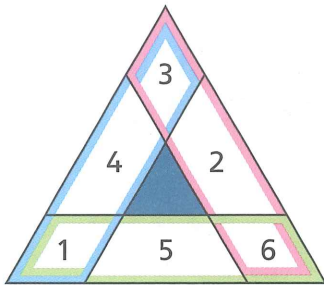
Kun je deze racebaan maken? _____



Hoeveel samen?



Hoeveel samen?



Vivian

Ik tel
samen 31.



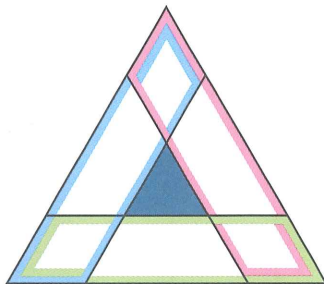
Jos

Ik tel
samen 21.

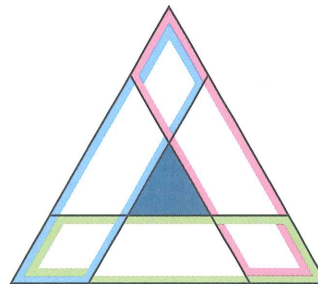
Waarom zijn de uitkomsten van Vivian en Jos verschillend?

Gebruik bij de volgende opdrachten de manier van Vivian.

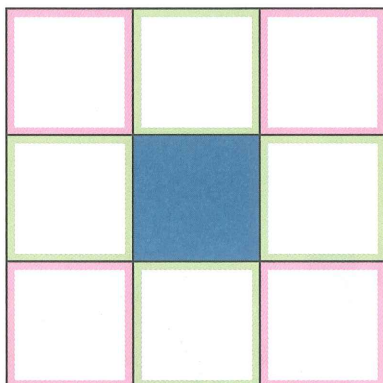
Maak 27 met de getallen 1, 2, 3, 4, 5 en 6.



Kun je ook 40 maken met dezelfde getallen?



Maak 50 met de getallen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 en 8.



Welke 4 getallen moeten in de hoeken staan?



Keertabellen

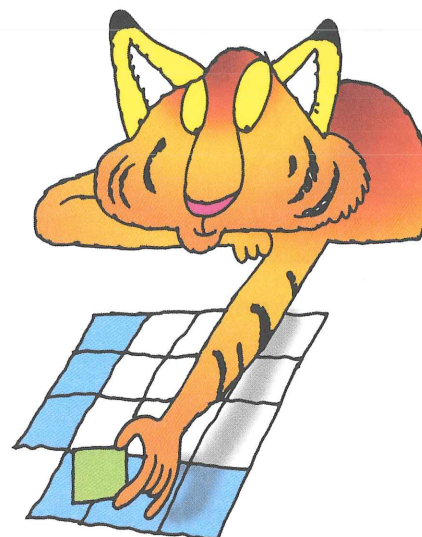


Zet de getallen 1, 3, 5 en 7 op de goede plek in het vierkant.
Je mag elk getal één keer gebruiken!

6	2	8	96
	4		84
	9		45
90	72	56	

rij 1: $6 \times 2 \times 8 = 96$

kolom 2: $2 \times 4 \times 9 = 72$



Vul de keertabellen verder in.

9			63
	8		48
			120
90	48	84	

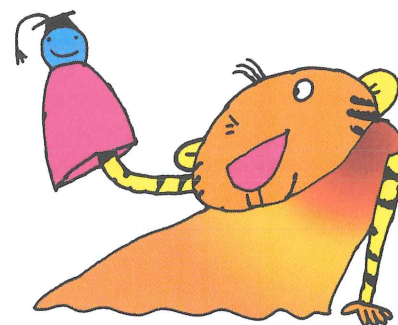
			60
	9		63
			96
48	72	105	

			72
			80
			63
48	140	54	

Dit vierkant kan op twee manieren.
Kun jij ze vinden?

			54
			42
			160
72	90	56	

			54
			42
			160
72	90	56	



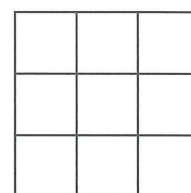
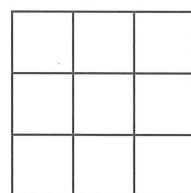
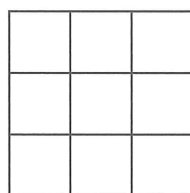
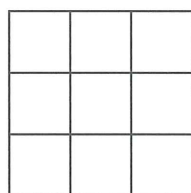
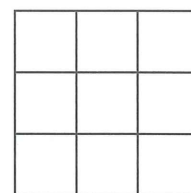
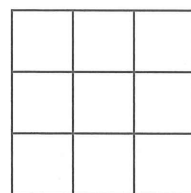
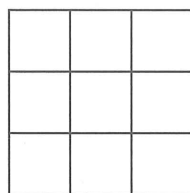
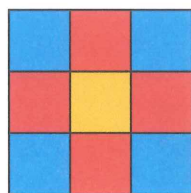
Kleurenspel



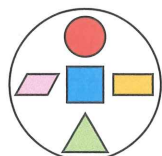
Hoeveel verschillende vloeren kun je leggen met deze drie kleuren?
Let op: Het motief is overal hetzelfde.



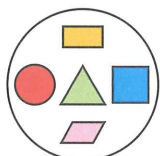
_____ vloeren.



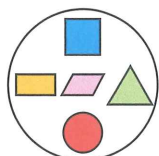
Maak de rij af.
Welke figuur komt op D?



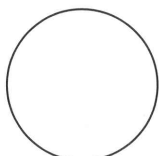
A



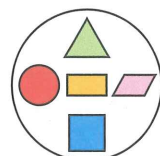
B



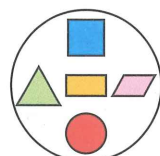
C



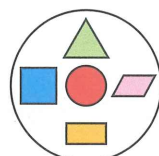
D



Figuur 1

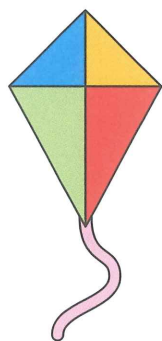


Figuur 2

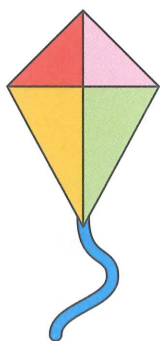


Figuur 3

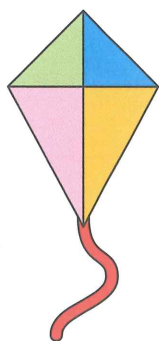
Figuur _____.



A



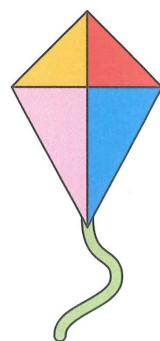
B



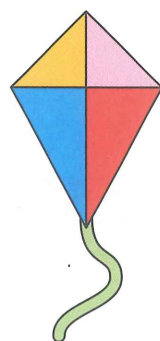
C



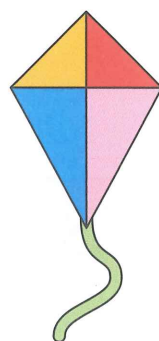
D



Figuur 1



Figuur 2



Figuur 3

Figuur _____.



75-spel



Spelregels:

- Kies om de beurt een getal.
- Kies uit: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40 en 45.
- Elk getal mag je één keer gebruiken.
- Je wint als je 3 getallen hebt die samen 75 zijn.



Wie wint?

5	10	15	20	25	30	35	40	45
Lara				25	35	40	20	10
Mina				30	15	45	5	

Welke fout maakt de verliezer?

Welk getal kiest Mina? _____

Welk getal kiest Lara? _____

5	10	15	20	25	30	35	40	45
Lara				20	15			
Mina				10				

Wie wint?

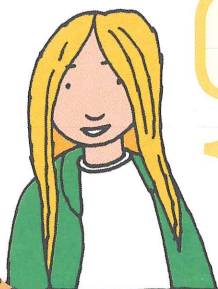
Waarom?

5	10	15	20	25	30	35	40	45
Lara				30	5			
Mina				35	40			

Welk getal kiest Lara om te winnen? _____

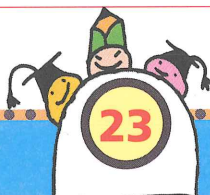
Welk getal kiest Mina? _____

Wie wint? _____



Als ik begin,
win ik altijd.

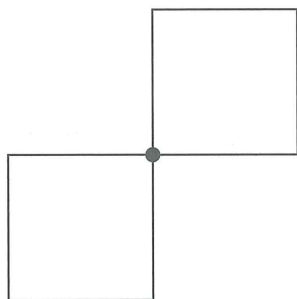
Heeft Lara gelijk? _____
Waarom? _____



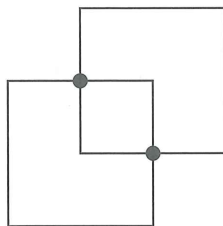
Snijpunten



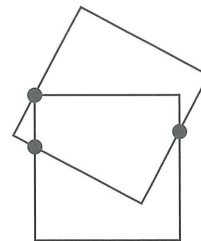
Deze vierkanten zijn over elkaar heen getekend.
Zij hebben 1, 2 of 3 punten samen.
Dat zijn snijpunten.



1 punt samen

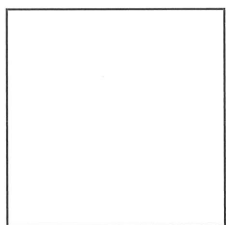


2 punten samen

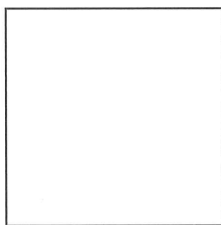


3 punten samen

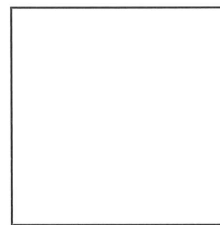
Teken zelf het tweede vierkant.
Maak de snijpunten.



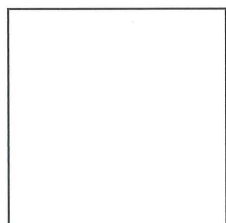
4 punten samen



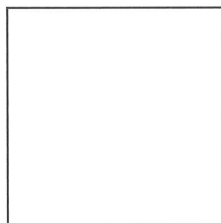
5 punten samen



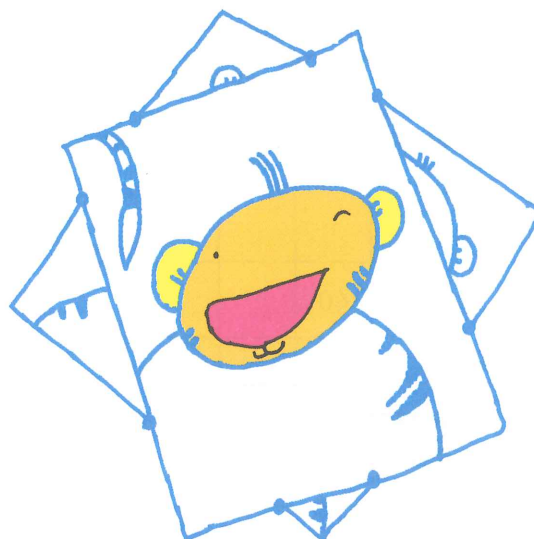
6 punten samen



7 punten samen



8 punten samen

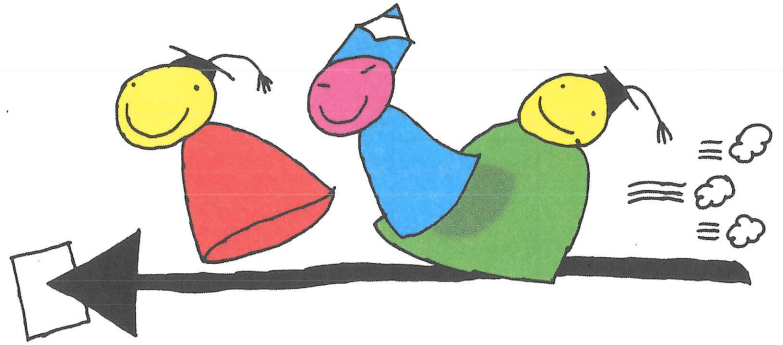
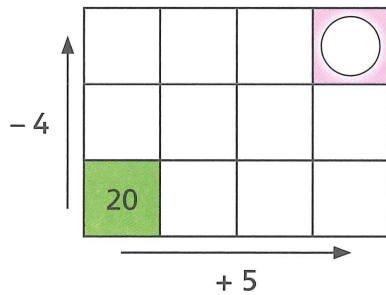


Rechthoek rekenen

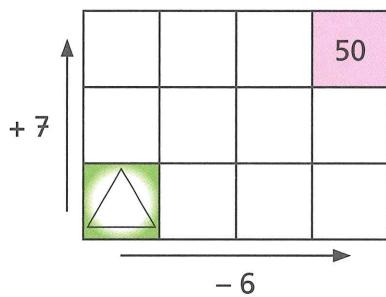


Vul de rechthoeken in.

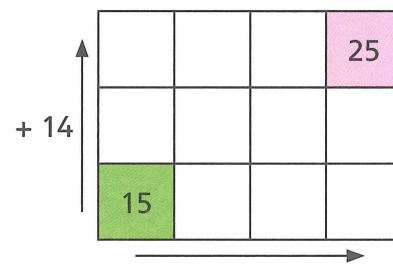
Welk getal staat in het vakje met $\bigcirc$?



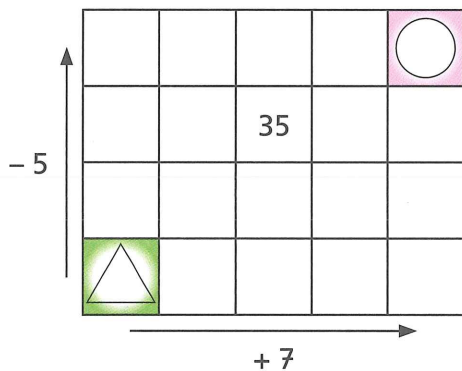
Welk getal staat in het vakje met $\triangle$?



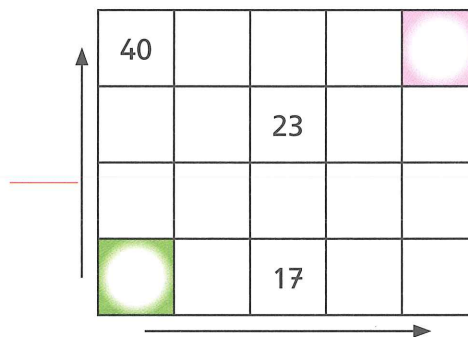
Wat staat er bij de pijl naar rechts?



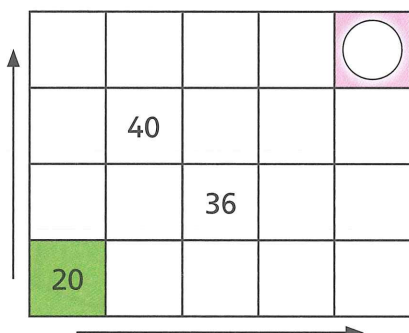
In het vakje met $\bigcirc$ staat _____.
In het vakje met $\triangle$ staat _____.



Wat staat er bij de pijlen?



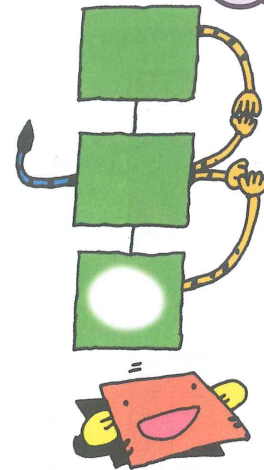
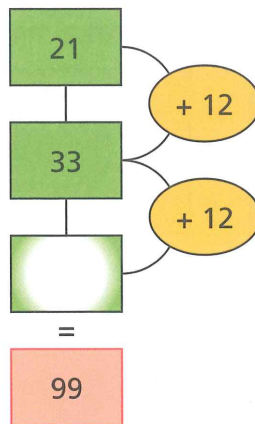
Welk getal staat in het vakje met $\bigcirc$?



Stapelsommen



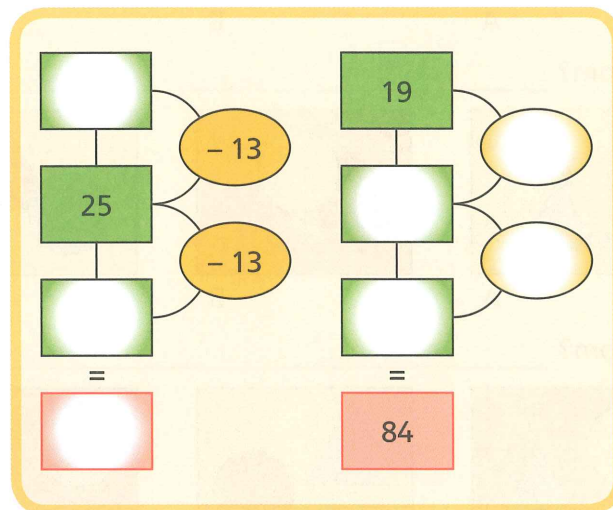
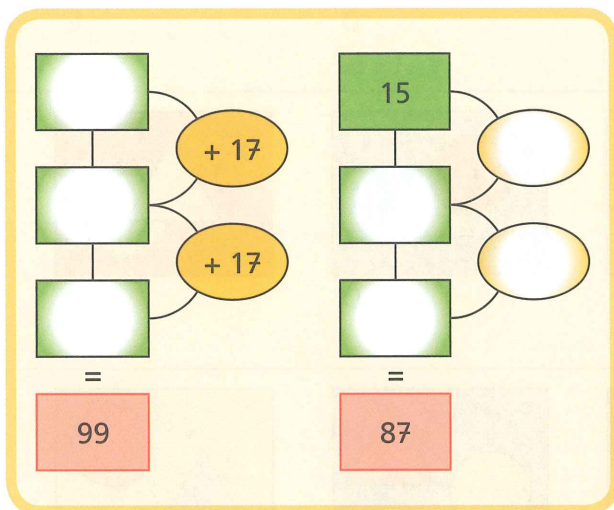
Wat gebeurt er in de stapel van boven naar beneden?



Vul in.

Maak de stapels af.

Let op: soms ook eraf!



Ik kan een stapelsom maken waar 40 uitkomt.



René

Dat kan nooit!



Noa

Wie heeft gelijk?

☐ Noa

☐ René

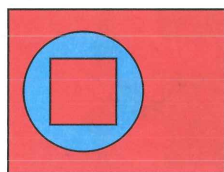
Waarom?



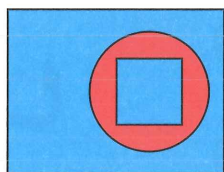
Welke niet?



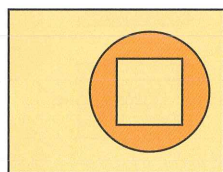
Welke figuur hoort niet in het rijtje? Zet een cirkel om de letter.



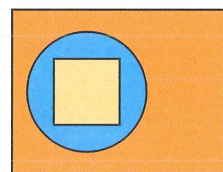
A



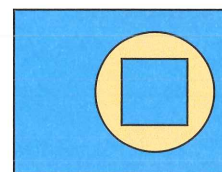
B



C

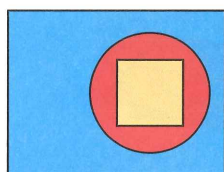


D

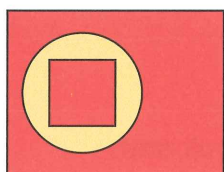


E

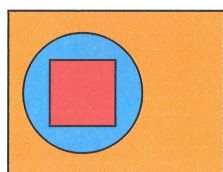
Waarom?



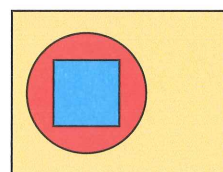
A



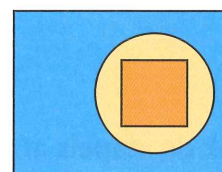
B



C

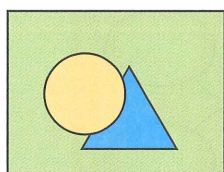


D

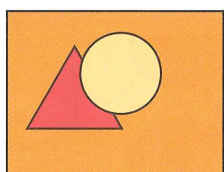


E

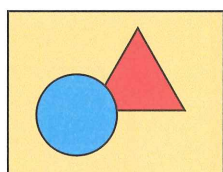
Waarom?



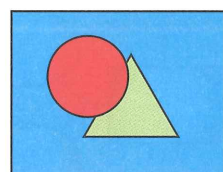
A



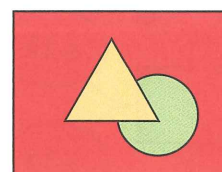
B



C

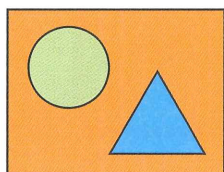


D

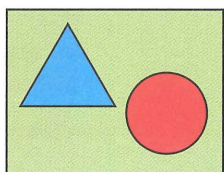


E

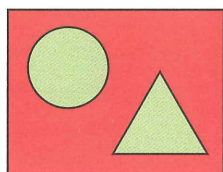
Waarom?



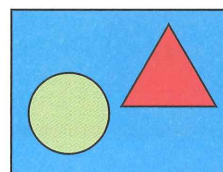
A



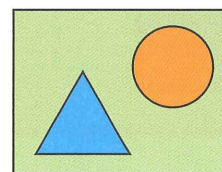
B



C

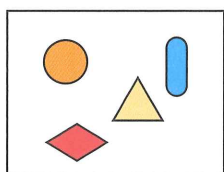


D

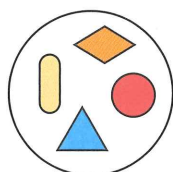


E

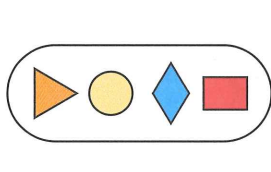
Waarom?



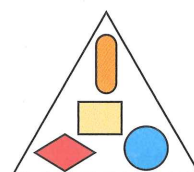
A



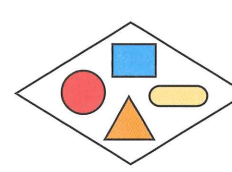
B



C



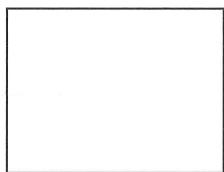
D



E

Waarom?

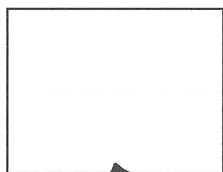
Teken zelf een rij waarvan één figuur niet klopt.



A



B



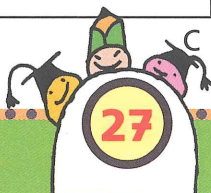
C



D



E

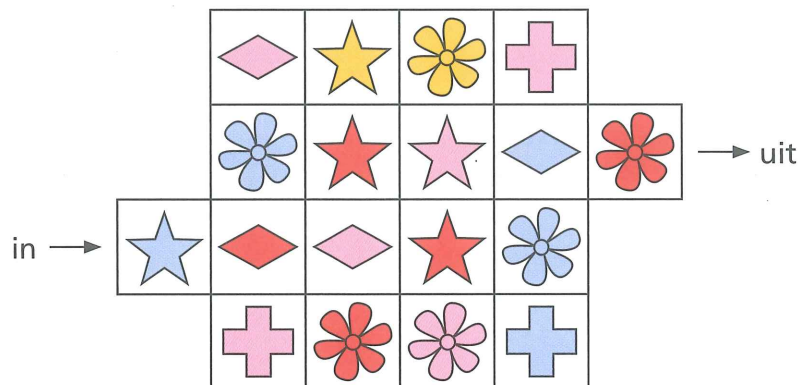


Doolhoven

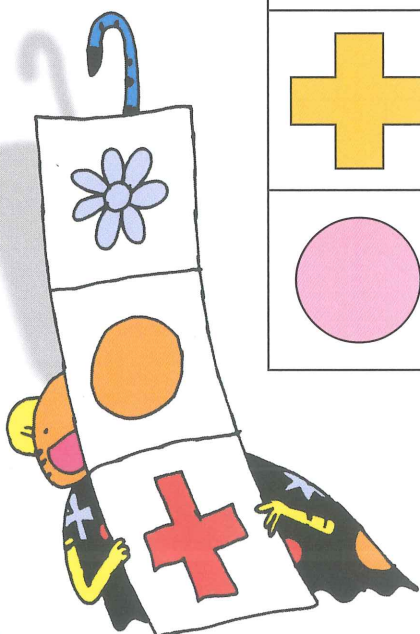
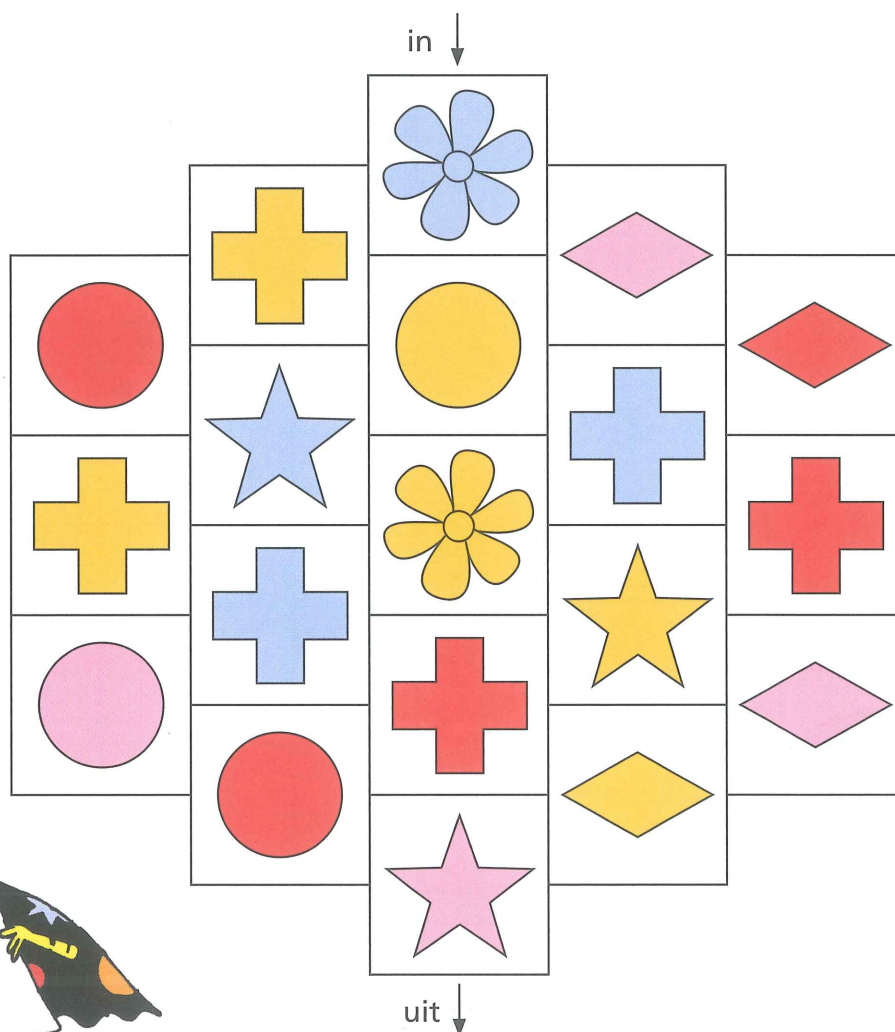


Spelregels:

- Begin bij 'in'. Je moet naar 'uit'.
- Je mag in één rechte lijn naar dezelfde vorm of dezelfde kleur.
- Je mag links, rechts en rechtdoor.
- Je mag niet terug over dezelfde weg!



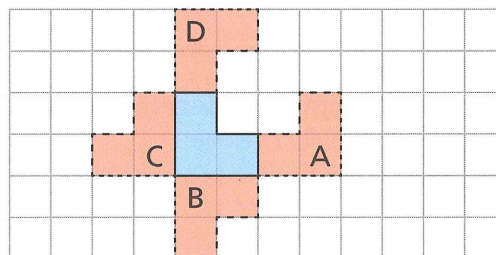
Let op: Je moet hieronder soms een omweg maken om verder te kunnen!



Kantelen

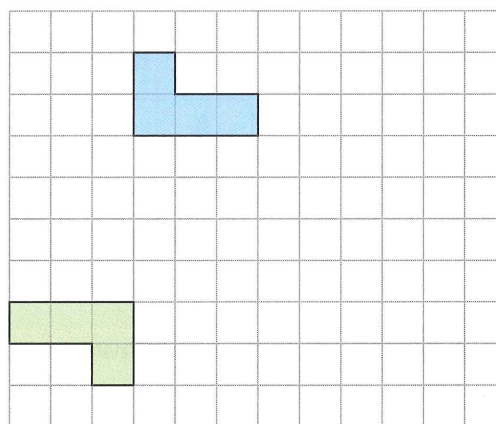


De blauwe figuur kun je op 4 manieren kantelen.



Kantel de bovenste figuur op de onderste.
Hoeveel keer kantelen voor de kortste weg?

Hoeveel keer voor de langste weg?
Je mag niet over dezelfde weg.



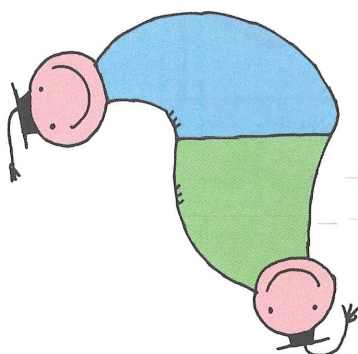
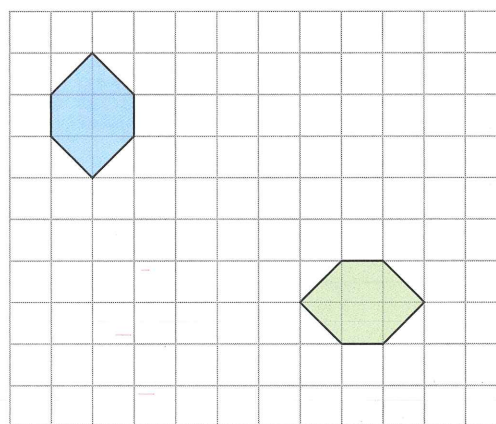
Kortste weg? _____

Langste weg? _____



Kortste weg? _____

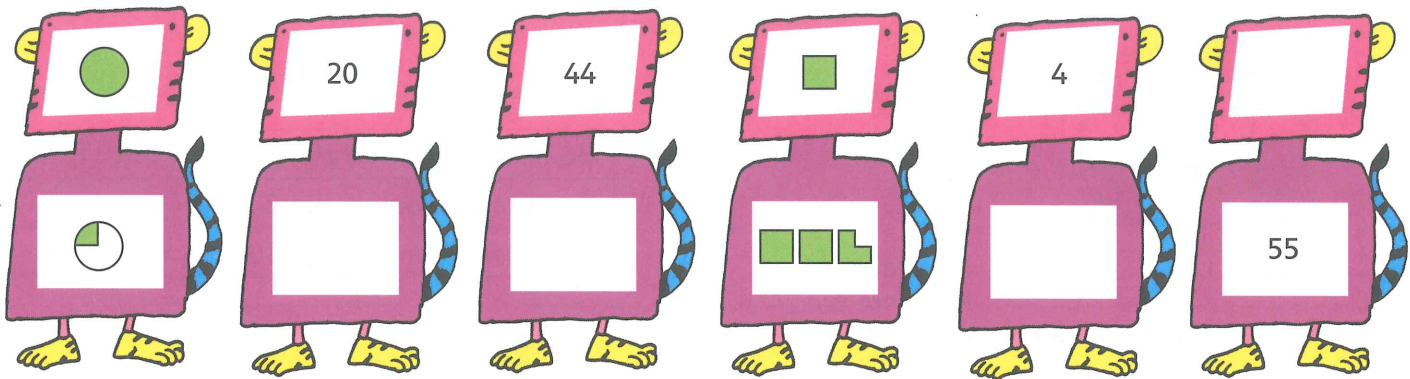
Langste weg? _____



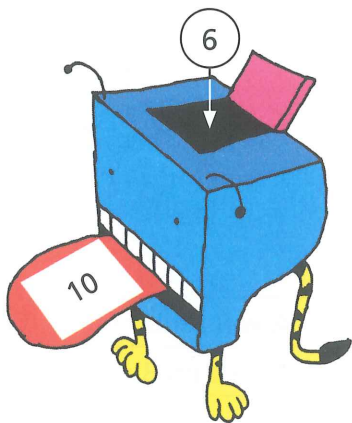
Rekenrobots



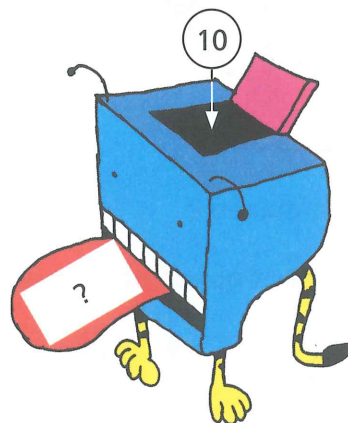
Begrijp jij de rekenrobot? Vul de juiste getallen in.



Wat doet deze rekenrobot?



Ik denk:
+ 4.

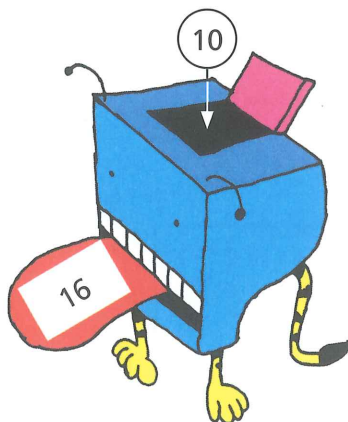


Milo denkt: _____

Karin denkt: _____



Ik denk:
 $2 \times$
dan $- 2$.



Er komt 16 uit!
De rekenrobot eet nog meer getallen.

$8 \rightarrow 13$, $0 \rightarrow 1$, $4 \rightarrow 7$, $2 \rightarrow$ _____ , _____ $\rightarrow 22$



Wat is een Rekentijger?



1. Vul het tovervierkant in.

1	15	10	
	6		13
		16	
14			11

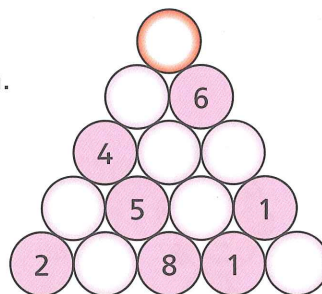
Let op: ook de kleine vierkanten zijn samen 34!

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.

De getallen samen zijn $4 \times 34 = 136$	S
De getallen samen zijn $8 \times 34 = 272$	R
De getallen samen zijn $10 \times 34 = 340$	G

2. Welk getal komt in de bovenste bal?

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.

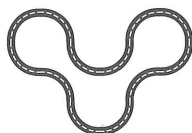


2	O
4	E
6	L

3. Welke baan kun je maken ?

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.

A



B



A wel en B niet	O
A niet en B wel	I
A wel en B wel	P
A niet en B niet	E

4. Teken telkens 2 driehoeken en de snijpunten.

Kan je 5 snijpunten tekenen?

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.

2 snijpunten	3 snijpunten	5 snijpunten?

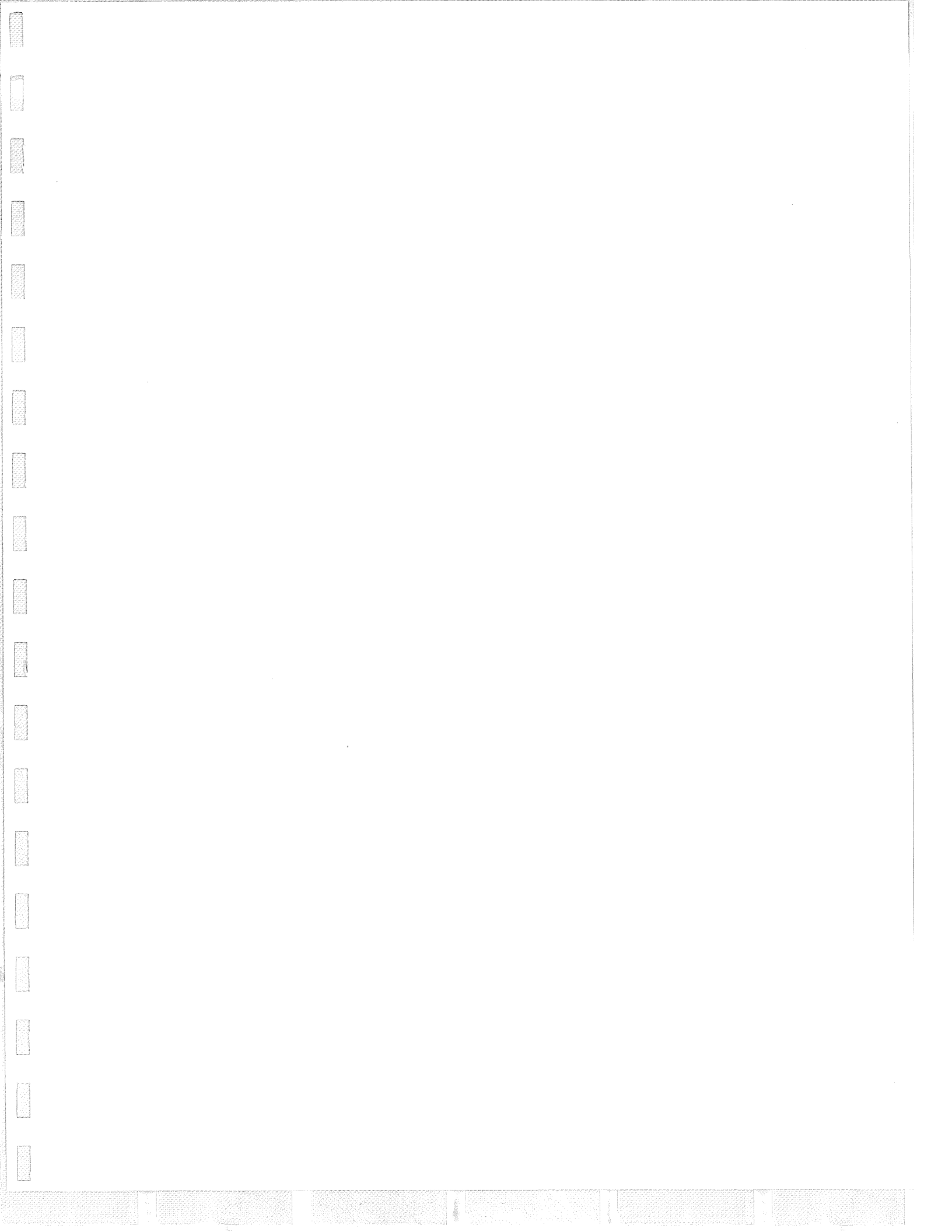
Ja, ik kan er 5 maken	F
Nee, ik kan er 4 maken	M
Nee, ik kan er 6 maken	P

En, wat is een 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 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 rekentijgers

Zet je tanden er maar in!

Kijk ook op: www.rekentijger.nl

Auteurs

Peter van den Bremen, Jan Coumans,
José Faarts, Arie van Kooten, Mels Rijdsijk,
Ruud Rouvroye, Jaap de Waard,
Johan Winnubst

Uitgever

Jan van Wonderen

Projectleiding

Frank van der Veeke

Coördinatie redactie

Sjef Bergervoet

Eindredactie

Arlette Buter, Arie van Kooten,
Kees Rijke, Mels Rijdsijk

Bureau redactie

Christel Lieskamp

Vormgeving

Studio Zwijssen, Nicolette Obers

Productiebegeleiding

Tessa Sponselee

Lay-out en technische tekeningen

Woudegn, 's-Hertogenbosch

Illustraties

Anjo Mutsaers, Sylvia Weve (logo)

Fotografie

Martin Swinkels

3^e druk

© Uitgeverij Zwijssen B.V., Tilburg

Voor België: Uitgeverij Zwijssen.be, Antwerpen

ISBN 978.90.276.5759.6

D/2008/1919/439

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden vervoelvoudigd, 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 vervoelvoudingen 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 Zwijssen.



ISBN 978-90-276-5759-6



groep **7** boekje **B**