

BLOK 3

PROJECT: Alice in Veelhoekenland



Start op

Klaar op

Materiaal: potlood, gom, spiegeltje, eventueel kladpapier

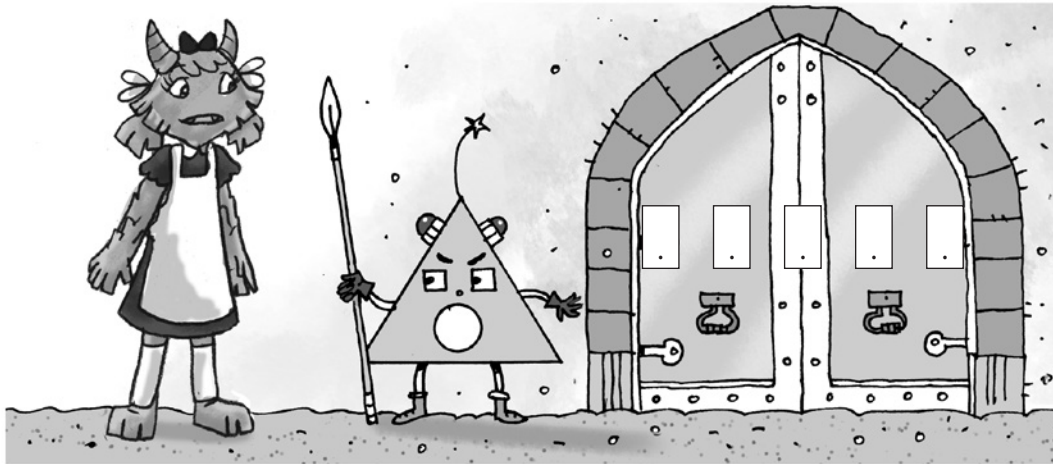


a

DE BRIEF – Knip de puzzelstukken uit en vervolledig de brief.



Hoe geraakt Alice uit het doolhof? Bespreek met je partner.



b DELINGEN – Los de oefeningen op. Reken uit je hoofd! Gebruik tussenstappen.

- 1 $728 : 8 =$
- 2 $438 : 3 =$
- 3 $628 : 4 =$
- 4 $301 : 7 =$
- 5 $552 : 6 =$



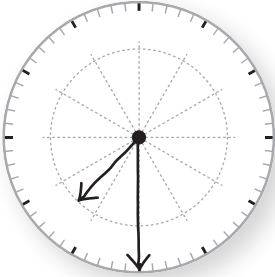
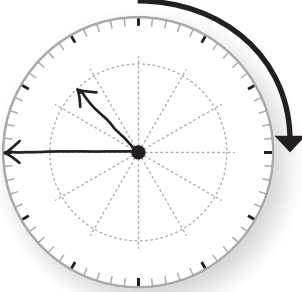
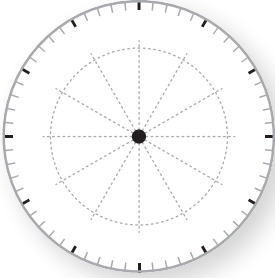
Markeer het laatste cijfer van elke uitkomst.
Rangschik die cijfers van groot naar klein en
noteer ze bij het slot van de eerste wachter.

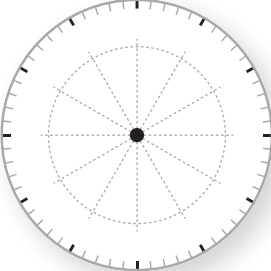
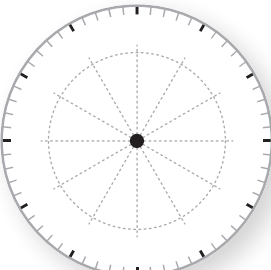
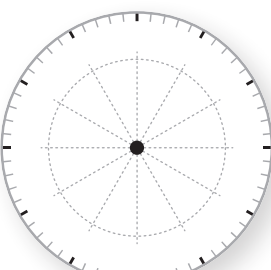
Is je antwoord 76321? Ga dan naar de volgende opdracht.
Heb je dat antwoord niet? Zoek dan eerst je fout en verbeter ze.



C KLOKKEN

- 1 Teken de wijzers.
 - 2 Draai (in gedachten) de klok zoals aangegeven.
 - 3 Hoe laat is het dan? Vul de digitale klok in.
- TIP:** Alle tijdstippen situeren zich voor de middag!

Teken de wijzers op half acht. 	Draai die klok nu denkbeeldig een kwartslag naar rechts. 	Vul de digitale klok in. <u>10</u>:<u>45</u>
1 Teken de wijzers op kwart voor elf. 	Draai die klok nu denkbeeldig ondersteboven.	Vul nu de digitale klok in. _ : _

2 Teken de wijzers op 3 over 6. 	Plaats die klok nu denkbeeldig in spiegelbeeld. TIP: Gebruik eventueel een echte spiegel!	Vul nu de digitale klok in.
3 Teken de wijzers op 27 voor 7. 	Draai die klok nu denkbeeldig ondersteboven en in spiegelbeeld.	Vul nu de digitale klok in.
4 Teken de wijzers op 13 over 12. 	Plaats die klok nu denkbeeldig ondersteboven.	Vul nu de digitale klok in.

Kijk naar de digitale klokken.
Welk tijdstip ligt het dichtst bij 12 uur?
Teken dat tijdstip op de wijzerklok van
de poortwachter.



Is je antwoord 11.57 uur? Ga dan naar de volgende opdracht.
Heb je dat antwoord niet? Zoek dan eerst je fout en verbeter ze.



d

LOS BEIDE SUDOKU'S OP.

	1	2	3	4	5	6
A	○	▤				◇
B			◇	△		
C	◇				□	
D		□				○
E			□	○		
F	□				◇	□

	7	8	9	10	11	12
G	△	▤		◇		○
H			○			△
I	□				▤	
J		□				□
K	○			□		
L	□		□		△	▤



Kijk naar de grijze vakken.
Noteer het symbool dat je in
de volgende vakken vindt:

A5	E5	L10	B5	D4	I10

Noteer de code bij de poortwachter.



e

VEELHOEKEN – Waar of niet waar? Kruis aan.



	waar	niet waar
Een veelhoek heeft minstens vier hoeken.	☐ A	☐ B
Alle vlakke figuren zijn veelhoeken.	☐ T	☐ R
Als een vierhoek drie rechte hoeken heeft, kan de vierde hoek enkel een rechte hoek zijn.	☐ Z	☐ Q
Als een driehoek één rechte hoek heeft, kan hij ook één stompe hoek hebben.	☐ F	☐ K
Een trapezium kan twee rechte hoeken hebben.	☐ C	☐ D
Er bestaan vierhoeken met drie scherpe hoeken.	☐ I	☐ J
Als een vierhoek twee stompe hoeken heeft, zijn de andere twee hoeken altijd scherp.	☐ E	☐ F
Elke rechthoek is ook een vierkant.	☐ P	☐ S

Rangschik ze alfabetisch in dit kader:

--	--	--	--	--	--	--	--

Noteer de letters van de hokjes die je aankruiste.



Noteer de letters uit de grijze kaders op de poort bij de poortwachter.



f

DE CODE VAN DE KONINGIN

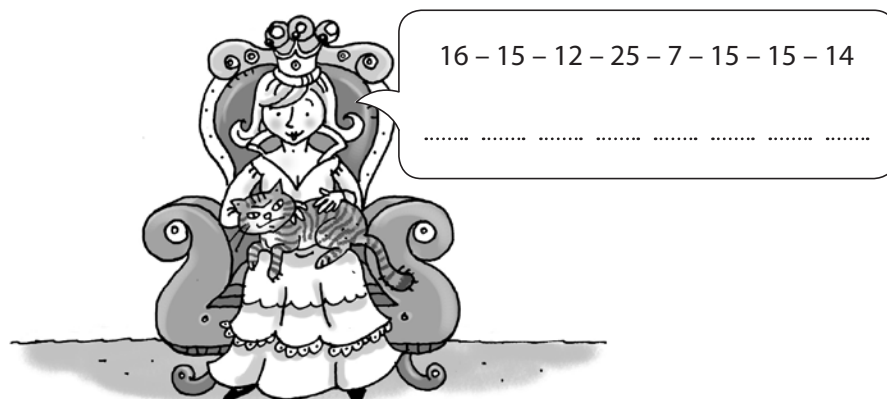
- 1 Bekijk het voorbeeld.
- 2 Zoek de code. Welke letter hoort bij welk cijfer?

Ontcijfer nu de code die de koningin je geeft en je bent vrij.

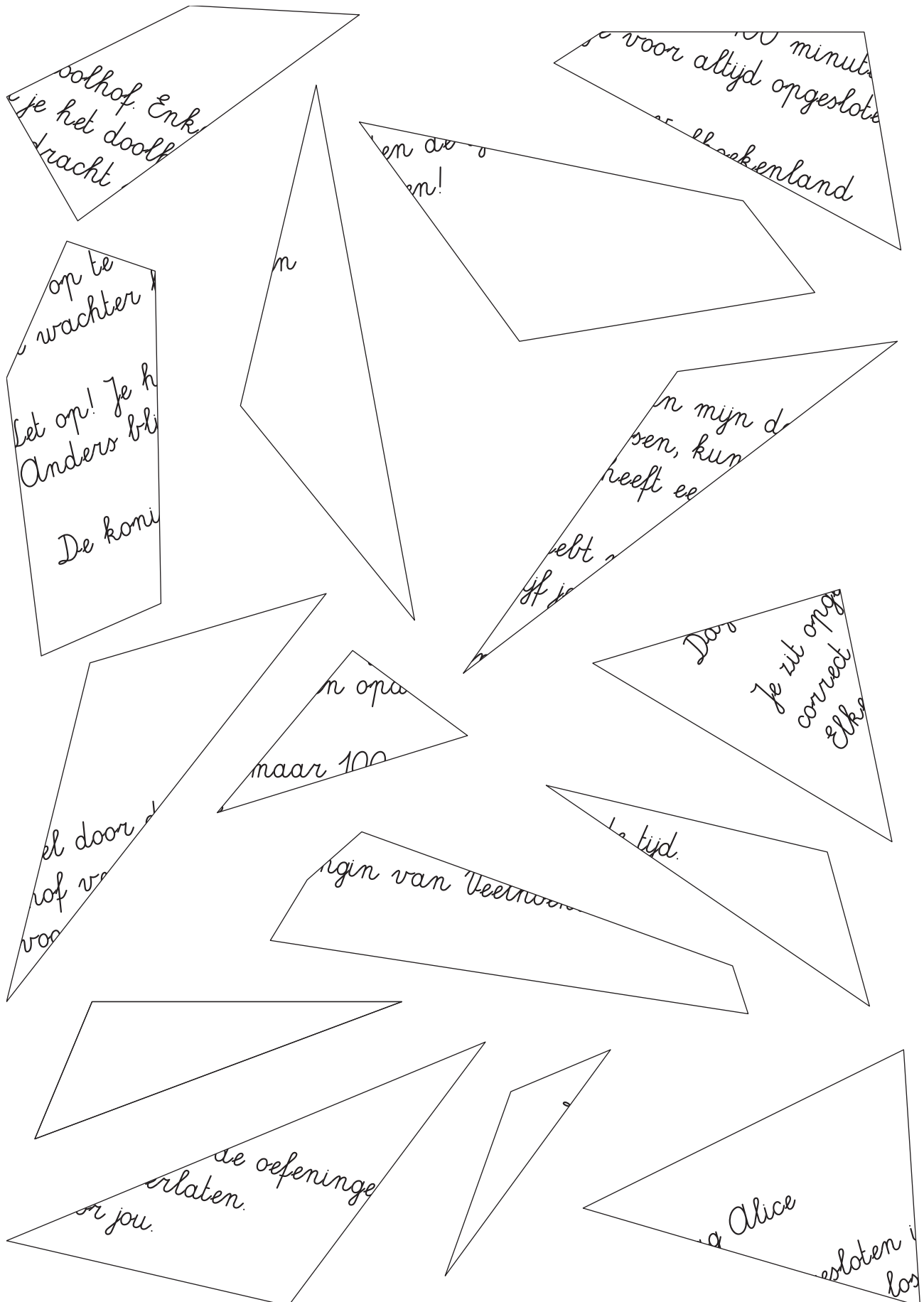
Voorbeeld:

22	5	5	12	8	15	5	11	12	1	14	4
V	E	E	L	H	O	E	K	L	A	N	D

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
21	22	23	24	25	26				
U	V	W	X	Y	Z				



Knipblad



Start op

Klaar op

Materiaal: potlood, gom, spiegeltje, eventueel kladpapier


a
DE BRIEF – Knip de puzzelstukken uit en vervolledig de brief.

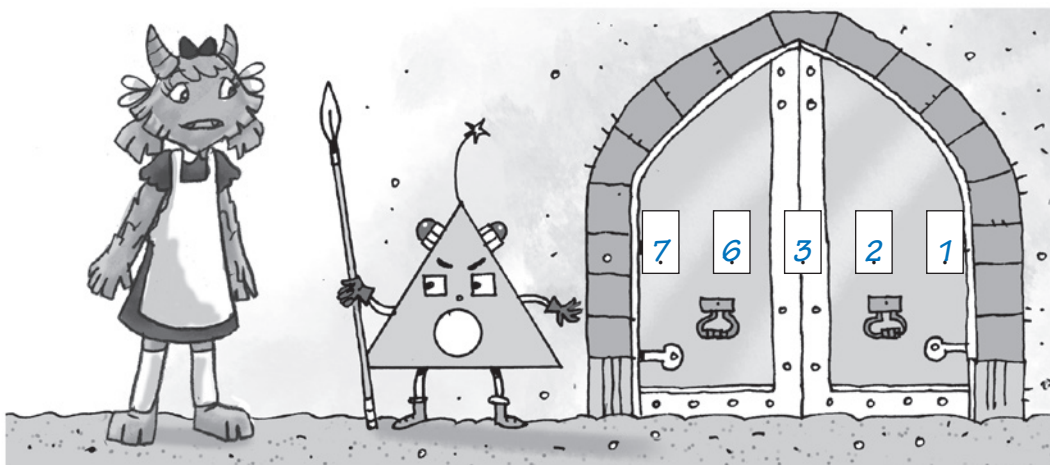

Dag Alice

Je zit opgesloten in mijn doolhof. Enkel door de oefeningen correct op te lossen, kun je het doolhof verlaten. Elke wachter heeft een opdracht voor jou.

Let op! Je hebt maar 100 minuten de tijd. Anders blijf je voor altijd opgesloten!

De koningin van Veelhoekenland

Hoe geraakt Alice uit het doolhof? Bespreek met je partner.



b DELINGEN – Los de oefeningen op. Reken uit je hoofd! Gebruik tussenstappen.

1 $728 : 8 = (720 : 8) + (8 : 8) = 90 + 1 = 91$

2 $438 : 3 = (300 : 3) + (120 : 3) + (18 : 3) = 146$

3 $628 : 4 = (400 : 4) + (200 : 4) + (28 : 4) = 157$

4 $301 : 7 = (280 : 7) + (21 : 7) = 43$

5 $552 : 6 = (540 : 6) + (12 : 6) = 92$



Markeer het laatste cijfer van elke uitkomst.
Rangschik die cijfers van groot naar klein en
noteer ze bij het slot van de eerste wachter.

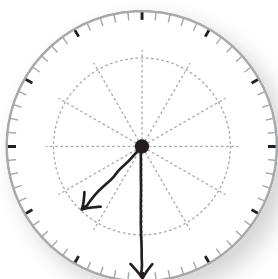
Is je antwoord 76321? Ga dan naar de volgende opdracht.
Heb je dat antwoord niet? Zoek dan eerst je fout en verbeter ze.



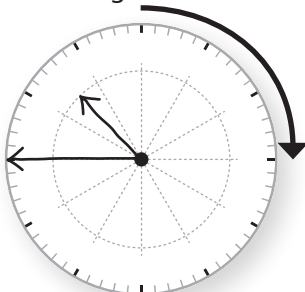
C KLOKKEN

- 1 Teken de wijzers.
 - 2 Draai (in gedachten) de klok zoals aangegeven.
 - 3 Hoe laat is het dan? Vul de digitale klok in.
- TIP:** Alle tijdstippen situeren zich voor de middag!

Teken de wijzers op half acht.



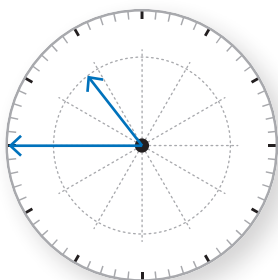
Draai die klok nu denkbeeldig een kwartslag naar rechts.



Vul de digitale klok in.

10:45

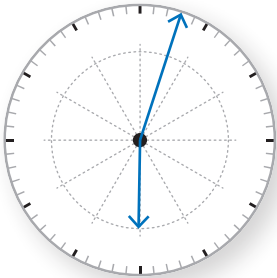
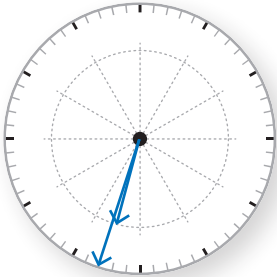
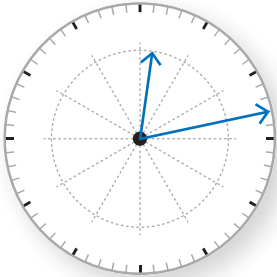
1 Teken de wijzers op kwart voor elf.



Draai die klok nu denkbeeldig ondersteboven.

Vul nu de digitale klok in.

4:15

2 Teken de wijzers op 3 over 6. 	Plaats die klok nu denkbeeldig in spiegelbeeld. TIP: Gebruik eventueel een echte spiegel!	Vul nu de digitale klok in. <u> 5 </u> : <u> 57 </u>
3 Teken de wijzers op 27 voor 7. 	Draai die klok nu denkbeeldig ondersteboven en in spiegelbeeld.	Vul nu de digitale klok in. <u> 11 </u> : <u> 57 </u>
4 Teken de wijzers op 13 over 12. 	Plaats die klok nu denkbeeldig ondersteboven.	Vul nu de digitale klok in. <u> 6 </u> : <u> 43 </u>

Kijk naar de digitale klokken.
Welk tijdstip ligt het dichtst bij 12 uur?
Teken dat tijdstip op de wijzerklok van de poortwachter.



Is je antwoord 11.57 uur? Ga dan naar de volgende opdracht.
Heb je dat antwoord niet? Zoek dan eerst je fout en verbeter ze.



d LOS BEIDE SUDOKU'S OP.

	1	2	3	4	5	6
A	○	▩	△	□	▮	◇
B	▮	□	◇	△	○	▩
C	◇	○	▩	▮	□	△
D	△	▮	□	◇	▩	○
E	▩	◇	▮	○	△	□
F	□	△	○	▩	◇	▮

	7	8	9	10	11	12
G	△	▩	□	◇	▮	○
H	◇	▮	○	▩	□	△
I	▮	○	△	□	▩	◇
J	▩	□	◇	△	○	▮
K	○	△	▩	▮	◇	□
L	□	◇	▮	○	△	▩



Kijk naar de grijze vakken.
Noteer het symbool dat je in
de volgende vakken vindt:

A5	E5	L10	B5	D4	I10
▮	△	○	○	◇	□

Noteer de code bij de poortwachter.



e

VEELHOEKEN – Waar of niet waar? Kruis aan.



	waar	niet waar
Een veelhoek heeft minstens vier hoeken.	☐ A	☒ B
Alle vlakke figuren zijn veelhoeken.	☐ T	☒ R
Als een vierhoek drie rechte hoeken heeft, kan de vierde hoek enkel een rechte hoek zijn.	☒ Z	☐ Q
Als een driehoek één rechte hoek heeft, kan hij ook één stompe hoek hebben.	☐ F	☒ K
Een trapezium kan twee rechte hoeken hebben.	☒ C	☐ D
Er bestaan vierhoeken met drie scherpe hoeken.	☐ I	☒ J
Als een vierhoek twee stompe hoeken heeft, zijn de andere twee hoeken altijd scherp.	☒ E	☐ F
Elke rechthoek is ook een vierkant.	☐ P	☒ S

Rangschik ze alfabetisch in dit kader:

B	C	E	J	K	R	S	Z
---	---	---	---	---	---	---	---

Noteer de letters van de hokjes die je aankruiste.



Noteer de letters uit de grijze kaders op de poort bij de poortwachter.



f

DE CODE VAN DE KONINGIN

- 1 Bekijk het voorbeeld.
- 2 Zoek de code. Welke letter hoort bij welk cijfer?

Ontcijfer nu de code die de koningin je geeft en je bent vrij.

Voorbeeld:

22	5	5	12	8	15	5	11	12	1	14	4
V	E	E	L	H	O	E	K	L	A	N	D

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
21	22	23	24	25	26				
U	V	W	X	Y	Z				

