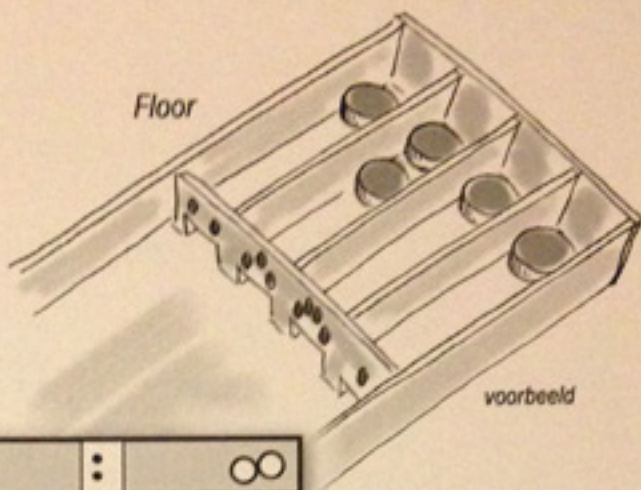


1 Sjoelen

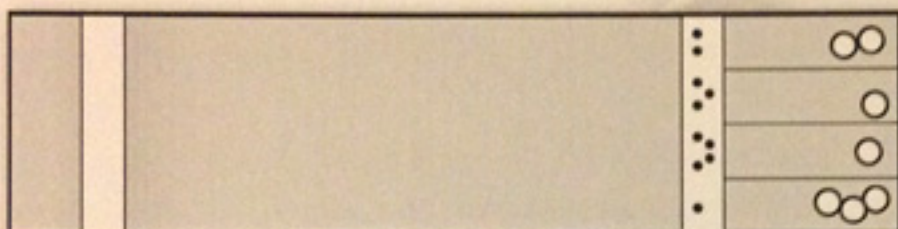
Bij het sjoelen krijg je punten voor elke schijf die je in een vak werpt. Het aantal stippen op een vak laat het aantal punten voor de schijf zien.

Maar let op:

Heb je in elk van de vier vakken een schijf dan mag je die vier schijven dubbel tellen!
In het voorbeeld heeft Floor 23 punten.

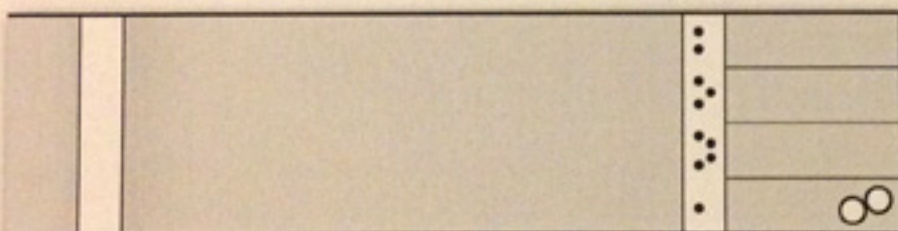


Elke



Elke behaalt punten.

Willem



In het vak met één stip liggen twee schijven.
Verdeel zes schijven over de andere drie vakken.
Doe het zo, dat Willem precies veertig punten behaalt.

2 Gefeliciteerd!

Meryem is jarig op 1 februari.
Als 1 januari een donderdag is,
dan is Meryem jarig op een



3 Gefeliciteerd!

Annemijn is jarig op de vijftigste dag van het jaar.

Op welke datum is Annemijn jarig?

1 Geld verdelen

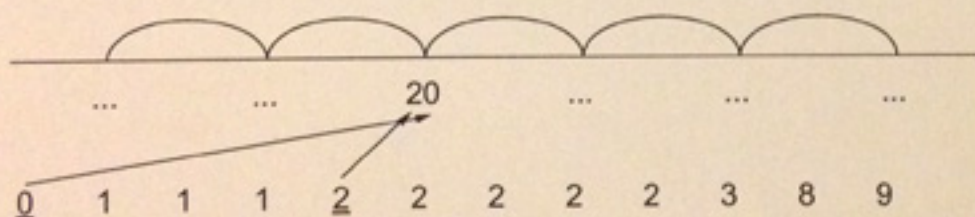


Verdeel het geld over de twee vakken. Doe het zo:
 Leg links even vaak een geldbriefje als rechts.
 Zorg ervoor dat het bedrag links evenveel waard is als het bedrag rechts.

waarde: euro	waarde: euro
--------------------	--------------------

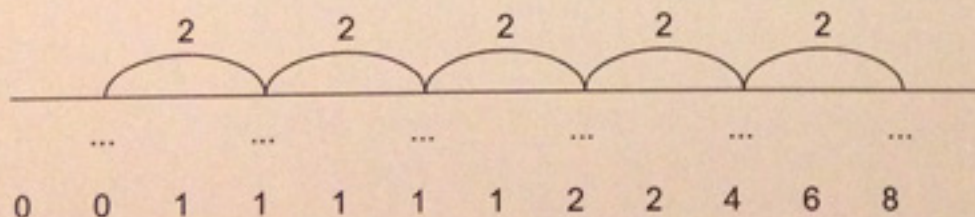
2 Ontdek de rij

a. Op de puntjes moet je vijf getallen invullen.
 De sprong van getal naar getal is steeds even groot.
 Maar je moet de getallen nog samenstellen.
 Eronder staan de losse cijfers die je daarvoor nodig hebt.



De onderstreepte 2 en 0 vormen samen het derde getal: 20.
 Maak met de overgebleven cijfers de andere vijf getallen in de rij.

b. Kun je de volgende rij ook vinden?



Het verschil tussen de getallen in deze rij is steeds 2.

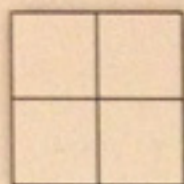
① Sommenpuzzels

$7 \times 2 =$

$4 \times 7 =$

$6 \times 8 =$

$3 \times 4 =$



Zet de antwoorden van deze vier tafelsommen in het diagram.

In elk hokje moet precies één cijfer komen.

Je leest de antwoorden van links naar rechts of van boven naar beneden.

Maak zelf ook zo'n puzzel met vier tafelsommen.

Eén cijfer staat al in de puzzel.

$.... \times =$

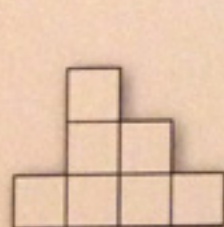
$.... \times =$

$.... \times =$

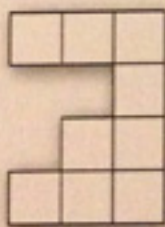
$.... \times =$



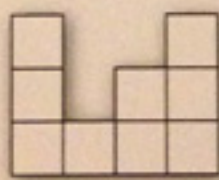
② Samen een vierkant



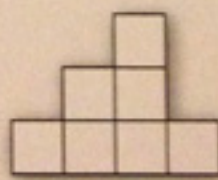
figuur A



figuur B



figuur C



figuur D

Figuur A kan samen met een van de andere figuren een groter vierkant vormen. Zet een kruisje bij die figuur. Je mag de figuren verschuiven en draaien. Je mag de figuren niet omkeren.