

Reken tijger

groep 5 boekje A



4 : 7 €
2 9 + % 6 +

Ben **jij** er ook één?!

naam

Inhoud

Blad	Naam	Gedaan en OK?
1	Sprinten of sjokken?	
2	Dobbelstenen	
	Hoeveel sprongen?	
3	Schuiven met geld	
	Toverformule	
4	Puzzels	
5	Kubussen	
6	Tovervierkanten	
7	De geit en de kool	
8	Getallenvelden	
9	Raadsels	
10	Vormen	
11	Startgetallen	
12	Hersenkrakers	
13	Verdubbelen	
14	Tafelsommen anders	
15	Tijgersprongen	
16	Restaurantspel	
17	In je hok!	
18	Knikkerzakken	
19	Kralenketting	
20	Vakkenstelsels	
21	Vierkanten	
22	Een vreemde kalender	
23	Getalraadsels	
	Sudoku's	
24	Alfabet rekenen	
25	Puzzelvierkanten	
	Hoeveel zijn ze waard?	
26	Doolhoven	
27	Tangrammen	
28	Dokter Pijnloos	
29	Vierkubushuisjes	
30	Tetromino's	
31	Ben jij een Rekentijger?	



Pictogrammen

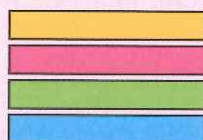


mag samen maar ook alleen
(vraag je leerkracht)



moet samen

Kleuren



getallen en bewerkingen
meten en meetkunde
logisch denken
combinaties

Tip

Bij elk werkblad zijn tips te vinden op
internet: www.rekentijger.nl

Sprinten of sjokken?



De slakken van de sprintschool trainen voor de sprint.
Ze sprinten steeds andere afstanden.
Kijk maar in de tabel.

	Afstand in cm
Sprint 1	1
Sprint 2	2
Sprint 3	3
Sprint 4	4
Sprint 5	5
Sprint 6	6
Sprint 7	7
Sprint 8	8
Sprint 9	9
Sprint 10	10

Tip
Zijn er handige getallenparen?

Hoeveel centimeter hebben de slakken gesprint?

Bedenk een handige manier om het snel uit te rekenen!

De slakken van de sprintschool lopen om de beurt.
Er doen 100 slakken mee.

De eerste slak loopt 1 cm, de tweede loopt 2 cm, de derde loopt 3 cm en zo gaat het verder.

Hoeveel cm lopen alle slakken bij elkaar?



Stijn loopt tijdens zijn training 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110 en 120 meter.

Hoeveel meter loopt Stijn in totaal?

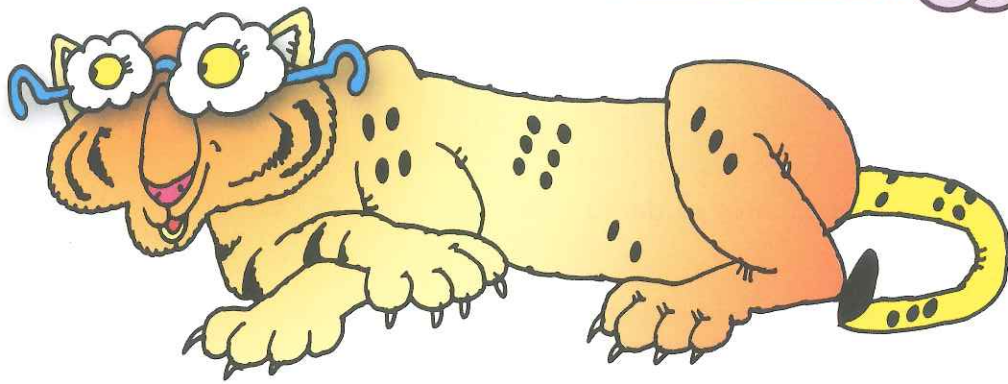
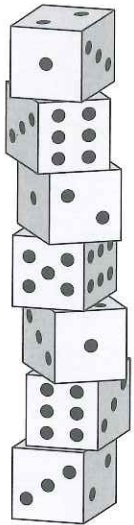
Bart loopt tijdens de training 120, 125, 130, 135, 140, 145 en 150 meter.

Hoeveel meter loopt Bart in totaal?

Kun je het totaal van Bart ook handig uitrekenen? Waar moet je dan op letten?



Dobbelstenen



Loop in gedachten om deze dobbeltoren heen.
Je ziet dan de ogen op alle zijvlakken.
De ogen op de ondervlakken kun je niet zien.
En alleen van de bovenste dobbelsteen zie je de ogen op het bovenvlak.

Hoeveel ogen staan er in totaal op de boven- en ondervlakken die je niet kunt zien? Leg uit hoe je rekent.

Hoe weet je zonder te tellen hoeveel ogen van de dobbeltoren je wél kunt zien?

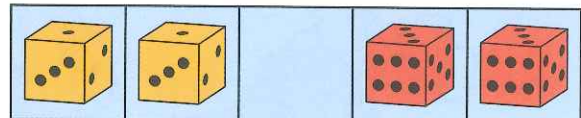
Hoeveel sprongen?



Spelregels

- Je mag maar één dobbelsteen tegelijk verplaatsen.
- De rode alleen naar links.
- De gele alleen naar rechts.
- Je mag op een leeg hokje naast je dobbelsteen springen.
- Je mag over een dobbelsteen van de andere kleur op een volgend leeg hokje springen.
- Je mag nooit over twee of meer dobbelstenen springen.

Begin van de puzzel:



Einde van de puzzel:



Hoeveel sprongen heb jij op zijn minst nodig?

_____ sprongen.



Schuiven met geld



Verschuif de 6 euromunten zo, dat ze in de volgorde €2 - €2 - €2 - €1 - €1 - €1 komen te liggen.

Spelregels

- Je moet steeds 2 munten die naast elkaar liggen verschuiven.
De twee munten leg je samen op een andere plek neer.
- Je mag naar links en rechts schuiven.
- De munten moeten wel allebei dezelfde kant opschuiven!

Kan jij het door 3 keer te schuiven?

Kleur eerst de munten in de bovenste rij.

Geef daarna met de kleuren aan hoe je schuift.

begin						
verschuiving 1						
verschuiving 2						
verschuiving 3						

Toverformule



Tel er 10 bij op.
Doe nu $\times 2$.
Trek er 6 vanaf.
Deel de uitkomst door 2.
Trek het bedachte getal eraf.

Welk getal houd je over? _____

Doe dit trucje nu met een ander getal. Wat is nu de uitkomst? _____

Lukt dit trucje met elk getal? Leg uit waarom je dat denkt. _____



Puzzels



Zoek 3 oplossingen bij elke puzzel. Gebruik alle getallen één keer. Je mag + en – gebruiken.

Maak 5	$8 + 5 = 13$ $13 - 9 = 4$ $4 - 4 = 0$ $0 + 5 = 5$		
---------------	--	--	--

Maak 15			
----------------	--	--	--

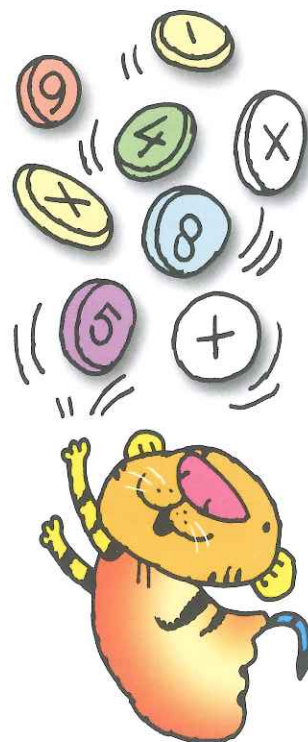
Maak 21			
----------------	--	--	--

Nu met 4 getallen. Zoek minstens één goede oplossing. Je mag +, – en $\times$ gebruiken.

Maak 12		
----------------	--	--

Maak 4		
---------------	--	--

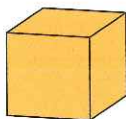
Maak 49		
----------------	--	--



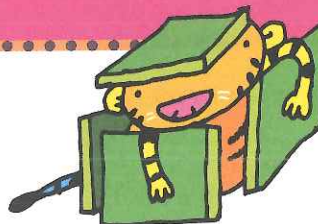
Wat is het grootste antwoord dat je kunt vinden met de getallen 4, 5, 2 en 10? Je mag +, – en $\times$ gebruiken.



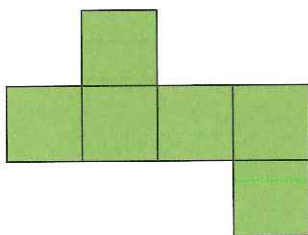
Kubussen



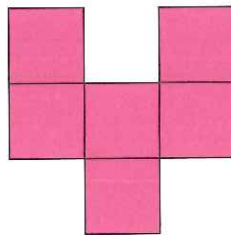
Een kubus heeft 6 dezelfde vlakken.
Elk vlak is een vierkant.



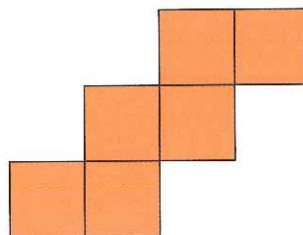
Je ziet hier 4 bouwplaten. Van welke bouwplaten kun je een kubus vouwen? _____



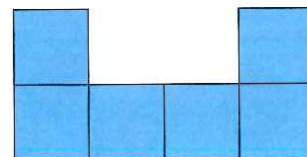
bouwplaat a



bouwplaat b



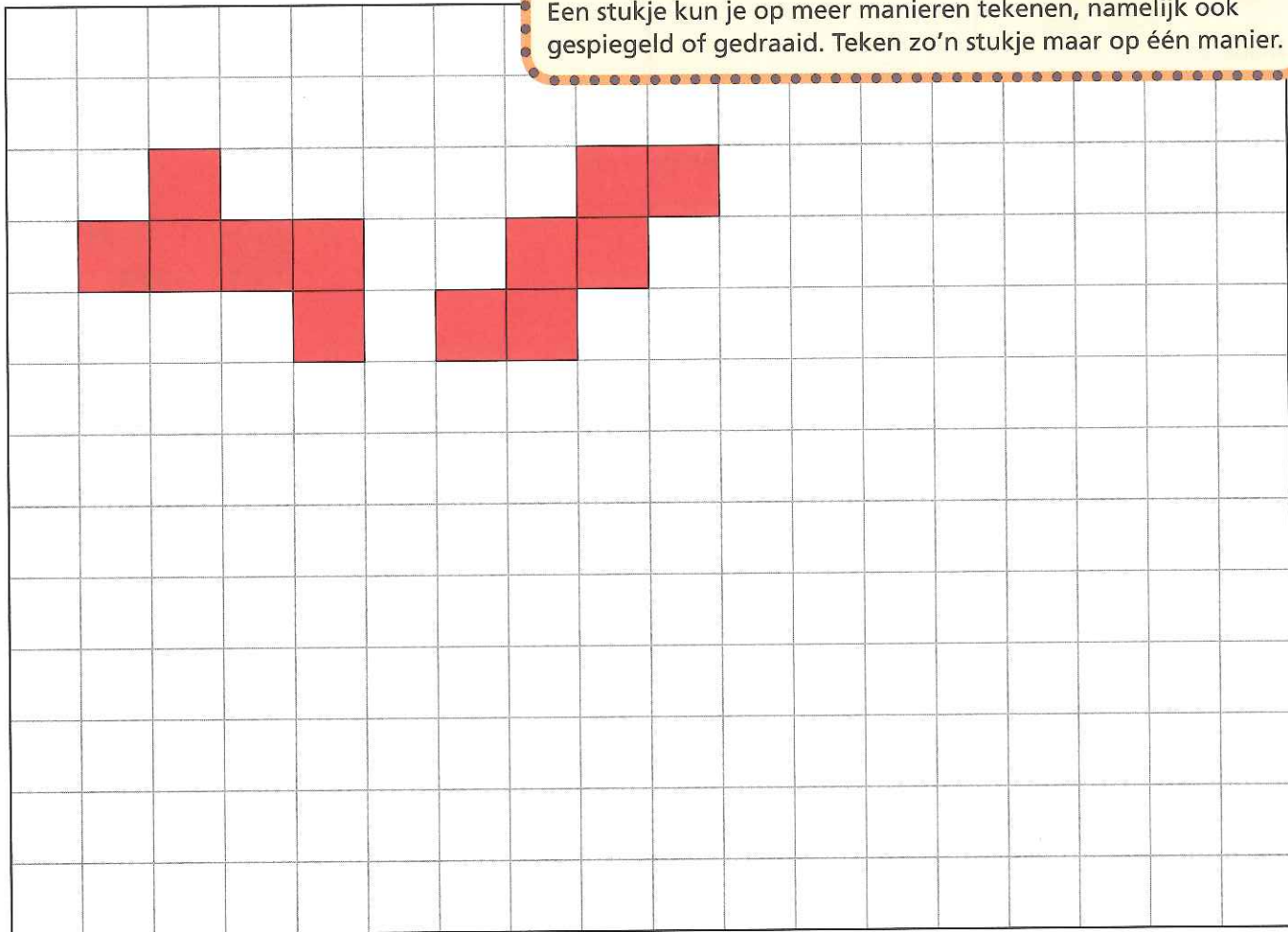
bouwplaat c



bouwplaat d

Er zijn 11 verschillende bouwplaten van kubussen mogelijk. 2 zijn er al getekend. Teken er nog 5 bij.

Een stukje kun je op meer manieren tekenen, namelijk ook gespiegeld of gedraaid. Teken zo'n stukje maar op één manier.



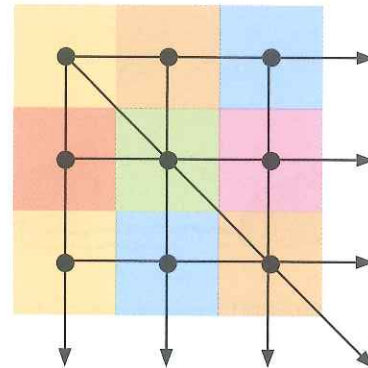
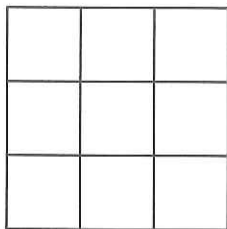
Toervierkanten



Een toervierkant is een vierkant met getallen erin.

Je kunt die getallen in alle richtingen bij elkaar optellen:
de uitkomst is altijd hetzelfde.

Maak een toervierkant met de getallen 1 tot en met 9.

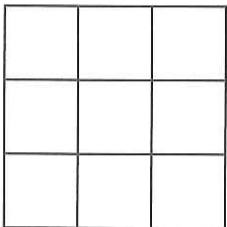


Welk getal staat in het midden van je toervierkant? _____

Waarom? _____

Maak nog een toervierkant met de getallen 1 tot en met 9.

Hoe heb je het nieuwe toervierkant gevonden?



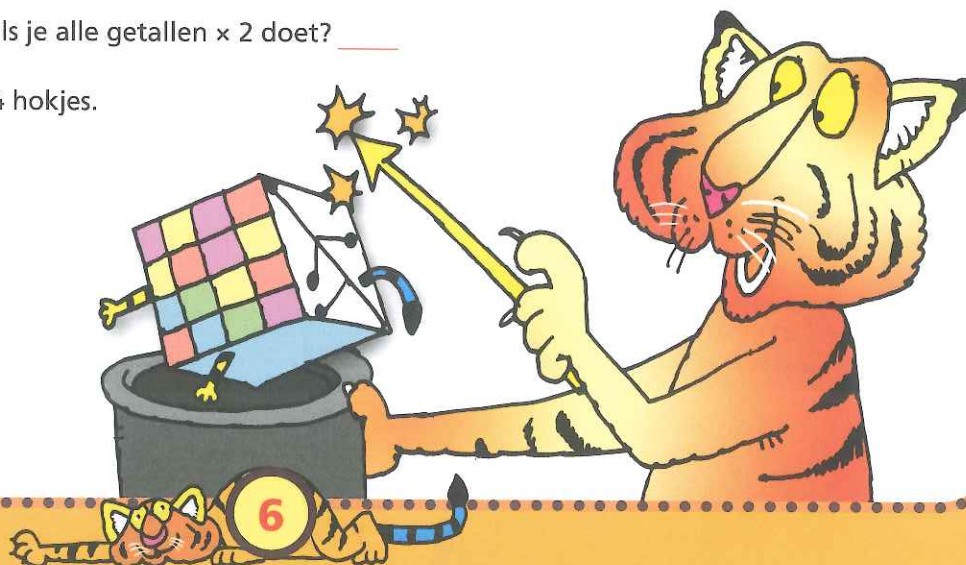
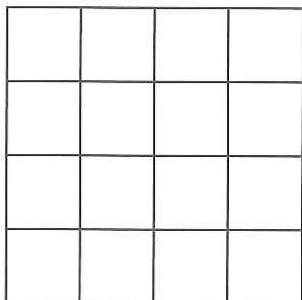
Tel bij elk getal 4 op. Wat is nu de uitkomst van elke optelling? _____

Waarom? _____

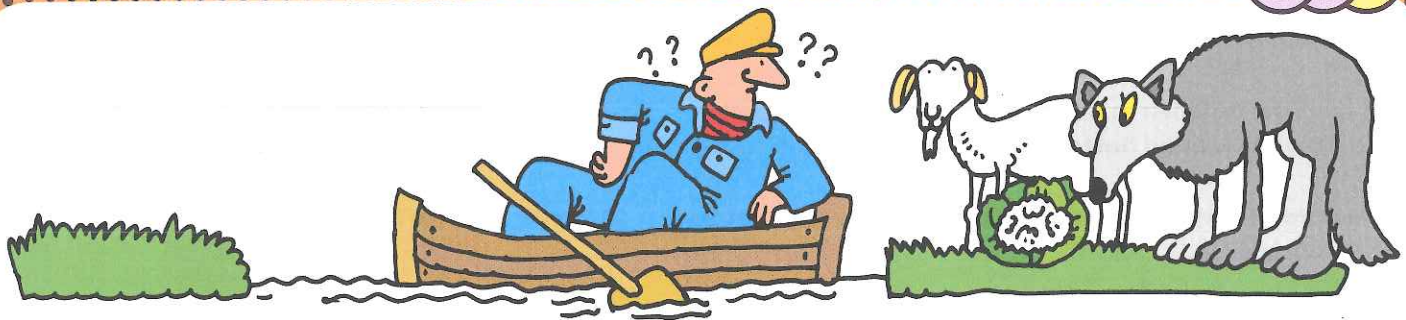
Welke getallen gebruik je in dit vierkant? _____

Blijft het ook een toervierkant als je alle getallen $\times 2$ doet? _____

Maak een toervierkant van 4×4 hokjes.



De geit en de kool



Boer Dirk moet een geit, een wolf en een bloemkool met zijn roeiboot de rivier over zetten.
Hij kan in zijn boot alleen de geit, óf alleen de wolf, óf alleen de bloemkool meenemen.
Als Dirk erbij is, gebeurt er niets. Maar, als hij niet in de buurt is ...

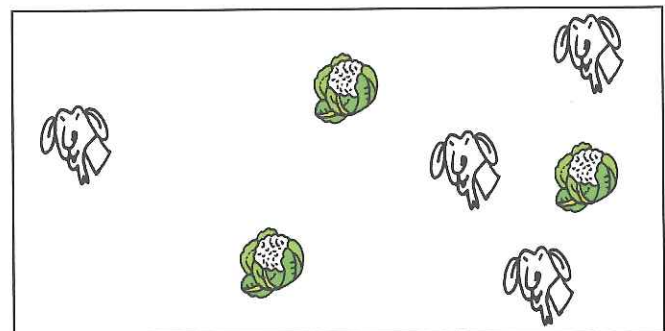
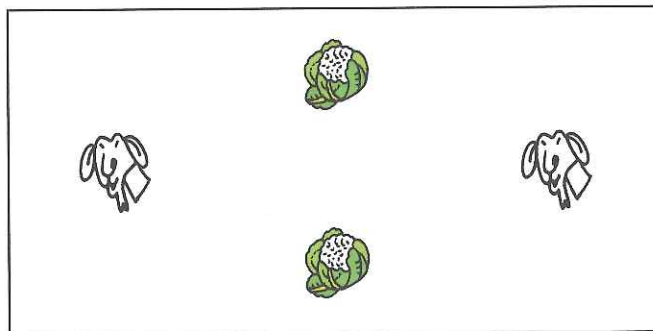


Tip
Bedenk dat hij op de terugweg
ook iets mee kan nemen!

Hoe lost Dirk dat op?

Dirk heeft op zijn land nog meer geiten en bloemkolen.
Hij wil natuurlijk niet dat de geiten de bloemkolen opeten.
Hij zet dus hekken neer.

Trek voor elk hek een lijn. Doe het met zo min mogelijk lijnen.



Getallenvelden



Zoek bij elk getal in het eerste veld één getal in het tweede veld.

De uitkomst van de som ligt in het derde veld. Bijvoorbeeld: $38 + 43 = 81$.

Schrijf de sommen op. Je mag alle getallen maar één keer gebruiken.

38		49		76		38	32		98		90	57
		49	54		43		64	100		91		93
27	43	56		17		55		81		95		88
		18		49	38		30		81		94	
26			20	37	19	51	26	88		73		96



Mogelijke sommen zijn:

Zoek in het tweede veld twee getallen die opgeteld hetzelfde zijn als een ander getal in dat veld.

Voorbeeld: $38 + 17 =$ _____

Zoek nog twee van die optellingen. _____

Trek van elk getal uit het eerste veld een getal uit het tweede veld af.

De uitkomst van de som ligt in het derde veld. Bijvoorbeeld: $85 - 36 = 49$.

Schrijf de sommen op. Je mag alle getallen maar één keer gebruiken.

60		45		28	24		19		36		20	54
53			70		36		20		5		41	
	85		92	36				39		44	49	
58		49		50		15			25			45
	72		29		52		46	46		1		21

Mogelijke sommen zijn:

Maak het getallenveld af. De uitkomsten staan er al.

Vraag een andere rekentijger of hij jouw sommen kan vinden.

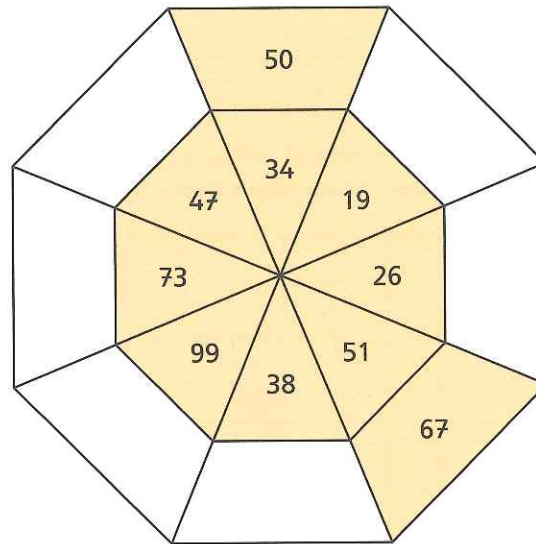
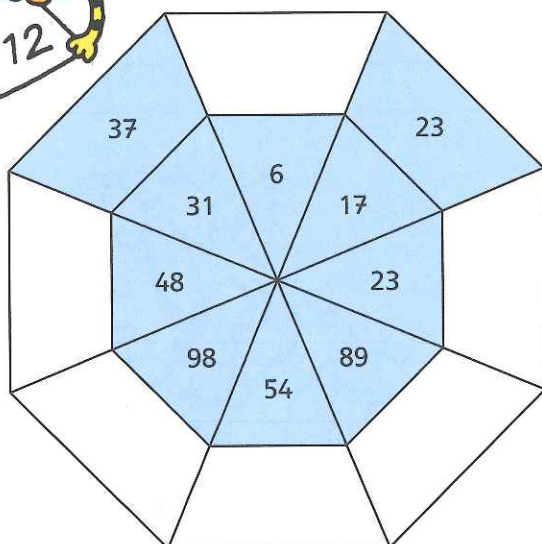
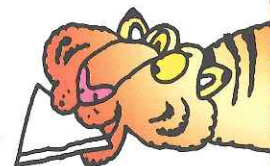
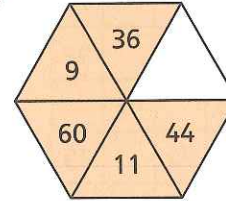
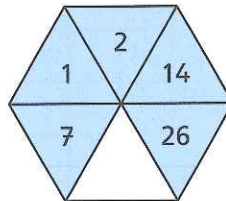
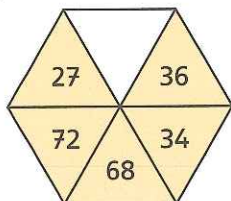
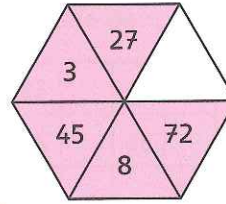
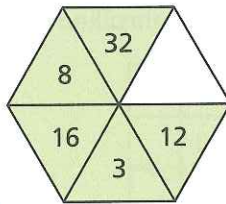
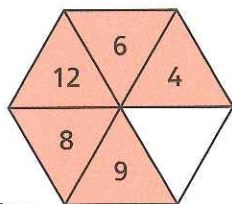
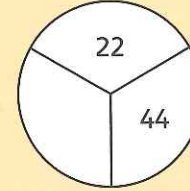
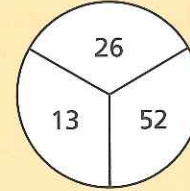
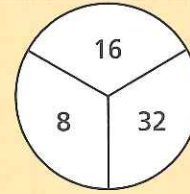
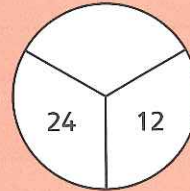
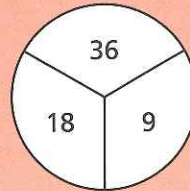
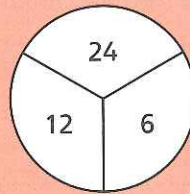
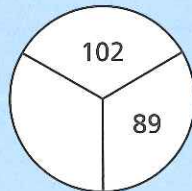
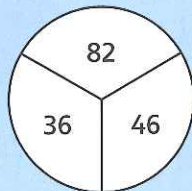
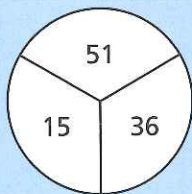
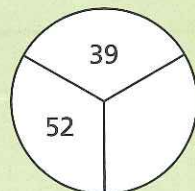
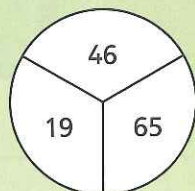
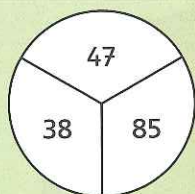
								18			42	
								88				91
38										0		55
									23			
								47				38

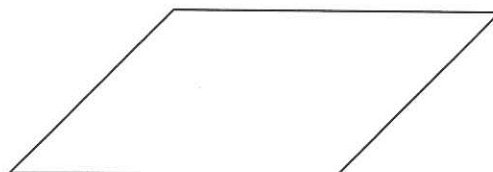
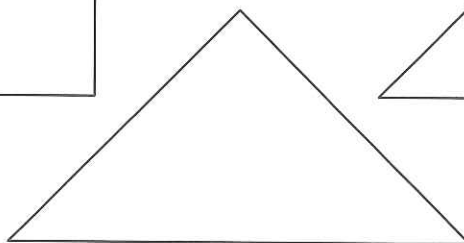
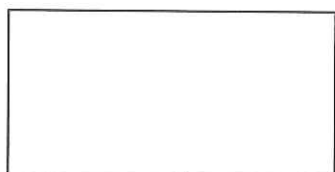
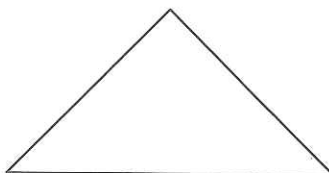


Raadsels



Zet het juiste getal in het lege vak.





Wat valt je op aan de oppervlakte van de figuren?

Startgetallen



	Startgetallen				Eindgetal
Regel 1	3	6	9	15	24
Regel 2	14	16	30	46	76
Regel 3	30	22	52	74	126

Wat gebeurt er met de getallen in de regels?

Vul op dezelfde manier voor elke regel de getallen en het eindgetal in.

	Startgetallen				Eindgetal
Regel 1	30	12			
Regel 2	31	12			
Regel 3	30	13			
Regel 4	31	13			
Regel 5	12	30			



In regel 2 is het eerste startgetal één groter dan het eerste startgetal in regel 1.

Wat gebeurt er daardoor met het eindgetal?

In regel 3 is het tweede startgetal één groter dan het tweede startgetal in regel 1.

Wat gebeurt er met het eindgetal?

In regel 4 zijn allebei de startgetallen één groter dan in regel 1.

Wat gebeurt er nu met het eindgetal?

In regel 1 en 5 zijn de startgetallen verwisseld. Wat betekent dat voor het eindgetal?

Kies zelf twee nieuwe startgetallen en vul de tabel in.

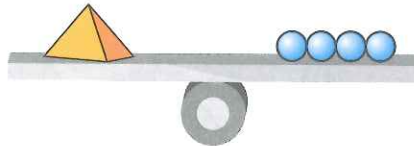
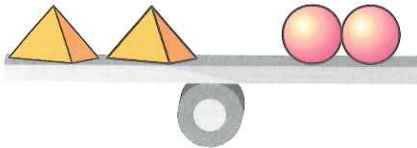
	Startgetallen				Eindgetal
Mijn startgetallen.					
Eerste startgetal + 1. Tweede startgetal gelijk.					
Eerste startgetal gelijk. Tweede startgetal + 1.					
Allebei de startgetallen + 1.					
Verwissel de startgetallen.					

Kies zelf twee startgetallen. Zorg dat het eindgetal 100 wordt. Er zijn 16 oplossingen mogelijk. Schrijf op een apart blaadje.

Welke regelmaat zie je in de antwoorden? Denk aan het verhogen en verlagen.

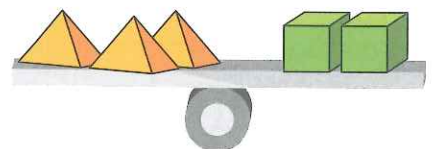
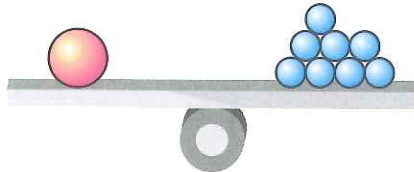
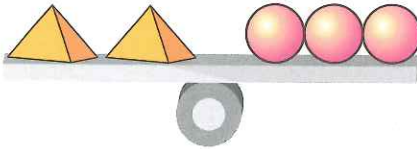


Hersenkrakers



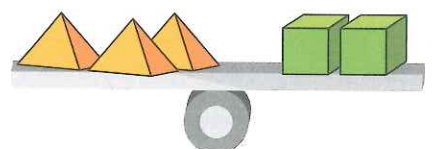
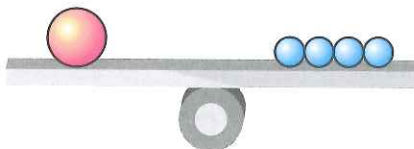
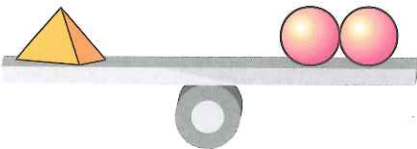
1 grote knikker is even zwaar als _____ kleine knikkers.

1 blokje is even zwaar als _____ kleine knikkers.



1 piramide is even zwaar als _____ kleine knikkers.

1 blokje is even zwaar als _____ kleine knikkers.

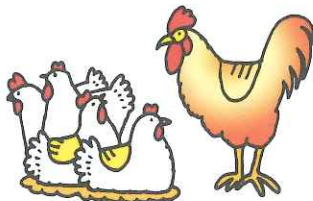


1 piramide is even zwaar als _____ kleine knikkers.

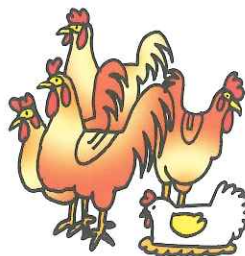
1 blokje is even zwaar als _____ kleine knikkers.



Hoeveel kilogram wegen ze?



samen 21 kg



samen 24 kg



1 weegt _____ kg.



1 weegt _____ kg.



samen 42 kg



samen 90 kg



De weegt _____ kg.



Het weegt _____ kg.



Verdubbelen



Ik verdubbel elke maand wat jij in je spaarpot hebt.

Na hoeveel maanden kan Pauline de mountainbike kopen? _____

Hoeveel euro heeft Pauline dan nog in haar spaarpot? _____

Na hoeveel maanden had Pauline de mountainbike kunnen kopen als er € 5,- in haar spaarpot had gezeten? _____

Pauline is begonnen met € 5,-. Na drie maanden haalt ze € 10,- uit haar spaarpot.

Hoeveel euro zit er dan nog in? _____

Hoeveel zit er nu na 7 maanden in haar spaarpot? _____

Pauline haalt niet na 3 maanden, maar pas na vier maanden € 10,- uit haar spaarpot.

Hoeveel geld heeft ze nu na 7 maanden? _____

Heeft Pauline gelijk? Waarom vind je dat? _____



Ik kan beter na 3 maanden dan na 4 maanden € 10,- pakken!



In een vijver bloeit één waterlelie. Elke dag verdubbelt het aantal bloeiende waterlelies.

Na 10 dagen is de hele vijver bedekt met waterlelies.

Na hoeveel dagen was de helft van de vijver bedekt met waterlelies? _____

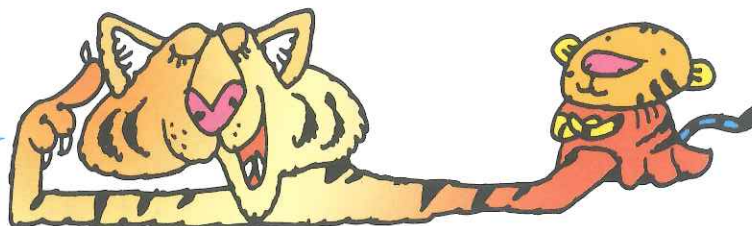
Hoeveel waterlelies zijn er in de vijver als de vijver helemaal bedekt is met waterlelies? _____



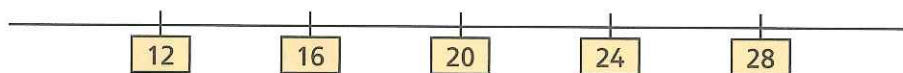
Tafelsommen anders



$16 \times 24 = 384$. Reken ik zo uit m'n hoofd uit. Koud kunstje!



Lees dit goed en jij kent die truc ook!



Op de getallenlijn liggen 16 en 24, allebei 4 plaatsen van het 'mooie' getal 20. $16 = 20 - 4$ en $24 = 20 + 4$.

Als je 16×24 snel wilt uitrekenen, kun je dat doen met kwadraten. Een kwadraat van een getal is het getal vermenigvuldigd met zichzelf, bijvoorbeeld 20×20 . Kijk maar:

Keersom	Getal ertussen	Kwadraat van dat getal	Kwadraat verschil met de andere getallen	Aftrekken
16×24	20	$20 \times 20 = 400$	$4 \times 4 = 16$	$400 - 16 = 384$

Reken op die manier uit:

6×14				
19×21				
15×25				
12×28				
23×37				
32×28				

Bedenk zelf nog 3 van deze (moeilijke) sommen en reken ze uit. (Er zijn heel veel mogelijkheden.)

Lukt het ook met een som als 7×9 ? _____

Leg uit. _____

En met 7×5 ? _____



Tijgersprongen



	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				



Een tijgersprong maken doe je zo:

eerst 1 vakje opschuiven en dan twee vakjes in een andere richting of
eerst 2 vakjes opschuiven en dan 1 vakje in een andere richting.

Zet je tijger in gedachten op vakje A1.

Op welke plaatsen kan jouw tijger vanaf A1 uitkomen na één sprong?

Op de vakjes _____

Zet je tijger in gedachten op vakje D1.

Op welke vakjes kan jouw tijger vanaf D1 uitkomen na twee sprongen?

Op de vakjes _____

Op welke vakjes kan jouw tijger na twee sprongen uitkomen vanaf A4?

Op de vakjes _____

De tijger staat op A1. Na hoeveel sprongen kan hij op A2 zijn? _____

De tijger staat op A1. Op hoeveel manieren kan hij met twee sprongen op D4 komen?

De tijger staat al weer op A1. Op welke vakjes kan hij komen met 3 sprongen?
Er zijn 6 mogelijkheden. Zoek ze allemaal.

De 6 mogelijkheden zijn: _____

Restaurantspel



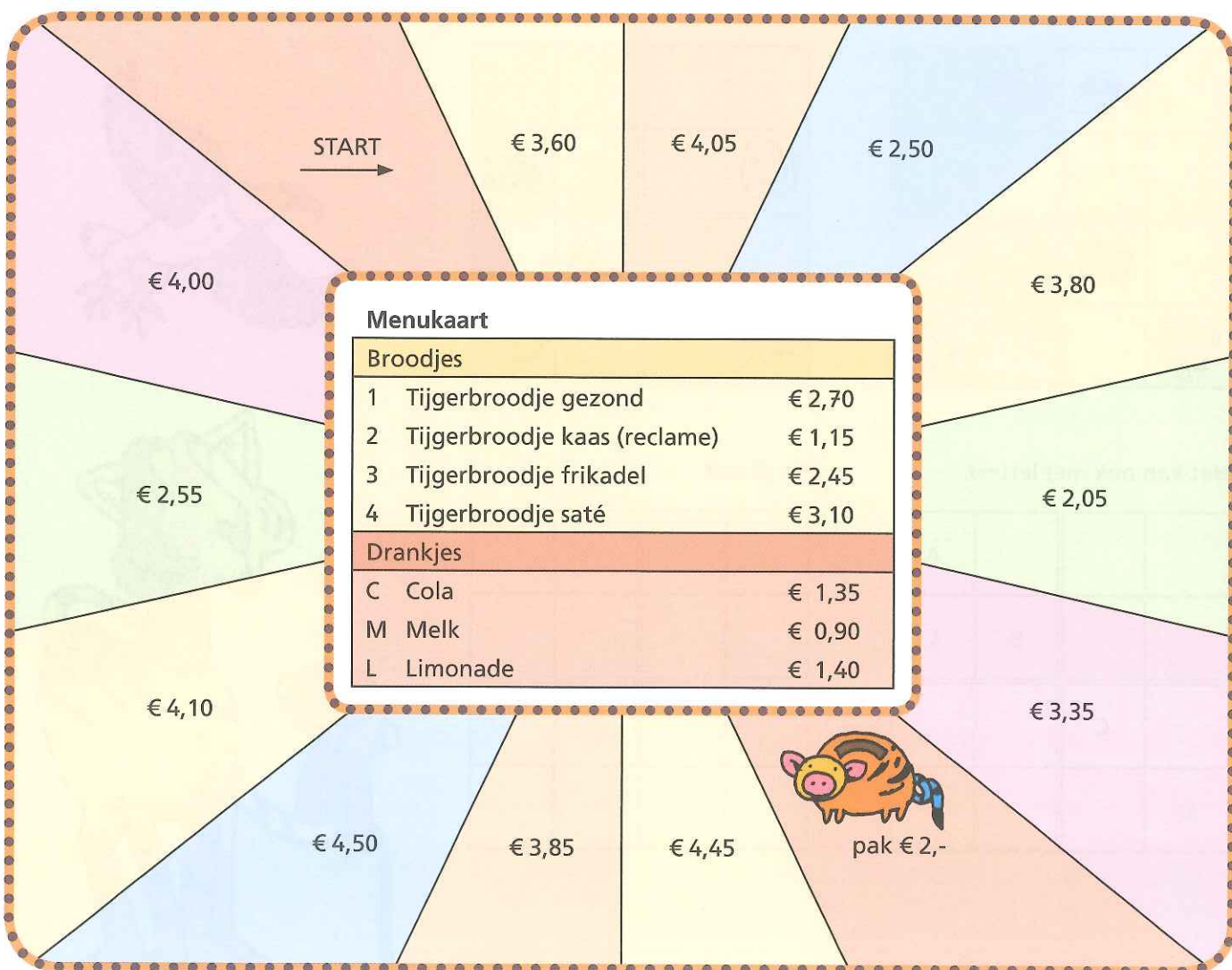
Je hebt nodig:

- 2 dobbelstenen (plak op de één de cijfers 1, 2, 3, 4, 1 en 2; en op de ander de letters M, M, C, C, L, en L).
- Een gelddoosje met speelgeld (munten en biljetten).
Je kunt ze ook zelf maken van papier.
- 2 pionnen.



Spelregels

- Pak allebei een biljet van € 10,-.
- Zet je pion op Start.
- Spreek af wie mag beginnen. Je mag om de beurt gooien.
- Gooi de dobbelstenen. Kijk wat je moet bestellen en reken uit wat je moet betalen.
- Zet je pion op het juiste bedrag en betaal je rekening. Loop met de klok mee!
- Als je langs de spaarpot komt, mag je 2 euro uit het gelddoosje pakken.
- Ga verder met het spel tot één van de spelers geen geld meer heeft.
- De winnaar is de speler die nog geld over heeft.



In je hok!



Welk dier hoort in welk hok?

Spelregels

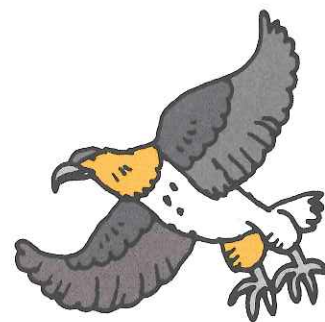
- De hokken zijn van een arend (A), een beer (B), een cavia (C) of een das (D).
- In elke rij (van links naar rechts) mag een dier maar één keer voorkomen.
- In elke kolom (van boven naar beneden) mag een dier maar één keer voorkomen.
- In elk blok van dezelfde kleur zit een dier ook maar één keer.



Het kan ook met letters.

			A
		B	C
	C		
D			B

Nu jij zelf:



Knikkerzakken



Als je de losse cijfers van het getal op mijn zak optelt, is dat samen 11.

Ik heb 176 knikkers meer dan Bert.

Op 57 knikkers na zitten er 250 knikkers in mijn zak.

Als je de losse cijfers van mijn getal met elkaar vermenigvuldigt, is dat samen 72.

Gisteren had ik 35 knikkers. Vandaag heb ik er eerst 74 bij gewonnen en er daarna weer 18 verloren.

In mijn knikkerzak zit het verschil tussen die van Anna en Charles.



Hoeveel knikkers kunnen de kinderen maximaal kopen?



saturnus €2,95



champion €3,25



kei €8,95



ultimo €12,50

Ik heb €12,50 en wil er zo veel mogelijk!

Ik heb €10,-. Dat is precies genoeg voor 4 knikkers.

Ik wil precies €17,50 uitgeven. Ik wil zeker de ultimo. Die is het

Ik heb €15,-. Ik wil geen 2 dezelfde knikkers kopen, maar nog wel €2,- overhouden.

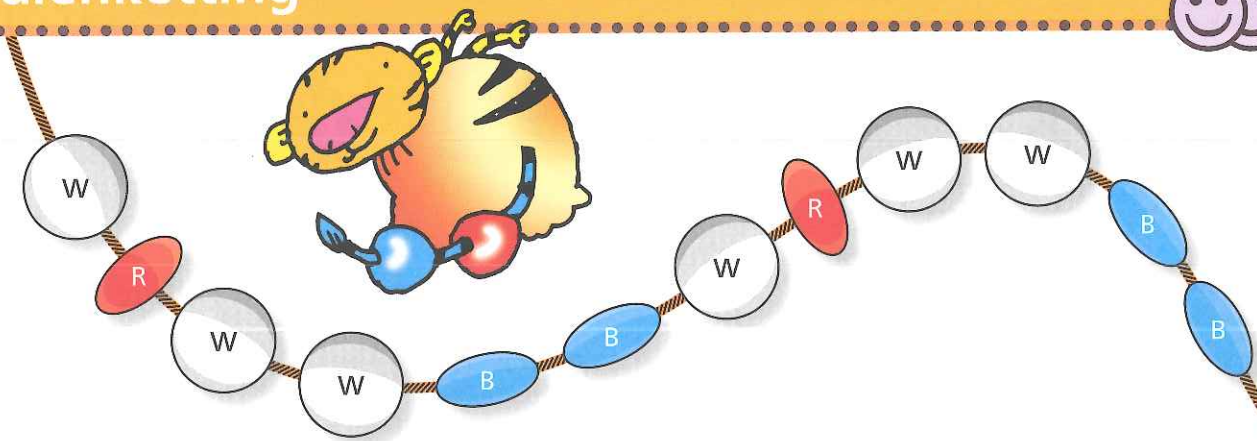


Vul de tabel in.

Naam	Welke knikkers?	Hoeveel kosten ze?	Hoeveel geld over?
Rafaëlla			
Björn			
Aisha			
Tjerk			



Kralenketting



Marjolein maakt een kralenketting met een vast patroon.
Ze heeft 8 rode kralen.

Hoeveel witte kralen heeft zij gebruikt als haar 8 rode kralen op zijn? _____

Hoeveel blauwe kralen heeft ze dan gebruikt? _____

Marjolein krijgt nog twee rode kralen en maakt de ketting nog een stukje langer.

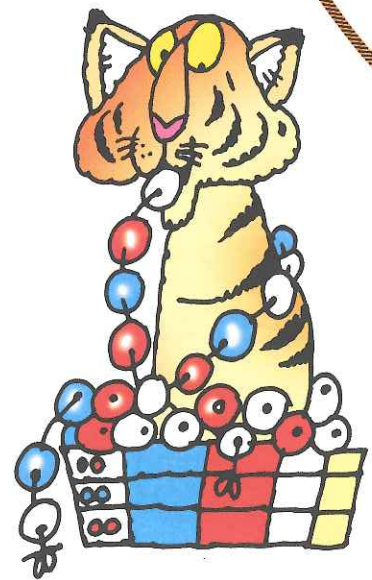
Hoeveel witte kralen zitten er nu in de kralenketting? _____

En hoeveel blauwe kralen? _____

Welke kleur heeft de dertiende kraal in deze kralenketting? _____

Welke kleur heeft kraal 75 in deze kralenketting? _____

Hoe bereken je dat? _____



Een ander patroon is: 3 blauwe kralen, 2 witte kralen en 1 rode kraal. Je hebt 27 blauwe kralen.

Hoeveel rode kralen heb je nodig? _____

En hoeveel witte kralen? _____

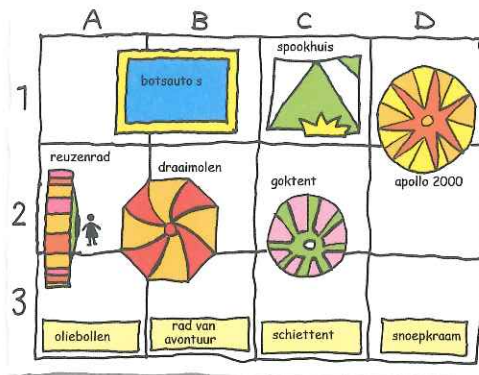
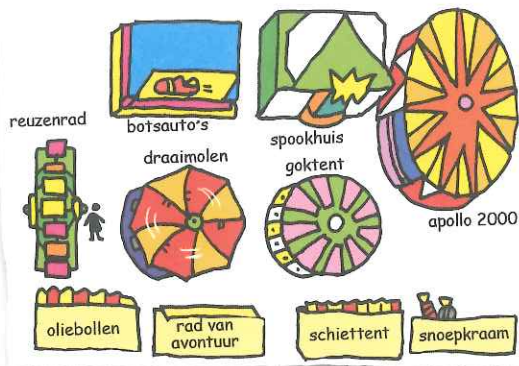
Hoeveel kralen van elke kleur heb je nodig voor de volgende patronen?

Patroon	Blauw	Rood	Wit	Totaal
				55
	9			
			27	
		36		
				96

Vakkenstelsels



Serena woont op de achtste verdieping en kan de hele kermis zien.
Ze maakt een plattegrond van de kermis. Bij elk vak op de plattegrond zet ze een cijfer en een letter.



Zo ziet Serena de kermis.

Serena's plattegrond. Hij is nog niet helemaal af.

Welke attractie staat in vak A2? _____
In welk 2 vakken staat het reuzenrad? _____
Teken de draaimolen op de plattegrond. In welke vakken staat die? _____
Teken ook de andere attracties op de plattegrond. In welke vakken staan ze?

apollo 2000 in:	goktent in:	olieballenkraam in:
schiettent in:	rad van avontuur in:	snoeptent in:

Welke twee attracties kan Serena helemaal zien?
Welke attracties kan ze helemaal *niet* zien? _____

Sanne heeft € 10,-.
Ze wil in zoveel mogelijk verschillende attracties.
Welke attracties kiest ze?
Hoeveel moet ze dan bij elkaar betalen?
En in welke vakken is ze dan geweest?
Er zijn verschillende mogelijkheden.

Prijslijst

Attractie	Prijs per persoon
reuzenrad	€ 2,50
botsauto's	€ 2,00
draaimolen	€ 1,50
spookhuis	€ 2,25
apollo 2000	€ 2,00
schiettent	€ 3,00
goktent	€ 2,50
rad van avontuur	€ 1,25



Attracties	Prijs	Vakken



Vierkanten



Hoeveel vierkanten zijn hier getekend? _____
Welke letter komt in de hoekrondjes van het kleinste vierkant te staan? _____

In de hoekrondjes van vierkant A staan getallen tussen 0 en 100.

Trek voor 2 hoekrondjes het kleinste getal van het grootste af. Je vindt dan het getal dat in het rondje tussen die twee hoekpunten staat.

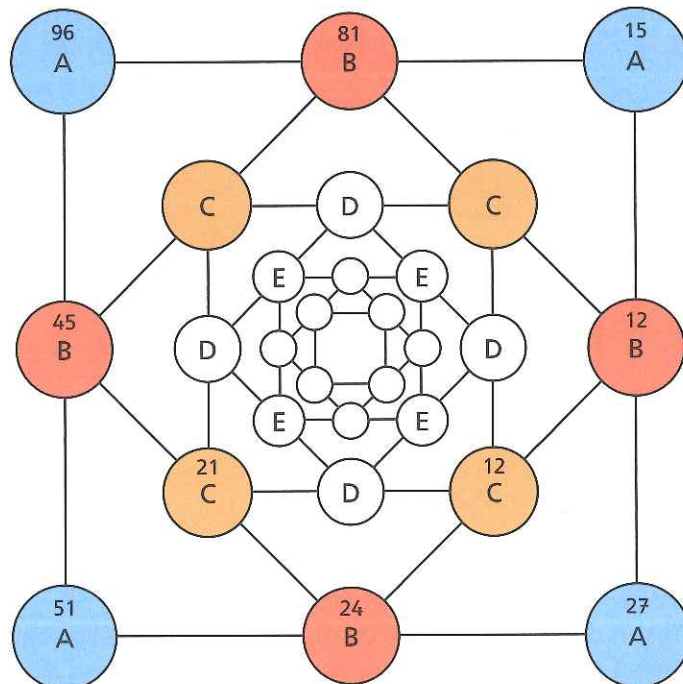
Bijvoorbeeld $96 - 15 = 81$.

Zo vind je de getallen in de hoekpunten van vierkant B.

Met de getallen van vierkant B reken je weer uit welke getallen in vierkant C moeten, enzovoort.

Reken uit welke getallen in de hoekrondjes komen.

Ga door totdat je in één vierkant twee keer hetzelfde getal hebt ingevuld.



Vierkant	Getallen	Vierkant	Getallen
A	96, 15, 27, 51	E	
B	81, 12, 24, 45	F	
C		G	
D			

Teken het vierkantspel na op een los blaadje.

Bedenk zelf 4 nieuwe getallen. Mijn getallen zijn: _____

Schrijf jouw getallen met potlood in de hoekrondjes van vierkant A.

Reken uit welke getallen in de andere hoekrondjes komen.

Bij welk vierkant stopt het spel? Bij vierkant _____

Welk getal heb je dan 2 keer ingevuld? _____

Gebruik jouw 4 getallen opnieuw, maar tel bij elk getal 1 op.

Reken uit welke getallen nu in de hoekrondjes komen.

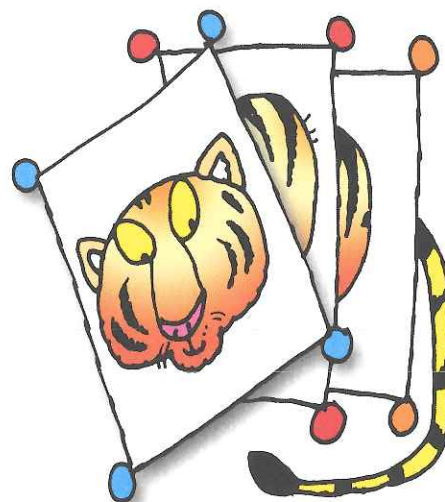
Wat valt je op? _____

Hoe komt dat? _____

Trek nu van elk getal 4 af en vul de vierkanten opnieuw in met potlood.

Wat valt je op? _____

Hoe komt dat? _____



Een vreemde kalender



Hoeveel dagen zitten er in één jaar? _____
Om de vier jaar is het jaar één dag langer. Zo'n jaar heet een schrikkeljaar.

Welke maand krijgt in een schrikkeljaar een extra dag? _____
De twee maanden hieronder staan op de kalender achter elkaar. Welke maanden zijn het? _____

Alleen de eerste en de laatste dag van de maanden zijn ingevuld.

Maand:					
z	1				
m					
d					31
w					
d					
v					
z					



Op welke datums vallen de zaterdagen?

Maand:					
z					
m					
d					
w	1				
d					
v					31
z					



De dinsdag komt voor de woensdag. Toch valt de tweede woensdag eerder dan de tweede dinsdag. Hoe komt dat?

Hoe komt het dat je wel altijd op dezelfde datum jarig bent, maar niet steeds op dezelfde dag van de week? _____

Je kunt met datums rekenen zonder kalender.

Aziz is 20 oktober jarig. Het is nu 13 augustus. Hij rekt uit hoe lang het nog duurt tot hij jarig is.



Ik reken zo:
 $20 \text{ oktober} = 50 \text{ september} = 81 \text{ augustus}$.
Het duurt nog $81 - 13 = 68$ dagen voordat ik jarig ben.

Leg uit hoe Aziz rekt. _____

Hoeveel dagen duurt het nog voordat jij jarig bent? _____



Getalraadsels



Welk getal moet in het lege hokje staan? Hoe weet je dat?

45	35	25	50
9		5	10

81	27	36	45
	3	4	5

Nu moeilijker. Wat heb je gedaan?

25	30	45	50
7		11	12

4	12	16	20
12		18	20

18	24	27	30
12		18	20

Eerst _____

daarna _____

Eerst _____

daarna _____

Eerst _____

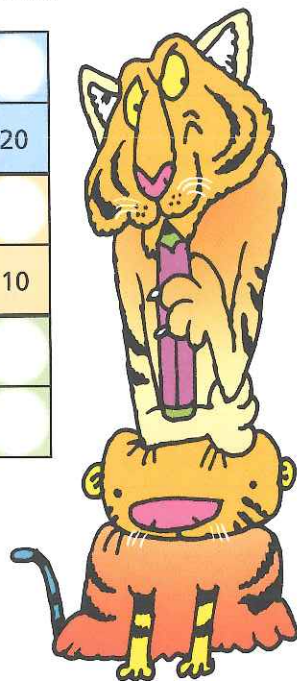
daarna _____

Sudoku's



Zet in elke rij, elke kolom en elk blok de getallen 10, 20, 30, 40, 50 en 60.

10		20		40	
	30		10		20
		40		20	
50			40		10
	60	10			
30		50		10	



Vul nu de tientallen 10 tot en met 90 in.

			10		90		50	40
50					30	90		60
		60			20	30	10	
						20	90	
		30	90	10	80			
10	50			20				
	10	70	20			50		
20		50	30					80
80	90			50	10	60		

Waar kun je het beste beginnen?



[illegible]

Welk tienletterwoord levert heel veel punten op?

Voornamen	Punten	Volgorde

Voornamen	Punten	Volgorde

[illegible]

Welke 2 heel dure woorden kun jij vinden?



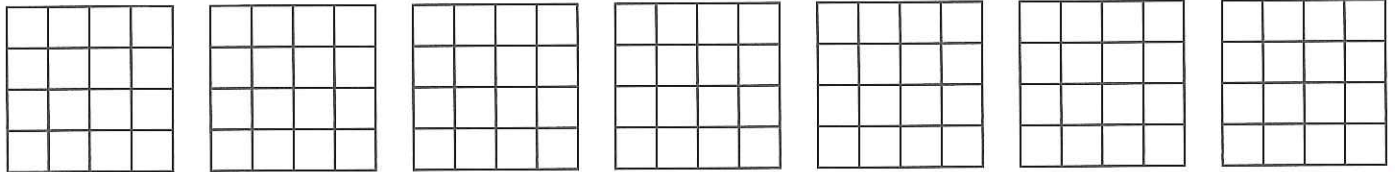
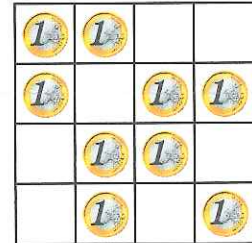
Puzzelvierkanten



In elk vakje mag je 1 euro leggen. Maar ... op elke rij, kolom en diagonaal mogen hooguit 3 euro's liggen.

Wat is het grootste aantal euro's dat je op het speelbord mag leggen?

Dat kan op 7 verschillende manieren. Teken al die manieren op de speelborden.

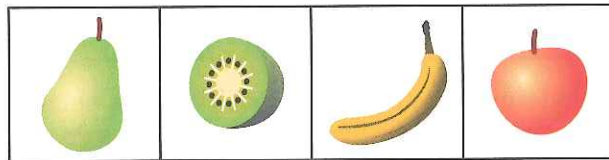


Hoeveel zijn ze waard?



Reken uit hoeveel de vruchten kosten.

				17
				24
				17
				20
20	17	19	22	20

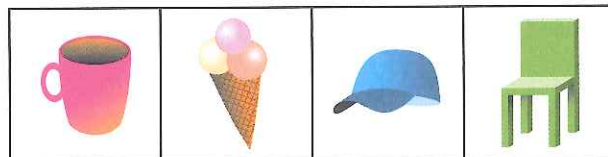




Hoe heb je gerekend?

Hoeveel zijn deze waard?

					16
					22
					27
					17
					19
25	15	20	24	20	21





Doolhoven



Teken de route met de minste punten. Je mag maar één keer in een hokje komen.

ingang ↓

3	5	8	9	4
6	5	3	6	5
0	6	5	7	4

uitgang ↓

Hoeveel punten had je? _____
Met welke andere routes kun je ook zo weinig punten halen?

Teken de route met de meeste punten. Je mag één keer in elk hokje komen.

ingang ↓

3	5	6	1	8
2	9	7	4	9
8	6	7	8	1
6	4	3	6	6

uitgang ↓

Hoeveel punten had je? _____
Zijn er meer oplossingen? _____

Zoek de route met de meeste punten.

ingang ↓

2	6	5	7
1	9	7	4
8	2	6	1
5	4	3	8

uitgang ↓



Da's makkelijk, ik tel gewoon alle getallen bij elkaar op.

Welke fout maakt Jeroen? _____

Teken de route met de meeste punten. Hoeveel punten zijn dat? _____

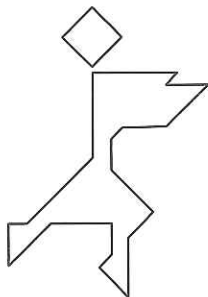


Tangrammen

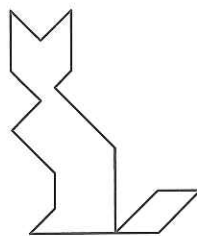


Gebruik je tangramstukjes van werkblad 10.

Leg met de 7 stukjes de danser.



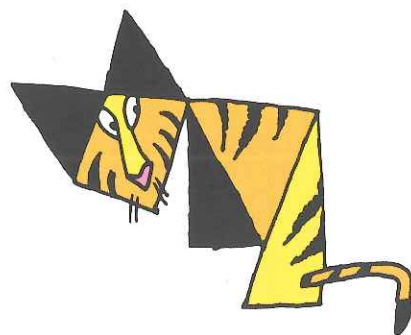
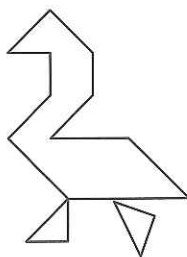
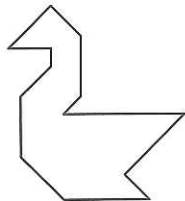
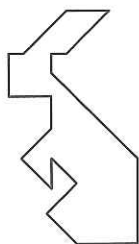
Leg met de 7 stukjes de kat.



Teken de stukjes in de kat.

Leg met de 7 stukjes het konijn, de zwaan en de eend.

Teken de stukjes in de figuren.



Bekijk de strip.



Wat valt je op?

Teken op een los blaadje zelf een strip met een tangramfiguur, bijvoorbeeld de danser of het konijn.
Geef je figuur verschillende houdingen.
Gebruik je tangramstukken om te kijken of je tekeningen kloppen.
Bedenk leuke teksten bij je stripverhaal.

Dokter Pijnloos



Dit is het horloge van dokter Pijnloos.
Het schermje heeft 10 lampjes.
De 4 bovenste lampjes geven uren aan.
De 6 onderste lampjes geven minuten aan.
Door de uren en minuten bij elkaar op te tellen,
kun je uitrekenen hoe laat het is.



Hoe laat is het op het horloge?

Uren: _____

Minuten: _____

Het is dus: _____

Hoe laat is het?

Het is

Het is

Het is

Het is

Vul het afsprakenboek van dokter Pijnloos in.

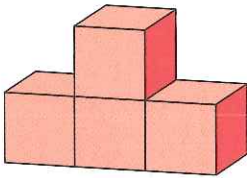
Naam patiënt	Horloge dokter Pijnloos	Analoge tijd	Digitale tijd	Horloge van de assistente
Mevrouw Janssen	Uurlampjes: Minuutlampjes:	Kwart voor negen		
Meneer Schumacher	Uurlampjes: Minuutlampjes:	Tien voor half vijf		
Johnny Lahaye	Uurlampjes: Minuutlampjes:	Eén uur		
Meneer Smeets	Uurlampjes: Minuutlampjes:	Kwart over twee		
Linda Zomer	Uurlampjes: Minuutlampjes:	Vijf over half elf		



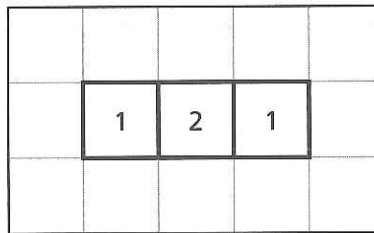
Vierkubushuisjes



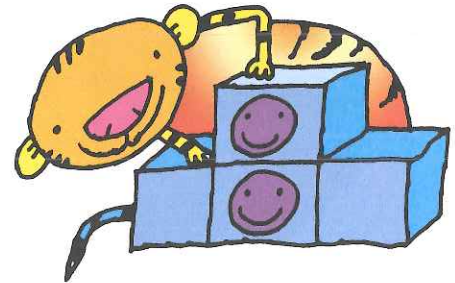
Je gaat met 4 kubussen huisjes bouwen. We noemen deze huisjes vierkubushuisjes.



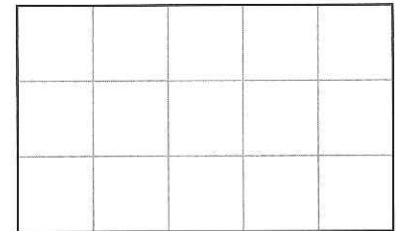
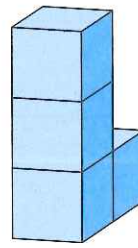
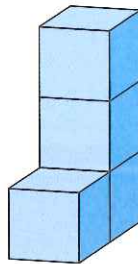
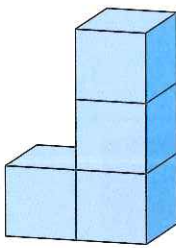
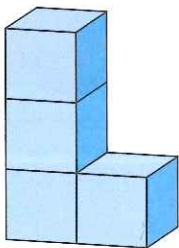
Vierkubushuisje



Plattegrond met hoogtetallen.

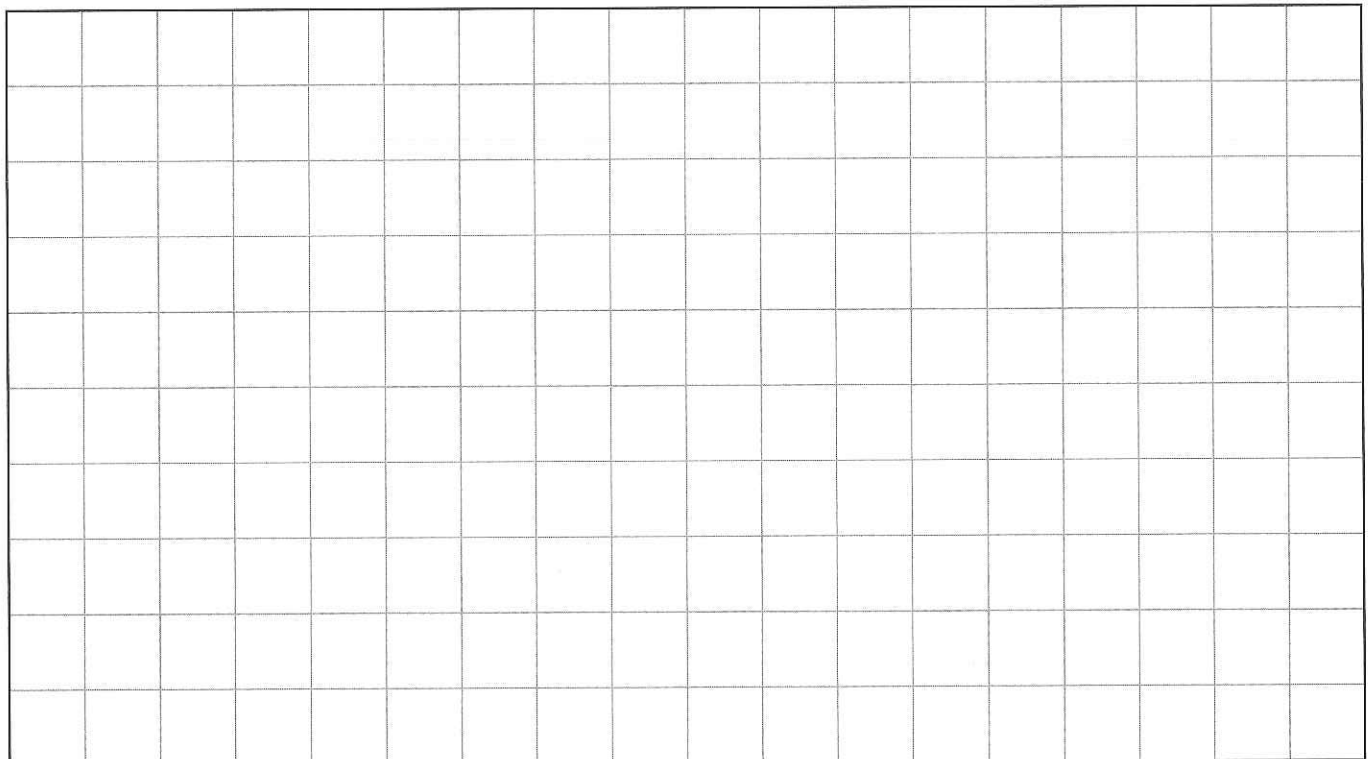


Er is maar één vierkubushuisje met 4 verdiepingen. Bouw dat huisje. Teken de plattegrond van dat huisje en zet het hoogtetal erin.



Je ziet hier 4 vierkubushuisjes van 3 verdiepingen. Waarom verschillen ze niet echt van elkaar? _____

Met 4 kubussen kun je 12 verschillende vierkubushuisjes bouwen. Bouw alle 12 huisjes en teken de plattegronden met hoogtetallen.



Tetromino's

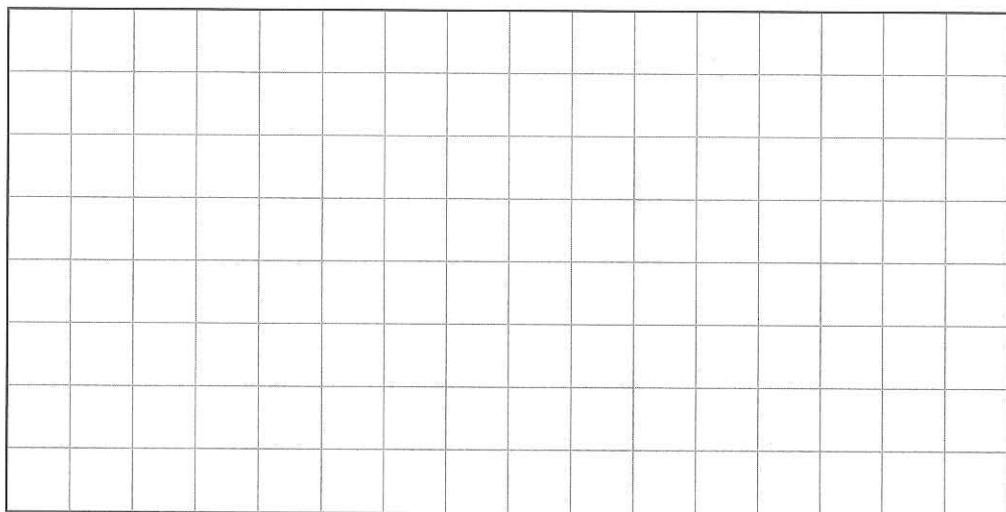


Dit is een tetromino.

Dat is een puzzelstukje dat bestaat uit vier vierkantjes.

Er zijn vijf verschillende tetromino's.

Teken die vijf verschillende puzzelstukjes van 4 vierkantjes.



Een stukje kun je op meer manieren tekenen, namelijk ook gespiegeld of gedraaid. Teken zo'n stukje maar op één manier.

Tip

Kijk nog eens naar de 12 plattegronden die je op het vorige werkblad hebt getekend.

Teken de 5 tetromino's allemaal 5 keer na op ruitjespapier van 1×1 cm.

Plak het ruitjespapier op karton en knip daarna alle figuren uit.

Geef dezelfde stukjes steeds dezelfde kleur. Kleur ook de achterkanten.

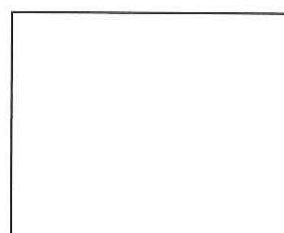
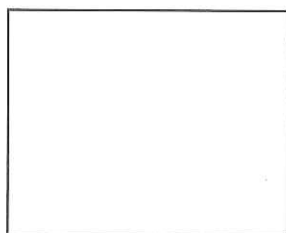
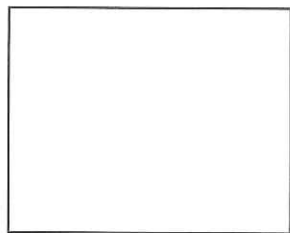
Maak op een los blaadje een rechthoek van 5 bij 4 vierkantjes van 1×1 cm.

Puzzel hem steeds vol met tetromino's. Kleur je oplossing hier onder.

Steeds dezelfde tetromino.

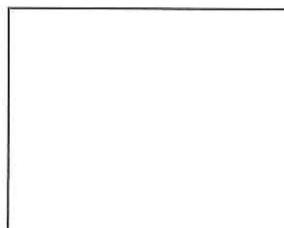
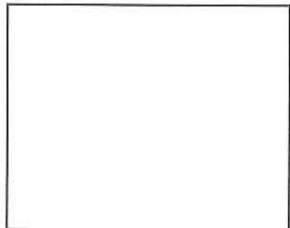
Met 2 verschillende tetromino's.

Een andere oplossing met 2 verschillende tetromino's.



Met 3 verschillende tetromino's.

Met 4 verschillende tetromino's.



Zijn er meer oplossingen? _____

Zijn er meer oplossingen? _____

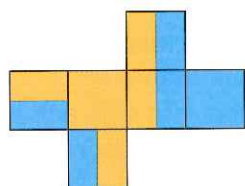


Ben jij een Rekentijger?

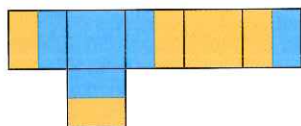


Zet de letters van je antwoorden onderaan dit werkblad in de hokjes. Dan weet je of jij een Rekentijger bent!

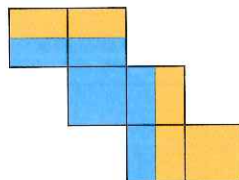
1. Van welke bouwplaat kun je deze kubus plakken?



Bouwplaat A



Bouwplaat B



Bouwplaat C



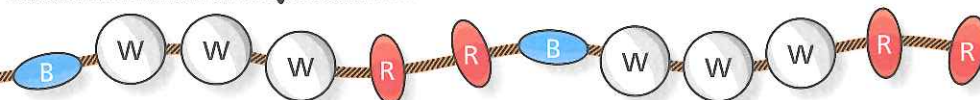
Bouwplaat A	A
Bouwplaat B	S
Bouwplaat C	P

2. Reken 43×37 handig uit!

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.



1599	E
791	W
1591	R



3. Je hebt genoeg blauwe (B) en witte (W) kralen.

Je hebt 18 rode kralen (R).

Je maakt de ketting totdat alle rode kralen op zijn.

Hoeveel kralen zitten er dan in de ketting?

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.

54 kralen	I
108 kralen	R
196 kralen	T

4. Welk getal komt in het lege vakje?

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.

15	35	45	50
9	49		100

90	A
39	E
81	M

5. Soefyan verkoopt 5 soorten drop.

Elke dag vul jij een zakje met 3 verschillende soorten.

Hoelang kun je dat doen tot je een zakje vult dat je al eens had?

Kleur de letter achter het goede antwoord groen.

5 dagen	P
10 dagen	A
25 dagen	L

En, ben jij een echte Rekentijger?

Vul de groene letters in. Welk woord lees je?

Kies wat bij jou past en zet het teken in hokje 6.

☐ Nee. Vul in: ?

☐ Ja. Vul in: !

vraag	1	2	3	4	5	6
letter						







Ben **jij** een echte

Rekentijger?



Rekentijger

**Dit boekje is bestemd voor Rekentijgers.
Maar een Rekentijger ben je niet zomaar.
Een echte Rekentijger ...**

- zet zijn tanden in deze pittige Rekentijgeropdrachten.
- gaat toch door, als hij niet meteen het antwoord weet.
- vraagt een tip aan een andere Rekentijger/de leerkracht, als het dan nog niet lukt.
- controleert zijn antwoorden, voordat hij in het antwoordenboekje kijkt.
- mag natuurlijk fouten maken.
- denkt na over zijn foute oplossingen – als die er zijn – en wil daar wat van leren.
- werkt samen en overlegt regelmatig met andere Rekentijgers.
- wil leren over rekenen-wiskunde.

ISBN 978-90-276-5749-7



Dus ... ben jij een echte Rekentijger? We dagen je uit!

Kijk ook eens op onze website: www.rekentijger.nl

Auteurs
Jan Coumans, José Faarts,
Ruud Houweling, Ruud Rouvroye

Uitgever
Jan van Wonderen

Projectleiding
Niarke Verschoor

Coördinatie redactie
Sjef Bergervoet

Eindredactie
Ruud Houweling, Mels Rijdsdijk

Bureau redactie
Piet Hugen, Christel Lieskamp

Vormgeving
Studio Zwijsen, Nicolette Obers

Productiebegeleiding
Tessa Sponselee

Lay-out en technische tekeningen
Woudeign, 's-Hertogenbosch

Illustraties
Anjo Mutsaers, Sylvia Weve (logo)

Fotografie
Martin Swinkels

5^e druk
© Uitgeverij Zwijsen B.V., Tilburg
Voor België: Uitgeverij Zwijsen.be, Antwerpen
ISBN 978.90.276.5749.7
D/2007/1919/520

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden vervoelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van reprografische vervoelvoudingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16 h Auteurswet 1912 dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot de Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.cedar.nl/pro). De uitgever heeft getracht alle rechthebbenden te achterhalen. Indien iemand meent als rechthebbende in aanmerking te komen, kan hij of zij zich tot de uitgever richten.



Zwijsen Fundamenteen Reeks

groep 5 boekje A