

BLOK 4**PROJECT: Een verjaardagsfeestje organiseren!**

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

VERKLEEDPARTIJ

1 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.

- 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.

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

Komen verkleed als letter: *Emir, Yassin, Yin, Billie*

Wat is dan hoogste getal dat ze kunnen maken? **840**.....

Wat is het laagste getal dat ze kunnen maken? 048.....

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		
	1	1	0	0	1
	0	0	1	1	0
13 uur	1	0	0	1	0
14 uur	0	1	1	0	1
	1	0	0	1	1
	0	1	1	0	0

zaterdag

zondag

Putweg 3 Hei 7

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

$$1u + 2u + 38 \text{ min} + 82 \text{ min} = 4u + 1u = 5u$$

60 min 22 min

Kom je naar mijn feestje?

Wanneer? zaterdag 4 december

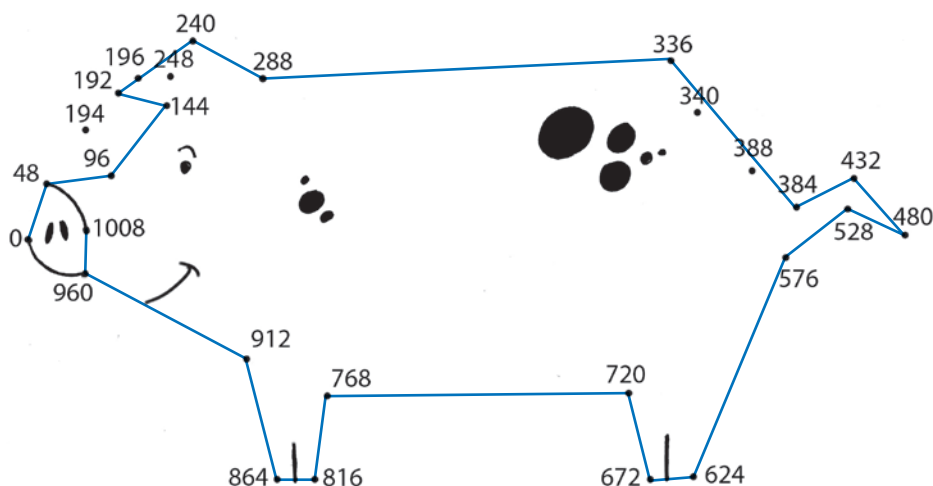
Van 13 uur tot 18 uur

Adres: Putweg 3

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.



d

SLIJM!

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	1..... personen	7..... personen
 knutsellijm	12 cl	$\frac{1}{4}$ 3 cl	21 cl of 210 ml
 lenzenvloeistof	2 cl	0,5 cl of 5 ml	3,5 cl of 35 ml
 bakpoeder	8 g	2 g	14 g
 water	120 ml	30 ml	210 ml
 busje glitters	12 g	3 g	21 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 210 ml knutsellijm in een kom.
- Voeg er 210 ml water aan toe.
- Doe er 14 g bakpoeder bij.
- Roer alles goed door elkaar.
- Voeg 35 ml 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 21 g glitters in.
- Nog even kneden en klaar is kees ... euh ... het slijm!

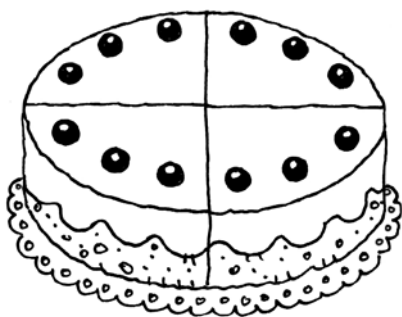
Wat is een verjaardagsfeest zonder spelletjes? Die kun je ook zelf maken.

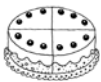
Speel het kwartet spel.

- 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.

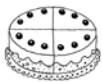
Spelregels:

- 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.



	$\frac{16}{64}$	$\frac{1}{4}$	25 %
---	-----------------	---------------	------

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

	$\frac{16}{64}$	$\frac{1}{4}$	25 %
--	-----------------	---------------	------

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

	$\frac{16}{64}$	$\frac{1}{4}$	25 %
---	-----------------	---------------	------

25%

	$\frac{16}{64}$	$\frac{1}{4}$	25 %
--	-----------------	---------------	------