

Rekenmeesters 3

Toelichting en Antwoorden

Auteurs

Lidy Groen

Ton van Houtert

Janneke Huizing

Marco Maas

Marcel de Reuver

Coördinatie

Nico van Beusekom

Illustraties

Mariëlla van de Beek

Bekadidact

Stenvertblok

© 2003

Uitgeverij Bekadidact, Baarn

ISBN 90 262 2415 x

eerste druk, tweede oplage 2004

Basisvormgeving

LS Ontwerpers bno, Groningen

Omslag

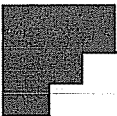
Metamorfose ontwerpers BNO,
Deventer

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.

Toelichting



Page 1 of 1
1/1

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 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 de lessen ingedeeld kunnen worden bij verschillende domeinen. Dan is gekozen voor de aanduiding 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 extra 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 eentje moet verwerken. Sommige kinderen zullen het werken in tweetallen of in een klein groepje stimulerend en prettig vinden. Anderen werken liever alleen met de taken van *Rekenmakers* leert de ervaring.

Samen werken

Vooraf 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 rekenhandeling. 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 deze 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 uitgetoetst. 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 het 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 onderwijzen, 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

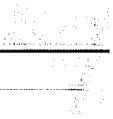
Zelfstandig werken. De *Stenvert Rekenbloks Vertrouwd* voor de groepen 3 t/m 8 zijn op veel scholen intensief in gebruik. Ze bieden veel extra oefenstof, zodat de leerlingen volop gelegenheid hebben die in te slijpen. Aan de voorzijden staan veelal rijtjessommen, aan de achterzijden is de oefenstof meestal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



Groepsregistratie

Groepsregistratie

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

Groepsregistratie

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



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

Stenvertboks • Rekenmeesters



Rekenmeesters 3

Antwoorden

Auteurs

Lidy Groen

Ton van Houtert

Janneke Huizing

Marco Maas

Marcel de Reuver

Coördinatie

Nico van Beusekom

Illustraties

Mariëlla van de Beek

Bekadidact

Stenvertblok

Toelichting en Antwoorden
ISBN 90 262 2415 x

© 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.

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.

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

Op de kaart staan genoeg camping-euro's om alle dingen één keer te doen. Dus 140 camping-euro's.

- ② Wat gaan Liene en Emma doen?

Ze besteden € 25,- per dag!

Dag 1 toneelspelen +
skelters huren

€ 7,- + € 18,- = € 25,-

Dag 2 huifkartocht

+ gezelschapsspelen +
schminken

€ 20,- + € 2,- + € 3,- = € 25,-

Dag 3 crossfiets huren

+ bosspeurtocht

€ 12,- + € 13,- = € 25,-

Dag 4 wadlopen € 25,- = € 25,-

Dag 5 huifkartocht +

potten bakken

€ 20,- + € 5,- = € 25,-

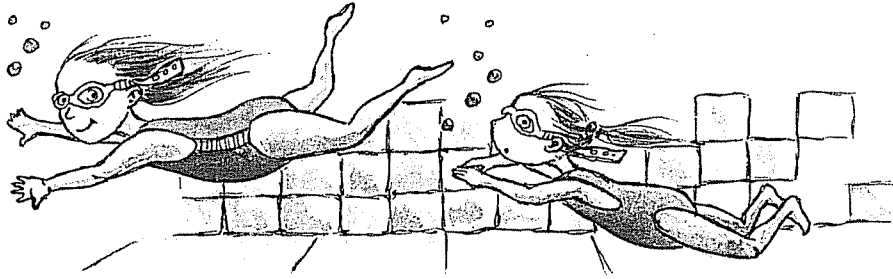
Dag 6 maskers maken

+ vogelkooitjes timmeren

€ 6,- + € 19,- = € 25,-



- 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 Liene want, pas als Emma 2 meter zou zijn, dan zwemt ze ook 10 meter. Maar zo lang is Emma natuurlijk niet.

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

potten bakken + gezelschapsspelen + toneelspe-
len + maskers maken + schminken
= € 5,- + € 2,- + € 7,- + € 6,- + € 3,- = € 23,-
Er blijft dus € 2,- over.

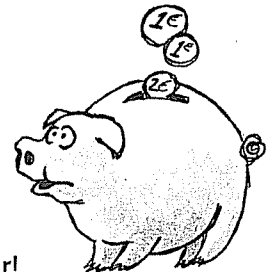


- 5 Ook Emma heeft € 25,-. Ze wil de laatste dag nog een keer met de huifkar mee. Wat kan ze dan verder nog kiezen?

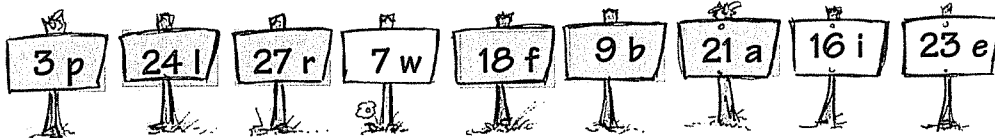
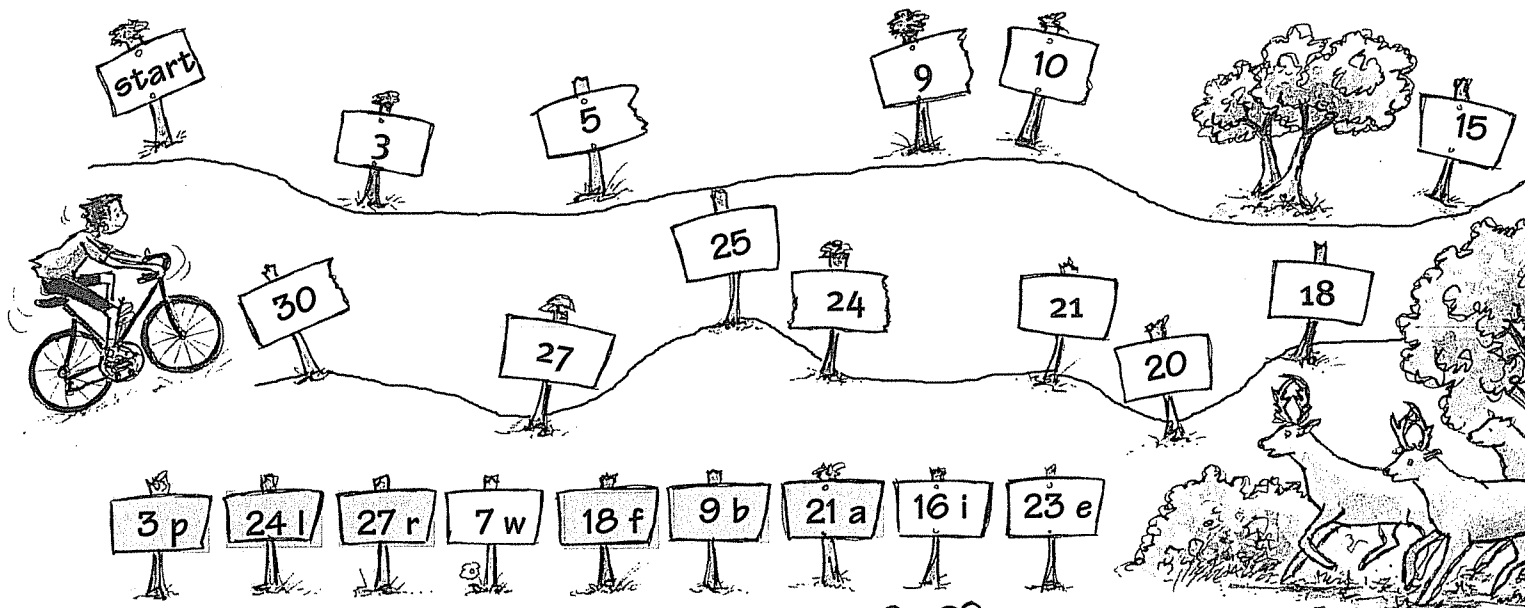
De tocht met de huifkar kost
€ 20,-. Er blijft dus € 5,- over.
Ze kan dus nog kiezen uit:
potten bakken of schminken +
gezelschapsspelen.



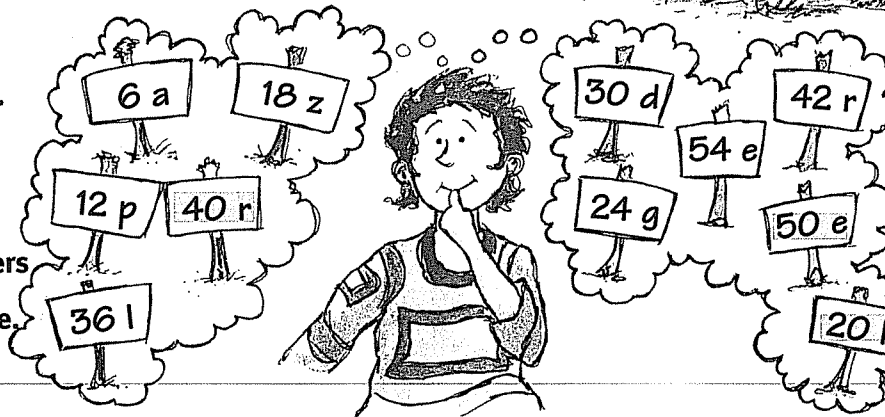
Wat hebben Emma en
Liene genoten van hun
vakantie! Ze gaan vast
sparen voor volgend jaar!



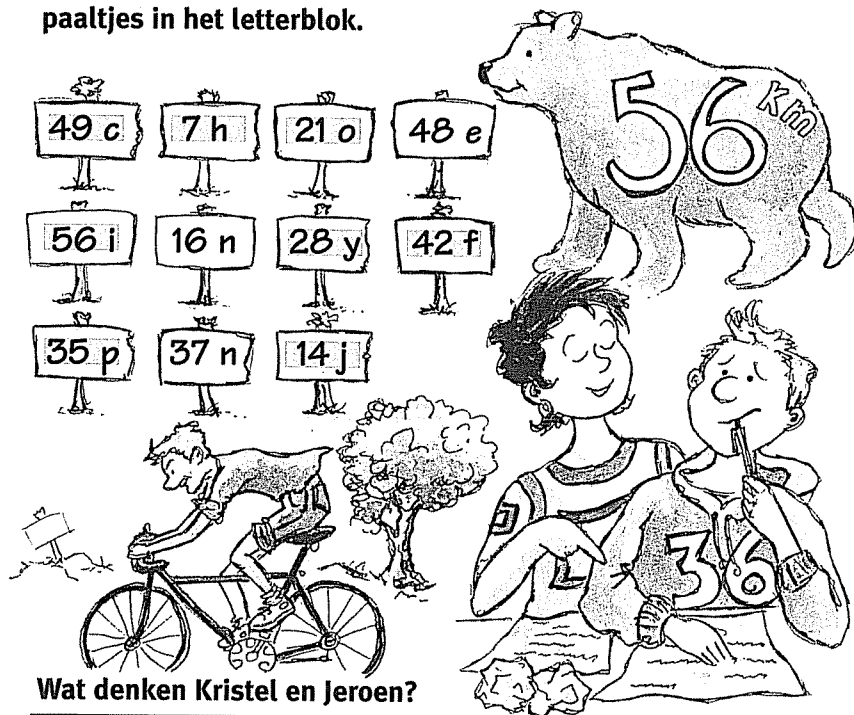
- 1 Kristel is een fanieke wielrenster. Zodra ze kan, fietst ze de prachtigste routes. Vandaag fietst ze de hertenroute. De bordjes staan om de 3 km. Schrijf het getal van de hertenroutebordjes op de borden langs de route, het laagste getal eerst. De letters bij de overblijvende bordjes zet je in het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



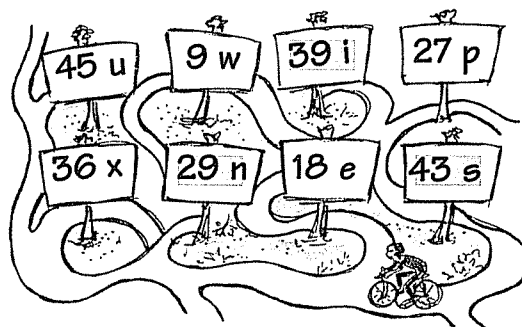
- 3** Kristel schrijft samen met Jeroen een brief naar de gemeente. Ze hebben voor fietsers een nieuwe route bedacht: de Berenroute. De tocht is 56 km lang. De gemeente wil die route echt gaan maken. Om de 7 km komt een paaltje. Kleur de goede paaltjes maar. Zet daarna de letters van de overgebleven paaltjes in het letterblok.



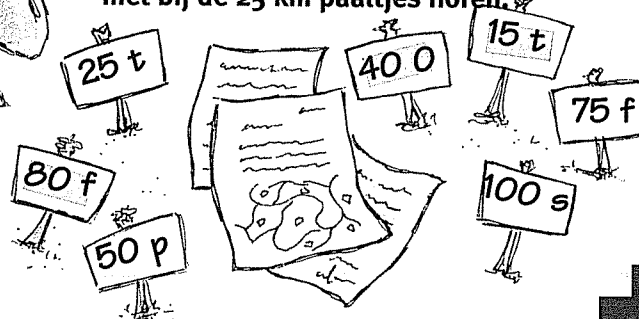
Wat denken Kristel en Jeroen?

w	i	e	l	r	e	n	n	e	n	i	s	t	o	f
Opgave 1	Opgave 2	Opgave 3	Opgave 4	Opgave 5										

- 4** De Berenroute is zo'n succes dat Kristel en Jeroen nog een route maken. Dat wordt de Leeuwenroute. De bordjes staan daar om de 9 km. Maar een flauwe grappenmaker heeft verkeerde bordjes neergezet. Kleur de goede bordjes en vul weer verder het letterblok in.



- 5** Jeroen bedenkt de wolventocht van 87 km. Zet in het letterblok de letters die niet bij de 25 km paaltjes horen.



- 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)



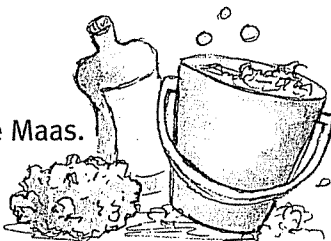
2 Precies een half uur later ben ik bij meneer Kroon.

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 wel 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
s	p	o	n	s	j	e

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

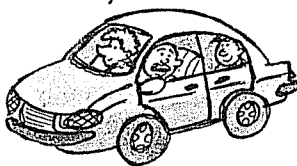
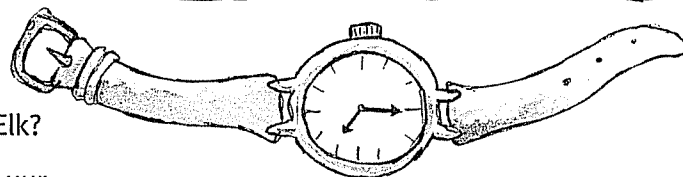
maar dan bestuurd door John Kroon. Het is bijna half vijf.

7 Zaterdagmiddag ziet hij Martijn de auto van zijn oom Marco

Maas wassen. Het is bijna één uur.



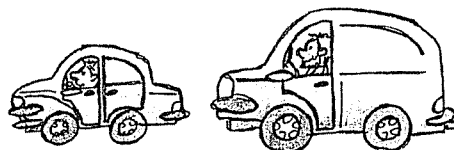
Paul	02.30	(v)	13.30	(h)	00.30	(p)
Ineke	07.08	(e)	19.08	(o)	08.07	(u)
Marieke	04.09	(r)	16.00	(e)	03.57	(k)
Ronald	08.14	(s)	07.06	(l)	02.57	(t)
Jennifer	13.00	(f)	15.03	(o)	15.28	(l)
John	15.28	(s)	16.29	(g)	16.32	(a)
Marco	12.57	(e)	13.57	(j)	13.06	(p)



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

h o r l o g e

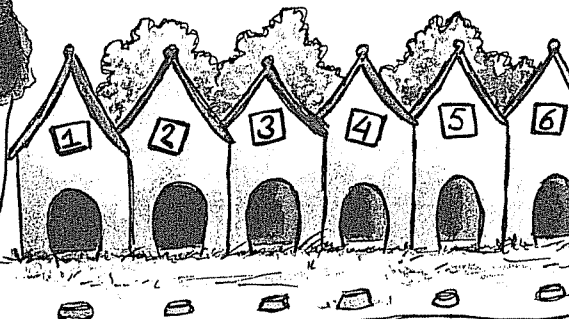


① In het dierenasiel weet oppasser Marco precies in welk hok de honden moeten, maar hij heeft vandaag een dagje vrij. Patricia heeft net de honden uitgelaten, maar in welk hok horen ze ook al weer? Gelukkig heeft Marco een briefje voor haar achtergelaten. Maar het is wel een ingewikkeld briefje. Help 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 1 of 6. Renée zit in een hok met een even nummer. Renée zit dus in hok 6.
- 2 Sam, de Deense Dog, blaft altijd naar Renée en zit daarom zo ver mogelijk van haar vandaan. Sam zit dus in hok 1.

- 3 Johnny, de Golden Retriever, heeft een hok dat 4 hoger is dan dat van Sam. Johnny zit in 1 + 4 is hok 5.
- 4 Annoeska, de poedel, zit naast Zorba, de Bouvier. Dat zijn dus hok 2 en 3 of hok 3 en 4.
- 5 Miranda's hok heeft een hoger nummer dan Zorba of Annoeska. Dat is dus 4. Miranda's hok en Annoeska's hok opgeteld, zijn samen 7. Dat is hok 4 en 3.



- | | |
|------------|-----------|
| 1 Sam | 4 Miranda |
| 2 Zorba | 5 Johnny |
| 3 Annoeska | 6 Renée |

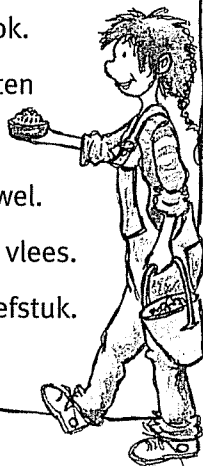
- ② Patricia heeft alle honden op hun plek. Maar nu moet er gegeten worden. Patricia maakt een schema. Als ze dat invult, weet ze wie er wat eet. Vul 'nee' in als de hond iets zeker niet lust. En 'ja' als je iets zeker weet.



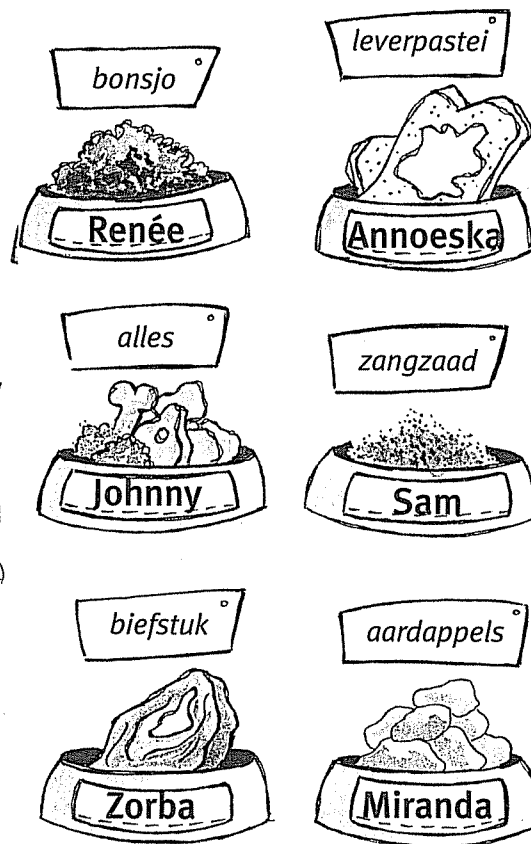
	<i>bonsjo</i>	<i>leverpastei</i>	<i>alles</i>	<i>zangzaad</i>	<i>biefstuk</i>	<i>aardappels</i>
Renée	ja	-	-	-	-	-
Annoeska	-	ja	-	-	-	-
Johnny	ja	ja	alles	ja	ja	ja
Sam	nee	ja	-	ja	-	-
Zorba	nee	nee	-	nee	ja	-
Miranda	-	nee	-	nee	nee	ja

- 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.

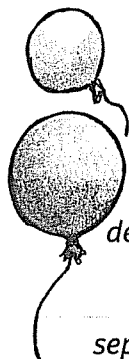
- Dat lust Johnny ook.
- Sam en Zorba lusten geen bonsjo.
- Renée en Johnny wel.
- Miranda eet nooit vlees.
- Zorba is dol op biefstuk.



- 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

mei - 31

juni - 30

december - 31

juli - 31

september - 30

oktober - 31

februari - 28

november - 30

augustus - 31

april - 30

maart - 31

j	¹² a	n	u	a	r	² i						31
f	e	b	r	u	⁵ a	r	i		28			
m	a	a	⁹ r	t								31
⁶ a	p	r	i	l								30
m	e	i										31
j	u	n	¹⁰ i									30
j	u	l	i									31
a	u	⁴ g	u	s	t	u	s					31
s	e	⁸ p	⁷ t	e	m	b	e	r				30
o	k	³ t	o	b	e	r						31
n	o	v	e	¹¹ m	b	e	r					30
¹ d	e	c	e	m	b	e	r					31



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

Wat lees je? ¹d ²i ³t ⁴g ⁵a ⁶a ⁷t ⁸p ⁹r ¹⁰i ¹¹m ¹²a

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 maandag 26 juni
- 2 Sharon: Op woensdag 28 maart ben ik na 10 dagen jarig. Dan is het zaterdag 7 april
- 3 Selma: Op vrijdag 13 december ben ik over 3 weken jarig. Dan is het vrijdag 3 januari



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
dinsdag 27 mei

2 Op maandag 9 februari kreeg
Martijn 18 dagen geleden
een hamster. Dat was
donderdag 22 januari

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

Op zaterdag 19 april

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?

Niet intrappen! Gewoon 28 juni

**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 Ja, $8 : 4 = 2$

1773 Nee, $73 : 4$ is niet deelbaar door 4

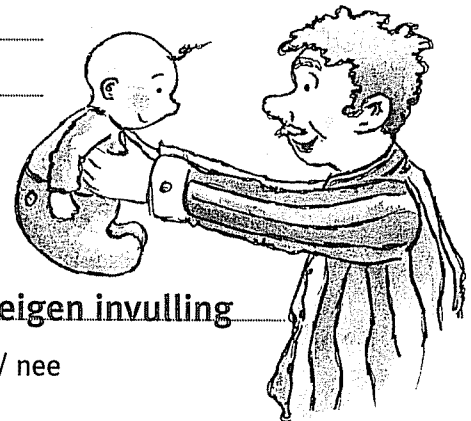
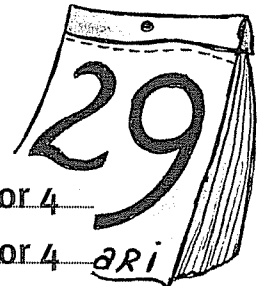
1754 Nee, $54 : 4$ is niet deelbaar door 4

1904 Ja, $4 : 4 = 1$

1460 Ja, $60 : 4 = 15$

1652 Ja, $52 : 4 = 13$

2024 Ja, $24 : 4 = 6$

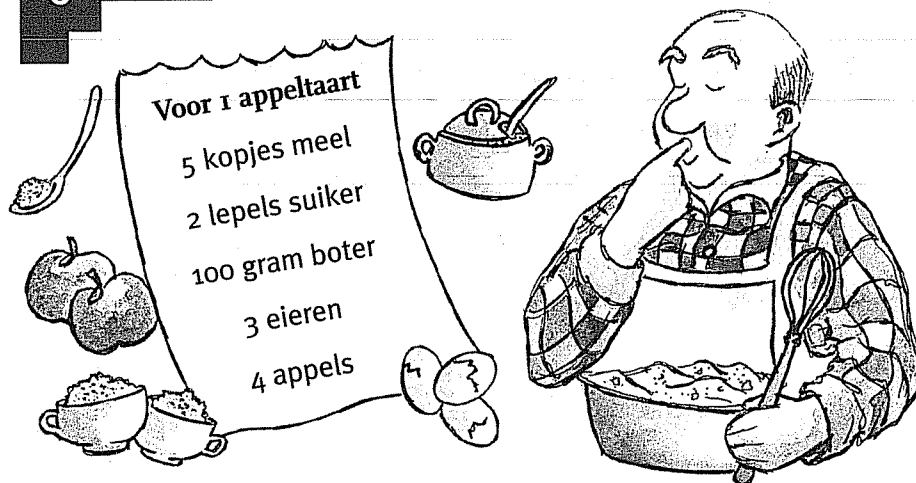


5 Nu over jezelf!

In welk jaar werd jij geboren? eigen invulling

Was dat een schrikkeljaar? Ja / nee

want, eigen invulling



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 = 4 taarten

12 lepels suiker 12 : 2 = 6

15 eieren 15 : 3 = 5

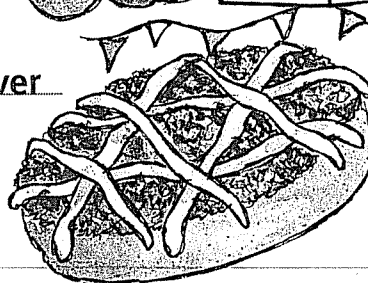
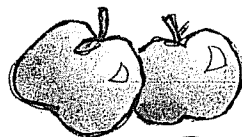
22 appels 22 : 4 = 5 en 2 appels over

350 gram boter 300 : 100 = 3 en 50 gram over

Samen genoeg voor 3 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

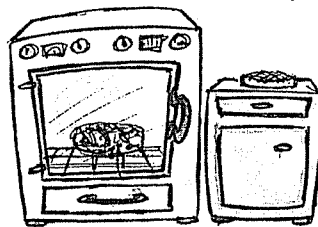
appeltaart	kopjes meel	lepels suiker	gram boter	eieren	appels
1	5	2	100	3	8
2	10	4	200	6	16
3	15	6	300	9	24
4	20	8	400	12	32
5	25	10	500	15	40
10	50	20	1000	30	80
15	75	30	1500	45	120
20	100	40	2000	60	160



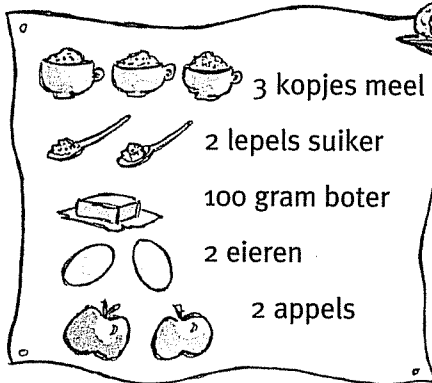
3 Bakker Gerrit heeft 46 kopjes meel, 12 lepels suiker, 1000 gram boter, 16 eieren en 40 appels. Hoeveel appeltaarten kan hij maken?

5 appeltaarten

En als hij maar 6 eieren had? **2**

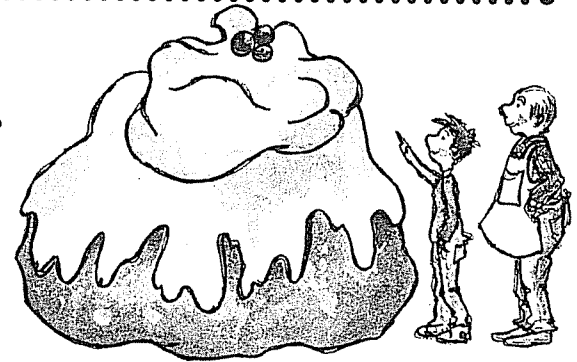
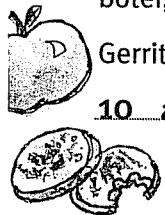


4 Elke dag blijven er wel ingrediënten over. Daarvan bakt bakker Gerrit op zaterdag appelkoekjes. Voor 10 appelkoekjes heb je nodig:



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?

10 appelkoekjes, want hij heeft maar 2 appels



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?

Nee want, als een gewone roomsoes 6 cm breed is, dan heb je een ronde tafel nodig van 6 meter. Zulke grote tafels bestaan niet.



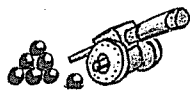
Spelletjes voor zeelui

- 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
7	49	0	63	64
54	4	6	40	42
8	12	72	35	20
24	48	70	10	60



Deze vuurt Sjaak af:

$10 \times 10 = 100$

$7 \times 6 = 42$

$4 \times 5 = 20$

$3 \times 2 = 6$

$5 \times 7 = 35$

$7 \times 9 = 63$

$0 \times 8 = 0$

$5 \times 8 = 40$

$6 \times 8 = 48$

$2 \times 1 = 2$

$5 \times 2 = 10$

$9 \times 6 = 54$

$7 \times 1 = 7$

$8 \times 9 = 72$

$7 \times 7 = 49$

$10 \times 6 = 80$

$8 \times 3 = 24$

$4 \times 8 = 32$

$8 \times 8 = 64$

$5 \times 1 = 5$

De boten van Sjaak

90	6	18	36	15
27	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:

$10 \times 9 = 90$

$8 \times 4 = 32$

$3 \times 4 = 12$

$9 \times 9 = 81$

$4 \times 2 = 8$

$3 \times 9 = 27$

$7 \times 5 = 35$

$8 \times 10 = 80$

$9 \times 7 = 63$

$6 \times 8 = 48$

$4 \times 9 = 36$

$7 \times 0 = 0$

$7 \times 8 = 56$

$6 \times 3 = 18$

$5 \times 10 = 50$

$6 \times 4 = 24$

$2 \times 5 = 10$

$5 \times 5 = 25$

$6 \times 7 = 42$

$10 \times 7 = 70$

Deze zeeslag wordt gewonnen door Kapitein José

2 Speel je eigen zeegevecht!

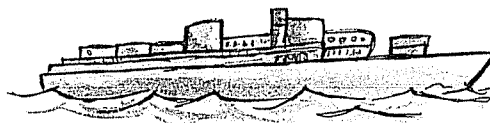
Speel tegen de moeilijkste tegenstander: jijzelf. Teken eerst drie boten in het speelveld: 1 slagschip (vier rondjes), 1 kruiser (3 rondjes) en 1 torpedojager (2 rondjes). Je mag zelf kiezen hoe je de schepen in het veld zet: horizontaal, verticaal of diagonaal (= schuin).



100	18	49	54	64	15
72	36	6	56	35	70
27	45	90	60	21	50
81	36	48	40	44	28
63	30	14	32	80	16
42	20	25	12	24	10



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!



$10 \times 10 = 100$

$6 \times 6 = 36$

$10 \times 9 = 90$

$8 \times 5 = 40$

$10 \times 8 = 80$

$3 \times 5 = 15$

$7 \times 5 = 35$

$6 \times 5 = 30$

$9 \times 8 = 72$

$4 \times 4 = 16$



$7 \times 9 = 63$

$4 \times 8 = 32$

$6 \times 9 = 54$

$7 \times 8 = 56$

$3 \times 7 = 21$

$5 \times 10 = 50$

$3 \times 9 = 27$

$9 \times 9 = 81$

$2 \times 9 = 18$

$9 \times 7 = 63$

$7 \times 7 = 49$

$1 \times 6 = 6$

$6 \times 6 = 36$

$4 \times 5 = 20$

$9 \times 5 = 45$

$7 \times 10 = 70$

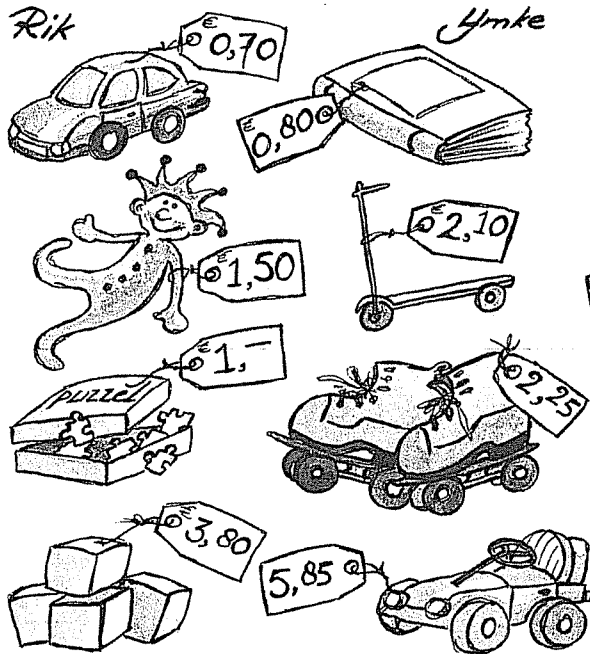
$3 \times 8 = 24$

$8 \times 8 = 64$

$6 \times 2 = 12$

$2 \times 7 = 14$

- 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?

Ymke verdient vast het meeste,
want alle spulletjes van Ymke
zijn duurder dan die van Rik.

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

Nee, want als je de prijzen bekijkt zijn de spulletjes
van Ymke wel duurder, maar niet twee keer zo duur.

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

Rik	Ymke	Samen
€ 3,80	€ 5,85	€ 11,00
€ 1,50	€ 2,10	€ 7,00
€ 1,00	€ 2,25	€ 7,00
€ 0,70	€ 0,80	€ 18,00
+ € 7,00	+ € 11,00	

- 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? Het boekje.

Welke munt kreeg ze daar 4 x voor? De munt van 20 eurocent.

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

Hoeveel cent moest Ymke teruggeven? 15 eurocent

Ze betaalde terug met 2 verschillende munten. Welke?

10 eurocent en 5 eurocent

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

Wat hadden ze toen verkocht?

De puzzel en de step en de rolschaatsen.

Welke vijf munten hadden ze toen?

2 x € 2,-, 1 x € 1,-, 1 x € 0,20 en 1 x € 0,05.



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

1 bankbiljet van € 10,- en 1 bankbiljet van € 5,-

1 munt van € 2,- en 1 munt van € 1,-

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:

kaartjes 2 x 8,30 = € 16,60

drinken 2 x 1,00 = € 2,00

chips 2 x 0,70 = € 1,40 +
€ 20,00

Ze hebben samen € 18,00, dus ze komen nog € 2,00 te kort.

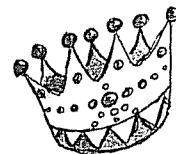
Wat gaan Ymke en Rik doen?

Eigen invulling. Bijvoorbeeld:

Ze gaan buitenspelen, ze vragen ieder aan hun moeder

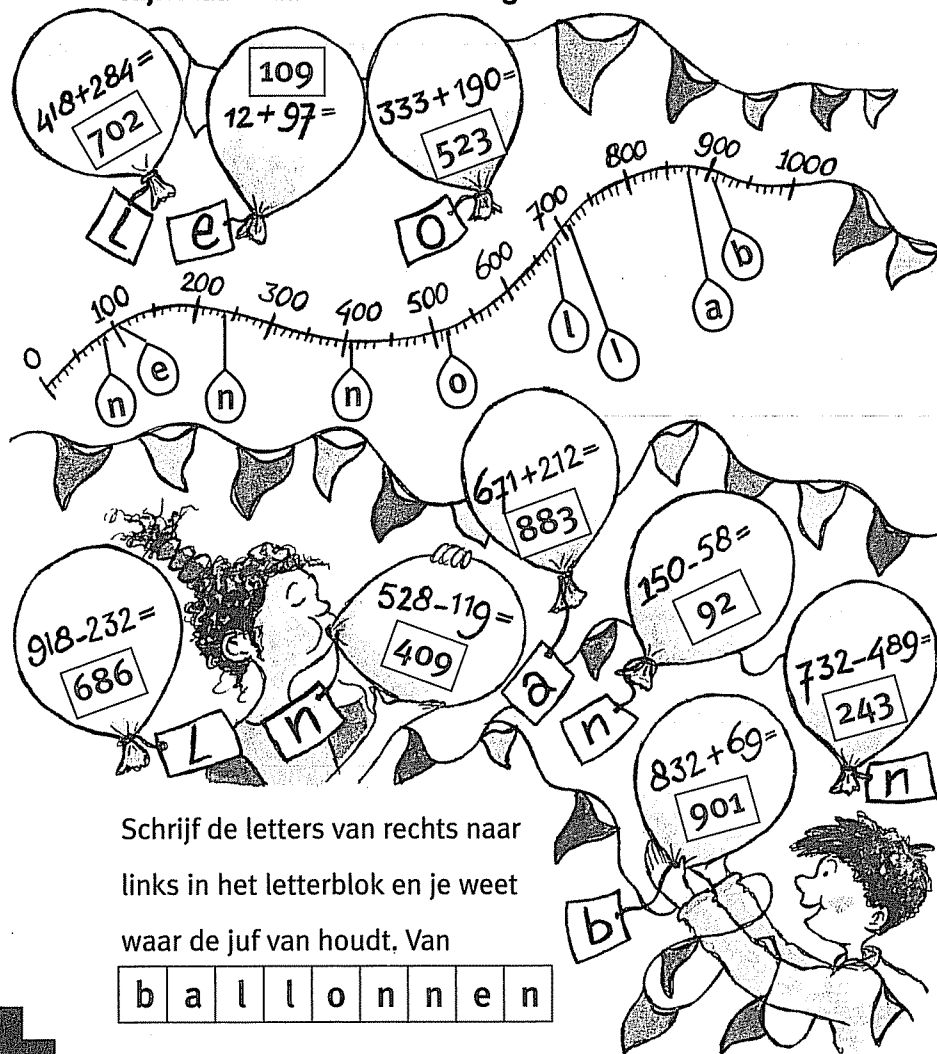
een euro, ze

drinken niets, enz.



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

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

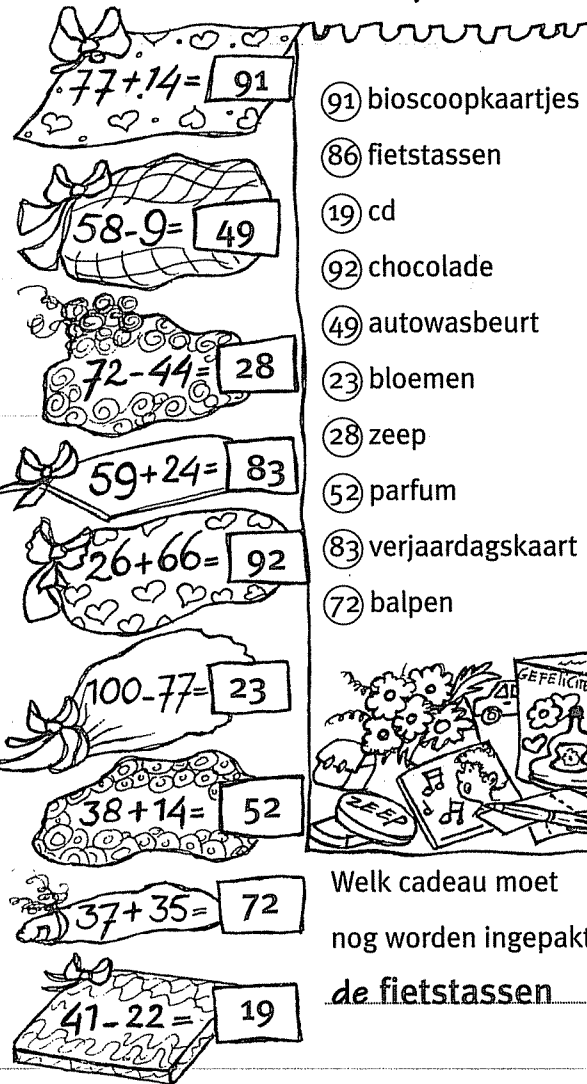


Schrijf de letters van rechts naar links in het letterblok en je weet waar de juf van houdt. Van

b a l l o n n e n

2 Juf heeft veel cadeautjes gekregen.

Welke? Kleur hetzelfde wat bij elkaar hoort.



Welk cadeau moet nog worden ingepakt de fietstassen

- 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

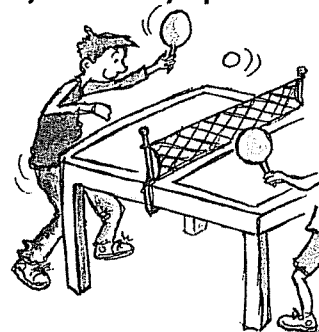


Zwemmen valt af, want dan heeft de klas nog maar 295 punten over voor twee activiteiten, dat kan niet.

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

Wat gaan ze doen?

De groep kiest voor
402 (bosspeel) + 274 (sjoelen)
= 676 punten



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



$966 - 676 = 290$ punten.
Dat is koekhappen.

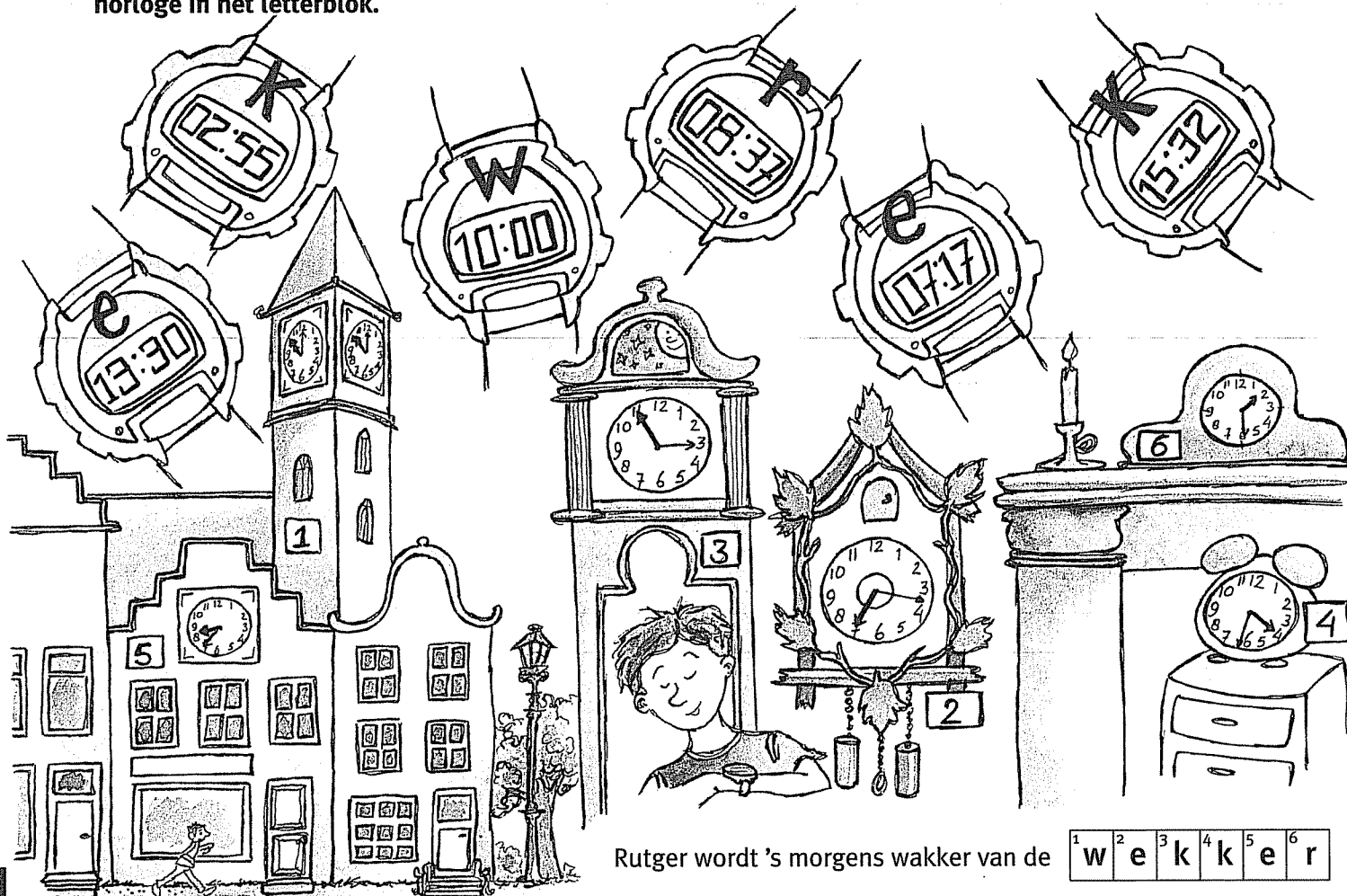
- ⑥ Ashmir ontdekt dat je met 4 activiteiten precies 1000 punten op kunt maken. Welke activiteiten bedoelt Ashmir?

400 (tafeltennis) +
270 (darts) +
160 (buiten spelen) +
170 (tekenen)



Heb je even tijd?

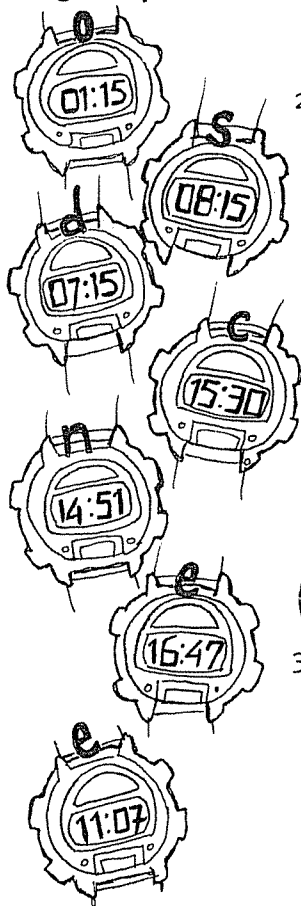
① Rutger heeft een prachtig horloge gekregen. Zo eentje zonder wijzers, maar met getallen: een digitaal horloge. Overal waar hij een klok ziet, vergelijkt hij de tijden. Welke horen bij elkaar? Zet de letter van het horloge in het letterblok.



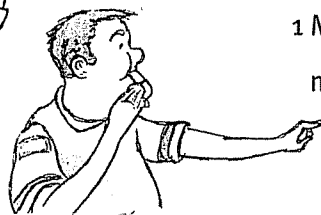
Rutger wordt 's morgens wakker van de

¹ w	² e	³ k	⁴ k	⁵ e	⁶ r
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

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.



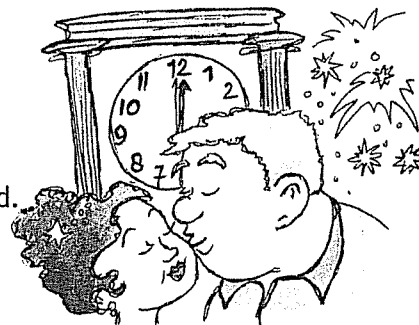
3 Ik train van 14.30 uur tot 16.30 uur. Halverwege is er een pauze.



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 vijven weer buiten.

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



6 Waarom moet ik altijd zo vroeg opstaan?

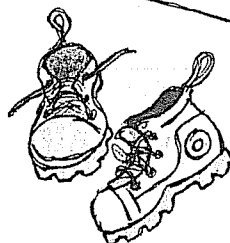
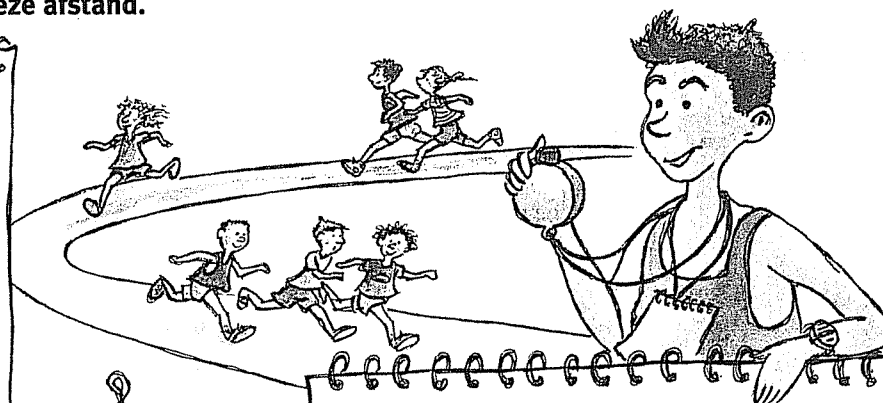
Bel 112, als elke

1	2	3	4	5	6	7
s	e	c	o	n	d	e

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	<u>1.27</u>
Jonas	02.00	03.24	<u>1.24</u>
Patricia	04.00	05.30	<u>1.30</u>
Barry	06.00	07.32	<u>1.32</u>
Saud	08.00	09.26	<u>1.26</u>
Marco	10.00	11.31	<u>1.31</u>
Dolf	12.00	13.25	<u>1.25</u>



	starttijd	eindtijd	duur
Izzat	15.00	16.28	<u>1.28</u>
Cihat	17.00	18.32	<u>1.32</u>
Iris	19.45	21.08	<u>1.23</u>
George	21.42	23.15	<u>1.33</u>
Talip	16.03	17.24	<u>1.21</u>
Ard	12.38	14.11	<u>1.33</u>
Lenny	09.50	11.22	<u>1.32</u>

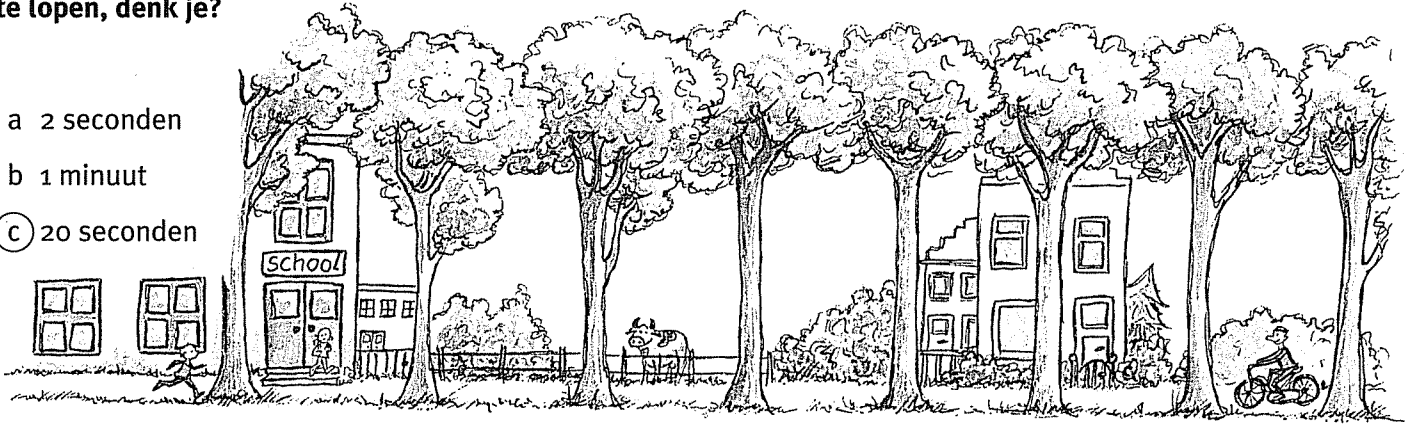


Zet nu de 1^e letter van de acht snelste lopers achter elkaar in het letterblok. De snelste als eerste. Dan weet je dat de wedstrijd plaatsvond op een goed

¹ t	² i	³ j	⁴ d	⁵ s	⁶ t	⁷ i	⁸ p
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

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 niet het aantal bomen
tellen - 6 - maar het aantal
afstanden - 5-, dan krijg je
5 x 20 seconden = 100 seconden.
= 1 minuut en 40 seconden.

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!

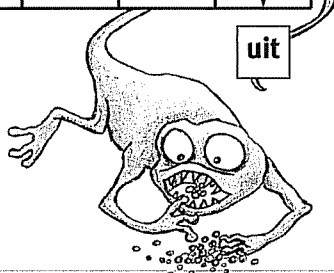


Level 3 - 50

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

Level 1 - 12

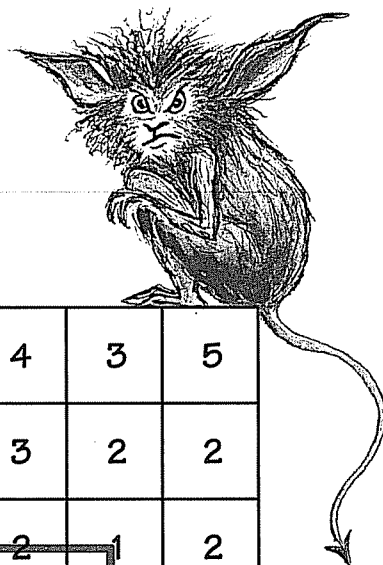
4	5	2	4
2	1	1	2
3	4	1	3
1	1	2	



Level 2 - 21

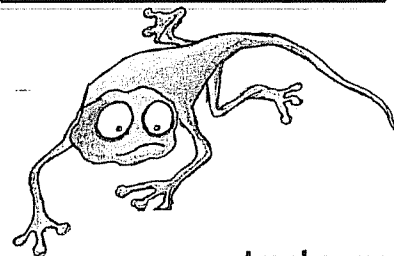
8	4	3	5
2	3	2	2
4	2	1	2
5	4	3	

uit



Level 4 - 55

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



Naam

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
14	12	8	

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

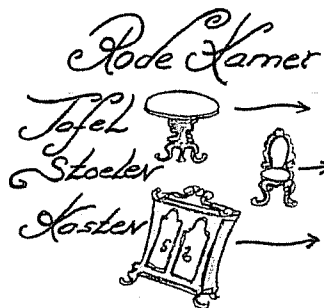
Gefeliciteerd!

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	geel	geel
Stoelen	groen	geel	blauw	geel	groen	blauw
Kasten	geel	groen	geel	blauw	blauw	groen

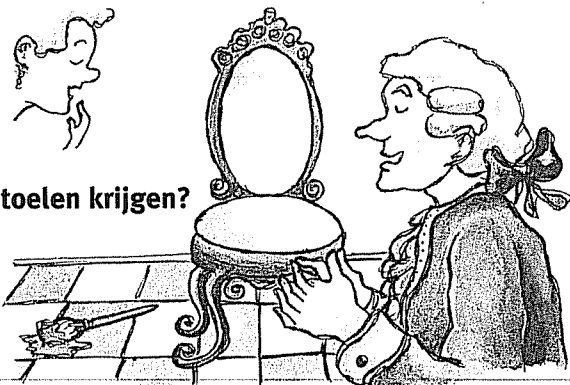
- ② Kijk naar de tabel. Kan gravin Fleurtje een gele tafel krijgen?

(ja)/ nee, 2 keer.



- ③ Kan ze blauwe stoelen krijgen?

(ja)/ nee, 2 keer.



- ④ Nu moet gravin Fleurtje gaan kiezen.

Moeilijk hoor, want er zijn vier kamers.

Dus ze heeft 4 x 6 = 24 mogelijkheden.

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

Blauwe Kamer

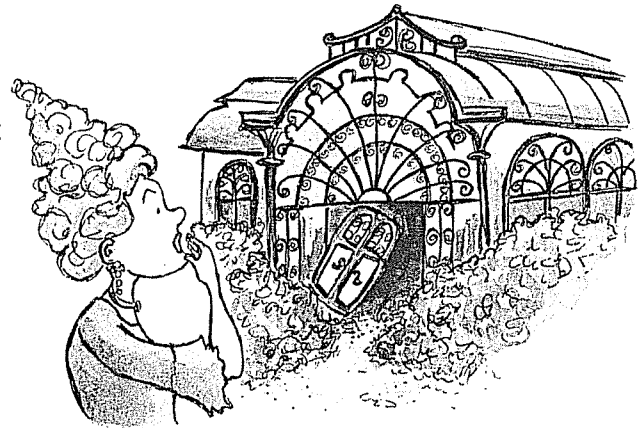
Tafel → 

Stoelen → 

Kasten → 

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

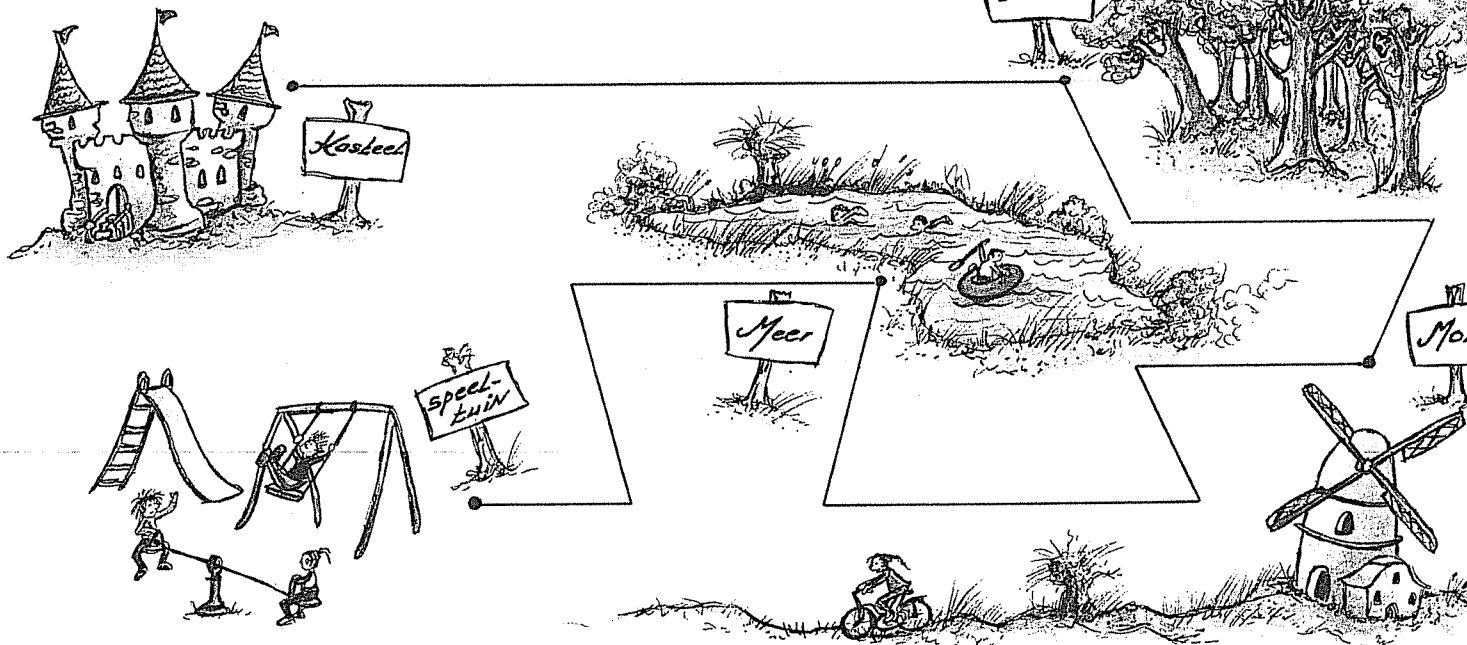
6 De schilders gaan hard aan het werk. Wat wordt het een kleurig kasteel! Maar als gravin Fleurtje naar buiten loopt, ziet ze dat het tuinhuisje ook een likje verf nodig heeft. Ze wil de deur, het raamkozijn, de muren en het dak ook geschilderd hebben. Op hoeveel manieren kan dat? Vul alleen de eerste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

Een prachtige speurtocht

1 Selma en Melek zetten een fietsspeurtocht uit.



De afstand van het kasteel naar het bos is 10 cm.

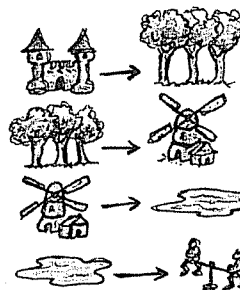
2 In het echt is de afstand van het kasteel naar het bos 10 km.

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)

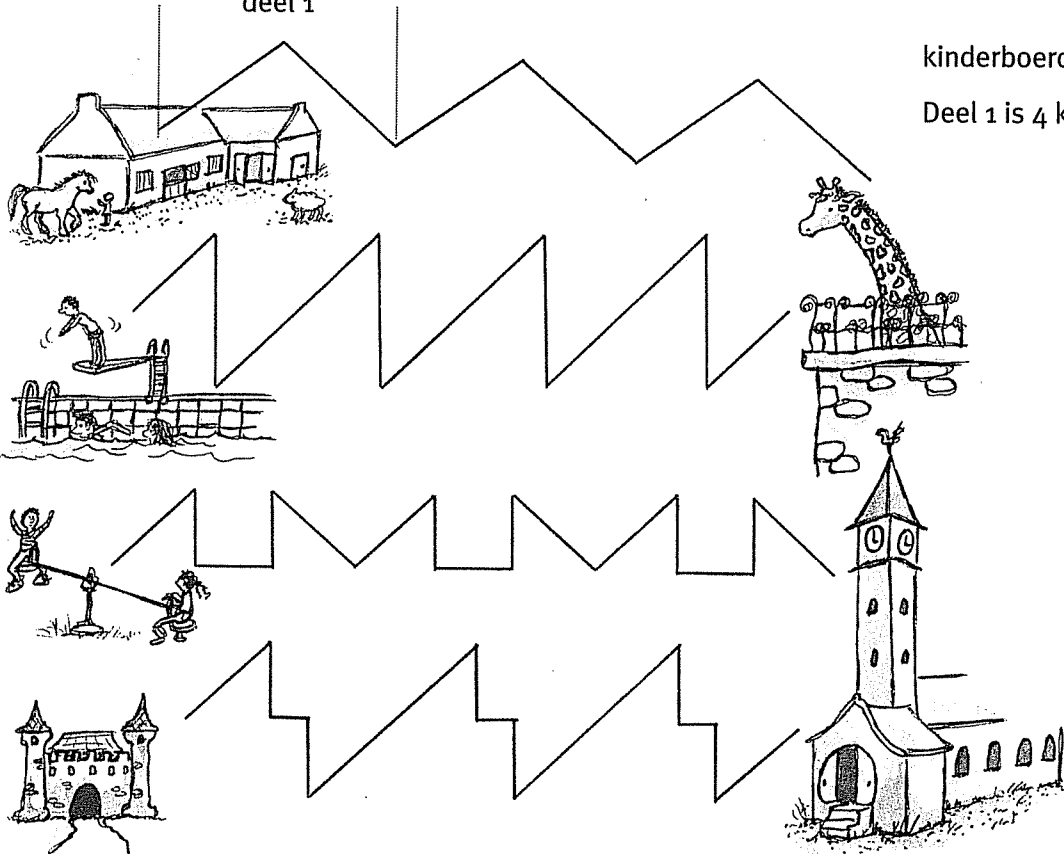
13 km (g)

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 3 x 4 =

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 letterblok. Dan weet je wat Selma en Melek overal moeten neerzetten.

Een

w	e	g	w	i	j	z	e	r
---	---	---	---	---	---	---	---	---



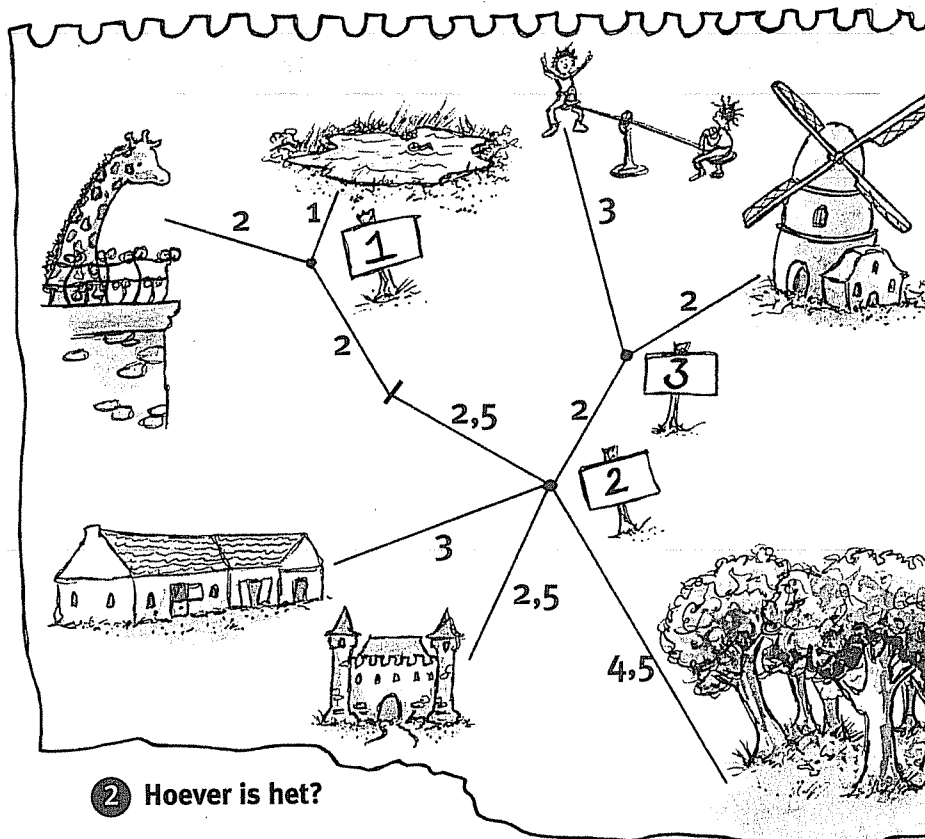
Lukt dit wel?

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 = 2 km
 boerderij - bord 2 = 3 km
 bord 2 - bord 3 = 2 km
 bord 2 - bord 1 = 4,5
 kmmolen - bord 3 = 2 km
 meer - bord 1 = 1 km

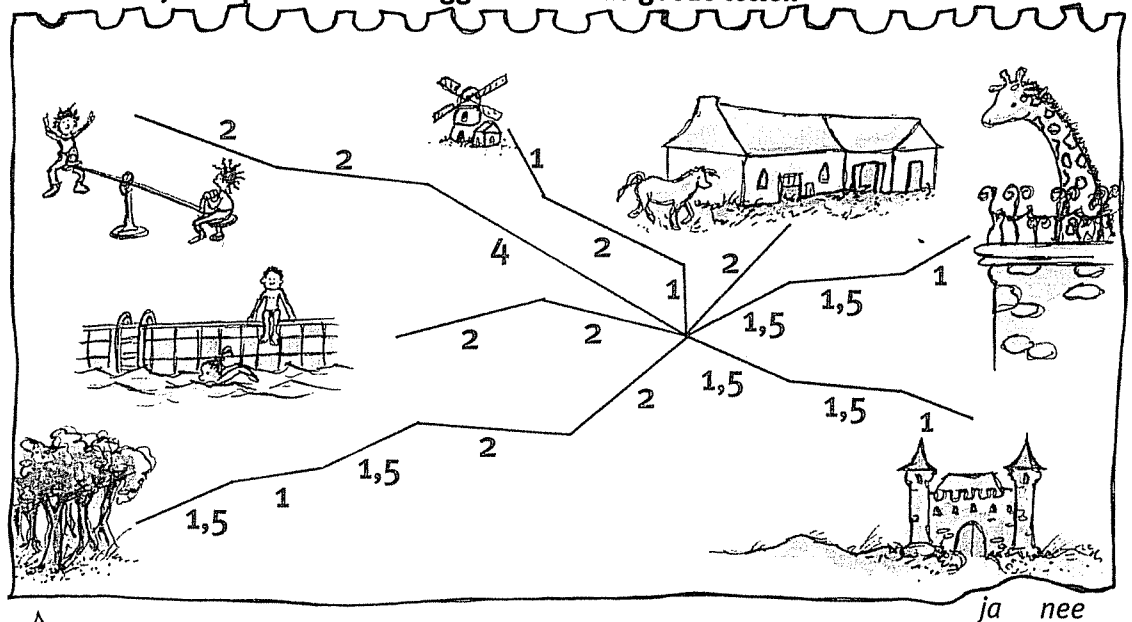
bos - bord 2 = 4,5 km
 bos - bord 3 = 6,5 km
 bord 1 - kasteel = 7 km
 speeltuin - bord 3 = 3 km



2 Hoever is het?

meer - kasteel = 8 km speeltuin - molen = 5 km
 kasteel - diertuin = 9 km molen - boerderij = 7 km
 bos - kasteel = 7 km speeltuin - boerderij = 8 km
 meer - bos = 10 km speeltuin - bos = 9,5 km
 molen - bos = 8,5 km meer - boerderij = 8,5 km

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



Van de molen is het 8 km naar de dierentuin.

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

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

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

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

ja nee

(b) (g)

r a

r a

(d) (v)

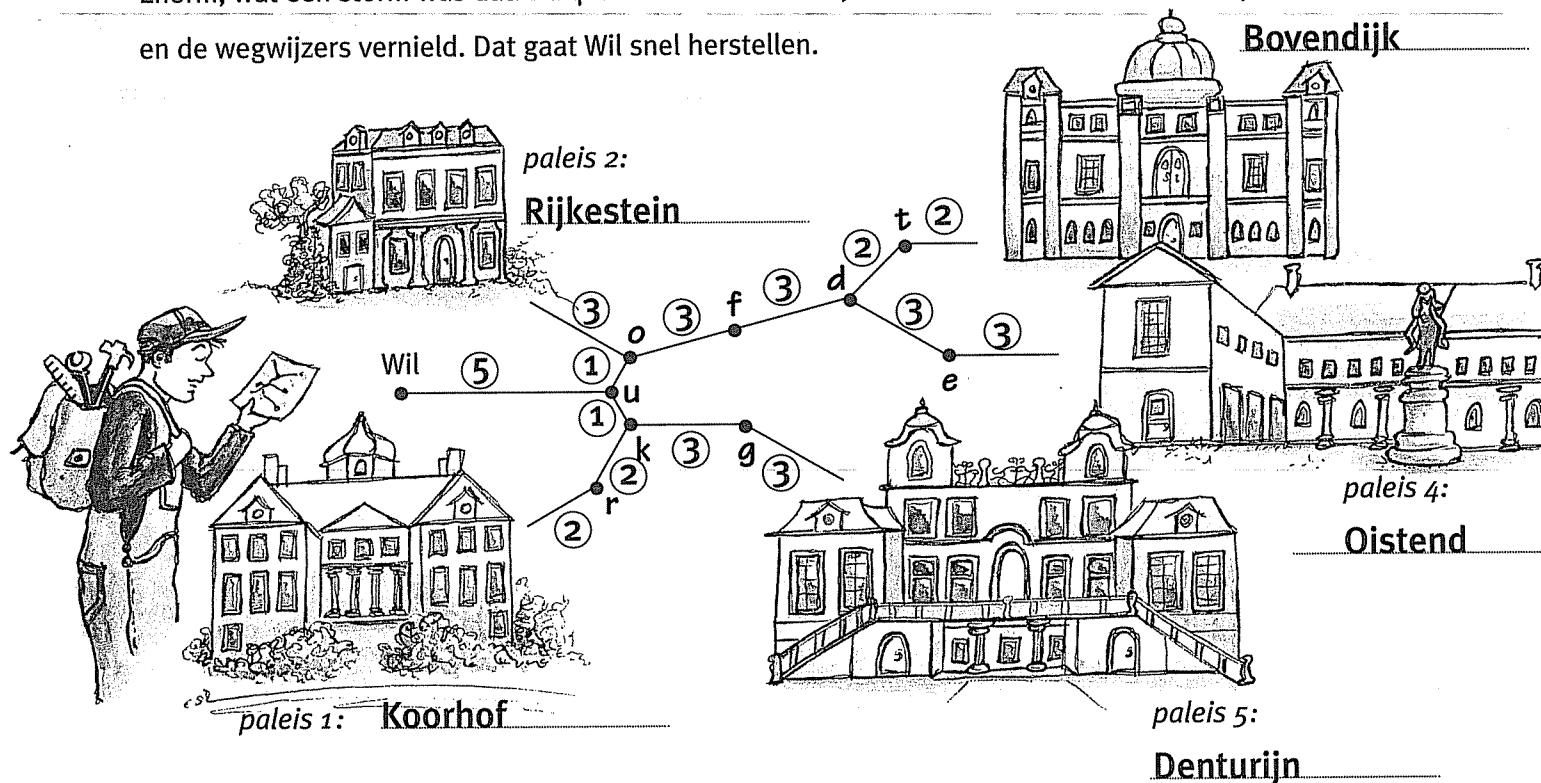
o e

Welke letters heb je gekleurd? Zet die letters in het

letterblok achter elkaar. Wat lees je?

b	r	a	v	o
---	---	---	---	---

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 4

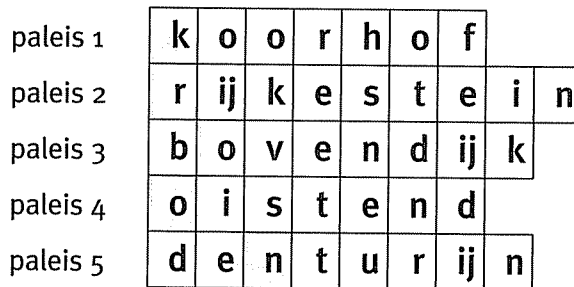
Welke paleizen liggen over de weg het verst van elkaar af?

Paleis 4 en 5

Welke paleizen liggen over de weg het dichtst bij elkaar?

Paleis 1 en 2

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



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

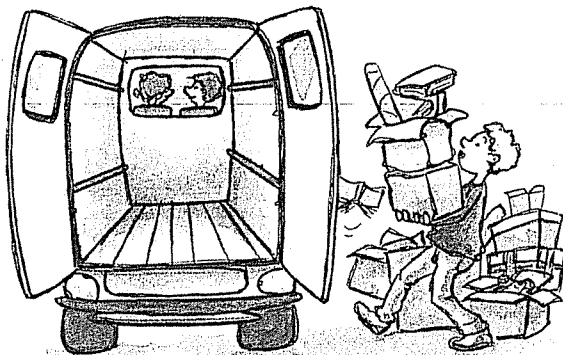
k	r	o	o	n
---	---	---	---	---

 route



p	a	l	e	i	z	e	n	¹	r	²	o	³	u	⁴	t	⁵	e
---	---	---	---	---	---	---	---	--------------	---	--------------	---	--------------	---	--------------	---	--------------	---

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

$$1 \text{ meter} + 50 \text{ cm} = \underline{150} \text{ cm}$$

diepte

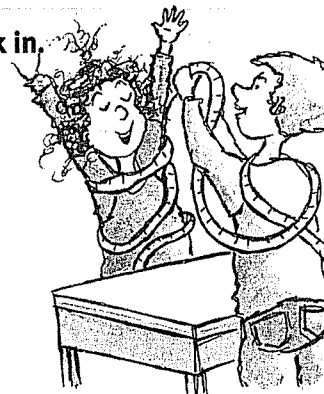
$$2 \text{ meter} + 40 \text{ cm} = \underline{240} \text{ cm}$$

breedte

$$1 \text{ meter} + 70 \text{ cm} = \underline{170} \text{ cm}$$

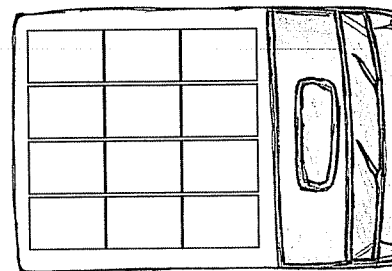
2 Bedenk eens hoe groot jouw tafeltje is. Vul dat in de tabel in. Meet daarna je tafeltje op. Dat vul je ook in.

	<i>ik denk</i>	<i>ik meet</i>
<i>lengte</i>	cm	70 cm
<i>breedte</i>	cm	40 cm
<i>hoogte</i>	cm	65 cm



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

Er kunnen 12 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 2 tafels op elkaar gestapeld worden.

In totaal kunnen er dus per rit 2 x 12 = 24 tafels in de bus

Hoeveel keer moet juf Hanna voor de tafels rijden? 1 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.

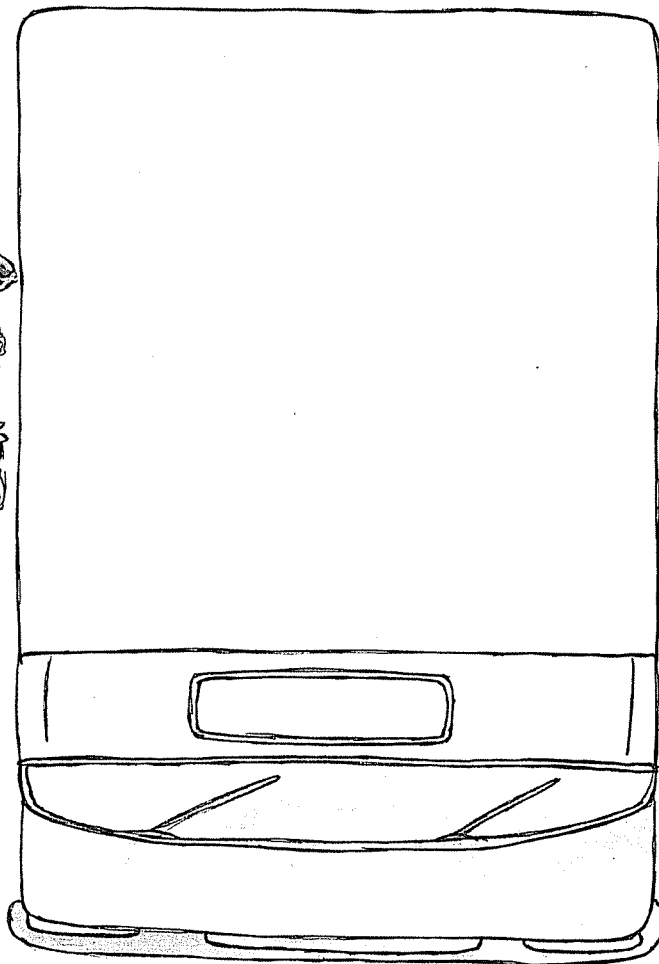
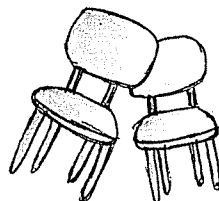
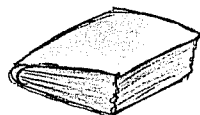
Klopt je antwoord van vraag 6?

Ja / nee.

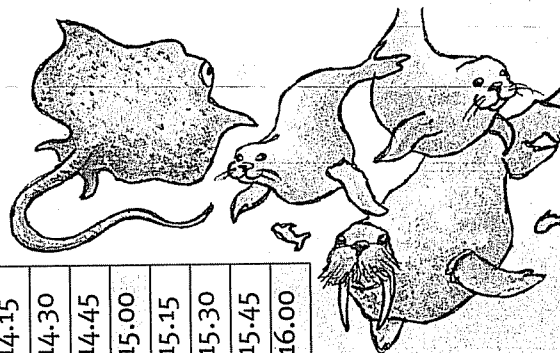
Eigen invulling

	<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!

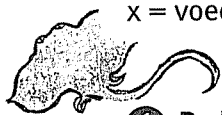


Bart en Maartje gaan een dagje naar Waterland. Daar valt een hoop te beleven: klappende zeehonden, springende dolfijnen, prachtige orka's en griezelige haaien. Hieronder zie je het voederschema.



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								pijlstaartroggen
										o						o						o						o	haaien
													o								o						o		orka's

x = voeren o = voeren met praatje door de verzorgers

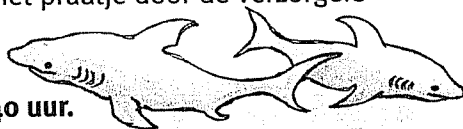


1 De kinderen zijn er om 9.40 uur.

Zijn ze op tijd voor de eerste voedertijd?

Ja, die begint pas om 10.00 uur.

Hoe laat is de eerste voedertijd met een praatje? Om 11.00 uur.

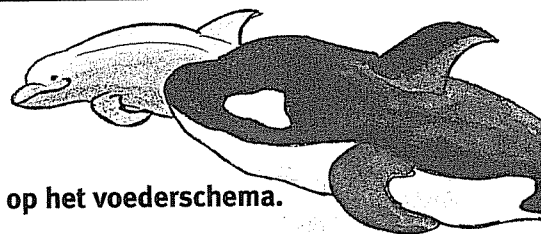


2 De kinderen kijken op het voederschema.

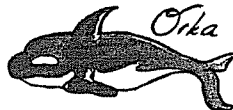
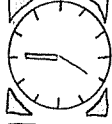


De zeehonden worden het vaakst gevoederd, 7 keer per dag.

De walrussen en de pijlstaartroggen worden het minst gevoederd, namelijk 2 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

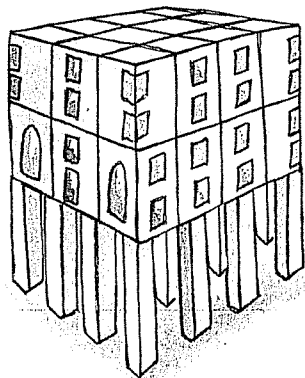
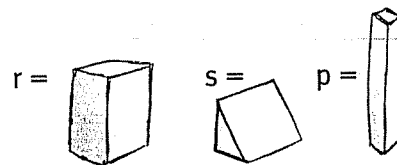
- ☐ Als we om 15.00 uur in het park zijn, kunnen we nog alle praatjes horen.
- ☐ De haaien krijgen altijd tegelijk met andere dieren te eten.
- ☐ Tussen 12.00 en 15.00 uur wordt er elk halfuur ergens gevoederd.



Bart

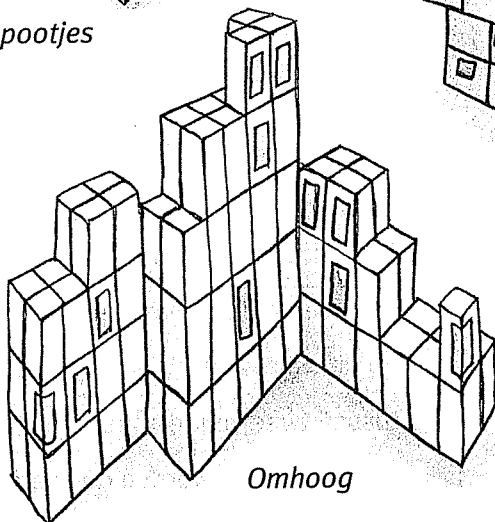
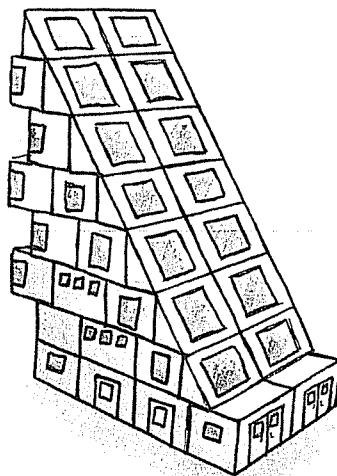
- ☐ Tussen 14.00 uur en 15.00 uur wordt er overal gevoederd.
- ☐ Bij de walrussen zit er de meeste tijd tussen twee voedertijden.
- ☐ Vanaf tien uur worden de zeehonden gevoederd op alle hele uren.

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.

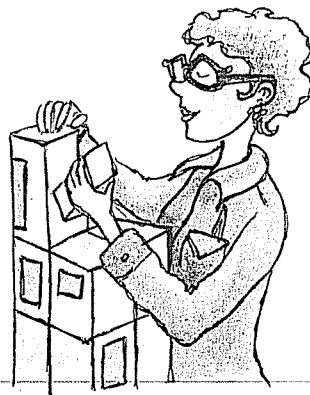


Op pootjes

De lichtvanger



Omhoog



① Kantoorgebouw 'Omhoog'.

Je ziet dat de begane grond van 'Omhoog' bestaat uit 30 p - blokjes.

De hoogste verdieping van 'Omhoog' telt 3 p - blokjes.

② Kantoorgebouw 'Op pootjes'.

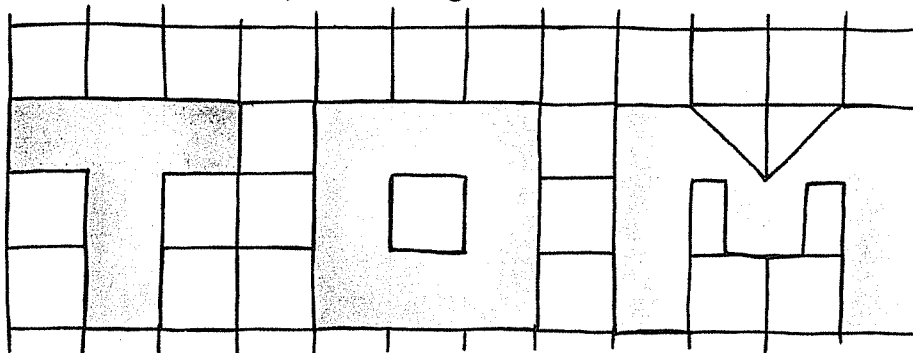
'Op pootjes' telt 24 r - blokjes.
en staat op 16 pilaren.

③ Kantoorgebouw 'De lichtvanger'.

'De lichtvanger' bestaat uit 8 verdiepingen met r - blokjes en heeft 14 s - blokjes.

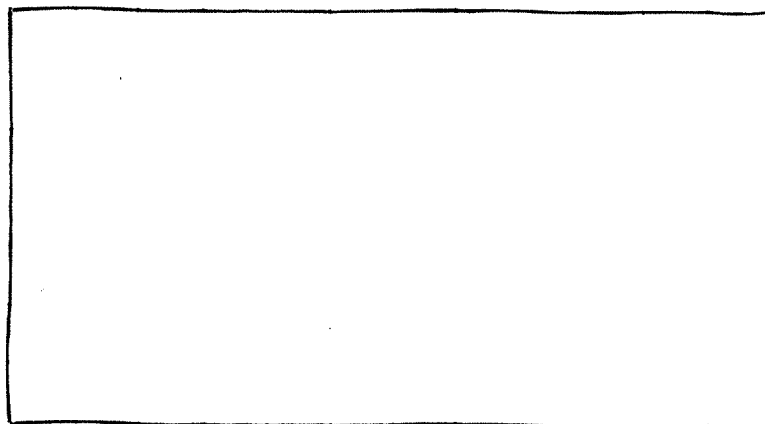
- 4 Welke plattegrond hoort er bij 'Omhoog'? Kleur die maar.

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

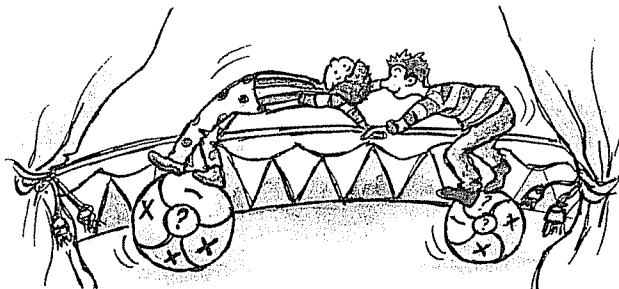


Welke blokjes gebruikte ze? 20 r - blokjes en 2 s - blokjes.

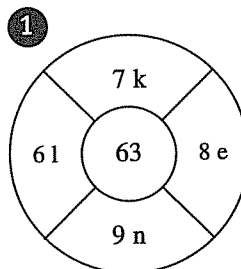
- 6 Teken zelf een blokjesfiguur. Of 'schrijf' je naam met blokjes. Schrijf erbij welke blokjes je dan gebruikt.



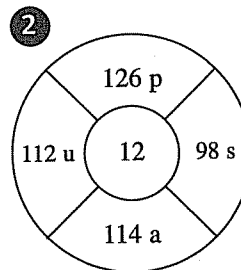
Hier zie je puzzelrondjes. In het midden staat een getal. Met 2 van de 4 getallen eromheen kun je het getal in het midden maken. Schrijf op welke opgave je gemaakt hebt. Het kunnen optelsommen zijn, aftreksommen of vermenigvuldigingen. Deelsommen zitten er niet bij.



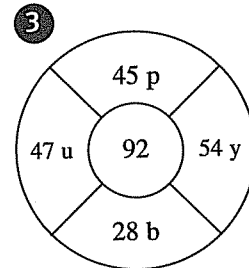
Zet de letter van het kleinste getal altijd voorop bij optellingen en vermenigvuldigingen. De keersom bij het eerste puzzelrondje is $7 \times 9 = 63$. De 7 is het kleinste getal dus de letter daarbij komt als eerste. Dat is de *k*. En de tweede letter staat bij de 9. Dat is de *n*. Die komen in het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



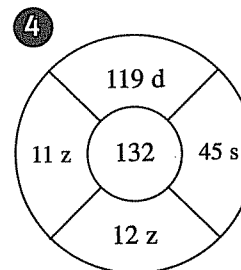
$$7 \times 9 = 63$$



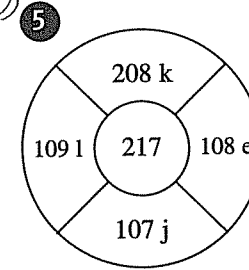
$$126 - 114 = 12$$



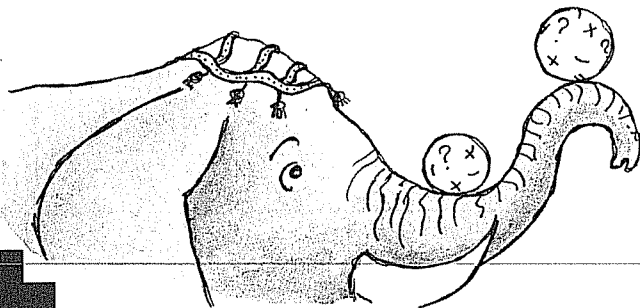
$$45 + 47 = 92$$

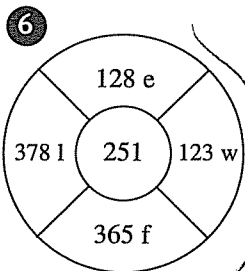


$$11 \times 12 = 132$$

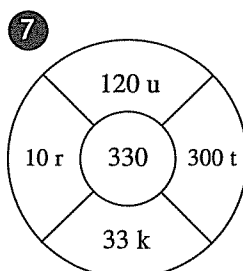


$$108 + 109 = 217$$

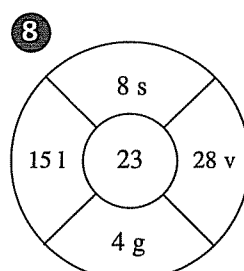




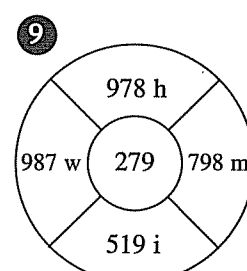
$$123 + 128 = 251$$



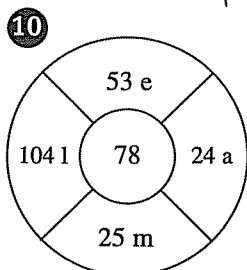
$$10 \times 33 = 330$$



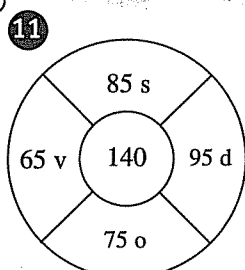
$$8 + 15 = 23$$



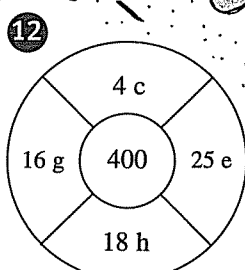
$$798 - 519 = 279$$



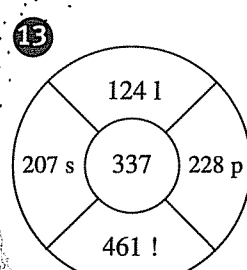
$$25 + 53 = 78$$



$$65 + 75 = 140$$



$$16 \times 25 = 400$$



$$461 - 124 = 337$$

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	² n	³ a	⁴ p	⁵ p	⁶ u	⁷ z	⁸ z	⁹ e	¹⁰ l	¹¹ w	¹² e	¹³ r	¹⁴ k	¹⁵ s	¹⁶ l	¹⁷ i	¹⁸ m	¹⁹ m	²⁰ e	²¹ v	²² o	²³ g	²⁴ e	²⁵ l	!
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	---

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
Anno 1912

2

	17 g	
108 a	21 a	5 k
	91 a	

$$17 + 91 = 108$$

3

	192 o	
27 r	6 t	69 f
	32 g	

$$6 \times 32 = 192$$

4

	88 m	
8 e	89 b	79 s
	11 d	

$$8 \times 11 = 88$$

5

	37 k	
52 t	47 e	99 d
	62 l	

$$47 + 52 = 99$$



6

	8 i	
9 e	78 m	72 k
	62 v	

$$8 \times 9 = 72$$

7

	119 i	
12 r	131 s	11 z
	118 o	

$$12 + 119 = 131$$

8

	36 y	
18 l	9 a	2 t
	6 t	

$$2 \times 9 = 18$$

9

	58 e	
104 m	56 l	114 n
	47 f	

$$56 + 58 = 114$$



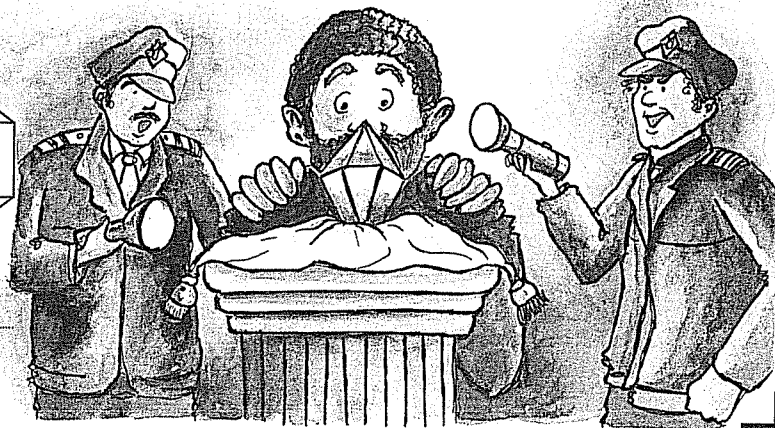
Hieronder kun je per kristal de letters invullen die je gekleurd hebt.

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

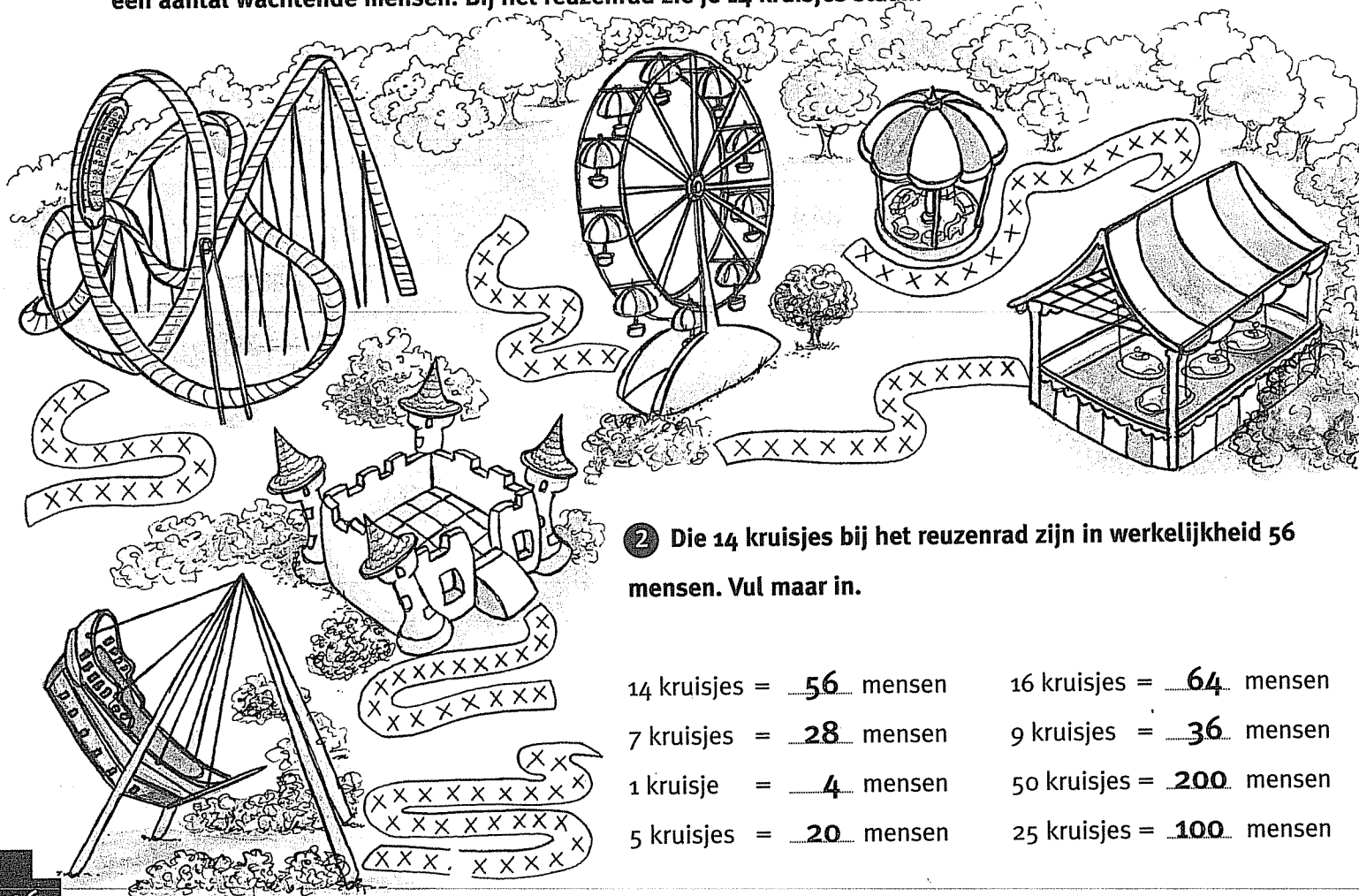
¹h e t ²g a a ³t g o ⁴e d

m ⁵e t d ⁶i e

k ⁷r i s ⁸t a l ⁹l e n



- 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 = 56 mensen

16 kruisjes = 64 mensen

7 kruisjes = 28 mensen

9 kruisjes = 36 mensen

1 kruisje = 4 mensen

50 kruisjes = 200 mensen

5 kruisjes = 20 mensen

25 kruisjes = 100 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	28	112
reuzenrad	14	56
springkussen	17	68
draaimolen	17	68
botsautootjes	15	60
achtbaan	16	64

Het is dus het rustigst bij
het reuzenrad

- 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.

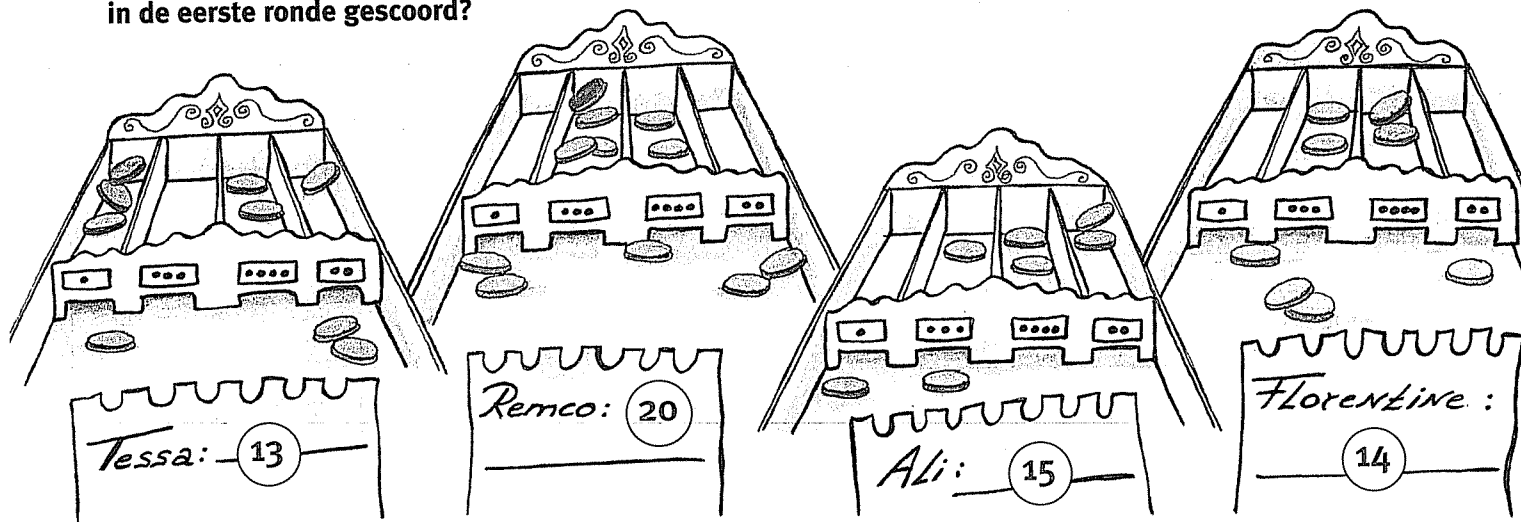
	<i>wachtende mensen</i>	<i>aantal mensen per rit</i>	<i>aantal ritten wachten</i>
springkussen	54	10	5
botsautootjes	45	9	5
reuzenrad	48	8	6
piratenschommel	84	16	5
draaimolen	54	12	4
achtbaan	52	14	3

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

a c h t b a a n

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 $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ punten. Die punten verdubbelen als je in elk vak een schijf hebt. Dan heb je dus:

$$2 \times 10 = 20 \text{ punten.}$$

En als je 3 schijven in elk vak hebt? Dan heb je 60 punten.

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

$$4 \times 20 = 80 \text{ punten.}$$

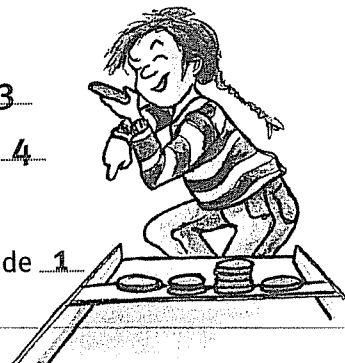
- ③ Kijk nu nog eens naar de sjoelbakken van Tessa, Remco, Ali en Florentine. Als iedere speler nog één steen heeft, waar kunnen ze dan het beste op mikken?

Tessa op de 3

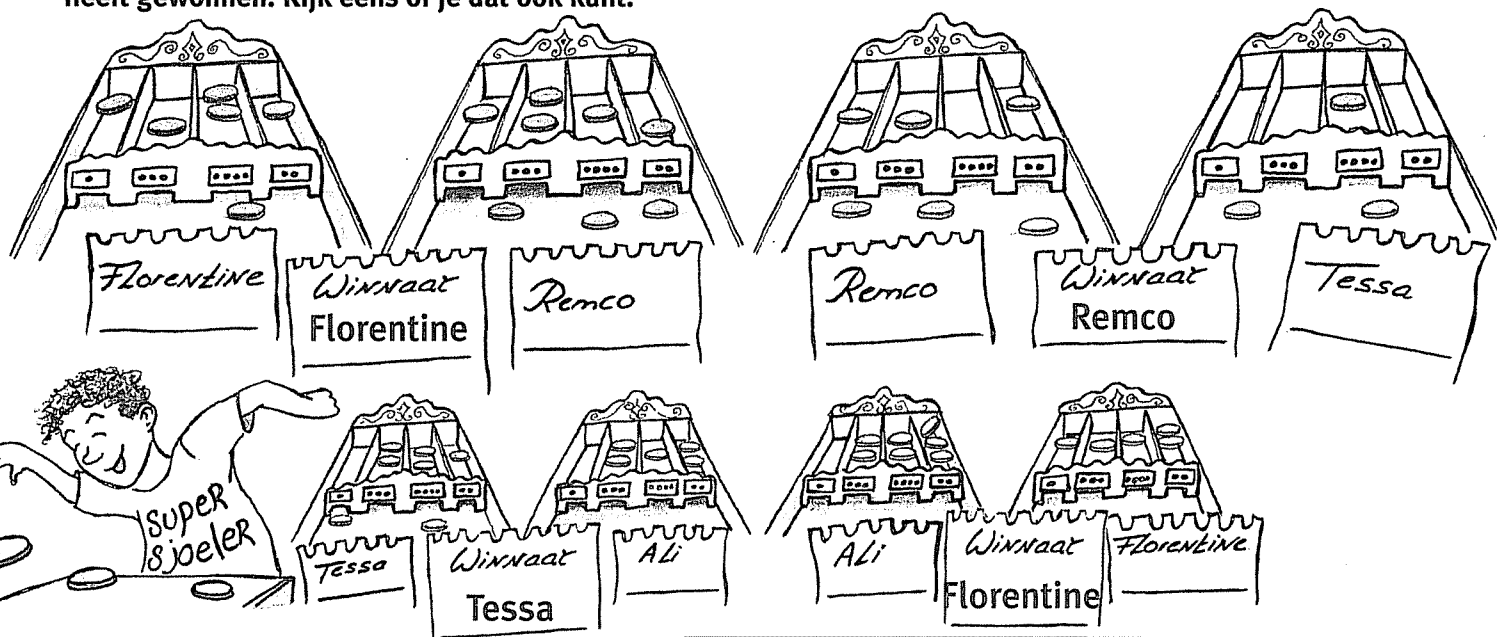
Remco op de 4

Ali op de 1

Florentine op de 1



- 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.

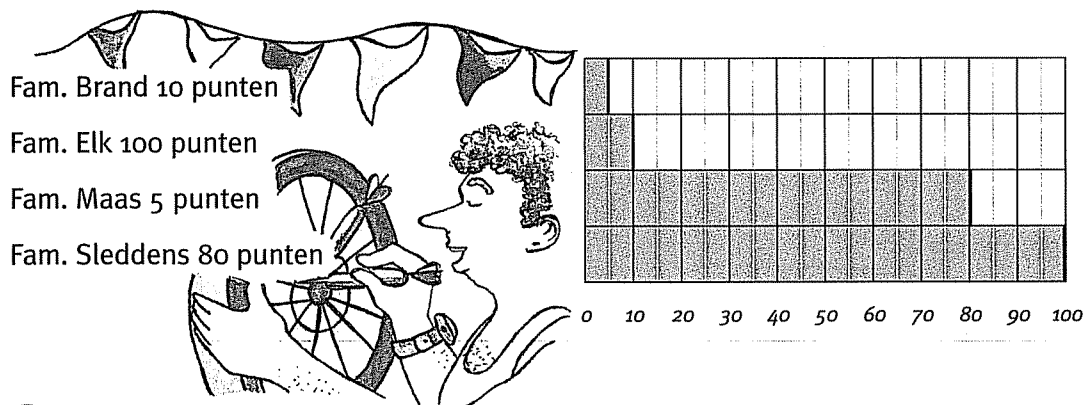
Vul dat maar in.



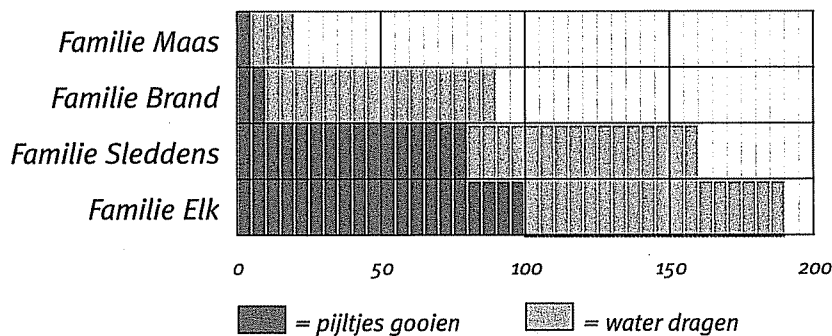
De winnaar is Ali

	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	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	4	6	-
	37 punten				44 punten				60 punten				37 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?

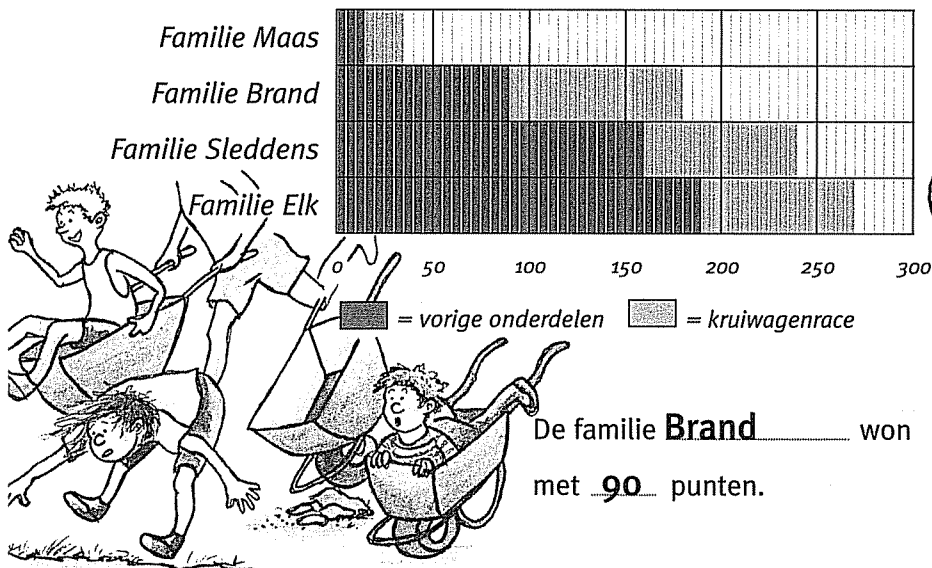


Familie Maas 15 punten
 Familie Sleddens 160 punten
 Familie Brand 90 punten
 Familie Elk 190 punten

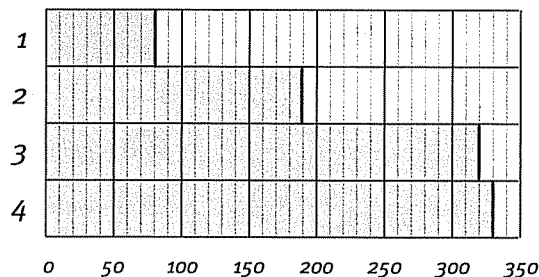


3 Aan de kruiwagenrace, het 3^e onderdeel, beleeft iedereen veel plezier. Wie heeft dit onderdeel gewonnen?

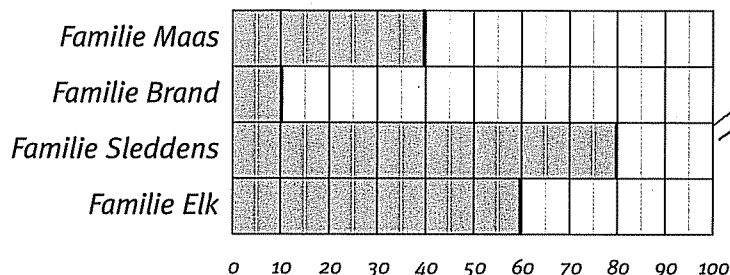
Werk nu het scorebord bij zodat de stand na vier onderdelen duidelijk is.



- 1 = Familie Maas
- 2 = Familie Brand
- 3 = Familie Sleddens
- 4 = Familie Elk

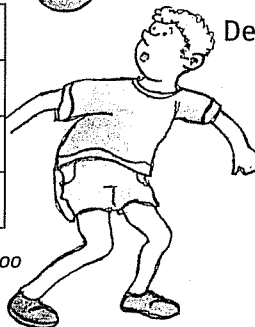


4 De 4^e activiteit is penalty schieten. De uitslag zie je hier.



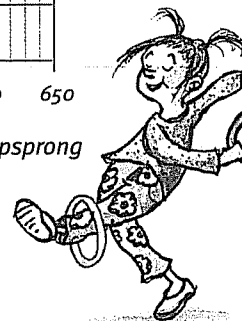
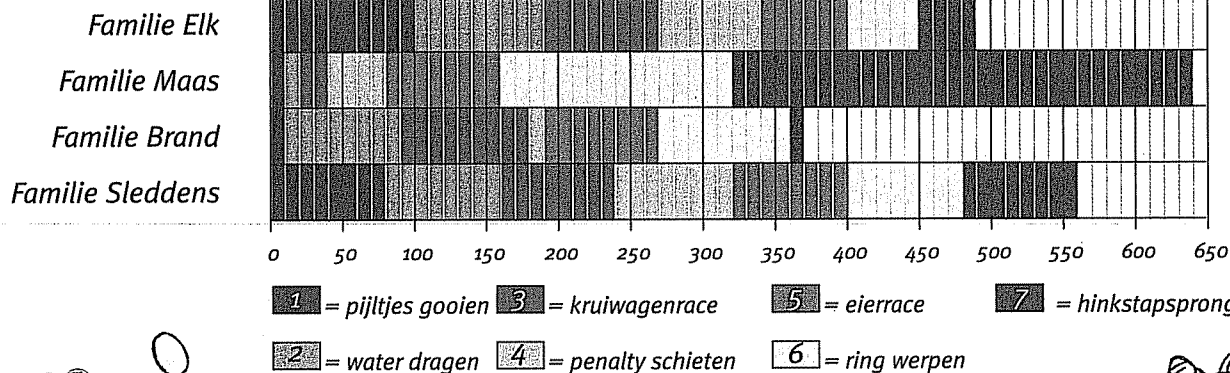
Wie staat er bovenaan?

De familie **Elk**



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.



	1	2	3	4	5	6	7	Totaal
Familie Elk	100	90	80	70	60	50	40	490
Familie Maas	5	10	20	40	80	160	320	635
Familie Brand	10	80	90	10	80	90	10	370
Familie Sleddens	80	80	80	80	80	80	80	560

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

De familie Elk scoort ieder onderdeel steeds 10 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 30 punten gescoord.

En bij de familie Brand? Laura denkt dat de familie Brand de volgende ronde 80 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 **Brand**_____

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

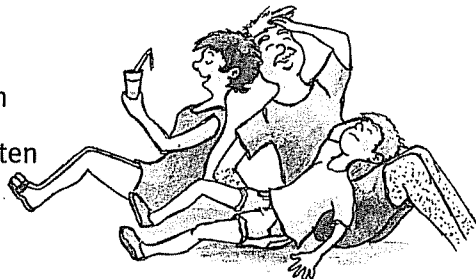
En wie is de grote overwinnaar?

De familie **Maas**_____

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

Familie Maas: 635 punten

Familie Sleddens: 80 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

$$4 \times € 2 = € \underline{8,00}$$



- 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.

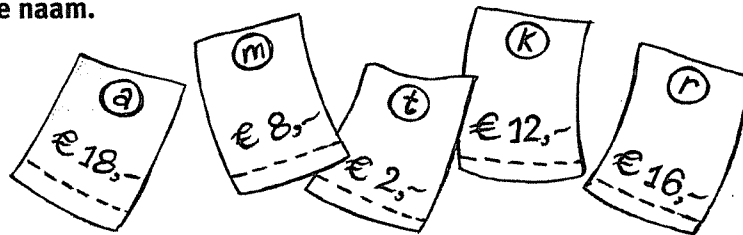
Frederique 8 x € 2,00 = € 16,-

Remco 6 x € 2,00 = € 12,-

Toine 1 x € 2,00 = € 2,-

Mohammed 4 x € 2,00 = € 8,-

Jeffrey 9 x € 2,00 = € 18,-



Mohammed	Jeffrey	Frederique	Remco	Toine
m	a	r	k	t

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

Kijk maar naar de tekening.



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

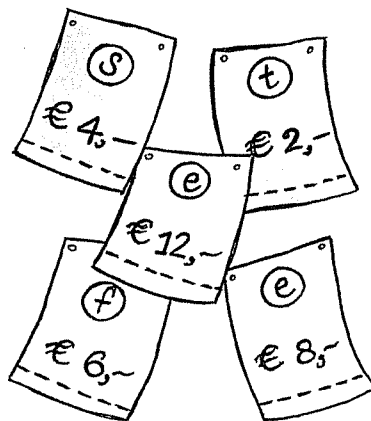
Mohammed 3 x € 2,00 = € 6,-

Jeffrey 4 x € 2,00 = € 8,-

Frederique 6 x € 2,00 = € 12,-

Remco 2 x € 2,00 = € 4,-

Toine 1 x € 2,00 = € 2,-



Mohammed	Jeffrey	Frederique	Remco	Toine
f	e	e	s	t

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?

Staangeld is € 32,00. Dus de gemeente geeft € 64,00. samen € 153,00 + € 64,00 = € 217,00.

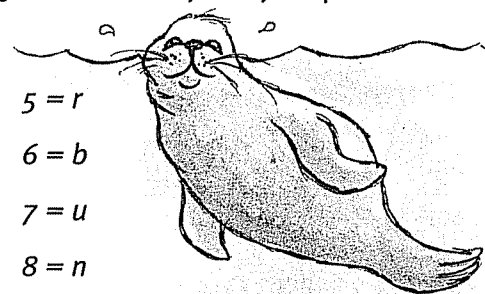
En wat is het goede doel? Dat ontdek je als je de goede letters bij de cijfers plaatst.

1 = e 5 = r

2 = p 6 = b

3 = i 7 = u

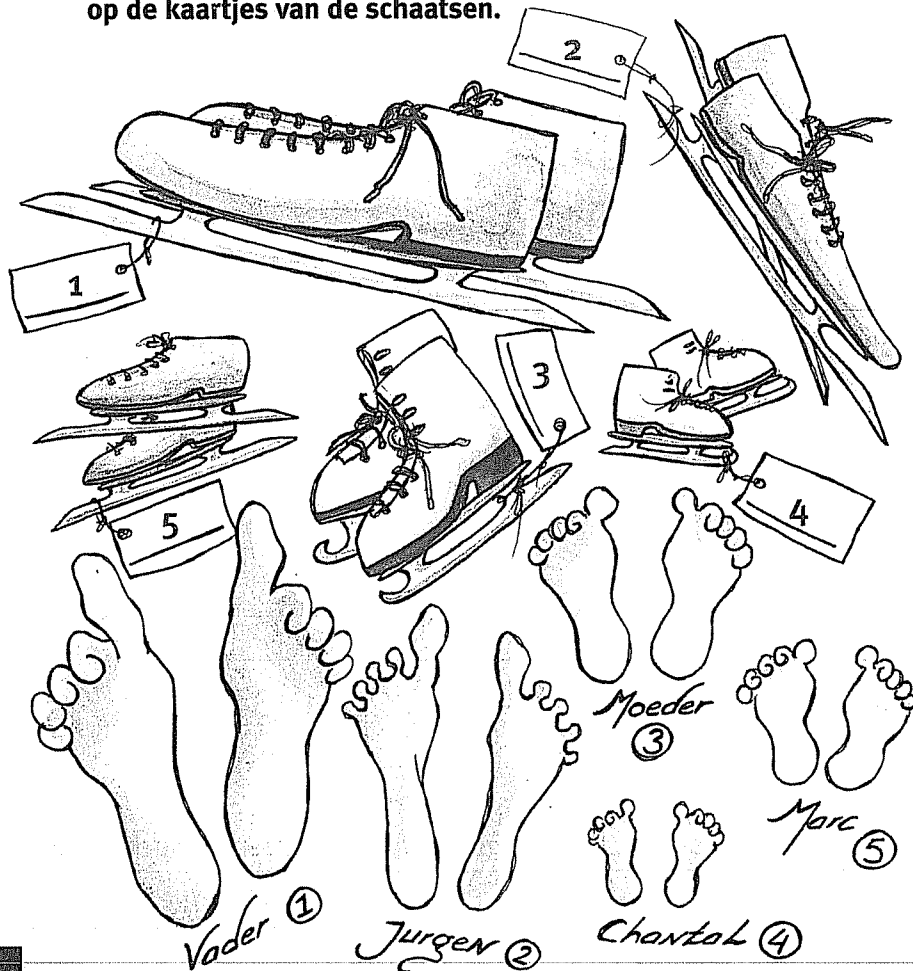
4 = t 8 = n



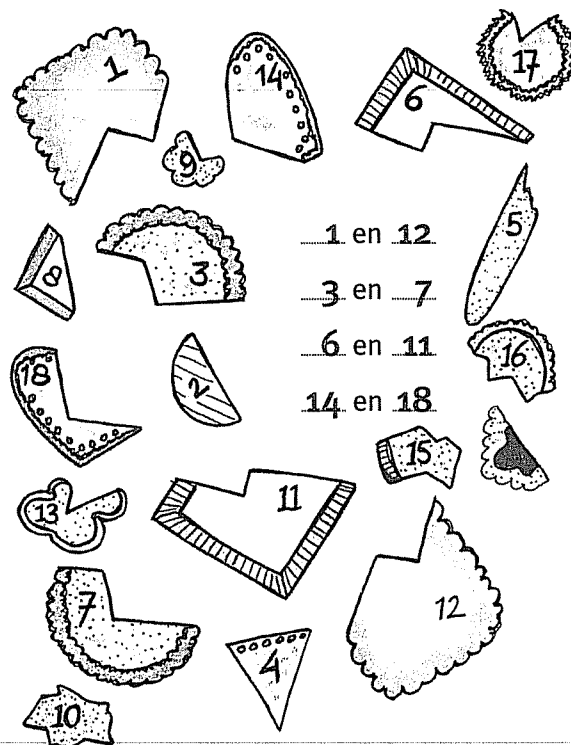
Het goede doel is de zeehondencrèche in

² p	³ i	¹ e	⁴ t	¹ e	⁵ r	⁶ b	⁷ u	⁵ r	¹ e	⁸ n
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

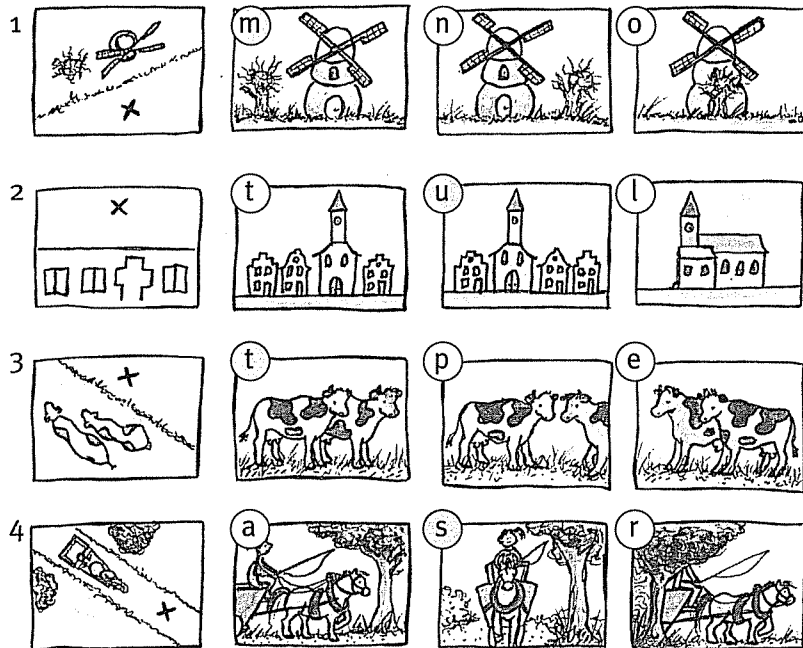
- ① De familie Van Gorp gaat graag schaatsen. Hieronder zie je de schaatsen van de vijf familieleden en hun voeten. Welke schaatsen en voeten horen bij elkaar? Vul de goede nummers in op de kaartjes van de schaatsen.



- 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?



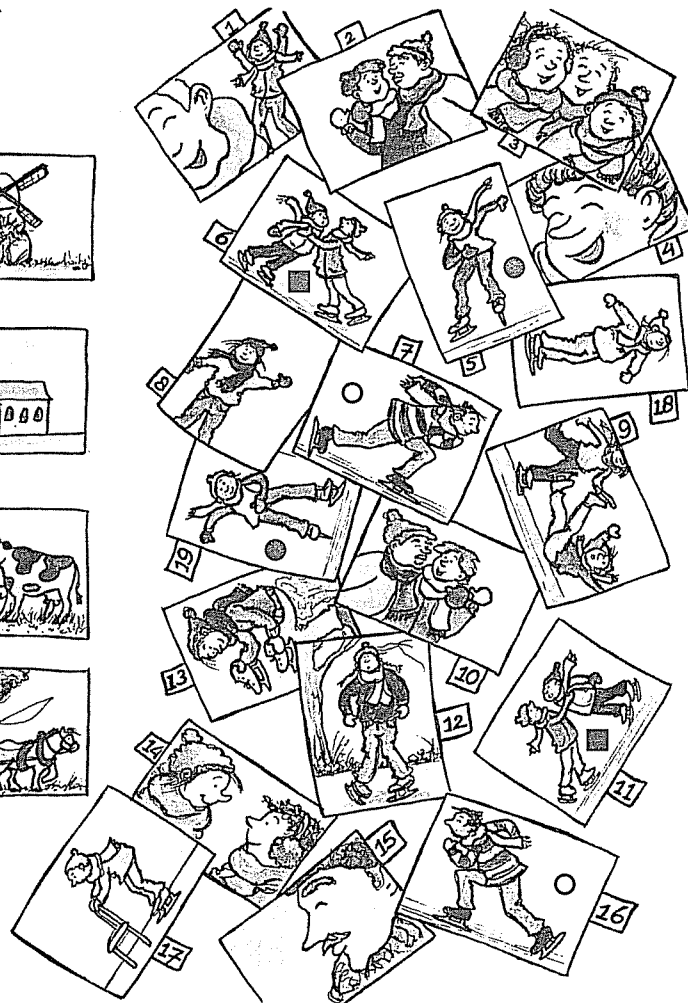
3 Onderweg wordt er ook af en toe gestopt om een fotootje te maken. Bij elke plek waar een foto is gemaakt, zie je 3 foto's staan. Zoek de foto die erbij hoort en zet de letter in het letterblok.



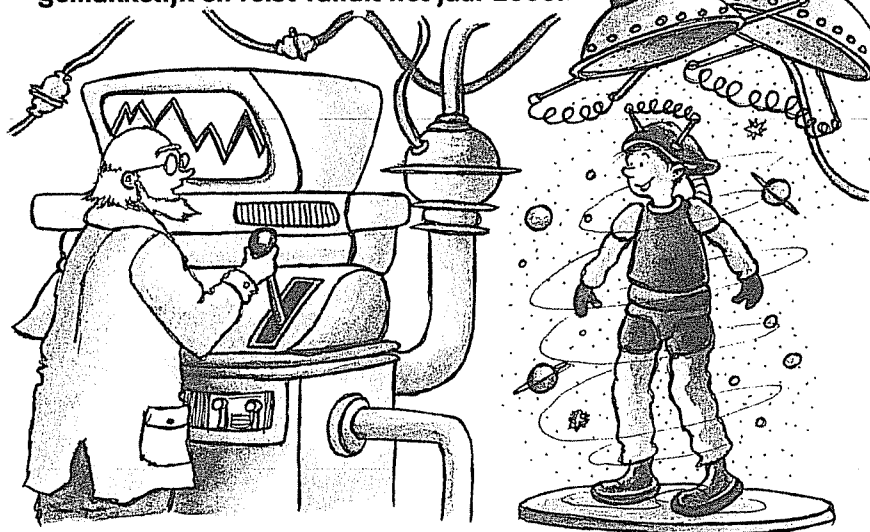
Wat droeg Chantal? Een

1	2	3	4
m	u	t	s

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



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 2×3 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 9

1968 32 jaar terug = 4 x 8

1946 54 jaar terug = 9 x 6

1960 40 jaar terug = 5 x 8

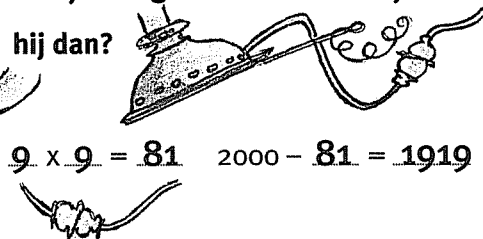
1944 56 jaar terug = 7 x 8

1965 35 jaar terug = 7 x 5

1985 15 jaar terug = 3 x 5

1951 49 jaar terug = 7 x 7

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



$$9 \times 9 = 81 \quad 2000 - 81 = 1919$$

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 ja

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 keer-

sommen kunnen de professor en zijn

neefje de volgende jaartallen bereiken?

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

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

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

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

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

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

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

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

1971 = $1 + 28$

1948 = $27 + 25$

1916 = $56 + 28$

1963 = $30 + 7$

1923 = $63 + 14$

1983 = $8 + 9$

1957 = $27 + 16$

1974 = $20 + 6$

Wat wil Ismail gaan maken?

Een

1	2	3	4	5	6	7	8
t	i	j	d	r	e	i	s

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 = 2 x 8 + 1 x 3 of 3 x 4 + 1 x 7

1926 = 74 jaar terug = 8 x 8 + 2 x 5 of 9 x 8 + 1 x 2

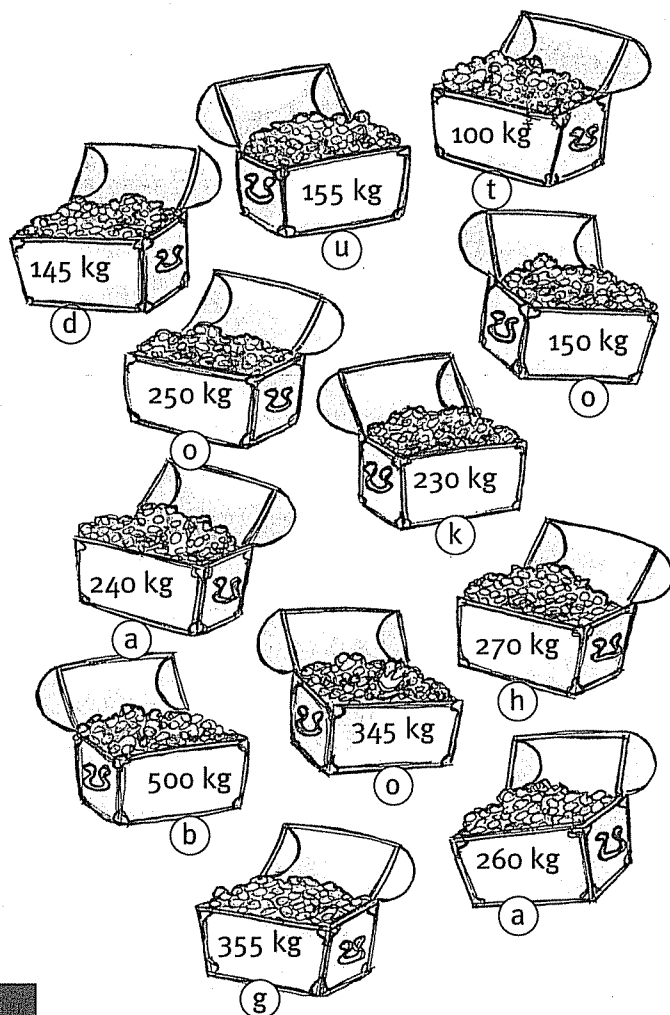
1910 = 90 jaar terug = 5 x 9 + 5 x 9 of 6 x 9 + 9 x 4

1954 = 46 jaar terug = 5 x 6 + 4 x 4 of 5 x 8 + 2 x 3

1967 = 33 jaar terug = 5 x 5 + 2 x 4 of 3 x 5 + 2 x 9

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.



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

$$270 + 230 = 500 \text{ kg}$$

$$240 + 260 = 500 \text{ kg}$$

$$345 + 355 = 700 \text{ kg}$$

$$100 + 150 + 250 = 500 \text{ kg}$$

en één kist van 500 kg

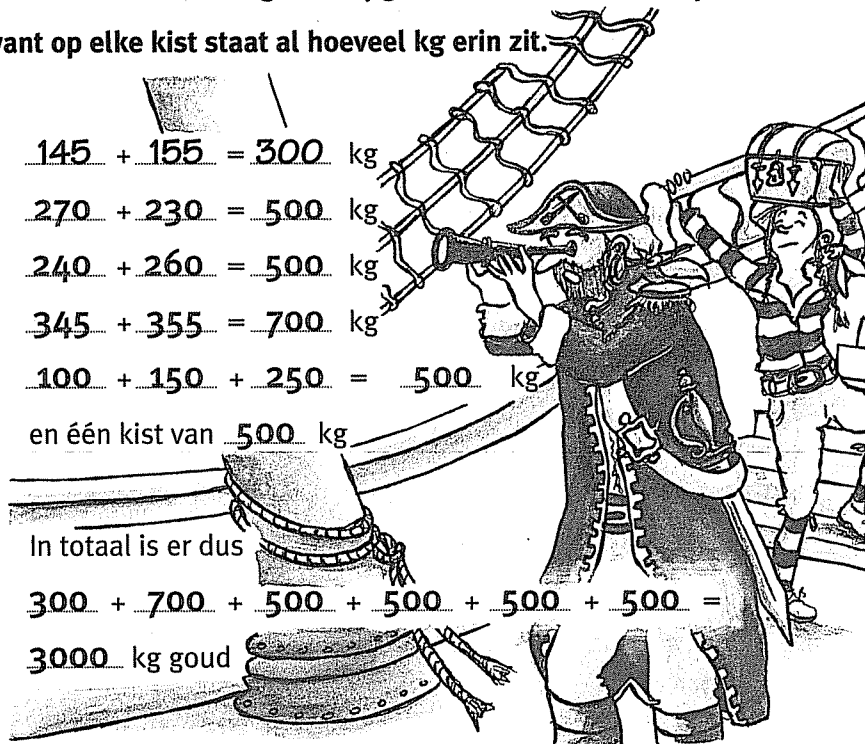
In totaal is er dus

$$300 + 700 + 500 + 500 + 500 + 500 =$$

3000 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?

$$3 \text{ keer, want } 3 \times 1000 = 3000 \text{ kg goud.}$$



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

1^e keer: 500 kg + 100 kg + 250 kg + 150 kg = 1000 kg

2^e keer: 145 kg + 355 kg + 345 kg + 155 kg = 1000 kg

3^e keer: 260 kg + 240 kg + 270 kg + 230 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

b	o	o	t
---	---	---	---

zijn

g	o	u	d
---	---	---	---

 en zijn

h	a	a	k
---	---	---	---



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

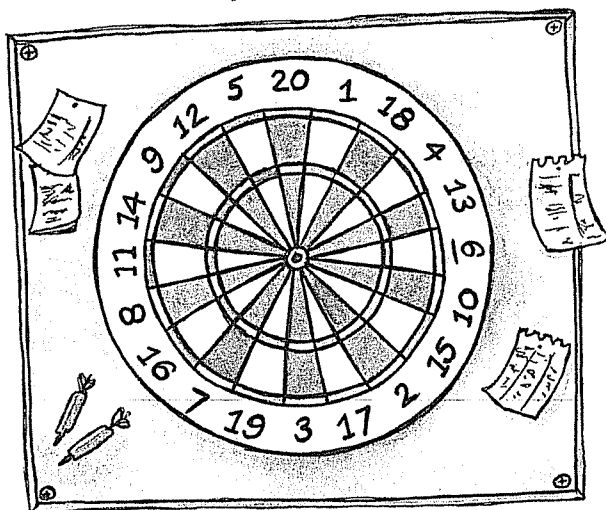
stuurboord	bakboord
1 ^e keer <u>500</u> kg	<u>150</u> kg + <u>100</u> kg + <u>250</u> kg
2 ^e keer <u>345</u> kg + <u>155</u> kg	<u>355</u> kg + <u>145</u> kg
3 ^e keer <u>240</u> kg + <u>260</u> kg	<u>270</u> kg + <u>230</u> kg

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, de helft van de helft van 1000 kg is 250 kg. De eerste keer had hij dus de kist van 250 kg kunnen weggeven. En nu was dat de kist met 260 kg.

Pijltjes gooien

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

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

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

	begin	pijl 1	pijl 2	pijl 3	samen
ronde 1	101	11	10	0	80
ronde 2	80	15	7	5	53
ronde 3	53	8	5	10	30
ronde 4	30	12	7	5	6



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, dan heb jij een beurt meer gehad dan ik.'

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

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

Wie is de winnaar? **Tom** want, die heeft precies 1 punt meer.

Hanna

	begin	pijl 1	pijl 2	pijl 3	samen
ronde 1	101	0	11	11	79
ronde 2	79	5	4	20	50
ronde 3	50	7	5	8	30
ronde 4	30	8	10	2	10



Hoe ver ben je? _____

