

Rekenmeesters 3

Auteurs

Lidy Groen
Ton van Houtert
Janneke Huizing
Marco Maas
Marcel de Reuver

Coördinatie

Nico van Beusekom

Illustraties

Mariëlla van de Beek

Bekadidact

Stemvertoelok

© 2003

Uitgeverij Bekadidact, Baarn

ISBN 90 262 2414 1

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 verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Inhoud

1	Kamperen	4	16	Wat een storm!	34
2	Er op uit!	6	17	De verhuizing	36
3	Martijns wasservice	8	18	Waterland	38
4	Een hondenbaan?.....	10	19	Ontwerpbureau Indra	40
5	Het jaartje rond	12	20	Puzzel maar mee!	42
6	De roomsoes	14	21	Puzzelkristallen	44
7	Spelletjes voor zeelui	16	22	De Hoefse Heuvels	46
8	Koninginnedag	18	23	Sjoelen	48
9	De juf is jarig	20	24	Op de camping	50
10	Heb je even tijd?	22	25	De prijsuitreiking	52
11	Stipt op tijd	24	26	Feest in Zeedorp	54
12	Hap-Slik-Weg-Game	26	27	Ijspret	56
13	Gravin Fleurtje	28	28	De tijdmachine	58
14	Een prachtige speurtocht	30	29	De Santa le Cluese	60
15	Lukt dit wel?	32	30	Pijltjes gooien	62
				Hoe ver ben je?	64

- ① Liene en Emma zijn met hun ouders op camping 'Actief'. Alle kinderen hebben een knipkaart met camping-euro's.

- ② Wat gaan Liene en Emma doen?

Ze besteden € 25,- per dag!

Activiteiten *Knipkaart*

Springkussen	10,-
Bosspeurtocht	13,-
Wadlopen (met gids)	25,-
Potten bakken	5,-
Toneelspelen	7,-
Skelters huren	18,-
Huifkartocht	20,-
Gezelschapsspelen	2,-
Crossfiets huren	12,-
Maskers maken	6,-
Schminken	3,-
Vogelkooi timmeren	19,-

CAMPING ACTIEF

€ 2 € 3 € 5 € 6 € 7 € 10 € 12 € 13 € 18 € 19 € 20 € 25

Dag 1 toneelspelen +

€ 7,- + € _____ = € _____

Dag 2

+ gezelschapsspelen +

€ 20,- + € 2,- + € _____ = € _____

Dag 3

+ bosspeurtocht

€ 12,- + € 13,- = € _____

Dag 4

€ 25,- = € _____

Dag 5

huifkartocht +

€ _____ + € _____ = € _____

Dag 6

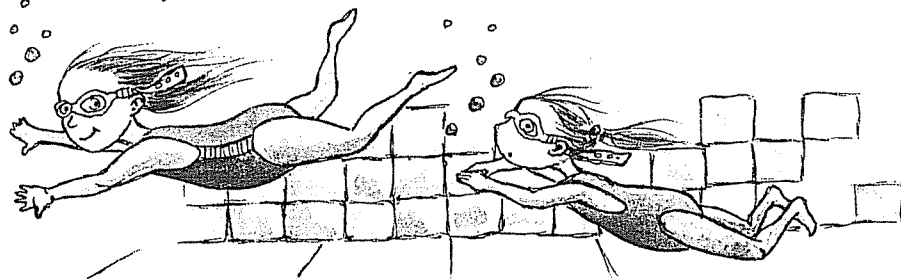
+ vogelkooitjes timmeren

€ _____ + € _____ = € _____



Op de kaart staan genoeg camping-euro's om alle dingen één keer te doen. Dus _____ camping-euro's.

- 3** Op zaterdag wordt er gezwommen. Liene en Emma doen een wedstrijd wie het verst onder water kan zwemmen.



Liene haalt 10 meter onder water. Emma zwemt 5 x haar eigen lengte. Wie van hen zwemt het verst?

Dat is **want, pas**

.....

- 4** De laatste dag wil Liene zoveel mogelijk dingen doen voor € 25,-. Wat gaat ze doen en hoeveel euro houdt ze nog over?

.....

.....

.....

.....



- 5** Ook Emma heeft € 25,-. Ze wil de laatste dag nog een keer met de huifkar mee. Wat kan ze dan verder nog kiezen?

.....

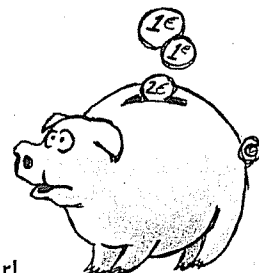
.....

.....

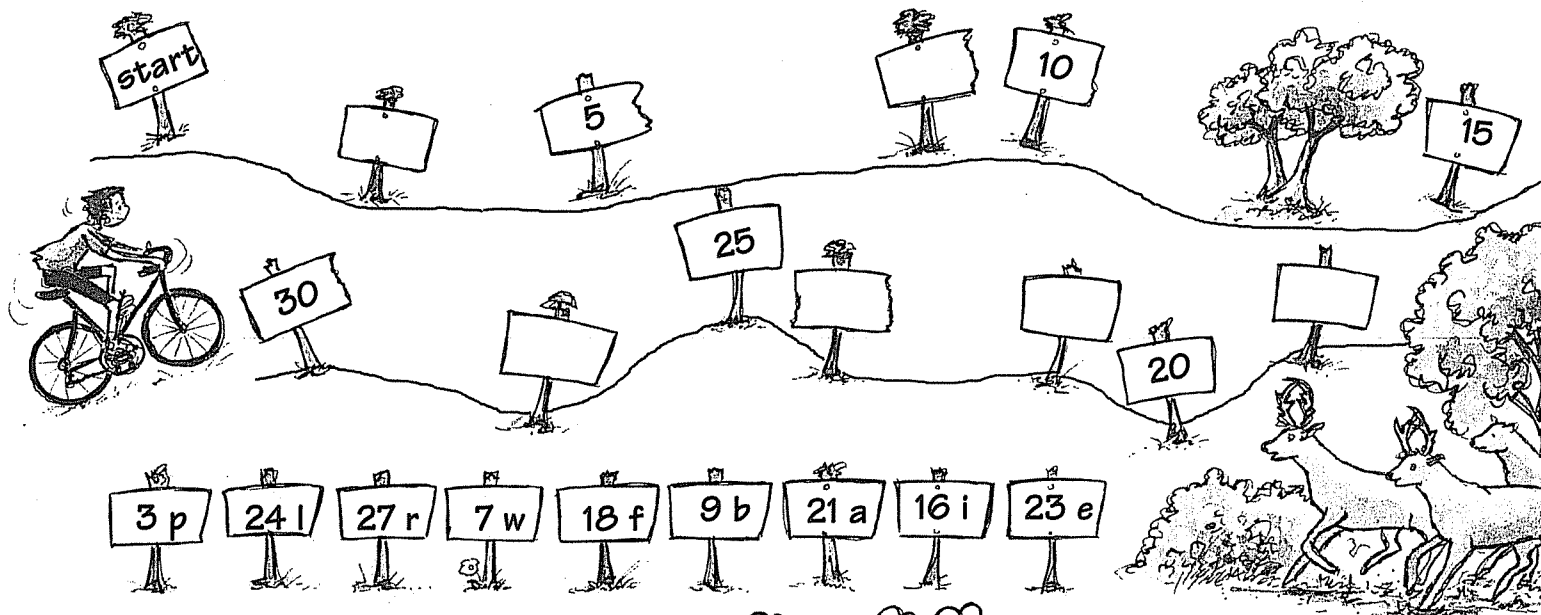
.....



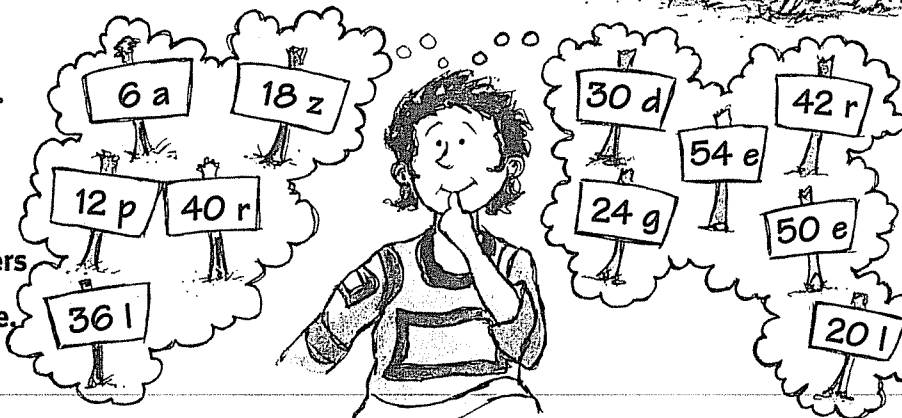
Wat hebben Emma en Liene genoten van hun vakantie! Ze gaan vast sparen voor volgend jaar!



- 1 Kristel is een fanieke wielrenster. Zodra ze kan, fietst ze de prachtigste routes. Vandaag fietst ze de hertenroute. De bordjes staan om de 3 km. Schrijf het getal van de hertenroutebordjes op de borden langs de route, het laagste getal eerst. De letters bij de overblijvende bordjes zet je in het letterblok op de volgende bladzijde.



- 2 Kristel fietst vandaag de Valkenroute. Daar staan om de 6 km bordjes. Welke bordjes - van klein naar groot - horen er niet op de route? Kleur die en zet de letters in het letterblok op de volgende bladzijde.



paaltjes in het letterblok.

49 c	7 h	21 o	48 e
56 i	16 n	28 y	42 f
35 p	37 n	14 j	

A bear is standing on the right side of the page, with the number 56 and the unit km on its side. A boy is riding a bicycle on the left side. Two children are looking at a sign with the number 36 on the right side.

w														
Opgave 1			Opgave 2			Opgave 3			Opgave 4			Opgave 5		

- 1 Elke zaterdag verdient Martijn een zakcentje met het wassen van auto's uit de buurt. Maar komende zaterdag kan hij niet. Zijn vriendje Ashmir neemt het een keertje over. Martijn heeft opgeschreven wat er allemaal moet gebeuren zodat Ashmir niet te laat komt. Kleur de juiste tijd en zet de letters die bij de juiste tijden staan in het letterblok achter elkaar.

1 Ik begin altijd om negen uur met de auto van mevrouw Oldenzaal.

08.00 (e) 08.30 (f) 09.00 (s)



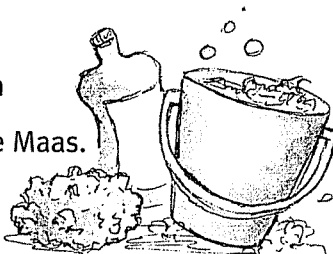
2 Precies een half uur later ben ik bij meneer Kroon.

09.20 (e) 09.30 (p) 09.40 (m)

Zijn auto moet je ook van binnen stofzuigen. Voor dit karweitje heb je 45 minuten nodig.

3 Na dat klusje pauzeer ik altijd een kwartiertje en fiets dan in 5 minuten naar mijn volgende adres: de familie Maas.

10.20 (m) 10.30 (p) 10.35 (o)



4 De familie Maas heeft een busje. Daar ben je een uurtje zoet mee, maar je krijgt er we lekkere koekjes en limonade. Dan is het

11.20 (i) 11.00 (b) 11.35 (n)

5 Dan houd ik mijn middagpauze tot half 1.

12.30 (s) 13.30 (e) 01.30 (k)

6 Daarna begin ik met de auto van de familie Aanholt. Die is altijd erg smerig. Maar met een goede tuinslang en een warm sopje ben je in zo'n 50 minuten klaar. Dus om

13.10 (t) 13.15 (p) 13.20 (j)

7 Als laatste doe ik de auto van de familie Elk. Leuke mensen, maar met hun vuile wagen ben je drie kwartier bezig. Dan is het

14.00 (a) 14.05 (e) 14.15 (u)

Wat moet Martijn zijn vriend Ashmir

meegeven? Een

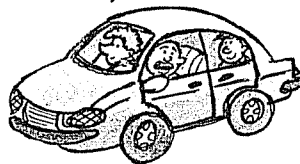
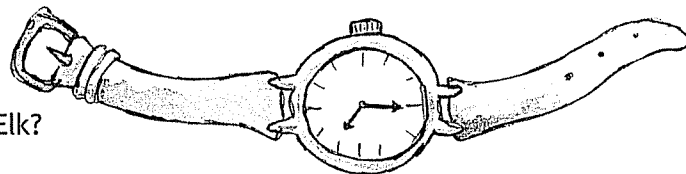
1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

2 In de dagen daarna ziet Ashmir sommige auto's die hij gewassen heeft. Hoe laat ziet hij die? Kleur die tijden.

- 1 Ashmir komt op woensdagmiddag om half twee zijn trainer Paul Aanholt tegen.
- 2 Diezelfde auto ziet Ashmir ook op donderdagavond rond tien over zeven. Nu rijdt Ineke Aanholt.
- 3 Als Ashmir donderdagnacht geluiden hoort, kijkt hij eventjes naar buiten. Hij ziet Marieke Elk. De familie gaat vast op vakantie! Nou, die zijn wel heel vroeg. Het is net vier uur geweest. Oeps, snel terug in bed.
- 4 Vrijdagochtend kijkt Ashmir verbaasd: Alweer de familie Elk? Pech, ze waren hun tent vergeten. Dan is het al bijna drie uur later. Ronald zit achter het stuur.
- 5 Als Ashmir even na drie uur uit school komt, ziet hij Jennifer Kroon in hun auto.
- 6 Ruim een uur later ziet hij dezelfde wagen maar dan bestuurd door John Kroon. Het is bijna half vijf.
- 7 Zaterdagmiddag ziet hij Martijn de auto van zijn oom Marco Maas wassen. Het is bijna één uur.



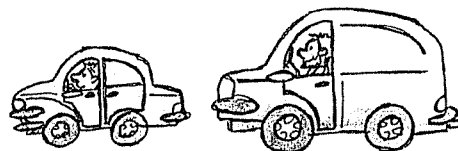
Paul	02.30 (v)	13.30 (h)	00.30 (p)
Ineke	07.08 (e)	19.08 (o)	08.07 (u)
Marieke	04.09 (r)	16.00 (e)	03.57 (k)
Ronald	08.14 (s)	07.06 (l)	02.57 (t)
Jennifer	13.00 (f)	15.03 (o)	15.28 (l)
John	15.28 (s)	16.29 (g)	16.32 (a)
Marco	12.57 (e)	13.57 (j)	13.06 (p)



Hoe wist Ashmir die tijden zo precies?

Als je de letters bij de juiste tijden achter elkaar zet, lees je het. Inderdaad, hij had net een nieuw

--	--	--	--	--	--	--	--



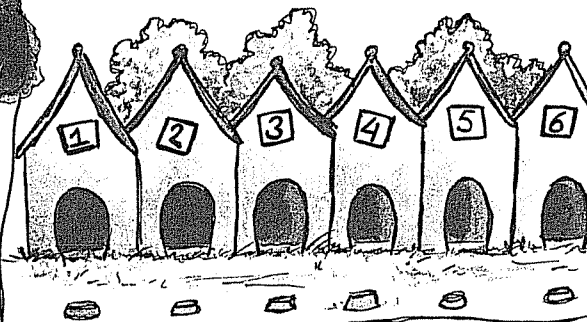
Een hondenbaan?

- 1 In het dierenasiel weet oppasser Marco precies in welk hok de honden moeten, maar hij heeft vandaag een dagje vrij. Patricia heeft net de honden uitgelaten, maar in welk hok horen ze ook al weer? Gelukkig heeft Marco een briefje voor haar achtergelaten. Maar het is wel een ingewikkeld briefje. Help Patricia maar even en zet de naam van de juiste hond bij het juiste hok.



- 1 Renée, het schoothondje, kan er niet tegen als er aan twee kanten van haar een andere hond zit. Daarom zit zij aan één van de twee buitenkanten. Zij zit dus in hok _____ of _____ Renée zit in een hok met een even nummer. Renée zit dus in hok _____
- 2 Sam, de Deense Dog, blaft altijd naar Renée en zit daarom zo ver mogelijk van haar vandaan. Sam zit dus in hok _____

- 3 Johnny, de Golden Retriever, heeft een hok dat 4 hoger is dan dat van Sam. Johnny zit in _____ + _____ is hok _____
- 4 Annoeska, de poedel, zit naast Zorba, de Bouvier. Dat zijn dus hok _____ en _____ of hok _____ en _____
- 5 Miranda's hok heeft een hoger nummer dan Zorba of Annoeska. Dat is dus _____ Miranda's hok en Annoeska's hok opgeteld, zijn samen 7. Dat is hok _____ en _____



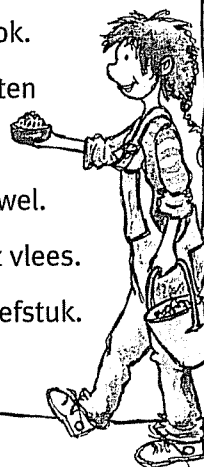
1	_____	4	_____
2	_____	5	_____
3	_____	6	_____

2 Patricia heeft alle honden op hun plek. Maar nu moet er gegeten worden. Patricia maakt een schema. Als ze dat invult, weet ze wie er wat eet. Vul 'nee' in als de hond iets zeker niet lust. En 'ja' als je iets zeker weet.

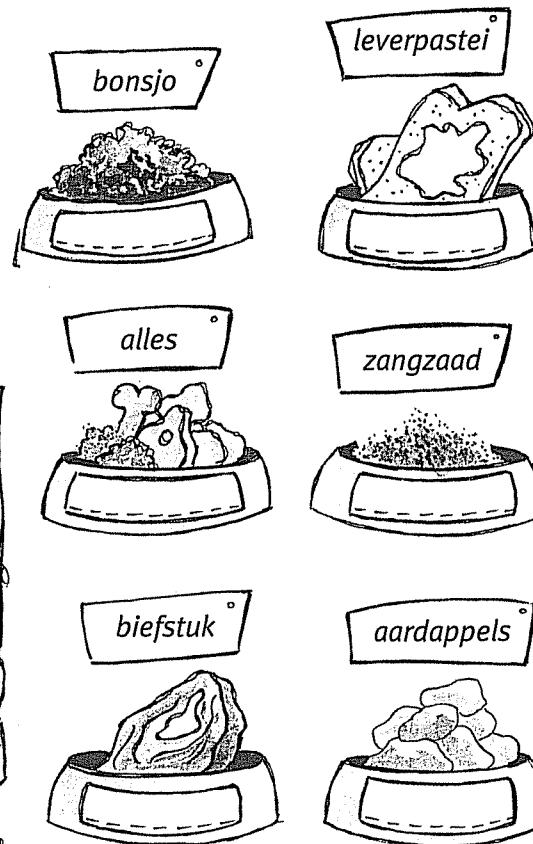
	bonsjo	leverpastei	alles	zangzaad	biefstuk	aardappels
Renée						
Annoeska						
Johnny						
Sam						
Zorba				nee		
Miranda				nee		

- Zorba en Miranda lusten geen zangzaad en leverpastei.
- Johnny en Sam lusten dat wel.
- Eén hondje lust alles.
- Voor Annoeska moeten boterhammen met leverpastei gesmeerd worden.

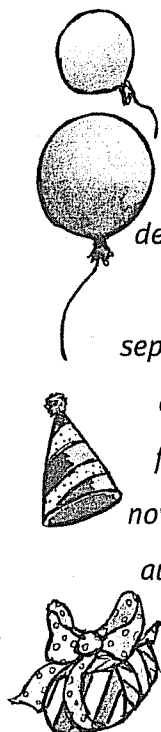
- Dat lust Johnny ook.
- Sam en Zorba lusten geen bonsjo.
- Renée en Johnny wel.
- Miranda eet nooit vlees.
- Zorba is dol op biefstuk.



3 Vul de namen van de honden in op hun etensbakjes.



① Inge maakt voor de juf een verjaardagskalender. Ze heeft de namen van de maanden al opgeschreven. Met daarachter hoeveel dagen er in zitten. Nu nog in de goede volgorde zetten!



januari - 31	j	¹² a	n	u	a	r	² i										31
mei - 31							⁵										
juni - 30				⁹													
december - 31	⁶																
juli - 31																	
september - 30				¹⁰													
oktober - 31																	
februari - 28			⁴														
november - 30			⁸	⁷													
augustus - 31			³														
april - 30					¹¹												
maart - 31	¹																

Zet de letters met een getal op de goede plaats in het letterblok.

Wat lees je?

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

② Juf vraagt aan alle kinderen om hun verjaardag op te schrijven. Sommige kinderen halen een grapje uit. Want wanneer zijn ze precies jarig? De juf wil ook weten op welke dag, want in het weekend is er natuurlijk geen school.

1 Isaäk: Op maandag 12 juni ben ik over 14 dagen jarig. Dan is het

2 Sharon: Op woensdag 28 maart ben ik over 10 dagen jarig. Dan is het

3 Selma: Op vrijdag 13 december ben ik over 3 weken jarig. Dan is het



3 Juf plaagt de kinderen lekker terug.

- 1 Op woensdag 11 juni is Patricia jarig.
Ze schreef haar uitnodigingen 15
dagen geleden. Toen was het



- 2 Op maandag 9 februari kreeg
Martijn 18 dagen geleden
een hamster. Dat was

- 3 Op donderdag 7 mei had Marcel
19 dagen geleden voor het eerst
getraind. Op welke dag ging
Marcel voor het eerst hockeyen?

Op

- 4 Op 28 juni zucht Ashmir: 'Ik wou dat het
twee weken terug was. Toen gingen we op
schoolreisje.' Dat is dus precies 14 dagen
geleden. Welke dag is het vandaag?



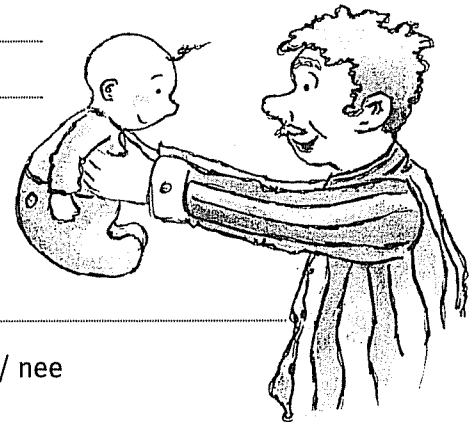
- 4 Februari is een bijzondere maand. Die telt drie jaar achter
elkaar 28 dagen en dan één jaar 29 dagen. Zo'n schrikkeljaar is
er dus om de vier jaar. Hoe weet je of een jaar een schrikkeljaar is?
Dan moet je naar de laatste 2 cijfers kijken. Als dat getal
deelbaar is door 4, dan is het een schrikkeljaar. Vul maar in.**

2012 Ja, want $12 : 4 = 3$
2008
1773
1754
1904
1460
1652
2024



5 Nu over jezelf!

In welk jaar werd jij geboren?
Was dat een schrikkeljaar? Ja / nee
want,





1 Bakker Gerrit bakt de heerlijkste dingen. Het allerliefst bakt hij appeltaart. Hieronder zie je hoeveel hij van alles in huis heeft. Ga eens na voor hoeveel appeltaarten dat genoeg is.

20 kopjes meel. 5 kopjes is 1 taart dus

20 kopjes : 5 = taarten

12 lepels suiker _____

15 eieren _____

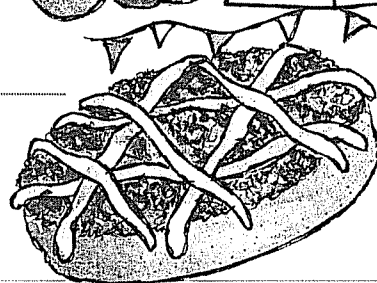
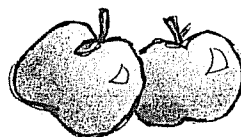
22 appels _____

350 gram boter _____

Samen genoeg voor _____ appeltaarten.

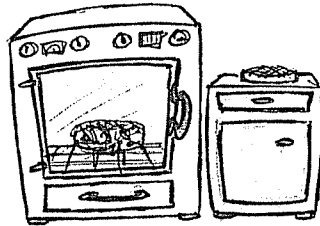
2 De bakker wil een handig schema maken zodat hij voor ieder aantal appeltaarten kan zien wat hij nodig heeft. Vul het voor hem in.

appeltaart	kopjes meel	lepels suiker	gram boter	eieren	appels
1	5	2	100	3	8
2					
3					
4					
5					
10					
15					
20					

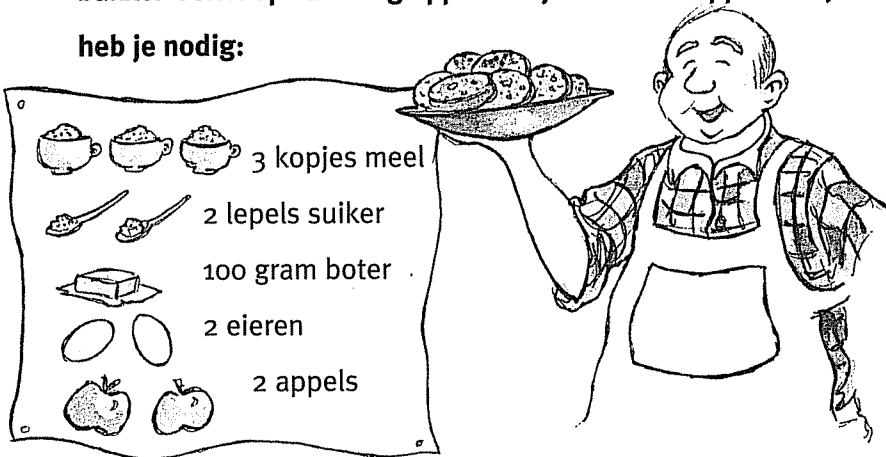


- 3** Bakker Gerrit heeft 46 kopjes meel, 12 lepels suiker, 1000 gram boter, 16 eieren en 40 appels. Hoeveel appeltaarten kan hij maken?

En als hij maar 6 eieren had?

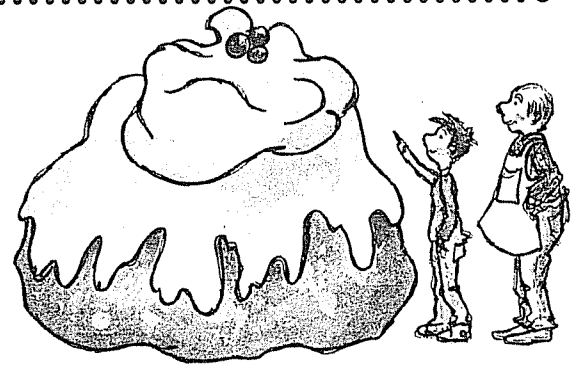


- 4** Elke dag blijven er wel ingrediënten over. Daarvan bakt bakker Gerrit op zaterdag appelkoekjes. Voor 10 appelkoekjes heb je nodig:



Deze week was er over: 9 kopjes meel, 6 lepels suiker, 300 gram boter, 8 eieren en 4 appels. Hoeveel appelkoekjes kan bakker Gerrit daarvan bakken?

appelkoekjes, want



- 5** Wout zit op Basisschool Merlijn en wil de grootste roomsoes ter wereld maken. Bakker Gerrit wil Wout graag helpen. Hij vraagt aan Wout hoe groot de roomsoes moet worden. 'Honderd keer zo groot als een gewone roomsoes,' antwoordt Wout. 'Tja,' zegt bakker Gerrit. 'Zou zo'n roomsoes wel op een tafel passen?' Wat denk je?

want,



Spelletjes voor zeelui

1 Kapitein José en matroos Sjaak spelen in hun vrije uurtjes heel wat spelletjes zeeslag. Wie zou er vandaag winnen? Om daar achter te komen, kun je de opgaven uitrekenen. Kleur elke treffer groen en elke misser rood.



De boten van José

100	3	9	32	5
21	80	2	35	18
49	0	63	64	
54	4	40	42	
8	12	72	35	20
24	48	70	10	60

Deze vuurt Sjaak af:

$10 \times 10 =$

$7 \times 6 =$

$4 \times 5 =$

$3 \times 2 =$

$5 \times 7 =$

$7 \times 9 =$

$0 \times 8 =$

$5 \times 8 =$

$6 \times 8 =$

$2 \times 1 =$

$5 \times 2 =$

$9 \times 6 =$

$7 \times 1 =$

$8 \times 9 =$

$7 \times 7 =$

$10 \times 6 =$

$8 \times 3 =$

$4 \times 8 =$

$8 \times 8 =$

$5 \times 1 =$

De boten van Sjaak

90	6	18	36	15
70	8	35	14	
42	56	0	48	72
81	29	18	30	54
16	32	25	63	10
28	24	80	12	50

Hiermee schiet José:

$10 \times 9 =$

$8 \times 4 =$

$3 \times 4 =$

$9 \times 9 =$

$4 \times 2 =$

$3 \times 9 =$

$7 \times 5 =$

$8 \times 10 =$

$9 \times 7 =$

$6 \times 8 =$

$4 \times 9 =$

$7 \times 0 =$

$7 \times 8 =$

$6 \times 3 =$

$5 \times 10 =$

$6 \times 4 =$

$2 \times 5 =$

$5 \times 5 =$

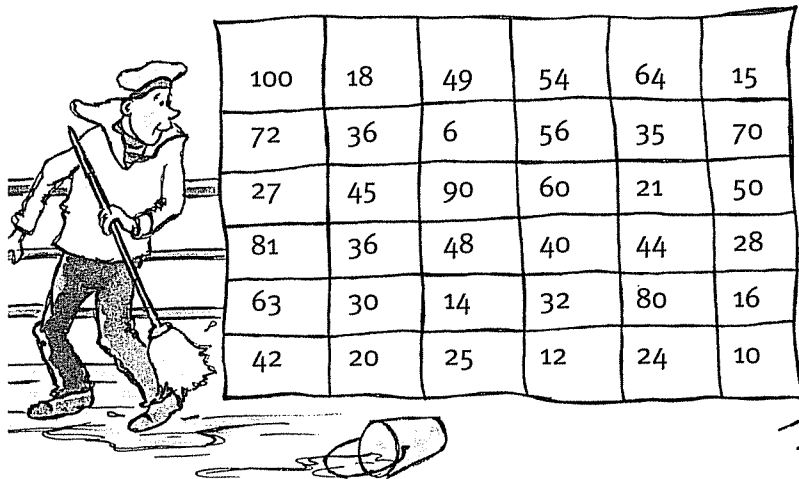
$6 \times 7 =$

$10 \times 7 =$

Deze zeeslag wordt gewonnen door _____

2 Speel je eigen zeegevecht!

Speel tegen de moeilijkste tegenstander: jijzelf. Teken eerst drie boten in het speelveld: 1 slagschip (vier rondjes), 1 kruiser (3 rondjes) en 1 torpedojager (2 rondjes). Je mag zelf kiezen hoe je de schepen in het veld zet: horizontaal, verticaal of diagonaal (= schuin).



$10 \times 10 = \dots\dots\dots$

$6 \times 6 = \dots\dots\dots$

$10 \times 9 = \dots\dots\dots$

$8 \times 5 = \dots\dots\dots$

$10 \times 8 = \dots\dots\dots$

$3 \times 5 = \dots\dots\dots$

$7 \times 5 = \dots\dots\dots$

$6 \times 5 = \dots\dots\dots$

$9 \times 8 = \dots\dots\dots$

$4 \times 4 = \dots\dots\dots$

$7 \times 9 = \dots\dots\dots$

$4 \times 8 = \dots\dots\dots$

$6 \times 9 = \dots\dots\dots$

$7 \times 8 = \dots\dots\dots$

$3 \times 7 = \dots\dots\dots$



$5 \times 10 = \dots\dots\dots$

$3 \times 9 = \dots\dots\dots$

$9 \times 9 = \dots\dots\dots$

$2 \times 9 = \dots\dots\dots$

$9 \times 7 = \dots\dots\dots$

$7 \times 7 = \dots\dots\dots$

$1 \times 6 = \dots\dots\dots$

$6 \times 6 = \dots\dots\dots$

$4 \times 5 = \dots\dots\dots$

$9 \times 5 = \dots\dots\dots$

$7 \times 10 = \dots\dots\dots$

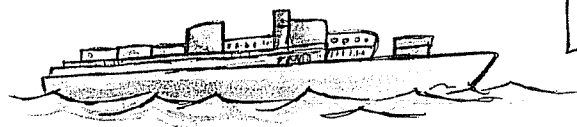
$3 \times 8 = \dots\dots\dots$

$8 \times 8 = \dots\dots\dots$

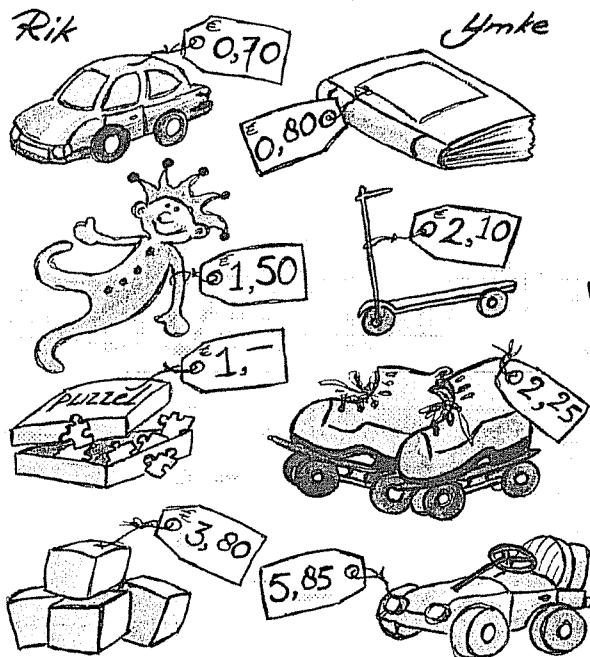
$6 \times 2 = \dots\dots\dots$

$2 \times 7 = \dots\dots\dots$

Nu gaat het gebeuren. Hiernaast zie je de schoten die op je vloot worden afgevuurd. Reken de keersommen uit. Als jouw vloot tot zinken is gebracht, dan heb je verloren. Of is dit niet gelukt? Dan heb je gewonnen!



- ① Het is Koninginnedag. Ymke en Rik verkopen spulletjes op de vrijmarkt. Ze zullen vast alles verkopen.



Niet rekenen, maar kijken! Wie verdient er het meeste geld, Ymke of Rik?

want

- ② Alles is verkocht. Rik zegt tegen Ymke: 'Jij hebt zeker twee keer zoveel verdiend als ik.' Klopt dat? Waarom denk je dat?

want

- ③ Hoeveel heeft Rik verdiend? En Ymke? En samen?



- ④ 'Hoe ging het?' vraagt Ymkes moeder tussen de middag. Ymke antwoordt: 'Ik verkocht iets en kreeg daar 4 dezelfde munten voor.'

Wat verkocht Ymke? _____

Welke munt kreeg ze daar 4 x voor? De munt van _____

5 Het trapautootje werd betaald met 3 munten van 2 euro.

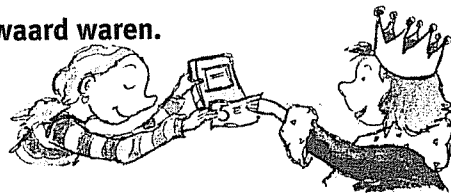
Hoeveel cent moest Ymke teruggeven?

Ze betaalde terug met 2 verschillende munten. Welke?

.....

6 Daarna verkochten ze samen 3 spulletjes. Daarvoor kregen ze 3 munten die samen € 5,35 waard waren.

Wat hadden ze toen verkocht?



Welke vijf munten hadden ze toen?

.....

7 Toen ze alles verkocht hadden, wisselden Ymke en Rik hun geld in voor 2 munten en 2 bankbiljetten. Welke?

.....

.....

.....

8 's Middags willen Ymke en Rik naar de bioscoop. Een kaartje kost € 8,30. Ze willen ook allebei een flesje drinken van € 1,- en een zakje chips van € 0,70. Hoeveel komen ze te kort of houden ze over?

Ze willen kopen:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

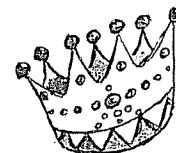
.....

.....

.....

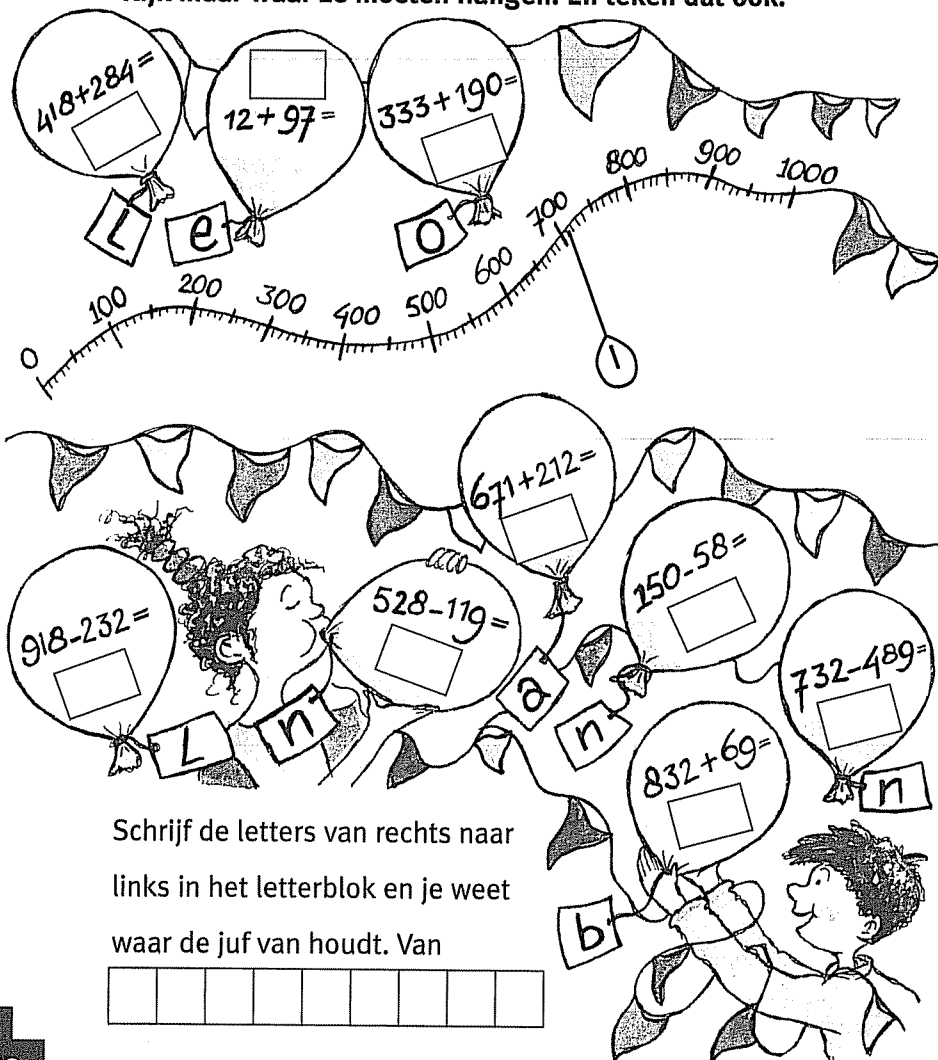
.....

.....



① Sermin en Jurgen hangen ballonnen op voor hun jarige juf.

Kijk maar waar ze moeten hangen. En teken dat ook.



Schrijf de letters van rechts naar links in het letterblok en je weet waar de juf van houdt. Van

--	--	--	--	--	--	--	--

② Juf heeft veel cadeautjes gekregen.

Welke? Kleur hetzelfde wat bij elkaar hoort

$77+14=$

$58-9=$

$72-44=$

$59+24=$

$26+66=$

$100-77=$

$38+14=$

$37+35=$

$41-22=$

⑨1 bioscoopkaartjes

⑧6 fietstassen

⑪9 cd

⑨2 chocolade

④9 autowasbeurt

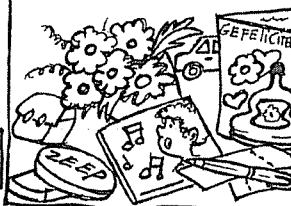
②3 bloemen

②8 zeep

⑤2 parfum

⑧3 verjaardagskaart

⑦2 balpen



Welk cadeau moet nog worden ingepakt

de

- ③ De kinderen mogen op jufs verjaardag kiezen wat ze willen doen. Daarvoor mogen ze met 3 spellen 1000 punten gebruiken. Wat gaan ze zeker niet doen, denk je?

Zwemmen	705
video kijken	305
koekhappen	290
tafeltennis	400
darts	270
bosspeel	402
tekenen	170
buitenspelen	160
sjoelen	274



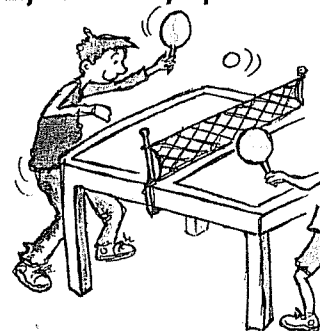
- ④ De klas kiest voor twee activiteiten. Die zijn samen 676 punten.

Wat gaan ze doen?

.....

.....

.....



- ⑤ Daarna doen ze nog iets. Daardoor hebben ze samen 966 punten gebruikt. Wat deden ze?



.....

.....

- ⑥ Ashmir ontdekt dat je met 4 activiteiten precies 1000 punten op kunt maken. Welke activiteiten bedoelt Ashmir?

.....

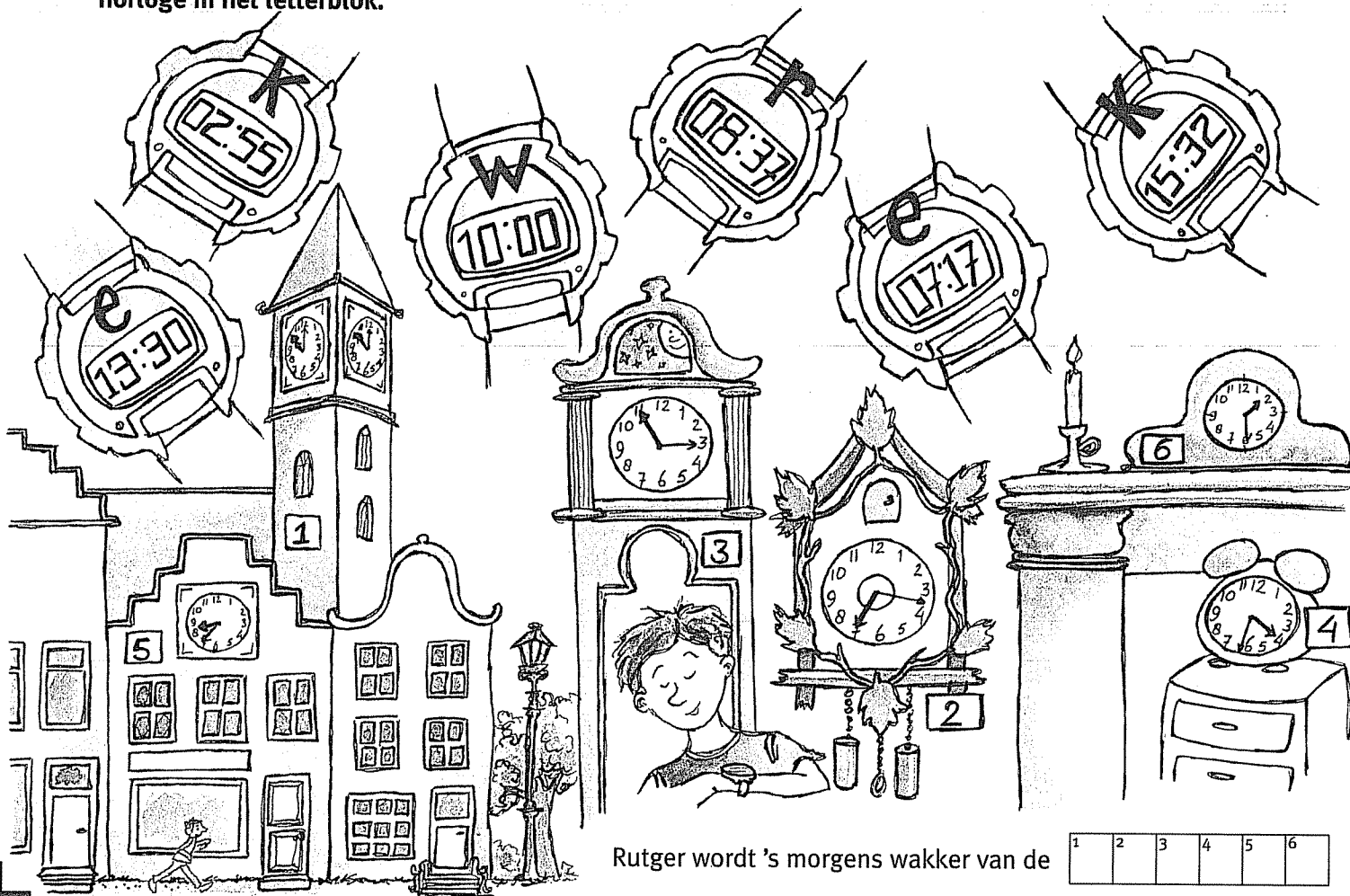
.....

.....

.....



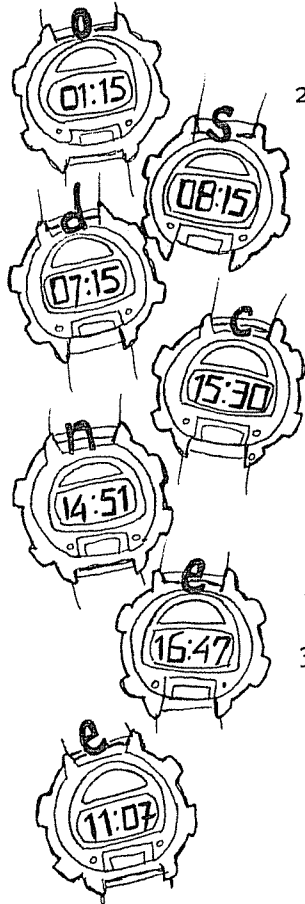
1 Rutger heeft een prachtig horloge gekregen. Zo eentje zonder wijzers, maar met getallen: een digitaal horloge. Overal waar hij een klok ziet, vergelijkt hij de tijden. Welke horen bij elkaar? Zet de letter van het horloge in het letterblok.



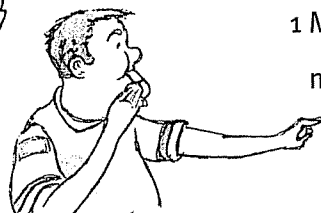
Rutger wordt 's morgens wakker van de

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

2 Wanneer zegt Rutger het? Kies de goede klok. En zet de letter ervan in het letterblok, maar wel op de goede plaats!



2 Zullen we gaan spelen in het park. Ik hoef pas om 6 uur thuis te zijn, dus we hebben nog ruim een uur.



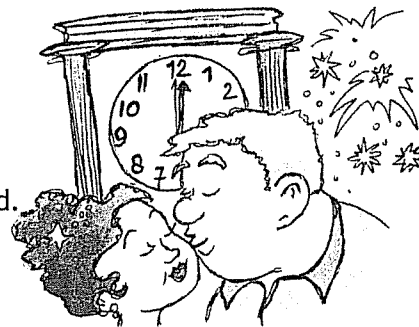
3 Ik train van 14.30 uur tot 16.30 uur. Halverwege is er een pauze.



1 Mam, breng je me naar school?



4 Met oudjaar mag ik altijd laat naar bed.



5 Als deze film 2 uur duurt, zijn we voor vijfen weer buiten.

7 Vandaag is het woensdag! Nog maar een uurtje les en dan lekker spelen.



6 Waarom moet ik altijd zo vroeg opstaan?

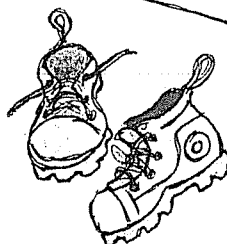
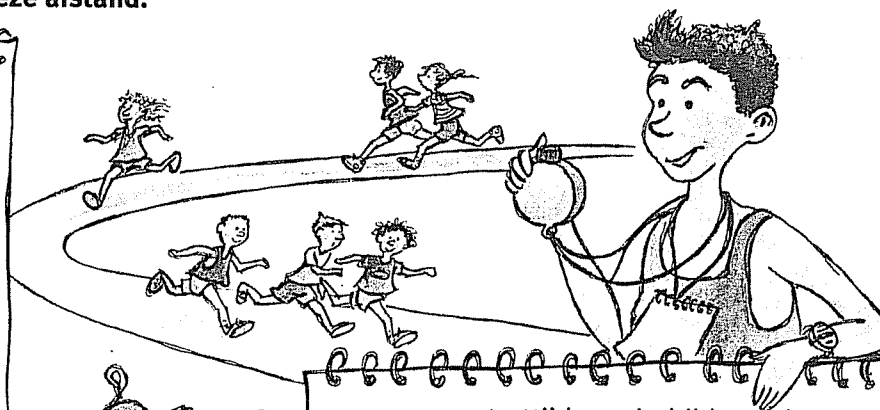
Bel 112, als elke

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

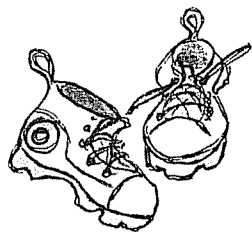
telt!

- 1 Hassan mag helpen bij de gymles. De groep gaat hardlopen. Hoe snel is iedere loper? Je ziet dat Tessa 1 minuut en 27 seconden nodig heeft voor deze afstand.

	starttijd	eindtijd	duur
Tessa	00.00	01.27	1.27
Jonas	02.00	03.24	
Patricia	04.00	05.30	
Barry	06.00	07.32	
Saud	08.00	09.26	
Marco	10.00	11.31	
Dolf	12.00	13.25	



	starttijd	eindtijd	duur
Izzat	15.00	16.28	
Cihat	17.00	18.32	
Iris	19.45	21.08	
George	21.42	23.15	
Talip	16.03	17.24	
Ard	12.38	14.11	
Lenny	09.50	11.22	

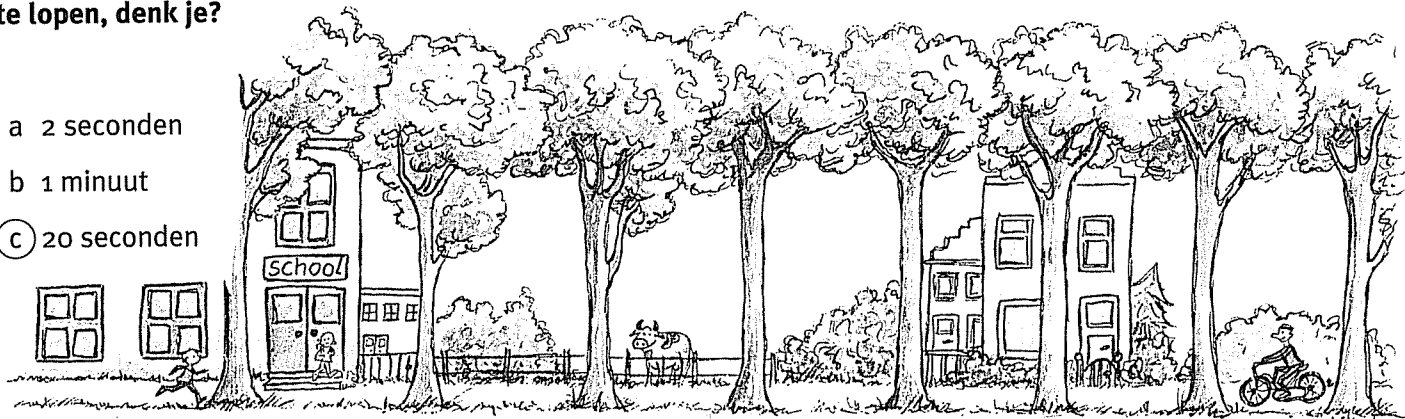


Zet nu de 1^e letter van de acht snelste lopers achter elkaar in het letterblok. De snelste als eerste. Dan weet je dat de wedstrijd plaatsvond op een goed

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

- 2** Chris en Lisette lopen naar huis. Ze wonen in dezelfde straat als waar de school staat. Er staan bomen die allemaal op 10 meter afstand van elkaar staan. Hoe lang doen ze erover om van de ene naar de andere boom te lopen, denk je?

- a 2 seconden
b 1 minuut
c 20 seconden



- 3** Van school naar Chris' huis staan precies 6 bomen. De eerste staat voor school, de laatste voor het huis van Chris. Chris zegt dat ze over de wandeling 2 minuten doen. Maar thuis blijkt dat ze er 1 minuut en 40 seconden over gedaan hebben. Toch zijn ze niet sneller gaan lopen. Hoe zit dat? Tip: het is handig om tussen de bomen te zetten hoe lang ze over dat stukje doen.



Je moet

.....

.....

.....

.....

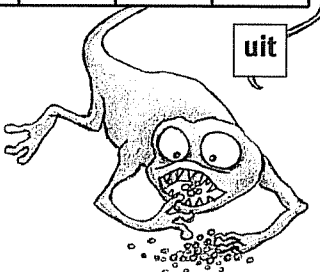
In het Hap-Slik-Weg-spel moet je een monstertje te eten geven. Maar hoeveel? Precies zoveel als erboven staat. Ga maar met een potlood van de ingang naar het monsterkooitje en tel de punten bij elkaar van de kamers waar je doorheen komt. Heb je dan het aantal punten dat bij het level staat aangegeven? Dan mag je een niveau hoger. Anders probeer je het nog een keer. Wie weet, word jij de nieuwe hap-slik-weg-monster-verzorger!

Nu met een extra bochtje!

Level 1 - 12

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

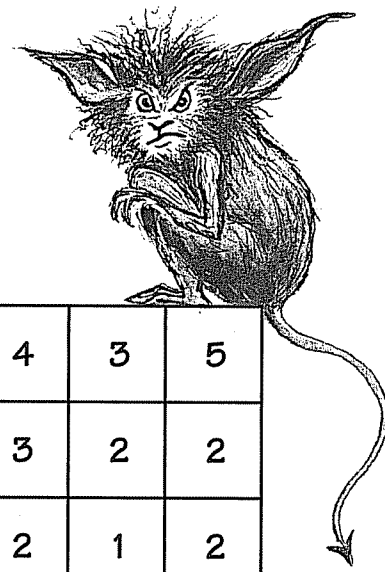
uit



Level 2 - 21

8	4	3	5
2	3	2	2
4	2	1	2
5	4	3	1

uit

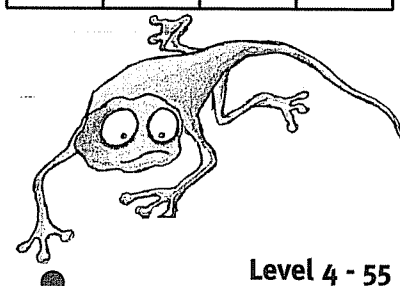
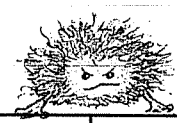


Level 3 - 50

4	8	7	8
9	9	5	5
7	9	9	9
6	1	1	5

Level 4 - 55

9	4	7	8
6	7	6	7
5	5	10	4
9	9	8	6

Je bent nu al bij level 5 van het spel.

Tel maar weer handig samen. Opnieuw met extra bochten!

Level 5 - 105

15	15	5	15
10	20	5	10
15	20	15	20
5	15	15	10

uit

Level 6 - 120

16	14	43	38
44	18	12	24
13	98	23	17
1	14	12	3

uit

Level 7 - 150

31	17	16	4
19	21	4	12
13	7	12	28
5	10	19	15

uit

Level 8 - 200

22	38	50	40
28	18	32	22
14	36	4	6
10	5	10	7

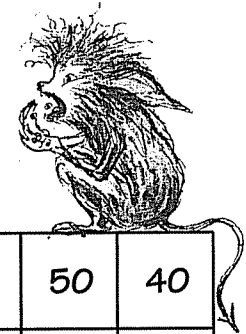
uit

Gefeliciteerd!

Je hebt level 8 gehaald.

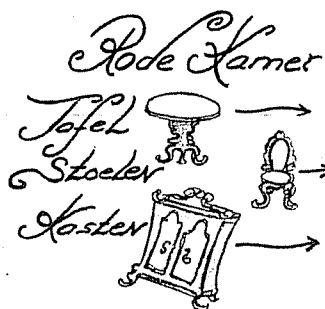
Je wordt vast de nieuwe

hap-slik-weg-monster-verzorger!



① Gravin Fleurtje heeft genoeg van haar saaie grijze kasteel.

Daarom wil ze vier 'kleurkamers': een rode, een groene, een gele en een blauwe. Ze begint met de rode kamer. De muren en de vloeren lakt ze rood. De tafels, de stoelen en de kasten moeten dan elk een andere kleur krijgen. Dus geen rood. Graaf Floor zegt: 'Er zijn 6 manieren.' Gravin Fleurtje denkt daarover na en maakt een schema. Vul dat maar verder in.



	manier 1	manier 2	manier 3	manier 4	manier 5	manier 6
Tafel	blauw	blauw	groen	groen		
Stoel	groen	geel				
Kast	geel					

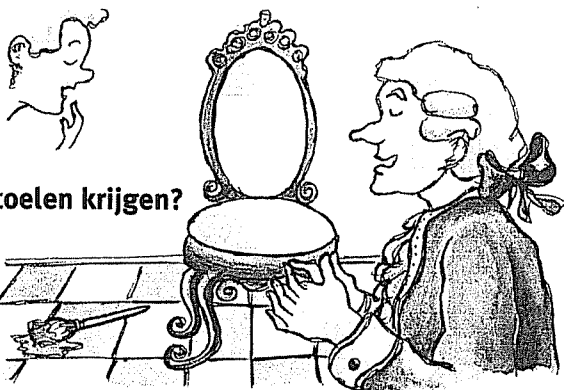
② Kijk naar de tabel. Kan gravin Fleurtje een gele tafel krijgen?

ja / nee, ____ keer.



③ Kan ze blauwe stoelen krijgen?

ja / nee, ____ keer.



④ Nu moet gravin Fleurtje gaan kiezen.

Moeilijk hoor, want er zijn vier kamers.

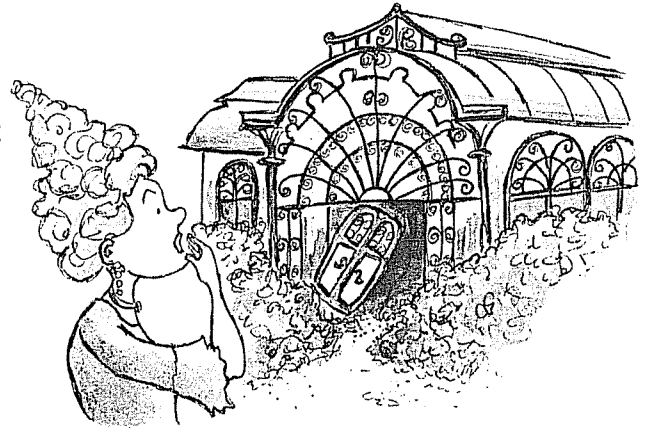
Dus ze heeft ____ x ____ = ____ mogelijkheden.

- 5 Graaf Floor zegt: 'Voor de andere kamers geldt hetzelfde. Gravin Fleurtje wil een overzicht. Maak dat maar.'

Blauwe Kamer

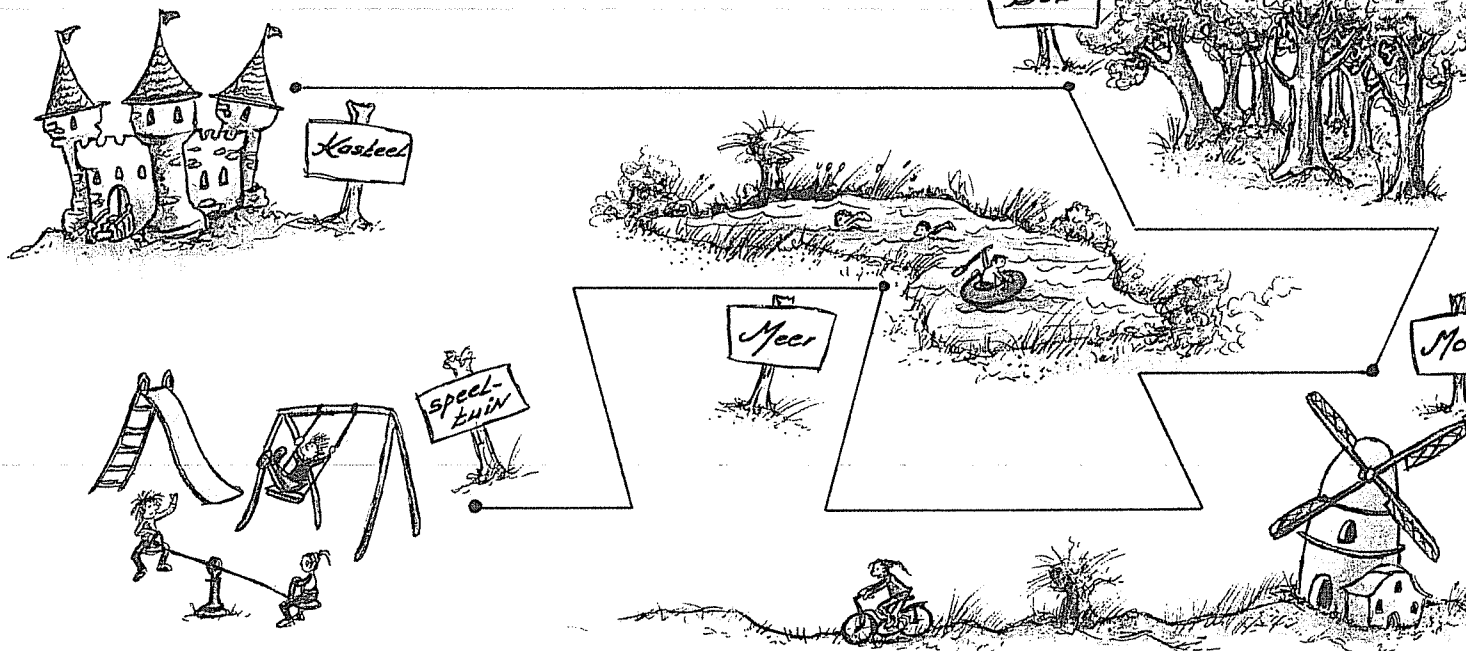
	manier 1	manier 2	manier 3	manier 4	manier 5	manier 6
Tafel →	rood		groen		geel	
Stoelen →						
Kasten →						

- 6 De schilders gaan hard aan het werk. Wat wordt het een kleurig kasteel! Maar als gravin Fleurtje naar buiten loopt, ziet ze dat het tuinhuisje ook een likje verf nodig heeft. Ze wil de deur, het raamkozijn, de muren en het dak ook geschilderd hebben. Op hoeveel manieren kan dat? Vul alleen de eerste 2 letters van de kleur in.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
ro	ro	ro	ro	ro	ro	ro	bl																	
bl	bl	gr																						
gr																								
ge																								

1 Selma en Melek zetten een fietsspeurtocht uit.



De afstand van het kasteel naar het bos is cm.

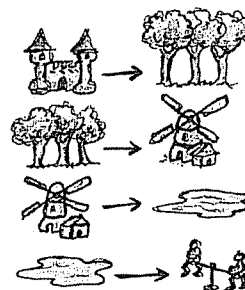
2 In het echt is de afstand van het kasteel naar het bos 10 km.

Dus elke centimeter op de tekening is in het echt 1 km.

De tocht is 40 km.

Welke tussenstukjes kloppen? Meet ze maar na.

Geef de rondjes van de goede antwoorden een kleurtje.



Selma

Melek

10 km (w)

11 km (n)

9 km (h)

8 km (e)

12,5 km (m)

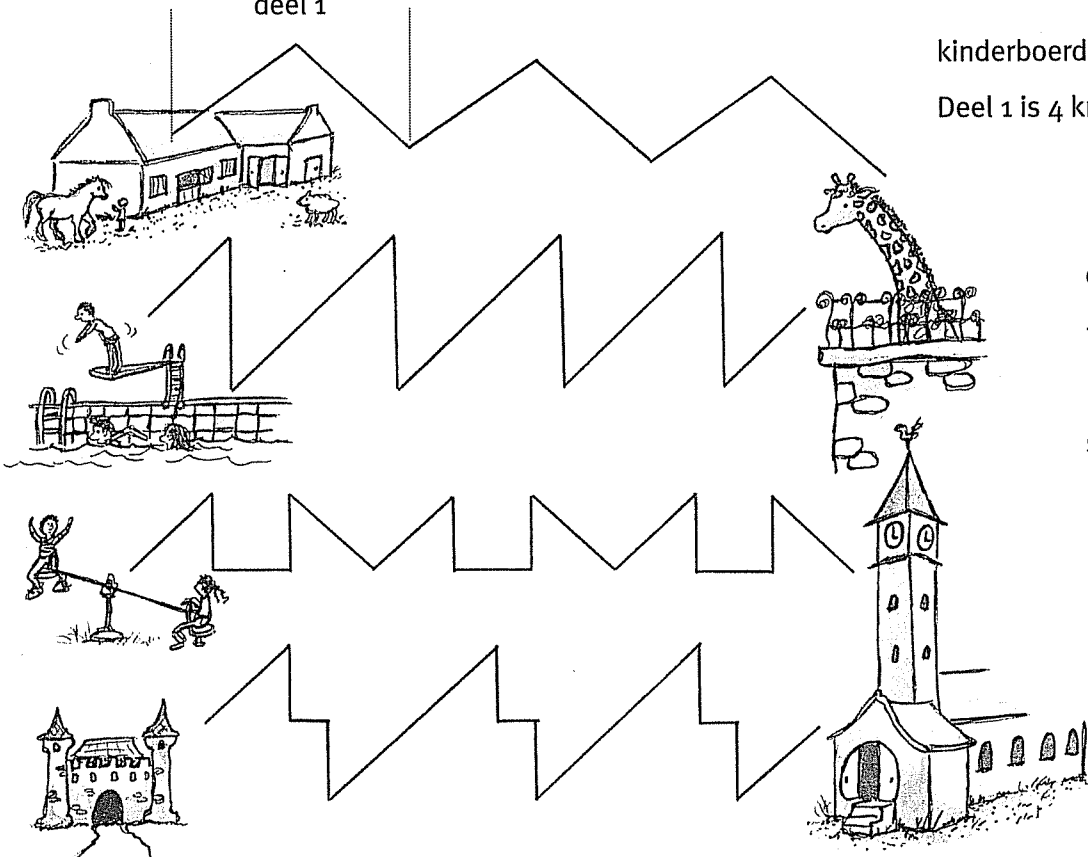
13 km (g)

9 km (w)

9,5 km (c)

3 Dat speurtochten uitzetten bevalt Selma en Melek wel. Kijk maar. En kleur de goede rondjes weer.

deel 1



kinderboerderij - dierentuin

Deel 1 is 4 km. Deze route is dus ____ x ____ =

15 km (g) 12 km (ij)

dierentuin - zwembad

16 km (z) 20 km (o)

speeltuin - kerk

21 km (p) 18 km (e)

kerk - kasteel

16,5 km (r) 14,5 km (t)

Zet alle letters van de goede antwoorden achter elkaar in het letter-blok. Dan weet je wat Selma en Melek overal moeten neerzetten.

Een

--	--	--	--	--	--	--	--

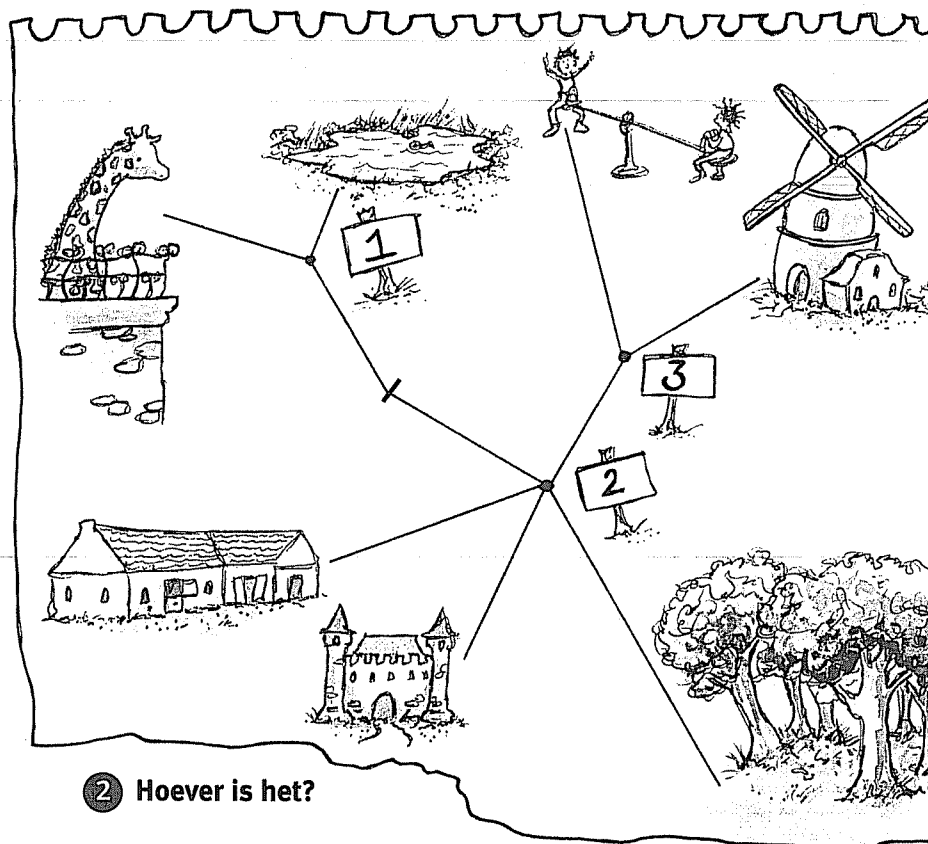


Ron en Kim willen een fietsspeurtocht uitzetten. Ze hebben al een kaartje getekend. Hoever is het van de ene plek naar de andere? Dat kun je zelf ontdekken. 1 cm = 1 km.

1 Meet maar op en vul maar in.

dierentuin - bord 1 = ____ km
 boerderij - bord 2 = ____ km
 bord 2 - bord 3 = ____ km
 bord 2 - bord 1 = ____ km
 kmmolen - bord 3 = 2 km
 meer - bord 1 = 1 km

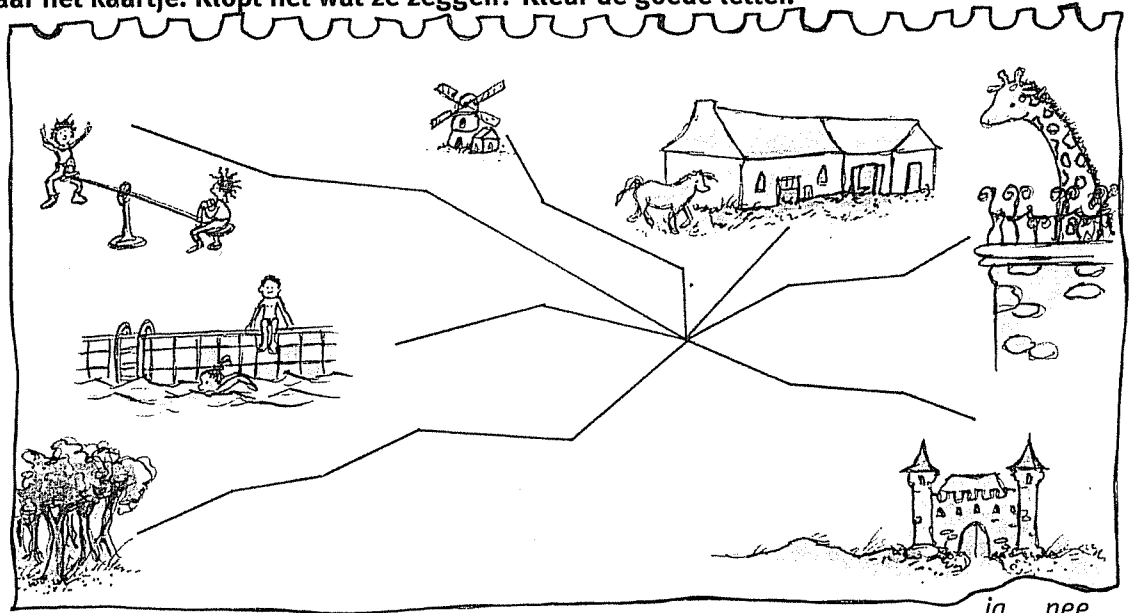
bos - bord 2 = ____ km
 bos - bord 3 = ____ km
 bord 1 - kasteel = ____ km
 speeltuin - bord 3 = ____ km



2 Hoever is het?

meer - kasteel	= ____ km	speeltuin - molen	= ____ km
kasteel - diertuin	= ____ km	molen - boerderij	= ____ km
bos - kasteel	= ____ km	speeltuin - boerderij	= ____ km
meer - bos	= ____ km	speeltuin - bos	= ____ km
molen - bos	= ____ km	meer - boerderij	= ____ km

3 Ron en Kim kijken naar het kaartje. Klopt het wat ze zeggen? Kleur de goede letter.



ja nee

Van de molen is het 8 km naar de dierentuin.

(b) (g)

Vanaf de speeltuin is het verder naar de molen dan naar het kasteel.

(r) (a)

Van het bos naar het kasteel is net zo ver als van het bos naar de speeltuin.

(r) (a)

Van de boerderij naar het zwembad en de speeltuin is even ver.

(d) (v)

Van de molen naar de dierentuin is net zo ver als naar het zwembad.

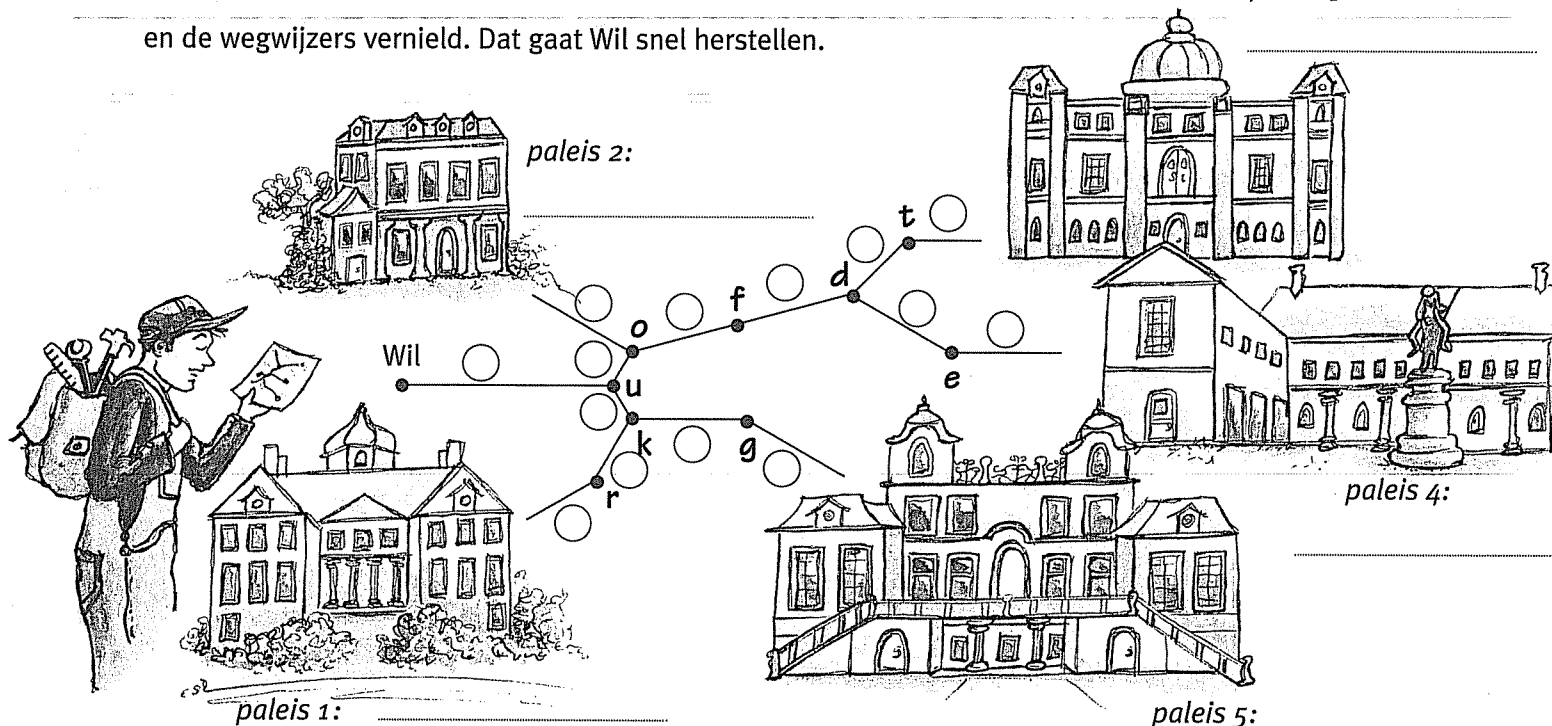
(o) (e)

Welke letters heb je gekleurd? Zet die letters in het

letterblok achter elkaar. Wat lees je?

--	--	--	--	--

Enorm, wat een storm was dat! Dakpannen van de daken, bomen ontworteld en de wegwijzers vernield. Dat gaat Wil snel herstellen.



1 Wil kijkt op zijn kaartje. Elke cm daarop telt voor 2 km.

Wil begint bij het paleis dat het verste weg is. Welk paleis is dat?

Paleis ____

Welke paleizen liggen over de weg het verst van elkaar af?

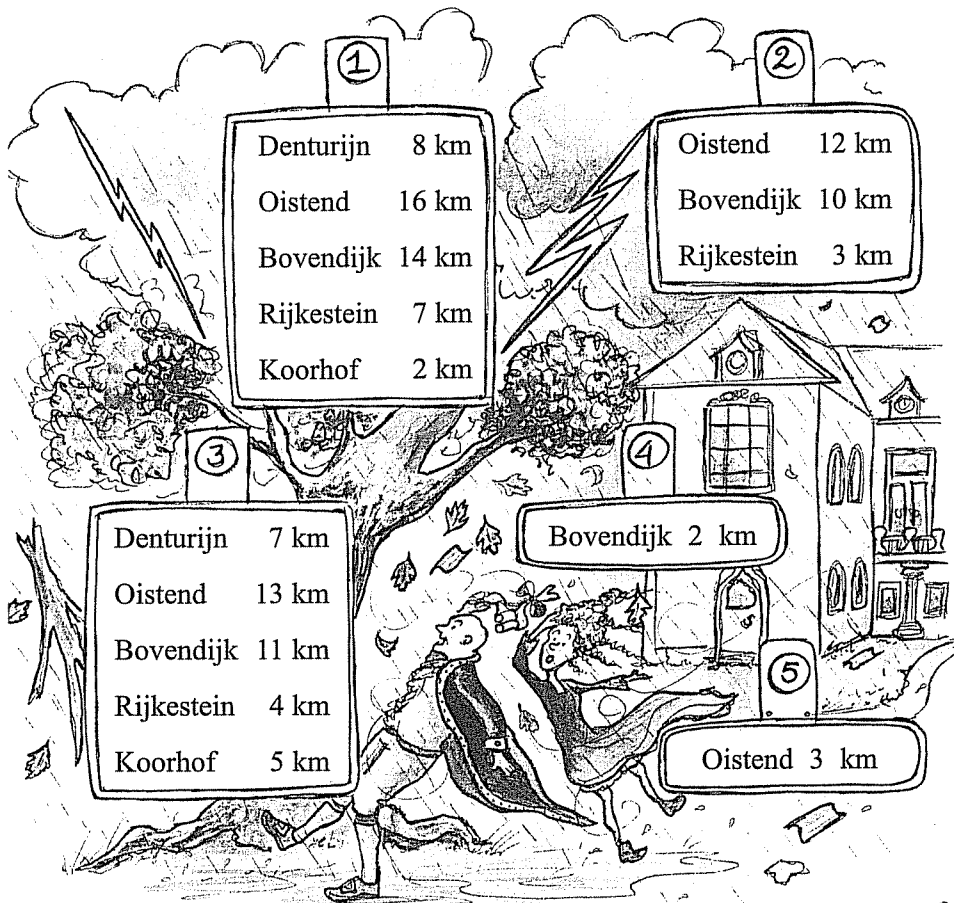
Paleis ____ en ____

Welke paleizen liggen over de weg het dichtst bij elkaar?

Paleis ____ en ____

2 Door de storm zijn 5 borden weggewaaid. Waar moeten de borden op het kaartje staan? Vul de letters in het letterblok in.

3 Wil heeft de borden gerepareerd. Dus kun je de namen van de paleizen op de goede plaats in het letterblok zetten.



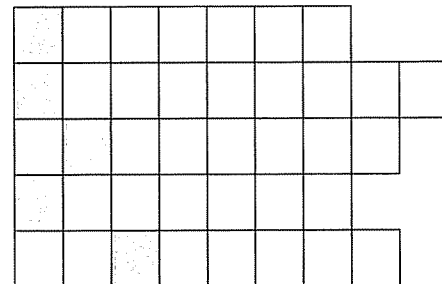
paleis 1

paleis 2

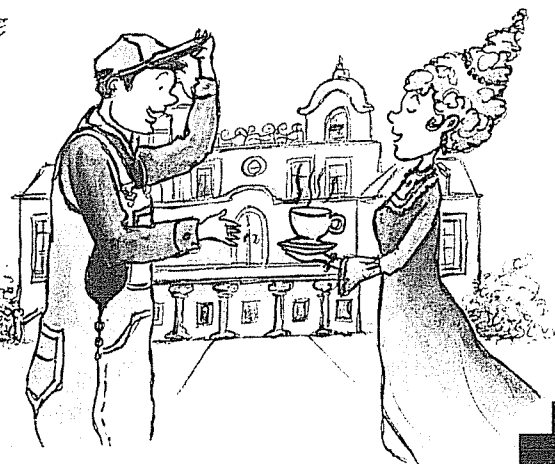
paleis 3

paleis 4

paleis 5



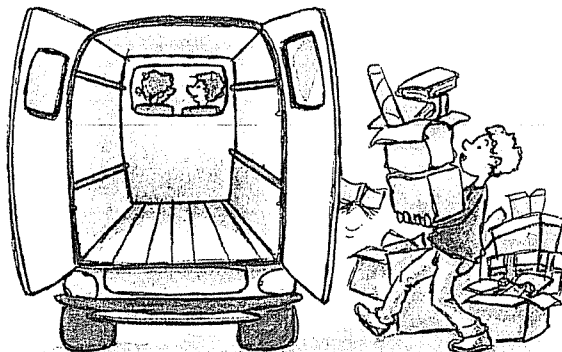
In de grijze hokjes lees je hoe deze route ook wel heet. De route



Dit zijn de borden van de

p	a	l	e	i	z	e	n	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

- 1 Juf Hanna van basisschool 'De Bolderbak' gaat verhuizen met haar groep van 23 kinderen. Ze gaan naar een bijgebouw verderop in de stad. Juf Hanna heeft een busje gehuurd. Vul de maten van de bus maar in.



hoogte

1 meter + 50 cm = _____ cm

diepte

2 meter + 40 cm = _____ cm

breedte

1 meter + 70 cm = _____ cm

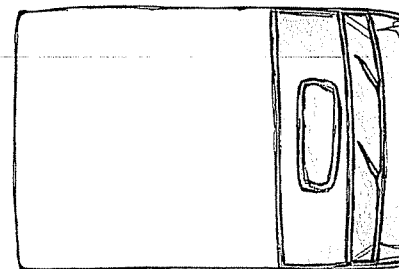
- 2 Bedenk eens hoe groot jouw tafeltje is. Vul dat in de tabel in. Meet daarna je tafeltje op. Dat vul je ook in.

	<i>ik denk</i>	<i>ik meet</i>
<i>lengte</i>	cm	cm
<i>breedte</i>	cm	cm
<i>hoogte</i>	cm	cm



- 3 Je ziet hier het busje van bovenaf. Hoeveel tafels kunnen er naast elkaar op de laadvloer? Teken het ook maar!

Er kunnen _____ tafels op.



- 4 Juf Hanna kijkt naar de hoogte van de bus en naar de hoogte van de tafels. Kunnen er tafels op elkaar?

ja / nee Er kunnen _____ tafels op elkaar gestapeld worden.

In totaal kunnen er dus per rit _____ x _____ = _____ tafels in de bus.

Hoeveel keer moet juf Hanna voor de tafels rijden? _____ keer.

- 5** Het bureau van juf Hanna gaat ook mee. Dat is 140 cm lang en 80 cm breed.

Kan dat nog mee met de tafels?

Dat bureau kan wel / niet mee.

- 6** Nu de stoeltjes nog. Die kunnen makkelijk gestapeld worden.

Gaan alle 23 stoeltjes in één keer mee, denk je? Dat lukt wel / niet.

- 7** Beschrijf je stoeltje en meet het.

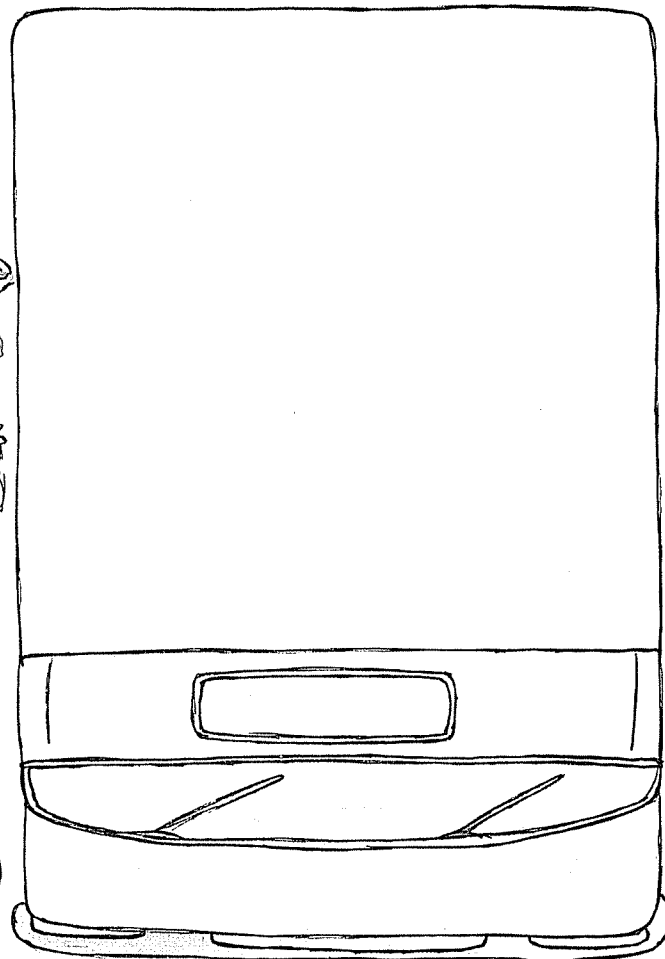
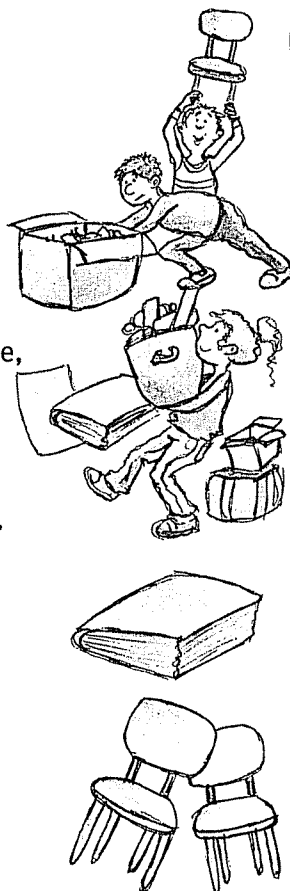
Meet de hoogte tot aan de zitting.

Klopt je antwoord van vraag 6?

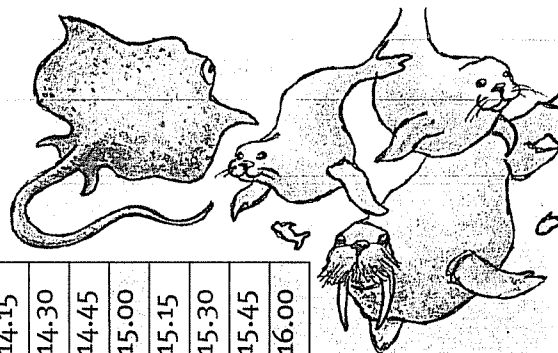
Ja / nee.

	<i>ik denk</i>	<i>ik meet</i>
<i>lengte</i>	cm	cm
<i>breedte</i>	cm	cm
<i>hoogte</i>	cm	cm

- 8** Er valt nog heel wat meer te verhuizen: boeken, schriften, planten, wandkaarten, tekeningen. Hoeveel ruimte is daarvoor nodig? Teken dat maar op de laadvloer van de bus. Succes!

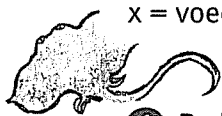


Bart en Maartje gaan een dagje naar Waterland. Daar valt een hoop te beleven: klappende zeehonden, springende dolfijnen, prachtige orka's en griezelige haaien. Hieronder zie je het voederschema.



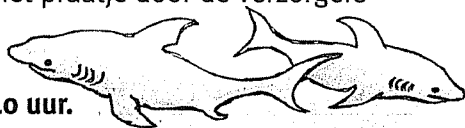
9.00	9.15	9.30	9.45	10.00	10.15	10.30	10.45	11.00	11.15	11.30	11.45	12.00	12.15	12.30	12.45	13.00	13.15	13.30	13.45	14.00	14.15	14.30	14.45	15.00	15.15	15.30	15.45	16.00	
				x				o				o				o				o				o				o	zeehonden
										o								o								o			dolfijnen
														x								x							walrussen
												x									x								pijlstaarttroggen
										o						o						o						o	haaien
													o								o						o		orka's

x = voederen o = voederen met praatje door de verzorgers

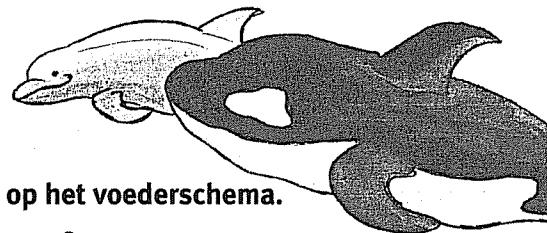


1 De kinderen zijn er om 9.40 uur.

Zijn ze op tijd voor de eerste voedertijd?



2 De kinderen kijken op het voederschema.



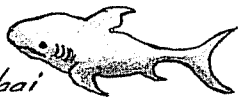
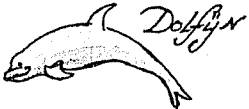
Ja, die begint pas om _____ uur.

Hoe laat is de eerste voedertijd met een praatje? Om _____ uur.

De _____ worden het vaakst gevoederd, _____ keer per dag.

De _____ en de _____ worden het minst gevoederd, namelijk _____ keer per dag.

3 Maartje en Bart willen graag alle praatjes van de verzorgers een keertje horen en ze mogen de zeehonden zelfs een visje voeren. Maar wat klopt er niet? Kleur dan het rondje.

☐  Zeehond		☐  Haai	
☐  Dolfijn		☐  Orka	
☐  Orka		☐  Dolfijn	
☐  Zeehond		☐  Haai	
☐  Dolfijn		☐  Orka	
☐  Haai		☐  Zeehond	
☐  Haai		☐  Dolfijn	
☐  Orka		☐  Zeehond	

4 Maartje en Bart bekijken het voeder-schema. Kleur het rondje als een uitspraak klopt.

Maartje

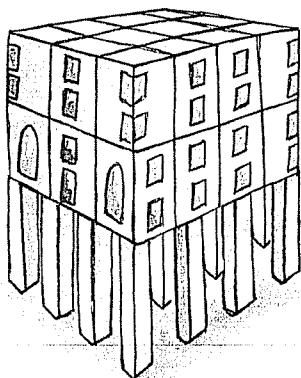
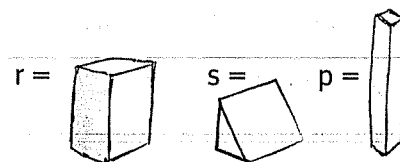
- ☐ Als we om 15.00 uur in het park zijn, kunnen we nog alle praatjes horen.
- ☐ De haaien krijgen altijd tegelijk met andere dieren te eten.
- ☐ Tussen 12.00 en 15.00 uur wordt er elk halfuur ergens gevoederd.



Bart

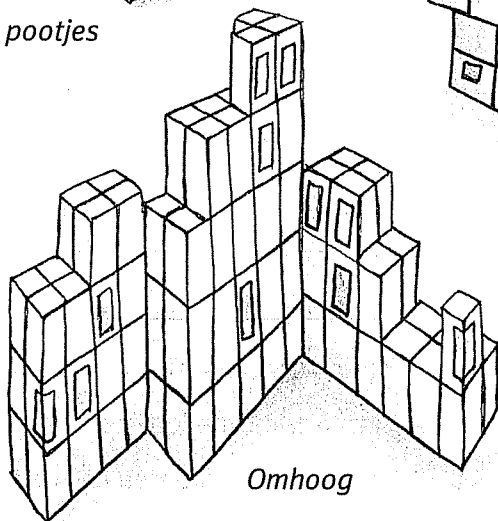
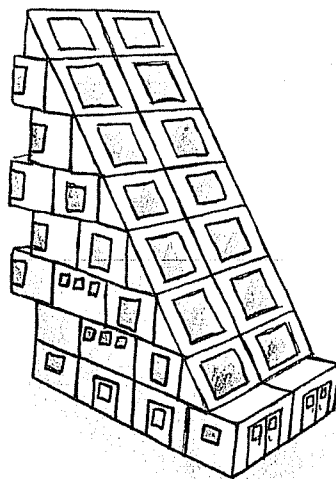
- ☐ Tussen 14.00 uur en 15.00 uur wordt er overal gevoederd.
- ☐ Bij de walrussen zit er de meeste tijd tussen twee voedertijden.
- ☐ Vanaf tien uur worden de zeehonden gevoederd op alle hele uren.

De moeder van Indra is architecte. Zij ontwerpt kantoorgebouwen. Daar worden mooie tekeningen van gemaakt. En soms wordt zo'n kantoor in het klein nagebouwd. Voor zo'n maquette gebruiken ze houten blokjes.

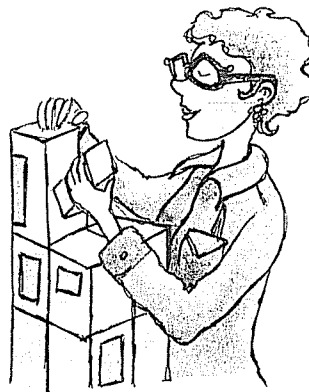


Op pootjes

De lichtvanger



Omhoog



1 Kantoorgebouw 'Omhoog'.

Je ziet dat de begane grond van 'Omhoog' bestaat uit ____ p - blokjes.

De hoogste verdieping van 'Omhoog' telt ____ p - blokjes.

2 Kantoorgebouw 'Op pootjes'.

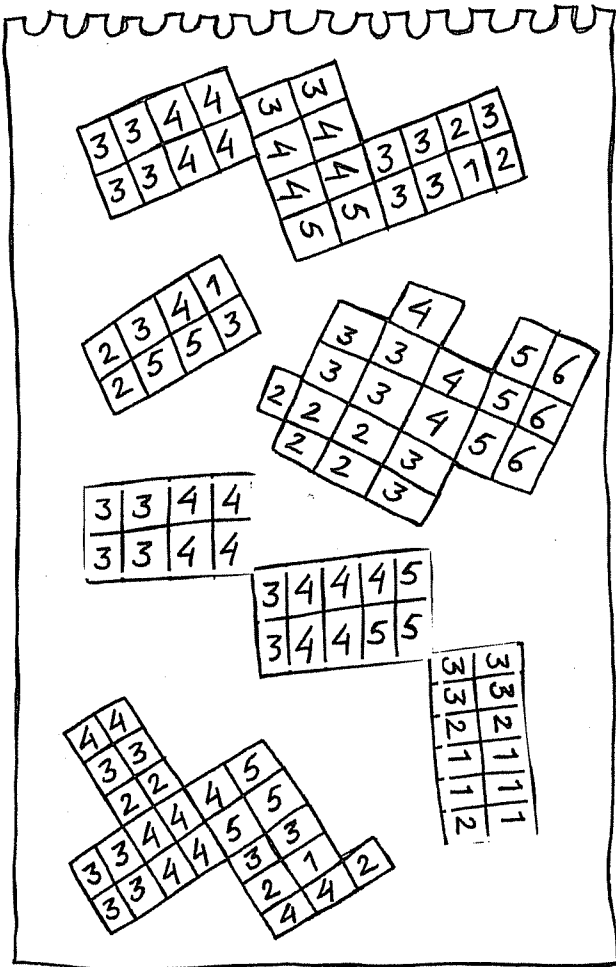
'Op pootjes' telt ____ r - blokjes.

en staat op ____ pilaren.

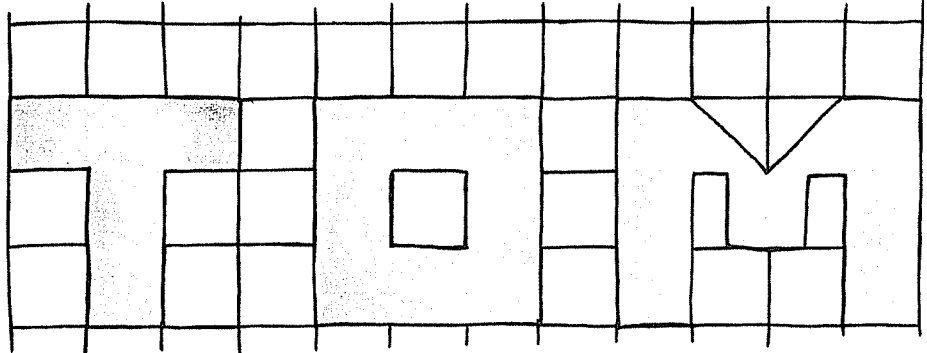
3 Kantoorgebouw 'De lichtvanger'.

'De lichtvanger' bestaat uit ____ verdiepingen met r - blokjes en heeft ____ s - blokjes.

- ④ Welke plattegrond hoort er bij 'Omhoog'? Kleur die maar.

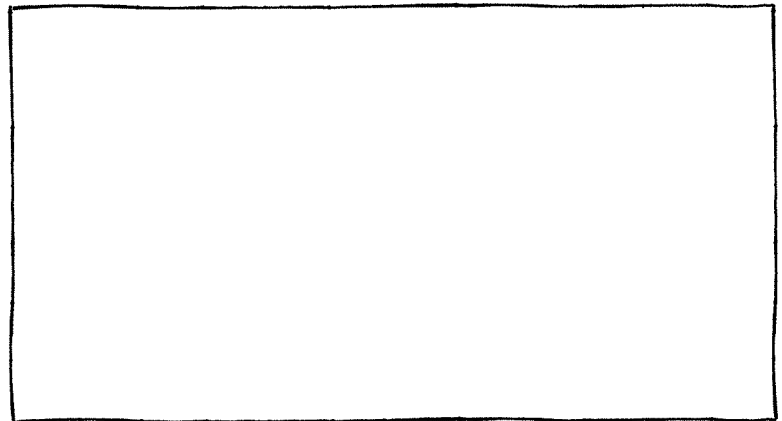


- ⑤ Soms gaat Indra naar het bureau van haar moeder. Dan bouwt ze zelf met de blokjes. Laatst legde ze

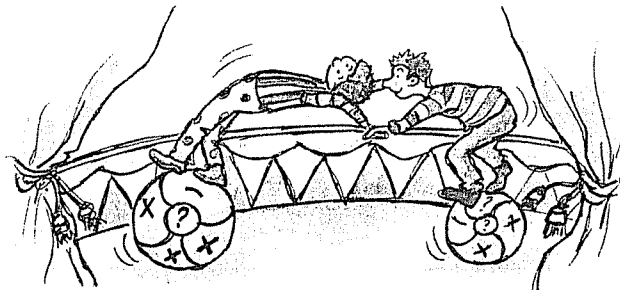


Welke blokjes gebruikte ze? r - blokjes en s - blokjes.

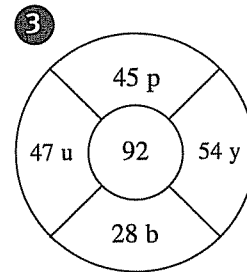
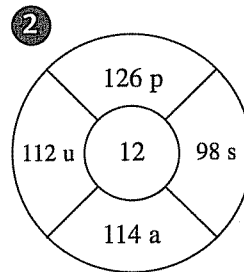
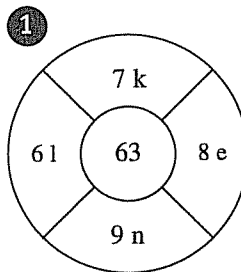
- ⑥ Teken zelf een blokjesfiguur. Of 'schrijf' je naam met blokjes. Schrijf erbij welke blokjes je dan gebruikt.



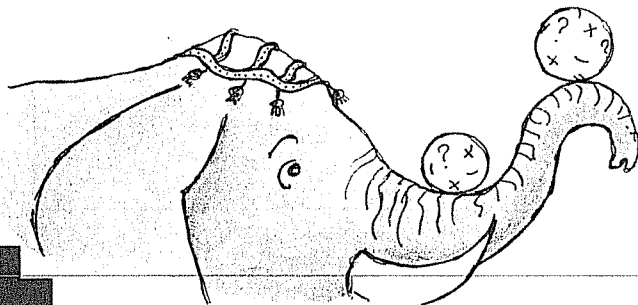
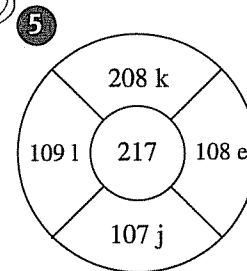
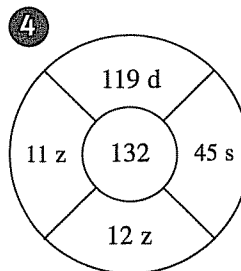
Hier zie je puzzelrondjes. In het midden staat een getal. Met 2 van de 4 getallen eromheen kun je het getal in het midden maken. Schrijf op welke opgave je gemaakt hebt. Het kunnen optelsommen zijn, aftreksommen of vermenigvuldigingen. Deelsommen zitten er niet bij.

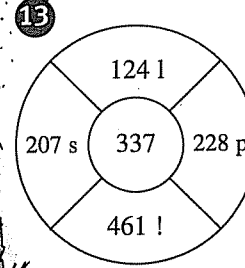
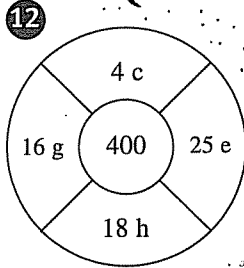
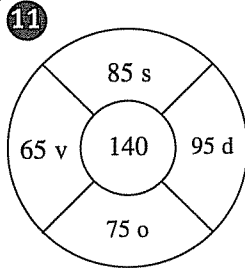
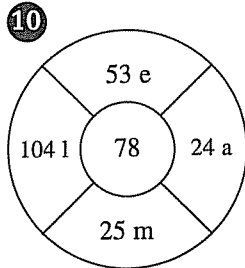
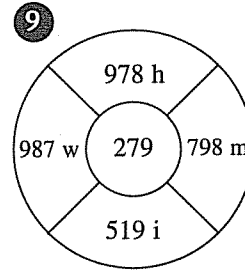
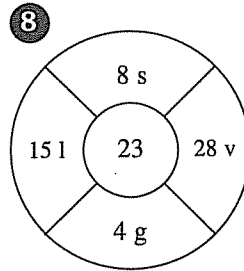
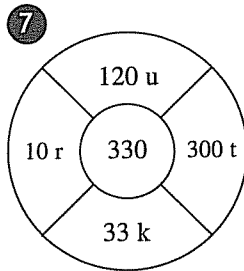
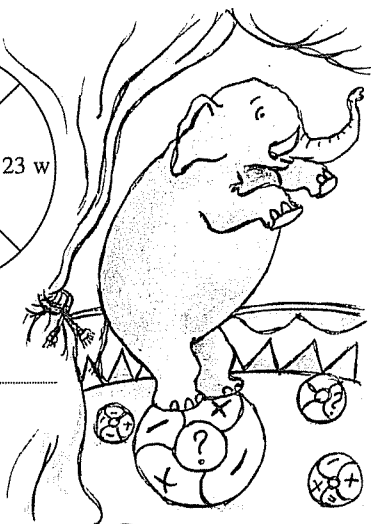
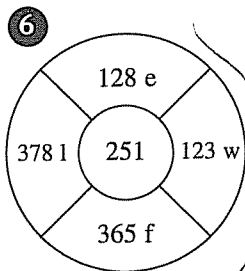


Zet de letter van het kleinste getal altijd voorop bij optellingen en vermenigvuldigingen. De keersom bij het eerste puzzelrondje is $7 \times 9 = 63$. De 7 is het kleinste getal dus de letter daarbij komt als eerste. Dat is de *k*. En de tweede letter staat bij de 9. Dat is de *n*. Die komen in het letterblok te staan. Ga zo verder.



$$7 \times 9 =$$





Als je alle sommen gevonden hebt, kun je per puzzelrondje de letters invullen in het letterblok. Schrijf steeds eerst de letter van het laagste getal en daarna de andere letter.

1	k	n	2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13	
---	---	---	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	----	--	----	--	----	--	----	--

Bij deze puzzelkristallen kun je een optelsom of vermenigvuldiging ontdekken. Eén van de getallen is het antwoord. Maar welk? Schrijf de opgave maar onder het kristal. Zet steeds het kleinste getal voorop. Kleur daarna de vakjes met de getallen die je gebruikt hebt.

1

	42 h	
6 o	8 l	49 e
	91 t	

$$42 + 49 = 91$$

H. J. Duntjes
Kristal
Specialist
Sinds 1912

2

	17 g	
108 a	21 a	5 k
	91 a	

3

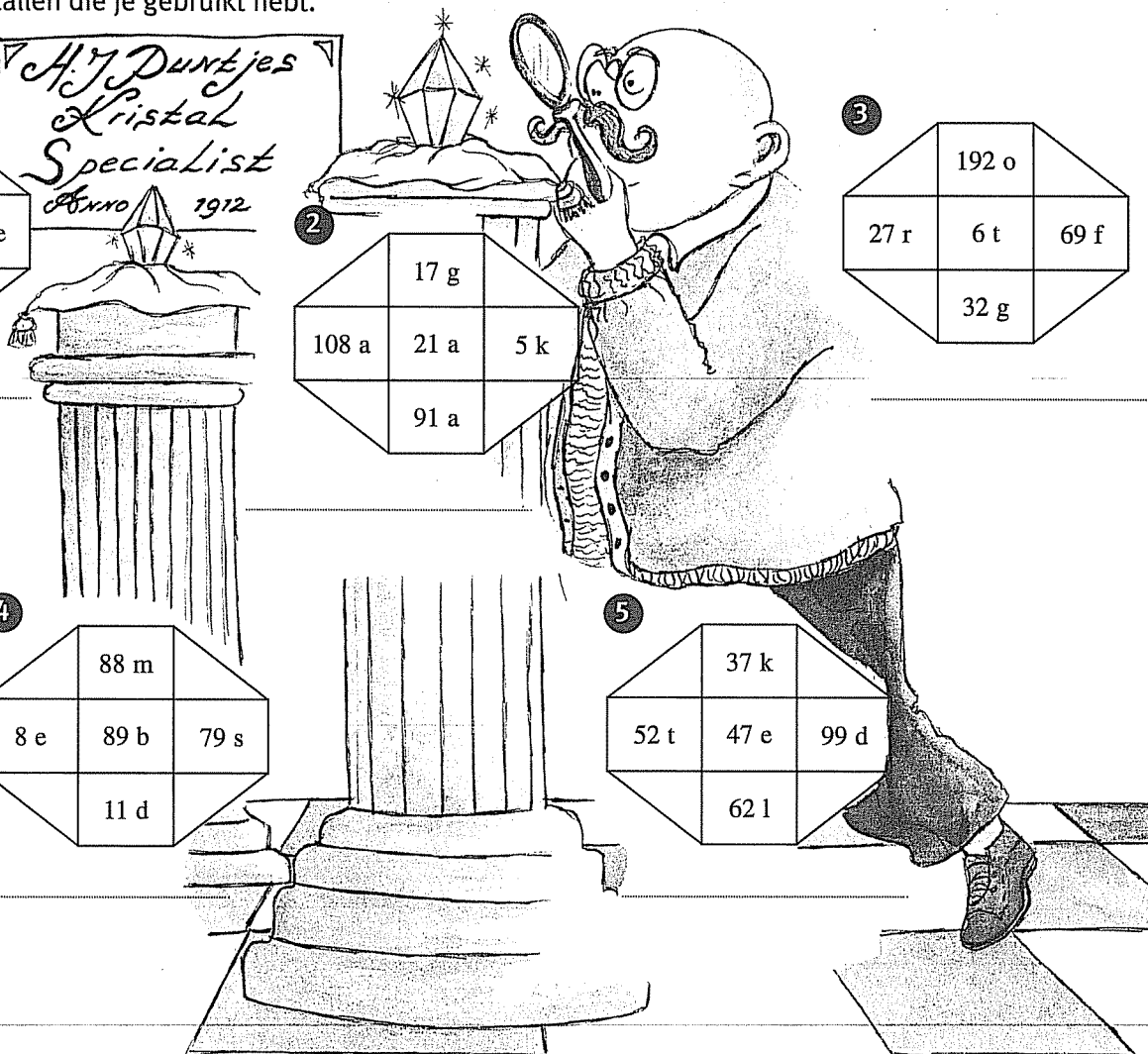
	192 o	
27 r	6 t	69 f
	32 g	

4

	88 m	
8 e	89 b	79 s
	11 d	

5

	37 k	
52 t	47 e	99 d
	62 l	



6

	8 i	
9 e	78 m	72 k
	62 v	

8

	36 y	
18 l	9 a	2 t
	6 t	

7

	119 i	
12 r	131 s	11 z
	118 o	

9

	58 e	
104 m	56 l	114 n
	47 f	



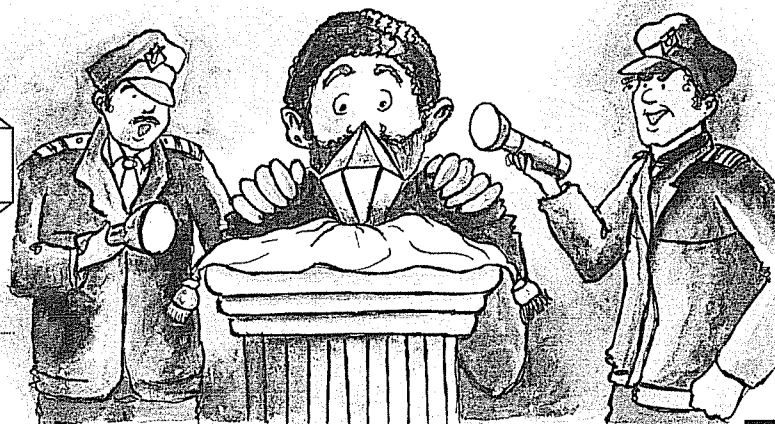
Hieronder kun je per kristal de letters invullen die je gekleurd hebt.

Schrijf van elk kristal eerst de letter die bij het kleinste getal hoort.

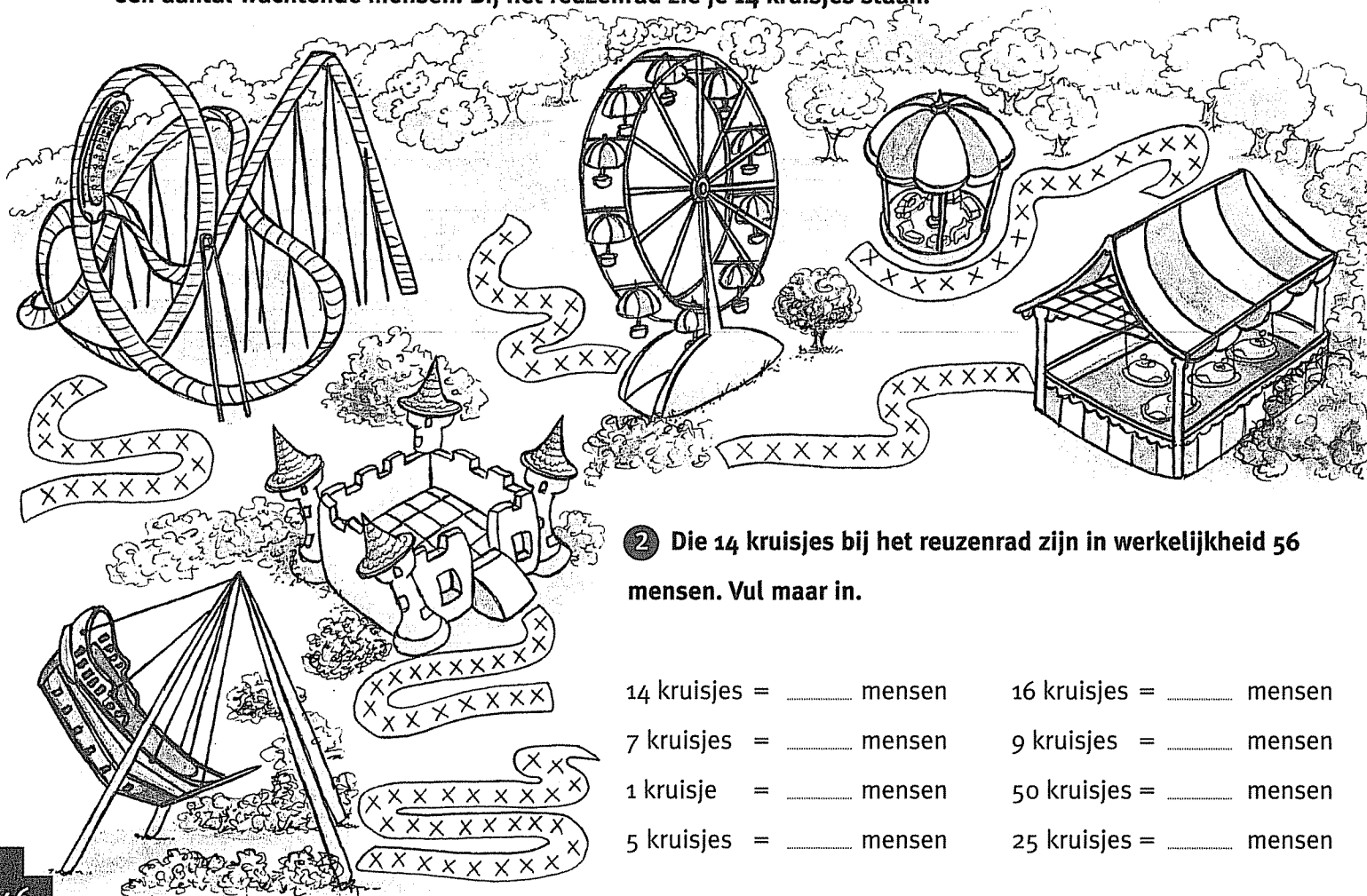
1	h	e		2			3			4		
---	---	---	--	---	--	--	---	--	--	---	--	--

	5				6		
--	---	--	--	--	---	--	--

	7				8				9			
--	---	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--



- 1 Nico en Evert gaan graag naar De Hoefse Heuvels. Voor dat pretpark hebben ze zelfs een jaarabonnement. Vandaag is het in het park erg druk. Dat zie je goed op het bovenaanzicht van het park. De kruisjes staan voor een aantal wachtende mensen. Bij het reuzenrad zie je 14 kruisjes staan.



- 2 Die 14 kruisjes bij het reuzenrad zijn in werkelijkheid 56 mensen. Vul maar in.

14 kruisjes = _____ mensen

16 kruisjes = _____ mensen

7 kruisjes = _____ mensen

9 kruisjes = _____ mensen

1 kruisje = _____ mensen

50 kruisjes = _____ mensen

5 kruisjes = _____ mensen

25 kruisjes = _____ mensen

3 Nico en Evert willen weten waar het nu het minst druk is. Vul de tabel maar in.

	<i>kruisjes</i>	<i>mensen</i>
piratenschommel		
reuzenrad		
springkussen		
draaimolen		
botsautootjes		
achtbaan		

Het is dus het rustigst bij

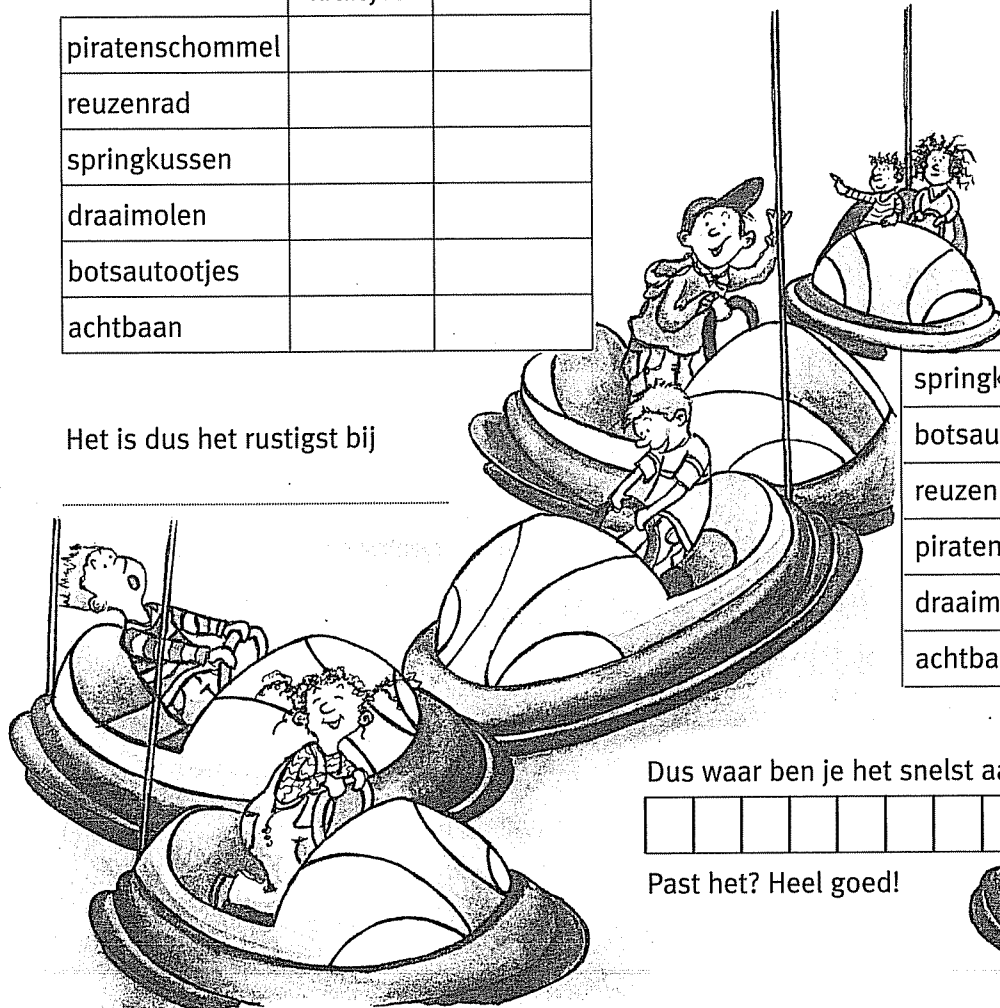
4 Een uurtje later wordt het rustiger. Kijk maar hoe druk het bij de attracties is en hoeveel mensen er per rit mee kunnen. Elke rit bij iedere attractie duurt 4 minuten. Vul in het schema in hoeveel ritten Evert en Nico bij de attracties moeten wachten.

	<i>wachtende mensen</i>	<i>aantal mensen per rit</i>	<i>aantal ritten wachten</i>
springkussen	54	10	
botsautootjes	45	9	
reuzenrad	48	8	
piratenschommel	84	16	
draaimolen	54	12	
achtbaan	52	14	

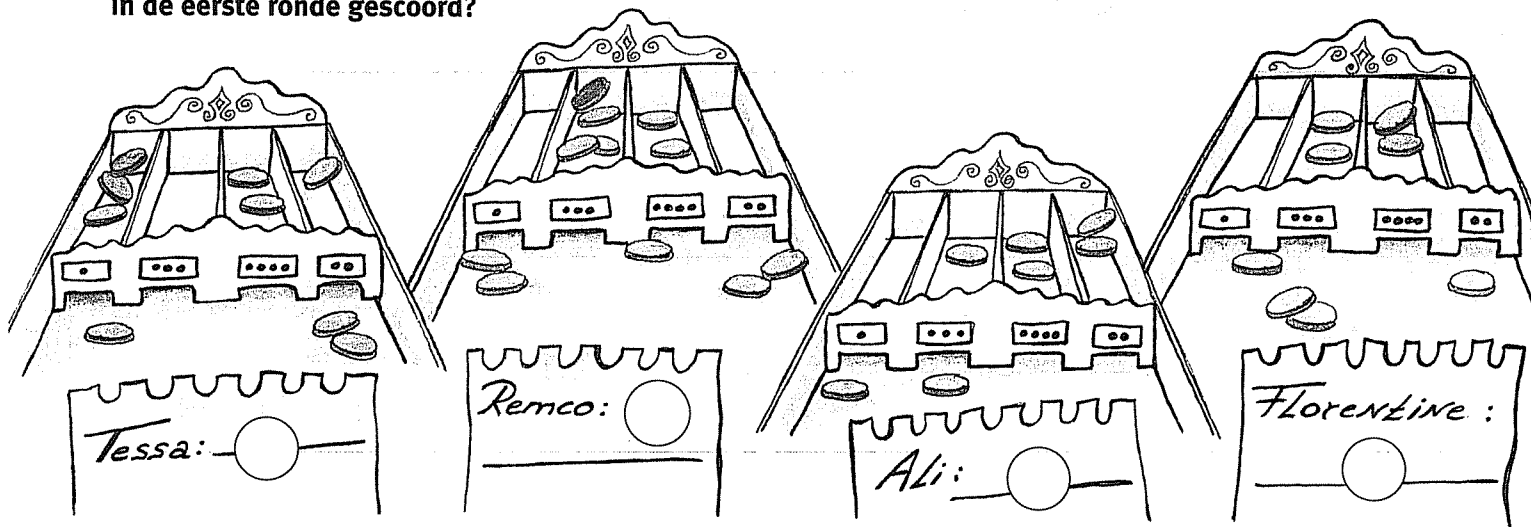
Dus waar ben je het snelst aan de beurt? Vul dat in het letterblok in.

--	--	--	--	--	--	--	--

Past het? Heel goed!



- 1 Tessa organiseert een sjoelwedstrijd. Vier kinderen kregen al een beurt. Hoeveel punten heeft iedere speler in de eerste ronde gescoord?



- 2 Als je in ieder vak één schijf hebt, dan gebeurt er iets bijzonders met de telling.

Je hebt eigenlijk $1 + 2 + \dots + \dots = \dots$ punten. Die punten verdubbelen als je in elk vak een schijf hebt. Dan heb je dus:

$2 \times \dots = \dots$ punten.

En als je 3 schijven in elk vak hebt? Dan heb je $\dots$ punten.

Hoeveel punten heb je als er in elk vak 4 schijven zitten?

$\dots \times \dots = \dots$ punten.

- 3 Kijk nu nog eens naar de sjoelbakken van Tessa, Remco, Ali en Florentine. Als iedere speler nog één steen heeft, waar kunnen ze dan het beste op mikken?

Tessa op de $\dots$

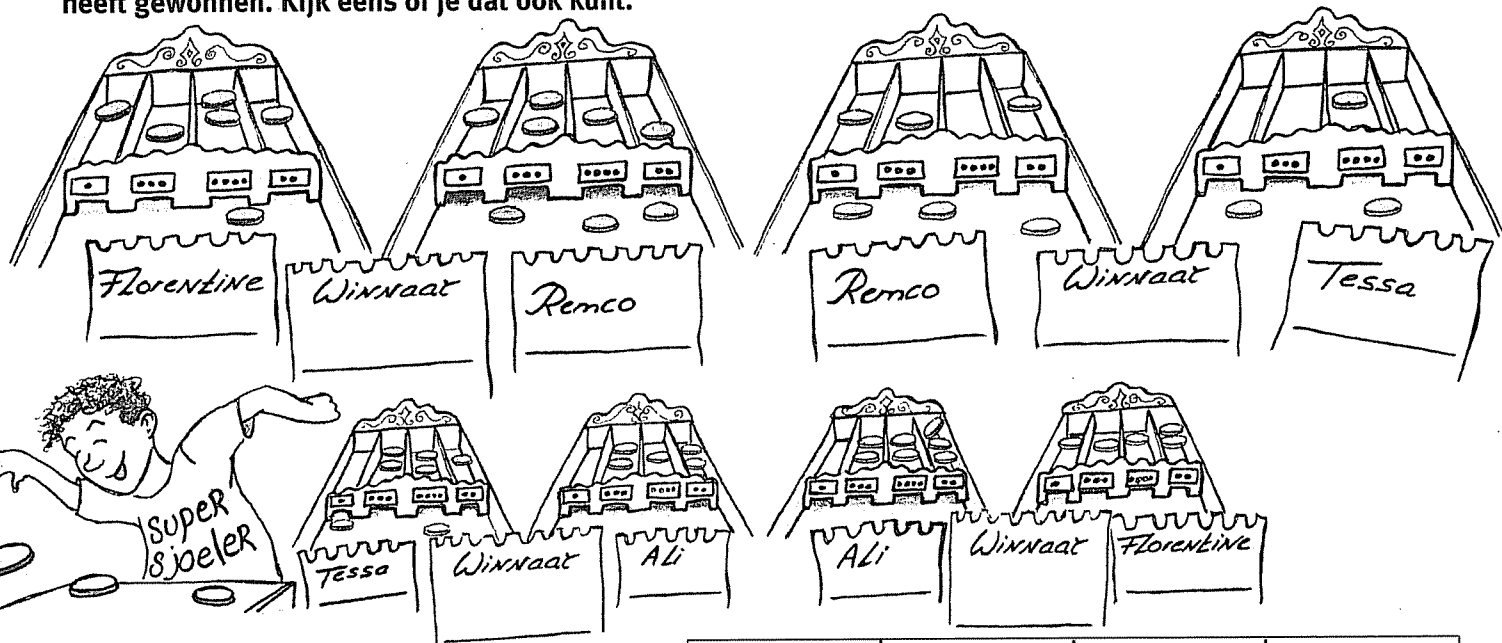
Remco op de $\dots$

Ali op de $\dots$

Florentine op de $\dots$



- 4 De kinderen spelen een paar keer. In plaats van steeds de punten op te tellen, ziet Florentine zo al wie er heeft gewonnen. Kijk eens of je dat ook kunt.



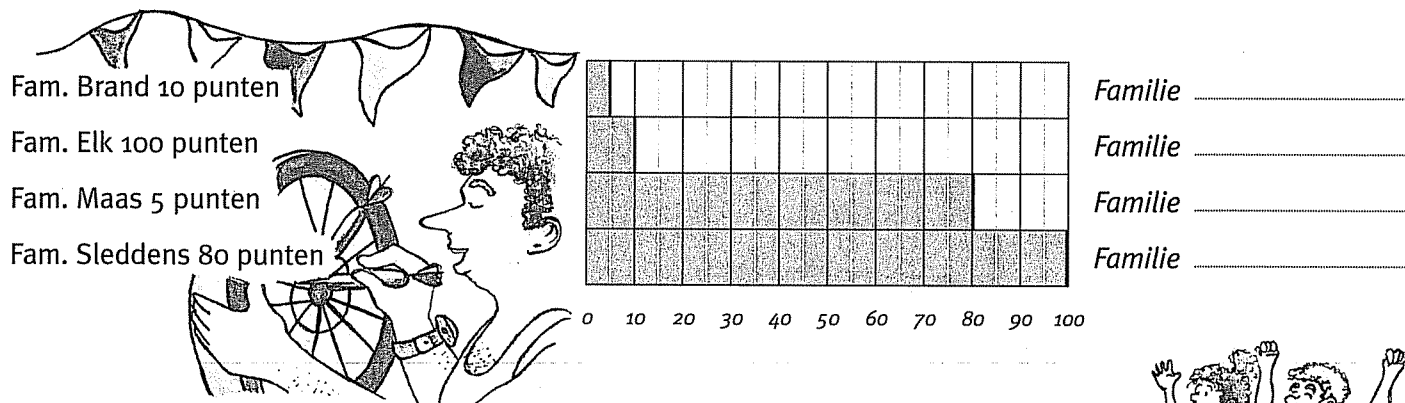
- 5 Als iedereen drie keer is geweest, kijken ze hoeveel punten ze hebben. Vul dat maar in.



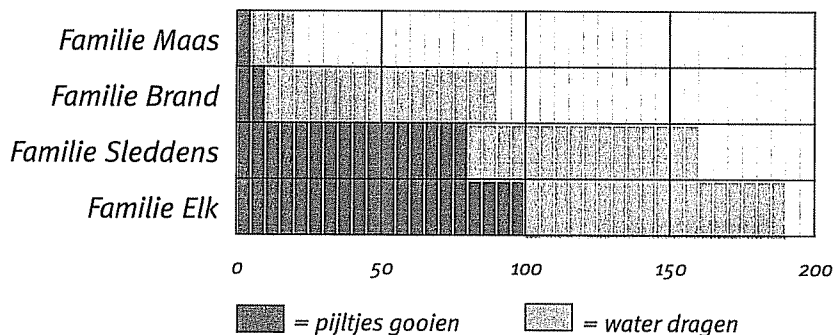
De winnaar is

	Tessa				Remco				Ali				Florentine			
	•	••	•••	••••	•	••	•••	••••	•	••	•••	••••	•	••	•••	••••
1 ^e keer	-	1	2	1	1	-	1	1	2	-	3	1	-	2	2	-
2 ^e keer	-	2	-	1	-	1	1	1	-	1	-	2	-	2	2	-
3 ^e keer	1	1	-	1	1	1	1	-	1	2	-	-	1	-	2	-
samen	1	4														
	punten				punten				punten				punten			

- ① Op de camping doen vier families mee aan een gezellig toernooi. Op het scorebord houden Laura en Jeroen de score bij. Het 1^e onderdeel is pijltjes gooien. Laura en Jeroen hebben de scores al ingevuld, maar de namen van de families staan er nog niet bij. Waar horen die?



- ② Na het pijltjes gooien gaan de families verder met het 2^e onderdeel, water dragen. Hoeveel punten heeft iedere familie daarna?



Familie Maas _____ punten

Familie Sleddens _____ punten

Familie Brand _____ punten

Familie Elk _____ punten

Werk nu het scorebord bij zodat de stand na vier onderdelen duidelijk is.



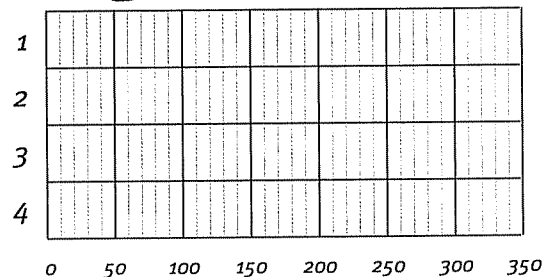
2 = Familie Brand

3 = Familie Sleddens

4 = Familie Elk

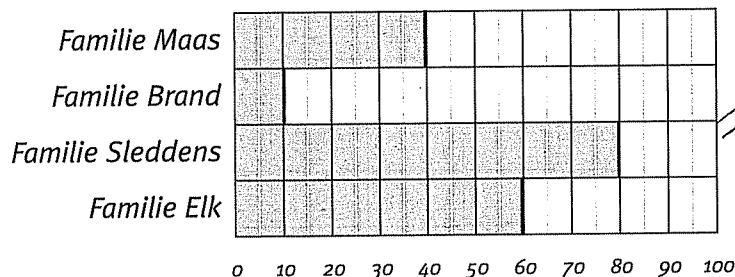
 = vorige onderdelen  = kruiwagenrace

De familie _____ won
met _____ punten.



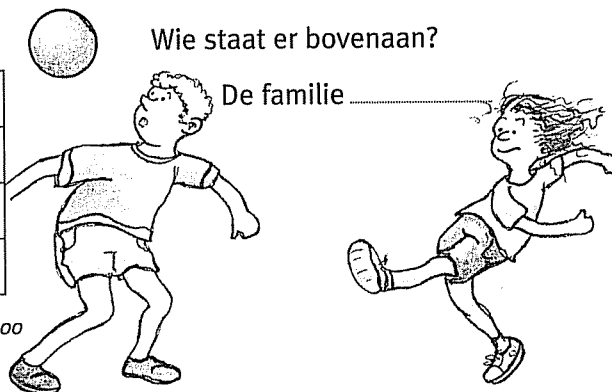
0 50 100 150 200 250 300 350

4 De 4^e activiteit is penalty schieten. De uitslag zie je hier.



Wie staat er bovenaan?

De familie

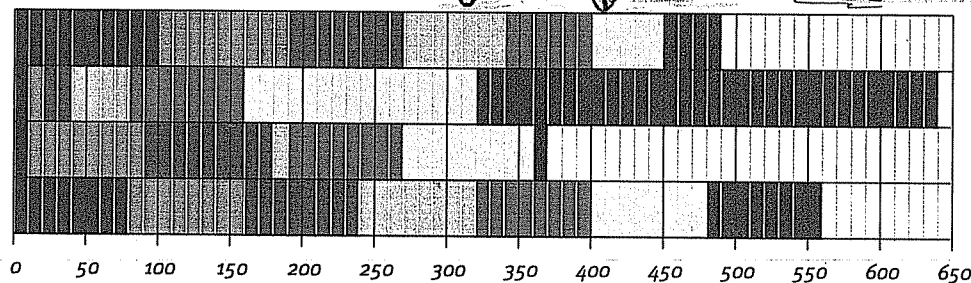


1 Heb je al meegedaan aan het campingtoernooi? De familie Elk staat bovenaan! Maar wie gaat er winnen?

Hieronder zie je het scorebord na het 7^e onderdeel, de hinkstapsprong. Hoeveel punten scoorde iedere familie bij elk onderdeel? Vul de tabel maar in.

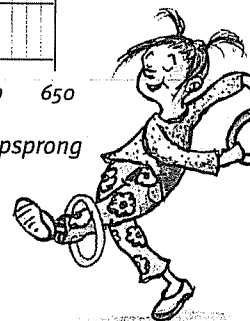


Familie Elk
Familie Maas
Familie Brand
Familie Sleddens



1 = pijltjes gooien 3 = kruiwagenrace 5 = eierace 7 = hinkstapsprong
2 = water dragen 4 = penalty schieten 6 = ring werpen

	1	2	3	4	5	6	7	Totaal
Familie Elk	100		80	70				
Familie Maas	5			40	80			635
Familie Brand	10				80	90		
Familie Sleddens	80					80	80	



- 2** Laura kijkt naar de scores. Ze ziet iets bijzonders: er zit steeds een bepaalde volgorde in.

De familie Elk scoort ieder onderdeel steeds _____ punten lager dan de ronde ervoor.

Als er nog een onderdeel was geweest en dit systeem was doorgegaan had de familie Elk in die ronde _____ punten gescoord.



En bij de familie Brand? Laura denkt dat de familie Brand de volgende ronde _____ punten zou hebben gescoord.

- 4** Iedereen is bekaf. Niks 8^e ronde, maar de prijsuitreiking!

Eerst komt de troostprijs. Die is voor de familie die niet één keer bovenaan heeft gestaan. De familie _____

En wie wint de slagroomtaart? Die is voor de familie die de meeste onderdelen heeft gewonnen. Dat is de familie _____

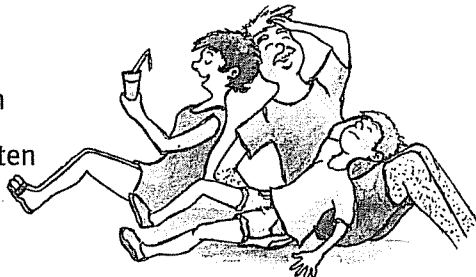
En wie is de grote overwinnaar?

De familie _____

- 3** Hoeveel punten zouden de families Maas en Sleddens in een 8^e ronde hebben gehaald?

Familie Maas: _____ punten

Familie Sleddens: _____ punten



- ① Heel Zeedorp staat op zijn kop. Het dorp bestaat 10 jaar! Dat moet gevierd worden! Er komt een speelgoedmarkt waar de kinderen speelgoed kunnen verkopen. Voor elke tegel waar hun kleeft op ligt moeten ze € 2,00 betalen. Ook als het kleeft er maar voor een stukje op ligt.

Ileen betaalt

$4 \times € 2 = €$



- ② Reken uit wat Ileens klasgenootjes kwijt zijn voor hun plekje. Zoek het goede antwoord. De letter die erachter staat, zet je in het letterblok bij de juiste naam.

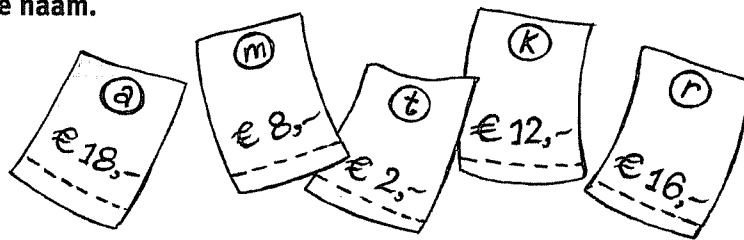
Frederique ____ x € 2,00 = €

Remco ____ x € 2,00 = €

Toine ____ x € 2,00 = €

Mohammed ____ x € 2,00 = €

Jeffrey ____ x € 2,00 = €



Mohammed	Jeffrey	Frederique	Remco	Toine

Dat is duur! De kinderen willen daarom een andere indeling.

Kijk maar naar de tekening.



4 Ileen en haar klasgenootjes willen hun opbrengst aan een goed doel geven.

Ze hebben € 153,00 verdiend.

De gemeente verdubbelt de opbrengst van het staangeld, ook voor het goede doel.

Hoeveel gaat daar naartoe?

.....

.....

3 Hoeveel betalen de kinderen nu? Zet de letters weer in het letterblok.

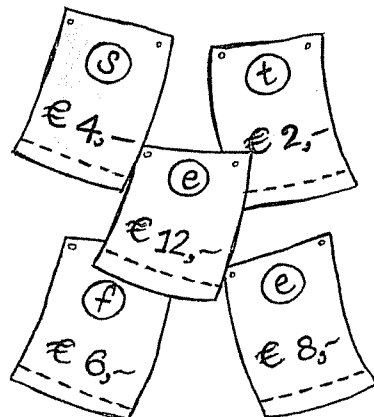
Mohammed ____ x € 2,00 = € ____

Jeffrey ____ x € 2,00 = € ____

Frederique ____ x € 2,00 = € ____

Remco ____ x € 2,00 = € ____

Toine ____ x € 2,00 = € ____



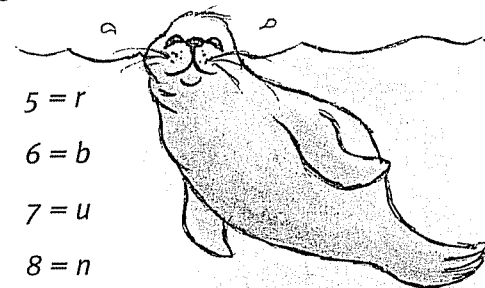
En wat is het goede doel? Dat ontdek je als je de goede letters bij de cijfers plaatst.

1 = e 5 = r

2 = p 6 = b

3 = i 7 = u

4 = t 8 = n

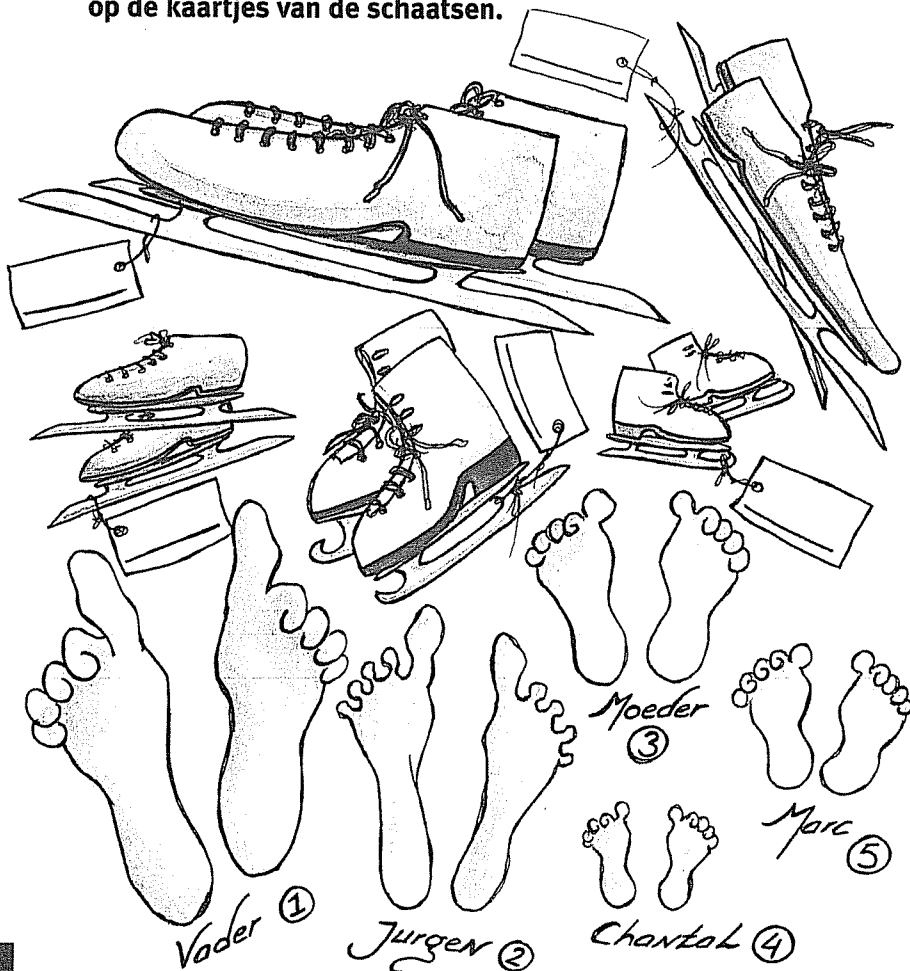


Het goede doel is de zeehondencreche in

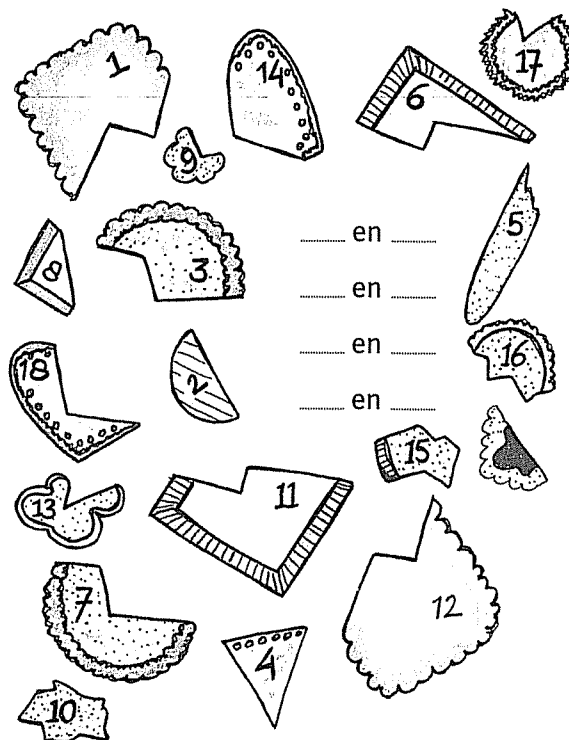
2	3	1	4	1	5	6	7	5	1	8
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Mohammed	Jeffrey	Frederique	Remco	Toine

- ① De familie Van Gorp gaat graag schaatsen. Hieronder zie je de schaatsen van de vijf familieleden en hun voeten. Welke schaatsen en voeten horen bij elkaar? Vul de goede nummers in op de kaartjes van de schaatsen.

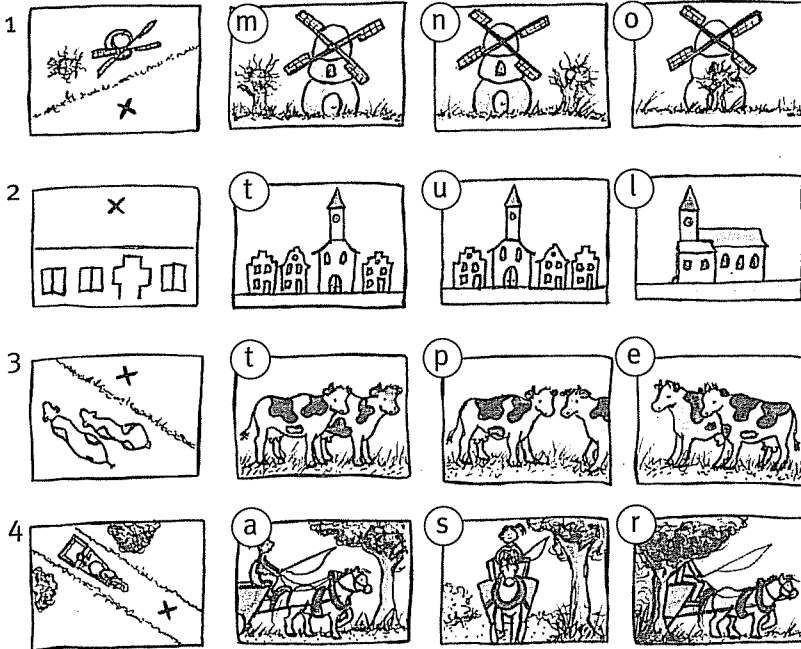


- ② Als ze een flink stuk geschaatst hebben is het tijd voor een lekkere koek. Helaas kwam vader Jac in een scheur terecht. En nu zit de familie met de brokken. Vier koeken zijn nog tot een hele te maken. Welke twee stukken horen bij elkaar en maken samen één hele koek?



3 Onderweg wordt er ook af en toe gestopt om een fotootje te maken. Bij elke plek waar een foto is gemaakt, zie je 3 foto's staan. Zoek de foto die erbij hoort en zet de letter in het letterblok.

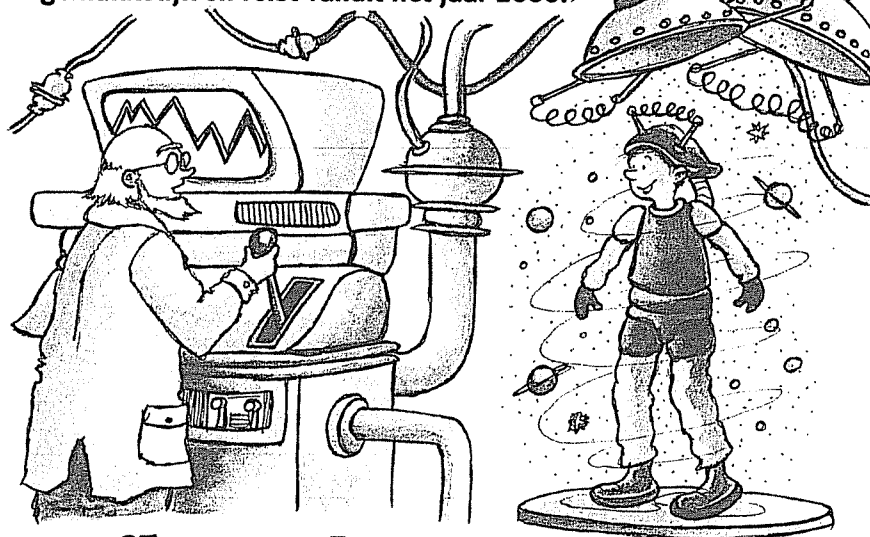
4 De familieleden fotograferen ook elkaar. Geef de spiegelbeelden dezelfde kleur.



Wat droeg Chantal? Een

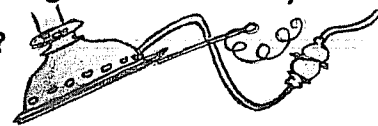
1	2	3	4
---	---	---	---

① Eindelijk is het professor Knap gelukt! Hij heeft een tijd-machine gemaakt. Samen met zijn neefje Ismaïl test hij de nieuwste uitvinding. Op het bedieningspaneel toetsen ze 2 x 3 in en floep, daar gaan ze 6 jaar terug. Op het paneel kun je geen getallen hoger dan 9 invoeren. Wat moet je intoetsen om de volgende reizen te maken? De professor maakt het zich gemakkelijk en reist vanuit het jaar 2000!



1973 **27** jaar terug = **3** x ____ 1944 ____ jaar terug = ____ x ____
 1968 **32** jaar terug = ____ x ____ 1965 ____ jaar terug = ____ x ____
 1946 ____ jaar terug = ____ x ____ 1985 ____ jaar terug = ____ x ____
 1960 ____ jaar terug = ____ x ____ 1951 ____ jaar terug = ____ x ____

② De professor wil zo ver mogelijk in de tijd terugreizen. Naar welk jaar kan hij dan?



____ x ____ = ____ 2000 - ____ = ____

③ Ismaïl maakt een lijstje van de jaren die hij wil bezoeken. Maar niet alle jaartallen zijn te bereiken. Kleur de vakjes van de jaren waar je naartoe kunt reizen. Het zijn er 18.

1989	1990	1941	1994	1960	1936
1983	1919	1921	1976	1925	1951
1923	1964	1953	1980	1965	1958
1933	1960	1969	1988	1918	1986
1984	1955	1963	1970	1913	1975

Als je het goed hebt gedaan, kun je een woord ontdekken, namelijk _____

4 Professor Knap verandert de machine, zodat er twee opdrachten in één keer gegeven kunnen worden met de +-knop.

1969 was eerst niet mogelijk maar nu wel:

$5 \times 6 + 1 \times 1 = 31$! Met welke twee keersommen kunnen de professor en zijn neefje de volgende jaartallen bereiken?

$9 \times 7 + 7 \times 2$ (j)

$3 \times 9 + 4 \times 4$ (d)

$1 \times 1 + 4 \times 7$ (t)

$5 \times 4 + 2 \times 3$ (s)

$1971 = 1 + 28$

$1916 = 56 +$

$1923 = +$

$1957 = +$

$3 \times 9 + 5 \times 5$ (r)

$7 \times 8 + 4 \times 7$ (i)

$6 \times 5 + 1 \times 7$ (e)

$2 \times 4 + 3 \times 3$ (i)

$1948 = +$

$1963 = +$

$1983 = +$

$1974 = +$

Wat wil Ismail gaan maken?

Een	1	2	3	4	5	6	7	8
	t							

5 Professor Knap wil nagaan wie er geschikt is om met zijn machine te reizen. Je moet dan steeds twee manieren bedenken om naar een bepaald jaar te reizen.

$1981 = 19$ jaar terug = $\times + \times$ of $\times + \times$

$1926 =$ jaar terug = $\times + \times$ of $\times + \times$

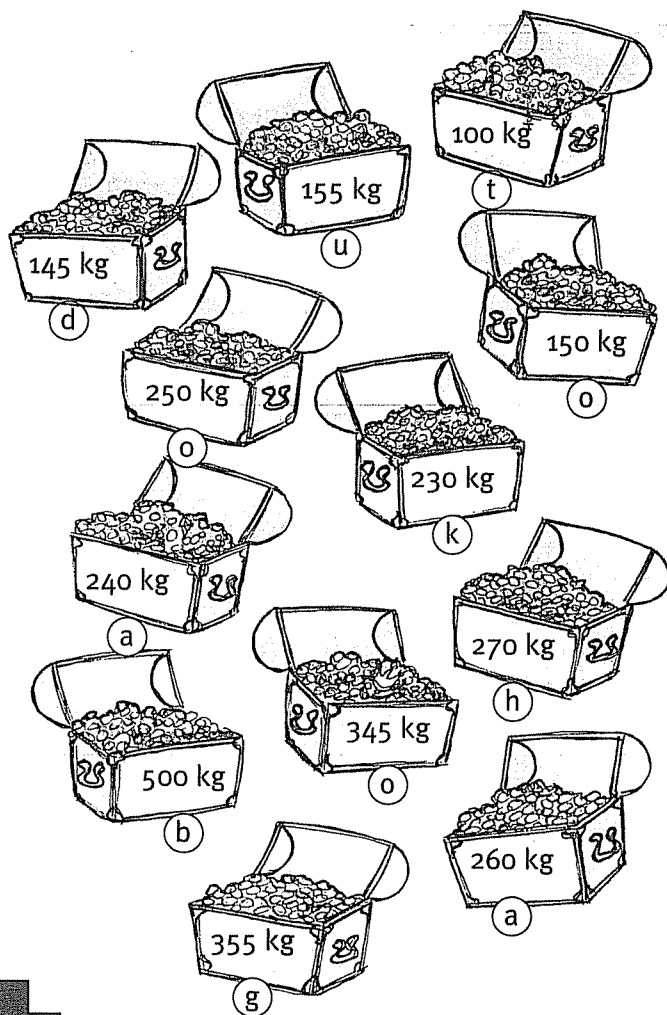
$1910 =$ jaar terug = $\times + \times$ of $\times + \times$

$1954 =$ jaar terug = $\times + \times$ of $\times + \times$

$1967 =$ jaar terug = $\times + \times$ of $\times + \times$

kladblaadje

- 1 Zeerover Bertold heeft zijn schip de Santa le Cluese vol met goud. Hij geeft matroos Ymke de opdracht om de kisten goud te tellen. Dat doet ze handig, want op elke kist staat al hoeveel kg erin zit.



$$145 + 155 = 300 \text{ kg}$$

$$+ \quad + \quad = \quad \text{kg}$$

$$+ \quad + \quad = \quad \text{kg}$$

$$+ \quad + \quad = \quad \text{kg}$$

$$+ \quad + \quad + \quad = \quad \text{kg}$$

en één kist van $\quad$ kg

In totaal is er dus

$$+ \quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad =$$

$\quad$ kg goud

- 2 Zeerover Bertold wil het goud snel en veilig met zijn roeiboot naar een geheime grot brengen, want hij weet dat piraat Kapitein Karel Kruit in aantocht is. Op de roeiboot kan maar 1000 kg lading. Hoeveel keer moet de roeiboot van kapitein Bertold varen?

$$\quad \text{keer, want } \quad \times \quad = \quad \text{kg goud.}$$

Verdeel het goud zo dat er elke keer precies 1000 kg in zit.

1^e keer: 500 kg + _____ kg + _____ kg + _____ kg = 1000 kg

2^e keer: 145 kg + _____ kg + _____ kg + _____ kg = 1000 kg

3^e keer: 260 kg + _____ kg + _____ kg + _____ kg = 1000 kg

3 Zet nu van iedere tocht de letters op de kisten in volgorde van zwaar naar licht. Dan weet je wat deze zeerover het belangrijkste vindt.

Bertold kan niet zonder zijn

zijn _____ en zijn _____

4 Per keer kan er dus precies 1000 kg in de boot. Maar zorg dat stuurboord (rechts) en bakboord (links) in evenwicht zijn.

stuurboord

bakboord

1^e keer 500 kg 150 kg + _____ kg + _____ kg

2^e keer 345 kg + _____ kg _____ kg + _____ kg

3^e keer 240 kg + _____ kg _____ kg + _____ kg

5 Wie verschijnt daar bij de 3^e tocht in de baai? Kaper Kruit! Die lost meteen een schot voor de boeg van het roei-bootje en Bertold draait direct bij. Kaper Kruit buldert: 'Ik wil de helft van de helft van wat je nu in je bootje hebt!'



Kapitein Bertold overhandigt hem bibberend een kist met 260 kg. En hij denkt: Wat een geluk dat die gemene zeerover nu pas verschijnt. Klopt dat wel? ja / nee want,

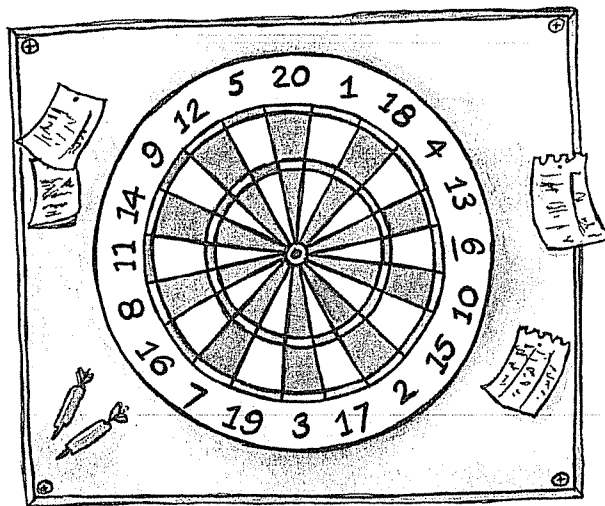
.....

.....

.....

.....

- ① Hanna heeft een dartbord. Haar neefje Tom komt en ze spelen een paar wedstrijdjes tegen elkaar. Kijk eens - zonder dat precies uit te rekenen - wie de wedstrijd wint.



	Tom			Hana			winnaar
	pijl 1	pijl 2	pijl 3	pijl 1	pijl 2	pijl 3	
wedstrijd 1	0	8	9	5	8	9	Hanna
wedstrijd 2	18	19	20	10	20	20	
wedstrijd 3	14	15	17	20	14	16	
wedstrijd 4	18	17	0	10	10	10	
wedstrijd 5	1	10	19	2	11	18	
wedstrijd 6	7	7	7	0	20	0	

- ② De vader van Hanna legt uit dat bij de grote smalle ringen de punten 2 keer tellen. En bij de kleine smalle ring 3 keer. Je schrijft dan $\times 2$ of $\times 3$ achter je punten. Wie is de winnaar?



	Tom			Hana			winnaar
	pijl 1	pijl 2	pijl 3	pijl 1	pijl 2	pijl 3	
wedstrijd 1	5	20	10 ($\times 2$)	18	18	5	
wedstrijd 2	17	18 ($\times 3$)	17	17	17 ($\times 3$)	17	
wedstrijd 3	14	14	14 ($\times 2$)	14 ($\times 2$)	15	15	
wedstrijd 4	9	9	20	0	9 ($\times 2$)	12 ($\times 2$)	
wedstrijd 5	4 ($\times 3$)	5 ($\times 3$)	5 ($\times 3$)	8 ($\times 2$)	10 ($\times 2$)	10 ($\times 2$)	
wedstrijd 6	20	0	18	9 ($\times 2$)	10 ($\times 2$)	1	

- ③ Tom en Hanna spelen nog een spel. Dat heet 101. Je begint dan met 101 punten en de speler die het eerst al zijn punten ‘weggegooid heeft’ is de winnaar. Je hoeft niet precies op 0 uit te komen. Dat lijkt Hanna en Tom wel wat. Ze hebben nu 4 ronden gedaan. Reken steeds de stand uit.

Tom

	<i>begin</i>	<i>pijl 1</i>	<i>pijl 2</i>	<i>pijl 3</i>	<i>samen</i>
<i>ronde 1</i>	101	11	10	0	80
<i>ronde 2</i>	80	15	7	5	
<i>ronde 3</i>		8	5	10	
<i>ronde 4</i>		12	7	5	

Hanna

	<i>begin</i>	<i>pijl 1</i>	<i>pijl 2</i>	<i>pijl 3</i>	<i>samen</i>
<i>ronde 1</i>	101	0	11	11	
<i>ronde 2</i>		5	4	20	
<i>ronde 3</i>		7	5	8	
<i>ronde 4</i>		8	10	2	

- ④ Tom is klaar om zijn volgende pijltje te gooien. Hij zegt: ‘Als ik deze in de 6 of hoger gooi, dan heb ik gewonnen!’

‘Nee,’ zegt Hanna, ‘dat is niet eerlijk!’

Want,

Tom gooit met 1 pijl 14 (x 2) punten.

Hanna gooit met 1 pijl 9 (x 3) punten.

Wie is de winnaar? want,

Hoe ver ben je? _____

