



Start op:

Klaar op:

Materiaal: potlood, gom, servetten en gekleurd papier.

Pieter wil een feestje organiseren.
Maar wat is nu het recept
voor een goed feestje?

**a****BENODIGDHEDEN VOOR HET FEEST**

Vul de woordspin aan. Wat heb je nodig om een spetterend feest te geven?

**b****VERSIERING**

Pieter zorgt eerst voor de versiering. Hij gaat naar de winkel en heeft € 19,24 op zak.
Welke feestartikelen kan hij precies voor dat bedrag kopen? Er is maar 1 combinatie mogelijk.
Omkring ze. (Dat zijn 6 voorwerpen.)



€ 2,18	€ 4,23	€ 3,90	€ 4,80
€ 3,18	€ 5,00	€ 1,01	€ 3,25
€ 2,25	€ 1,00	€ 3,50	€ 3,85

Berekening:

C

VERKLEEDPARTIJ

Pieter geeft een themafeestje. Iedereen moet verkleed komen als een letter of een cijfer. Hij houdt wel van rekenspelletjes, dus Pieter maakte een bijzondere uitnodiging.

- De genodigden lossen de eerste binaire puzzel op. Wie een 1 krijgt bij zijn naam, komt verkleed als cijfer, wie een 0 krijgt, komt verkleed als letter.

Zo maak je een binaire puzzel:

- Je vult in elk vakje een 0 of een 1 in.
- Je mag maximaal 2 keer hetzelfde cijfer naast of onder elkaar plaatsen.
- In elke rij en in elke kolom moet evenveel keer 0 als 1 staan.

TIP: Kijk waar er al 2 dezelfde cijfers naast elkaar staan!



			Emir			
	1					
0				1	1	
0	0			1		Haroun
		1			0	
Yassin			1			Billie
1				0		
		Tom	Yin			

Komen verkleed als cijfer:

Komen verkleed als letter:

Pieter verkleedt zich als het cijfer 4, want dat is zijn geluksgetal. Stel nu dat Pieter met zijn gasten op een rijtje gaat staan om samen een getal te vormen. De twee vrienden van Pieter verkleeden zich elk in een ander veelvoud van 4, kleiner dan 10.

Wat is dan hoogste getal dat ze kunnen maken?

Wat is het laagste getal dat ze kunnen maken?

De genodigden moeten natuurlijk ook weten waar en wanneer Pieters feestje doorgaat. Daarvoor lossen ze de tweede binaire puzzel op. De gegevens die bij een 1 staan, zijn juist.

		5/12		4/12		
	0	0			0	
13 uur			0			
14 uur		1			1	
	1			1	1	

Putweg 3 Hei 7

Vul de uitnodiging aan.
Het feestje duurt 1 uur 158 minuten en 4 920 seconden.

Kom je naar mijn feestje?

Wanneer?

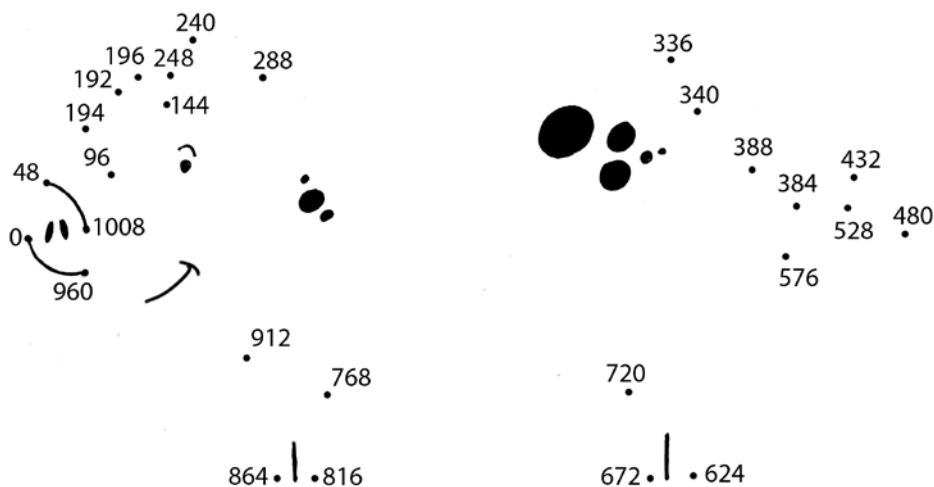
Van uur tot uur

Adres:

Laat me weten of je komt via Pieter@hotmail.com

2 Pieter geeft ook een cadeautip aan de gasten.

Verbind de veelvouden van 48 en ontdek zijn droomcadeau.



Pieter wil graag slijm maken op zijn feest. Hij zoekt verschillende recepten op het internet.

- 1 Bereken hoeveel hij van elk ingrediënt nodig heeft om met alle genodigden slijm te maken. Vergeet Pieter zelf niet mee te rekenen.

TIP: Bereken het recept eerst per persoon.

ingrediënten	4 personen	 personen	 personen
 knutsellijm	12 cl	$\frac{\quad}{\quad}$	
 lenzenvloeistof	2 cl		
 bakpoeder	8 g		
 water	120 ml		
 busje glitters	12 g		

-
- 2 Vul het boodschappenlijstje aan. Bekijk de inhoud en het gewicht van de totale verpakkingen om te weten hoeveel flesjes en doosjes er aangekocht moeten worden.



- 3 Misschien kun je het slijm zelf ook eens maken?
Bron: www.mamaliefde.nl/blog/slijm-maken-recept-zonder-lijm-lenzenvloeistof/

Dit is het recept.

De hoeveelheden voor 1 persoon moet je zelf nog aanvullen.

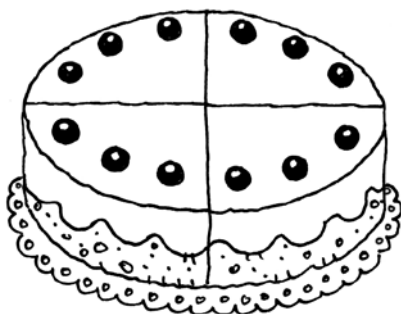
- Doe knutsellijm in een kom.
- Voeg er water aan toe.
- Doe er bakpoeder bij.
- Roer alles goed door elkaar.
- Voeg lenzenvloeistof toe.
- Klop alles luchtig op.
- Als het slijm heel plakkerig is, moet er meer lenzenvloeistof bij.
- Als het slijm aan elkaar blijft plakken en niet aan je vingers, mag je het kneden.
- Maak een gaatje met je vinger en doe daar glitters in.
- Nog even kneden en klaar is kees ... euh ... het slijm!

Wat is een verjaardagsfeest zonder spelletjes? Die kun je ook zelf maken.
Speel het kwartet spel.

- Knip deze 4 kaarten uit.
- Vul de gegevens aan.
- Maak zelf nog 12 gelijkaardige kaarten met een andere breuk.
Gebruik daarvoor het kopieerblad.
- Geef in elke reeks de breuk weer
 - in een tekening met een gekleurd deel,
 - in een vereenvoudigde breuk,
 - in een niet-vereenvoudigde breuk,
 - in een percentage.
- Speel het spel met andere kinderen uit de klas.

Spelregels:

- Doel: Haal zo snel mogelijk 4 dezelfde kaarten binnen.
- Verdeel de kaarten. Iedereen krijgt er 4.
- De jongste speler start.
- Je speelt met de wijzers mee.
- Vraag aan de medespeler links van je een breuk. Beschrijf de vorm van die breuk.
De andere vormen vind je onderaan de kaart terug.
- Als die speler de kaart heeft, wissel je de kaart.



	$\frac{16}{64}$		 %
---	-----------------	-------	---------

$$\frac{1}{4}$$

	$\frac{16}{64}$		 %
--	-----------------	-------	---------

$$\frac{16}{64}$$

	$\frac{16}{64}$		 %
---	-----------------	-------	---------

$$25\%$$

	$\frac{16}{64}$		 %
--	-----------------	-------	---------

KOPIEERBLAD: door de leerkracht 3 keer per leerling te kopiëren op stevig papier.

