

Rekenen
groep 5

Rekenmeesters 3



Stenvert



Rekenmeesters 3

Werkboek



Rekenmeesters 3

Werkboek

COLOFON

Auteurs

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

Coördinatie

Nico van Beusekom

Conceptontwerp omslag:

Metamorfose ontwerpers BNO, Deventer

Binnenwerk:

Aigu Ontwerpstudio, Dronten

Ontwerp omslag:

Eduardo Media

Illustraties

Ingrid ter Koele

Opmaak

PPMP Prepress, Wolvega

Over ThiemeMeulenhoff

ThiemeMeulenhoff ontwikkelt zich van educatieve uitgeverij tot een learning design company. We brengen content, leerontwerp en technologie samen. Met onze groeiende expertise, ervaring en leeroplossingen zijn we een partner voor scholen bij het vernieuwen en verbeteren van onderwijs. Zo kunnen we samen beter recht doen aan de verschillen tussen lerenden en scholen en ervoor zorgen dat leren steeds persoonlijker, effectiever en efficiënter wordt.

Samen leren vernieuwen.

www.thiememeulenhoff.nl

ISBN 978 90 065 03852

Tweede druk, eerste oplage 2018

© 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 volledig CO₂-neutraal geproduceerd.

Het voor deze uitgave gebruikte papier is voorzien van het FSC®-keurmerk.

Dit betekent dat de bosbouw op een verantwoorde wijze heeft plaatsgevonden.

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



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 + vogelkooi 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 $5 \times$ 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 + toneelspelen +
maskers maken + schminken = €5,- + €2,- + €7,- + €6,- +
€3,- = €23,- er blijft dus €2,- over.



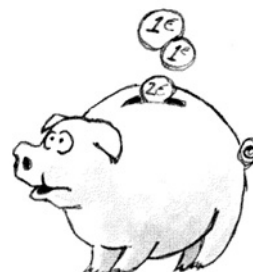
- 5 Ook Emma heeft € 25,-. Ze wil de laatste dag nog een keer met de huifkar mee. Wat kan ze dan verder nog kiezen?

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



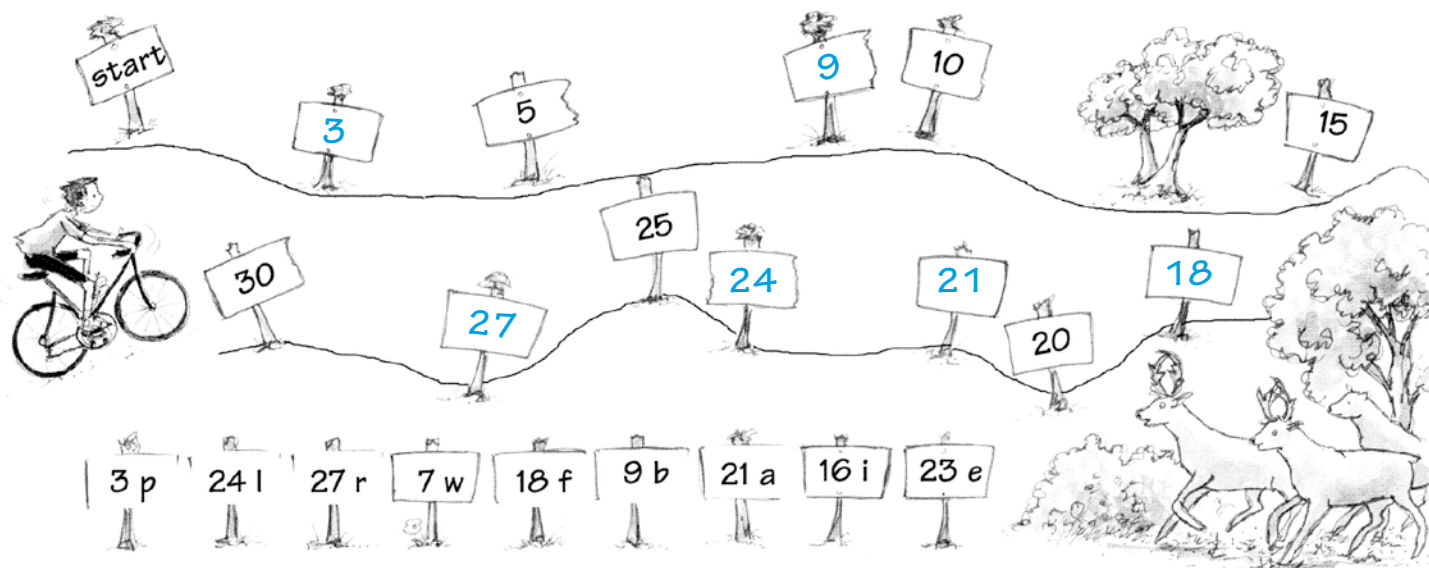
Wat hebben Emma en Liene genoten van hun vakantie!

Ze gaan vast sparen voor volgend jaar!



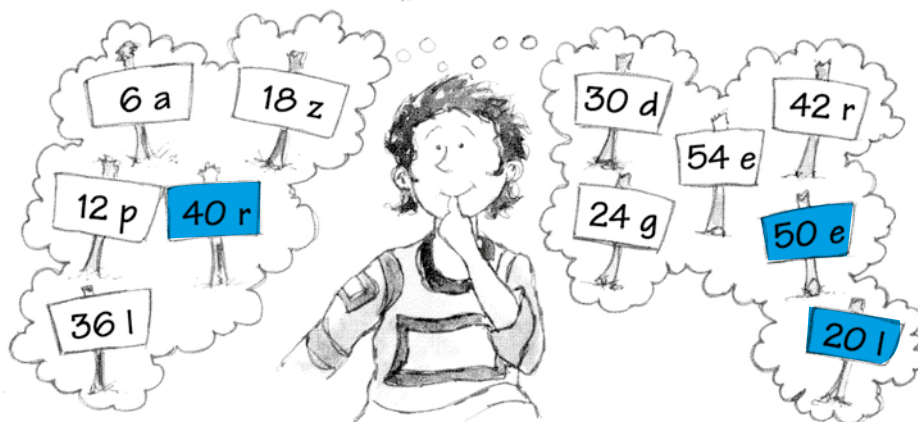
1 Kristel is een fanatieke wielrenster. Zodra ze kan, fietst ze de prachtigste routes.

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.



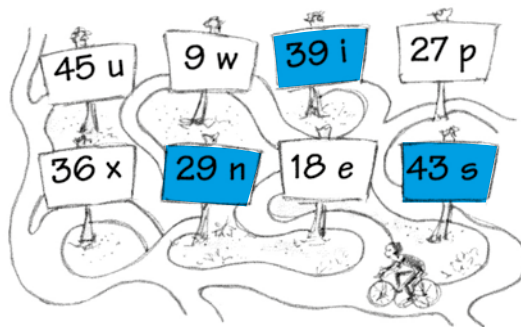
3 Kristel schrijft samen met Jeroen een brief naar de gemeente. Ze hebben voor fietsers een nieuwe route bedacht: de Berenroute. De tocht is 56 km lang. De gemeente wil die route echt gaan maken. Om de 7 km komt een paaltje. Kleur de goede paaltjes maar. Zet daarna de letters van de overgebleven paaltjes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



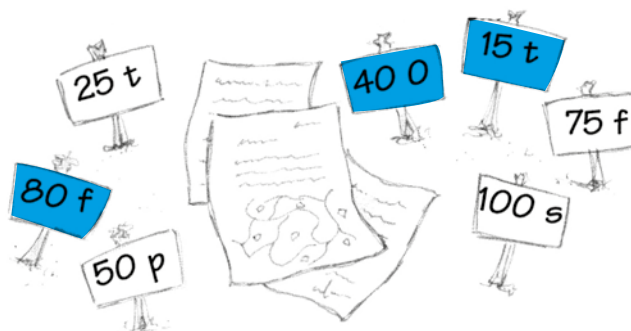
Wat denken Kristel en Jeroen?

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 nu de foute bordjes en vul 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 halfuur 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.

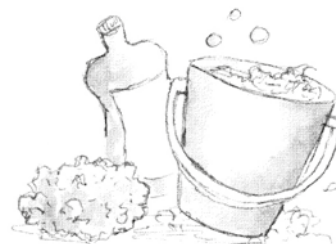
10.20 (m) 10.30 (p) 10.35 (o)

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)

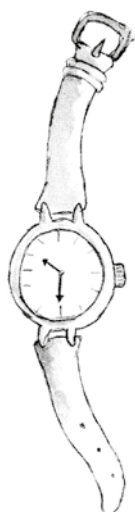
Wat moet Martijn zijn vriend Ashmir meegeven? Een

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.



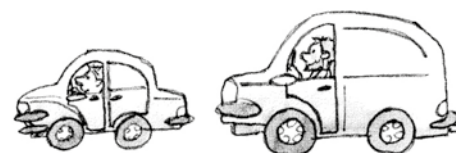
Paul	02.30 (v)	13.30 (h)	00.30 (p)
Ineke	07.08 (e)	19.08 (o)	08.07 (u)
Marieke	04.09 (r)	16.00 (e)	03.57 (k)
Ronald	08.14 (s)	07.06 (l)	02.57 (t)
Jennifer	13.00 (f)	15.03 (o)	15.28 (l)
John	15.28 (s)	16.29 (g)	16.32 (a)
Marco	12.57 (e)	13.57 (j)	13.06 (p)

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 hok1..... of6..... Renée zit in een hok met een even nummer.
Renée zit dus in hok6.....
- 2 Sam, de Deense Dog, blaft altijd naar Renée en zit daarom zo ver mogelijk van haar vandaan. Sam zit dus in hok1.....
- 3 Johnny, de Golden Retriever, heeft een hok dat 4 hoger is dan dat van Sam.
Johnny zit in1..... +4..... is hok5.....
- 4 Annoeska, de poedel, zit naast Zorba, de Bouvier. Dat zijn dus hok2..... en3..... of hok3..... en4.....
- 5 Miranda's hok heeft een hoger nummer dan Zorba of Annoeska. Dat is dus4.....
Miranda's hok en Annoeska's hok opgeteld, zijn samen 7. Dat is hok4..... en3.....



1 Sam	3 Annoeska	5 Johnny
2 Zorba	4 Miranda	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.



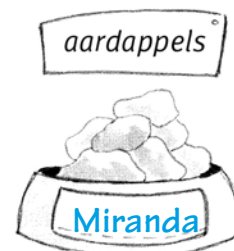
	bonsjo	leverpastei	alles	zangzaad	biefstuk	aardappels
Renée	ja	-	-	-	-	-
Annoeska	-	ja	-	-	-	-
Johnny	ja	ja	alles	ja	ja	ja
Sam	nee	ja	-	ja	-	-
Zorba	nee	nee	-	nee	ja	-
Miranda	-	nee	-	nee	nee	ja

- Zorba en Miranda lusten geen zangzaad en geen 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. Zet jij ze in de goede volgorde?



januari – 31	j	¹² a	n	u	a	r	² i						31
mei – 31	f	e	b	r	u	⁵ a	r	i		28			
juni – 30	m	a	a	⁹ r	t								31
december – 31	⁶ a	p	r	i	l							30	
juli – 31	m	e	i										31
september – 30	j	u	n	¹⁰ i								30	
oktober – 31	j	u	l	i									31
februari – 28	a	u	⁴ g	u	s	t	u	s					31
november – 30	s	e	⁸ p	⁷ t	e	m	b	e	r			30	
augustus – 31	o	k	³ t	o	b	e	r						31
april – 30	n	o	v	e	¹¹ m	b	e	r				30	
maart – 31	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?

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



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? 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 het jaartal 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, $24 : 4 = 6$



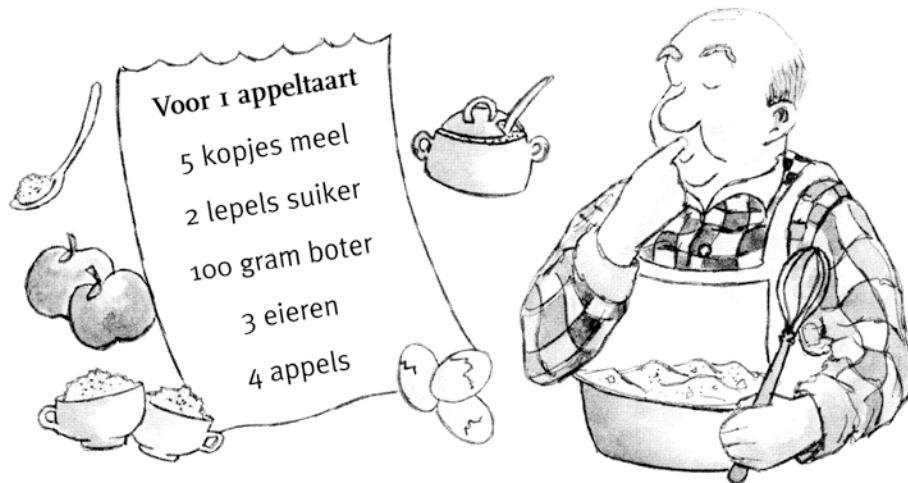
5 Nu over jezelf!

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. $5 \text{ kopjes is } 1 \text{ taart dus } 20 \text{ kopjes} : 5 = 4$ taarten

12 lepels suiker $12 : 2 = 6$

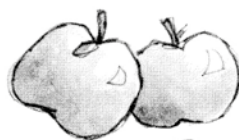
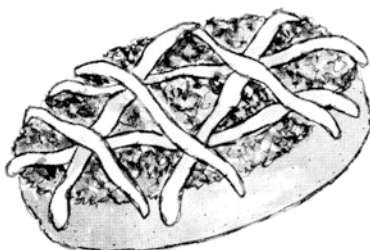
15 eieren $15 : 3 = 5$

22 appels $22 : 4 = 5 \text{ en } 2 \text{ appels over}$

350 gram boter $300 : 100 = 3 \text{ en } 50 \text{ gram over}$

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.



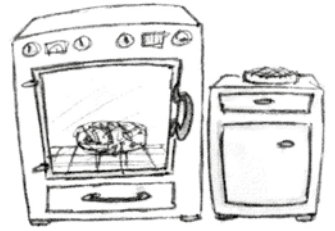
appeltaart	kopjes meel	lepels suiker	gram boter	eieren	appels
1	5	2	100	3	8
2	10	4	200	6	16
3	15	6	300	9	24
4	20	8	400	12	32
5	25	10	500	15	40
10	50	20	1000	30	80
15	75	30	1500	45	120
20	100	40	2000	60	160

Naam.....

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:



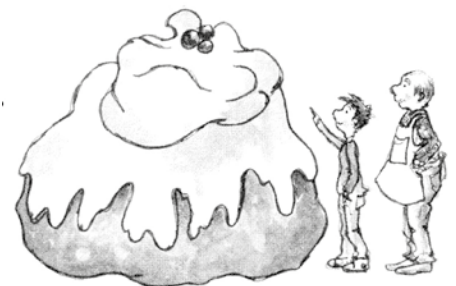
Deze week was er over: 9 kopjes meel, 6 lepels suiker, 300 gram boter, 8 eieren en 4 appels. Hoeveel appelkoekjes kan bakker Gerrit daarvan bakken?



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.



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:

$10 \times 10 = 100$

$5 \times 2 = 10$

$7 \times 6 = 42$

$9 \times 6 = 54$

$4 \times 5 = 20$

$7 \times 1 = 7$

$3 \times 2 = 6$

$8 \times 9 = 72$

$5 \times 7 = 35$

$7 \times 7 = 49$

$7 \times 9 = 63$

$10 \times 6 = 60$

$0 \times 8 = 0$

$8 \times 3 = 24$

$5 \times 8 = 40$

$4 \times 8 = 32$

$6 \times 8 = 48$

$8 \times 8 = 64$

$2 \times 1 = 2$

$5 \times 1 = 5$

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:

$10 \times 9 = 90$

$4 \times 9 = 36$

$8 \times 4 = 32$

$7 \times 0 = 0$

$3 \times 4 = 12$

$7 \times 8 = 56$

$9 \times 9 = 81$

$6 \times 3 = 18$

$4 \times 2 = 8$

$5 \times 10 = 50$

$3 \times 9 = 27$

$6 \times 4 = 24$

$7 \times 5 = 35$

$2 \times 5 = 10$

$8 \times 10 = 80$

$5 \times 5 = 25$

$9 \times 7 = 63$

$6 \times 7 = 42$

$6 \times 8 = 48$

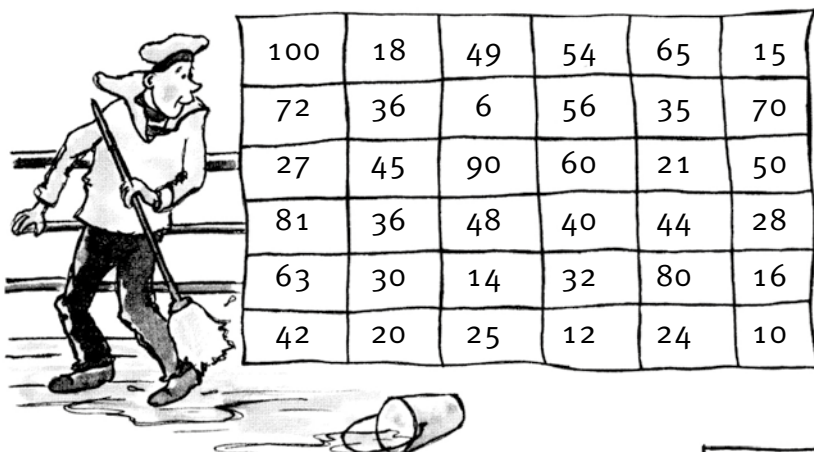
$10 \times 7 = 70$

Deze zeeslag wordt gewonnen door Kapitein José.

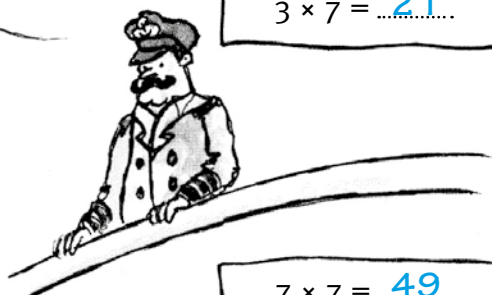
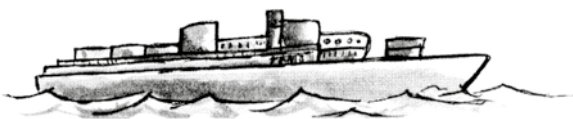
2 Speel je eigen zeegevecht!

Speel tegen de moeilijkste tegenstander: jijzelf. Teken eerst drie boten in het speelveld:

1 slagschip (vier vakjes), 1 kruiser (3 vakjes) en 1 torpedojager (2 vakjes). Je mag zelf kiezen hoe je de schepen in het veld zet: horizontaal, verticaal of diagonaal (= schuin).



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 Koningsdag. 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?



- 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 × 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 6 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, 1 x €0,10 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 $2 \times 8,30 = € 16,60$

drinken $2 \times 1,00 = € 2,00$

chips $2 \times 0,70 = € 1,40 +$

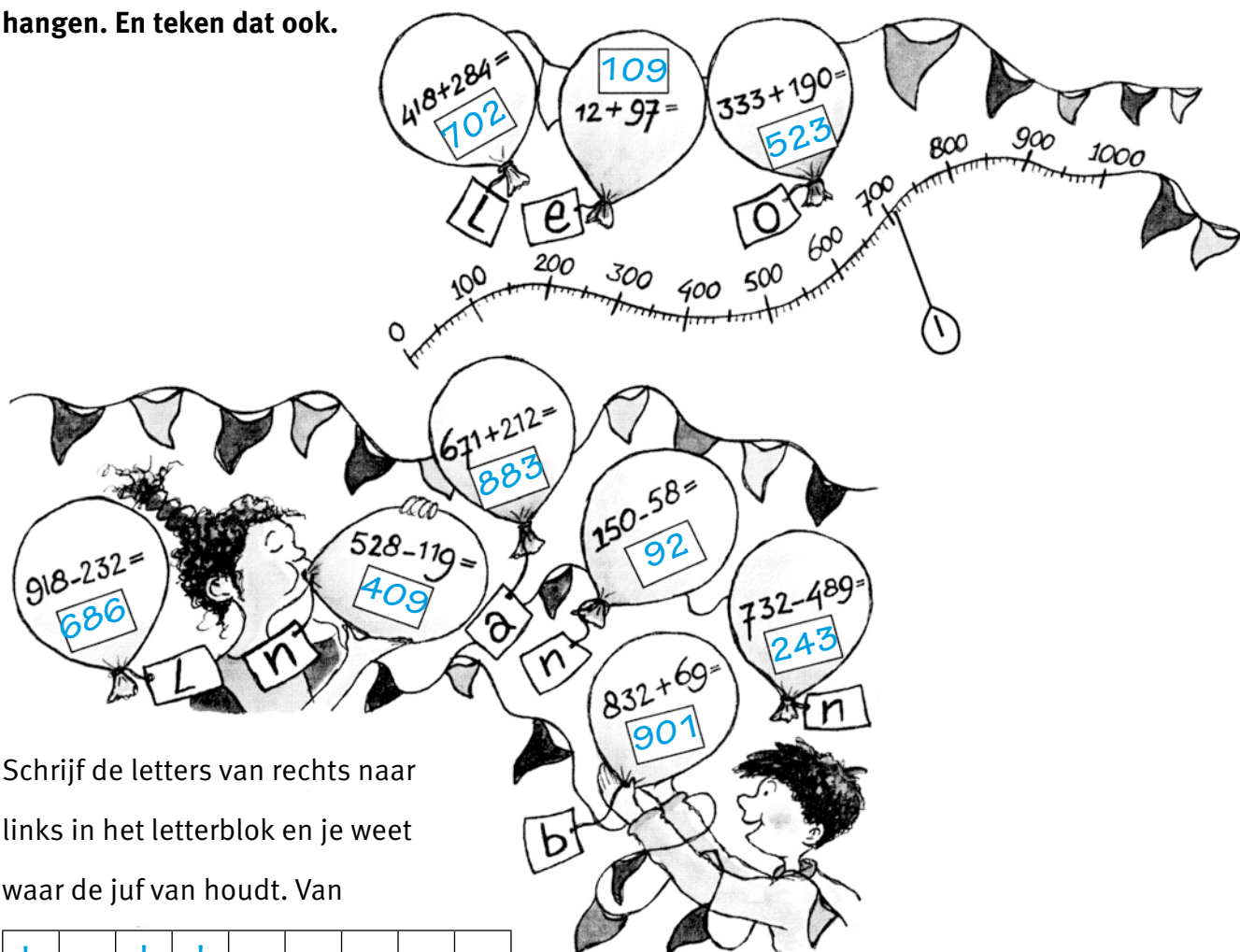
€ 20,00, dus ze komen nog €2,00 te kort.

Wat gaan Ymke en Rik doen?

Eigen invulling. Bijvoorbeeld: Ze gaan buitenspelen, ze vragen ieder aan
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.



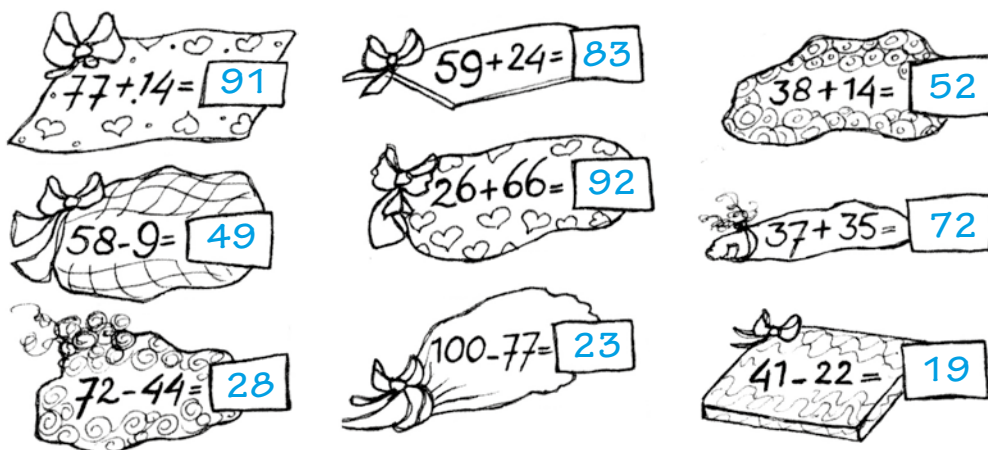
Schrijf de letters van rechts naar links in het letterblok en je weet waar de juf van houdt. Van

b	a	i	i	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



- 91 bioscoopkaartjes
- 86 fietstassen
- 19 cd
- 92 chocolade
- 49 autowasbeurt
- 23 bloemen
- 28 zeep
- 52 parfum
- 83 verjaardagskaart
- 72 balpen



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

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



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

Wat gaan ze doen?

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?



$$966 - 676 = 290 \text{ punten.}$$

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) +

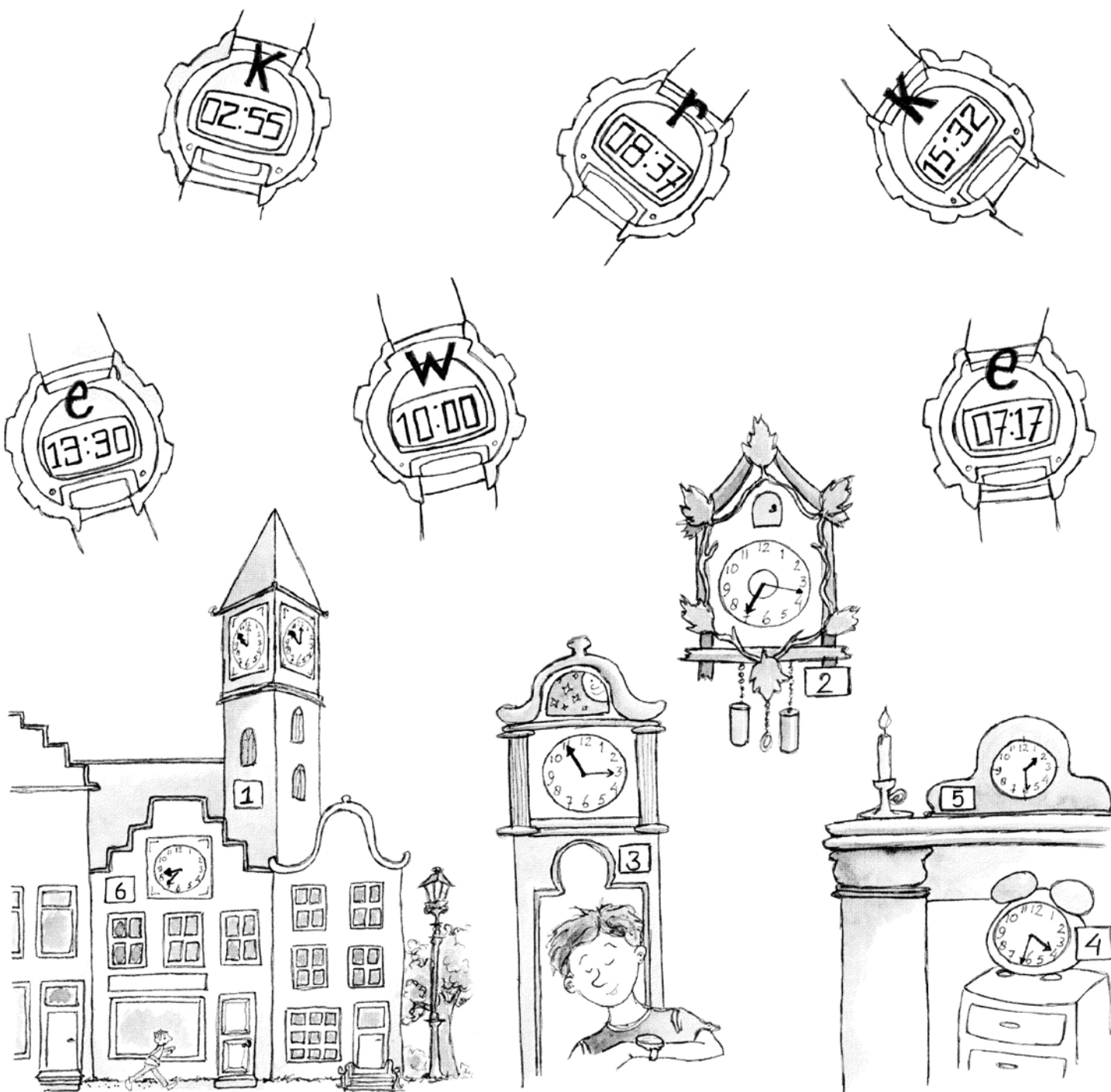
160 (buitenspelen) +

170 (tekenen)



1 Rutger heeft een prachtig horloge gekregen. Zo eentje zonder wijzers, maar met getallen: een digitaal horloge. Overal waar hij een klok ziet, vergelijkt hij de tijden.

Welke horen bij elkaar? Zet de letter van het horloge in het letterblok.



Rutger wordt 's morgens wakker van de

1	2	3	4	5	6
w	e	k	k	e	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.



1 Mam, breng je me naar school?



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

6 Waarom moet ik altijd zo vroeg opstaan?



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



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



4 Met oudjaar mag ik altijd laat naar bed.

Bel 112, als elke

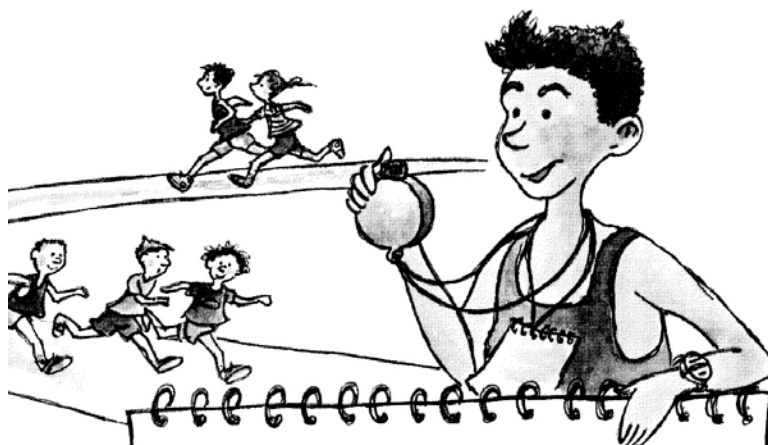
1	2	3	4	5	6	7
s	e	c	o	n	d	e

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



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



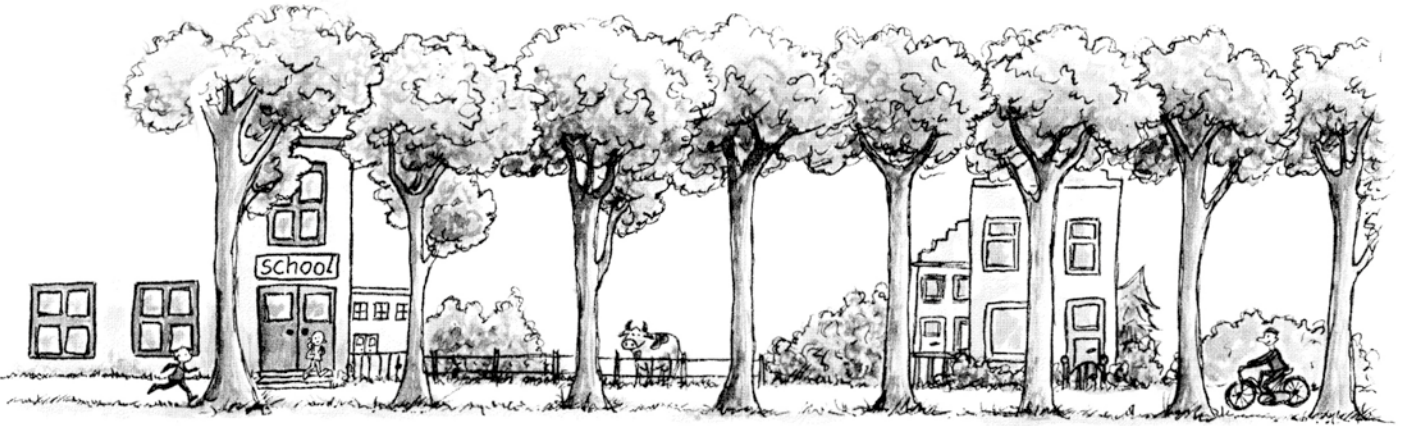
Zet nu de 1^e letter van de acht snelste lopers achter elkaar in het letterblok. De snelste als eerste.

Dan weet je dat de wedstrijd plaatsvond op een goed

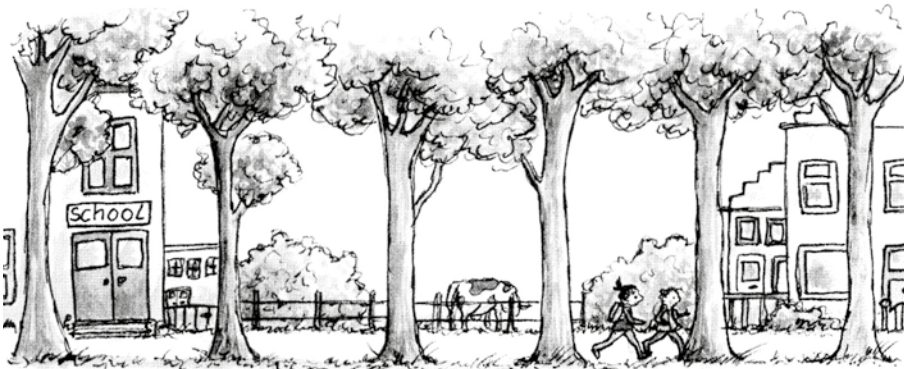
1	t	2	i	3	j	4	d	5	s	6	t	7	i	8	p
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

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



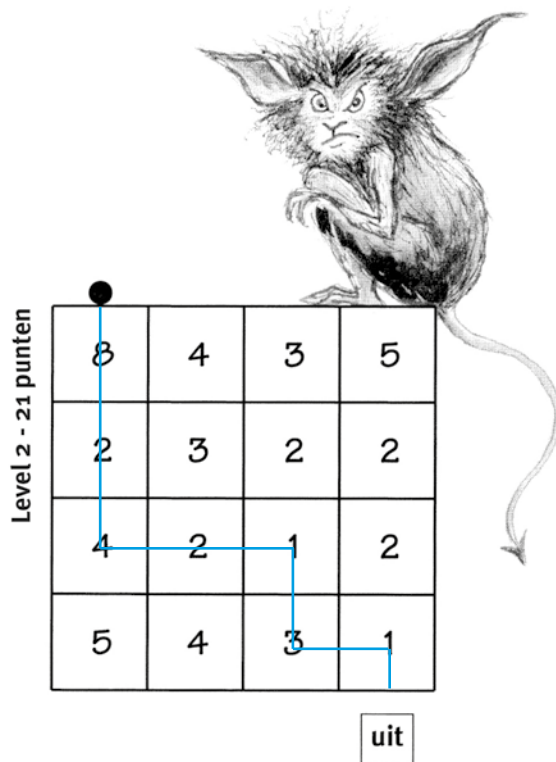
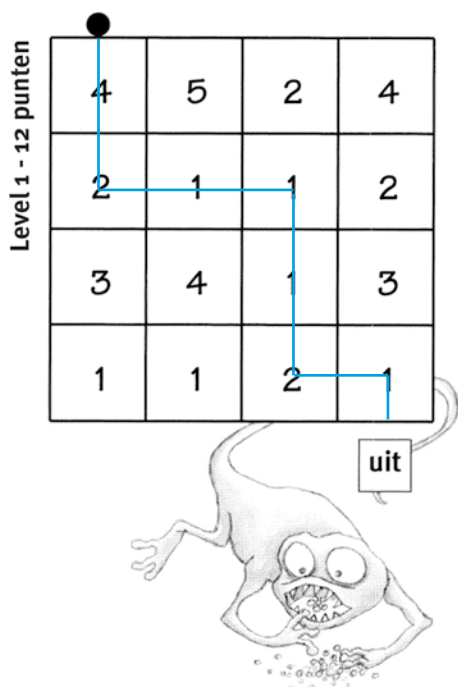
3 Van school naar het huis van Chris staan precies 6 bomen. De eerste staat voor school, de laatste voor het huis van Chris. Chris zegt dat ze over de wandeling 2 minuten doen. Maar thuis blijkt dat ze er 1 minuut en 40 seconden over gedaan hebben. Toch zijn ze niet sneller gaan lopen. Hoe zit dat? Tip: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



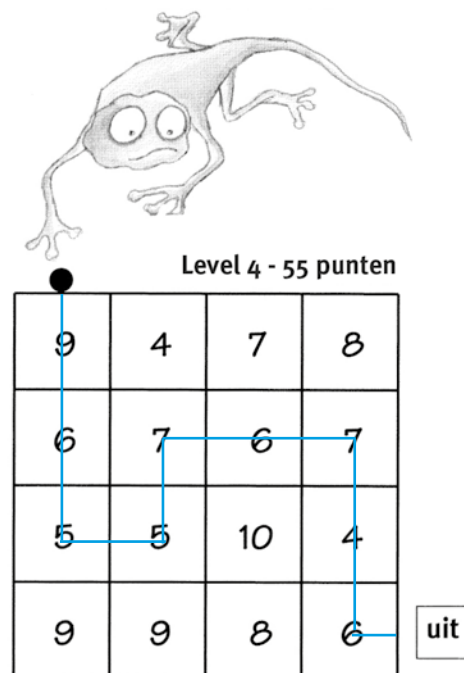
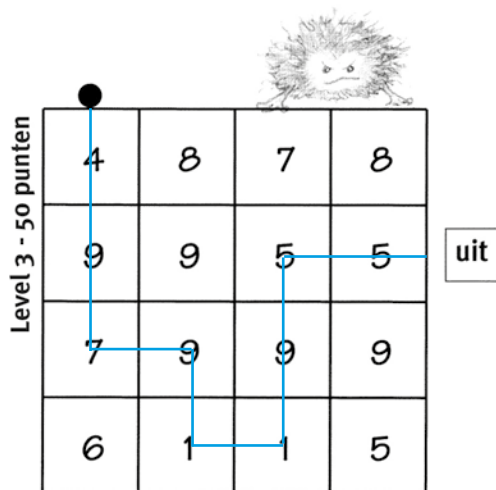
Je moet niet niet het aantal bomen tellen -6- maar het aantal afstanden -5-
dan krijg je $5 \times 20 \text{ seconden} = 100 \text{ seconden} = 1 \text{ minuut en } 40 \text{ seconden}$.

1 In het Hap-Slik-Weg-spel moet je een monstertje te eten geven. Maar hoeveel? Precies zoveel als erbij 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!



Naam.....

Je bent nu al bij level 5 van het spel.

Level 5 - 105 punten

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

uit

Level 6 - 130 punten

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

uit

Tel maar weer handig samen. Opnieuw met extra bochten!

Level 7 - 150 punten

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

uit

Level 8 - 200 punten

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 tafel, de stoelen en de kasten moeten dan elk een andere kleur krijgen. Dus geen rood.

Floor zegt: 'Er zijn 6 manieren.' Gravin Fleurtje denkt daarover na en maakt een schema.

Vul dat maar verder in.



<i>Rode Kamer</i>	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

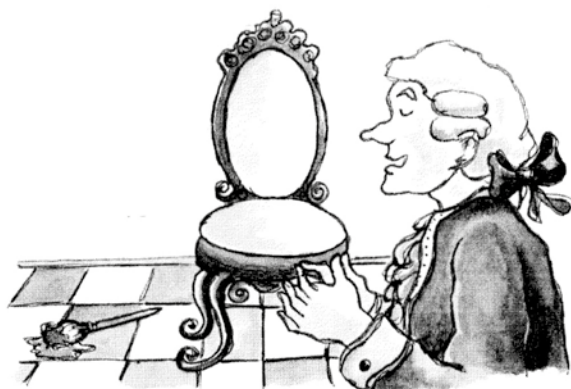
- 2 Kijk naar de tabel. Kan gravin Fleurtje een gele tafel krijgen?

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 heeft4..... ×6..... =24..... mogelijkheden.

Naam.....

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

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

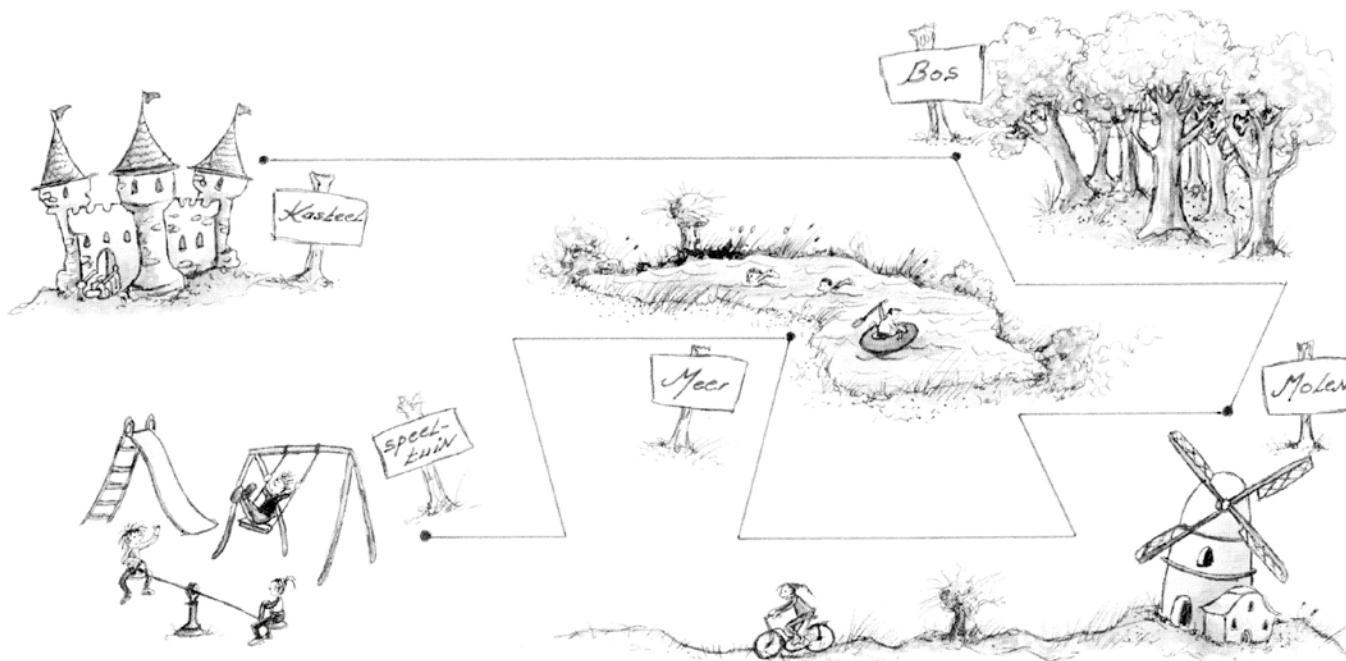
- 6 De schilders gaan hard aan het werk.

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	ge	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

1 Selma en Melek zetten een fietsspeurtocht uit.



De afstand van het kasteel naar het bos is10..... 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.



10 km ☒ w

11 km ☐ m



9 km ☐ h

8 km ☒ e



12,5 km ☐ m

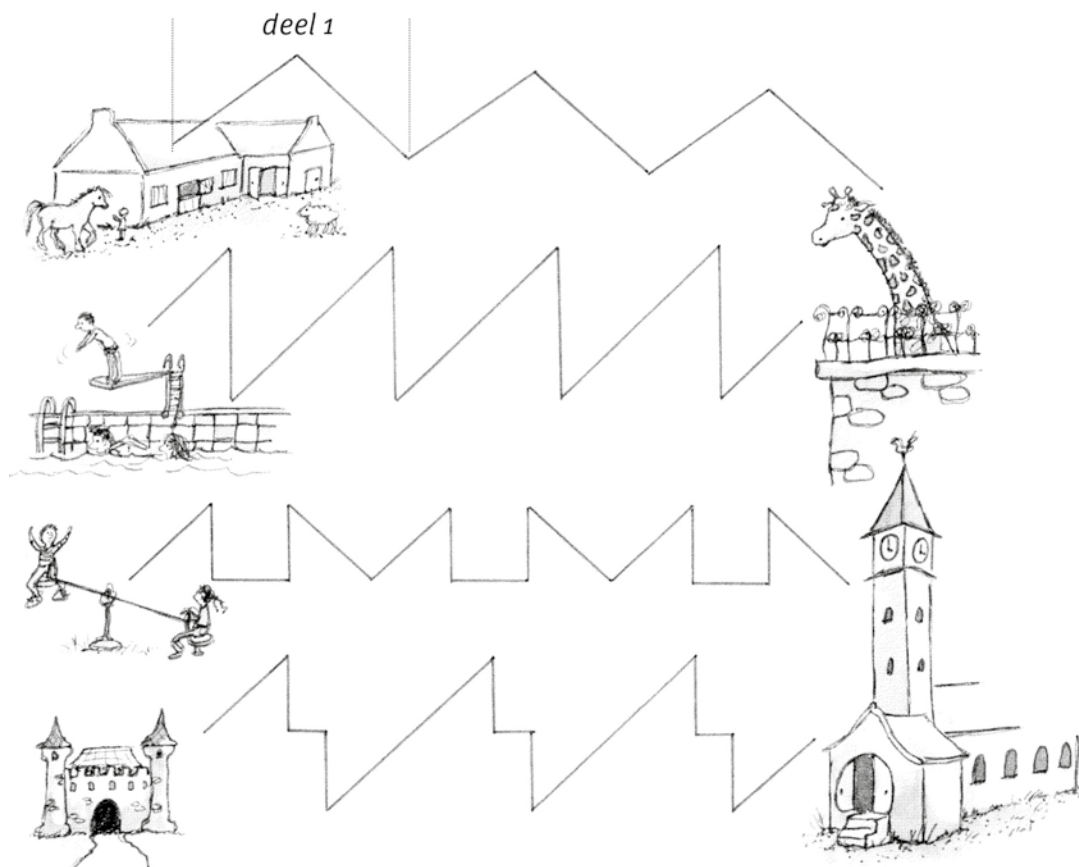
13 km ☒ g



9 km ☒ w

9,5 km ☐ o

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



kinderboerderij – dierentuin

Deel 1 is 4 km. Deze route is dus3..... ×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

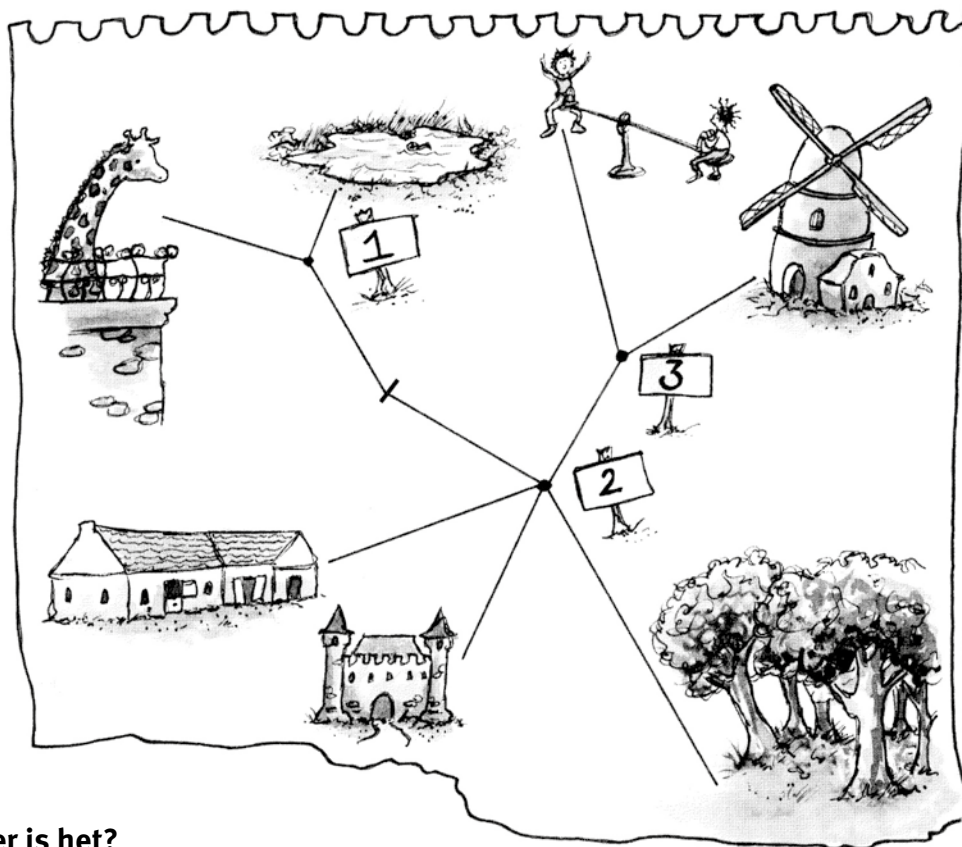
w	e	g	w	ij	z	e	r
---	---	---	---	----	---	---	---

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 km

molen – 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

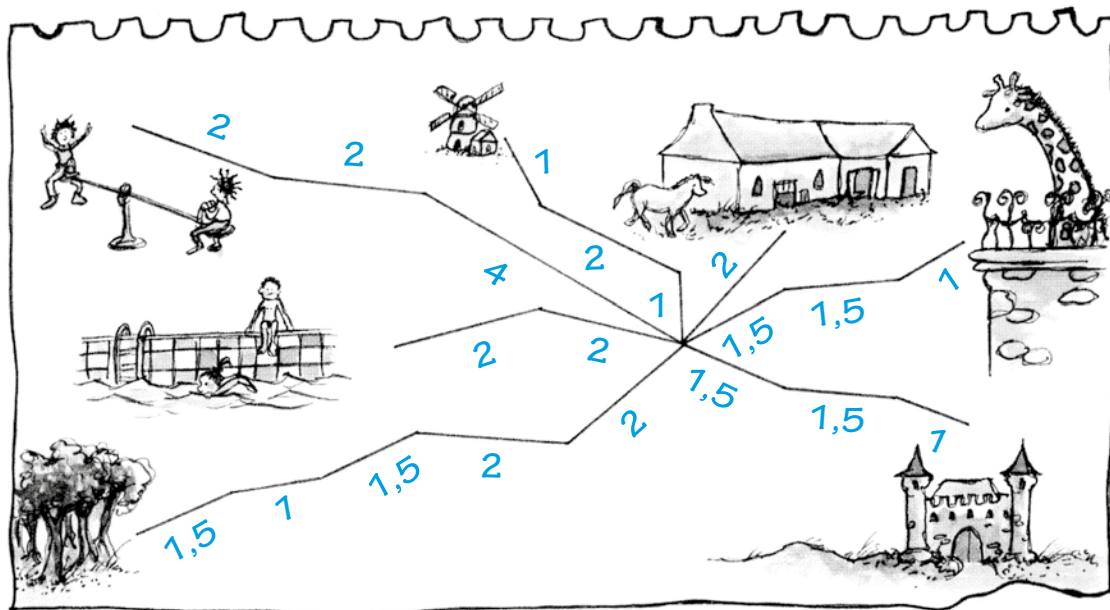


2 Hoever is het?

meer – kasteel = 8 km
 kasteel – dierentuin = 9 km
 bos – kasteel = 7 km
 meer – bos = 10 km
 molen – bos = 8.5 km

speeltuin – molen = 5 km
 molen – boerderij = 7 km
 speeltuin – boerderij = 8 km
 speeltuin – bos = 9.5 km
 meer – boerderij = 8.5 km

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



ja nee

Van de molen is het 8 km naar de dierentuin.

☒ b ☐ g

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

☒ r ☐ a

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

☐ r ☒ a

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

☐ d ☒ v

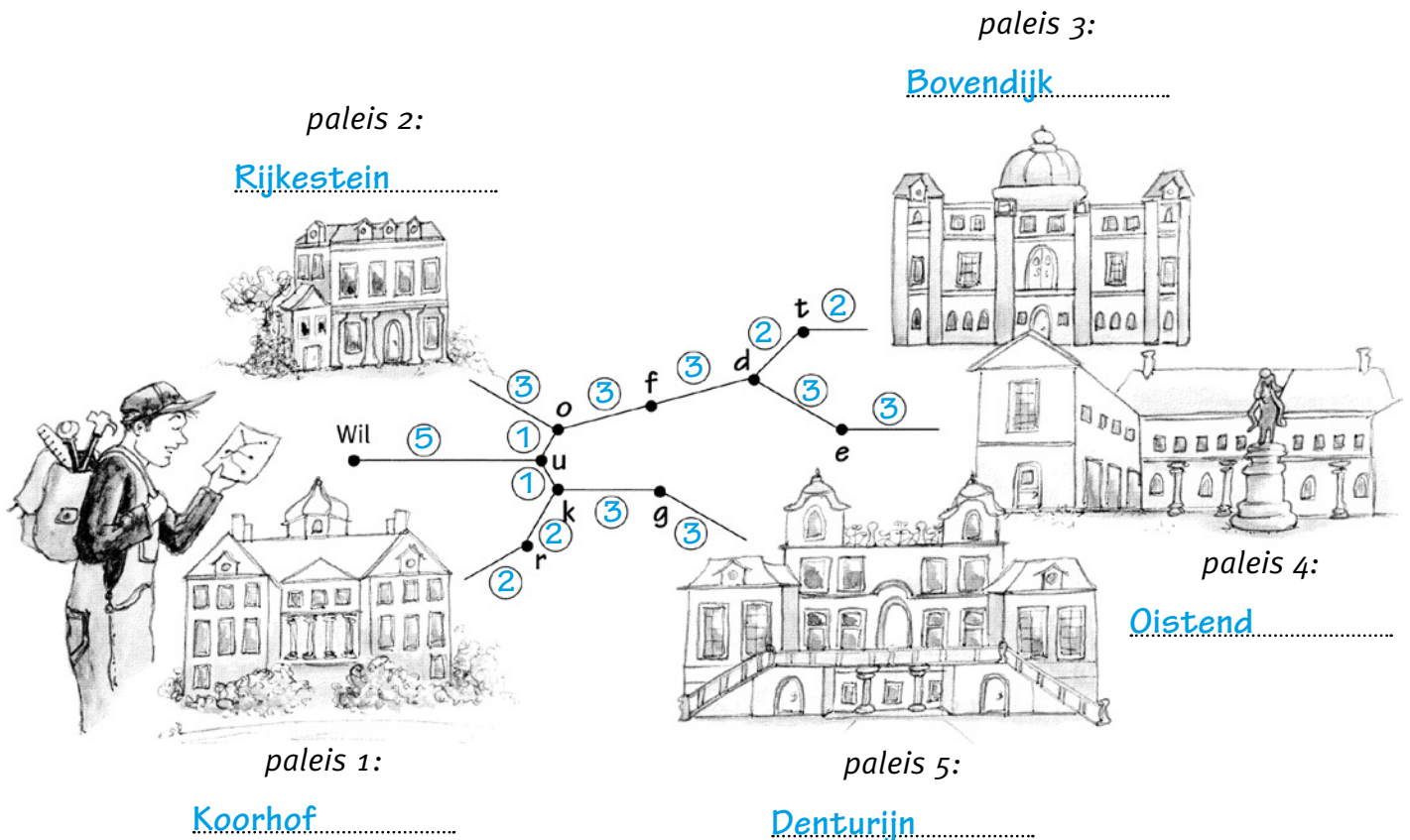
Van de molen naar de dierentuin is net zo ver als naar het zwembad.

☒ o ☐ e

Welke letters heb je gekleurd? Zet die letters in het letterblok achter elkaar. Wat lees je?

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.

Meet de afstanden op en schrijf ze in de lege rondjes.

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

paleis4.....

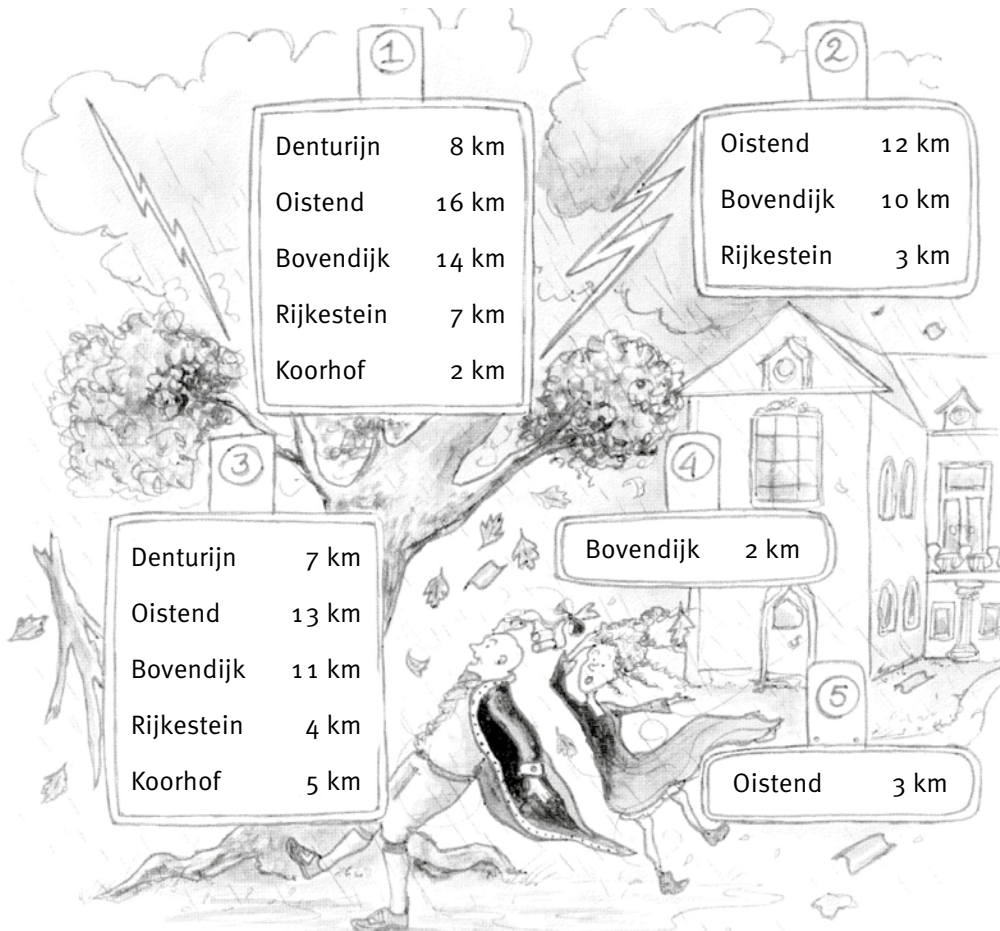
Welke paleizen liggen over de weg het verst van elkaar af?

paleis4..... en5.....

Welke paleizen liggen over de weg het dichtst bij elkaar?

paleis1..... en2.....

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



Dit zijn de borden van de

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

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

paleis 1	k	o	o	r	h	o	f	
paleis 2	r	ij	k	e	s	t	e	i
paleis 3	b	o	v	e	n	d	ij	k
paleis 4	o	i	s	t	e	n	d	
paleis 5	d	e	n	t	u	r	ij	n



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

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

 route.

- 1 Juf Hanna van basisschool 'De Bolderbak' gaat verhuizen met haar groep van 23 kinderen. Ze gaan naar een bijgebouw verderop in de stad.

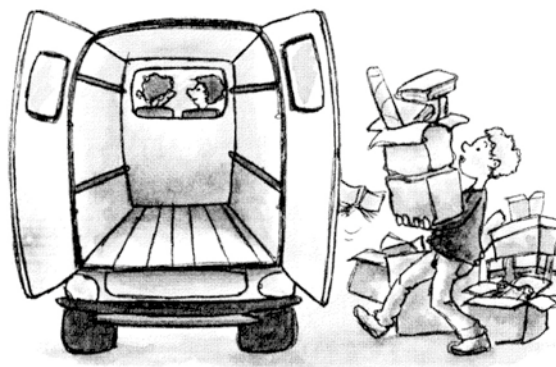
Juf Hanna heeft een busje gehuurd.

Vul de maten van de bus maar in.

hoogte 1 meter + 50 cm = 150 cm

diepte 2 meter + 40 cm = 240 cm

breedte 1 meter + 70 cm = 170 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.

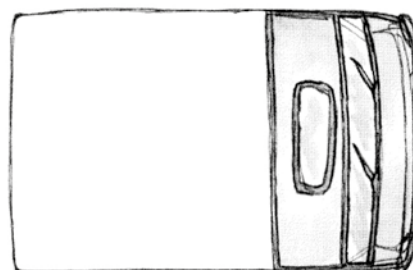
	<i>ik denk</i>	<i>ik meet</i>
<i>lengte</i>	 cm	<u>70</u> cm
<i>breedte</i>	 cm	<u>40</u> cm
<i>hoogte</i>	 cm	<u>65</u> cm



- 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 × 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.

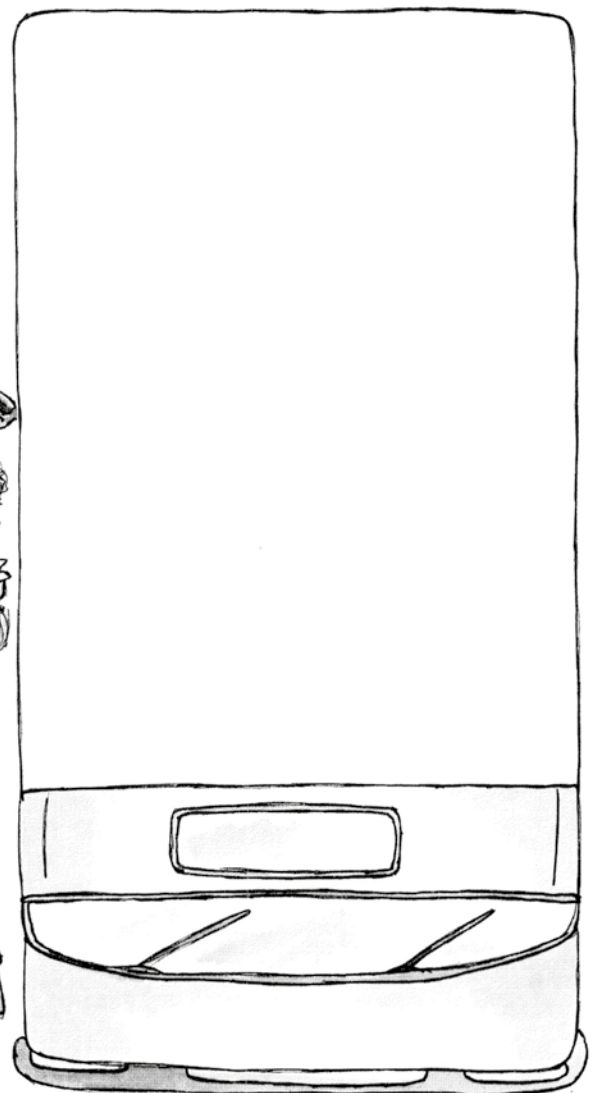
- 7** Bekijk je stoeltje en meet het. Meet de hoogte tot aan de zitting.

Klopt je antwoord van vraag 6?

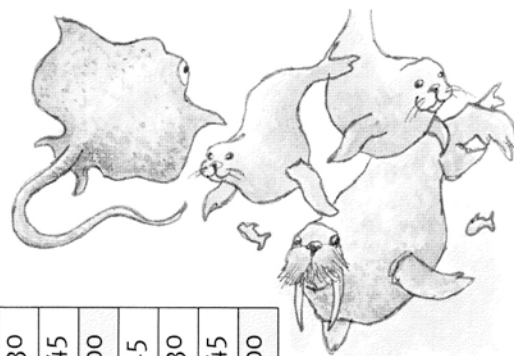
Ja / nee.

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

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

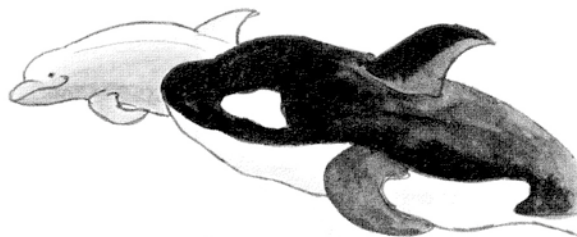


Bart en Maartje gaan een dagje naar Waterland. Daar valt een hoop te beleven: klappende zeehonden, springende dolfijnen, prachtige orka's en griezelige haaien. Hieronder zie je het voederschema.



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

x = voederen o = voederen met praatje door de verzorgers



1 De kinderen zijn er om 9.40 uur.

Zijn ze op tijd voor de eerste voedertijd?

Ja, die begint pas om10.00..... uur.

Hoe laat is de eerste voedertijd met een praatje? Om11.00..... uur

2 De kinderen kijken op het voederschema.

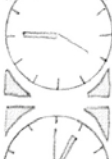
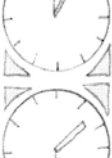


Dezeehonden..... worden het vaakst gevoederd,7..... keer per dag.

Dewalrussen..... enpijlstaartroggen.....

worden het minst gevoederd, namelijk2..... 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 voederschema. Kleur het rondje als een uitspraak klopt.

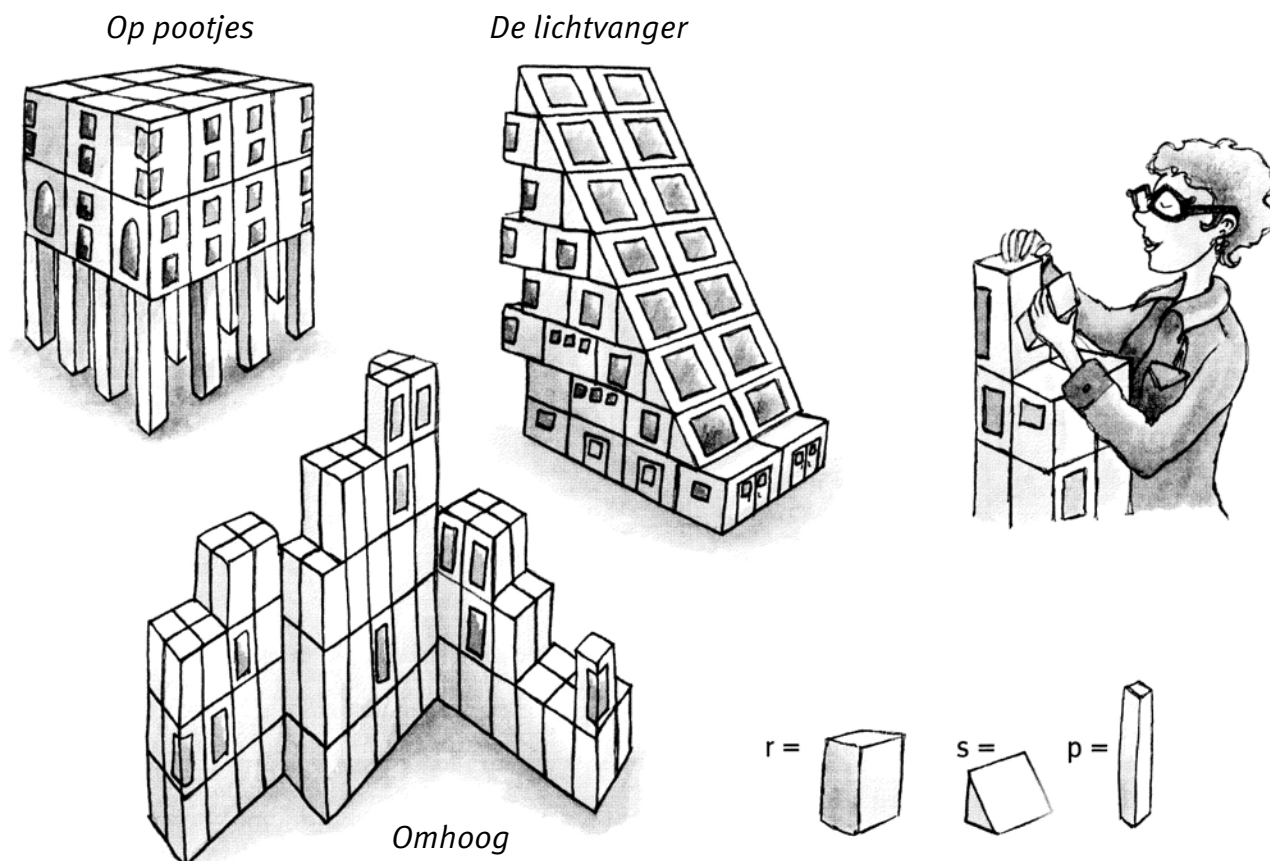


- ☐ Als we om 15.00 uur in het park zijn, kunnen we nog alle praatjes horen.
- ☒ De haaien krijgen altijd tegelijk met andere dieren te eten.
- ☒ Tussen 12.00 en 15.00 uur wordt er elk halfuur ergens gevoederd.



- ☐ 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.



1 Kantoorgebouw 'Omhoog'.

Je ziet dat de begane grond van 'Omhoog' bestaat uit30..... p-blokjes.

De hoogste verdieping van 'Omhoog' telt3..... p-blokjes.

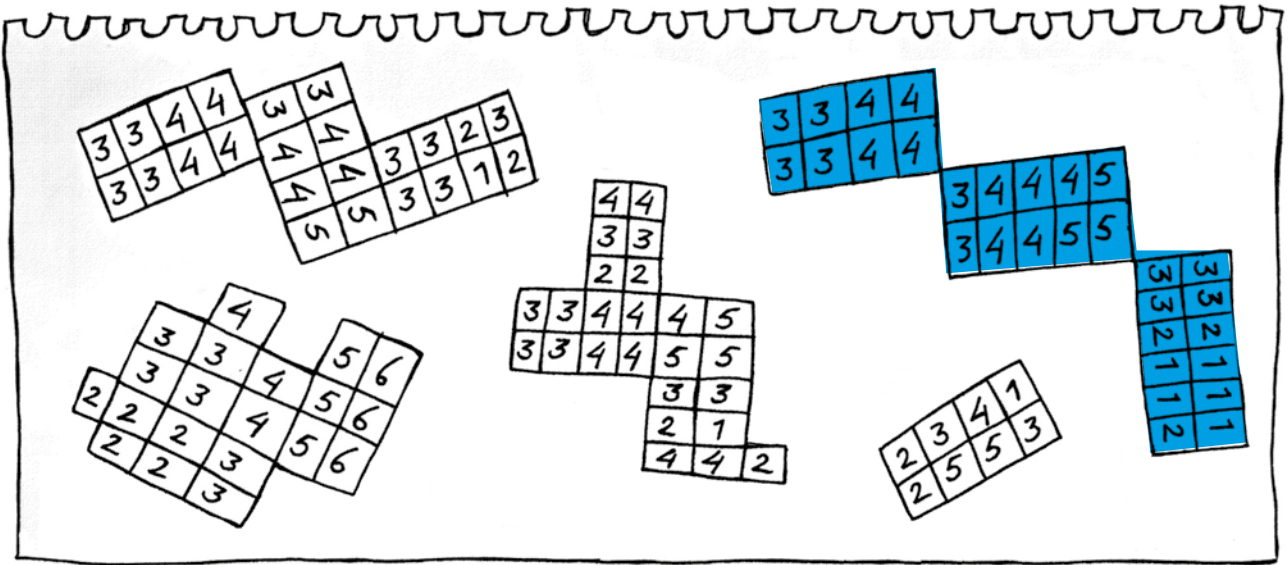
2 Kantoorgebouw 'Op pootjes'.

'Op pootjes' telt24..... r-blokjes en staat op16..... pilaren.

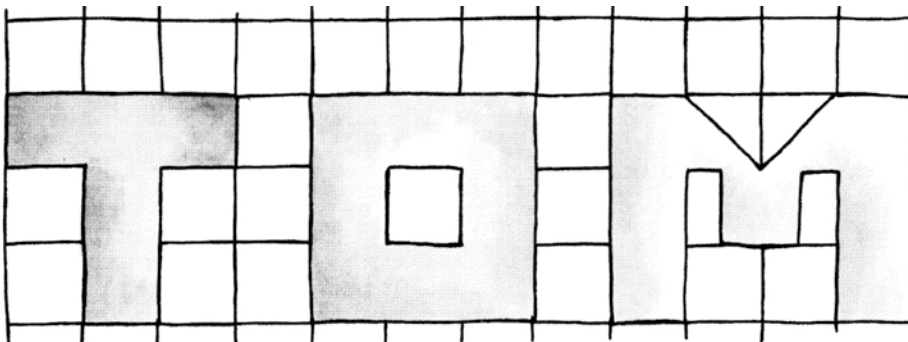
3 Kantoorgebouw 'De lichtvanger'.

'De lichtvanger' bestaat uit8..... verdiepingen met r-blokjes en heeft14..... s-blokjes.

- 4



- 5



Hoeveel blokjes gebruikte Indra? 20 r-blokjes en 2 s-blokjes.

- 6

--

Hier zie je puzzelrondjes. In het midden staat een getal.

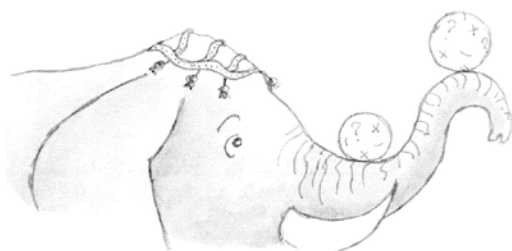
Met 2 van de 4 getallen eromheen kun je het getal in

het midden maken. Schrijf op welke opgave je

gemaakt hebt. Het kunnen optelsommen zijn,

aftreksommen of keersommen.

Deelsommen zitten er niet bij.



Zet de letter van het kleinste getal altijd voorop bij

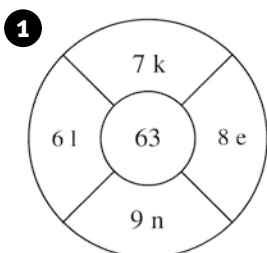
optellingen en keersommen. De keersom bij het eerste

puzzelrondje is $7 \times 9 = 63$. De 7 is het kleinste getal dus

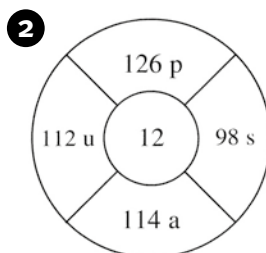
de letter daarbij komt als eerste. Dat is de *k*. En de

tweede letter staat bij de 9. Dat is de *n*. Die komen in het

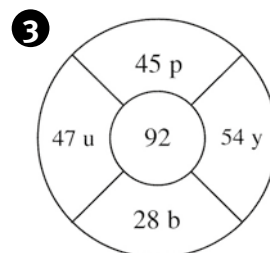
letterblok te staan. Ga zo verder.



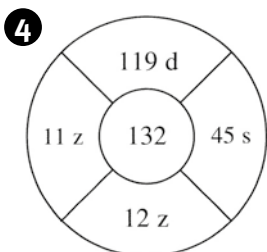
$7 \times 9 = 63$



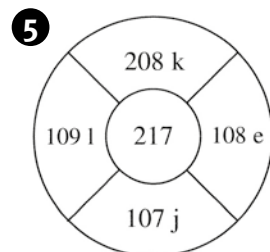
$126 - 114 = 12$



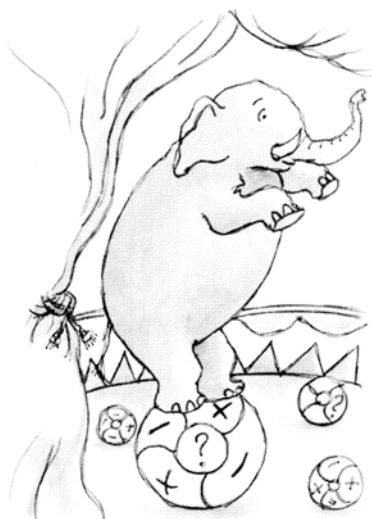
$45 + 47 = 92$



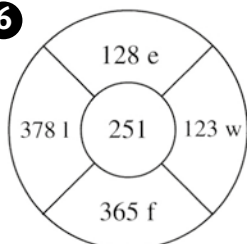
$11 \times 12 = 132$



$108 + 109 = 217$

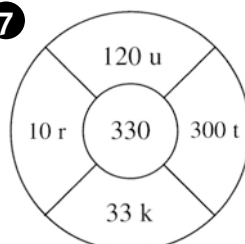


6



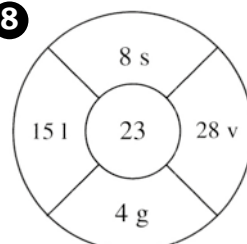
$$123 + 128 = 251$$

7



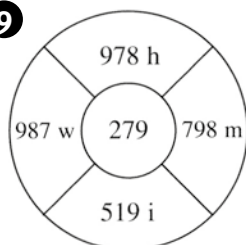
$$10 \times 33 = 330$$

8



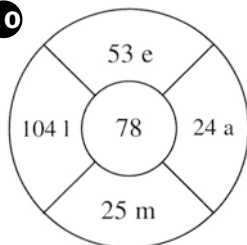
$$8 + 15 = 23$$

9



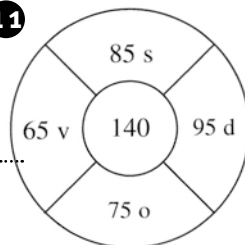
$$798 - 519 = 279$$

10



$$25 + 53 = 78$$

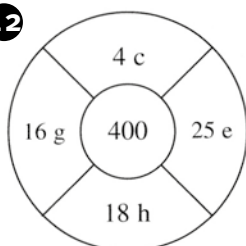
11



$$65 + 75 = 140$$

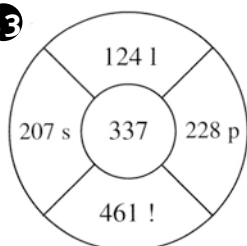


12



$$16 \times 25 = 400$$

13



$$461 - 124 = 337$$

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	;	16	s	17	l	18	i	19	m	20	m	21	e	22	v	23	o	24	g	25	e	26	l	27	!
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

Bij deze puzzelkristallen kun je een optelsom of keersom 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	

$$42 + 49 = 91$$

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

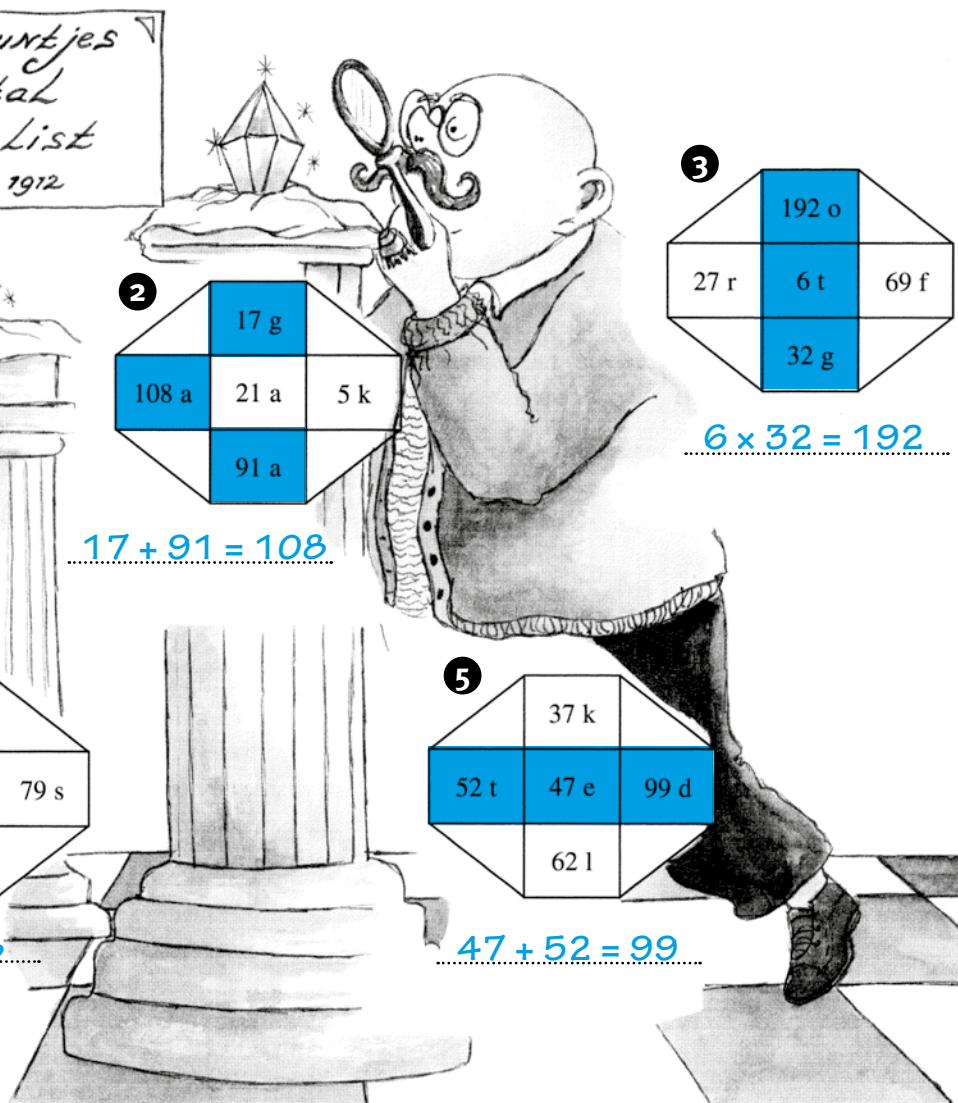
	88 m	
8 e	89 b	79 s
	11 d	

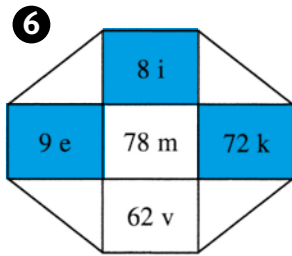
$$8 \times 11 = 88$$

5

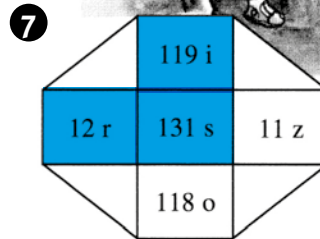
	37 k	
52 t	47 e	99 d
	62 l	

$$47 + 52 = 99$$

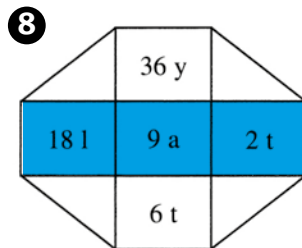




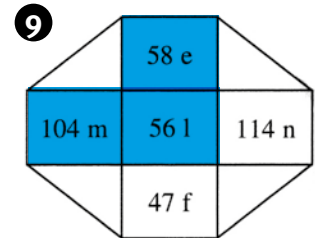
$8 \times 9 = 72$



$12 + 119 = 131$



$2 \times 9 = 18$



$56 + 58 = 114$

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.

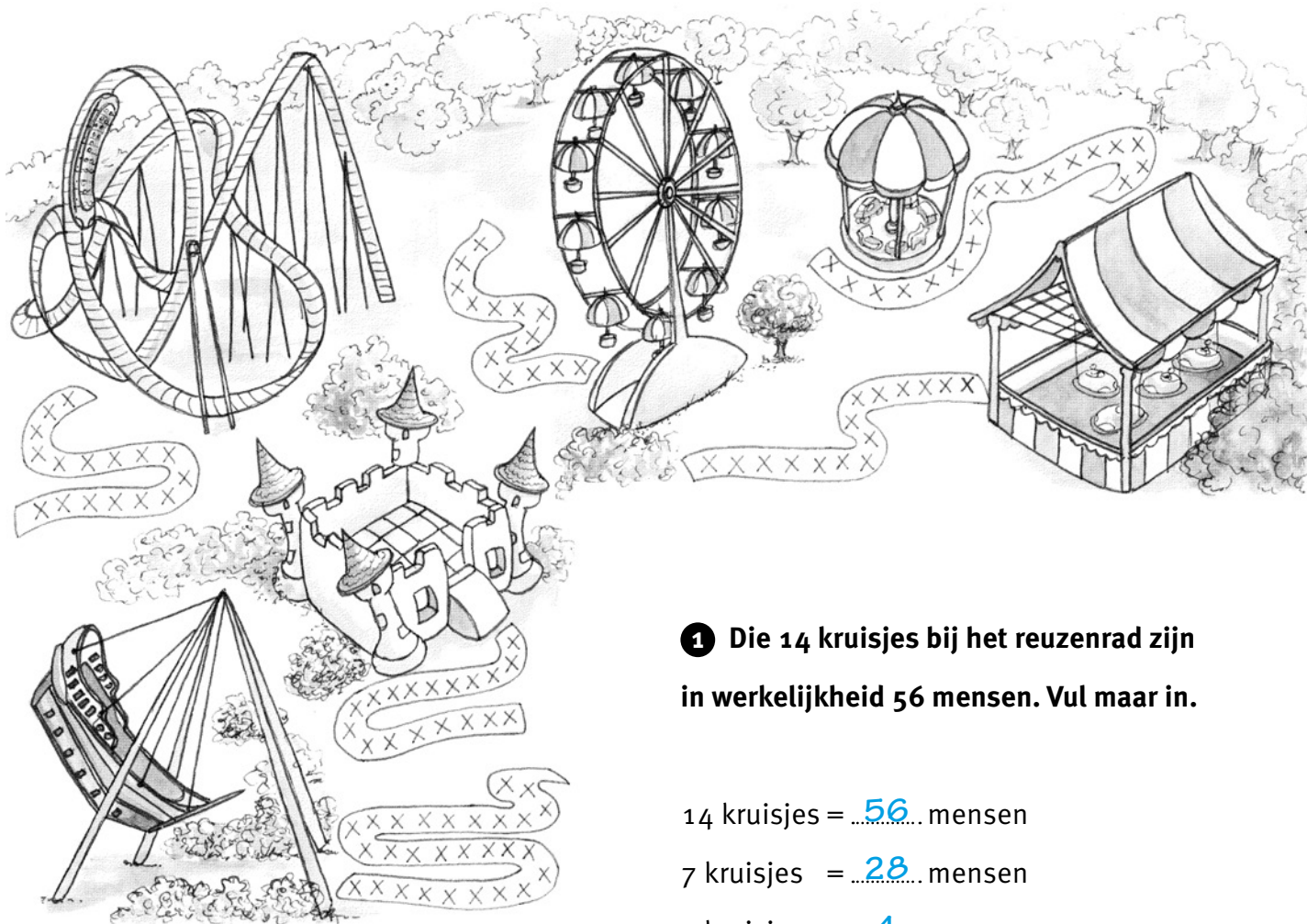
¹ h ² e ³ t ⁴ g a a t g o e d

⁵ m ⁶ e t d i e

⁷ k ⁸ r i s ⁹ t a l l e n



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.



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

14 kruisjes = 56 mensen

7 kruisjes = 28 mensen

1 kruisje = 4 mensen

5 kruisjes = 20 mensen

16 kruisjes = 64 mensen

9 kruisjes = 36 mensen

50 kruisjes = 200 mensen

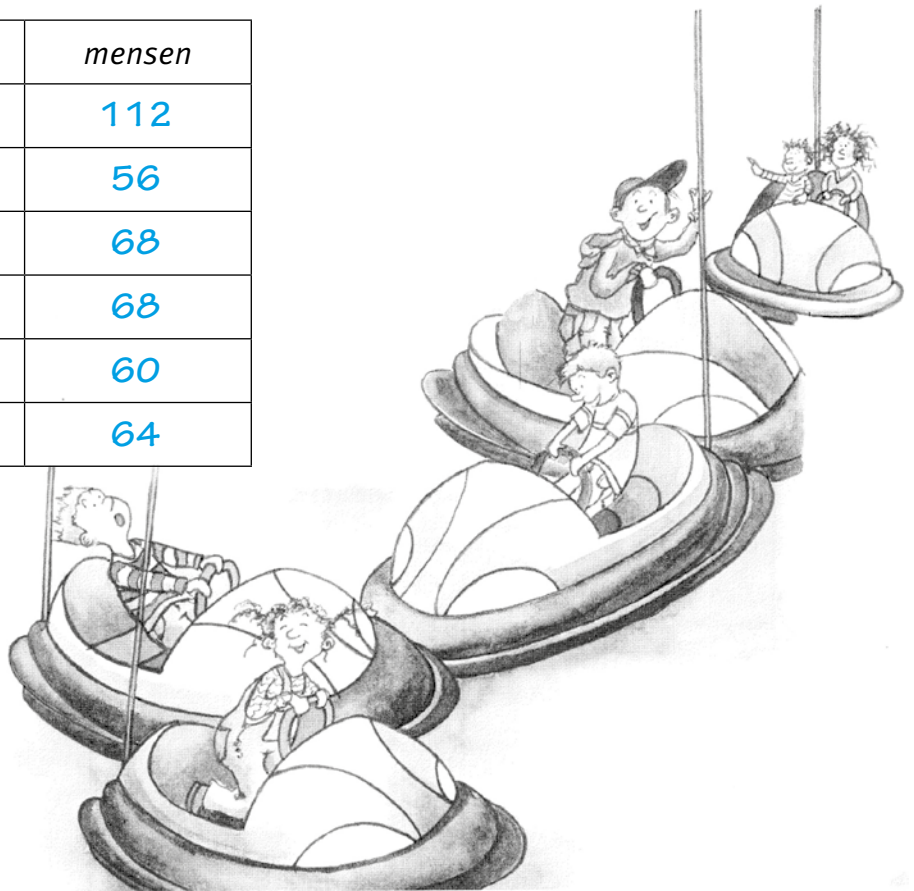
25 kruisjes = 100 mensen

2 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.....



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

	<i>wachtende mensen</i>	<i>aantal mensen per ronde</i>	<i>aantal rondes 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

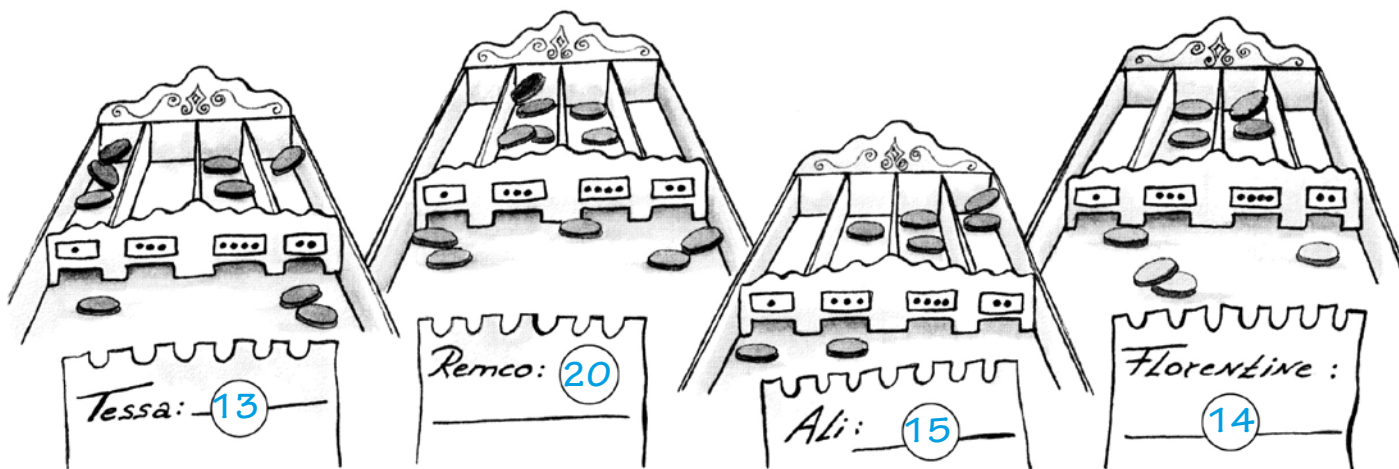
Dus waar ben je het snelst aan de beurt? Vul dat in het letterblok in.

a c h t b a a n

Past het? Heel goed!

❶ Tessa organiseert een sjoelwedstrijd. Vier kinderen kregen al een beurt.

Hoeveel punten heeft iedere speler in de eerste ronde gescoord?



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

Je hebt eigenlijk $1 + 2 + \dots + 3 + \dots + 4 = 10$ punten. Die punten verdubbelen als je in elk vak een schijf hebt. Dan heb je dus: $2 \times 10 = 20$ 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? $4 \times 20 = 80$ punten.

❸ 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

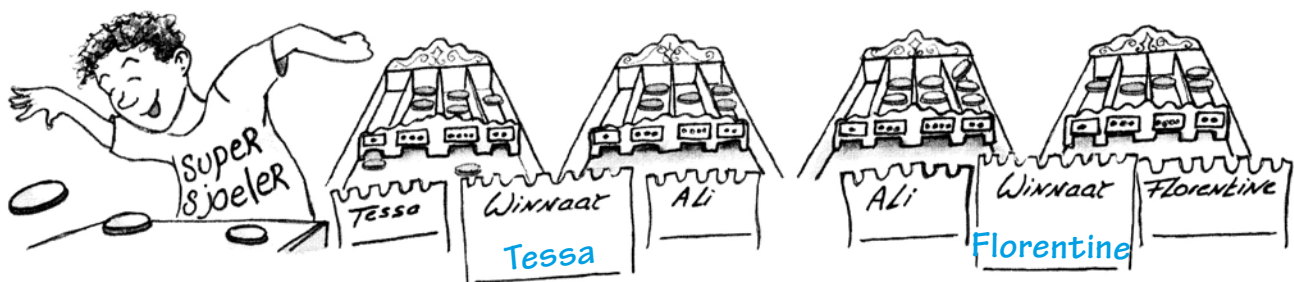
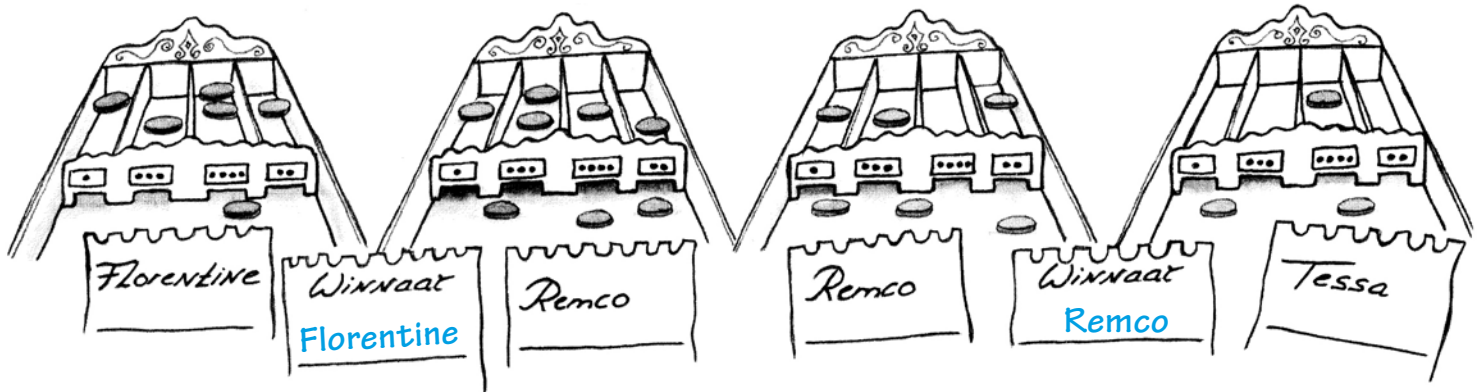
Ali op de 1

Florentine op de 4



- 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.



	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			

De winnaar is Ali.....

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.

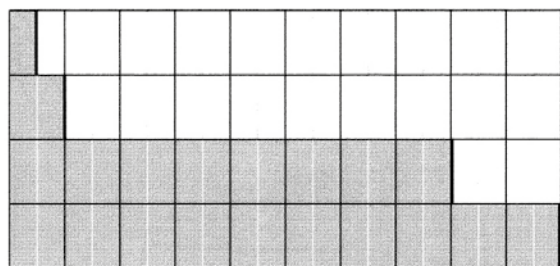
Waar horen die?

Fam. Brand 10 punten

Fam. Elk 100 punten

Fam. Maas 5 punten

Fam. Sleddens 80 punten



Familie **Maas**

Familie **Brand**

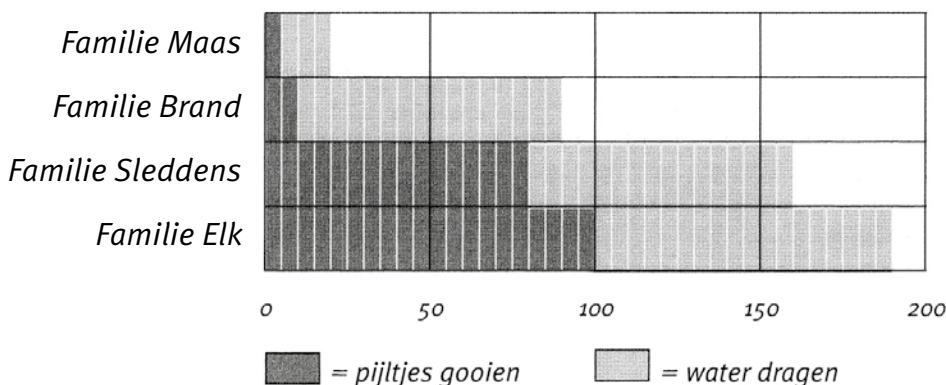
Familie **Sleddens**

Familie **Elk**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

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

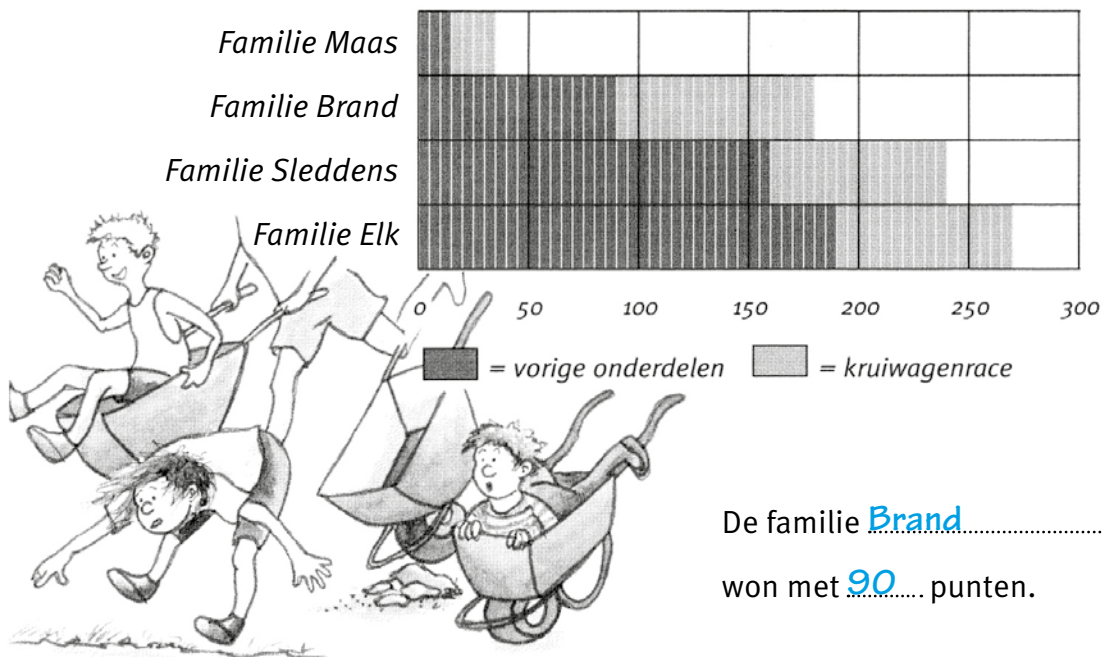
Familie Brand **90**..... punten

Familie Elk **190**..... punten

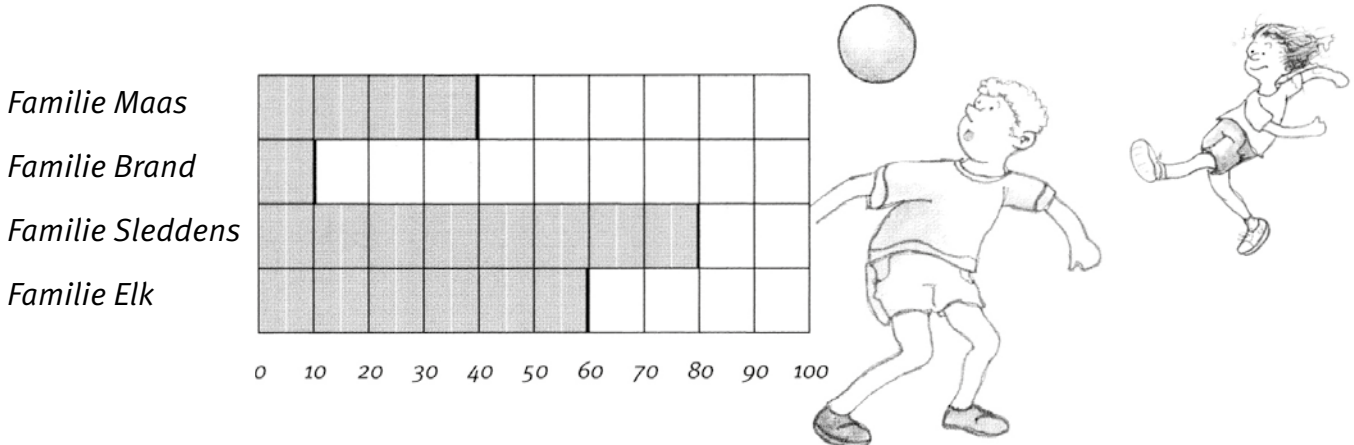


3 Aan de kruiwagenrace, het 3^e onderdeel, beleeft iedereen veel plezier.

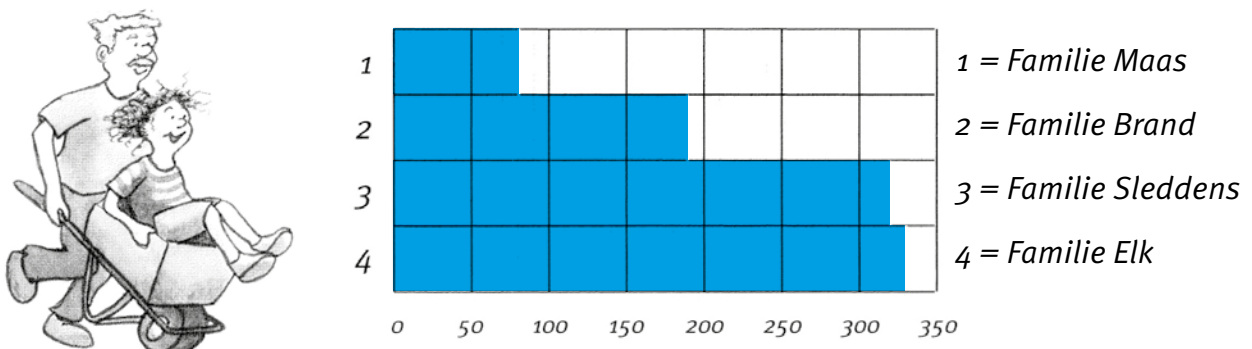
Wie heeft dit onderdeel gewonnen?



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



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

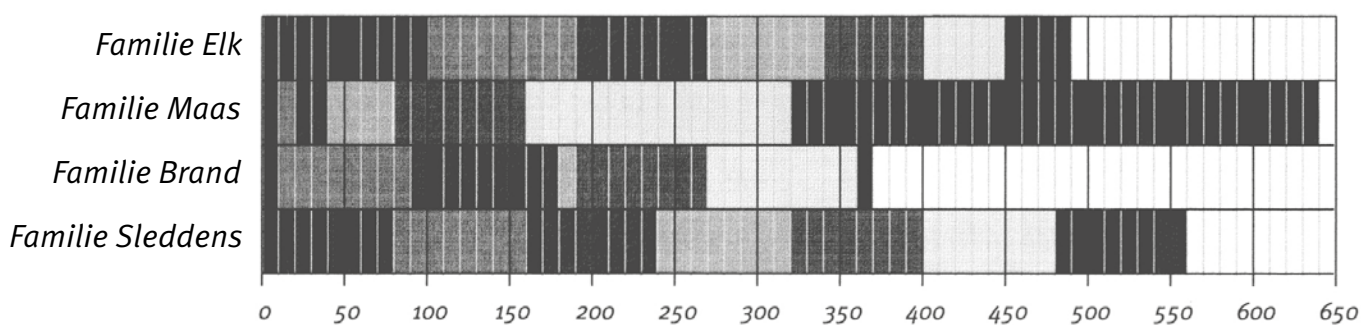


Wie staat er bovenaan? De familie **Maas**.....

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



	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 steeds10... punten lager dan de ronde ervoor.

Als er nog een onderdeel was geweest en dit systeem was doorgegaan had de familie Elk in die ronde30... punten gescoord.



En bij de familie Brand? Laura denkt dat de familie Brand de volgende ronde80... punten zou hebben gescoord.

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

Familie Maas:635... punten

Familie Sleddens:80... punten



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.....

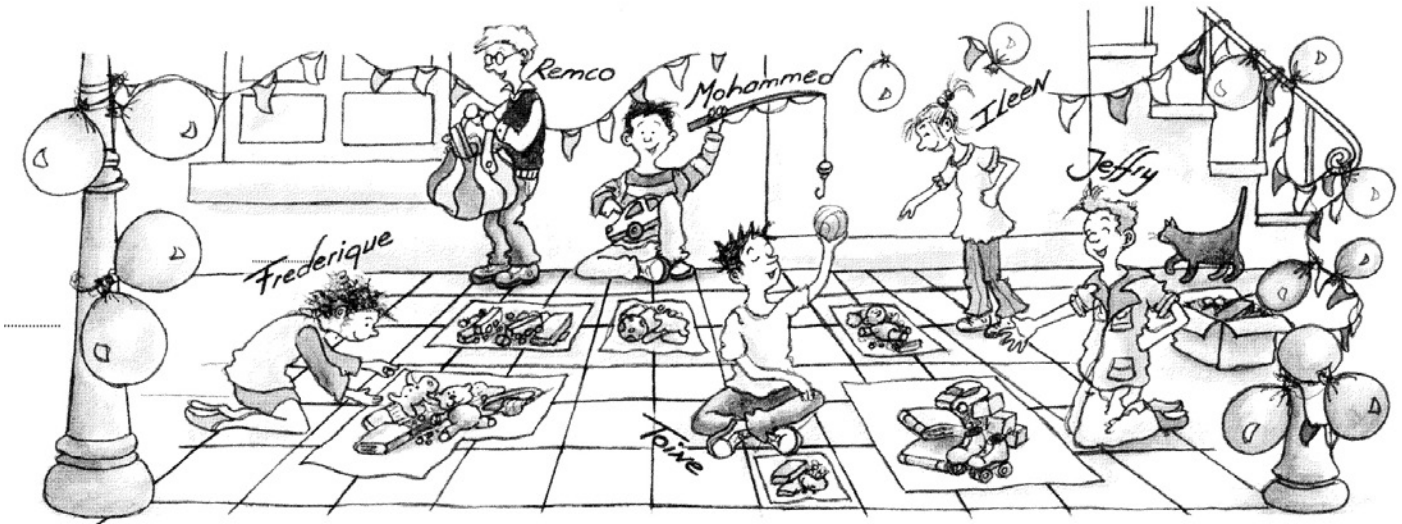
En wie is de grote overwinnaar?

De familie Maas.....



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, dat heet staangeld. Ook als het kleeft er maar voor een stukje op ligt.



Ileen betaalt $4 \times € 2 = € 8,00$

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.

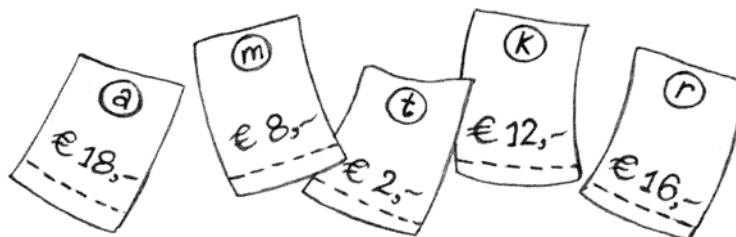
Frederique8 x € 2,00 = € 16,-

Remco6 x € 2,00 = € 12,-

Toine1 x € 2,00 = € 2,-

Mohammed4 x € 2,00 = € 8,-

Jeffrey9 x € 2,00 = € 18,-



Mohammed	Jeffrey	Frederique	Remco	Toine
m	a	r	k	t

Naam.....

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.

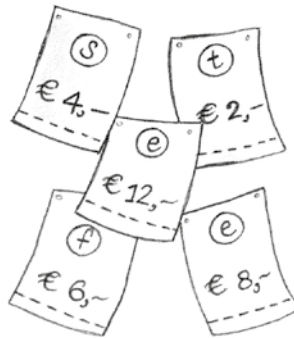
Mohammed3 x € 2,00 = €6.-

Jeffrey4 x € 2,00 = €8.-

Frederique6 x € 2,00 = €12.-

Remco2 x € 2,00 = €4.-

Toine1 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 het ontvangen staangeld, ook voor het goede doel. Hoeveel betaalt de gemeente? Hoeveel gaat er dan totaal naar het goede doel?

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

3 = i

5 = r

7 = u

2 = p

4 = t

6 = b

8 = n

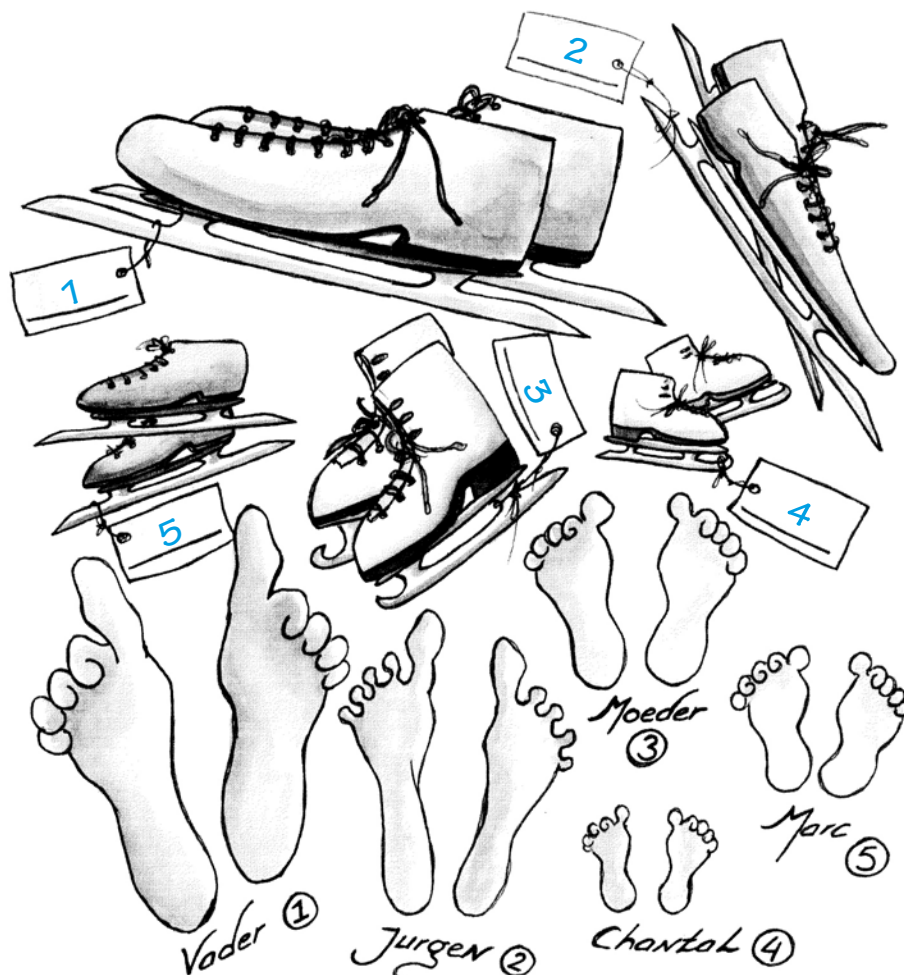
Het goede doel is de zeehondencrèche in

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



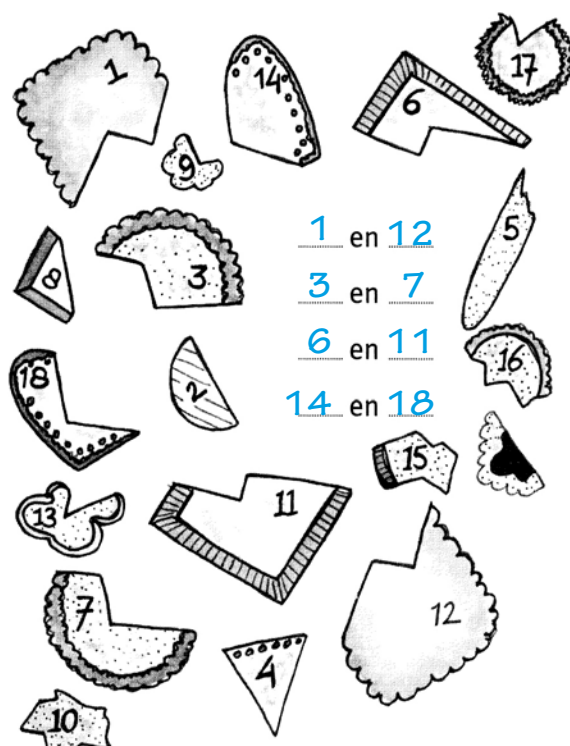
1 De familie Van Gorp gaat graag schaatsen. Hieronder zie je de schaatsen van de vijf familieleden en hun voeten. Welke schaatsen en voeten horen bij elkaar?

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 hij viel met alle koeken in zijn rugzak.. 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?



1 en 12

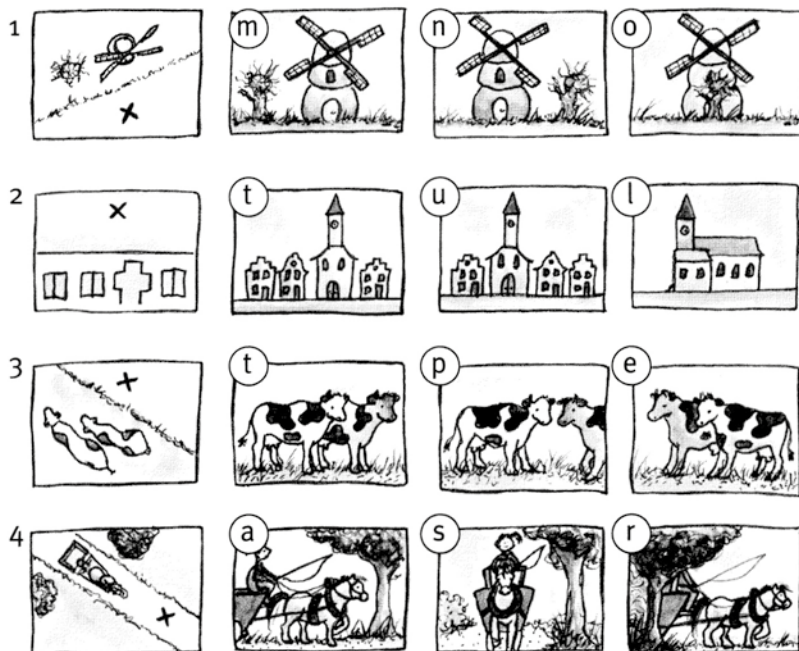
3 en 7

6 en 11

14 en 18

Naam.....

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 tijdmachine 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!

$$1973 \dots 27 \dots \text{jaar terug} = \dots 3 \dots \times \dots 9 \dots$$

$$1968 \dots 32 \dots \text{jaar terug} = \dots 4 \dots \times \dots 8 \dots$$

$$1946 \dots 54 \dots \text{jaar terug} = \dots 9 \dots \times \dots 6 \dots$$

$$1960 \dots 40 \dots \text{jaar terug} = \dots 5 \dots \times \dots 8 \dots$$

$$1944 \dots 56 \dots \text{jaar terug} = \dots 7 \dots \times \dots 8 \dots$$

$$1965 \dots 35 \dots \text{jaar terug} = \dots 7 \dots \times \dots 5 \dots$$

$$1985 \dots 15 \dots \text{jaar terug} = \dots 3 \dots \times \dots 5 \dots$$

$$1951 \dots 49 \dots \text{jaar terug} = \dots 7 \dots \times \dots 7 \dots$$



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

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



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 hij naartoe kan 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 gekleurd 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 keersommen kunnen de professor en zijn neefje de volgende jaartallen bereiken?

$9 \times 7 + 7 \times 2$ (j) $1 \times 1 + 4 \times 7$ (t) $3 \times 9 + 5 \times 5$ (r) $6 \times 5 + 1 \times 7$ (e)
 $3 \times 9 + 4 \times 4$ (d) $5 \times 4 + 2 \times 3$ (s) $7 \times 8 + 4 \times 7$ (i) $2 \times 4 + 3 \times 3$ (i)

$1971 = \dots 1 \dots + \dots 28 \dots$

$1948 = \dots 27 \dots + \dots 25 \dots$

$1916 = \dots 56 \dots + \dots 28 \dots$

$1963 = \dots 30 \dots + \dots 7 \dots$

$1923 = \dots 63 \dots + \dots 14 \dots$

$1983 = \dots 8 \dots + \dots 9 \dots$

$1957 = \dots 27 \dots + \dots 16 \dots$

$1974 = \dots 20 \dots + \dots 6 \dots$

Schrijf de letters van de sommen over in de tabel. Eerst rij 1.

Wat wil Ismaïl 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.

$1981 = \dots 19 \dots$ jaar terug = $\dots 2 \dots \times \dots 8 \dots + \dots 1 \dots \times \dots 3 \dots$ of $\dots 3 \dots \times \dots 4 \dots + \dots 1 \dots \times \dots 7 \dots$

$1926 = \dots 74 \dots$ jaar terug = $\dots 8 \dots \times \dots 8 \dots + \dots 2 \dots \times \dots 5 \dots$ of $\dots 9 \dots \times \dots 8 \dots + \dots 1 \dots \times \dots 2 \dots$

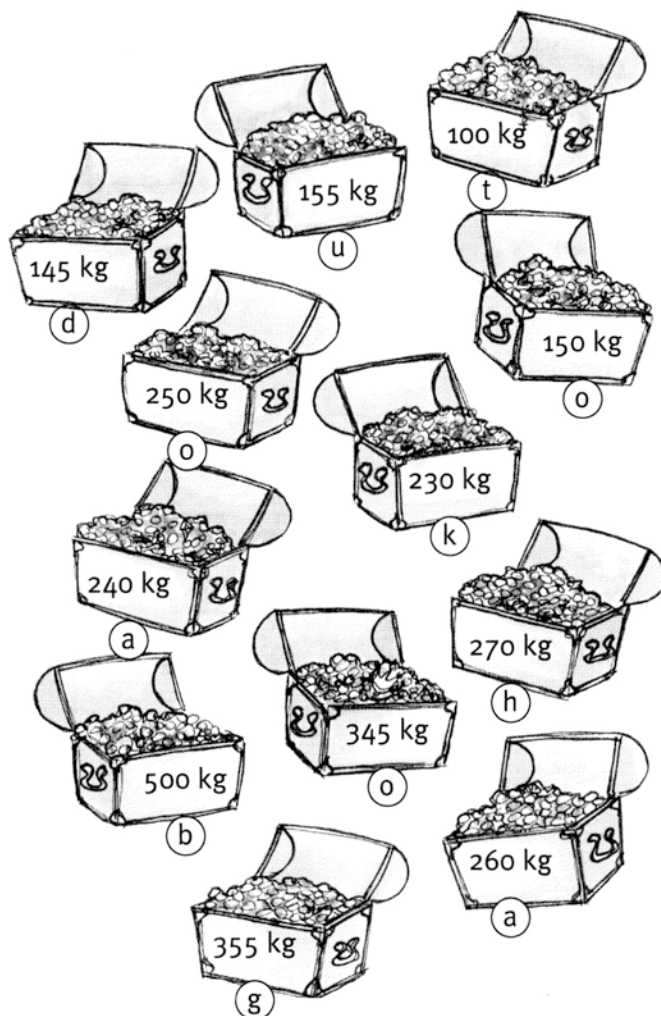
$1910 = \dots 90 \dots$ jaar terug = $\dots 5 \dots \times \dots 9 \dots + \dots 5 \dots \times \dots 9 \dots$ of $\dots 6 \dots \times \dots 9 \dots + \dots 9 \dots \times \dots 4 \dots$

$1954 = \dots 46 \dots$ jaar terug = $\dots 5 \dots \times \dots 6 \dots + \dots 4 \dots \times \dots 4 \dots$ of $\dots 5 \dots \times \dots 8 \dots + \dots 2 \dots \times \dots 3 \dots$

$1967 = \dots 33 \dots$ jaar terug = $\dots 5 \dots \times \dots 5 \dots + \dots 2 \dots \times \dots 4 \dots$ of $\dots 3 \dots \times \dots 5 \dots + \dots 2 \dots \times \dots 9 \dots$

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.



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

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

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

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

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

en één kist van 500 kg

In totaal is er dus

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

$$3000 \text{ kg goud.}$$

- 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?

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



Naam.....

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.

bakboord

150 kg + 100 kg + 250 kg

355 kg + 145 kg

270 kg + 230 kg

stuurboord

1^e keer 500 kg

2^e keer 345 kg + 155 kg

3^e keer 240 kg + 260 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 roeibootje en Bertold draait direct bij.

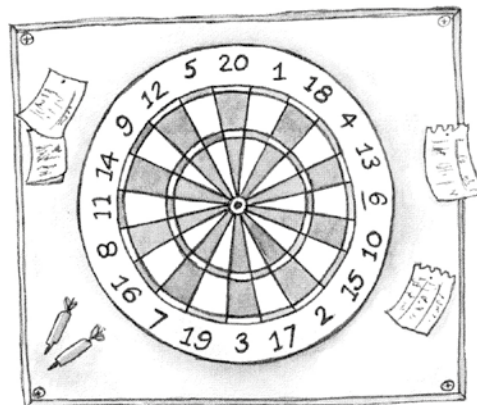
Kaper Kruit buldert: 'Ik wil de helft van de helft van wat je nu in je bootje hebt!'



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.

- 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			Hanna			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	Hanna
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			Hanna			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



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

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 mag ik ook nog één keer gooien......



Tom gooit met 1 pijl 14 ($\times 2$) punten.

Hanna gooit met 1 pijl 9 ($\times 3$) punten.

Wie is de winnaar? Tom.....want,.....

hij gooit meer punten en hij staat al lager......

