

Rekenmeesters 2

Toelichting en Antwoorden

Auteurs

Lidy Groen

Ton van Houtert

Janneke Huizing

Marco Maas

Marcel de Reuver

Coördinatie

Nico van Beusekom

Illustraties

Ingird ter Koele

Bekadidact

1 21312413 3

9 789026 2413 3

© 2003

Uitgeverij Bekadidact, Baarn

ISBN 90 262 2413 3

eerste druk, tweede oplage 2004

Basisvormgeving

LS Ontwerpers bno, Groningen

Omslag

Metamorfose ontwerpers BNO,

Deventer

Vormgeving

Aigü Ontwerpstudio bno, Dronten

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden v
opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openb
enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, de
opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schri
toestemming van de uitgever.

Stenvertbloks Rekenmeesters.....

Toelichting

48th anniversary of the B. I. C.

1900

.....

T4

Stenvertbloks Rekenmeesters.....

Stenvertbloks Rekenmeesters

De Stenvertbloks *Rekenmeesters* zijn bedoeld voor kinderen, die wat extra's willen en kunnen op het vakgebied rekenen - wiskunde. De *Rekenmeesters* vergroten de adaptiviteit in de groep, want ze zorgen ervoor dat ook de beter presterende leerlingen plezierige en uitdagende reken-wiskunde-opdrachten krijgen aangeboden. Toch zijn deze bloks niet vervaardigd voor hoogbegaafde kinderen. Ze zijn vooral bedoeld voor al die kinderen die gemotiveerd zijn om aantrekkelijke, sfeervolle en vaak verrassende reken-wiskunde opgaven te maken. Daarbij werken de kinderen leerkrachtonafhankelijk.

De *Rekenmeesters* bestaan uit zes deeltjes met begeleidende antwoordenboekjes, voor elk leerjaar één. De bloks zijn niet strikt leerjaargebonden. Deel 1 is op veel scholen goed inzetbaar in groepen 3 en 4, deel 2 in de groepen 4 en 5, enz. Ook dat laat zien dat de *Rekenmeesters* flexibel zijn in te zetten.

Contexten

Elk leerlingenblokje telt ruim 60 pagina's met omstreeks 30 taken. Iedere taak vormt een afgerond geheel. Alle taken zijn opgebouwd vanuit een voor de kinderen boeiende context: hun eigen leef- of fantasiewereld. Deze wereldjes zijn door de auteurs vanuit de realiteit, dan wel vanuit een voorstelbare werkelijkheid geschreven. Bijvoorbeeld: Imkes zakgeld, De vakantiereis, Egyptisch rekenen, Sport en Spel, De tijdmachine, Man op de maan, enz.

Antwoorden

In de antwoordenboekjes staan niet alleen de antwoorden, maar vaak ook een mogelijke berekeningswijze en een bepaalde oplossingsstrategie. De aanpak van verschillende leerlingen zal daarmee overeenstemmen. Maar dat hoeft niet. Veel leerlingen zullen een andere aanpak gekozen hebben. Dat is natuurlijk uitstekend als ze tot de goede oplossingen zijn gekomen. U kunt de kinderen eventueel uitnodigen om de wijze van oplossing uit het antwoordenboekje na te rekenen, ook wanneer de leerlingen de uitkomst goed hadden. De antwoordenboekjes hebben echter primair tot doel de leerlingen de mogelijkheid te geven hun werk zelf na te kijken en zo het werken onder eigen verantwoordelijkheid te bevorderen. Dat is immers een belangrijke doelstelling van Zelfstandig Werken.

Indeling van de leerstof

Om een zekere structuur te geven aan de veelheid van oefenstof is de leerstof in *Rekenmeesters* onderscheiden naar leerstofdomein en subdomeinen. Het komt soms voor dat lessen ingedeeld kunnen worden bij verschillende domeinen. Dan is gekozen voor de aanpak van het domein dat het meeste accent heeft gekregen.

Bij deze domeinen gaat het om:

- getallen
- hoofdrekenen
- bewerkingen op papier
- breuken
- verhoudingen
- procenten
- meten
- tijd
- geld en
- combinaties

Deze leerstofindeling is grotendeels gebaseerd op het onderscheid dat het Cito uitgewerkt heeft in het Cito - leerlingvolgsysteem.

Zelfstandig werken

De bloks bieden oefenstof voor leerlingen die graag wat extra's en uitdagends doen. Deze oefenstof kan door de leerkracht worden aangeboden of zelfstandig door de leerlingen worden gekozen. De opgaven in deze bloks kunnen in principe geheel zelfstandig door de kinderen worden verwerkt. Dit hoeft niet te betekenen dat een leerling deze rekentaken ook altijd in zijn of haar eigen moet verwerken. Sommige kinderen zullen het werken in tweetallen of in een klein groepje juist leuk vinden en prettig vinden. Anderen werken liever alleen met de taken van *Rekenmakkers* om hun eigen ervaring.

Samen werken

Vooral bij de uitdagende opgaven zoals die veelvuldig voorkomen in deze bloks, is het buitengewoon zinvol om leerlingen de mogelijkheid te bieden om samen te werken en met elkaar over mogelijke oplossingswijzen te laten overleggen. Deze didactische werkvorm wordt in de moderne reken-wiskundendidactiek als heel verrijkend en stimulerend ervaren. Als een kind merkt dat opgaven op heel verschillende wijzen kunnen worden aangepakt, neemt bij veel leerlingen ook de eigen wendbaarheid in aanpak sterk toe.

Niveau

Niet alleen de opgave, maar ook de oplossingsstrategie bepaalt het niveau van de reken-handeling. Veel rekenvraagstukken kunnen op verschillende manieren worden aangepakt:

- concreet
- verkort
- geautomatiseerd
- door generalisatie

Deze vier manieren kenmerken zich door een steeds toenemende mate van abstractie.

Wat betekent dit in de dagelijkse lespraktijk?

Bij 12 appels die door 3 kinderen verdeeld worden, kunnen sommige leerlingen alleen met concrete appels en zichtbare kinderen tot een oplossing komen.

Veel leerlingen zien direct de deelsom $12 : 3 = \dots$.

Een nog grotere groep weet als vanzelf, automatisch, dat in zo'n vraagstuk bij 12 en 3 het getal 4 hoort.

En weer anderen - afhankelijk van de context - realiseren zich onmiddellijk dat het hier kan gaan over een deling, een breuk of een verhouding.

In dit eenvoudige voorbeeld zijn de verschillende aanpakken gemakkelijk te onderscheiden.

Bij *Rekenmeesters* zullen de verschillende benaderingswijzen en oplossingsstrategieën vaak minder direct herkenbaar zijn. Maar bij de experimentele versies van deze reeks is wel gebleken dat de kinderen eenzelfde les heel verschillend benaderen.

De taken in *Rekenmeesters* zijn niet in opklimmende moeilijkheidsgraad gerangschikt. Daardoor zijn de kinderen in principe vrij om zelf de volgorde te kiezen waarin ze de taken willen maken. Soms wordt in een taak gebruik gemaakt van ervaringen en gegevens uit een vorige taak. Dan is er natuurlijk wel een dwingende volgorde, maar dat is dan altijd expliciet vermeld.

Presentatie

Nadat de leerlingen een taak of enkele taken hebben afgerond, bestaat de mogelijkheid om in de groep tot onderwerp van discussie te maken. De probleemstelling vanuit de taak kan worden toegelicht en de kinderen kunnen vooral hun eigen wijze van berekenen nader toelichten aan de andere leerlingen.

U kunt ook één van de taken van *Rekenmeesters* als *Rekenprobleem van de week* aan de kinderen opgeven. Ze worden dan uitgenodigd om - eventueel samen met andere kinderen - naar een zo helder mogelijke oplossing voor het gestelde rekenprobleem te zoeken. De beste oplossingswijze kunt u na de bespreking belonen.

Registratie

Het is goed mogelijk om de vorderingen van de leerlingen bij te houden. Het overzicht 'groepsregistratie' dat na deze Inleiding is opgenomen, geeft daartoe een mogelijkheid. Daarnaast staat achterin elk leerlingenblokje als laatste bladzijde 'Hoe ver ben je?' U kunt daarop aantekenen welke taak een leerling moet maken. Of de leerling kan zelf daarop aangeven welke taken hij heeft gemaakt.

Proeffase

De Stenvertbloks *Rekenmeesters* zijn op verschillende scholen uitgetest. De leerlingen hebben daarbij aangegeven of ze de rekentaken makkelijk of moeilijk vonden, saai of boeiend of ze de uitgeschreven berekening in het antwoordenboekje begrepen, enz. De leerkrachten hebben vooral gelet op de bruikbaarheid van deze bloks in de groep en op de enthousiasme van de leerlingen. Al deze informatie is met zorg verwerkt.

Voor opmerkingen en aanvullingen houden de auteurs zich aanbevolen.

De Rekenmeesters maken deel uit van de Stenvertblokseries.

Enkele series Stenvertbloks voor rekenen-wiskunde zijn

- de Stenvertbloks realistisch rekenen
- de Stenvertbloks vertrouwd
- de Stenvertbloks Rekenmakers, en
- de Stenvertbloks Rekenmeesters

Deze bloks zijn, ook in het kader van adaptief onderwijs, een welkome aanvulling naast iedere reken-wiskunde methode.

Realistisch Rekenen

Zelfstandig werken. De *Stenvertbloks realistisch rekenen* voor de groepen 3 t/m 8 bieden een grote verscheidenheid aan realistische reken-wiskunde opgaven in aantrekkelijke contexten. Deze bloks leveren een extra bijdrage aan het zelfstandig werken binnen een groep. Ze bieden de leerkracht de mogelijkheid om meer adaptief te werken met de kinderen in de groep.

Rekenbloks Vertrouwd

Zelfstandig werken. De *Stenvert Rekenbloks Vertrouwd* voor de groepen 3 t/m 8 zijn op veel scholen intensief in gebruik. Ze bieden veel extra oefenstof, zodat de leerlingen volop gelegenheid hebben die in te slijpen. Aan de voorzijden staan veelal rijtjessommen, aan de achterzijden is de oefenstof meestal in een eenvoudige context ingebed.

Rekenmakers

De *Stenvertbloks Rekenmakers* voor de groepen 3 t/m 8 bieden de leerkracht de mogelijkheid om de zorgbreedte binnen de eigen groep te vergroten. Met deze bloks krijgen de kinderen van hun eigen leerkracht gerichte instructie met op hun uitval geselecteerde oefenstof en een daarbij passende didactiek. De leerlingen krijgen door de remediërende aanpak met deze bloks opnieuw een kans om zich de leerstof alsnog eigen te maken. De bloks zijn dus leerkrachtafhankelijk.

Rekenmeesters

Zelfstandig werken. De *Stenvertbloks Rekenmeesters* voor de groepen 3 tot en met 8 zijn bedoeld voor kinderen, die stimulerende en uitdagende leerstof uit het vakgebied rekenen-wiskunde willen en kunnen maken. Dus voor al die kinderen die uitgedaagd willen worden door de vaak rijke en verrassende contexten van deze bloks. Daarbij werken de kinderen leerkrachtonafhankelijk.



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

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

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

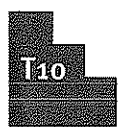
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

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

1

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

1



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

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

1

 **Stenvertbloks Rekenmeesters.....**

Groepsregistratie

Groepsregistratie

Naam kind	Les	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													

[illegible]

Aantekeningen

.....



SECRET

T16

Rekenmeesters 2

Antwoorden

Auteurs

Lidy Groen

Ton van Houtert

Janneke Huizing

Marco Maas

Marcel de Reuver

Coördinatie

Nico van Beusekom

Illustraties

Ingrid ter Koele

Bekadidact



Basistekenen

Toelichting en Antwoorden
ISBN 90 262 2413 3

© 2003
Uitgeverij Bekadidact, Baarn
ISBN 90 262 2412 5
eerste druk, tweede oplage 2004

Basisvormgeving
LS Ontwerpers bno, Groningen

Omslag
Metamorfose ontwerpers BNO,
Deventer

Vormgeving
Aigu Ontwerpstudio bno, Dronten

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden v
opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openba
enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, de
opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schri
toestemming van de uitgever.

0 262 2412 5

1	Jasmijns uitnodiging	4	16	In Spiegelland	3
2	Verzamelaars	6	17	Zwemles	3
3	Schateiland	8	18	De grote graver	3
4	Boodschappen	10	19	Teken 't maar	4
5	Pijltjes gooien	12	20	De opdracht	4
6	Jarig	14	21	Het pretklokje	4
7	De troeteldieren van Mirthe	16	22	Een bijzondere reis	4
8	In het oerwoud	18	23	De boekenwurm	4
9	Aan het plein	20	24	De wisseltruc	5
10	Ruimtereis	22	25	Beestenboel	5
11	Assepoester	24	26	Een levende piramide	5
12	Hutten bouwen	26	27	Onderweg	5
13	SuperDuko!	28	28	Naar het strand	5
14	Waar gaan we spelen?	30	29	De kersenpit	6
15	Pinguïns	32	30	Boerderijwerk	6
				Hoe ver ben je?	6

1 Jasmin is bijna jarig. Wat staat er op haar uitnodiging?

Dit is Rekentaal.

Bij elke letter hoort een getal. Welk?

$70 = 68 + A$

$100 - 25 = J$

$70 - 48 = R$

$65 - 36 = B$

$K - 22 = 42$

$43 - 39 = S$

$17 + C = 51$

$L \times 7 = 49$

$18 - T = 9$

$12 + 45 = D$

$24 + 76 = M$

$U + 9 = 71$

$E + 19 = 32$

$27 - N = 9$

$83 - 14 = V$

$65 - 29 = F$

$O + 74 = 94$

$W + 16 = 66$

$11 \times 9 = G$

$3 \times P = 30$

$30 + 29 = X$

$29 + 39 = H$

$61 + 19 = Q$

$60 - IJ = 44$

$65 - 59 = I$

$32 - 27 = Z$



$A - 2$

$F - 36$

$Q - 80$

$V - 69$

$B - 29$

$G - 99$

$R - 22$

$W - 50$

$C - 34$

$H - 68$

$K - 64$

$N - 18$

$S - 4$

$X - 59$

$D - 57$

$I - 6$

$L - 7$

$O - 20$

$T - 9$

$IJ - 16$

$E - 13$

$J - 75$

$M - 100$

$P - 10$

$U - 62$

$Z - 5$

Heb je de code gekraakt?

in de uitnodiging staat. Ma

Zoek bij de uitkomst de let

het letterblok in op de volg

$82 - 18 = 64 \text{ k}$

$90 - 70 = 20 \text{ o}$

$75 + 25 = 100 \text{ m}$



$34 + 34 = 68 \text{ h}$

$39 - 26 = 13 \text{ e}$

$67 - 58 = 9 \text{ t}$

$83 - 73 = 10 \text{ p}$

$34 - 27 = 7 \text{ l}$

45

21

24

51

29

54

70

k o m n a a r h e t p l e i n

En ja hoor, daar
wacht iedereen op
de jarige. Het feest
kan beginnen!



2 Jasmin schrijft in rekentaal wat ze straks gaan eten. Haar
gasten bedenken er sommen bij.



w	100 - 25 - 25 = 50	p	_____ = 10
ij	eigen = 16	a	_____ = 2
e	invulling = 13	t	_____ = 9
t	_____ = 9	a	_____ = 2
e	_____ = 13	t	_____ = 9
n	_____ = 18		

w i j e t e n p a t a t

3 Jasmin schrijft in rekentaal wat
iedereen op haar feest doet.

$$39 + 18 = 57 d$$

$$91 - 89 = 2 a$$

$$67 - 49 = 18 n$$

$$61 - 57 = 4 s$$



$$52 - 39 = 13$$

$$2 \times 9 = 18$$

$$44 - 37 = 7$$

$$41 - 39 = 2$$



$$92 - 58 = 34 c$$

$$85 - 17 = 68 h$$

$$49 - 36 = 13 e$$

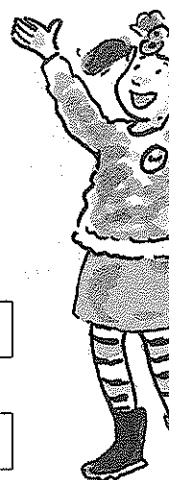
$$49 - 31 = 18 n$$

iedereen is aan het

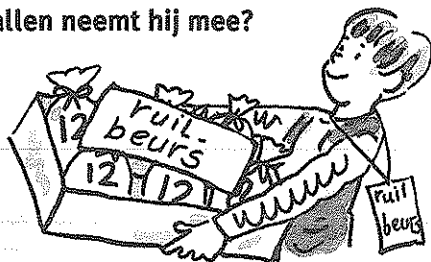
d a n s e n

en

l a c h e n



- ① Joris spaart stuiterballen. Hij gaat ermee naar een ruilbeurs. Hoeveel stuiterballen neemt hij mee?



$$6 \times 12 = 72 \text{ stuiterballen.}$$

- ② Joris heeft een mooie stuiterbal gezien en wil graag ruilen.

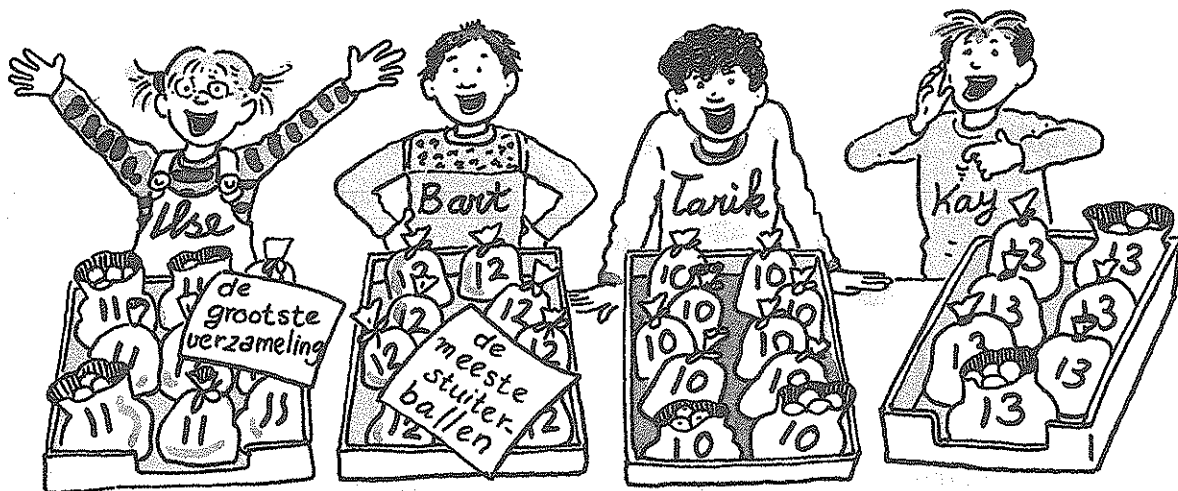
Hij heeft nog wat mooie plaatjes.



Voor hoeveel plaatjes krijgt Joris de stuiterbal? Voor

$$3 \times 12 = 36 \text{ plaatjes.}$$

- ③ 'Ik heb de meeste stuiterballen,' roepen deze kinderen. Wie heeft er gelijk?



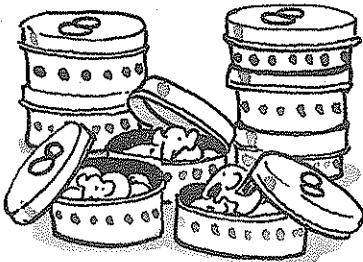
$$9 \times 11 = 99$$

$$8 \times 12 = 96$$

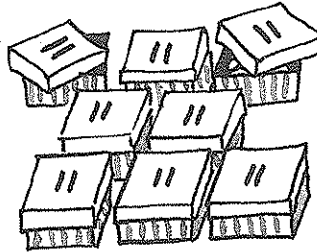
$$10 \times 10 = 100$$

$$7 \times 13 = 91$$

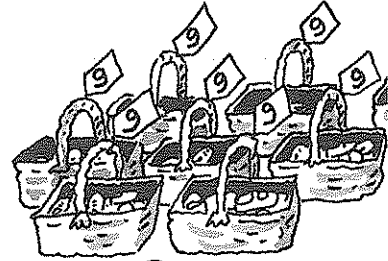
4 Joris kijkt ook bij andere kraampjes. Hoeveel is er? Zet de letters ervan onder het antwoord.



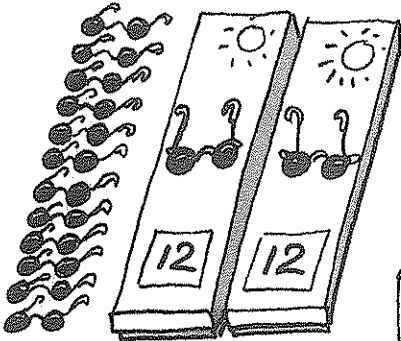
(m) olifantjes



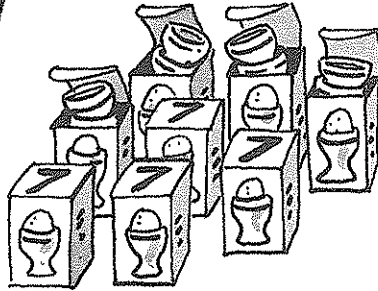
(t) gummetjes



(i) poppenschoent

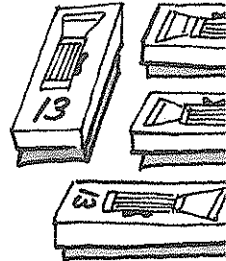
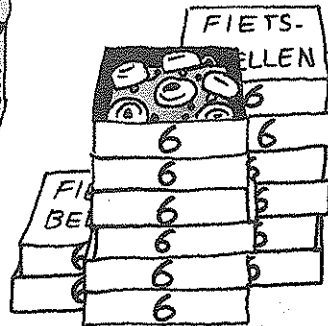


) zonnebrillen

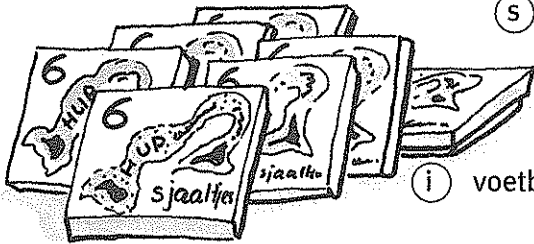


(s) eierdopjes

(i) fietsbellen

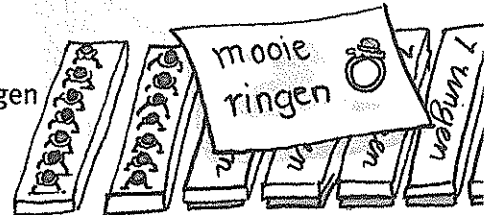


(d) zaklantaarr



(i) voetbalsjaaltjes

(o) ringen



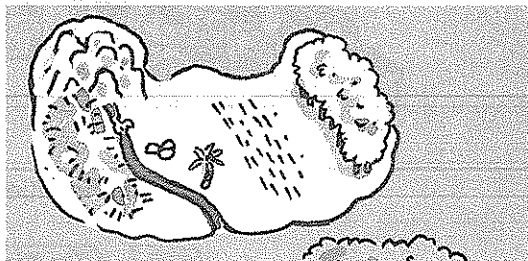
Joris denkt

52	72	88	42	56	64	36	49	84
d	i	t	i	s	m	o	o	i

!

1 Piraat Pandor heeft een schatkaart.

Maar van welk eiland is die kaart? Kleur de zee om dat eiland blauw.

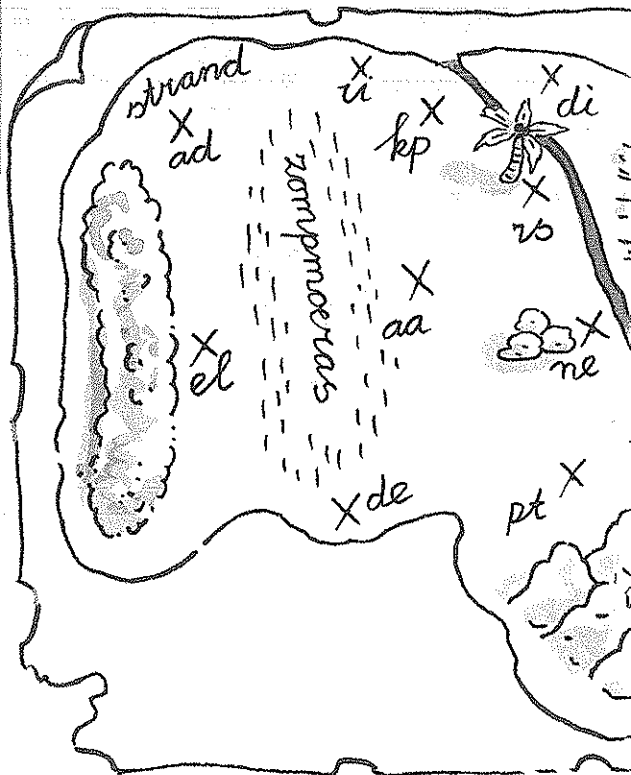


2 Zeerover Pandor heeft het schateiland gevonden.

hij de schat. Hoe loopt hij met zijn mannen? D

Kijk op de volgende bladzijde en zet de letter

het letterblok.



De schat zit in een

1	a	d	2	e	l	3	a	a	4	r
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Naam



- 1 Piraat Pandor staat met zijn mannen op het strand.
- 2 Ze lopen langs het bos.
- 3 Halverwege trekken ze door het Zompmoeras.
- 4 Na lang zwoegen komen ze bij de palm.
- 5 Pandor loopt langs de rivier naar de stenen. Ze steken de rivier over bij de waterval.

- 6 De schat is vast te vinden in de woeste bergen!



3 De mannen klimmen naar de nesten. Meet hoe hoog d
boven de grond
zitten. Zet de
letters in het
letterblok.

1 cm = mun

2 cm = gou

3 cm = man

4 cm = dia

5 cm = ten

6 cm = ren

7 cm = eie

8 cm = ken

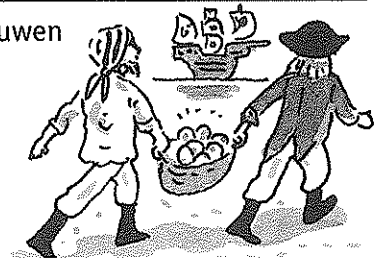


Pandor en zijn mannen vinden

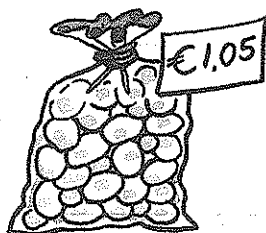
1	d	i	a	2	m	a	n	3	t	e	n	4	e	i	e	5	r	e	n
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Met deze kostbare schat sjouwen
ze terug naar hun schip.

Wat een geweldige schat!



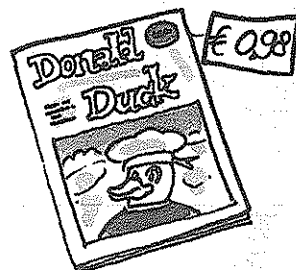
- 1 Sita doet boodschappen voor haar oma. Kijk maar wat ze koopt. Kleur de munten waarnaar...



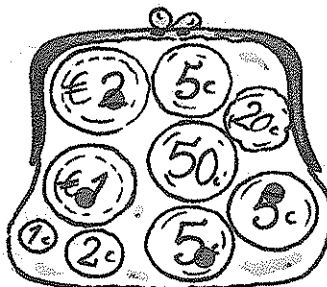
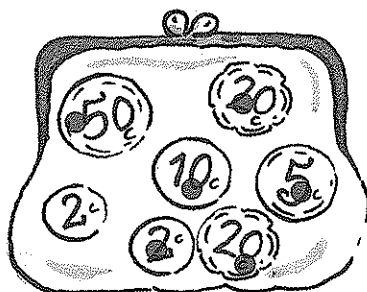
Een zakje krietjes



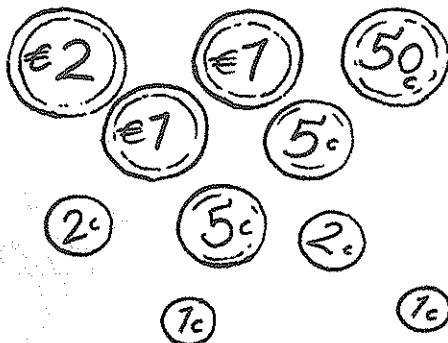
Een flesje hoestsiroop



Een Donald Duck



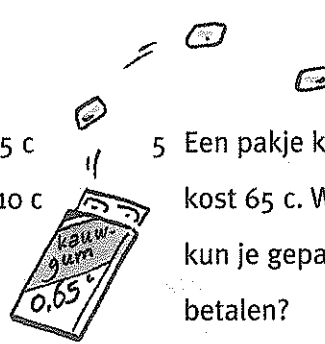
- 2 Sita heeft nog wat geld over. Wat kan ze gepast betalen? Kleur de vakjes met die bedragen.



1,51	2,60	3,12	2,18	3,50
1,65	5,00	1,10	1,95	2,00
1,54	3,10	4,60	3,34	3,62
4,00	5,80	1,75	6,25	1,55
2,05	3,20	1,30	4,80	2,50

3 Oma geeft Sita iets omdat ze haar lief vindt. Wat? Beantwoord de vragen en kleur het rondje om de bij het goede antwoord.

- 1 Met welke munten kun je € 1,45 gepast betalen?
- (p) € 1,-, 20 c, 20 c en 5 c
(e) € 1,-, 20 c, 10 c en 10 c
(d) € 1,-, 50 c en 5 c



- 5 Een pakje kauwgom kost 65 c. Waarmee kun je gepast betalen?
- (u) 2 x 20 c, 1 x 10 c
(a) 2 x 20 c en 3 x 1
(e) 1 x 50 c, 1 x 10 c en 1 x 1 c

- 2 Wat krijg je terug als je een zak appels van € 1,95 met € 2,- betaalt?
- (b) 50 c
(p) € 1,- en 5 c
(a) 5 c

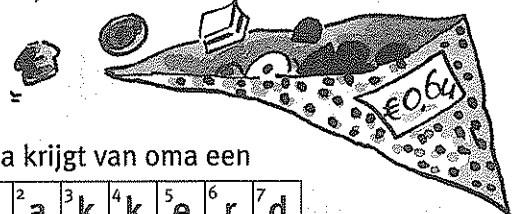


- 6 Met welke munten kun je € 0,75 gepast betalen?
- (r) 1 x 50 c, 2 x 10 c, en 5 x 1
(u) 1 x 50 c, 2 x 10 c en 3 x 2 c
(w) 1 x 50 c, 3 x 20 c en 2 x 10

- 3 Hoeveel is 3 munten van € 0,50 en 2 munten van € 0,10 samen?
- (r) € 1,20
(k) € 1,70
(s) € 1,60



- 7 Wat krijg je terug als je een zakje drop van € 0,64 met € 1,- betaalt?
- (n) 2 x 20 c en 2 x 2
(p) 1 x 20 c, 3 x 2 c
(d) 1 x 20 c, 1 x 10 c, 1 x 1 c



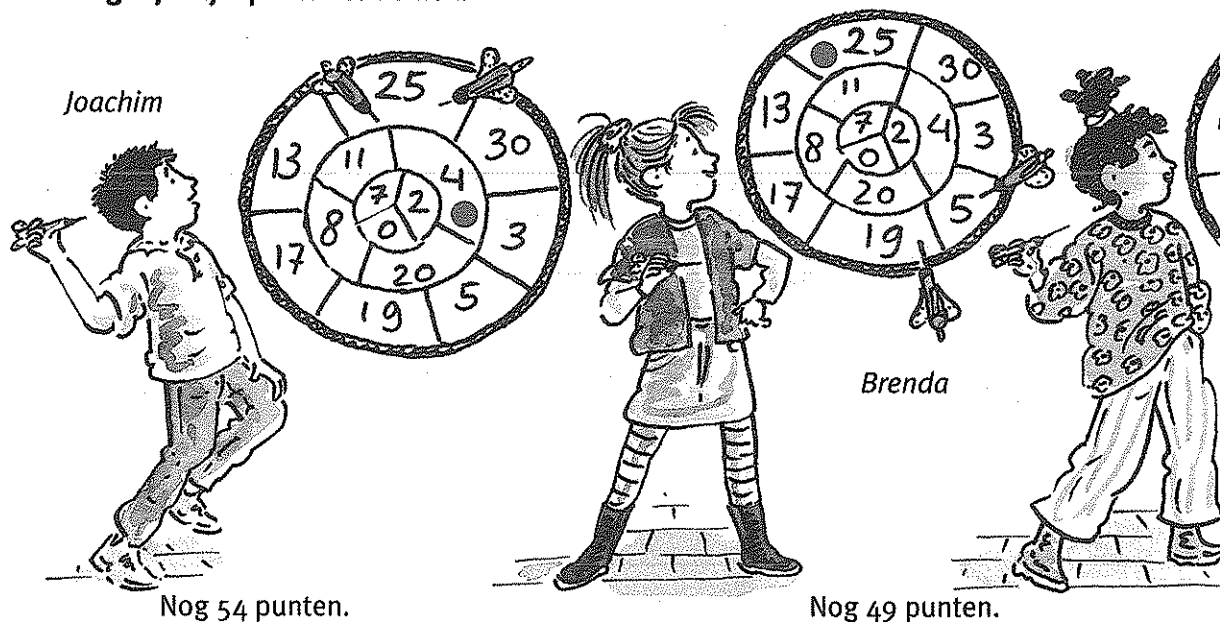
- 4 Een netje paaseitjes kost € 1,45. Je kunt dit gepast betalen met € 1,- en ...
- (r) 4 x 10 c en 2 x 2 c
(k) 2 x 20 c en 1 x 5 c
(h) 2 x 10 c en 1 x 5 c



Sita krijgt van oma een

1	2	3	4	5	6	7
p	a	k	k	e	r	d

- 1 Het is druk op het plein. De kinderen houden een wedstrijd en gooien pijltjes. Iedereen mogelijk bij o punten te komen.



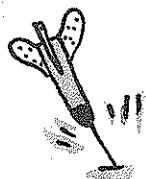
Kleur in welk vlakken

Joachim gooit om

bij nul te komen.

$$54 - 25 - 25 = 4$$

Dus nog 4 punten.



Kleur in welk vlak

Brenda moet

gooien om

bij nul te komen.

Vlakje 25

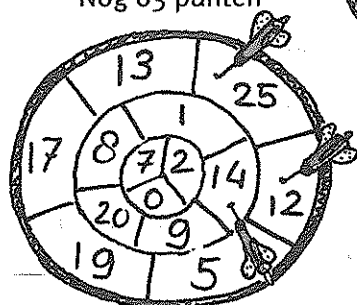


2 Kijk maar naar de borden. Wie komt er het dichtst bij de 0? Die heeft gewonnen. Wie wordt er kamp



Ron

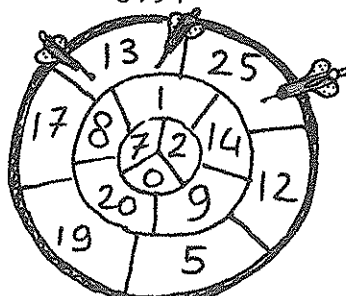
Nog 63 punten



Nog 12 punten.

Isaac

Nog 79 punten

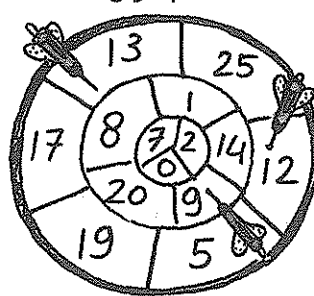


Nog 28 punten.



Nanja

Nog 52 punten

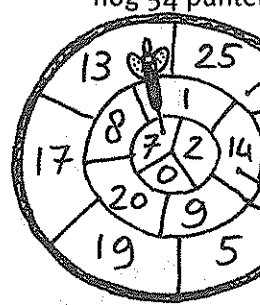


Over 18 punten.

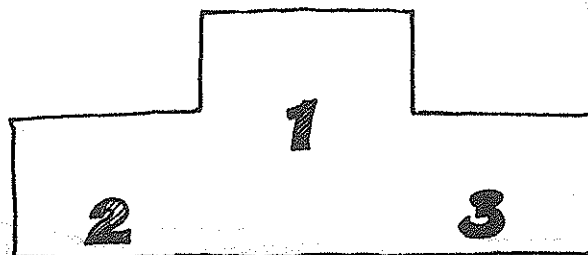
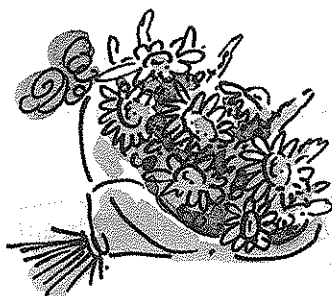


Juultje

nog 54 punten



Over 8 punten

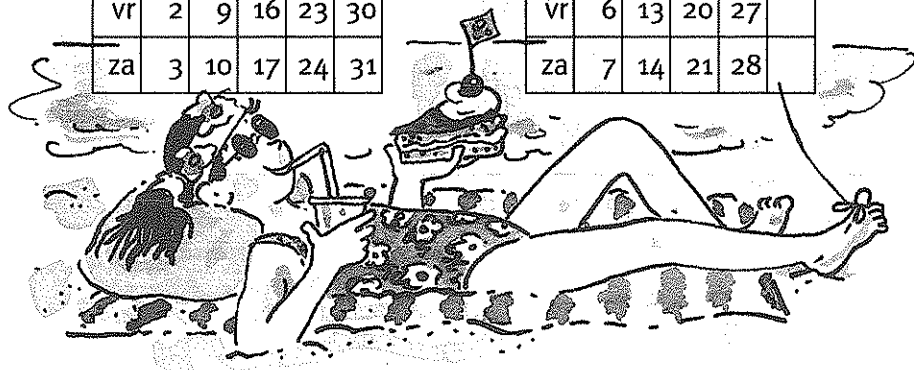


Wie is de nieuwe kampioen? Juultje

- 1 Wat een jarigen staan er in de schoolkrant! Allemaal kinderen die in de zomervakantie jarig zijn. Kleur de verjaardagen op de kalender.

juli						
zo		4	11	18	25	
ma		5	12	19	26	
di		6	13	20	27	
wo		7	14	21	28	
do	1	8	15	22	29	
vr	2	9	16	23	30	
za	3	10	17	24	31	

augustus						
zo	1	8	15	22	29	
ma	2	9	16	23	30	
di	3	10	17	24		
wo	4	11	18	25		
do	5	12	19	26		
vr	6	13	20	27		
za	7	14	21	28		



Ala je alle verjaardagen hebt gekleurd, zie je een getal.

Welk? 24

In groep 4 zitten toevallig ook vierentwintig kinderen!

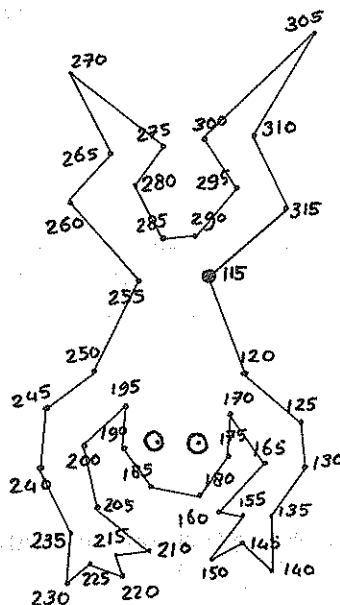
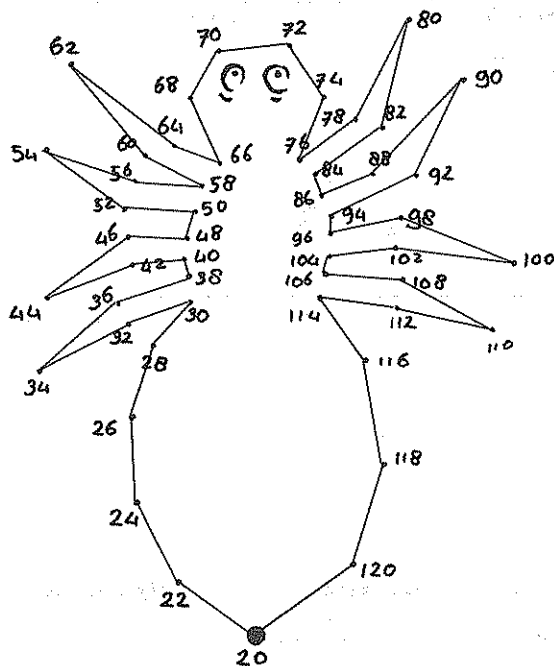
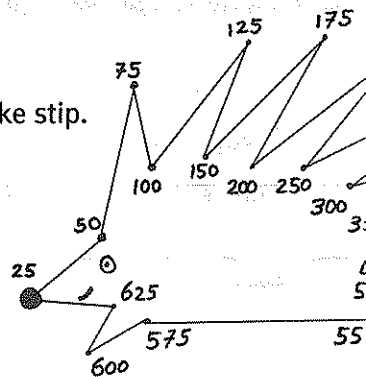
Wanneer is iedereen jarig?

- Jocaste, zondag 1 augustus
- Maarten, precies twee weken later
- Desireé, de eerste zondag van augustus
- Doris, een dag later
- Sandra, de zondag na Doris
- Benito, 20 juli.
- Michael, twee dagen later
- Wibe, maandag 19 juli
- Daan, precies een maand later
- Jos, José, Joris en Jas, allemaal verschillende jaren
- Bart, de eerste woensdag van augustus
- Roos, woensdag 18 augustus
- Janet, 8 juli.
- Beatrijs, de dinsdag na Janet
- Ingrid, precies een week later
- Paul, dinsdag 6 juli.
- Willem, de derde maandag van juli
- Delina, 22 juli.

1 Mirthe is dol op dieren. En ze zorgt er goed voor. Je kunt ontdekken welke dieren ze extra

Verbind steeds de punten en de dieren verschijnen.

- 1 Dit dier ontdek je als je stappen van 2 maakt. Begin bij de dikke stip.
- 2 Maak sprongen van 5.
- 3 Dit dier ontdek je met sprongen van 25.



Naam

- 2 Mirthe laat haar dieren aan een vriendinnetje zien. Maar die schrikt en ze rent weg. Mirthe gaat haar achterna. Welke weg nemen ze? Ze nemen stappen van 10. Ga hen achterna.

Begin bij 10, en ga verder tot je bij 200 bent. Zet er steeds een pijltje (→) tussen. Je mag niet schuin. De hokjes moeten elkaar raken.



Hana

Brit

10	→ 20	→ 30	200	190	50	200	200
20	90	40	70	170	180	190	160
30	60	← 50	60	80	160	→ 170	150
80	70	120	→ 130	→ 140	→ 150	180	190
100	80	110	160	150	180	190	→ 200
110	90	→ 100	140	170	40	170	200
100	130	110	120	180	190	80	180
120	70	150	160	20	200	100	110

Kleur de naam die naast het goede vakje 200 staat. Dat is de vriendin van Mirthe.

- 3 Die vriendin schrok wel, maar thuis heeft ze ook een dier. Hoe hij heet? Maak maar sprongen. Eerst van 8, dan van 4 en daarna van 6. Kleur die hokjes en je leest de naam van het lievelingsdier van Sterre.

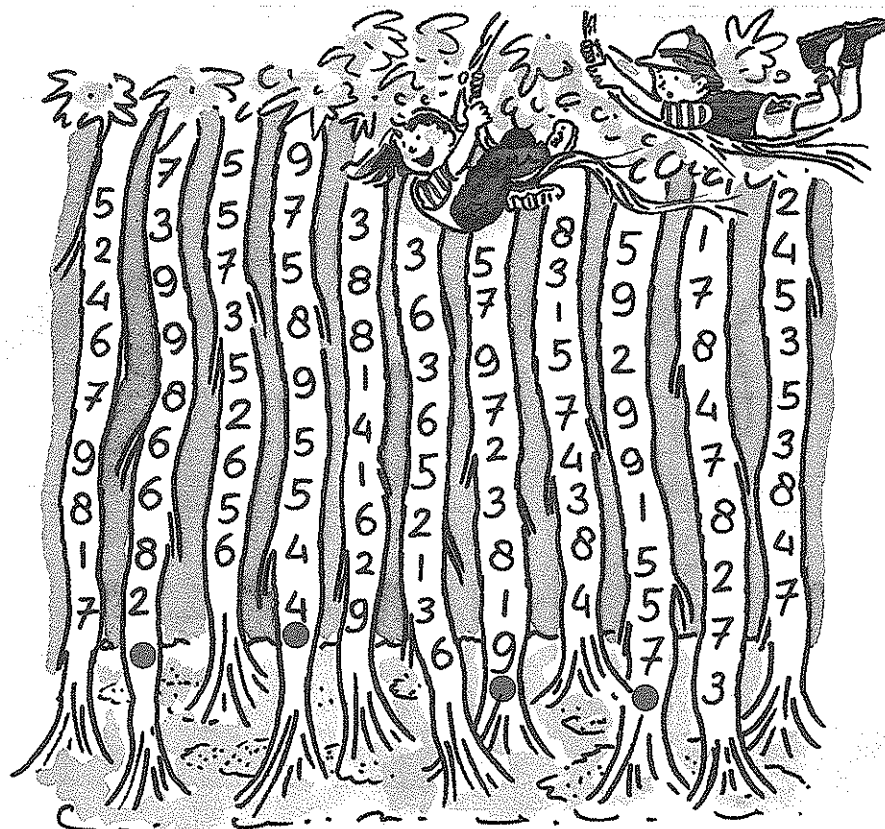


8	16	22
16	24	30
24	96	88
32	104	96
40	64	88
48	56	80
56	64	72

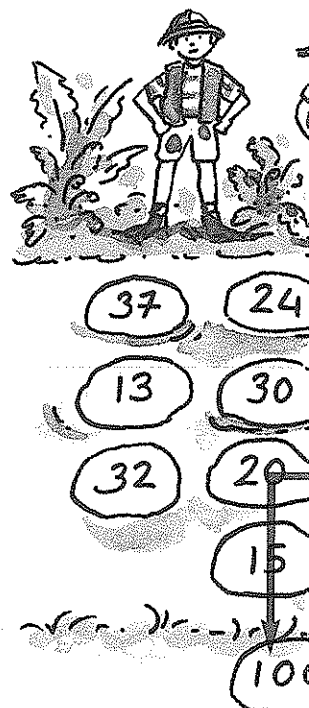
24	64	60
16	8	56
56	16	52
4	40	36
8	16	32
12	28	28
16	20	24

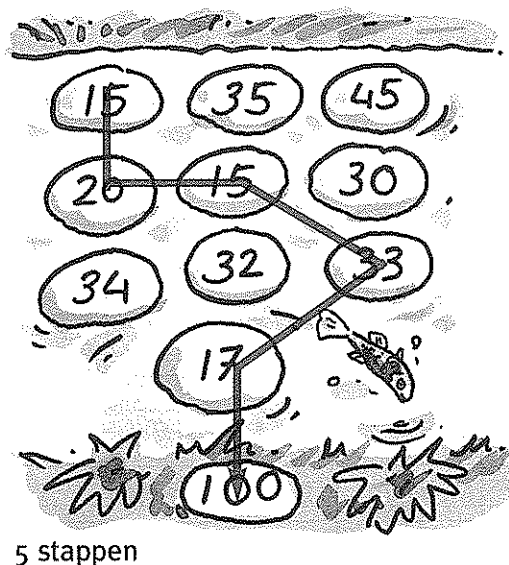
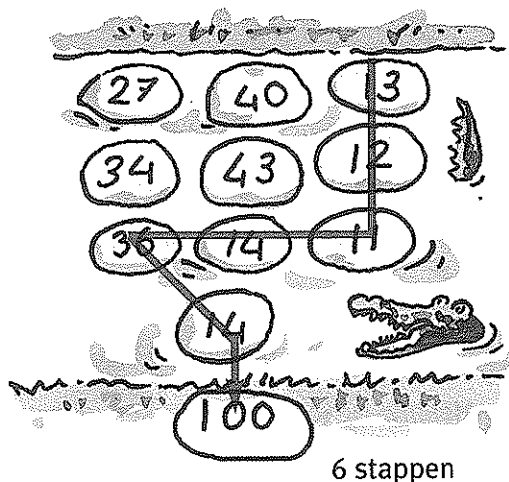
6	12
12	18
18	24
24	78
30	36
36	72
42	48

- 1 Iwan en Isolde zwerven door het oerwoud. Met lianen zwaaien ze boven het moeras naar de overkant. Halen ze dat? Want sommige lianen zijn te zwaar. Als de getallen in een liaan samen meer zijn dan 50 dan breken ze wanneer de kinderen er aan gaan hangen. Kleur de lianen die niet sterk genoeg zijn.

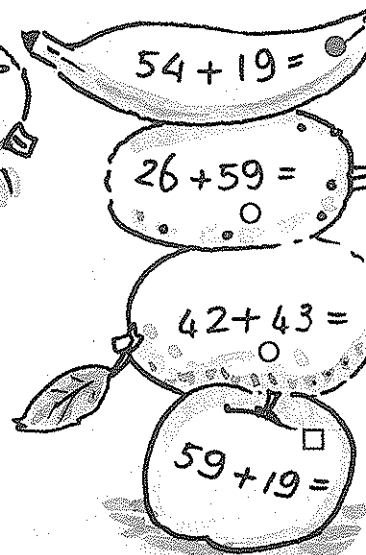
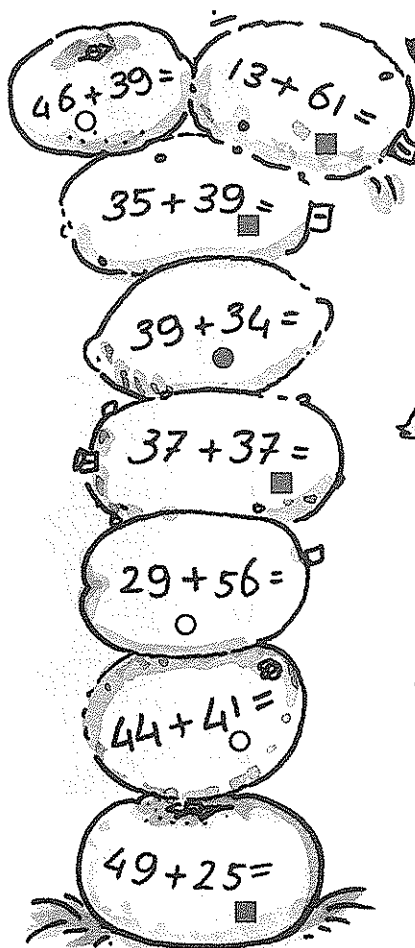


- 2 Isolde en Iwan moeten oversteken. Ze weten dat het veilig kan. Want dan stoten ze geen stenen, die samen 100 zijn, in 5 en in 6 stappen. Kleur de stenen waarop ze veilig over de rivier kunnen. Ze mogen ook schuin een steen gebruiken.



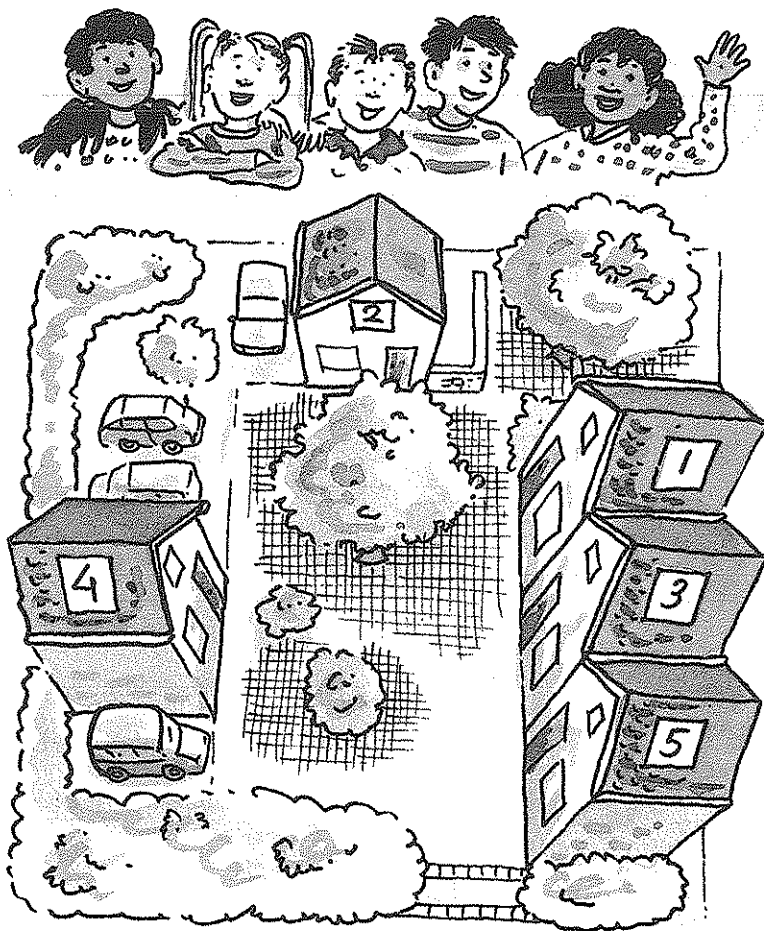


3 Iwan en Isolde krijgen trek. Gelukkig vinden ze prachtige vruchten. Maar welke vruchten kunnen ze veilig eten? Dit ontdekken ze als de de vruchtensommen gemaakt hebben.



Kleur de vruchten 74 rood en die van 78 groen. Kleur de 73 vruchten geel en de 85 vruchten oranje. De vier vierenzeventig vrucht giftig. De rest is lekker en gezond.

- 1 Deze vijf kinderen boffen. Ze wonen aan een plein waar ze heerlijk kunnen spelen. Dat doen ze dan ook. Maar waar wonen ze en wat is hun lievelingsspel? Zoek dat maar uit!



Akemi: Ik woon in huis 1
mijn vriendinnen houdt

Jorn: Naast mij woont A
andere kant naast me w

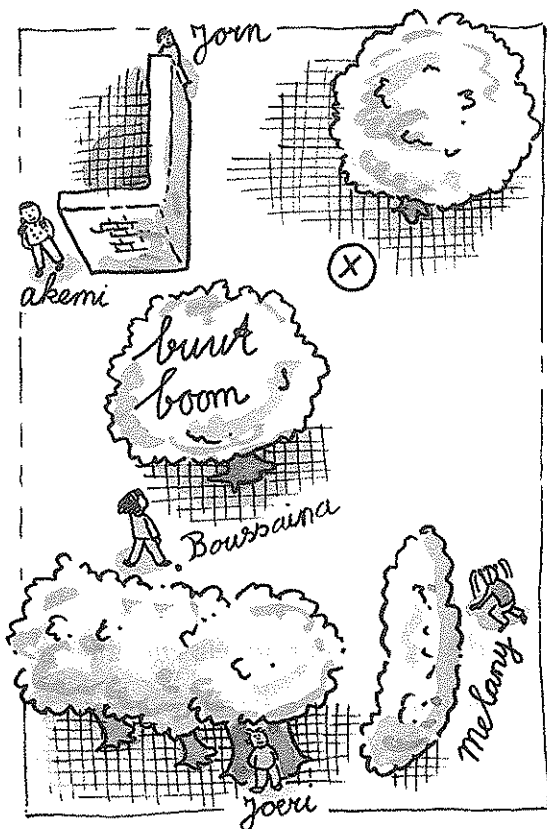
Joeri: Mijn overbuurvrou
verstoppertje. Het meis
het plein vindt stoepkrij

Melany: De jongen die t
vriendinnen in woont, v

Boussaina: Mijn vriendin
van me aan dit plein. De
mijn rijtje woont, vindt t

	nr	lievelin
Jorn	3	busk
Akemi	1	verst
Joeri	4	tikke
Melany	2	voetb
Boussaina	5	stoep

- 2 Vandaag spelen de kinderen van de buurt verstoppertje op het plein. Boussaina is hem.



Wie kan ze buten
vanaf de plek waar
ze staat.

Akemi

Wie ziet ze als ze
bij (X) staat?

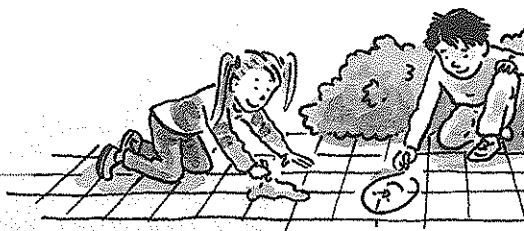
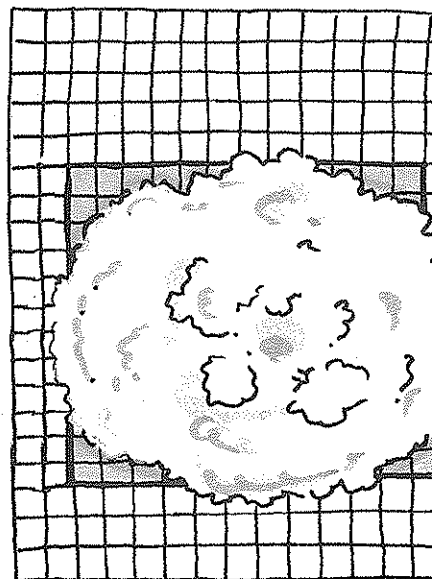
Melany en

Jorn

Wie ontdekt
Boussaina dus
nog niet?

Joeri

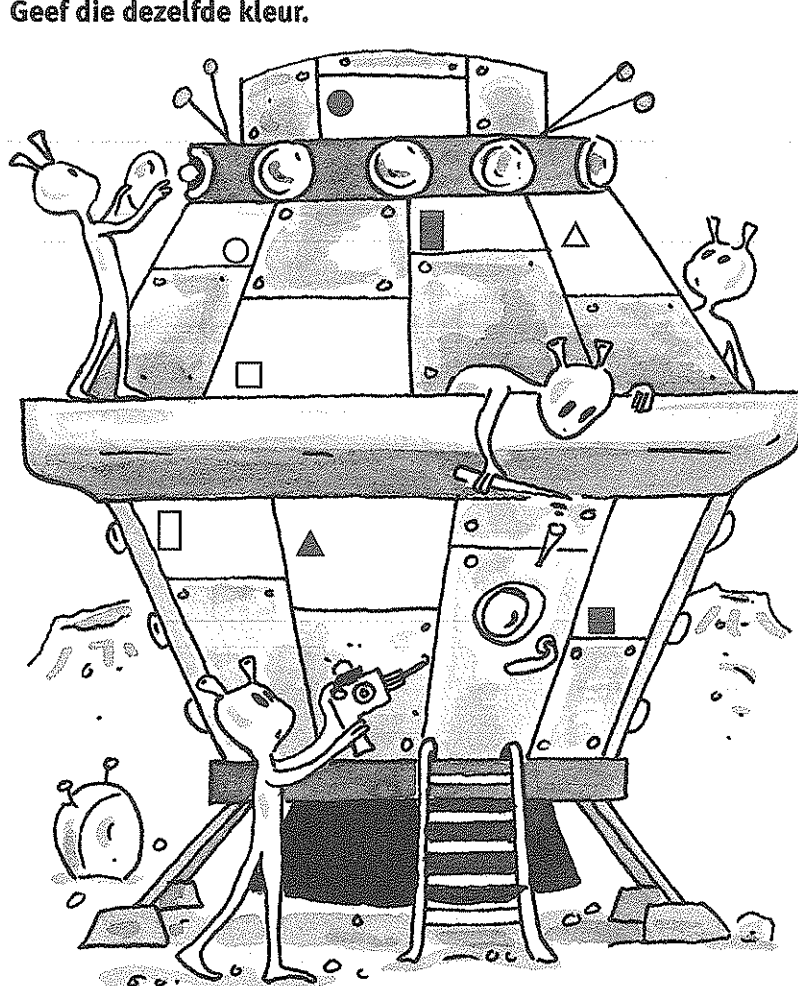
- 3 Bij de buutboom willen de kinderen gaan stoepkrijten. Hier zie je dat s
Hoeveel tegels kunnen ze versiere



$$20 \times 17 = 340 - 12 \times 12$$

$$= 196 \text{ tegels.}$$

- 1 Zestien marsmannetjes bouwen een ruimteschip. Maar dit ruimtevaartuig is nog niet klaar. De ontbrekende stukjes komen? Geef die allemaal een eigen kleurtje. En welke stukken pasten er? Geef die dezelfde kleur.

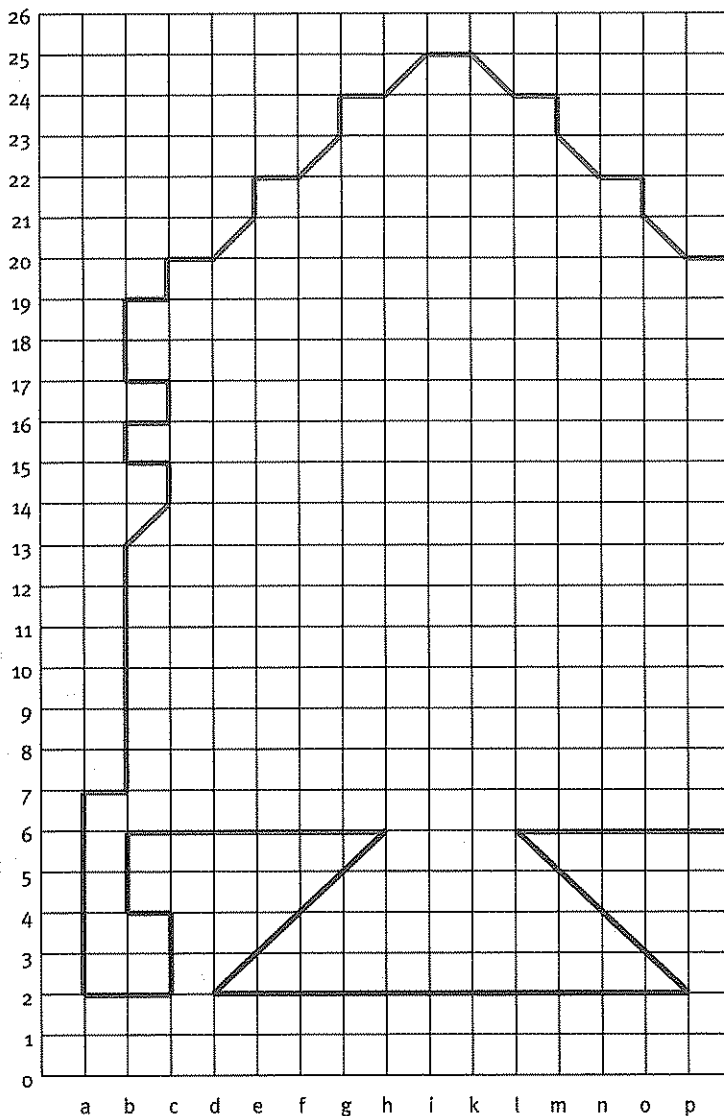
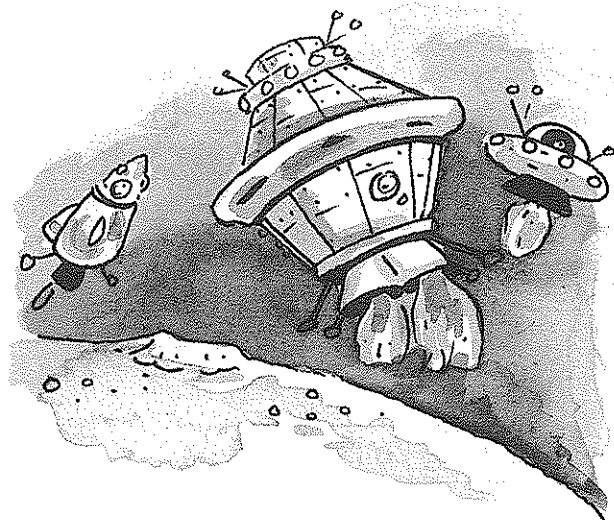


- 2 In zo'n ruimteschip moeten ze bouwen, zodat ze kunnen vliegen. Hoeveel marsmannetjes moeten ze bouwen, zodat ze kunnen vliegen?

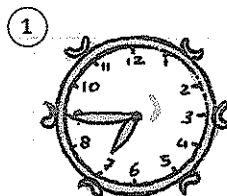
4 ruimteschepen.

3 Er zijn ook andere ruimtevaartuigen.
Dat kun je ontdekken door van punt tot
punt een lijntje te trekken.

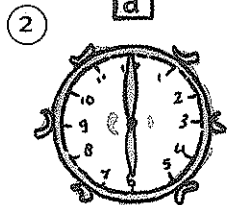
Begin op: A2, A7, B7, B13, C14, C15, B15,
B16, C16, C17, B17, B19, C19, C20, D20,
E21, E22, F22, G23, G24, H24, I25, K25,
L24, M24, M23, N22, O22, O21, P20, Q20,
Q19, R19, R17, Q17, Q16, R16, R15, Q15,
Q14, R13, R7, S7, S2, Q2, Q4, R4, R6, L6,
P2, D2, H6, B6, B4, C4, C2, A2.



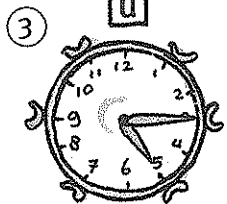
- 1 Er komt een groot feest feest op het kasteel. De fee heeft Assepoester beloofd een prachtig feest nemen. Assepoester kijkt steeds vol spanning naar de klok. Zet de letter van het passende woord in het letterblok.



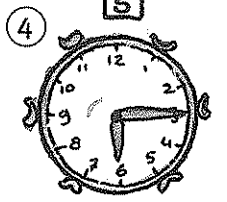
a



u



g



u

- t Over een kwartier is het half acht.

Dan komt de fee me met de koets halen.

- n Drie uur geleden was het half 4. Ik vroeg de fee om hulp.

- g Over tweeëneenhalf uur is het kwart voor 8.

Dan ben ik eindelijk in de feestzaal

- a Over 3 kwartier is het half acht.

Dan komt de koets me halen.

- s Over 5 uur slaat de klok 12 uur.

Ik moet dan weg van het feest.

- ij Een uur en een kwartier geleden was het 3 uur.

De fee belooft mij een jurk.

- u Over twee uur is het 8 uur. Dan dans ik heerlijk met mijn prins.

- u Over anderhalf uur is het kwart voor 8.

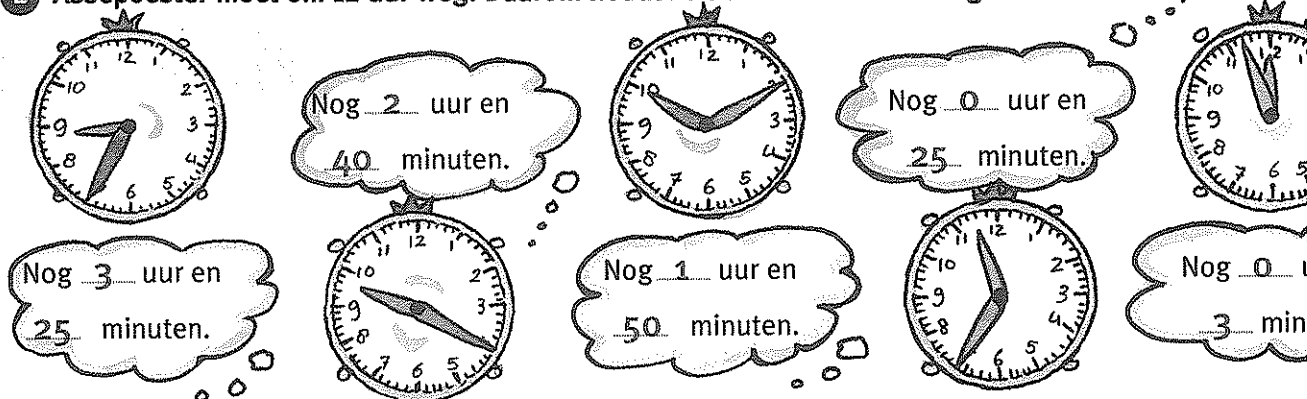
Dan begint het feest.



Assepoester gaat naar het feest voor prins

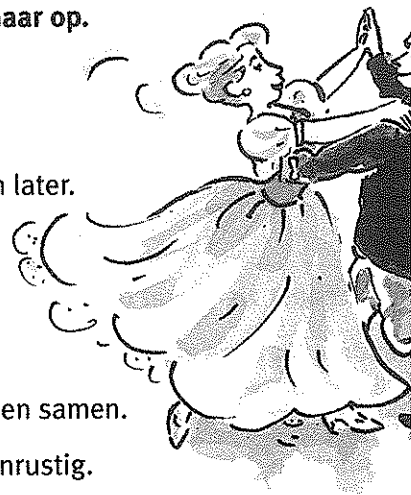
1	2	3	4	5	6	7
A	u	g	u	s	t	ij

2 Assepoester moet om 12 uur weg. Daarom houdt ze de klok steeds in de gaten. Hoeveel tijd heeft ze



3 Heeft Assepoester het naar haar zin? En let ze op de tijd? Schrijf maar op.

- 8.00 uur Om precies 8 uur stap ik uit de koets.
- 8.07 uur Het is een lange trap naar boven. Ik ben daar 7 minuten later.
- 8.15 uur En 8 minuten later dans ik in de danszaal.
- 8.45 uur Een half uur later zie ik eindelijk mijn droomprins.
- 8.50 uur Na 5 minuten gaan we wat lekkers drinken.
- 9.50 uur Een uur lang dansen we. Daarna gaan we zitten en praten samen.
- 10.10 uur 20 minuten praat de prins aan een stuk door. Ik word onrustig.
- 10.25 uur Een kwartier later praat de prins nog steeds. Ik geef een beetje.
- 11.25 uur Daarna dans ik een uur met een lakei. Heerlijk is dat.
- 11.55 uur Dertig minuten later zit ik in de koets.

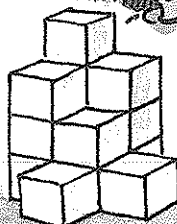


Wat een si
prins, maar
een leuk fe

In bouwspeeltuin 'De Blokhut' mag je je eigen hut bouwen. De baas van de speeltuin heet Sandra. Zij wil een mooie huttenflat in 'De Blokhut'. Ze vraagt aan de kinderen om daarvoor een tekening te maken. Die tekenen hun flat van 4 kanten: voor - achter - links en rechts.

Dan kun je goed zien hoe hij er van alle kanten uit komt te zien. En ze maken ook nog een tekening van bovenaf. De flat moet 4 blokken hoog worden en er mogen 14 blokken worden gebruikt.

Rosa



voor



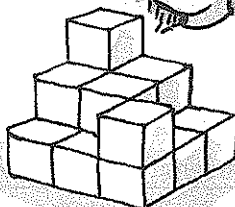
achter



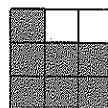
4	3	0
3	2	1
0	1	0

boven

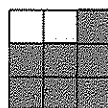
Ilse



voor



achter



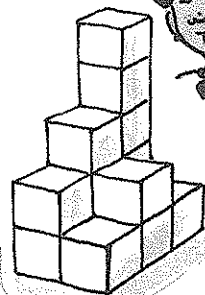
3	2	1
2	2	1
1	1	2

boven

1 Hiernaast zie je wat de kinderen tekenden. Maar ze zijn nog niet klaar. Maak het maar af. Als je wilt, kun je de huttenflats met kleine blokjes nabouwen.

Wie heeft er een toren van precies 4 hoog en 14 blokken? Rosa

Ravi



voor



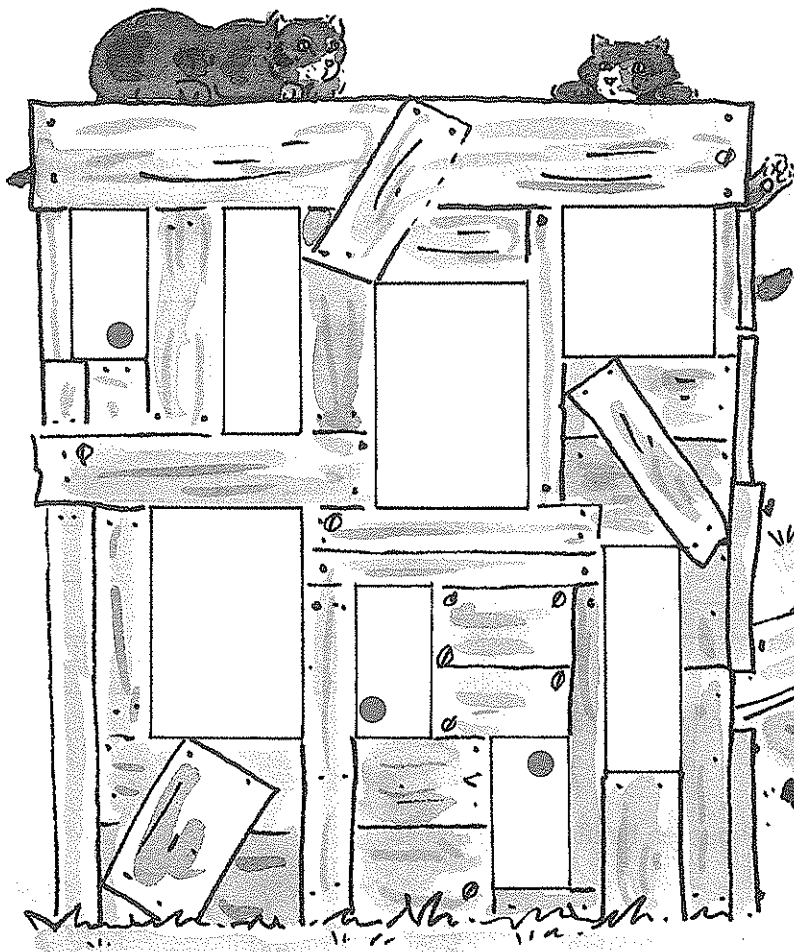
achter



5	1
3	2
2	1

boven

- 2 Sandra bouwt met de kinderen de huttenflat. Wat wordt hij mooi! Dat vinden de katten uit de buurt. Zo'n mooie kattenbak hebben ze nog nooit gehad! De kinderen maken daarom de gaten dicht.



Het gaat om de gaten in de tekening van 2 centimeter hoog en 1 centimeter breed zijn. Kleur die groen. ●

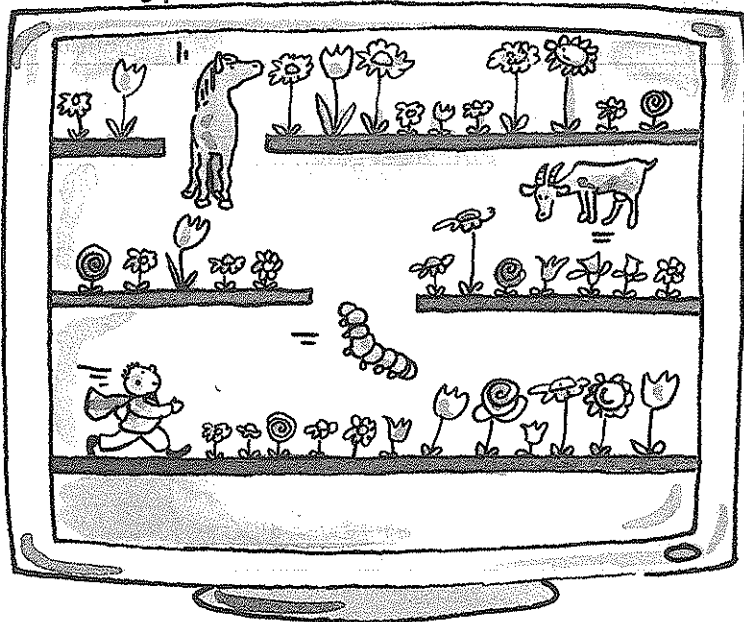
Hoeveel gaten moeten er nog dicht?

5 gaten.



Gelukt? Dan kan de prachtige hutte in gebruik worden genomen!

- 1 Dorijn en Ilona spelen een computerspel. Met het mannetje SuperDuko rennen ze over het scherm. SuperDuko plukt bloemen. Elke kleine bloem is 15 punten waard. Elke grote bloem is 25 punten.



- 2 Dorijn heeft 300 punten en Ilona 345. Hoeveel kleine bloemen hebben zij elk? Kies een paar manieren. Kies

Een kleine bloem (KB) geeft

Een grote bloem (GB) geeft

Dorijn 300 pnt		
GB	KB	
12	0	
0	20	
9	5	
6	10	
3	15	

Als SuperDuko alle kleine bloemen plukt, hoeveel punten heeft hij dan? $23 \times 15 = 345$ punten.

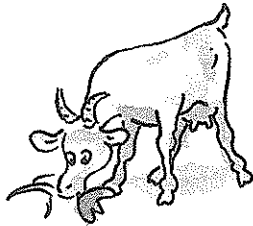
Als SuperDuko alle grote bloemen plukt, hoeveel punten heeft hij dan? $13 \times 25 = 325$ punten.

Hoeveel punten kan SuperDuko in totaal halen? 670 punten.



- 3** In het spel verschijnen steeds rupsen, geiten en paarden. Die proberen de bloemen op te eten. En die probeert SuperDuko die dieren te ontwijken. Maar dat lukt niet altijd! Hoe vaak zijn de dieren langs gek? Bedenk daar zelf een paar manieren voor. Zet die in het overzicht.

Als een rups een bloem opeet, verlies je 5 punten.



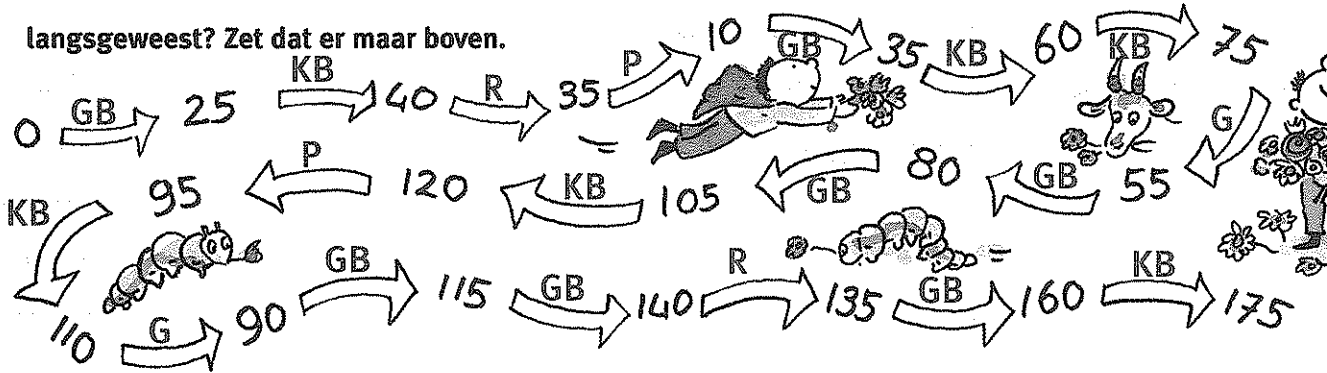
Als een geit een bloem opeet, verlies je 20 punten.

Als een paard een bloem opeet, verlies je 25 punten.

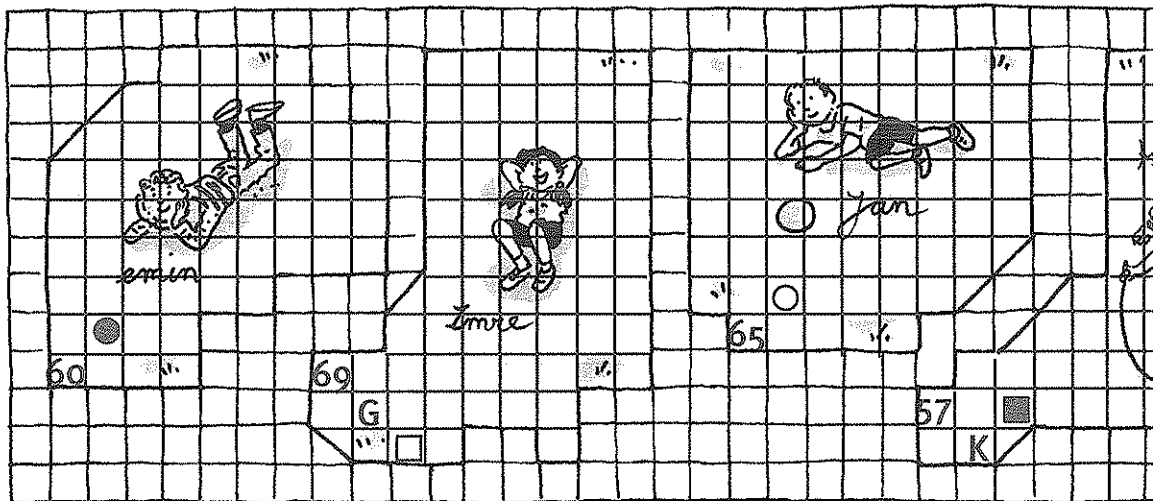


Dorijn 70 pnt			Ilona 100	
rups	geit	paard	rups	geit
0	1	2	0	0
1	2	1	1	1
2	3	0	2	2
4	0	2	3	3
5	1	1	4	4

- 4** Hier zie je de punten die SuperDuko verzamelt. Teken boven de pijlen wat er is gebeurd. Heeft SuperDuko een grote bloem (GB) of een kleine bloem (KB) geplukt? Of is er een rups (R), een geit (G) of een paard langsgeweest? Zet dat er maar boven.



- ① Het is lekker weer. Hanne, Imre, Jan en Emine zoeken allemaal een grasveld om lekker te spelen. Welk grasveld is het grootst? Zet daar een G in. En welk is het kleinst? Zet daar een K in.



- ② Oei, dat gras is wel erg lang en kriebelt. Dat moet hoognodig gemaaid worden. Ze hebben allemaal verschillende grasmaaiers, Hoe lang doet iedereen over zijn grasveld? Waar kunnen ze dus het snelst lekker liggen?

Welk grasveld is het snelst gemaaid?

Het grasveld van Hanne

Emine's grasmaaier maait

Ze doet 30 minuten over

Hanne's grasmaaier maait

Ze doet 17 minuten over

Imre's grasmaaier maait

Ze doet 23 minuten over

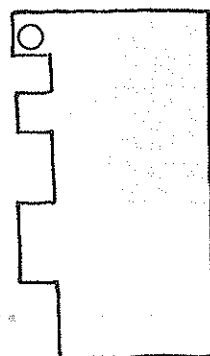
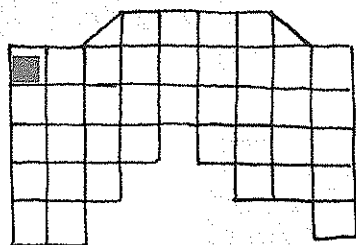
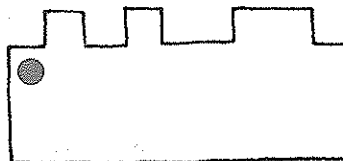
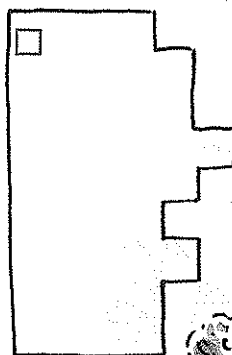
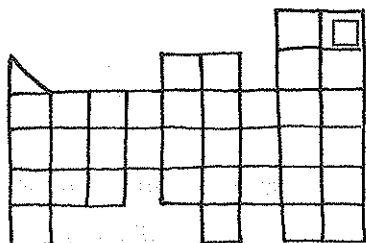
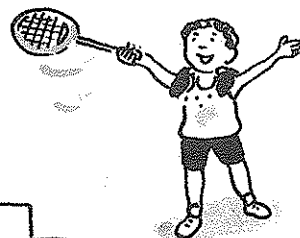
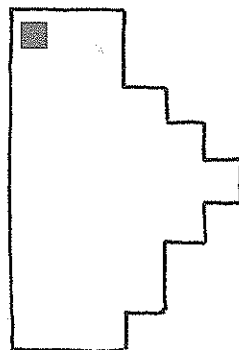
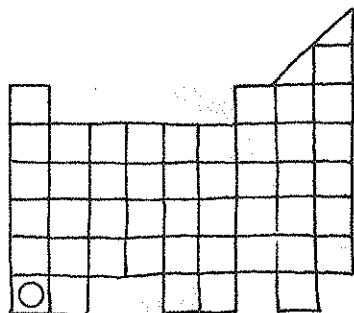
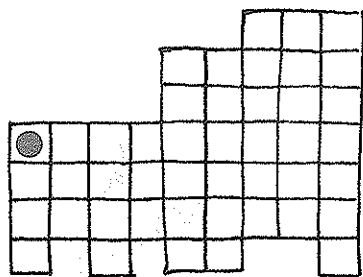
Jan's grasmaaier maait

Hij doet 22 minuten over

3 Aan elk grasveld ligt een terras en ook nog een vijver.

Welk terras hoort bij welk grasveld? Geef die dezelfde kleur.

Kleur ook de vijver die daarbij hoort.



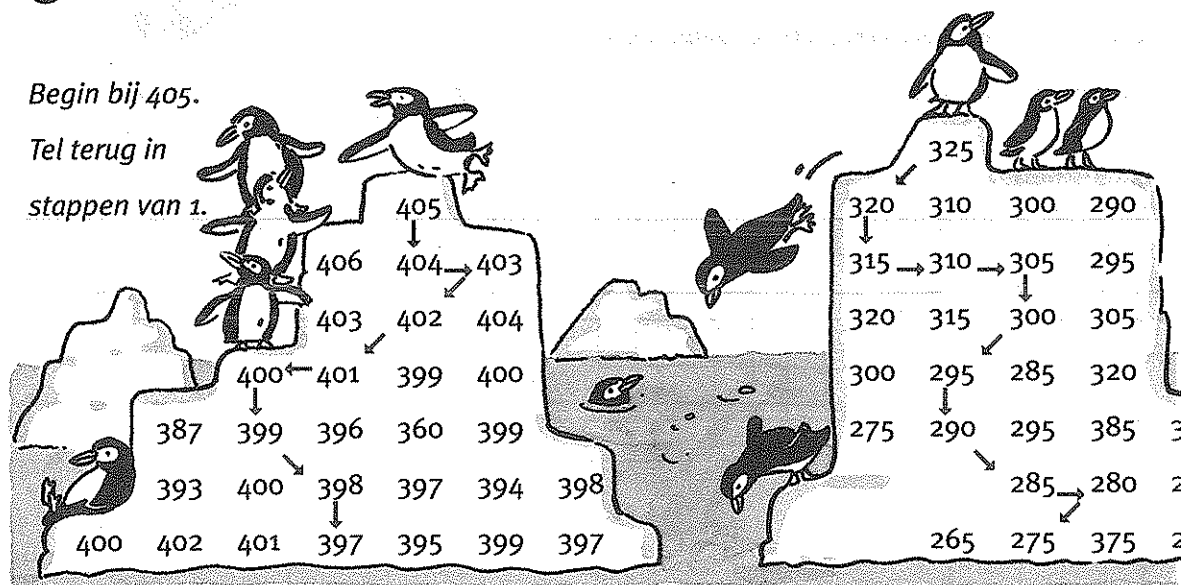
En nu?

Spelen ma

- 1 De pinguïns hebben mooie glijbanen. Kleur de goede. Je mag recht naar beneden, schuin naar beneden of recht naar rechts.

Begin bij 405.

Tel terug in
stappen van 1.



- 2 De pinguïns hebben trek in een visje. De vissen zwemen in scholen rond. Welke school

Tel de hokjes waar de vissen in zwemmen en je weet het.

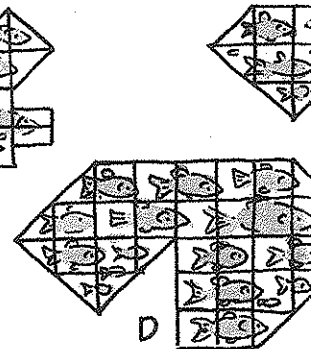
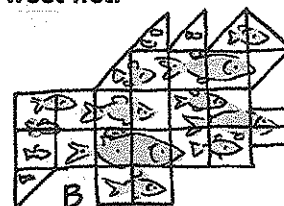
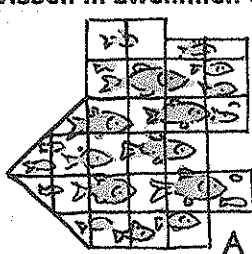
A telt 25 hokjes.

B telt 20 hokjes.

C telt 22 hokjes.

D telt 28 hokjes.

In school D kunnen de pinguïns de meeste vis vangen.



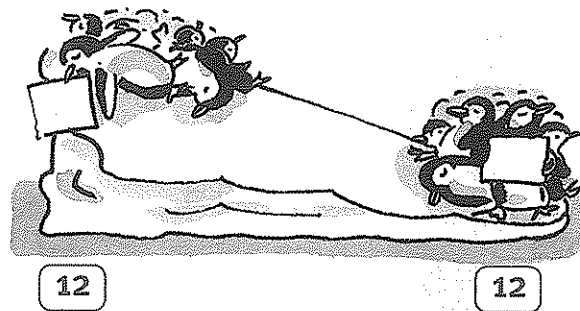
D

- ③ De pinguïns willen slapen. Maar ze zitten teveel op een kluitje. Daardoor kantelen de ijsschotsen. H moeten er aan elke kant liggen om de ijsschots in evenwicht te houden? Schrijf dat er maar bij.

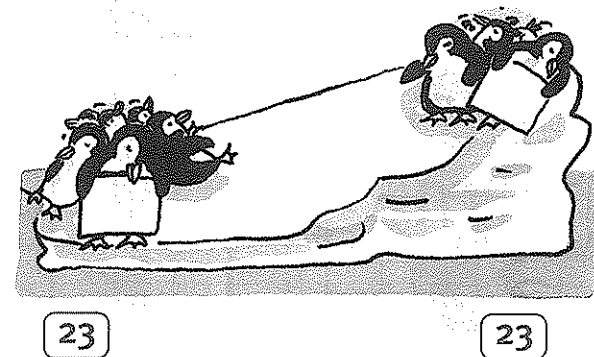
30 pinguïns willen hier slapen.



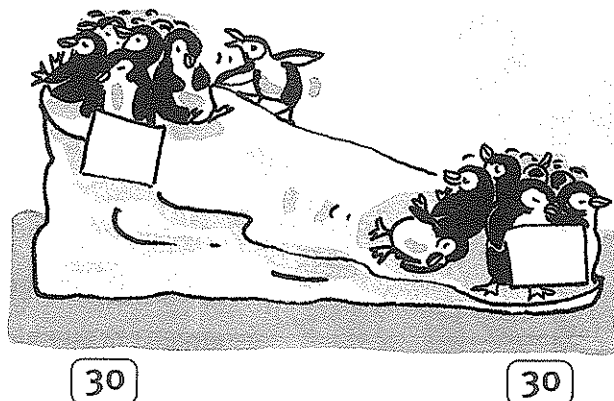
24 pinguïns willen hier slapen.



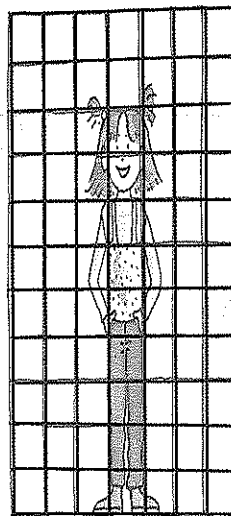
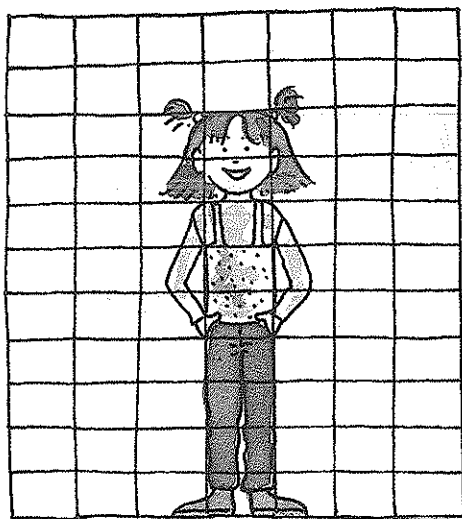
46 pinguïns willen hier slapen.



60 pinguïns willen hier slapen.

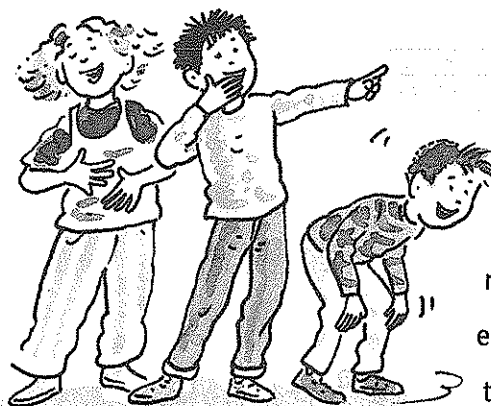


- 1 Maxim en Kitty zijn met hun hondje Flappie in Spiegelland. Ze lopen eerst langs de lachende spiegels. Hoe zien ze eruit in de spiegels? Teken dat maar.

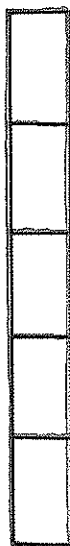
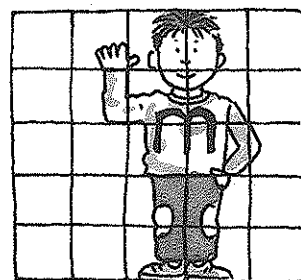


Dit is Kitty.

← Deze spiegel
maakt haar twee
keer zo dun.

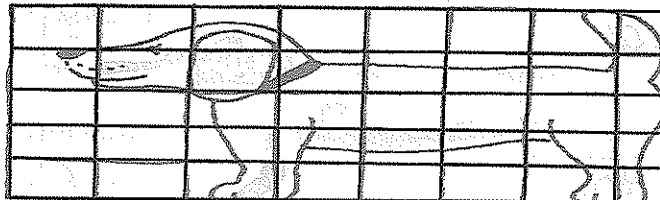
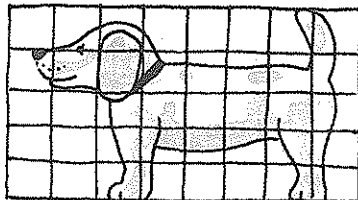


Maxim zie je hier
rechts. De spiegel
ernaast maakt hem
twee keer zo lang.

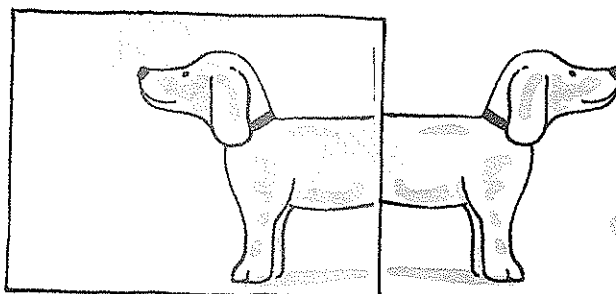
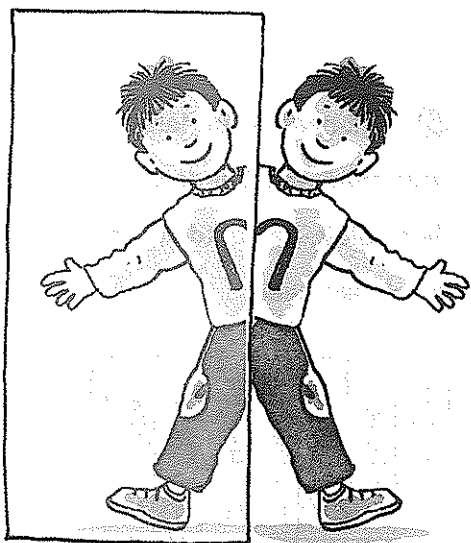


Dit is Flappie.

Deze spiegel maakt je
twee keer zo breed.



2 In het spiegeldoolhof zie je soms vreemde dingen. Kitty moet erg lachen om Maxim. En Flappie ziet er grappig uit! Teken Maxim en Flappie in de spiegels.



1 In het zwembad wordt hard gewerkt!

De kinderen oefenen voor hun zwemproef. Eerst moeten ze minstens 10 meter onder water zwemmen.

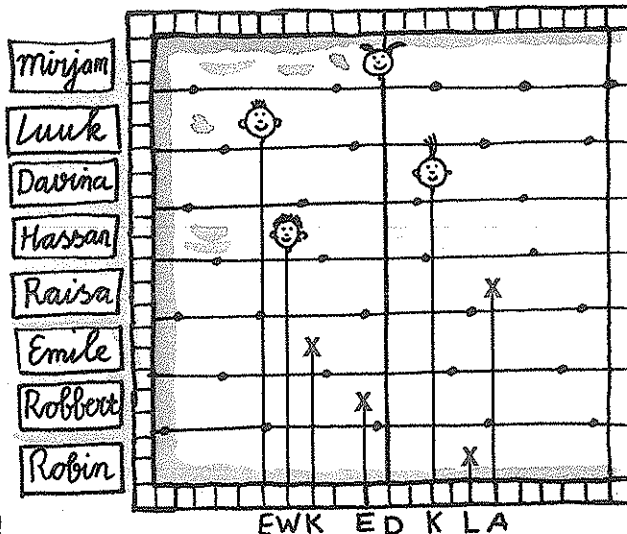
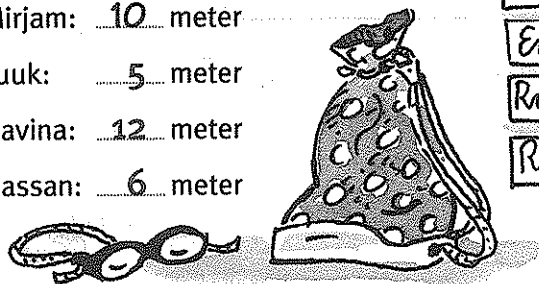
Hoe ver komen ze?

Mirjam: 10 meter

Luuk: 5 meter

Davina: 12 meter

Hassan: 6 meter



2 Teken bij 1 maar waar deze kinderen boven water komen.

Raisa: 15 meter

Emile: 7 meter

Robbert: 9 meter

Robin: 14 meter



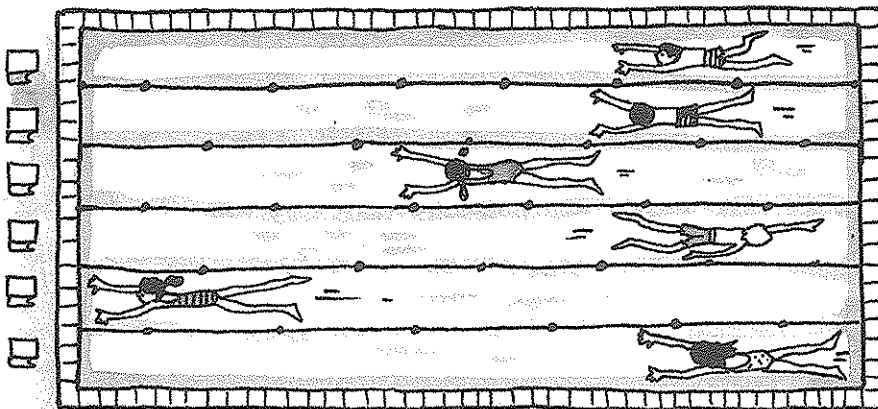
3 Kijk naar de kind

zwembadrand. Zet de letterblok. Dan ontdek je het zwembad heet.

Mirjam	Luuk		Davina	Hassan	Raisa
d	e		k	w	a

4 Er moet natuurlijk flink gezwommen worden. De kinderen zwemmen eerst twee baantjes schoolslag, twee baantjes borstcrawl en dan twee baantjes vlinderslag.

Hassan
Robbert
Mirjam
Luuk
Raisa
Davina



Zoek uit in welk baantje de kinderen zwemmen en welke zwemslag ze doen.

Hassan is al net zo ver als

Davina.

Luuk zwemt in borstcrawl.

Raisa heeft bijna haar vierde baantje af.

Mirjam heeft Luuk al ingehaald.

Davina zwemt in vlinderslag.

Robbert is net ingehaald door Mirjam.



	<i>welk baantje?</i>	<i>welke slag?</i>
Hassan	zesde	vlinderslag
Robbert	vierde	borstcrawl
Mirjam	vierde	borstcrawl
Luuk	derde	borstcrawl
Raisa	vierde	borstcrawl
Davina	zesde	vlinderslag

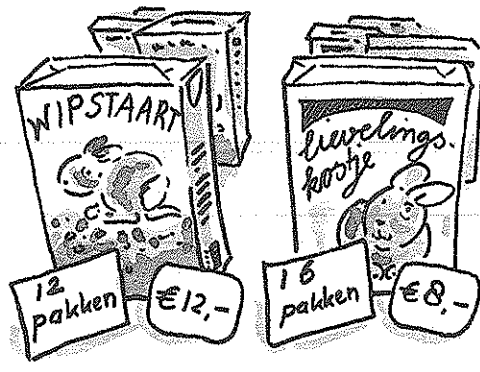
- ① Sam en Maud mogen een konijntje kopen. In de dierenwinkel zien ze een prachtig dier kopen ze. En ze willen meteen ook konijnenvoer voor Speurneus. In alle pakken zit evenveel voer. Welk konijnenvoer is het goedkoopst?



Wipstaart kost € 1,- per pak.

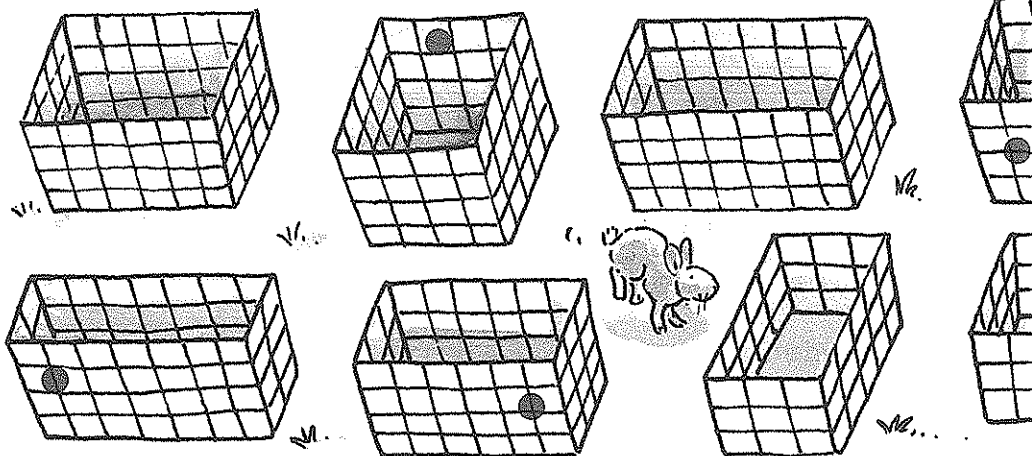
Konijnenvriend kost € 1,50 per pak.

Lievelingskostje kost € 0,50 per pak.

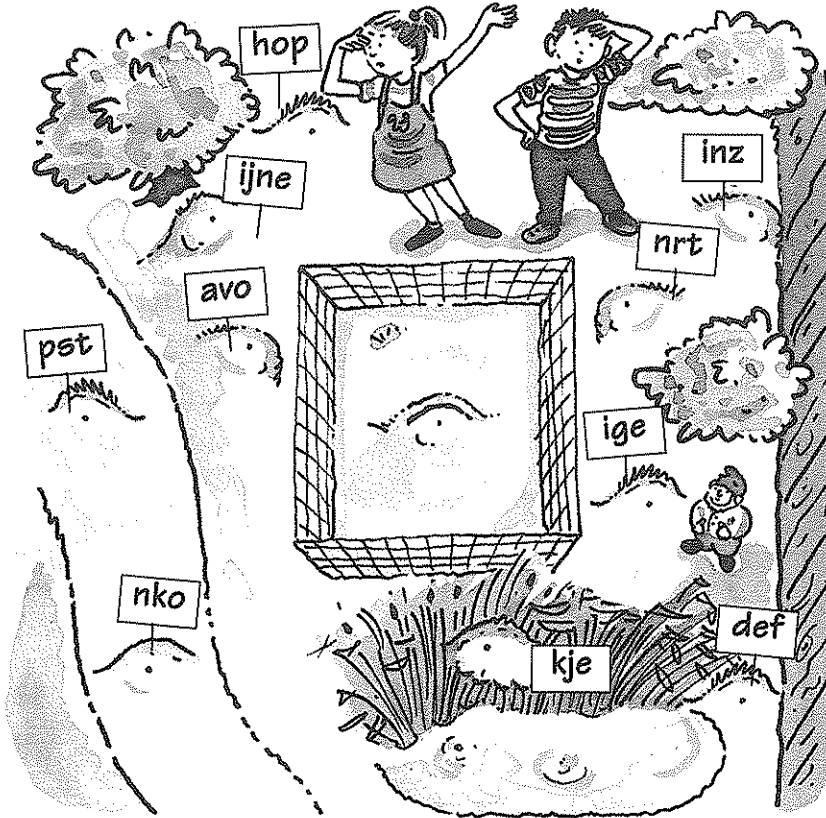


Het goedkoopst is Lievelingskostje.

- ② Maud en Sam zetten het hok van Speurneus in hun tuin. Ze willen er een mooie ren omlopen maken. Ze gebruiken ze gaas van 4 hokjes hoog en 18 hokjes breed. Welke 4 rennen kunnen ze maken?



3 Na een paar dagen kunnen ze Speurneus niet vinden. Ze zien wel dat hij allemaal gangen heeft gegraven. En Sam en Maud zien allemaal konijnenholen. Waar zou Speurneus zitten? Dat kun je ontdekken door te meten. Waar kom je uit? Kleur die letters en schrijf ze in het letterblok.



Speurneus zit

¹ i	n	² z	³ ij	n	e	⁴ i	g	e	⁵ n	h	o	⁶ k	j	e
----------------	---	----------------	-----------------	---	---	----------------	---	---	----------------	---	---	----------------	---	---

- 1 Speurneus groef een gang en kwam bij de schutting boven. Op het kaartje zit dat holletje precies 5 cm van het holletje in zijn hok.
- 2 Het konijn groef in de richting van de boom. Hij kwam boven op precies 4 cm van het holletje in zijn hok.
- 3 Speurneus groef in de richting van de tuinkabouter. Na precies 3 cm van het holletje in zijn hok kwam hij weer boven.
- 4 Speurneus groef een gang en kwam midden op het pad boven. Op de kaartje zit dat holletje precies 5 cm van het holletje in zijn hok.
- 5 Het konijn kwam middenin het rijspad. Het holletje zit precies 3 cm van het holletje in zijn hok.

In tekenfilmstudio 'Teken 't maar' wordt hard gewerkt. Ze maken daar een nieuwe film.

Niemand mag erin want de film moet geheim blijven.

1 Ook de titel van de nieuwe film is nog geheim.

Maar je kunt hem wel ontdekken. Dan moet je de getallen op de goede plaats in de film zetten. Maak de optelsommen links en keersommen rechts. Probeer het maar.



Gebruik:

12 - 37 - 27 - 10 - 10 - 20

^u 12	+	^s 10	=	^k 22
+		+		+
ⁱ 27	+	^s 10	=	^a 37
=		=		=
^l 39	+	ⁿ 20	=	^m 59

Gebruik:

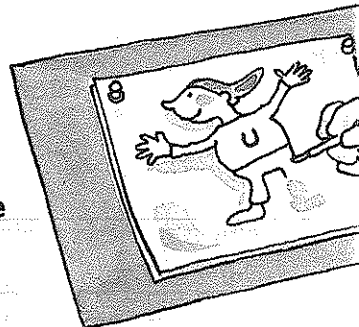
3 - 3 - 4 - 9 - 15 - 20

^o 5	x	^e 3	=	^f 15
x		x		x
^v 4	x	^e 3	=	^u 12
=		=		=
ⁿ 20	x	^t 9	=	^r 180

Zet de lettertjes in de goede hokjes

onder de getallen. Dan ontdek je hoe de film heet.

¹²	¹⁰	²²	³	¹⁰	³⁷	⁴	⁵	²⁰	⁹	¹²	¹⁸⁰	³	²⁰	¹⁵	²⁷	³⁹	⁵⁹
u	s	k	e	s	a	v	o	n	t	u	r	e	n	f	i	l	m



2 Er moet nog één plaatje.

Teken dat maar van puntje.

1 rijtje is 1 lijntje.



1^e lijntje

$$9 \times 5 = 45$$

$$6 \times 5 = 30$$

$$8 \times 5 = 40$$

$$3 \times 5 = 15$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$5 \times 9 = 45$$

3^e lijntje

$$6 \times 9 = 54$$

$$9 \times 9 = 81$$

$$4 \times 9 = 36$$

$$5 \times 9 = 45$$

$$9 \times 4 = 36$$

$$8 \times 9 = 72$$

$$7 \times 9 = 63$$

4^e lijntje

$$46 - 17 = 29$$

$$88 - 55 = 33$$

$$92 - 46 = 46$$

$$72 - 37 = 35$$

$$53 - 39 = 14$$

$$67 - 48 = 19$$

$$46 - 28 = 18$$

5^e lijntje

$$14 + 19 = 33$$

$$39 + 44 = 83$$

6^e lijntje

$$7 \times 3 = 21$$

$$6 \times 7 = 42$$

$$7 \times 7 = 49$$

$$7 \times 8 = 56$$

$$4 \times 7 = 28$$

$$7 \times 3 = 21$$

7^e lijntje

$$4 \times 6 = 24$$

$$8 \times 6 = 48$$

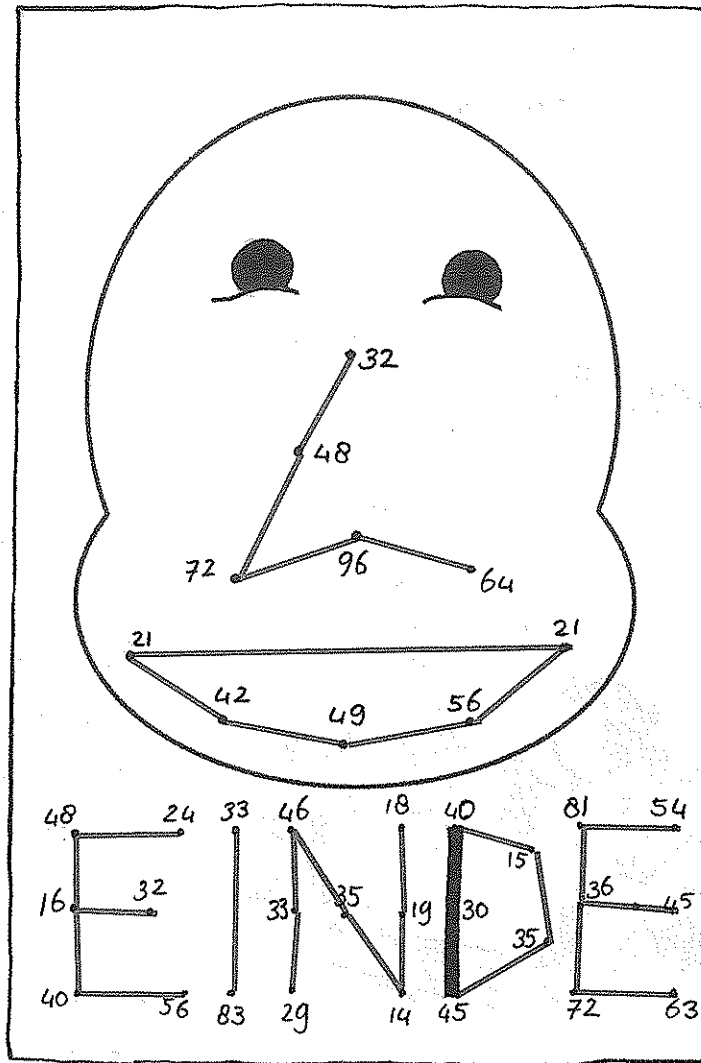
$$2 \times 8 = 16$$

$$4 \times 8 = 32$$

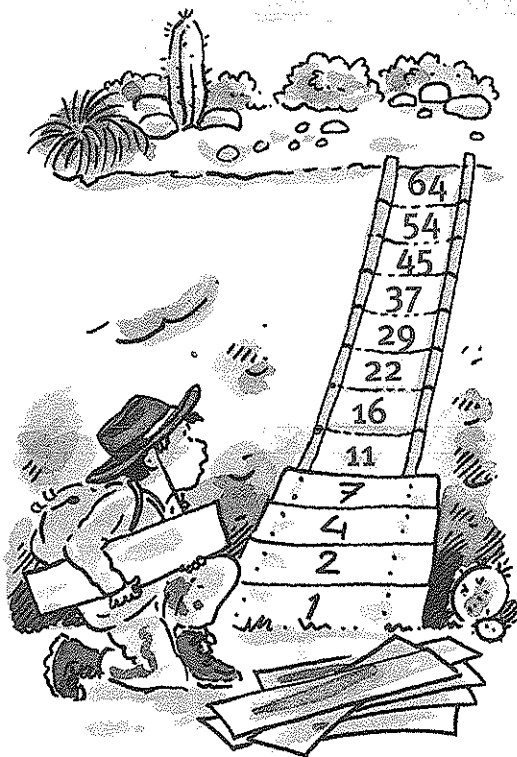
$$8 \times 2 = 16$$

$$5 \times 8 = 40$$

$$7 \times 8 = 56$$



1 Peter heeft een geheime opdracht van de koning. Daarom is hij op reis en komt bij een heel diep ravijn. De brug is nog niet af. Help maar om de brug af te maken.



2 Na een tijdje komt Peter bij een grote poort. Hij zegt bars: 'Je mag pas verder als je de sleutels met de goede antwoorden hebt gevonden. Daarom moet je een paar raadsels oplossen.'

Kleur de goede sleutel.



- Dit getal zit in de tafel van 6 en van 9. Het getal is groter dan 40. ●
- Dit getal ligt tussen 35 en 54. Als je de cijfers verwisselt, lees je hetzelfde. ○
- Neem het getal. Tel het getal erboven en het getal eronder erbij. Je krijgt dan 33. ■
- Dit is een even getal. Het ligt tussen de 20 en 30. Het zit in de tafel van 3, niet in de tafel van 9. □
- Dit getal ligt tussen 12 en 18. Je kunt het alleen door zichzelf delen en door 1. ■



③ Nu komt de grote opdracht van de koning, weet Peter. Hij komt bij een steile rotswand. Helemaal daarboven bevindt zich het geheim van de koning. Dat wordt klimmen! Dat gaat steeds met stappen van 8. Hij mag schuin naar boven, opzij en recht naar boven.

Kleur de weg die Peter neemt. Hij begint onderaan op 23.




u 91	o 88	h 95	←	n 135	t 111	n 135
h 95	s 79	c 87		j 86	e 127	n 138 u 116
n 75	t 71	k 87	n 72	t 119	p 62	
i 8	g 63	a 103	t 111	g 120	→	
d 62	s 60	h 95			n 75	
u 80	k 81	c 87		i 56	n 65	n 55
s 72	s 71	s 79	n 84	i 87	i 87	s 59
s 64	g 63	k 65	o 56	h 62	t 59	m 58 i 87 p 62
y 56	n 55	k 54			i 87	i 63
u 48	i 47	d 49	i 48			l 73
n 40	n 39	k 38				
o 31	s 32					
k 23						

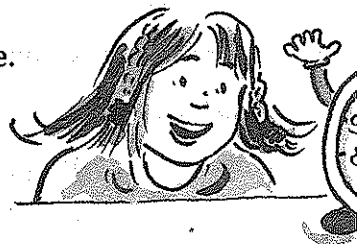
Zet de letters in de gekleurde hokjes in volgorde in het letterblok. Wat heeft Peter voor de koning gevonden?

De

k	o	n	i	n	g	s	s	c	h	a	t	t	e	r
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Eline heeft laatst een klokje gevonden, een heel bijzonder klokje.
 Want als ze de wijzers verzet, gaat ze terug in de tijd.
 Of juist vooruit. Zo gaan vervelende dingen gauw voorbij.
 Een echte pretklokje dus!



1 Hoeveel springt de klok vooruit? Of achteruit?

- Het is 10.15 uur. Eline wil graag paardrijden. Ze zet de klok op 15.15 uur. De tijd springt 5 uur vooruit.
- Het is 13.30 uur. Eline wil graag zingen. Ze zet de klok terug op 10.15 uur. Dat is 3 uur 15 minuten achteruit.
- Het is 19.30 uur. Eline wil een extra toetje. Ze zet de klok op 18.15 uur. Dat is 1 uur 15 minuten achteruit.
- Het is 7.15 uur. Eline wil nog niet opstaan. Ze zet het klokje op 00.30 uur. Dat is 6 uur 45 minuten achteruit.
- Het is 16.50 uur. Eline wil slapen. Ze zet de klok op 24.00. Het klokje springt 7 uur 10 minuten vooruit.

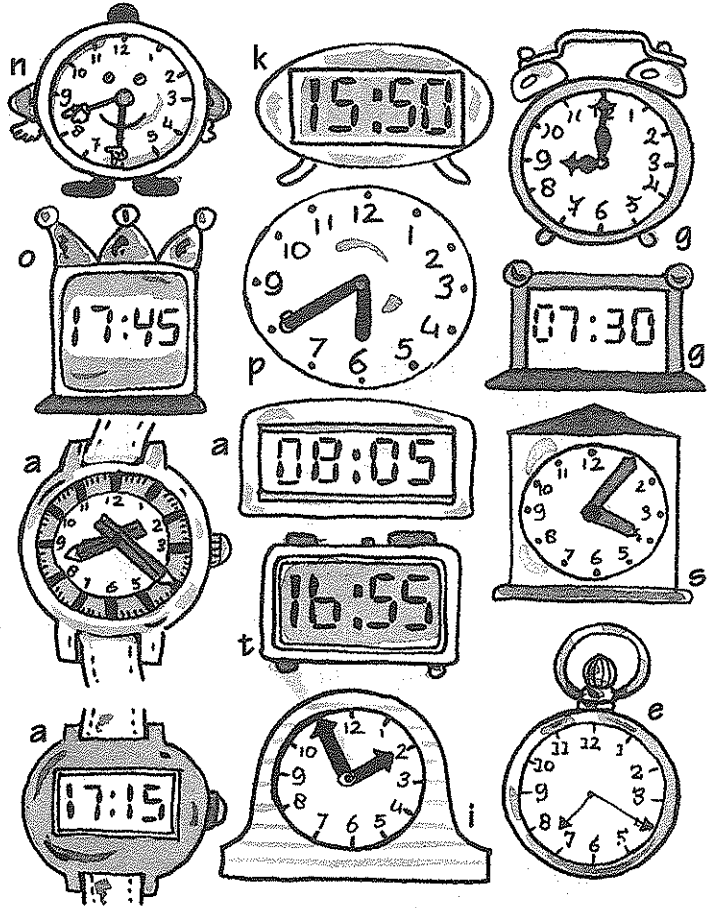


2 Leuk, zo'n klokje.

kuren. Steeds als er iets
 gebeuren, flitst Eline
 Hoeveel tijd is ze voor
 goede klok en het nu
 zelfde kleur. Zet de le

- ① Het is *vijf voor twee*
- ② - Flits - Eline kijkt op
 ineens *vijf over vier*
 voorbij.
- ③ Die was om *tien voor*
 heeft nog niet eens
- ④ Om *kwart over vijf*
- ⑤ Gelukkig eten ze al

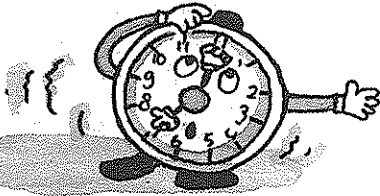
- ⑥ Om *kwart voor zes* heeft ze een lekker bord spaghetti voor zich. Juist wil ze een hap nemen als het klokje begint te trillen.
- ⑦ - Flits - weer in een andere tijd. Het is *vijf voor vijf*. Nu moet Eline dus nog bijna een uur wachten. En ze heeft zo'n honger!
- ⑧ Om *negen uur* ligt Eline lekker in haar bed. Haar klokje begint te zoemen en over het nachtkastje te schuiven.
- ⑨ - Flits - Alweer opstaan want het is *tien voor half acht*. Eline begint boos te worden.
- ⑩ Om *half acht* gaat Eline naar de douche. Het klokje begint te trillen en te schuiven.
- ⑪ - Flits - Het is *vijf over acht*. Geen tijd meer om te douchen.
- ⑫ Ze moet om *tien voor half negen* weg.
- ⑬ Want om *half negen* begint haar school.



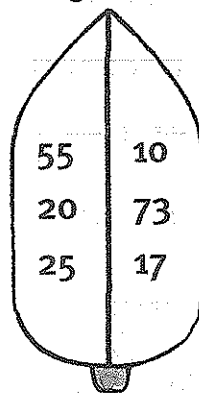
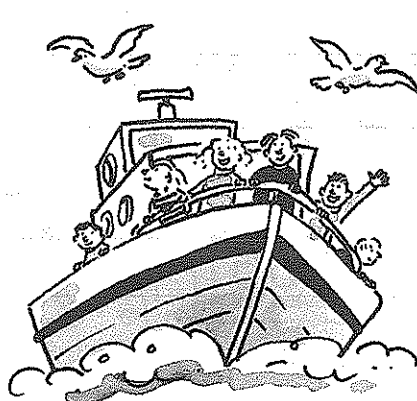
Opeens begint het klokje weer te trillen. Het schuift naar de van de tafel en ... valt. Eline pakt het op en begint te lachen.

Haar klokje

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
i	s	k	a	p	o	t	g	e	g	a	a



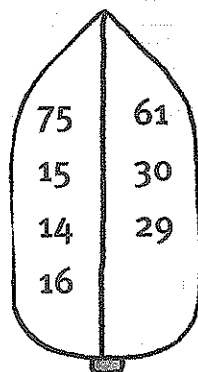
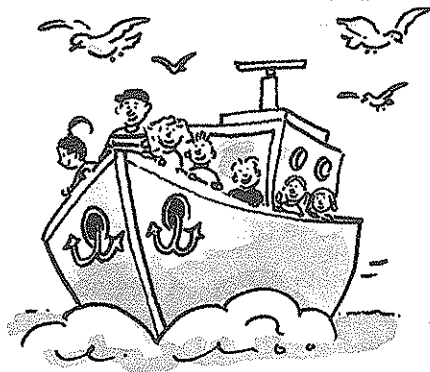
- ① De families Zwaan en Adelaar gaan met vakantie. Per boot! Dat gaat goed zolang de boot evenwicht blijft. Dus in elke boot aan de linkerkant evenveel gewicht als aan de rechterkant. Familie Zwaan gaan zitten? Verdeel de gewichten en teken die in de eerste plattegrond van de boot.
- Moeder Zwaan 55 kg - Jona 25 kg - Diede 10 kg - Vader Zwaan 73 kg - Jurre 17 kg - Dirk 20 kg



Dirk wil een stukje zwemmen. Hoe moet het gewicht nu verdeeld worden? Schrijf dat maar in de tweede plattegrond.



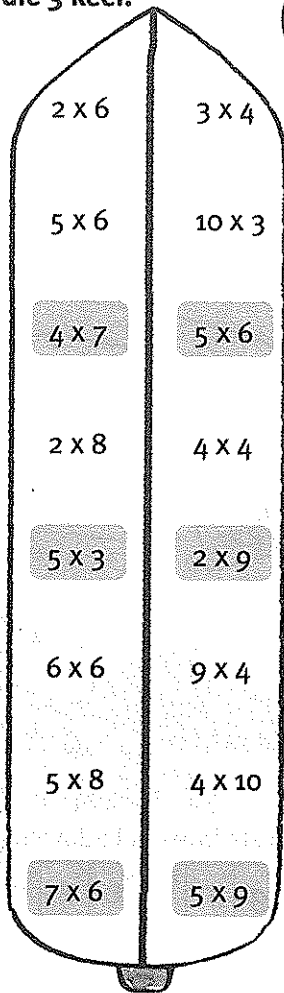
- ② De familie Adelaar heeft zijn eigen boot. Hoe moet deze familie gaan zitten? Teken dat in de tweede plattegrond van de boot.
- Moeder Adelaar 61 kg - Anouschka 30 kg - Pjotr 15 kg - Olga 14 kg - Vader Adelaar 75 kg - Moeder Adelaar 61 kg



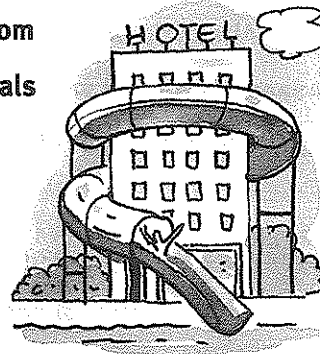
Anouschka gaat op de surfplank achter de boot. Hoe moet de familie nu in de boot gaan zitten? Teken dat maar.



- 3 Steeds moet er links en rechts evenveel in de boot zitten. Want anders kiepert de boot om. En dat gebeurt 3 keer. Kleur die 3 keer.



- 4 Na een hele tijd leggen de beide families aan. Want l een bijzonder hotel. Je kunt ontdekken wat de naam van hotel is. Kijk maar welke keersom rechts dezelfde uitkomst heeft als de keersom links. Geef die keersommen dezelfde kleur. Vul de bijbehorende letter in in het letterblok.



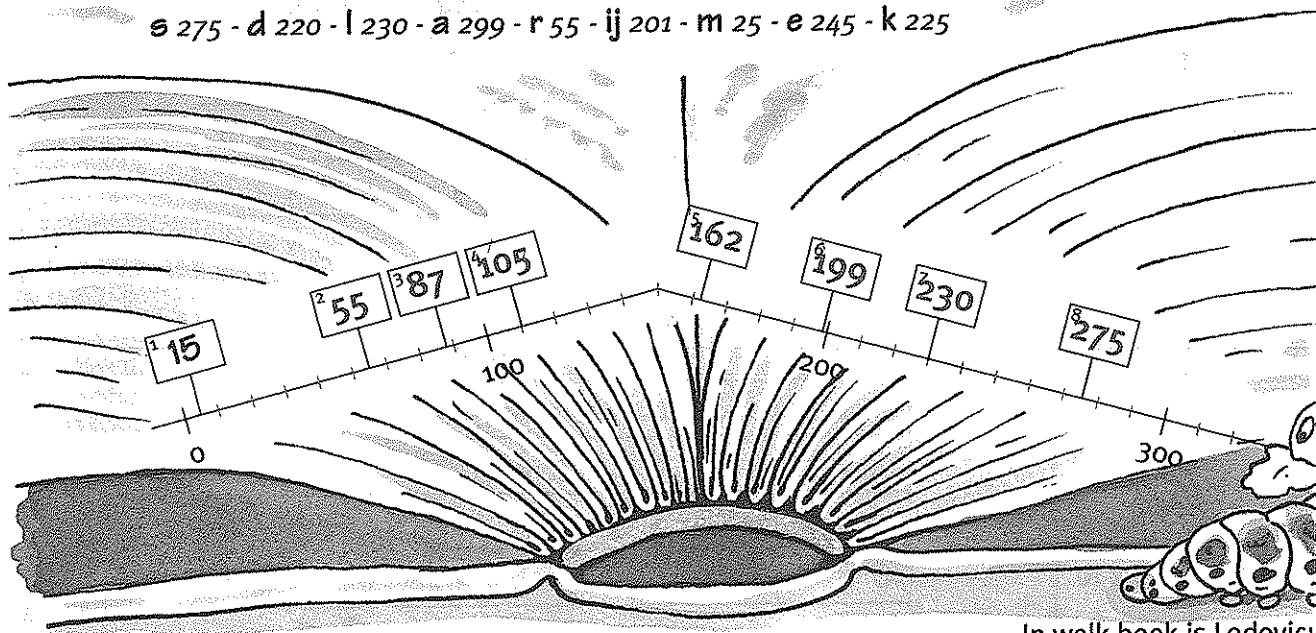
5 x 6	3 x 8 n	2 x 12 m	10 x 3 w	7 x 5 p
6 x 4	5 x 7 i	2 x 13 o	3 x 9 p	8 x 3 a
7 x 5	4 x 9 a	6 x 8 u	5 x 7 t	9 x 4 i
4 x 9	5 x 8 d	8 x 3 a	6 x 6 e	7 x 6 i
7 x 6	4 x 9 s	6 x 7 r	6 x 6 k	4 x 8 p
4 x 8	6 x 6 b	5 x 7 s	8 x 4 p	6 x 9 a
2 x 8	5 x 3 t	4 x 6 n	4 x 4 r	3 x 4 d
3 x 4	6 x 3 a	3 x 5 k	6 x 2 e	2 x 9 p
9 x 3	8 x 4 l	7 x 5 b	3 x 9 t	2 x 6 c

w	a	t	e	r	p	r	e	t
---	---	---	---	---	---	---	---	---



- 1 Ken je Lodovicus, de boekenwurm? Die heeft een leventje als een prins. Elke dag hoor je peuzelen, knapperen en smikkelen. En dat komt allemaal van de letters die hij vreet. Hij heeft smaak. Alleen de beste boeken peuzelt hij op! En daarvan alleen de heerlijkste bladzijden! Vandaag heeft hij al van 8 bladzijden zitten genieten. Van welke? Kijk maar welke bladzijden horen. Schrijf die er ook in. En zet de letters ervan in het letterblok.

Kies uit: g 15 - z 162 - b 95 - e 199 - i 87 - o 105 - n 83 -
s 275 - d 220 - l 230 - a 299 - r 55 - ij 201 - m 25 - e 245 - k 225



In welk boek is Lodovicus?

In

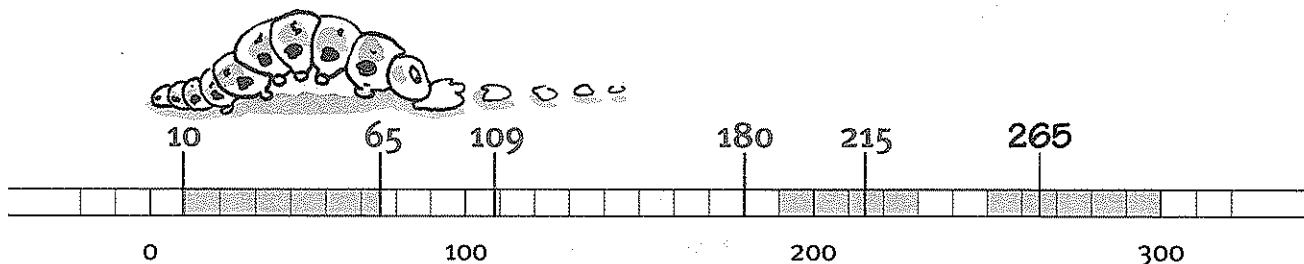
1	2	3	4	5	6
g	r	i	e	z	e

2 Opeens verschijnt Duif Doef. Die lust wel een wurmpje! Snel vlucht Lodovicus. Redt hij het?

- Lodovicus zit op bladzijde 265. Hij kruipt snel 50 bladzijden terug. Op welke bladzijde zit hij nu?
Zet daar een streepje en schrijf het getal erboven.
- Duif Doef bladert de bladzijden 250 tot en met 300 door. Kleur het deel dat Duif Doef bekijkt.
- Lodovicus heeft niet stilgezeten. Hij vluchtte van bladzijde 250 naar 215. En van bladzijde 215 wurmde hij zich snel 35 bladzijden terug. Op welke bladzijde zit hij nu?
Zet daar een streepje en schrijf het erbij.
Hoeveel scheelt het tot Duif Doef? 70 bladzijden.
- Duif Doef bladert van bladzijde 230 terug naar bladzijde 190. Kleur dat. Hoeveel moet zij doorbladeren om de boekenwurm te pakken te krijgen? Nog 10 bladzijden.



- Gelukkig is Lodovicus snel verder gekropen. Hij zit al op bladzijde 190. Hij kruipt 25 bladzijden terug. Op welke bladzijde zit hij nu?
Zet weer een streepje.
- Duif Doef wordt ongeduldig en bevindt zich van voren in het boek *Griezel*. Ze bladert tussen bladzijde 10 en bladzijde 65. Kleur dat deel.
Maar Duif Doef vindt de worm nog niet.
En Lodovicus?
De boekenwurm wurmt rustig door.



- 1 Bas' grote vriend is verdwenen. Bas vindt wel een briefje: 'Vraag naar mij in het bos. Ne vindt het raar. Maar hij gaat toch het bos in. Daar komt hij steeds bijzondere mensen tegen. weg voor geld. Raar, hoor! Kleur het rondje van het goede antwoord. Zet die letters in het le

Een griezelig oud vrouwtje vraagt € 2,20 voor een aanwijzing. Ze pakt € 2,- en € 1,- van Bas en geeft € 0,50 en € 0,20 en geeft € 0,10 terug.



- (kn) Het klopt (vr) Bas betaalt teveel (pa) Bas betaalt te weinig
Een huppelend oud mannetje vraagt € 3,80 voor een aanwijzing. Hij pakt € 2,- en € 2,- en € 0,20 en geeft € 0,50 terug.

- (ie) Het klopt
(ar) Bas betaalt teveel
(uf) Bas betaalt te weinig



Een gillende keukenmeid vraagt € 0,60. Zij pakt € 1,- en € 0,10 van Bas en geeft € 0,50 terug.

- (fe) Het klopt (nd) Bas betaalt teveel (de) Bas betaalt te weinig
Een wielrenner zonder fiets vraagt € 1,05 voor een aanwijzing. Hij pakt € 2,- van Bas en geeft € 0,50 en € 0,20 en € 0,20 terug.
(in) Het klopt (lk) Bas betaalt teveel (be) Bas betaalt te weinig



Een schelpenzoeker in l
Hij pakt € 2,- en € 0,50

- (di) Het klopt
(on) Teveel terug
(rd) Te weinig terug

Een man die een boom
€ 1,95 voor een aanwijz
en geeft € 0,05 terug.

- (ijn) Het klopt
(je) Teveel terug
(en) Te weinig terug

Bas is op zoek naar zijn

k	n	u	f	f	e
---	---	---	---	---	---

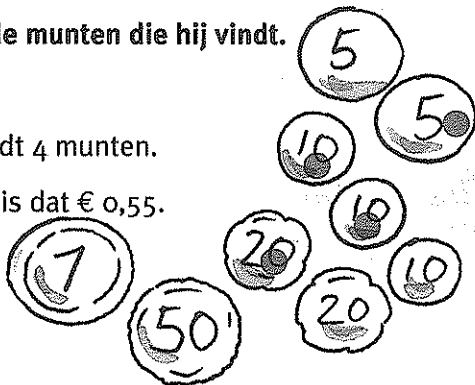


2 Het geld van Bas raakt op. Gelukkig vindt hij geld tussen de bladeren.

Kleur de munten die hij vindt.

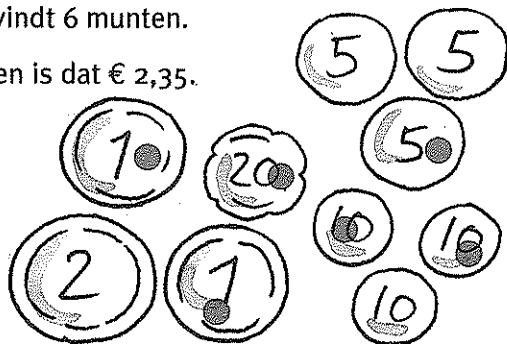
Bas vindt 4 munten.

Samen is dat € 0,55.



Bas vindt 6 munten.

Samen is dat € 2,35.



3 Opeens ziet Bas zijn grote vriend in een hoge boom. de boom zit een wachter. Gelukkig, deze keer hoeft Bas niet betalen. Hij moet wel een paar opdrachten maken. Kleur van het goede antwoord en zet de letters in het letterblok

Je moet € 1,85 betalen. Dit zit in je portemonnee:

€ 2,- • € 1,- • € 1,- • € 0,10 • € 0,50 • € 0,05.

Je betaalt met twee munten en krijgt € 0,20 terug. Hoe be

☒ dr € 2,- en € 0,05 ☐ be € 1,- en € 1,- ☐ ve € 2,- en

Je betaalt met € 2,- • € 2,- • € 1,- • € 0,50. Je krijgt € 0,20

€ 0,05 terug. Wat moest je betalen?

☐ a € 4,80 ☐ o € 5,25 ☐ t € 5,75

Je wisselt 16 munten van € 0,05 in voor 4 dezelfde munter

Welke munten krijg je terug?

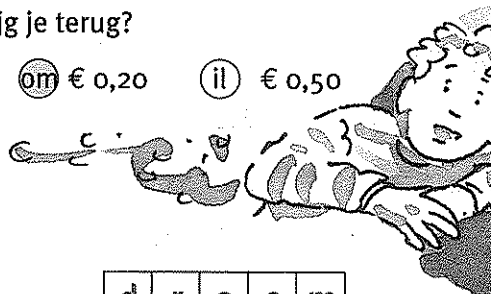
☐ le € 0,10 ☐ om € 0,20 ☐ il € 0,50

Hoe loopt het af?

Bas schrikt, wat een nare

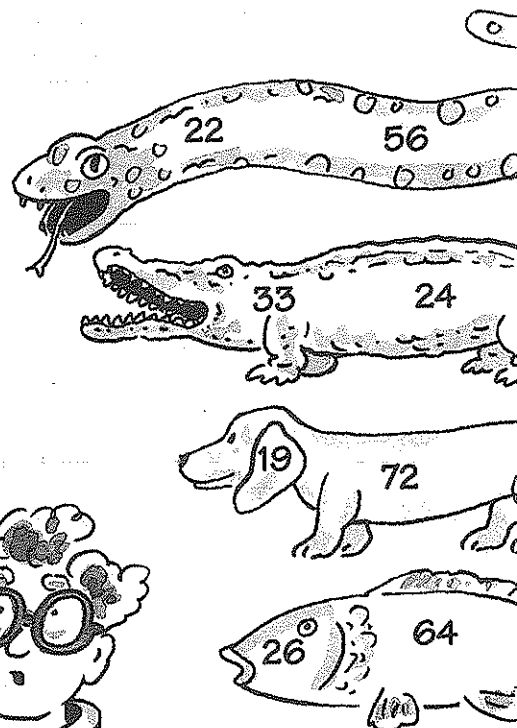
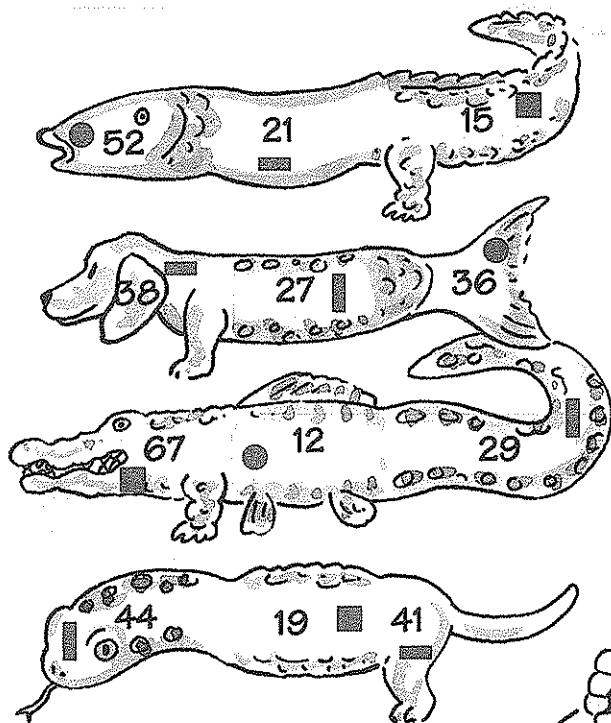
d	r	o	o	m
---	---	---	---	---

Zijn grote vriend ligt gelukkig veilig in zijn armen.



1 Wat een vreemde dieren zijn dat hier bij Professor Bril. Zou er iets fout gegaan zijn met zijn nieuwe machine? Hij ziet wel dat de drie stukken van elk dier samen 100 zijn. Welke stukken horen dus bij elkaar? Geef die dezelfde kleur.

2 Professor Bril ziet dat de dieren niet gelukkig zijn een machine maken om alles weer in orde te bezig. Maar de dieren moeten weer allemaal pr Wat moet er dus op de staarten komen? Schrijf

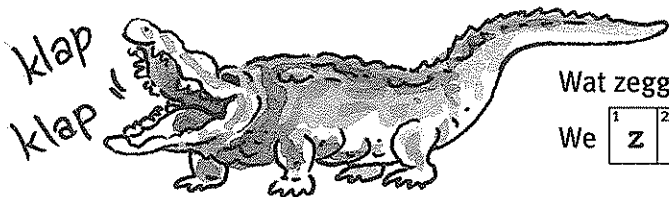
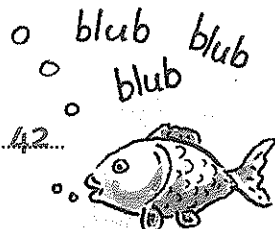


3 En wat maken die dieren een herrie!
Het lijkt wel of ze praten. Maar het is
geheimtaal, denkt Professor Bril. En hij
bedenkt de vertaalsleutel.

blaf = 3 elke blaf erbij is x 3
sis = 4 elke sis erbij is x 4
klap = 2 elke klap erbij is x 2
blub = 5 elke blub erbij is x 5



- 1 sis + blaf blaf blaf + blub + blaf = $4 + (3 \times 3 \times 3) 27 + 5 + 3 = 39$
- 2 blaf blaf blaf + sis + blub + sis + blub + blaf = $27 + 4 + 5 + 4 + 5 + 3 = 48$
- 3 klap klap klap + sis sis + blaf + klap klap = $8 + 16 + 3 + 4 = 31$
- 4 blaf + sis + klap + blub blub + blaf = $3 + 4 + 2 + 25 + 3 = 37$
- 5 sis sis + klap klap + blub = $16 + 4 + 5 = 26$
- 6 blaf + blub blub + sis sis sis = $3 + 25 + 64 = 92$
- 7 blub blub + blaf blaf + blub + blaf = $25 + 9 + 5 + 3 = 42$
- 8 klap klap klap klap + sis sis + klap klap = $16 + 9 + 4 = 29$
- 9 blaf blaf + blub + blaf + blub + sis = $9 + 5 + 3 + 5 + 4 = 26$
- 10 klap klap klap + blub blub + klap klap + sis = $8 + 25 + 4 + 4 = 41$
- 11 blaf blaf + sis sis + blaf + blub blub = $9 + 16 + 3 + 25 = 53$



Wat zeggen de dieren?

We

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
z	i	j	n	b	e	t	o	v	e	r	d

1 + 2 + 3 + 4 = 10

10 verdiepingen

3 Die levende piramides zien er prachtig uit. Maar de acrobaten moeten elkaar natuurlijk wel kunnen dragen. Zou dat wel lukken?

Aad: De bovenste 3 mannen wegen samen twee keer zoveel als Stijn en Ricardo samen.

Boris vertelt: Aad is 10 kg lichter dan ik.

Bastiaan zegt: Aad is zwaarder dan ik.

Ricardo: Ik ben 15 kilo zwaarder dan Stijn.

Stijn: Boris weegt twee keer zo veel als ik.

Kies uit: 35 kg - 40 kg -

50 kg - 60 kg - 70 kg



<i>Bastiaan</i>	40 kg
<i>Aad</i>	60 kg
<i>Boris</i>	70 kg
<i>Stijn</i>	35 kg
<i>Ricardo</i>	50 kg

4 Er staan al 5 mannen in de levende piramide. Maar wa de bovenste, nummer 6? De trommels roffelen. En steeds l klinkt: *vijftien... , eenenzestig ... , tweeëntachtig ... , honderddrieënzeventig ... , tweehonderdveertig ... , driehonderddrieënvijftig ... , achthonderdeenendertig ... , achthonderdvierennegentig..., negenhonderdtweeëntwint negenhonderddrieëntachtig. Wie rent daar binnen? De zes Eindelijk is de piramide compleet.*

Streep de getallen door.

Welke getallen houd je over? Zet de letters

daarvan in het letterblok.

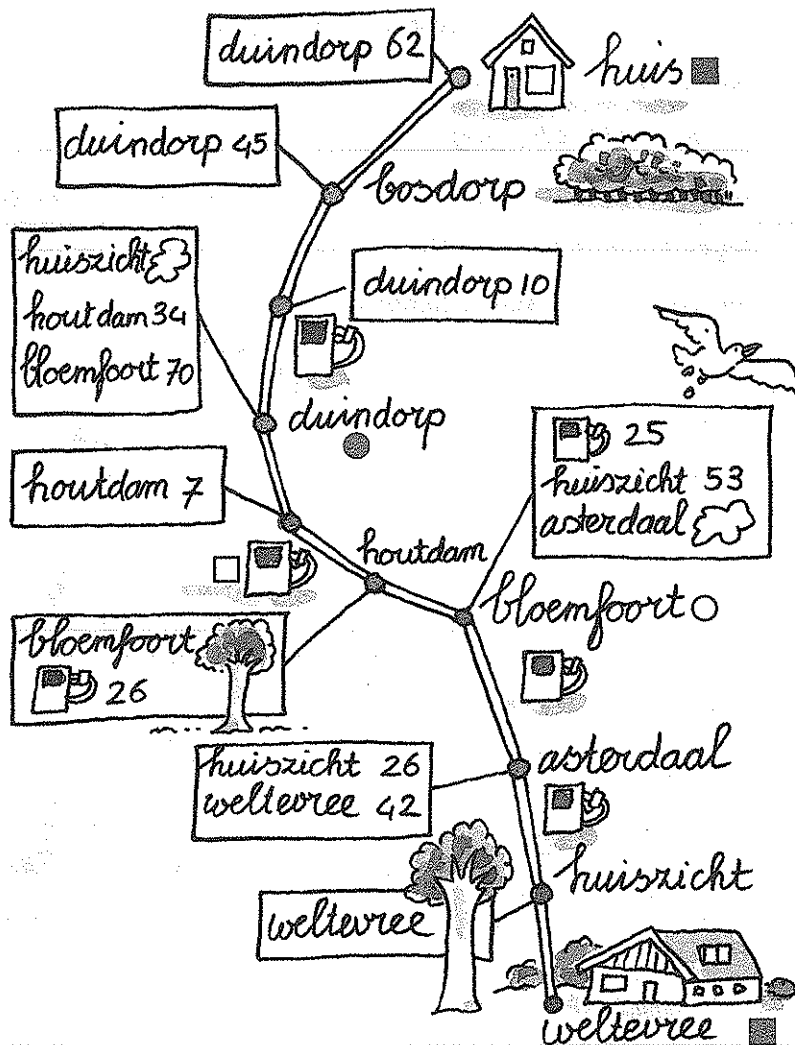
a	e	s	b	h	r
9	2	2	8	3	1
t	k	v	a	d	v
3	5	3	9	8	4
z	g	v	r	g	e
6	1	6	1	5	6
i	l	j	r	h	z
1	7	3	3	8	2
s	l	a	r	a	e
5	5	6	2	4	0
w	8	9	4	1	2
5	8	9	4	1	2



Nummer 6 was te laat omdat hij

v e r s l a p e

De familie Bruin gaat met vakantie. Ze hebben een mooi zomerhuisje gehuurd. Het is 'Zon rondom' in het dorpje Weltevree.



1 Dat huisje is 201 km
Kleur hun huis en zomerhuisje.

Na een uurtje komen ze aan het huisje. Dat is na 62 kilometer. Ze kijken nog even rondkijken en wat er om de plaatsje is dat? Kleur de omgeving.

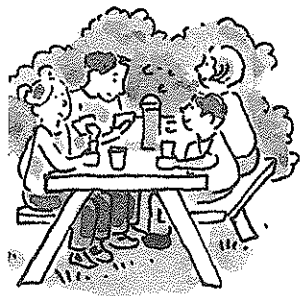
De familie rijdt weer terug naar huis. Ze zijn nog om te picknicken. Hoeveel kilometer van huis. Kleur de route.

2 Een paar richtingen op de kaart te lezen. Ron en Kim pinnen de kaart op wat er op zou moeten zijn.

Hoeveel kilometer is het van Bloemfoort? Het bord helpt. Vanaf Duindorp 10 naar Bloemfoort en 34 km naar huis.

Naar Bloemfoort is het dus $70 - 34 = 36$ km.

Dus van Houtdam naar Bloemfoort is 36 kilometer.



Hoever is het van Bloemfoort naar Asterdaal? Ron rekent: bij Bloemfoort is het nog 53 km naar Huiszicht. Bij Asterdaal is het nog 26 km. Het is dus $53 - 26 = 27$ km van Bloemfoort naar Asterdaal.

Kim bedenkt wat er op het bord bij Huiszicht moet staan.

Vanaf Asterdaal is het 42 km naar Weltevreë. Vanaf

Asterdaal is het 26 km naar Huiszicht. Het is dus

$42 - 26 = 16$ km van Huiszicht naar Weltevreë.



Op het bord bij Duindorp kon Kim niet goed zien hoever het is naar Huiszicht. Ze bedenkt eerst hoeveel kilometer het van Duindorp naar Bloemfoort is. Dat is 70 km. En van Bloemfoort naar Huiszicht is 53 km. Dus van Duindorp naar Huiszicht is het 123 km.

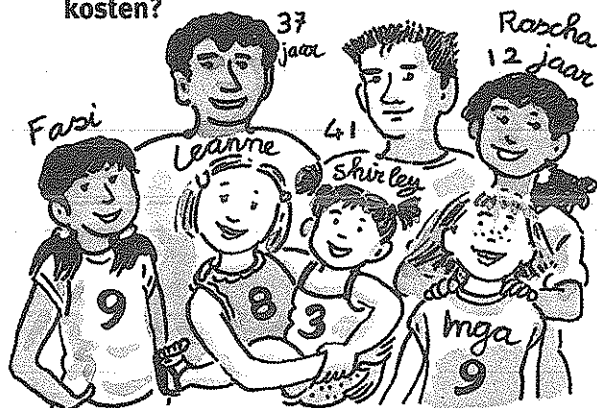
3 Het lampje van de benzinemeter begint te branden als ze bijna 80 kilometer hebben gereden. Ze willen te lang wachten met tanken. Waar moet ze dat dus? Kleur dit tankstation groen.

Bij het benzinestation zoekt iedereen heerlijk ijsje uit. Op het bonnetje valt ijs. Wat stond er precies?

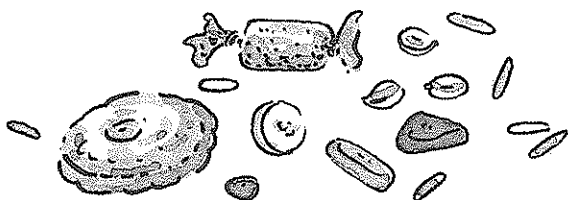
Lekker-weg-winkel	
Maxijs	€ 0,65
Sinijs	€ 0,46
Koel	€ 0,48
Zomerijs	€ 0,65
Totaal	€ 2,24
Tot ziens en een goede reis!	



- 1 Leanne en Fasi willen een dagje naar Zandvoort, naar het strand, samen met hun vrienden. Ze nemen de trein en kopen natuurlijk retourtjes. Ook hun zusje Shirley en hun vaders gaan mee. Hoeveel kosten?



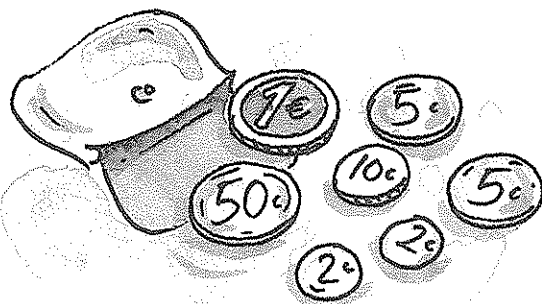
- 2 Er zijn prachtige golven. Ze zwemmen, stoeien en spelen. En dan is het tijd om iets lekkers te kopen. Maar de snoepverkoper heeft geen wisselgeld. Welke 8 soorten snoep kunnen ze gepast betalen? Kleur de letters die daarbij horen. En schrijf ze in het letterblok.



Naar Zandvoort	enkelte	retour	af
Kinderen tot 4 jaar	gratis	gratis	
Kinderen 4 t/m 11 jaar	€ 2,-	€ 3,-	
Ouder dan 11 jaar	€ 3,-	€ 5,-	

1 a drop € 0,55	2 t chocoladereep € 0,75	3 l peperm € 0,5
5 b schuimpjes € 0,70	6 i koekjes € 1,05	7 a nootje € 1,0
9 a gevulde koek € 0,73	10 e chips € 0,59	11 i keelpas € 1,2
13 r nougatreep € 0,60	14 u fruittoffee € 0,49	15 e toffee € 1,5

Naam

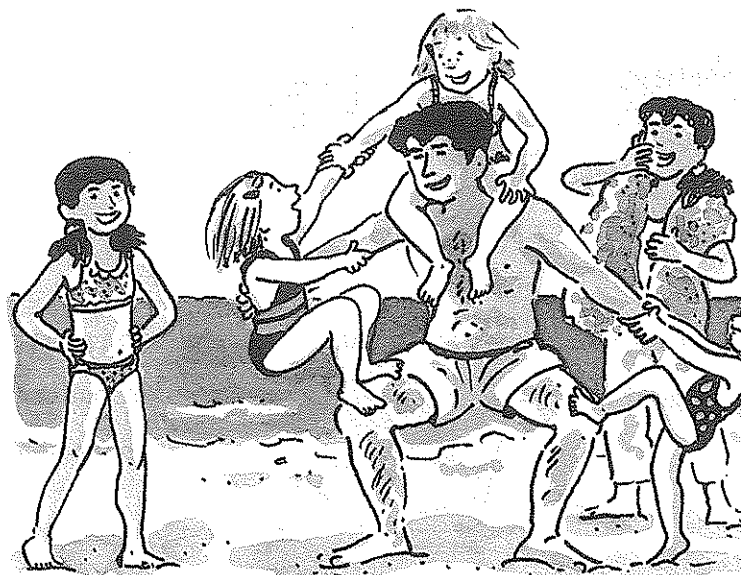


De meisjes lopen terug naar hun vaders. Ineens beginnen lachen. Waarom?

De vaders liggen

a	l	l	e	b	e	i	t	e	s	n	u	r	k
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

3 Als de vaders wakker zijn nemen ze een duik in het water. De vader van Fasi probeert daarna samen met de kinderen een menselijke toren te bouwen. Hij kan in totaal 65 kilo tillen op zijn schouders. Ze maken een toren van 4 mensen. Wie staan er op zijn schouders? Er zijn 3 mogelijkheden.



Rascha weegt 32 kilo.

Inga weegt 26 kilo.

Fasi weegt 24 kilo.

Leanne weegt 21 kilo.

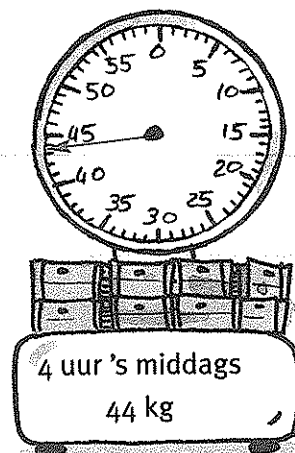
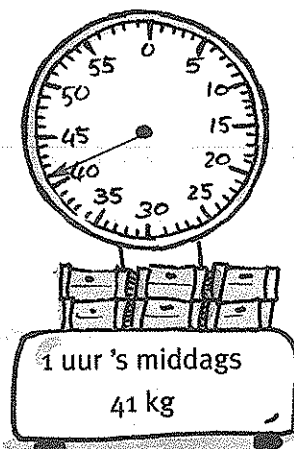
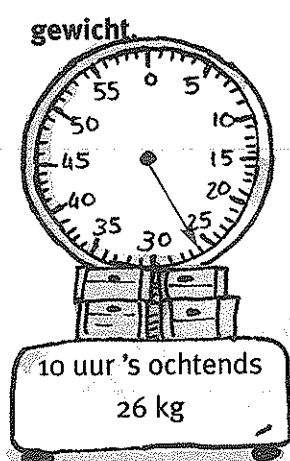
Shirley weegt 15 kilo.

1 Inga, Leanne en Shirley $26+21+15=62$ k

2 Inga, Fasi en Shirley $26+24+15=65$ k

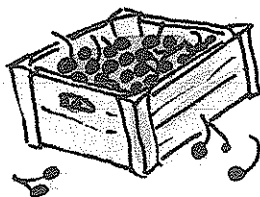
3 Fasi, Leanne en Shirley $24+21+15=60$ kg

- 1 Ron logeert bij zijn oom en tante op de boerderij. De kersen zijn rijp en Ron mag helpen. De kersen gaan in kratjes en worden geregeld gewogen. Teken eerst de wijzers op de weegs gewicht.



- 2 Hoeveel kilo hebben ze vandaag afgewogen?

129 kilogram

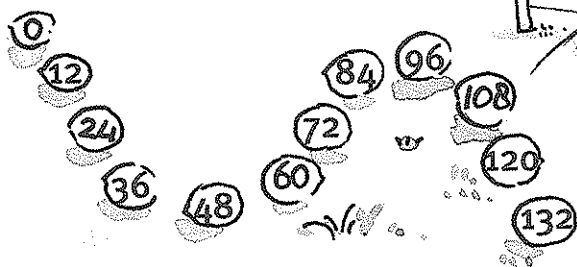


- 3 De kratjes wegen 1 kilogram.
Hoeveel kg kersen hebben ze geplukt?

107 kilogram



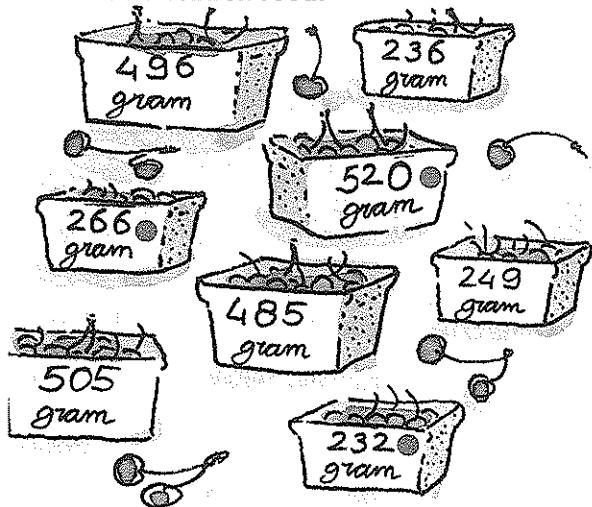
- 4 Ron plukt niet alleen kersen, hij eet ze ook. Hij heeft een pittenspoor achter. Hoeveel kersen heeft Ron geplukt? Teken het spoor maar en zet de goede aantallen erbij.



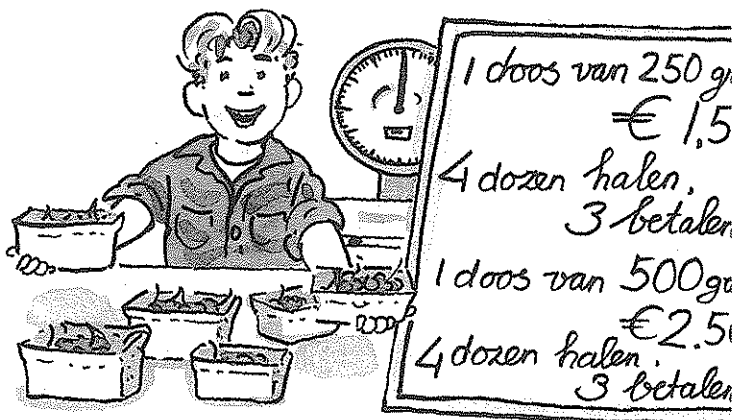
- 5 Ron helpt ook met het afwegen van de kersen. De kersen gaan in doosjes van 250 gram en 500 gram.

Het is moeilijk om precies 250 gram of 500 gram in een doosje te krijgen. Tante zegt 'er mag 15 gram meer of minder in zitten, dan is het goed'.

Kleur de doosjes die teveel of te weinig kersen hebben rood.



- 6 Na het middageten mag Ron helpen met het verkopen kersen. Bij de kraam staat een groot bord.



Klant 1 2 dozen van 500 gram. Dat kost € 5,-

Ron zegt: u kunt beter 4 doosjes van 250 gram nemen

Dat kost € 4,50

Klant 2 4 dozen van 500 gram. Dat kost € 7,50

Klant 3 3 dozen van 500 gram. Dat kost € 7,50

Ron zegt: u kunt net zo goed 4 doosjes kopen.

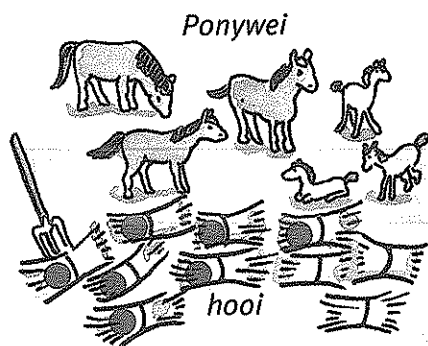
Dat kost € 7,50

Klant 4 2 dozen van 250 gram. Dat kost € 3,-

Ron zegt: u kunt beter 1 doos van 500 gram kopen.

Dat kost € 2,50

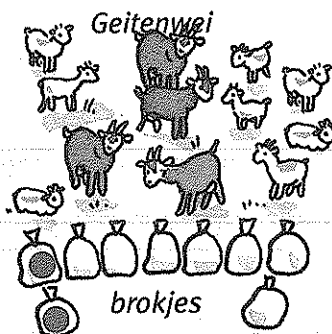
- ① Op stadsboerderij Lunet mogen kinderen helpen bij het werk. Nada en Jeroen helpen met dieren. Hoeveel voer geven ze? Kleur dit.



2 hooivorken per merrie

1 hooivork per 2 kleintjes

dus 7 porties hooi



1 kilo per 4 geiten

1 kilo per 8 jongen

dus 2 kilo droogvoer



1 kilo voor 8 ganzen

1 kilo voor 12 eenden

dus 1 kilo zaad

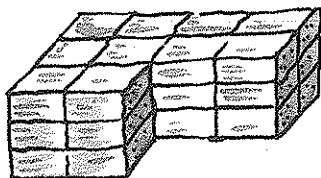


3 hooivorken per merrie

2 hooivorken per 2 kleintjes

dus 5 porties hooi

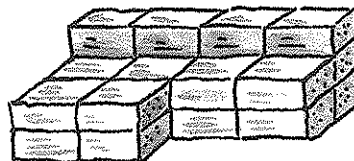
- ② De stallen en hokken worden regelmatig schoongemaakt. Er komt dan ook nieuw stro of



Voor de stallen van de paarden
zijn elke week 3 balen stro nodig.

Voor hoeveel weken ligt er?

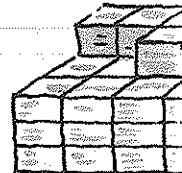
10 weken



Voor de stallen van de schapen
zijn elke week 4 balen stro nodig.

Voor hoeveel weken ligt er?

6 weken



Voor de hokken
zijn elke week 8 balen stro
nodig. Voor

8 weken

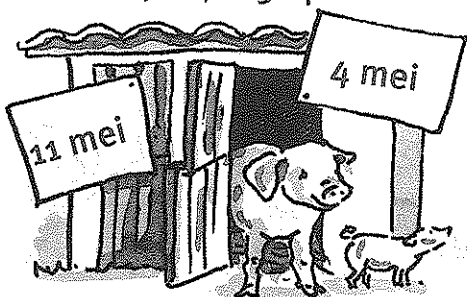
3 Er worden elk jaar heel wat dieren geboren op boerderij Lunet. Bij elke stal of wei staat wanneer er jongen geboren zijn. Wat moeten Jeroen en Nadade op de bordjes zetten? Lees maar wat Arne vertelt.



Schapenwei

1 lammetje op 29 maart

2 lammetjes op 15 april



Varkensstal

10 biggetjes op 11 mei

16 biggetjes op 4 mei

4 mei 4 april 11 mei 15 maart 16 april 29 maart 15 april



Eendenvijver

5 kuikens op 15 maart

6 kuikens op 16 april

8 kuikens op 4 april

Arne, de beheerder van Lunet, vertelt:

- De eendeneieren kwamen het eerste uit. Het was hun kleinste nest met kuikens van
- Ons varken Simone kreeg begin mei een grote worp biggetjes.
- Eind maart werd het eerste lammetje geboren.
- In april kwamen de eendenkuil eerste. Het was het grootste nest met kuikentjes van dit jaar.
- Schaap Dotty was de tweede die jongen kreeg, twee zwarte.
- Precies een week na Simone kreeg Nancy ook biggetjes. Dat waren er wel wat minder.
- Een dag na de lammetjes van Dotty kwam het laatste nest van de eenden uit.

Hoe ver ben je? _____

