

Rekenmeesters 2

Antwoorden

COLOFON

Auteurs

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

Conceptontwerp omslag:

Metamorfose ontwerpers BNO, Deventer

binnenwerk:

Aigu Ontwerpstudio, Dronten

Ontwerp omslag:

Lasso CS, Eindhoven

Illustraties

Ingrid ter Koele

Over ThiemeMeulenhoff

ThiemeMeulenhoff is dé educatieve mediaspecialist en levert educatieve oplossingen voor het Primair Onderwijs, Voortgezet Onderwijs, Middelbaar Beroepsonderwijs en Hoger Onderwijs. Deze oplossingen worden ontwikkeld in nauwe samenwerking met de onderwijsmarkt en dragen bij aan verbeterde leeropbrengsten en individuele talentontwikkeling.

ThiemeMeulenhoff haalt het beste uit elke leerling.

Meer informatie over ThiemeMeulenhoff en een overzicht van onze educatieve oplossingen: www.thiememeulenhoff.nl of via de Klantenservice 088 800 20 16

ISBN 978 90 262 2413 3

Eerste druk, zesde oplage, 2013

© ThiemeMeulenhoff, Amersfoort, 2010

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 enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j° het Besluit van 23 augustus 1985, Stbl. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie (PRO), Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp (www.stichting-pro.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet) dient men zich tot de uitgever te wenden. Voor meer informatie over het gebruik van muziek, film en het maken van kopieën in het onderwijs zie www.auteursrechtenonderwijs.nl.

De uitgever heeft ernaar gestreefd de auteursrechten te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Degenen die desondanks menen zekere rechten te kunnen doen gelden, kunnen zich alsnog tot de uitgever wenden.

Deze uitgave is voorzien van het FSC®-keurmerk. Dit betekent dat de bosbouw voor het gebruikte papier op een verantwoorde wijze heeft plaatsgevonden.



Stenvertbloks Rekenmeesters.....•

Toelichting





Stenvertbloks Rekenmeesters.....●

Stenvertbloks Rekenmeesters

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

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

Contexten

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

Antwoorden

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

Indeling van de leerstof

Om een zekere structuur te geven aan de veelheid van oefenstof is de leerstof in *Rekenmeesters* onderscheiden naar leerstofdomein en subdomeinen. Het komt soms voor dat 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 reken-handeling. Veel rekenvraagstukken kunnen op verschillende manieren worden aangepakt:

- concreet
- verkort
- geautomatiseerd
- door generalisatie

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

Wat betekent dit in de dagelijkse lespraktijk?

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

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

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

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

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

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

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



Presentatie

Nadat de leerlingen een taak of enkele taken hebben afgerond, bestaat de mogelijkheid om 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 uitgetest. De leerlingen hebben daarbij aangegeven of ze de rekentaken makkelijk of moeilijk vonden, saai of boeiend, of ze de uitgeschreven berekening in het antwoordenboekje begrepen, enz.

De leerkrachten hebben vooral gelet op de bruikbaarheid van deze bloks in de groep en op 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

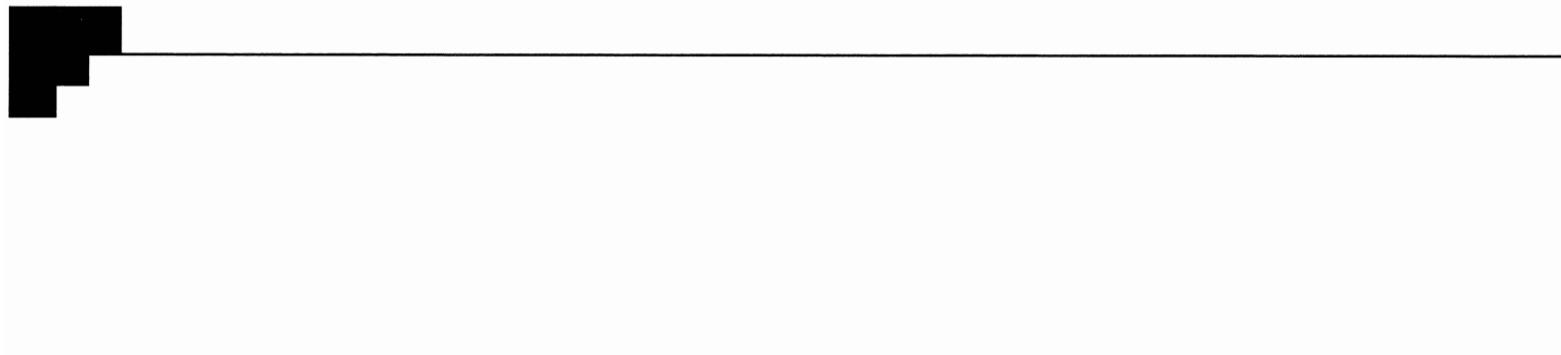
Zelfstandig werken. De *Stenvert Rekenbloks Vertrouwd* voor de groepen 3 t/m 8 zijn op veel scholen intensief in gebruik. Ze bieden veel extra oefenstof, zodat de leerlingen volop gelegenheid hebben die in te slijpen. Aan de voorzijden staan veelal rijtjessommen, aan de achterzijden is de oefenstof meestal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



[illegible]



Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dotted lines.

Antwoorden

1	Jasmijns uitnodiging	4	16	In Spiegelland	34
2	Verzamelaars	6	17	Zwemles	36
3	Schateiland	8	18	De grote graver	38
4	Boodschappen	10	19	Teken 't maar	40
5	Pijltjes gooien	12	20	De opdracht	42
6	Jarig	14	21	Het pretklokje	44
7	De troeteldieren van Mirthe	16	22	Een bijzondere reis	46
8	In het oerwoud	18	23	De boekenwurm	48
9	Aan het plein	20	24	De wisseltruc	50
10	Ruimtereis	22	25	Beestenboel	52
11	Assepoester	24	26	Een levende piramide	54
12	Hutten bouwen	26	27	Onderweg	56
13	SuperDuko!	28	28	Naar het strand	58
14	Waar gaan we spelen?	30	29	De kersenpit	60
15	Pinguïns	32	30	Boerderijwerk	62
				Hoe ver ben je?	64

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

Dit is Rekentaal.

Bij elke letter hoort een getal. Welk?

$70 = 68 + A$

$100 - 25 = J$

$70 - 48 = R$

$65 - 36 = B$

$K - 22 = 42$

$43 - 39 = S$

$17 + C = 51$

$L \times 7 = 49$

$18 - T = 9$

$12 + 45 = D$

$24 + 76 = M$

$U + 9 = 71$

$E + 19 = 32$

$27 - N = 9$

$83 - 14 = V$

$65 - 29 = F$

$O + 74 = 94$

$W + 16 = 66$

$11 \times 9 = G$

$3 \times P = 30$

$30 + 29 = X$

$29 + 39 = H$

$61 + 19 = Q$

$60 - IJ = 44$

$65 - 59 = I$

$32 - 27 = Z$



$A - 2$

$F - 36$

$Q - 80$

$V - 69$

$B - 29$

$G - 99$

$R - 22$

$W - 50$

$C - 34$

$H - 68$

$K - 64$

$N - 18$

$S - 4$

$X - 59$

$D - 57$

$I - 6$

$L - 7$

$O - 20$

$T - 9$

$IJ - 16$

$E - 13$

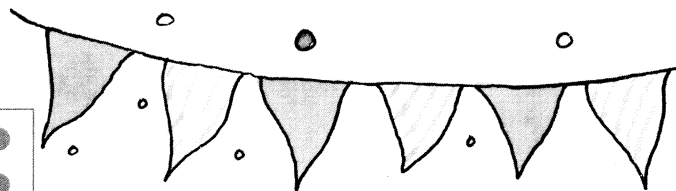
$J - 75$

$M - 100$

$P - 10$

$U - 62$

$Z - 5$



Heb je de code gekraakt? Kijk dan wat er in de uitnodiging staat. Maak de sommen. Zoek bij de uitkomst de letter en vul die in het letterblok in op de volgende bladzijde.

$82 - 18 = 64$

$90 - 70 = 20$

$75 + 25 = 100$



$45 - 27 = 18$

$21 - 19 = 2$

$24 - 22 = 2$

$51 - 29 = 22$

$34 + 34 = 68$

$39 - 26 = 13$

$67 - 58 = 9$



$29 - 16 = 13$

$38 - 73 = 10$

$54 - 48 = 6$

$34 - 27 = 7$

$70 - 52 = 18$

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

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



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



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

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

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

$$39 + 18 = 57 \text{ d}$$

$$91 - 89 = 2 \text{ a}$$

$$67 - 49 = 18 \text{ n}$$

$$61 - 57 = 4 \text{ s}$$



$$52 - 39 = 13 \text{ e}$$

$$2 \times 9 = 18 \text{ n}$$

$$44 - 37 = 7 \text{ l}$$

$$41 - 39 = 2 \text{ a}$$



$$92 - 58 = 34 \text{ c}$$

$$85 - 17 = 68 \text{ h}$$

$$49 - 36 = 13 \text{ e}$$

$$49 - 31 = 18 \text{ n}$$

Iedereen is aan het

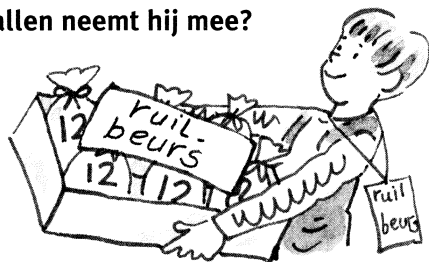
d a n s e n

en

l a c h e n



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



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

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

Hij heeft nog wat mooie plaatjes.



Voor hoeveel plaatjes krijgt Joris de stuitbal? Voor

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



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

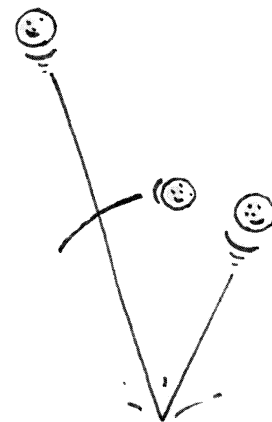


$$9 \times 11 = 99$$

$$8 \times 12 = 96$$

$$10 \times 10 = 100$$

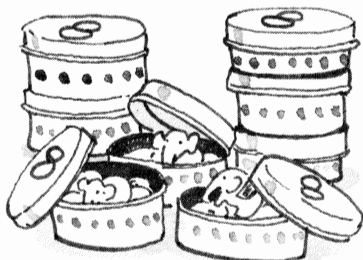
$$7 \times 13 = 91$$



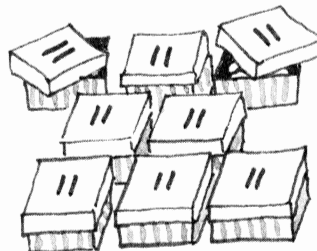
Tarik

heeft de meeste stuitballen.

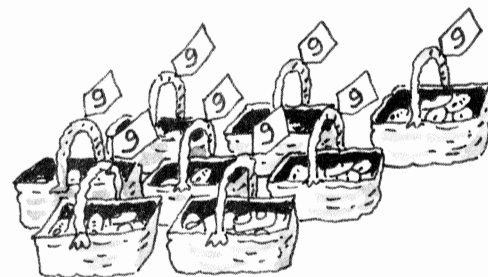
4 Joris kijkt ook bij andere kraampjes. Hoeveel is er? Zet de letters ervan onder het antwoord.



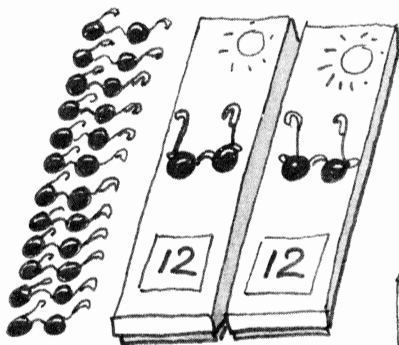
(m) olifantjes



(t) gummetjes



(i) poppenschoentjes

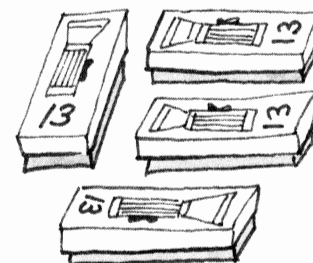
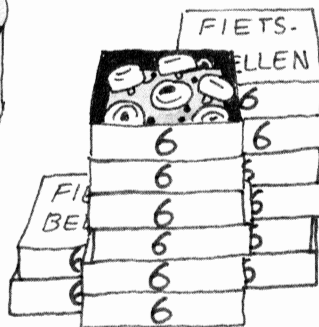


(o) zonnebrillen

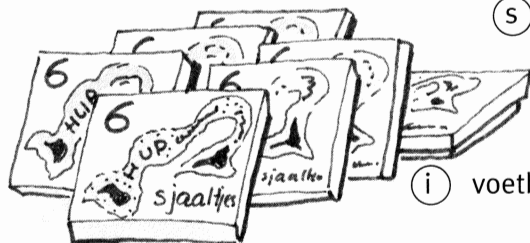


(s) eierdopjes

(i) fietsbellen

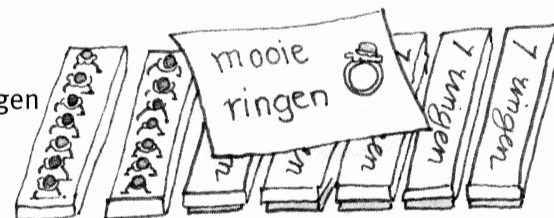


(d) zaklantaartjes



(i) voetbalsjaaltjes

(o) ringen

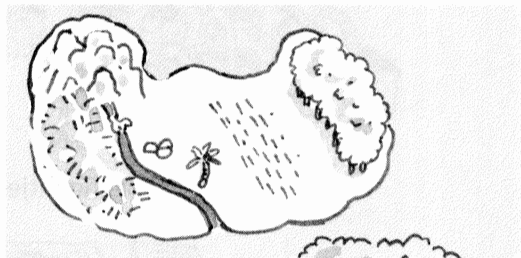


Joris denkt

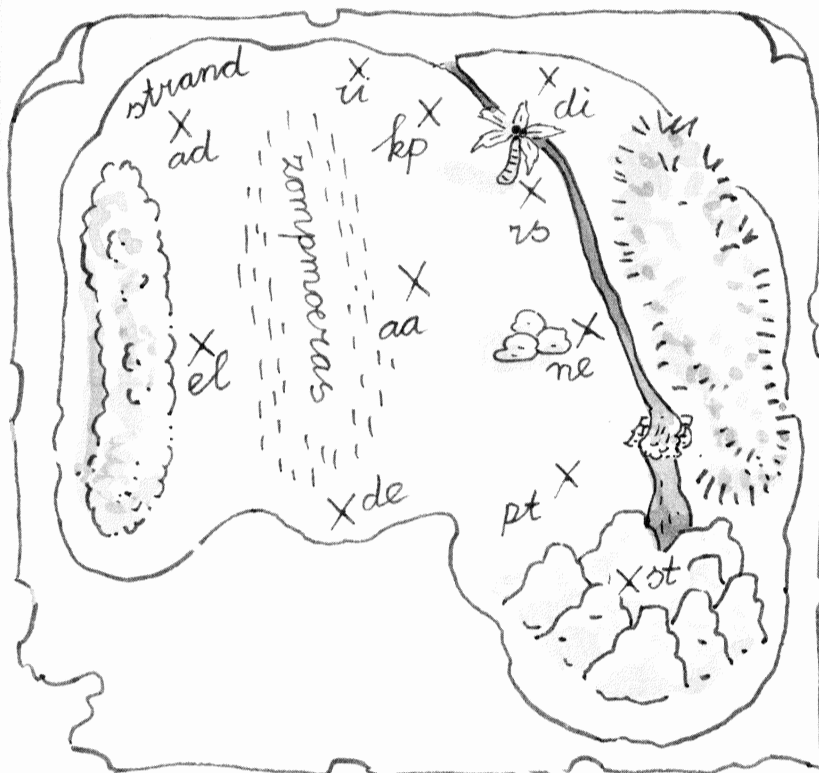
52	72	88	42	56	64	36	49	84
d	i	t	i	s	m	o	o	i

!

- 1 Piraat Pandor heeft een schatkaart. Maar van welk eiland is die kaart? Kleur de zee om dat eiland blauw.



- 2 Zeerover Pandor heeft het schateiland gevonden. En nu zoekt hij de schat. Hoe loopt hij met zijn mannen? Dat kun je tekenen. Kijk op de volgende bladzijde en zet de letters van onderweg in het letterblok.



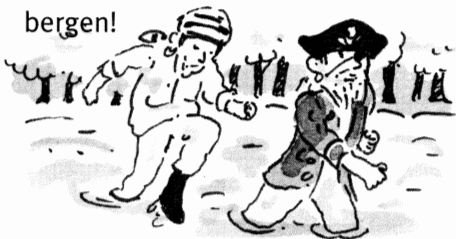
De schat zit in een

1	a	2	d	3	e	4	l	5	a	6	a	r	s	n	e	s	t
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



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

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



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

- 1 cm = mun
- 2 cm = gou
- 3 cm = man
- 4 cm = dia
- 5 cm = ten
- 6 cm = ren
- 7 cm = eie
- 8 cm = ken

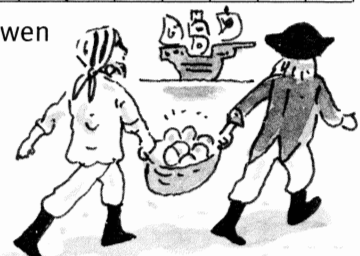


Pandor en zijn mannen vinden

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

Met deze kostbare schat sjouwen ze terug naar hun schip.

Wat een geweldige schat!



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



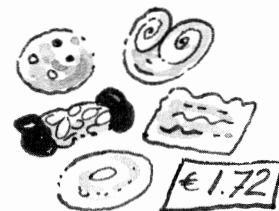
Een zakje krietjes



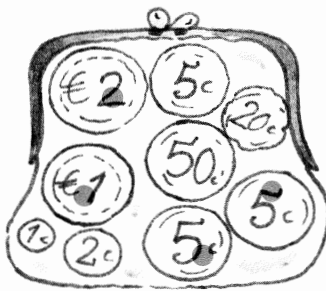
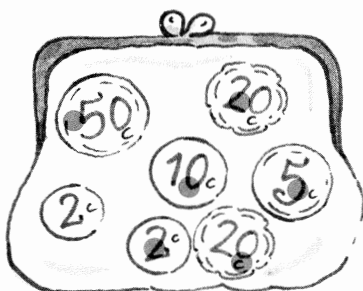
Een flesje hoestsiroop



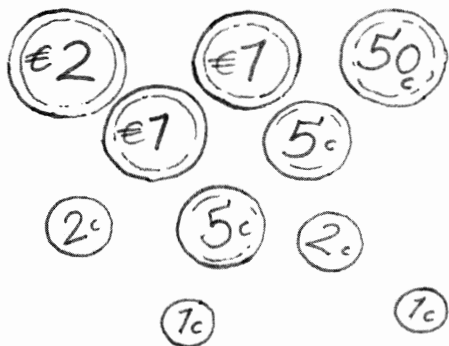
Een Donald Duck



Lekkere koekjes



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



1,51	2,60	3,12	2,18	3,50	1,60	1,63
1,65	5,00	1,10	1,95	2,00	3,95	1,14
1,54	3,10	4,60	3,34	3,62	1,50	4,12
4,00	5,80	1,75	6,25	1,55	1,70	2,10
2,05	3,20	1,30	4,80	2,50	2,25	3,15

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

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

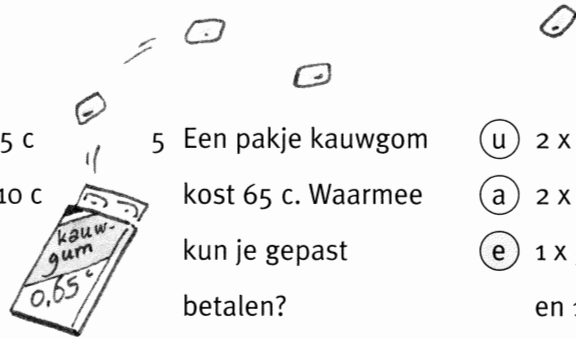


- 2 Wat krijg je terug (b) 50 c als je een zak appels (p) € 1,- en 5 c van € 1,95 met € 2,- (a) 5 c betaalt?

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



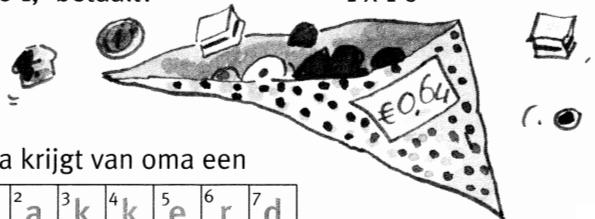
- 4 Een netje paaseitjes (r) 4 x 10 c en 2 x 2 c kost € 1,45. Je kunt (k) 2 x 20 c en 1 x 5 c dit gepast betalen (h) 2 x 10 c en 1 x 5 c met € 1,- en ...



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

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

- 7 Wat krijg je terug als (n) 2 x 20 c en 2 x 2 c je een zakje drop (p) 1 x 20 c, 3 x 2 c en 1 x 1 c van € 0,64 met (d) 1 x 20 c, 1 x 10 c, 1 x 5 c en 1 x 1 c betaalt?



Sita krijgt van oma een

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

Pijltjes gooien

- 1 Het is druk op het plein. De kinderen houden een wedstrijd en gooien pijltjes. Iedereen probeert zo snel mogelijk bij 0 punten te komen.

Joachim



Nog 54 punten.

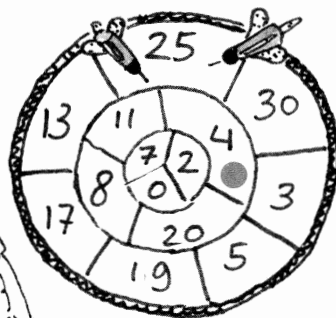
Kleur in welk vlakken

Joachim gooit om

bij nul te komen.

$$54 - 25 - 25 = 4$$

Dus nog 4 punten.



Brenda

Nog 49 punten.

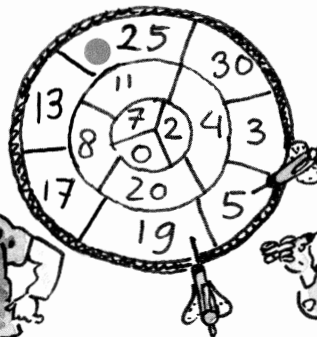
Kleur in welk vlak

Brenda moet

gooien om

bij nul te komen.

Vlakje 25

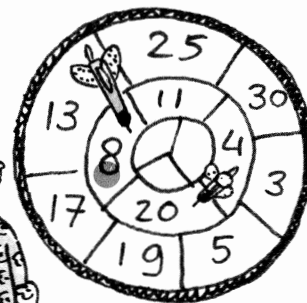


Kelly

Nog 36 punten

Kleur het goede vlakje voor Kelly.

Vlakje 8

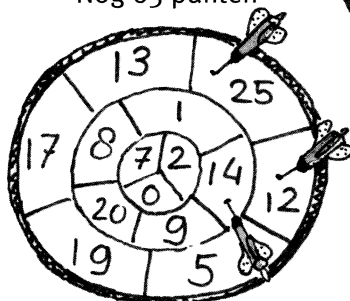


3 Kijk maar naar de borden. Wie komt er het dichtst bij de o? Die heeft gewonnen. Wie wordt er kampioen?



Ron

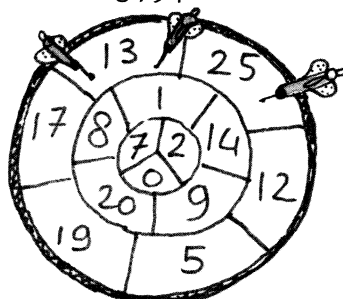
Nog 63 punten



Nog 12 punten.

Isaac

Nog 79 punten

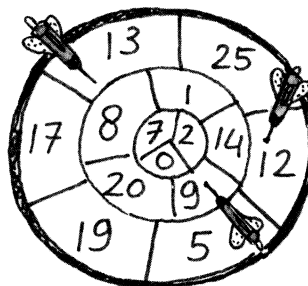


Nog 28 punten.

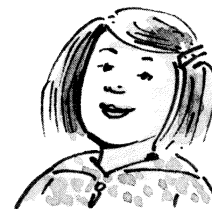
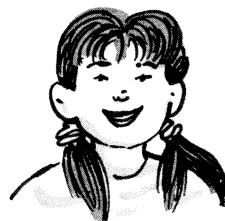


Nanja

Nog 52 punten

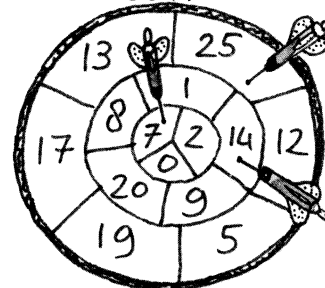


Over 18 punten.

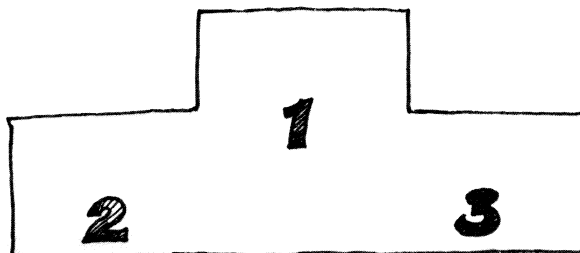


Juultje

nog 54 punten



Over 8 punten.



Wie is de nieuwe kampioen? Juultje

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

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

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



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

Welk? 24

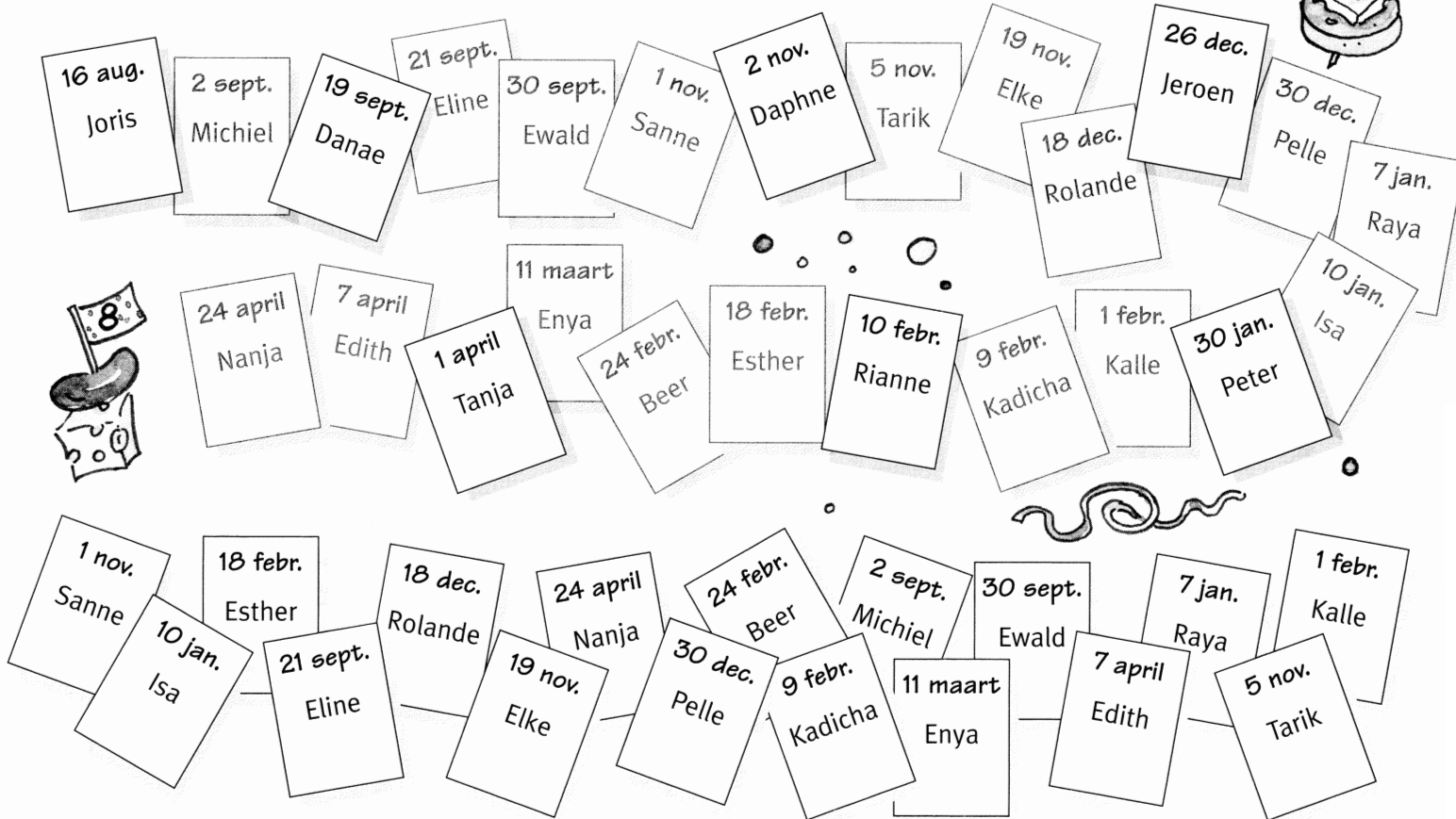
In groep 4 zitten toevallig ook vierentwintig kinderen!

Wanneer is iedereen jarig?

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



2 In groep 4 hebben ze een eigen verjaardagsslinger gemaakt. Maar een windvlaag heeft de slinger door elkaar geblazen. Hang de slinger weer goed in volgorde. Zet de namen in de slinger.



Hoe heet de meester van de klas? Kijk naar de volgorde van de slinger. Zet de eerste letter van elke jarige achter elkaar. De meester heet:

m	e	e	s	t	e	r
---	---	---	---	---	---	---

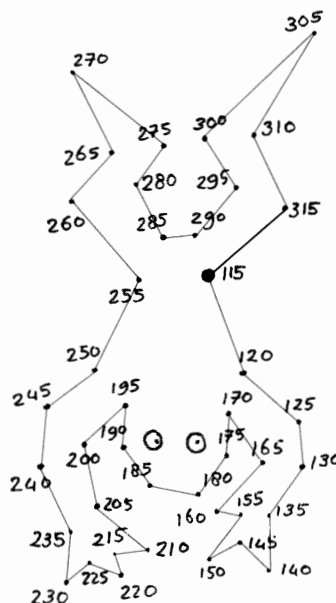
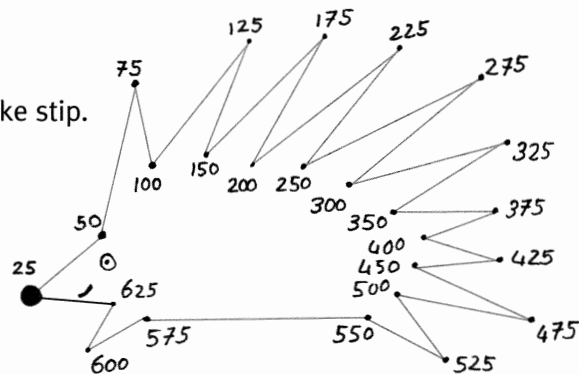
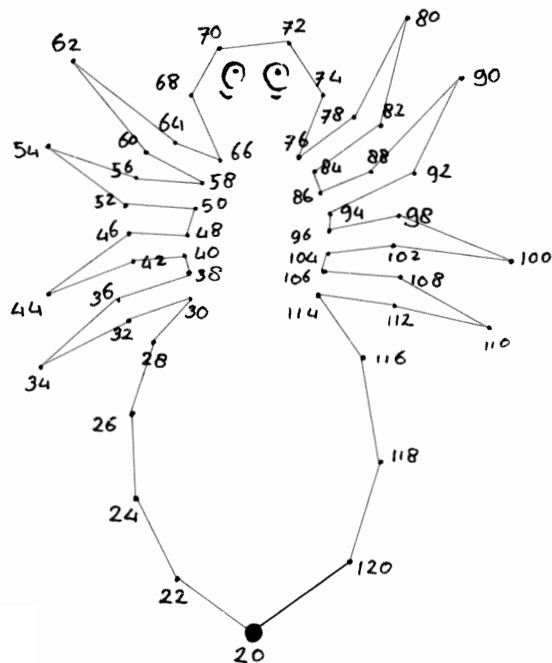
P	r	i	k	k	e	b	e	e	n
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

De troeteldieren van Mirthe

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

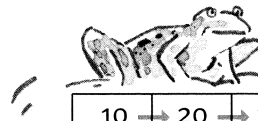
Verbind steeds de punten en de dieren verschijnen.

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



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

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



			Hana		Brit			
10	→ 20	→ 30	200	190	50	200	200	Lotte
20	90	↓ 40	70	170	180	190	160	
30	60	← 50	60	80	160	→ 170	150	
80	70	↓ 120	→ 130	→ 140	→ 150	↓ 180	190	
100	80	↑ 110	160	150	180	190	→ 200	Sterre
110	90	→ 100	140	170	40	170	200	
100	130	110	120	180	190	80	180	Aspacia
120	70	150	160	20	200	100	110	

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

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



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

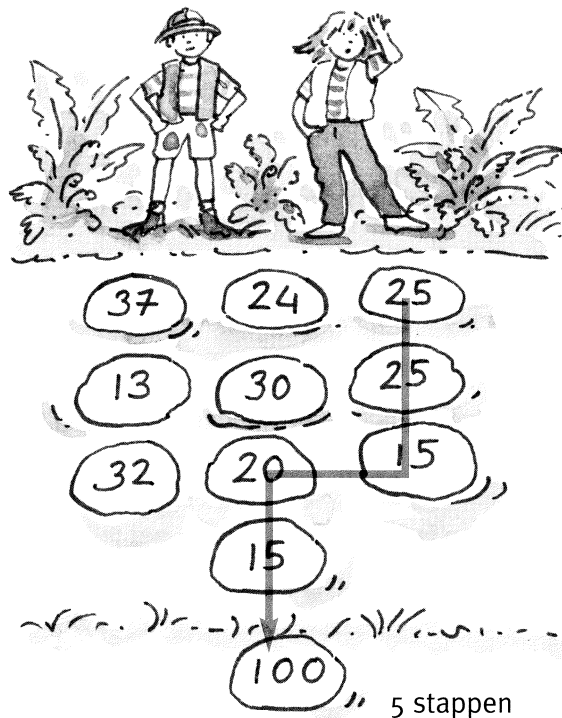
24	64	60
16	8	56
56	16	52
4	40	36
8	16	32
12	28	28
16	20	24

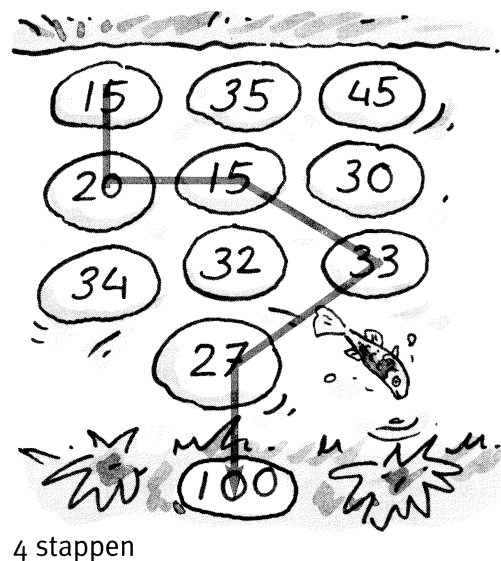
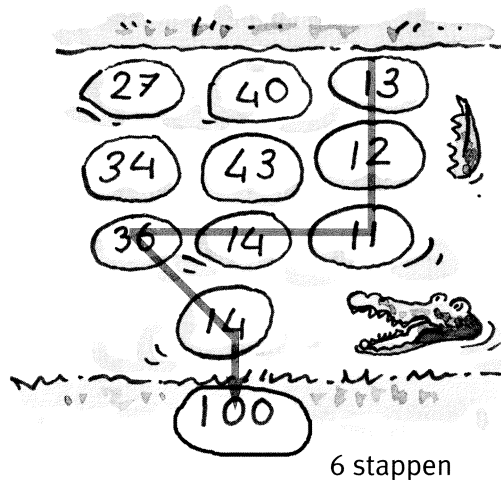
6	12	24
12	18	32
18	24	30
24	78	72
30	36	66
36	72	60
42	48	54

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

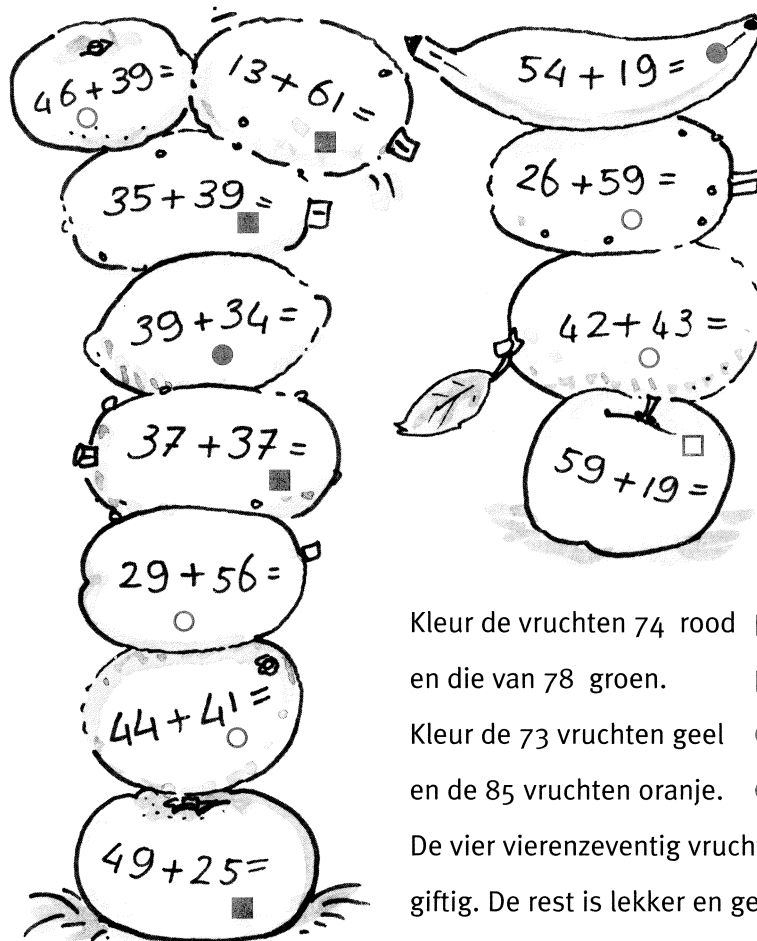


- 2 Isolde en Iwan moeten dit riviertje oversteken. Ze weten dat dit op 3 plaatsen veilig kan. Want dan stappen ze steeds op stenen, die samen 100 zijn. Het kan in 4, in 5 en in 6 stappen. Kleur de 3 manieren waarop ze veilig over de stenen lopen. Ze mogen ook schuin en opzij.





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

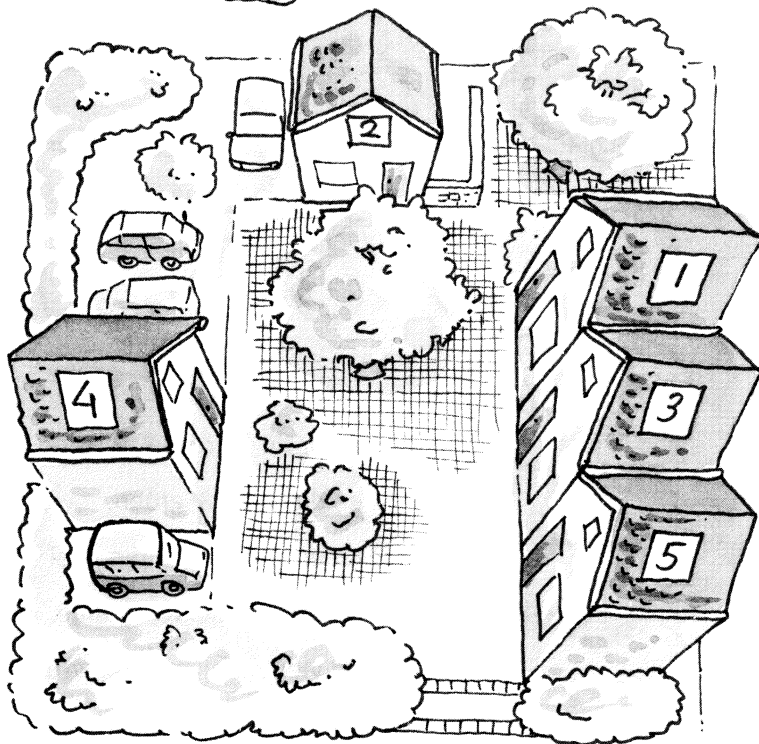
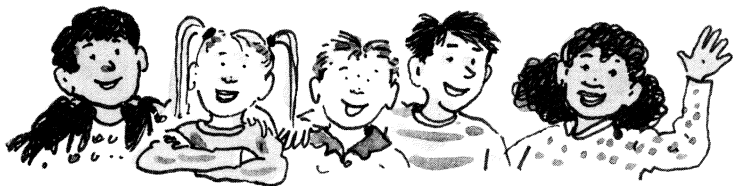


Kleur de vruchten 74 rood ■
 en die van 78 groen. □

Kleur de 73 vruchten geel ●
 en de 85 vruchten oranje. ○

De vier vierenzeventig vruchten zijn giftig. De rest is lekker en gezond!

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



Akemi: Ik woon in huis nummer 1. Eén van mijn vriendinnen houdt van voetbal.

Jorn: Naast mij woont Aytac. Aan de andere kant naast me woont Boussaina.

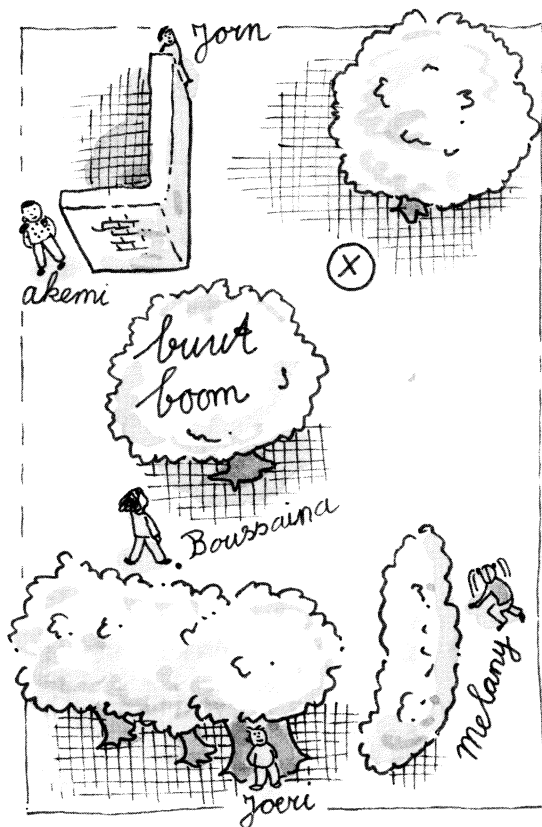
Joeri: Mijn overbuurvrouw houdt van verstoppertje. Het meisje op de hoek van het plein vindt stoepkrijten heel leuk.

Melany: De jongen die tussen mijn vriendinnen in woont, vindt buskruiten leuk.

Boussaina: Mijn vriendin Melany woont rechts van me aan dit plein. De jongen die niet in mijn rijtje woont, vindt tikkertje leuk.

	nr	lievelingsspel
Jorn	3	buskruiten
Akemi	1	verstoppertje
Joeri	4	tikkertje
Melany	2	voetballen
Boussaina	5	stoepkrijten

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



Wie kan ze buiten
vanaf de plek waar
ze staat.

Akemi

Wie ziet ze als ze
bij (X) staat?

Melany en

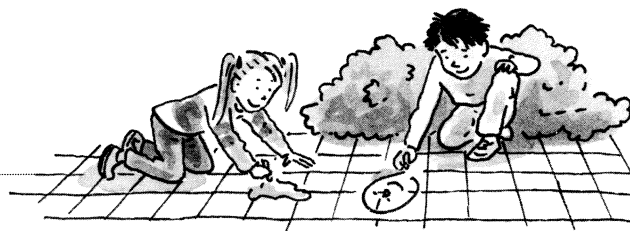
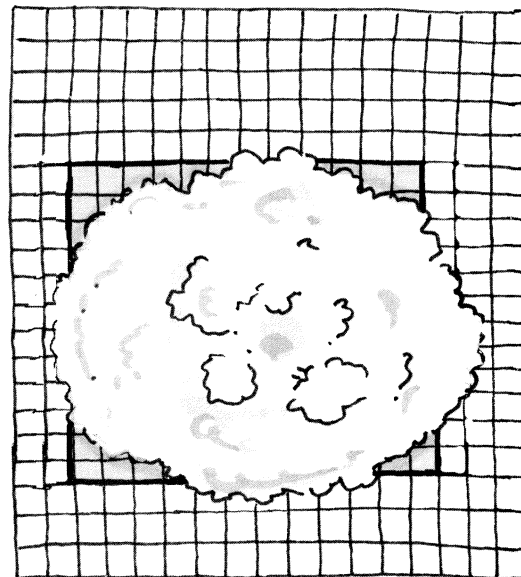
Jorn

Wie ontdekt
Boussaina dus
nog niet?

Joeri

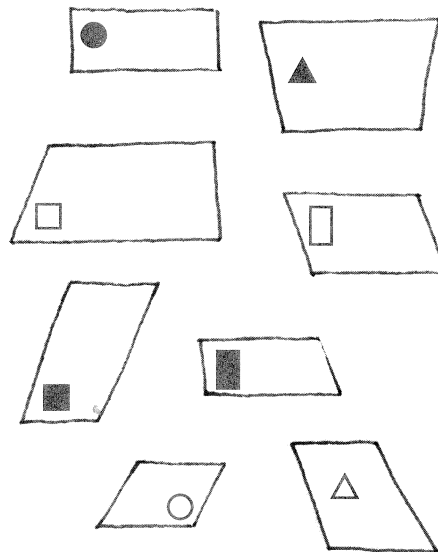
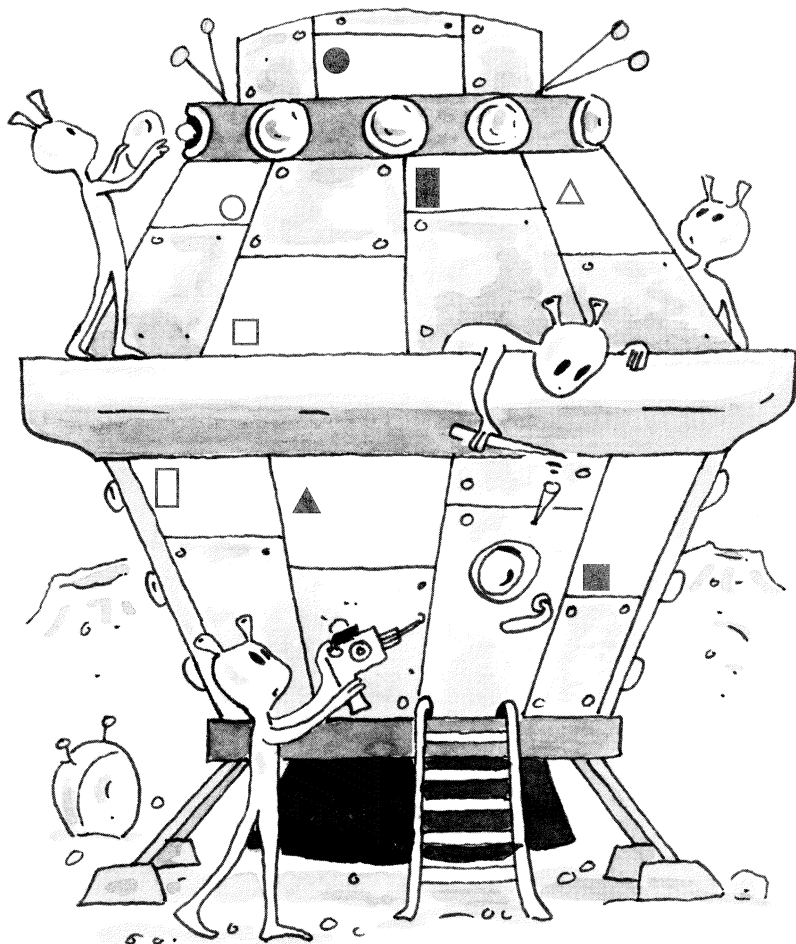
- 3** Bij de buutboom willen de kinderen
gaan stoepkrijten. Hier zie je dat stuk.

Hoeveel tegels kunnen ze versieren?



$$20 \times 20 = 400 - 12 \times 12 = 144 \\ = 256 \text{ tegels.}$$

- 1** Zestien marsmannetjes bouwen een ruimteschip. Maar dit ruimtevaartuig is nog niet klaar. Waar moeten de ontbrekende stukjes komen? Geef die allemaal een eigen kleurtje. En welke stukken passen daar? Geef die dezelfde kleur.

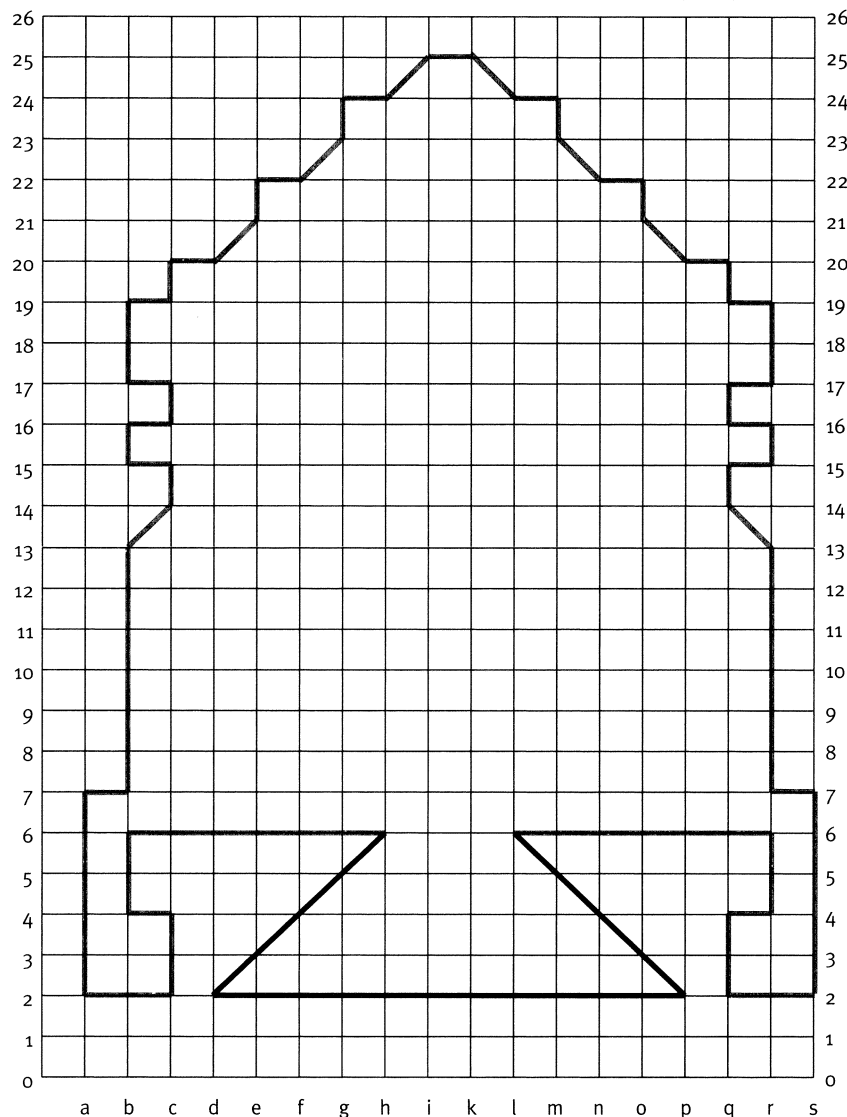
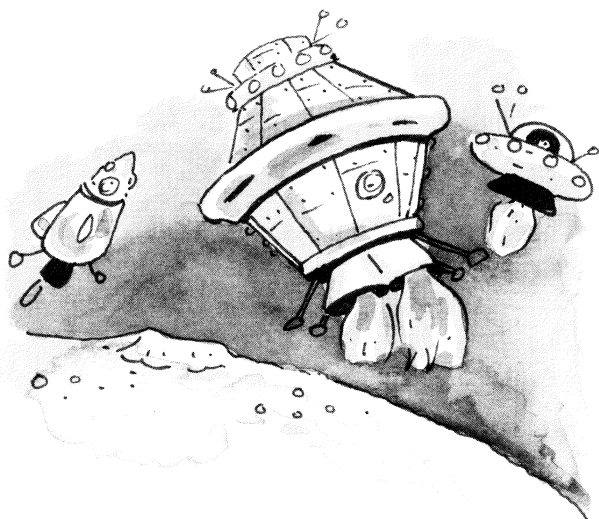


- 2** In zo'n ruimteschip kunnen vier marsmannetjes. Hoeveel ruimteschepen moeten ze bouwen, zodat ze allemaal mee kunnen?

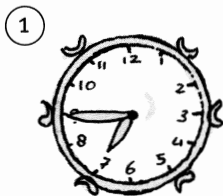
4 ruimteschepen.

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

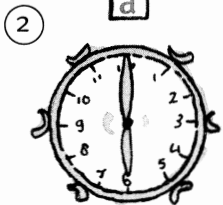
Begin op: A2, A7, B7, B13, C14, C15, B15,
B16, C16, C17, B17, B19, C19, C20, D20,
E21, E22, F22, G23, G24, H24, I25, K25,
L24, M24, M23, N22, O22, O21, P20, Q20,
Q19, R19, R17, Q17, Q16, R16, R15, Q15,
Q14, R13, R7, S7, S2, Q2, Q4, R4, R6, L6,
P2, D2, H6, B6, B4, C4, C2, A2.



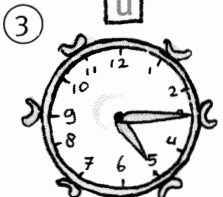
1 Er komt een groot feest feest op het kasteel. De fee heeft Assepoester beloofd een prachtige jurk mee te nemen. Assepoester kijkt steeds vol spanning naar de klok. Zet de letter van het passende zinnetje maar in het letterblok.



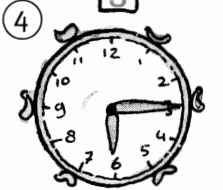
a



u



g



u

t Over een kwartier is het half acht.

Dan komt de fee me met de koets halen.

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

g Over tweeëneenhalf uur is het kwart voor 8.

Dan ben ik eindelijk in de feestzaal

a Over 3 kwartier is het half acht.

Dan komt de koets me halen.

s Over 5 uur slaat de klok 12 uur.

Ik moet dan weg van het feest.

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

De fee beloofde mij een jurk.

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

u Over anderhalf uur is het kwart voor 8.

Dan begint het feest.



s



t



ij



n

5

6

7

8

Assepoester gaat naar het feest voor prins

1	2	3	4	5	6	7	8
A	u	g	u	s	t	ij	n

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



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

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

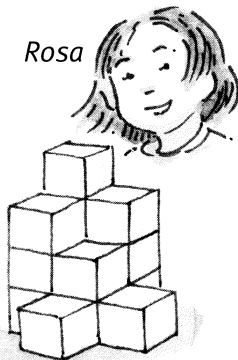


Wat een saaie prins, maar wat een leuk feest!

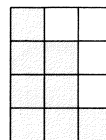
In bouwspeeltuin 'De Blokhut' mag je je eigen hut bouwen. De baas van de speeltuin heet Sandra. Zij wil een mooie huttenflat in 'De Blokhut'. Ze vraagt aan de kinderen om daarvoor een tekening te maken. Die tekenen hun flat van 4 kanten: voor - achter - links en rechts.

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

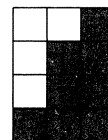
Rosa



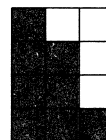
voor



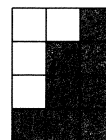
achter



links



rechts

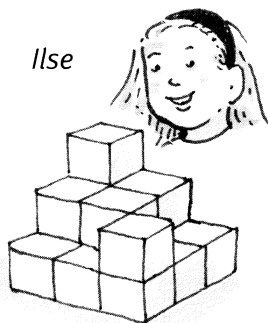


4	3	0
3	2	1
0	1	0

boven

Hoeveel blokken 14

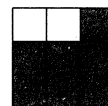
Ilse



voor



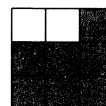
achter



links



rechts



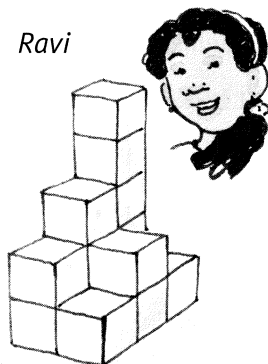
3	2	1
2	2	1
1	1	2

boven

Hoeveel blokken 15

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

Ravi



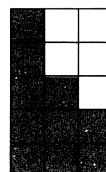
voor



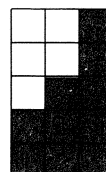
achter



links



rechts



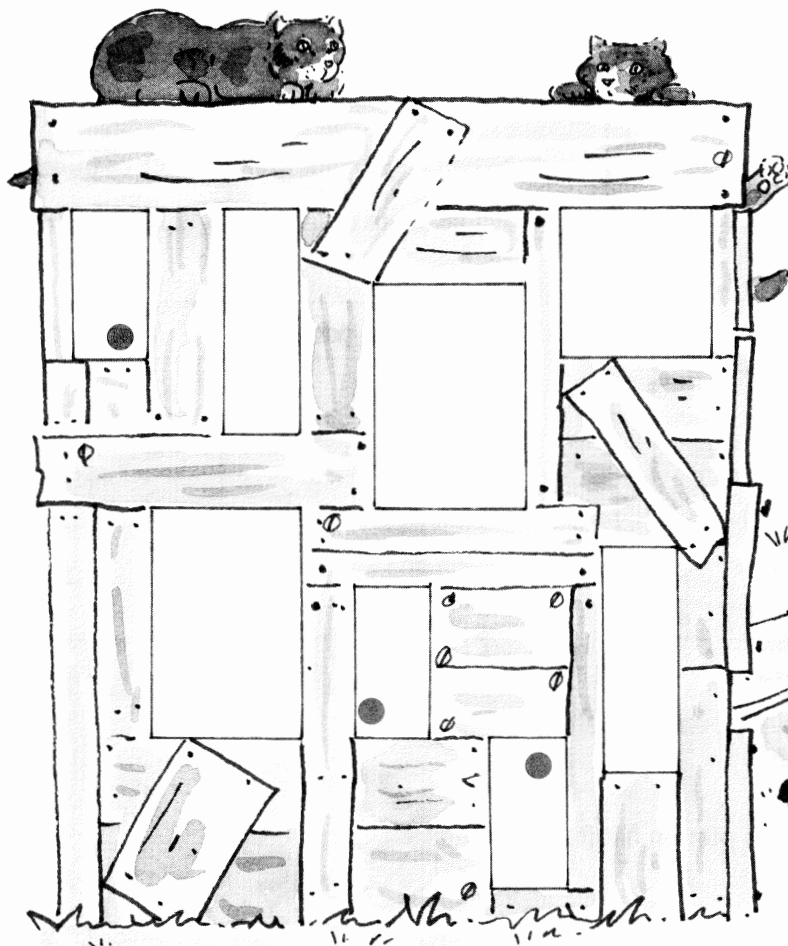
5	1
3	2
2	1

boven

Hoeveel blokken 14

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

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



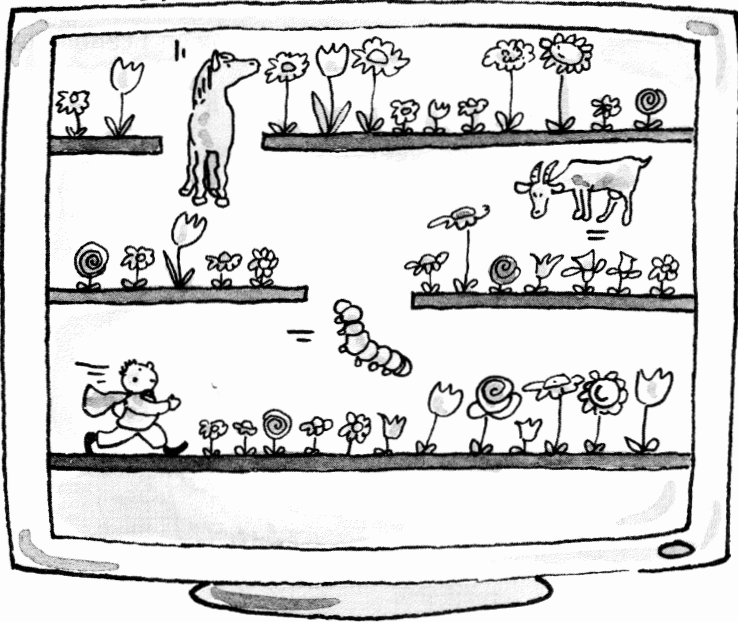
Het gaat om de gaten in de tekening van 2 centimeter hoog en 1 centimeter breed zijn. Kleur die groen. ●

Hoeveel gaten moeten er nog dicht?

5 gaten.

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

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



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

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

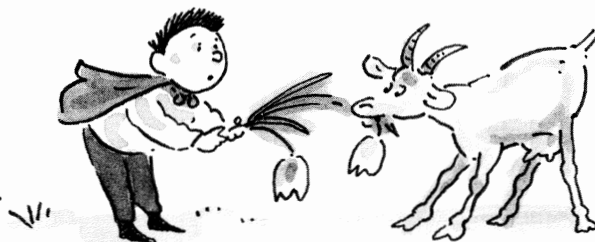
Hoeveel punten kan SuperDuko in totaal halen? 670 punten.

- 2 Dorijn heeft 300 punten gehaald. En Ilona 345. Hoeveel kleine en hoeveel grote bloemen hebben zij elk geplukt? Dat kan op een paar manieren. Kies er eentje.

Een kleine bloem (KB) geeft 15 punten.

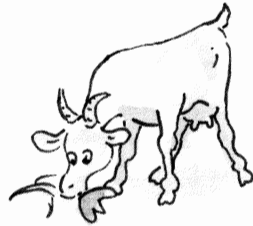
Een grote bloem (GB) geeft 25 punten.

Dorijn 300 pnt		Ilona 345 pnt	
GB	KB	GB	KB
12	0	0	23
0	20	3	18
9	5	6	13
6	10	9	8
3	15	12	3



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

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



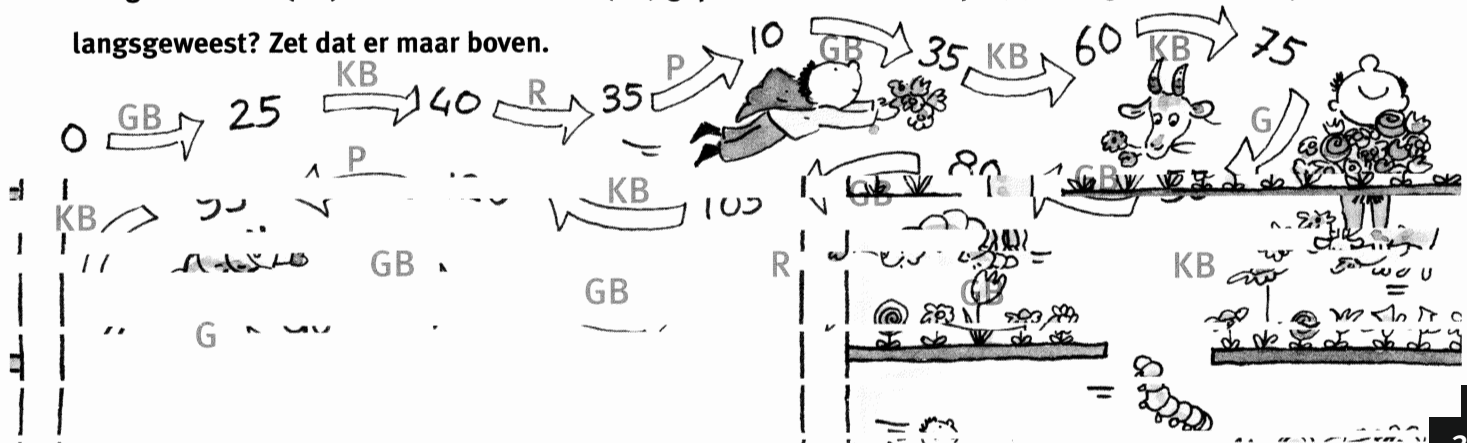
Als een geit een bloem
opeet, verlies je 20
punten.

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



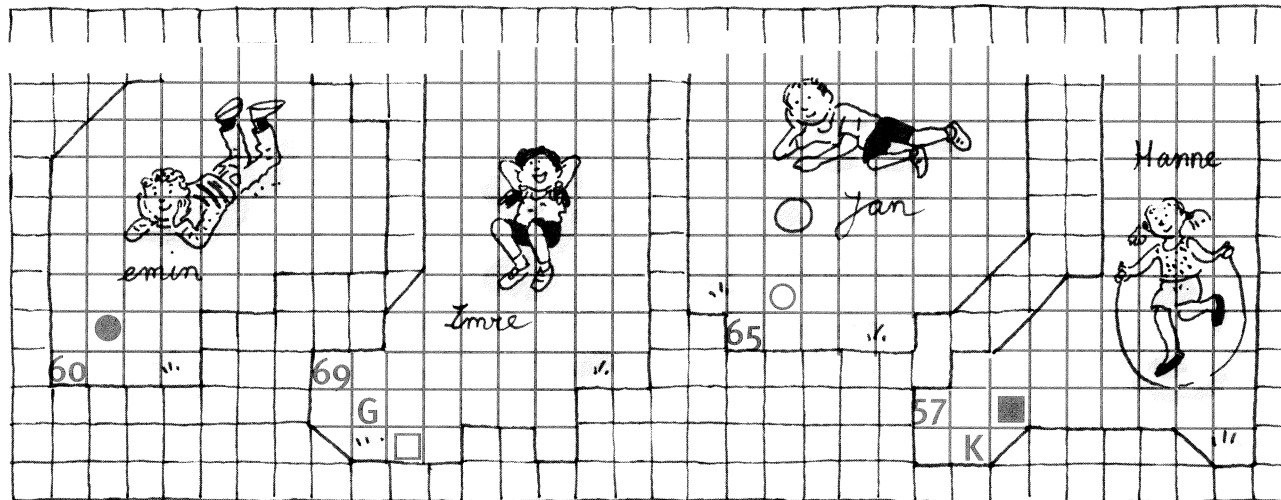
Dorijn 70 pnt			Ilona 100 pnt		
rups	geit	paard	rups	geit	paard
0	1	2	0	0	4
1	2	1	1	1	3
2	3	0	2	2	2
4	0	2	3	3	1
5	1	1	4	4	0

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



Waar gaan we spelen?

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



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

Welk grasveld is het snelst gemaaid?

Het grasveld van Hanne

Emins grasmaaier maait per minuut.

Ze doet 30 minuten over haar grasveld.

Hanne's grasmaaier maait per minuut.

Ze doet 17 minuten over haar grasveld.

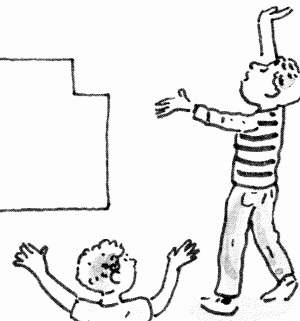
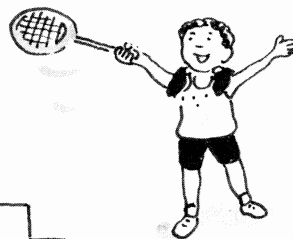
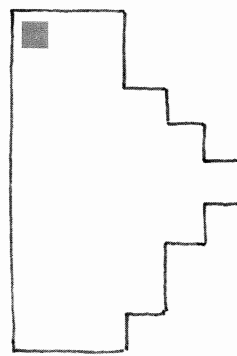
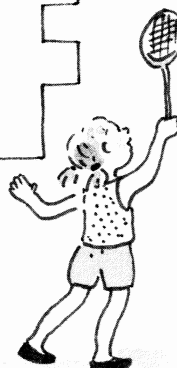
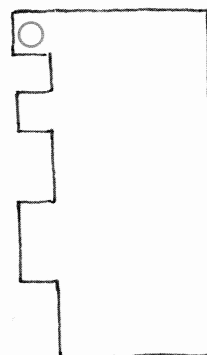
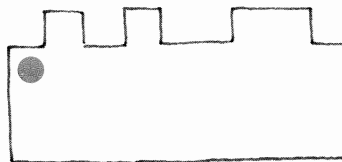
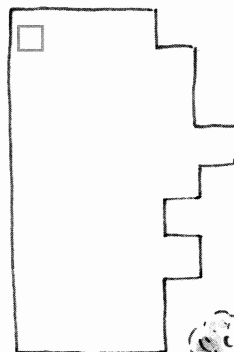
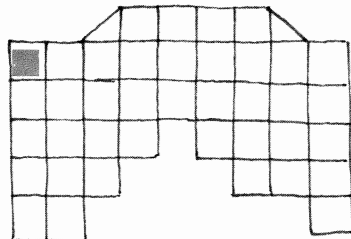
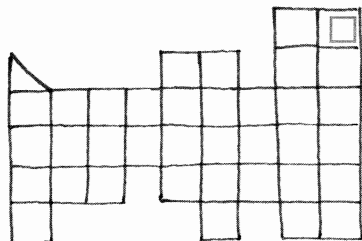
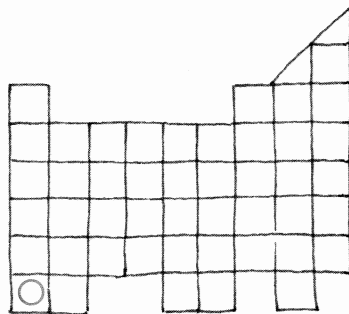
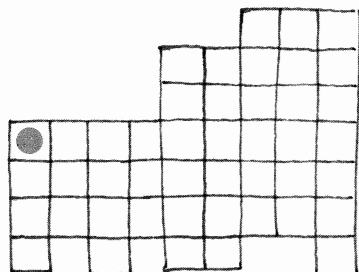
Imre's grasmaaier maait per minuut.

Ze doet 23 minuten over haar grasveld.

Jans grasmaaier maait per minuut.

Hij doet 22 minuten over zijn grasveld.

- 3** Aan elk grasveld ligt een terras en ook nog een vijver.
Welk terras hoort bij welk grasveld? Geef die dezelfde kleur.
Kleur ook de vijver die daarbij hoort.



En nu?
Spelen maar!

-
- Begin bij 325.
- Tel terug in
- stappen van 5.
- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 320 | 310 | 300 | 290 |
| 315 | 310 | 305 | 295 |
| 320 | 315 | 300 | 305 |
| 300 | 295 | 285 | 320 |
| 275 | 290 | 295 | 385 |
| | | 285 | 280 |
| 265 | 275 | 375 | 276 |
| | | | 260 |

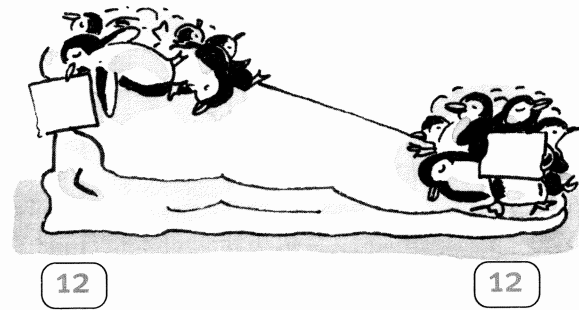
- vissen in zwemmen en je weet het.
-
- A B C D
- de pinguïns de meeste vis vangen.

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

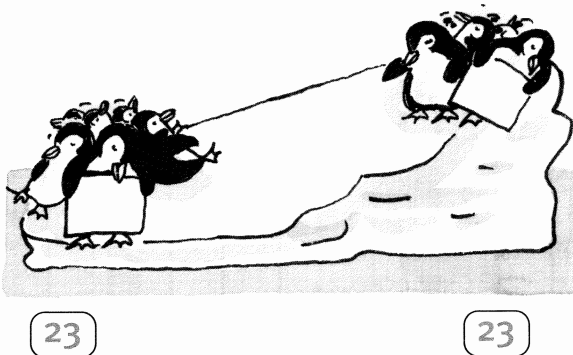
30 pinguïns willen hier slapen.



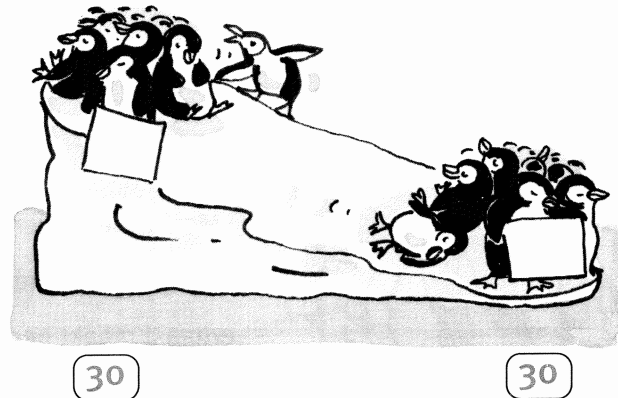
24 pinguïns willen hier slapen.



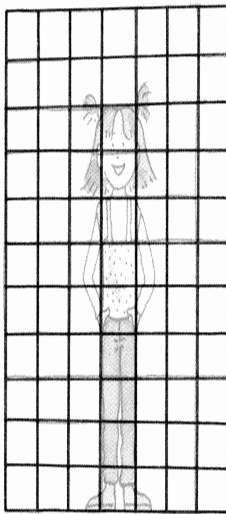
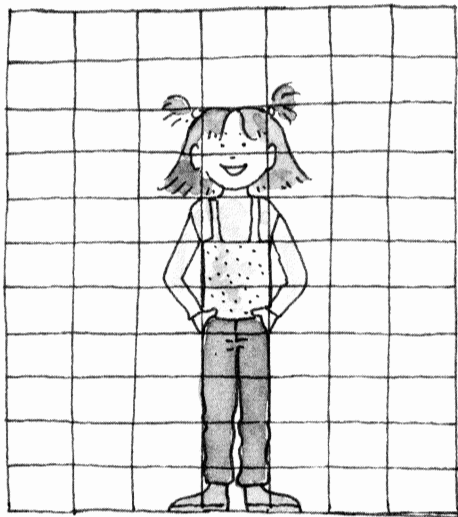
46 pinguïns willen hier slapen.



60 pinguïns willen hier slapen.

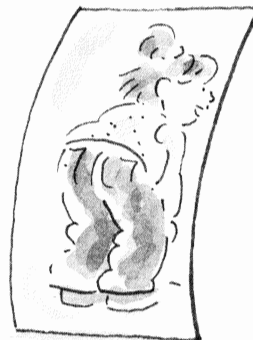


- 1 Maxim en Kitty zijn met hun hondje Flappie in Spiegelland. Ze lopen eerst langs de lachspiegels. Daar kijken ze hun ogen uit. Hoe zien ze eruit in de spiegels? Teken dat maar.

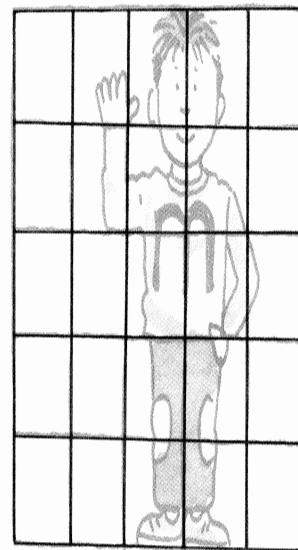
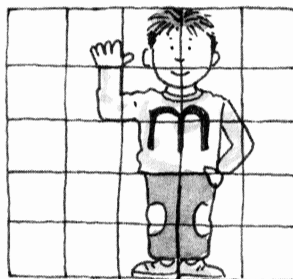


Dit is Kitty.

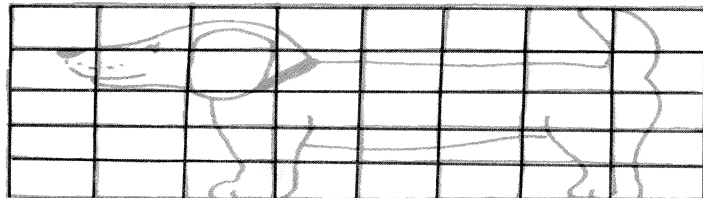
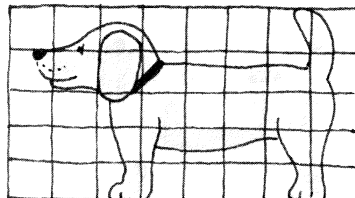
← Deze spiegel
maakt haar twee
keer zo dun.



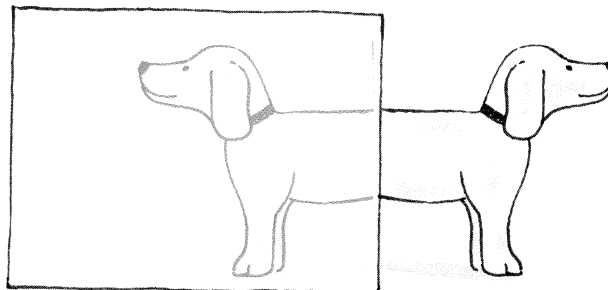
Maxim zie je hier
rechts. De spiegel
ernaast maakt hem
twee keer zo lang.



Dit is Flappie.
Deze spiegel maakt je
twee keer zo breed.



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



1 In het zwembad wordt hard gewerkt!

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

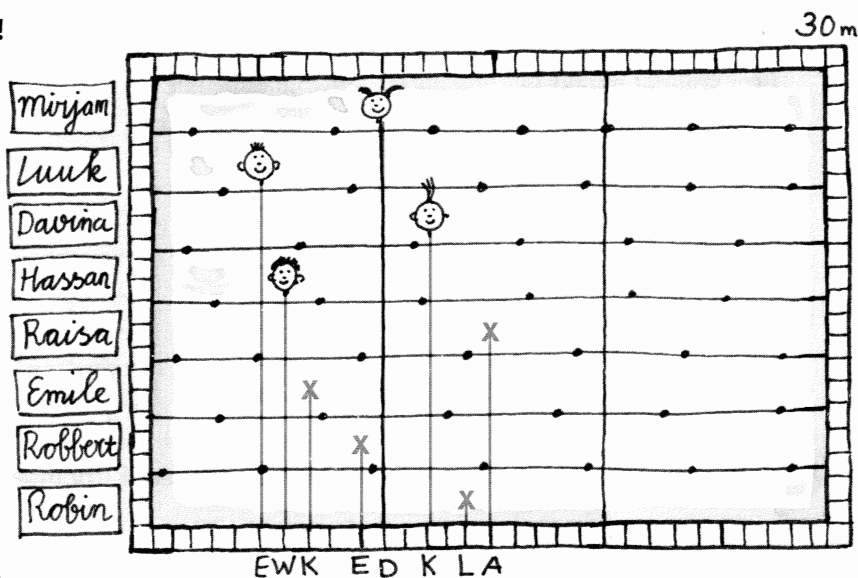
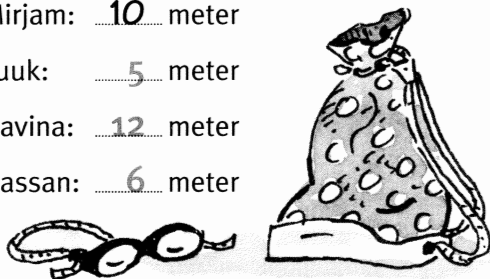
Hoe ver komen ze?

Mirjam: 10 meter

Luuk: 5 meter

Davina: 12 meter

Hassan: 6 meter



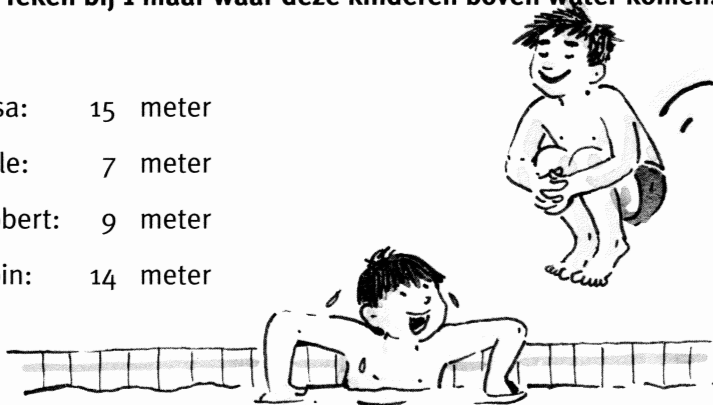
2 Teken bij 1 maar waar deze kinderen boven water komen.

Raïsa: 15 meter

Emile: 7 meter

Robbert: 9 meter

Robin: 14 meter

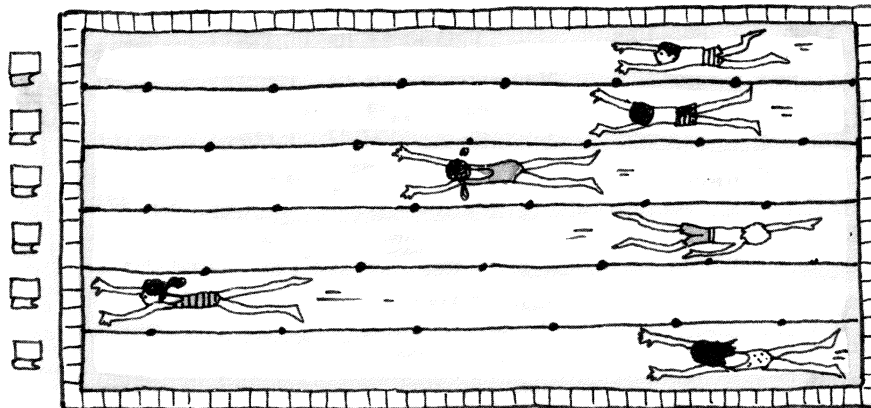


3 Kijk naar de kinderen en de zwembadrand. Zet de goede letter in het letterblok. Dan ontdek je hoe het zwembad heet.

Mirjam	Luuk		Davina	Hassan	Raïsa	Emile	Robbert	Robin
d	e		k	w	a	k	e	l

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

Hassan
Robbert
Mirjam
Luuk
Raisa
Davina



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

Hassan is al net zo ver als Davina.

Luuk zwemt in borstcrawl.

Raisa heeft bijna haar vierde baantje af.

Mirjam heeft Luuk al ingehaald.

Davina zwemt in vlinderslag.

Robbert is net ingehaald door Mirjam.

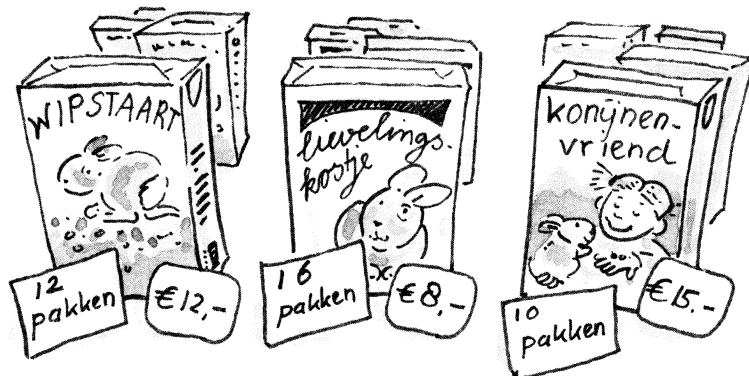


	<i>welk baantje?</i>	<i>welke slag?</i>
Hassan	zesde	vlinderslag
Robbert	vierde	borstcrawl
Mirjam	vierde	borstcrawl
Luuk	derde	borstcrawl
Raisa	vierde	borstcrawl
Davina	zesde	vlinderslag

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

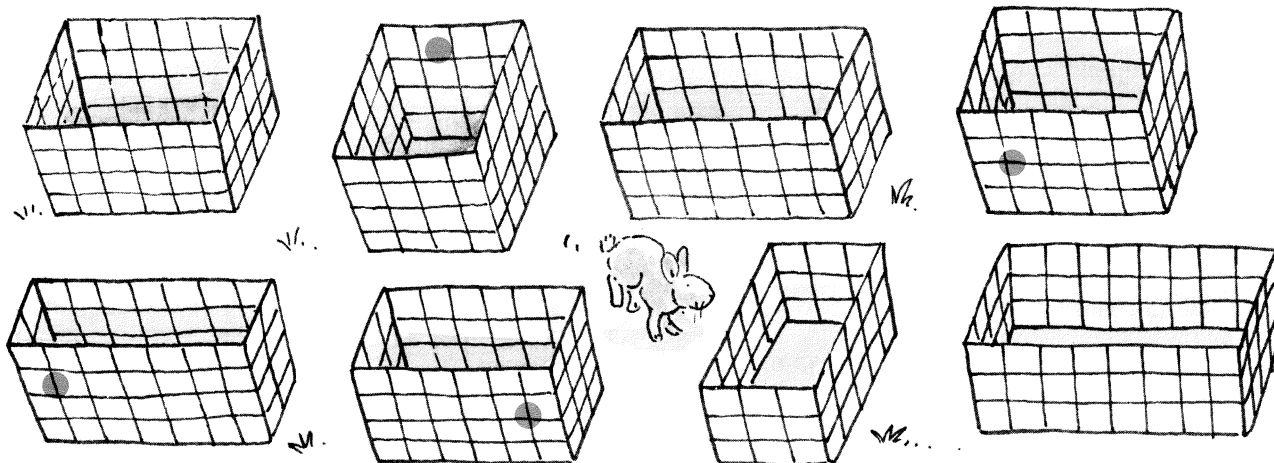


Wipstaart kost € 1,- per pak.
 Konijnenvriend kost € 1,50 per pak.
 Liefelingskostje kost € 0,50 per pak.

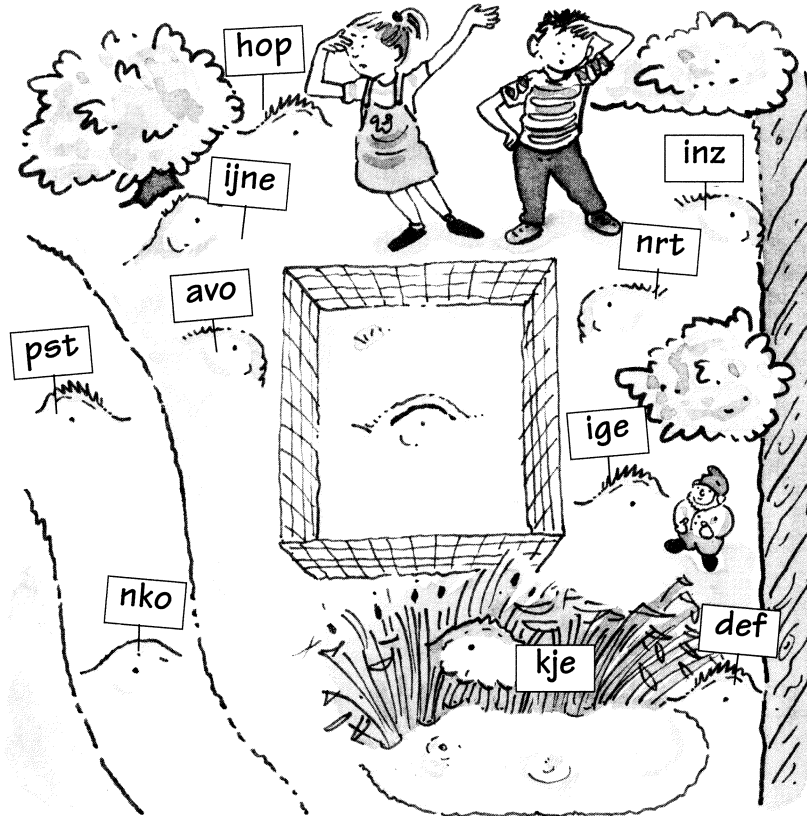


Het goedkoopst is Liefelingskostje.

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



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



Speurneus zit

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

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

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

Niemand mag erin want de film moet geheim blijven.

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

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



Gebruik:

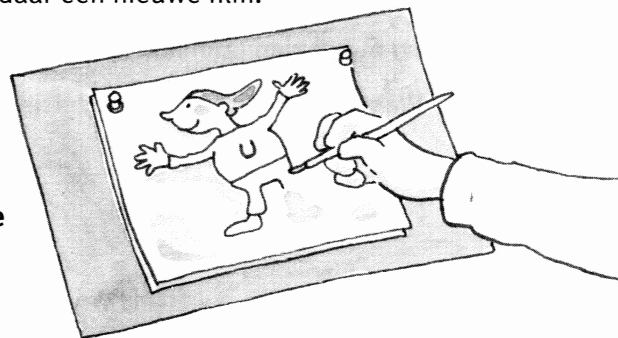
12 - 37 - 27 - 10 - 10 - 20

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

Gebruik:

3 - 3 - 4 - 9 - 15 - 20

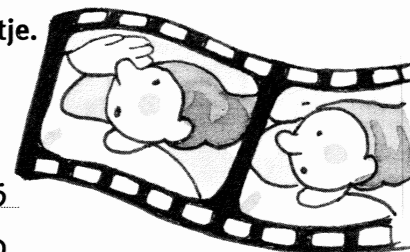
^o 5	x	^e 3	=	^f 15
x		x		
^v 4	x	^e 3	=	^u 12
=		=		=
ⁿ 20	x	^t 9	=	^r 180



2 Er moet nog één plaatje komen.

Teken dat maar van punt tot punt.

1 rijtje is 1 lijntje.



1^e lijntje

$$9 \times 5 = 45$$

$$6 \times 5 = 30$$

$$8 \times 5 = 40$$

$$3 \times 5 = 15$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$5 \times 9 = 45$$

2^e lijntje

$$8 \times 4 = 32$$

$$8 \times 6 = 48$$

$$8 \times 9 = 72$$

$$12 \times 8 = 96$$

$$8 \times 8 = 64$$

Zet de lettertjes in de goede hokjes

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

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

3^e lijntje

$6 \times 9 = 54$

$9 \times 9 = 81$

$4 \times 9 = 36$

$5 \times 9 = 45$

$9 \times 4 = 36$

$8 \times 9 = 72$

$7 \times 9 = 63$

4^e lijntje

$46 - 17 = 29$

$88 - 55 = 33$

$92 - 46 = 46$

$72 - 37 = 35$

$53 - 39 = 14$

$67 - 48 = 19$

$46 - 28 = 18$

5^e lijntje

$14 + 19 = 33$

$39 + 44 = 83$

6^e lijntje

$7 \times 3 = 21$

$6 \times 7 = 42$

$7 \times 7 = 49$

$7 \times 8 = 56$

$4 \times 7 = 28$

$7 \times 3 = 21$

7^e lijntje

$4 \times 6 = 24$

$8 \times 6 = 48$

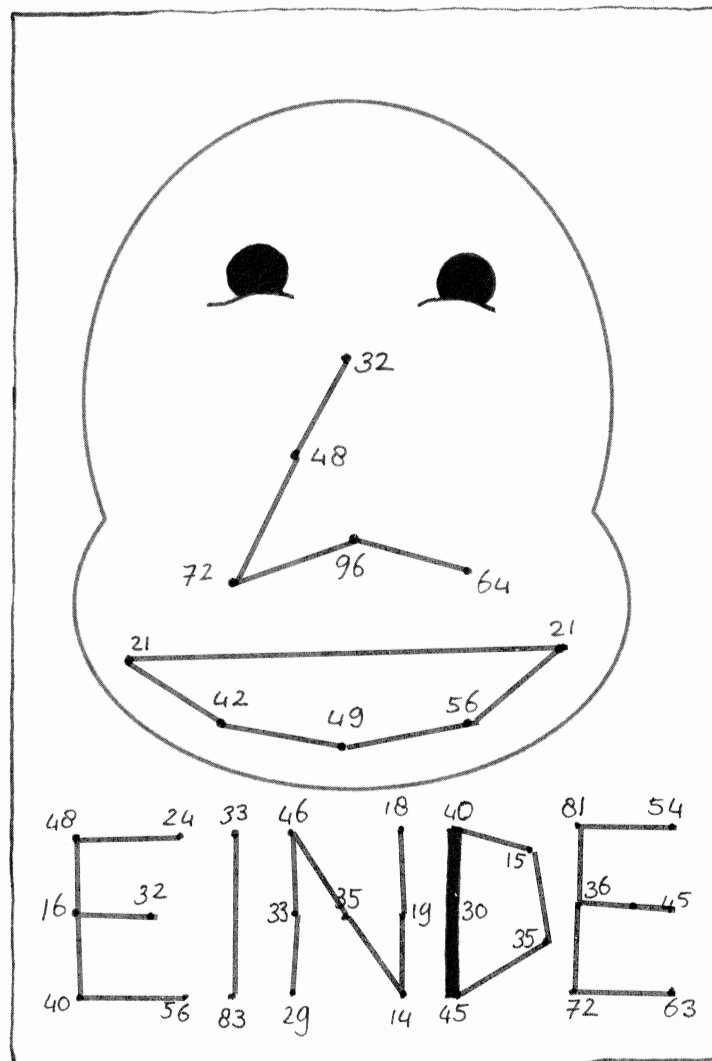
$2 \times 8 = 16$

$4 \times 8 = 32$

$8 \times 2 = 16$

$5 \times 8 = 40$

$7 \times 8 = 56$



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

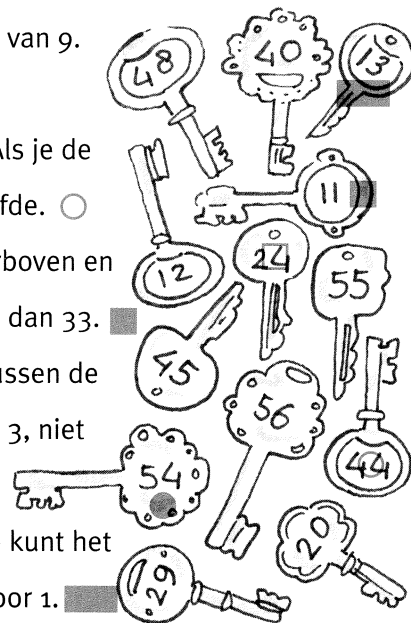


- 2** Na een tijdje komt Peter bij een grote poort. De wachters zeggen bars: 'Je mag pas verder als je de sleutels met de goede antwoorden hebt gevonden. Daarom moet je een paar raadsels oplossen.'

Kleur de goede sleutel.



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



3 Nu komt de grote opdracht van de koning, weet Peter. Hij komt bij een steile rotswand. Helemaal daarboven bevindt zich het geheim van de koning. Dat wordt klimmen! Dat gaat steeds met stappen van 8. Hij mag schuin naar boven, opzij en recht naar boven. Kleur de weg die Peter neemt. Hij begint onderaan op 23.



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

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

De

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

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



1 Hoeveel springt de klok vooruit? Of achteruit?

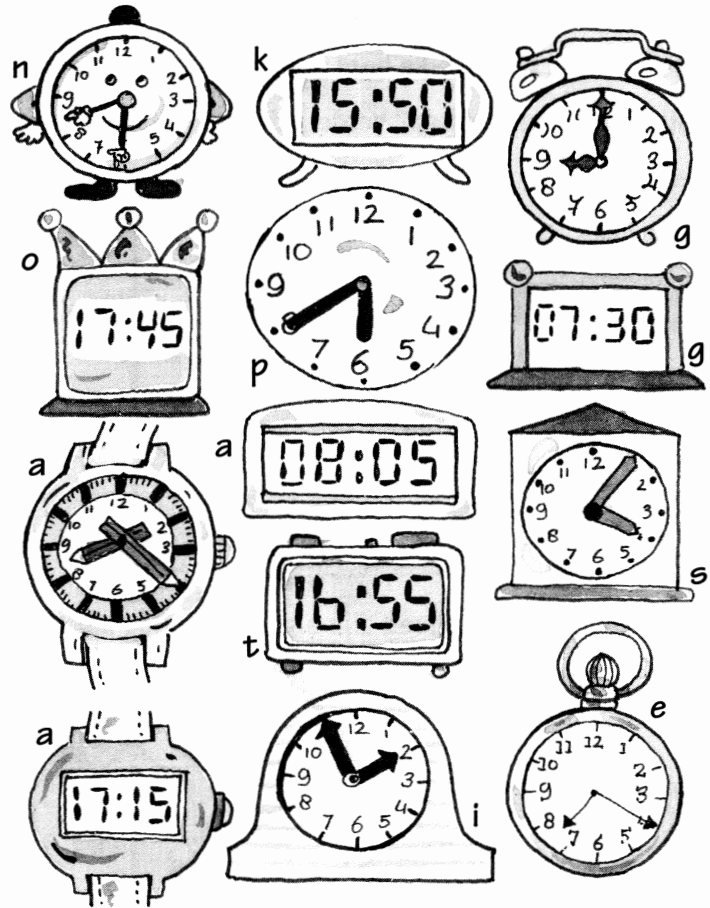
- Het is 10.15 uur . Eline wil graag paardrijden. Ze zet de klok op 15.15 uur. De tijd springt 5 uur vooruit
- Het is 13.30 uur. Eline wil graag zingen. Ze zet de klok terug op 10.15 uur. Dat is 3 uur 15 minuten achteruit
- Het is 19.30 uur. Eline wil een extra toetje. Ze zet de klok op 18.15 uur. Dat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



2 Leuk, zo'n klokje. Maar het klokje krijgt kuren. Steeds als er iets leuks gaat gebeuren, flitst Eline vooruit in de tijd. Hoeveel tijd is ze vooruit gegaan? Geef de goede klok en het nummer van de zin de zelfde kleur. Zet de letters in het letterblok.

- ① Het is *vijf voor twee*
- ② - Flits - Eline kijkt op haar klokje. Nu is het ineens *vijf over vier*. Haar paardrijles is voorbij.
- ③ Die was om *tien voor vier* afgelopen. En ze heeft nog niet eens op haar paard gezeten!
- ④ Om *kwart over vijf* heeft Eline reuze honger.
- ⑤ Gelukkig eten ze al om *tien over half zes*.

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



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

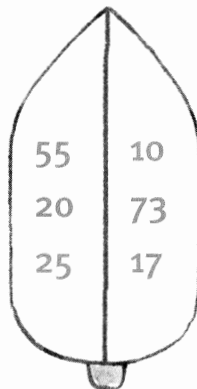
Haar klokje

1	i	2	s	3	k	4	a	5	p	6	o	7	t	8	g	9	e	10	g	11	a	12	a	13	n
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	---	----	---	----	---

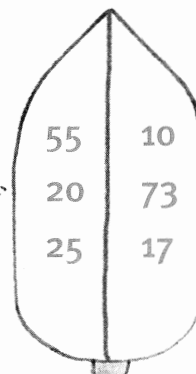
 !

- 1** De families Zwaan en Adelaar gaan met vakantie. Per boot! Dat gaat goed zolang de beide boten in evenwicht zijn. Dus in elke boot aan de linkerkant evenveel gewicht als aan de rechterkant. Hoe moet de familie Zwaan gaan zitten? Verdeel de gewichten en teken die in de eerste plattegrond van de boot.

Moeder Zwaan 55 kg - Jona 25 kg - Diede 10 kg - Vader Zwaan 73 kg - Jurre 17 kg - Dirk 20 kg

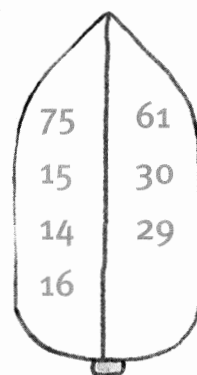


Dirk wil een stukje zwemmen. Hoe moet het gewicht nu verdeeld worden? Schrijf dat maar in de tweede plattegrond.

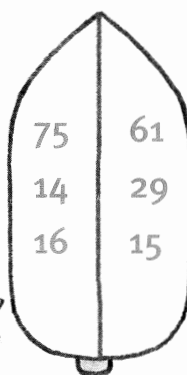
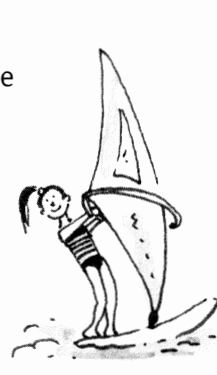


- 2** De familie Adelaar heeft zijn eigen boot. Hoe moet deze familie gaan zitten? Teken dat maar in de plattegrond.

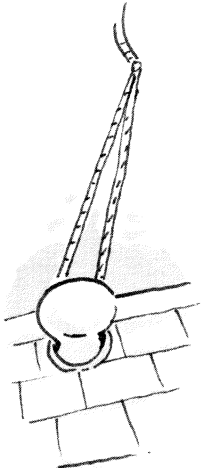
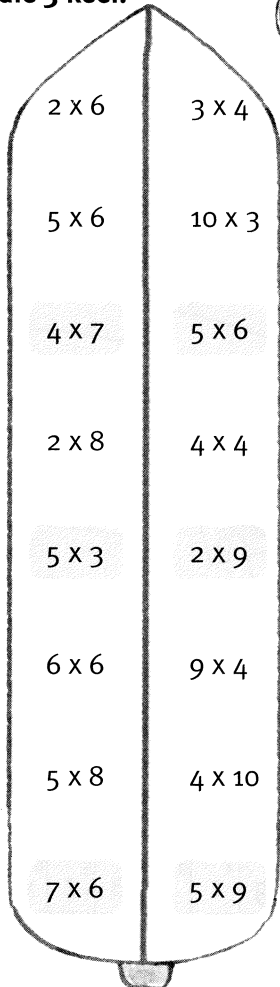
Moeder Adelaar 61 kg - Anouschka 30 kg - Pjotr 15 kg - Olga 14 kg - Vader Adelaar 75 kg - Mascha 29 kg - Peter 16 kg



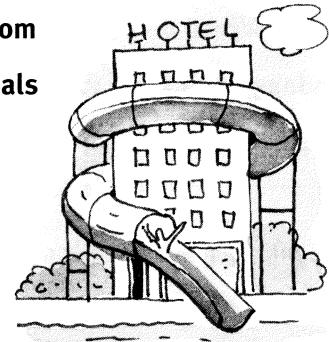
Anouschka gaat op de surfplank achter de boot. Hoe moet de familie nu in de boot gaan zitten? Teken dat maar.



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



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



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

w a t e r p r e t

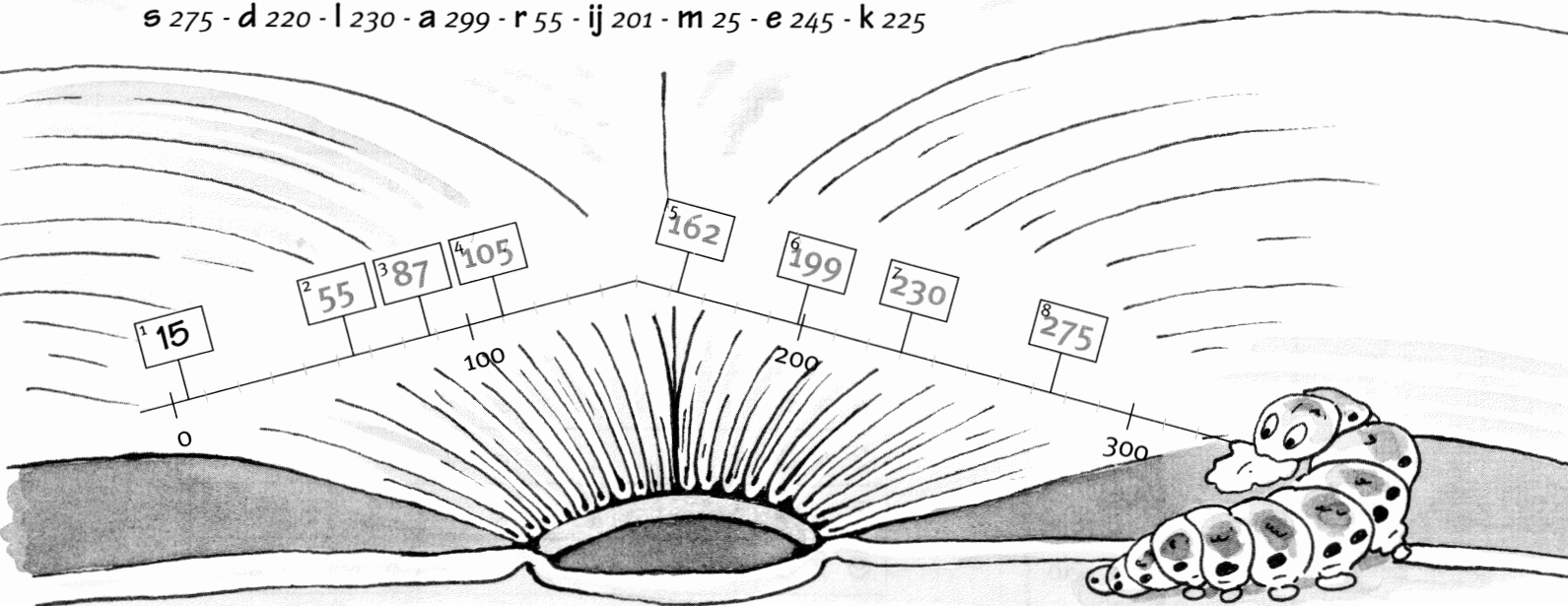


1 Ken je Lodovicus, de boekenwurm? Die heeft een leventje als een prins. Elke dag hoor je hem knisperen, peuzelen, knapperen en smikkelen. En dat komt allemaal van de letters die hij vreet. Hij heeft een uitstekende smaak. Alleen de beste boeken peuzelt hij op! En daarvan alleen de heerlijkste bladzijden!

Vandaag heeft hij al van 8 bladzijden zitten genieten. Van welke? Kijk maar welke bladzijden bij welke hokjes horen. Schrijf die er ook in. En zet de letters ervan in het letterblok.

Kies uit: g 15 - z 162 - b 95 - e 199 - i 87 - e 105 - o 203 - n 83 -

s 275 - d 220 - l 230 - a 299 - r 55 - ij 201 - m 25 - e 245 - k 225



In welk boek is Lodovicus vandaag begonnen?

In

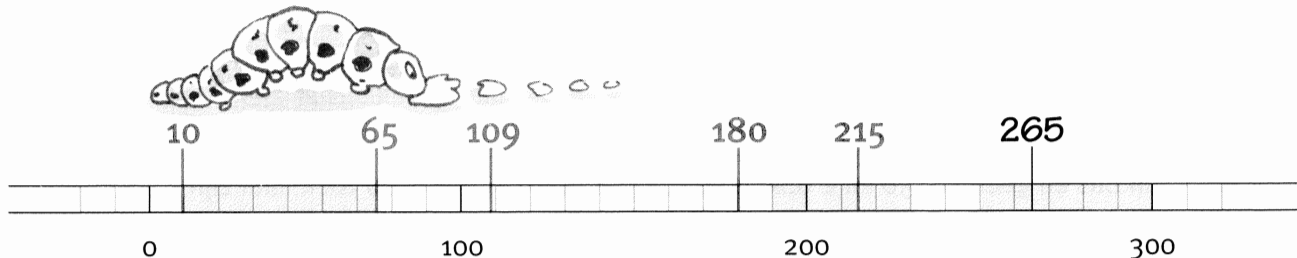
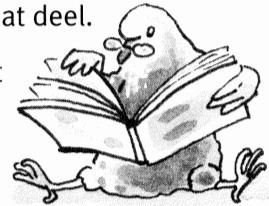
¹	²	³	⁴	⁵	⁶	⁷	⁸
g	r	i	e	z	e	l	s

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

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



- Gelukkig is Lodovicus snel verder gekropen. Hij zit al op bladzijde 134 en kruipt 25 bladzijden terug.
Op welke bladzijde zit hij nu?
Zet weer een streepje.
- Duif Doef wordt ongeduldig en begint van voren in het boek *Grieziels*. Ze bladert tussen bladzijde 10 en bladzijde 65. Kleur dat deel.
Maar Duif Doef vindt de wurm nog niet.
En Lodovicus?
De boekenwurm wurmt rustig door.



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

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



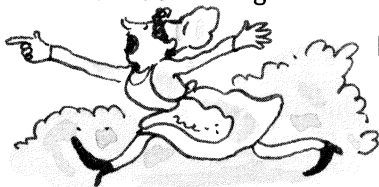
(kn) Het klopt (vr) Bas betaalt teveel (pa) Bas betaalt te weinig

Een huppelend oud mannetje vraagt € 3,80 voor een aanwijzing. Hij pakt € 2,- en € 2,- en € 0,20 en geeft € 0,50 terug.

(ie) Het klopt

(ar) Bas betaalt teveel

(uf) Bas betaalt te weinig



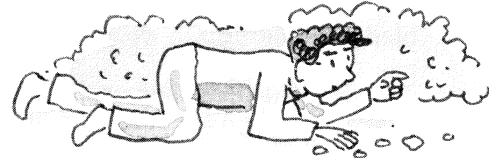
Een gillende keukenmeid vraagt € 0,60. Zij pakt € 1,- en € 0,10 van Bas en geeft € 0,50 terug.

(fe) Het klopt (nd) Bas betaalt teveel (de) Bas betaalt te weinig

Een wielrenner zonder fiets vraagt € 1,05 voor een aanwijzing.

Hij pakt € 2,- van Bas en geeft € 0,50 en € 0,20 en € 0,20 terug.

(in) Het klopt (lk) Bas betaalt teveel (be) Bas betaalt te weinig



Een schelpenzoeker in het bos vraagt € 1,60. Hij pakt € 2,- en € 0,50 en geeft € 1,- terug.

(di) Het klopt

(on) Teveel terug

(rd) Te weinig terug



Een man die een boom paars verft vraagt € 1,95 voor een aanwijzing. Hij pakt € 2,- en geeft € 0,05 terug.

(ijn) Het klopt

(je) Teveel terug

(en) Te weinig terug



Bas is op zoek naar zijn

k	n	u	f	f	e	l	k	o	n	i	j	n
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

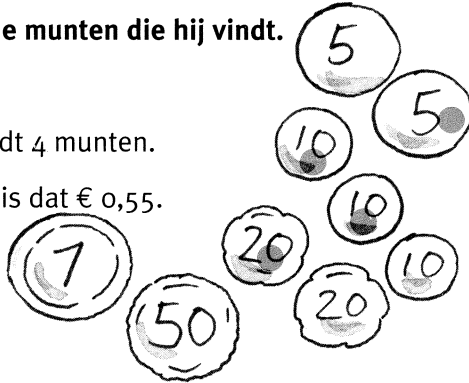


2 Het geld van Bas raakt op. Gelukkig vindt hij geld tussen de bladeren.

Kleur de munten die hij vindt.

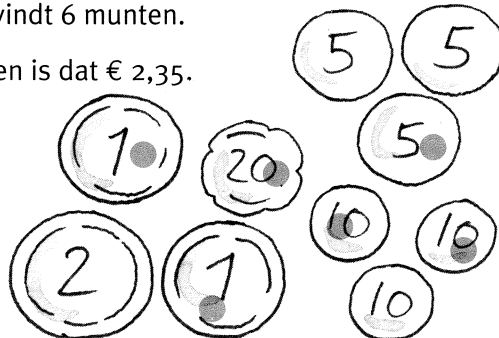
Bas vindt 4 munten.

Samen is dat € 0,55.



Bas vindt 6 munten.

Samen is dat € 2,35.



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

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

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



Je betaalt met twee munten en krijgt € 0,20 terug. Hoe betaal je?

(dr) € 2,- en € 0,05 (be) € 1,- en € 1,- (ve) € 2,- en € 10,-

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

€ 0,05 terug. Wat moest je betalen?

(a) € 4,80 (o) € 5,25 (t) € 5,75

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

Welke munten krijg je terug?

(le) € 0,10 (om) € 0,20 (il) € 0,50



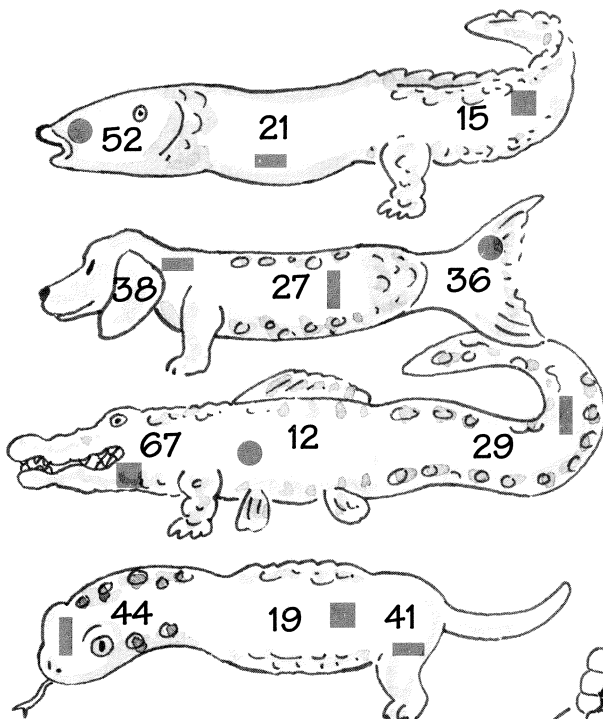
Hoe loopt het af?

Bas schrikt, wat een nare

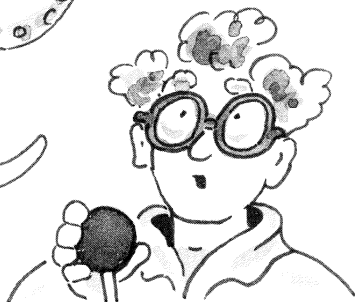
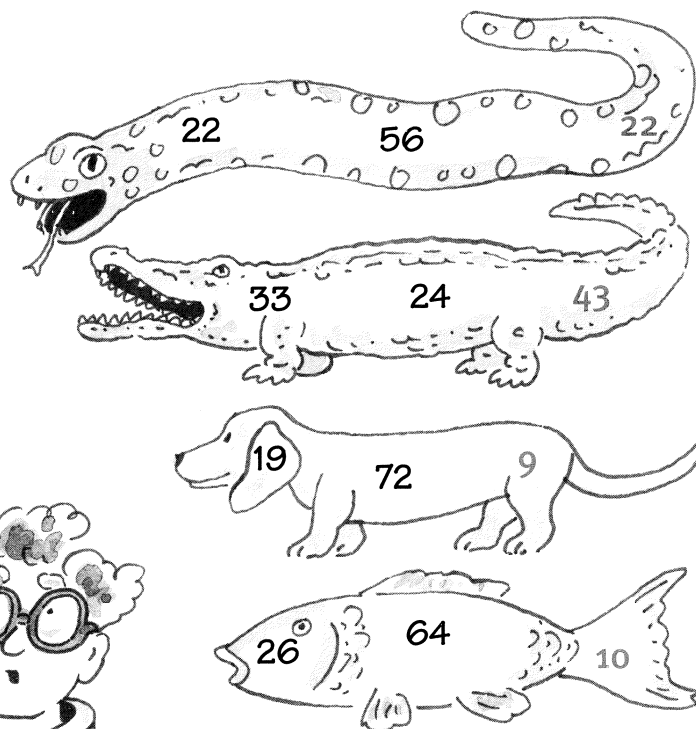
d r o o m

Zijn grote vriend ligt gelukkig veilig in zijn armen.

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



2 Professor Bril ziet dat de dieren niet gelukkig zijn. En dus wil hij een machine maken om alles weer in orde te maken. Hij is druk bezig. Maar de dieren moeten weer allemaal precies 100 waard zijn. Wat moet er dus op de staarten komen? Schrijf dat er maar op.



3 En wat maken die dieren een herrie!

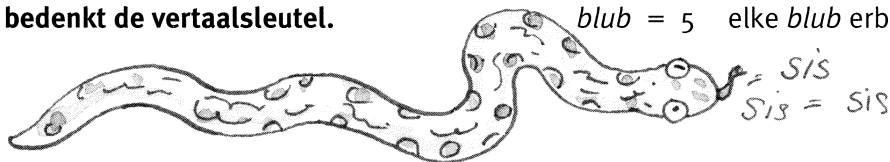
Het lijkt wel of ze praten. Maar het is geheimtaal, denkt Professor Bril. En hij bedenkt de vertaalsleutel.

blaf = 3 elke blaf erbij is x 3

sis = 4 elke sis erbij is x 4

klap = 2 elke klap erbij is x 2

blub = 5 elke blub erbij is x 5



sleutel:

1 sis + blaf blaf blaf + blub + blaf = $4 + (3 \times 3 \times 3 =) 27 + 5 + 3 = 39$

39 = z

2 blaf blaf blaf + sis + blub + sis + blub + blaf = $27 + 4 + 5 + 4 + 5 + 3 = 48$

26 = e

3 klap klap klap + sis sis + blaf + klap klap = $8 + 16 + 3 + 4 = 31$

31 = n

4 blaf + sis + klap + blub blub + blaf = $3 + 4 + 2 + 25 + 3 = 37$

41 = r

5 sis sis + klap klap + blub = $16 + 4 + 5 = 26$

29 = v

6 blaf + blub blub + sis sis sis = $3 + 25 + 64 = 92$

53 = d

7 blub blub + blaf blaf + blub + blaf = $25 + 9 + 5 + 3 = 42$

48 = ij

8 klap klap klap klap + sis sis + klap klap = $16 + 9 + 4 = 29$

42 = o

9 blaf blaf + blub + blaf + blub + sis = $9 + 5 + 3 + 5 + 4 = 26$

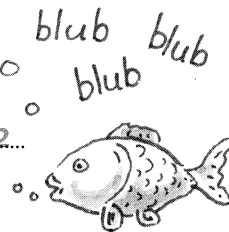
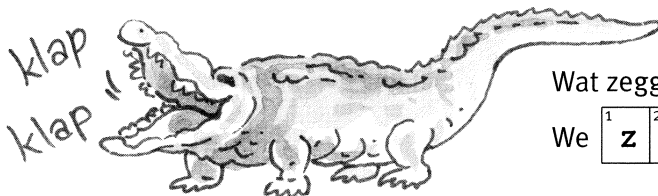
92 = t

10 klap klap klap + blub blub + klap klap + sis = $8 + 25 + 4 + 4 = 41$

37 = b

11 blaf blaf + sis sis + blaf + blub blub = $9 + 16 + 3 + 25 = 53$

25 = e



Wat zeggen de dieren?

We

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

- 1** De show van Circus Bennie is in volle gang. Zojuist is het nummer van de acrobaten begonnen. De trommels roffelen. Iedereen is doodstil. De acrobaten bouwen een levende piramide. Dat is spannend!

Dit is een levende piramide van 3 verdiepingen.

Hoeveel acrobaten zijn er?

$$1 + 2 + 3 = 6$$



Dit is een levende piramide van 4 verdiepingen.

Hoeveel acrobaten zijn er?

$$1 + 2 + 3 + 4 = 10$$

- 2** De directeur van Circus Bennie droomt van een nog hogere piramide. Wat zullen daar veel mensen op af komen!

Hoeveel acrobaten telt een piramide van 5 verdiepingen? Hoe reken je?

$$1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$$

Dus 15 acrobaten.

Hoeveel acrobaten telt een piramide van 6 verdiepingen? Dat is:

$$1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 =$$

21 acrobaten

Hoeveel verdiepingen telt een piramide met 45 acrobaten?

9 verdiepingen

En hoeveel verdiepingen bij 55 acrobaten?

10 verdiepingen

CIRCUS



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

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

Boris vertelt: Aad is 10 kg lichter dan ik.

Bastiaan zegt: Aad is zwaarder dan ik.

Ricardo: Ik ben 15 kilo zwaarder dan Stijn.

Stijn: Boris weegt twee keer zo veel als ik.

Kies uit: 35 kg - 40 kg -

50 kg - 60 kg - 70 kg



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

4 Er staan al 5 mannen in de levende piramide. Maar waar blijft de bovenste, nummer 6? De trommels roffelen. En steeds luider klinkt: *vijftien... , eenenzestig ... , tweeëntachtig ... , honderddrieënzeventig ... , tweehonderdveertig ... , driehonderddrieënvijftig ... , achthonderdeenendertig ... , achthonderdvierennegentig..., negenhonderdtweëntwintig..., negenhonderddrieëntachtig. Wie rent daar binnen? De zesde man! Eindelijk is de piramide compleet.*

Streep de getallen door.

Welke getallen houd je over? Zet de letters daarvan in het letterblok.

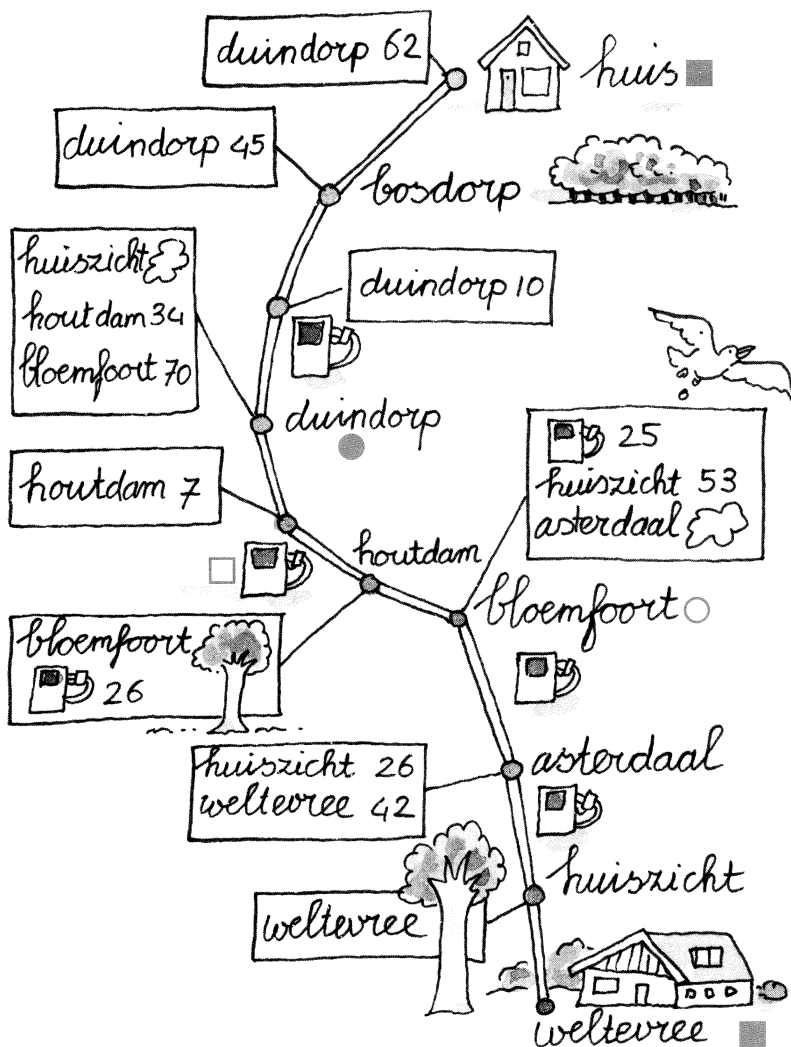
a	e	s	b	h	r
9	2	2	8	3	1
t	k	v	a	d	v
3	5	3	9	8	4
z	g	v	r	g	e
6	1	6	1	5	6
i	i	j	r	h	z
1	7	3	3	8	2
s	l	a	r	a	e
5	5	6	2	4	0
w	l	a	p	e	n
8	9	4	1	2	5



Nummer 6 was te laat omdat hij zich had

v	e	r	s	l	a	p	e	n
---	---	---	---	---	---	---	---	---

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



1 Dat huisje is 201 kilometer rijden.

Kleur hun huis en zomerhuisje maar geel.

Na een uurtje komen ze in een dorpje.

Dat is na 62 kilometer. Daar willen ze wel even rondkijken en wat drinken. In welk plaatsje is dat? Kleur die plaats blauw.

De familie rijdt weer verder, maar stopt ook nog om te picknicken. Ze zijn dan 132 kilometer van huis. Kleur die plaats rood.

2 Een paar richtingaanwijzers zijn slecht te lezen. Ron en Kim proberen te bedenken wat er op zou moeten staan. Doe maar mee.

Hoeveel kilometer is het van Houtdam naar Bloemfoort? Het bord bij Duindorp kan je helpen. Vanaf Duindorp is het 70 km naar Bloemfoort en 34 km naar Houtdam.

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

Dus van Houtdam naar Bloemfoort is 36 kilometer.



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

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

Vanaf Asterdaal is het 42 km naar Weltevree. Vanaf

Asterdaal is het 26 km naar Huiszicht. Het is dus

42 - 26 = 16 km van Huiszicht naar Weltevree.



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

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

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

Lekker-weg-winkel

Maxijs € 0,65

Sinijs € 0,46

Koel € 0,48

Zomerijs € 0,65

Totaal € 2,24

Tot ziens en een goede reis!



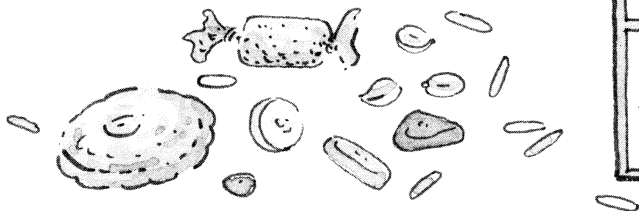
1 Leanne en Fasi willen een dagje naar Zandvoort, naar het strand, samen met hun vriendinnen. Ze gaan met de trein en kopen natuurlijk retourtjes. Ook hun zusje Shirley en hun vaders gaan mee. Hoeveel gaat de treinreis kosten?



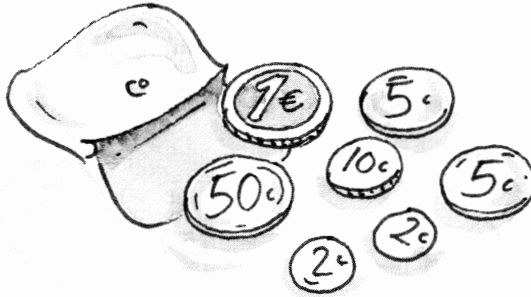
Naar Zandvoort	enkelte	retour	aantal kaartjes	prijs
Kinderen tot 4 jaar	gratis	gratis	1	€ 0,-
Kinderen 4 t/m 11 jaar	€ 2,-	€ 3,-	3	€ 9,-
Ouder dan 11 jaar	€ 3,-	€ 5,-	3	€ 15,-

Totaal € 24,-

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



1 al drop	2 te chocoladereep	3 le pepermunt	4 sl kauwgom
5 be schuimpjes	6 it koekjes	7 ap nootjes	8 he dropstaafjes
9 ad gevulde koek	10 es chips	11 in keelpastilles	12 nu winegums
13 rk nougatreep	14 us fruittoffees	15 en toffees	16 st caramel

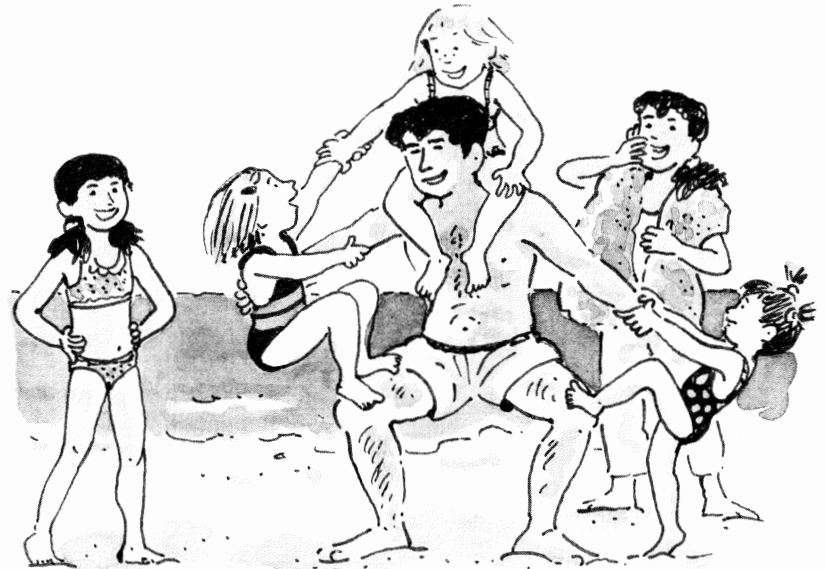


De meisjes lopen terug naar hun vaders. Ineens beginnen ze te lachen. Waarom?

De vaders liggen

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

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



Rascha weegt 32 kilo.

Inga weegt 26 kilo.

Fasi weegt 24 kilo.

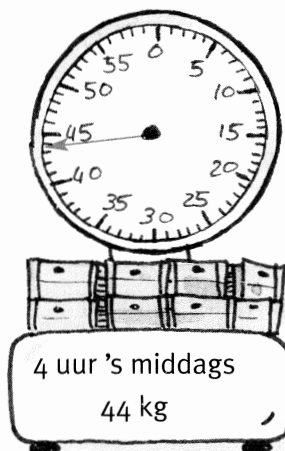
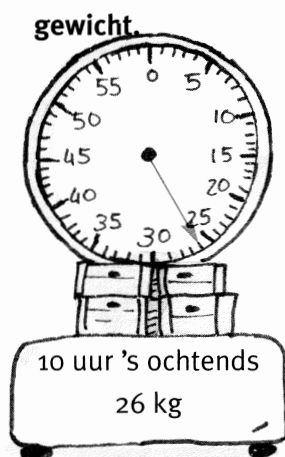
Leanne weegt 21 kilo.

Shirley weegt 15 kilo.

- 1 Inga, Leanne en Shirley $26+21+15=62$ kg
- 2 Inga, Fasi en Shirley $26+24+15=65$ kg
- 3 Fasi, Leanne en Shirley $24+21+15=61$ kg

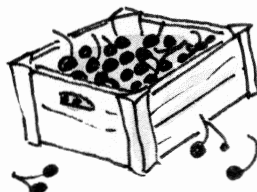
- 1** Ron logeert bij zijn oom en tante op de boerderij. De kersen zijn rijp en Ron mag helpen met plukken.

De kersen gaan in kratjes en worden geregeld gewogen. Teken eerst de wijzers op de weegschaal bij het goede gewicht.



- 2** Hoeveel kilo hebben ze vandaag afgewogen?

129 kilogram



- 3** De kratjes wegen 1 kilogram.

Hoeveel kg kersen hebben ze geplukt?

107 kilogram



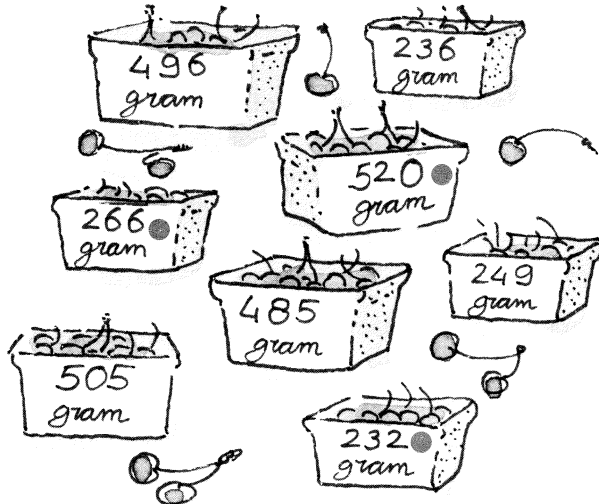
- 4** Ron plukt niet alleen kersen, hij eet ze ook. Hij laat een heel pittenspoor achter. Hoeveel kersen heeft Ron opgesmikkeld? Volg het spoor maar en zet de goede aantallen erbij.



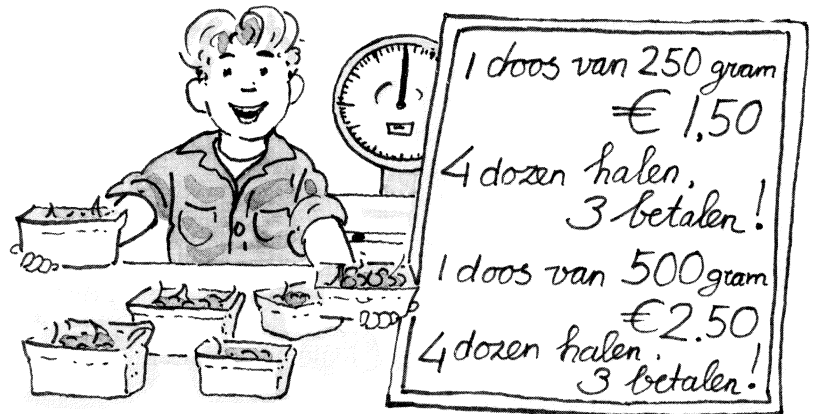
- 5** Ron helpt ook met het afwegen van de kersen. De kersen gaan in doosjes van 250 gram en 500 gram.

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

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



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



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

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

Dat kost € 4,50

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

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

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

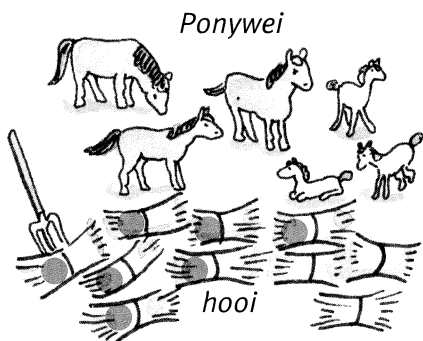
Dat kost € 7,50

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

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

Dat kost € 2,50

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



2 hooivorken per merrie

1 hooivork per 2 kleintjes

dus 7 porties hooi



1 kilo per 4 geiten

1 kilo per 8 jongen

dus 2 kilo droogvoer



1 kilo voor 8 ganzen

1 kilo voor 12 eenden

dus 1 kilo zaad

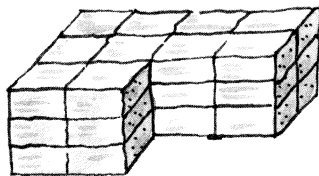


3 hooivorken per koe

2 hooivorken voor 3 kalfjes

dus 14 porties hooi

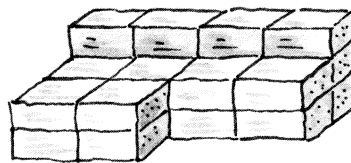
- 2 De stallen en hokken worden regelmatig schoongemaakt. Er komt dan ook nieuw stro of zaagsel op de grond.



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

Voor hoeveel weken ligt er?

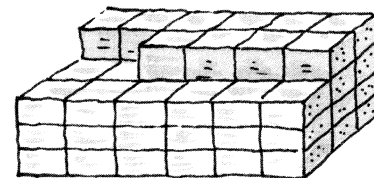
10 weken



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

Voor hoeveel weken ligt er?

6 weken



Voor de hokken van de konijnen
zijn elke week 8 zakken zaagsel

nodig. Voor hoeveel weken ligt er?

8 weken

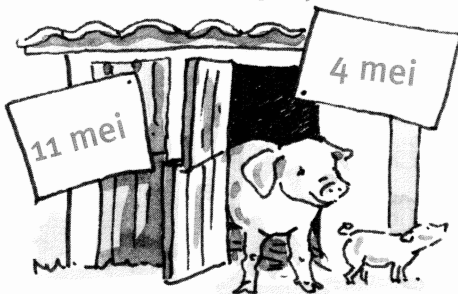
3 Er worden elk jaar heel wat dieren geboren op boerderij Lunet.
Bij elke stal of wei staat wanneer er jongen geboren zijn. Wat moeten Jeroen en Nadade op de bordjes zetten? Lees maar wat Arne vertelt.



Schapenwei

1 lammetje op 29 maart

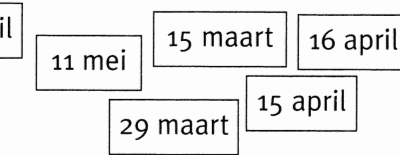
2 lammetjes op 15 april



Varkensstal

10 biggetjes op 11 mei

16 biggetjes op 4 mei



Eendenvijver

5 kuikens op 15 maart

6 kuikens op 16 april

8 kuikens op 4 april

**Arne, de beheerder
van Lunet, vertelt:**



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



Hoe ver ben je? _____

