# Klaarboekje 2

groep 6 · voor slimme koppen die klaar zijn

Naam .....

Begonnen op .....

## Klaar? Dan begint het echte werk!

**Zo werkt het**

Je kiest zelf welke opdracht je doet. De sterren laten zien hoe pittig hij is: ★☆☆ = opwarmen, ★★★ = echt breinwerk.

Kom je er niet uit? Sla hem over en probeer het later nog eens. Soms ziet je brein het ineens!

Klaar met een opdracht? Laat hem nakijken en kleur het vakje op de kaart hieronder.

## Mijn uitdagingskaart

| nr | opdracht | soort | pittig | af |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kraak de code | taal | ★☆☆ | ☐ |
| 2 | Woordladders | taal | ★★☆ | ☐ |
| 3 | Dierenhusselaar | taal | ★☆☆ | ☐ |
| 4 | Deze hond blaft nooit | taal | ★★☆ | ☐ |
| 5 | Spreekwoorden | taal | ★☆☆ | ☐ |
| 6 | Wie woont waar? | logica | ★★☆ | ☐ |
| 7 | Letter-sudoku | logica | ★★☆ | ☐ |
| 8 | Getallenpiramides | rekenen | ★★☆ | ☐ |
| 9 | Weegschalen | rekenen | ★★☆ | ☐ |
| 10 | Breinbrekers | rekenen | ★★☆ | ☐ |
| 11 | Wat komt hierna? | logica | ★☆☆ | ☐ |
| 12 | Tel de driehoeken | ruimte | ★☆☆ | ☐ |
| 13 | Luciferpuzzels | logica | ★★☆ | ☐ |
| 14 | Kubusnetten | ruimte | ★★☆ | ☐ |
| 15 | In één lijn | ruimte | ★★☆ | ☐ |
| 16 | Pixelpuzzel | logica | ★★☆ | ☐ |
| 17 | Wat is jouw naam waard? | rekenen | ★★☆ | ☐ |
| 18 | Dezelfde beginletter | taal | ★★☆ | ☐ |
| 19 | Verhaal in 30 woorden | creatief | ★★☆ | ☐ |
| 20 | De uitvinding | creatief | ★★☆ | ☐ |
| 21 | Maak zelf een puzzel | creatief | ★★★ | ☐ |

## 1 Kraak de code

TAAL ★☆☆

**Een spion heeft een geheime boodschap gestuurd. Elke letter is een paar plekken opgeschoven in het alfabet.**

Bij deze code schuif je elke letter **evenveel plekken** op in het alfabet. De spion gebruikte **sleutel 4**: A werd E, B werd F, en zo verder. Jij moet dus steeds 4 plekken **terug**.

| H I | W G L E X | P M K X | E G L X I V | H I | O E W X |
|---|---|---|---|---|---|
| ___ | _____ | _____ | _____ | ___ | _____ |

**Tip** Vul eerst de hulptabel helemaal in. Onder de geheime E komt de echte A. Dan gaat het ontcijferen supersnel!

**Hulptabel.** Schrijf onder elke geheime letter de echte letter.

| geheim | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| echt | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**B.** Nu ben jij de spion. Versleutel deze zin met **sleutel 2**:

**WIJ ZIJN KLAAR**

**C.** Verzin zelf een geheime boodschap. Kies een sleutel en laat een klasgenoot hem kraken. Verklap de sleutel niet!

**EXTRA PITTIG** Deze boodschap is met een ***andere sleutel*** versleuteld, en die krijg je niet! Kraak je hem toch? Tip: de letter die het vaakst voorkomt, is bijna altijd een E.

**RTWLJS NX MJY KJJXY**

## 2 Woordladders

TAAL

★★☆

**Verander steeds één letter, zodat je telkens een bestaand woord krijgt. Zo klim je van het bovenste naar het onderste woord.**

**Voorbeeld:** ROOS → BOOS → BOOM (2 stappen)

**PEN → PIT**
**2 stappen**

| P | E | N |
|---|---|---|
| | | |
| P | I | T |

**DAK → BOK**
**2 stappen**

| D | A | K |
|---|---|---|
| | | |
| B | O | K |

**BOOM → ROOK**
**2 stappen**

| B | O | O | M |
|---|---|---|---|
| | | | |
| R | O | O | K |

**BED → BOS**
**2 stappen**

| B | E | D |
|---|---|---|
| | | |
| B | O | S |

**VIS → MES**
**2 stappen**

| V | I | S |
|---|---|---|
| | | |
| M | E | S |

Tip Probeer steeds één letter te veranderen en zeg het woord hardop. Bestaat het? Dan mag het!

EXTRA PITTIG Nog één, en dit is de langste: van **MOL** naar **BAK** in 3 stappen.

**MOL → BAK**
**3 stappen**

| M | O | L |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| B | A | K |

## 3 Dierenhusselaar

TAAL ★☆☆

**De letters van vier dieren zijn door elkaar gehusseld. Welke dieren zijn het?**

| | gehusseld | dier |
|---|---|---|
| 1 | **S O V** | |
| 2 | **M A L** | |
| 3 | **P A A** | |
| 4 | **T I E G** | |

Lees nu de **eerste letters** van de dieren van boven naar beneden. Welk woord staat er?

_____

## 4 Deze hond blaft nooit

TAAL ★★☆

**Elk zinnetje beschrijft een samengesteld woord. Welk woord wordt bedoeld?**

**Voorbeeld:** Deze slang bijt nooit. → **tuinslang**

**Kies uit:** bloemkool · naaktslak · paasei · theemuts · zeehond

| | omschrijving | woord |
|---|---|---|
| 1 | Deze hond blaft nooit. | |
| 2 | Deze muts zet je niet op je hoofd. | |
| 3 | Dit ei kun je niet koken. | |
| 4 | Deze kool lijkt op een bloem. | |
| 5 | Deze slak heeft geen huisje. | |

**Nu jij.** Bedenk er zelf twee: *Deze … … .*

_____

_____

## 5 Spreekwoorden

TAAL ★☆☆

**Een spreekwoord is een bekend zinnetje met een wijze les. Deze zijn in tweeën geknipt!**

Trek een lijn van het begin naar het goede einde.

| | |
|---|---|
| Wie a zegt, • | • dan nooit. |
| Al doende • | • komt zelden alleen. |
| Beter laat • | • moet ook b zeggen. |
| Haastige spoed • | • leert men. |
| Een ongeluk • | • is zelden goed. |

**B.** Schrijf één spreekwoord helemaal op.

**C.** Wat betekent *Haastige spoed is zelden goed*? Schrijf het in je eigen woorden.

**EXTRA PITTIG** Kies een ander spreekwoord en teken er een stripje van drie plaatjes over.

## 6 Wie woont waar?

LOGICA

★★☆

**Drie kinderen wonen naast elkaar in de Fruitstraat, op nummer 1, 2 en 3. Ze eten elk een ander lievelingsfruit en hebben een jas in een andere kleur.**

Nummer 1 is het huis **helemaal links**, nummer 3 staat **helemaal rechts**.

1. Ravi woont helemaal rechts.
2. Bram woont in het middelste huis.
3. Bram eet graag appels.
4. Het kind op nummer 1 heeft een groene jas.
5. Het kind met de blauwe jas eet graag bananen.

**Tip** Zet een ✗ in het rooster als iets **niet** kan en een ✓ als je het zeker weet. Heb je een ✓? Dan kun je de rest van die rij en kolom wegstrepen.

| | fruit | | | jas | | | huisnummer | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | appel | banaan | peer | rood | groen | blauw | 1 | 2 | 3 |
| Ravi | | | | | | | | | |
| Julia | | | | | | | | | |
| Bram | | | | | | | | | |

**Oplossing.** Vul in wie waar woont.




naam

fruit

jas




naam

fruit

jas




naam

fruit

jas

## 7 Letter-sudoku

LOGICA

★★☆

**Een sudoku, maar dan met letters! Gebruik de letters van het woord VORK.**

Elke letter **V O R K** komt precies één keer voor:

- in elke rij (van links naar rechts),
- in elke kolom (van boven naar beneden),
- in elk blok van 2 bij 2 vakjes (met dikke lijnen).

| | | | |
|---|---|---|---|
| O | | | R |
| | K | | V |
| | R | | |
| | O | R | |

**Tip** Zoek een rij, kolom of blok waar al veel letters staan. Welke letter ontbreekt nog? Werk met potlood, dan kun je gummen.

**EXTRA PITTIG** Maak zelf een letter-sudoku van 4 bij 4 met een ander woord van vier **verschillende** letters, bijvoorbeeld MELK of KOUD.

## 8 Getallenpiramides

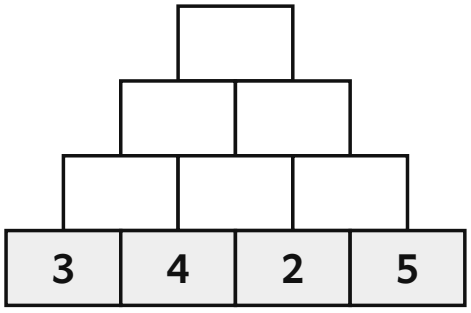
REKENEN

★★☆

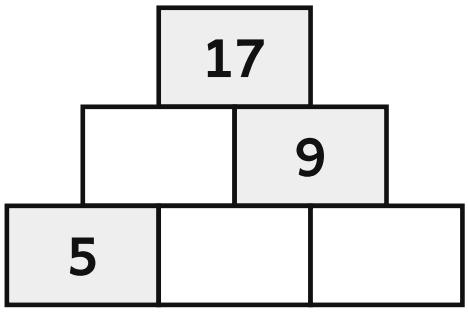
**In een getallenpiramide is elk blok de som van de twee blokken eronder. Vul alle lege blokken in.**

**Voorbeeld:** staan er 3 en 5 naast elkaar, dan komt er 8 op.

A




B ★★★



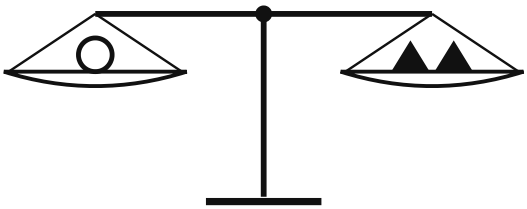

Tip Bij piramide B moet je **terugrekenen**. Welke getallen passen onderaan, zodat het klopt met 9 en 17?

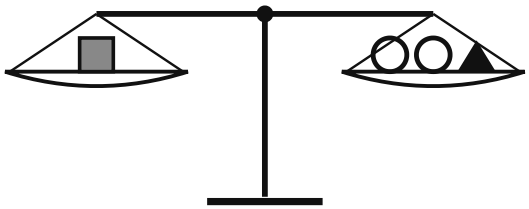
## 9 Weegschalen

REKENEN

★★☆

**Deze weegschalen zijn in evenwicht. Alle vormen van dezelfde soort wegen evenveel.**





**a.** Hoeveel ▲ wegen evenveel als drie ○? _____

**b.** Hoeveel ▲ wegen evenveel als één ■? _____

**c.** Leg uit hoe je het hebt bedacht.

## 10 Breinbrekers

REKENEN

★★☆

**Deze vragen lijken makkelijk … maar pas op! Het eerste antwoord dat in je hoofd opkomt, is vaak fout.**

1. In een rij staan 6 kinderen. Ik sta vooraan. Hoeveel kinderen staan er achter mij?

2. Een spin heeft 8 poten. Hoeveel poten hebben 3 spinnen samen?

3. Een klok slaat om 3 uur drie keer. Hoe vaak slaat hij om 5 uur?

4. Lisa is 8 jaar en haar broertje is 4. Hoe oud is haar broertje als Lisa 12 is?

5. Hoeveel maanden hebben 28 dagen?

6. Een trein vertrekt om 10.45 uur en rijdt een half uur. Hoe laat komt hij aan?

**Tip** Maak een tekening of probeer het uit met kleine getallen. Controleer je antwoord altijd nog één keer.

## 11 Wat komt hierna?

**Ontdek de regel en schrijf op wat er daarna komt.**

LOGICA

★☆☆

| | reeks | volgende |
|---|---|---|
| 1 | 3 6 9 12 15 … | |
| 2 | 1 3 5 7 9 … | |
| 3 | 50 45 40 35 30 … | |
| 4 | 1 4 7 10 13 … | |
| 5 | 10 20 30 40 … | |
| 6 | Z Y X W V … | |

**Tip** De laatste reeks bestaat uit letters. Kijk eens naar het alfabet, maar dan achterstevoren!

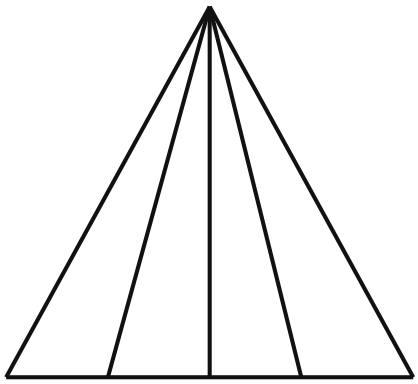
**Nu jij.** Bedenk zelf een lastige reeks voor een klasgenoot:

## 12 Tel de driehoeken

**Hoeveel driehoeken zie je in deze figuur? Let op: grote driehoeken tellen ook mee!**

RUIMTE

★☆☆



Ik tel _____ driehoeken.

Hoe heb je geteld? Zorg dat je niets dubbel telt en niets vergeet.

## 13 Luciferpuzzels

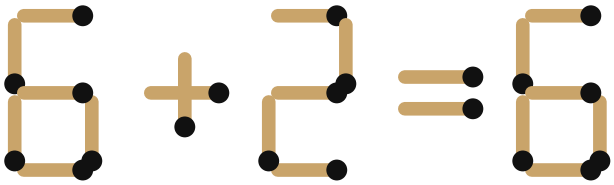
LOGICA

★★☆

**Deze sommen kloppen niet. Verleg precies één lucifer, zodat de som wel klopt. Je mag geen lucifers weghalen of erbij leggen.**

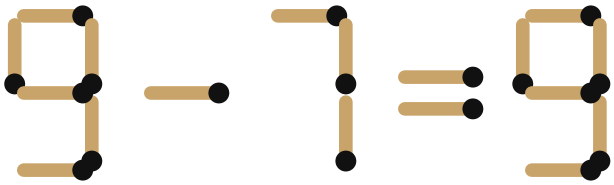
Tip Leg de sommen na met echte lucifers of met stukjes papier. Denk eraan: van een + kun je ook een − maken!

**A**



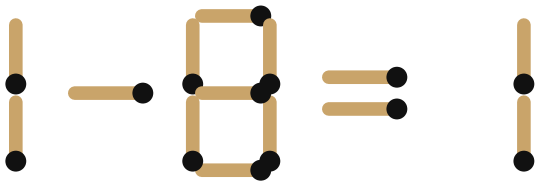
Goede som: _____

**B**



Goede som: _____

**C** ★★★



Bij deze kan het op **twee** manieren. Vind ze allebei!

Manier 1: _____ Manier 2: _____

EXTRA PITTIG Bedenk zelf een luciferpuzzel. Teken hem hieronder en laat een klasgenoot hem oplossen.

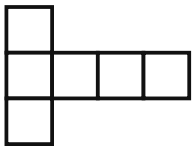
## 14 Kubusnetten

RUIMTE

★★☆

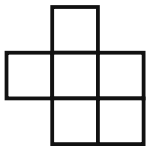
**Van welke bouwplaten kun je een kubus vouwen? Kruis aan.**

**A**



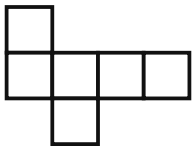
☐ kubus ☐ geen

**B**



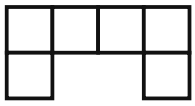
☐ kubus ☐ geen

**C**



☐ kubus ☐ geen

**D**



☐ kubus ☐ geen

**Tip** Kun je het niet in je hoofd? Teken de bouwplaat na op ruitjespapier, knip hem uit en probeer te vouwen.

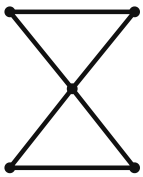
## 15 In één lijn

RUIMTE

★★☆

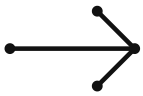
**Kun je deze figuren natekenen in één lijn? Je mag je pen niet optillen en geen lijn twee keer overtrekken.**

**A**



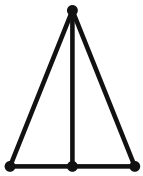
☐ kan ☐ kan niet

**B**



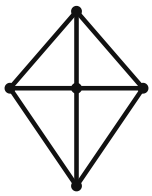
☐ kan ☐ kan niet

**C**



☐ kan ☐ kan niet

**D**



☐ kan ☐ kan niet

**EXTRA PITTIG** Lukt het niet? Probeer eens bij een ander puntje te beginnen.

# 16 Pixelpuzzel

**Kleur de juiste vakjes zwart. Dan verschijnt er een dier!**

LOGICA

★★☆

De getallen vertellen welke vakjes je kleurt:

- Links staan de getallen voor elke **rij**, boven staan ze voor elke **kolom**.
- **3** betekent: drie vakjes naast elkaar kleuren.
- **2 2** betekent: twee vakjes, dan minstens één wit vakje, dan weer twee vakjes. De volgorde klopt altijd.

| | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 2 | 2 4 | 1 2 3 | 1 1 3 | 2 4 | 4 2 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 0 | | | | | | | | | | |
| | | 4 | | | | | | | | | | |
| | 2 | 2 | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 1 | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 2 | | | | | | | | | | |
| | 2 | 4 | | | | | | | | | | |
| | | 9 | | | | | | | | | | |
| | | 8 | | | | | | | | | | |
| | | 0 | | | | | | | | | | |

**Tip** Begin bij de grote getallen. Staat er 8 bij een rij van 10 vakjes? Dan weet je zeker dat de middelste 6 zwart zijn. Zet een puntje in vakjes die zeker wit blijven.

Welk dier is het? _____

## 17 Wat is jouw naam waard?

REKENEN

★★☆

**Elke letter is punten waard: A = 1, B = 2, C = 3, en zo verder tot Z = 26.**

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

**Voorbeeld:** KAAS = 11 + 1 + 1 + 19 = **32** punten

***a.*** Hoeveel punten is jouw voornaam waard?

**b.** Wie wint: **EEND** of **GANS**? Hoeveel punten verschil?

**c.** ★★★ Zoek een woord dat **precies 40 punten** waard is. Hoeveel kun je er vinden?

## 18 Dezelfde beginletter

TAAL

★★☆

**Schrijf zinnen waarin elk woord met dezelfde letter begint.**

Zo kan het: *Mijn moeder maakt mooie muziek.  Kleine katten kunnen keihard krabben.*

Maak drie zinnen, elke keer met een andere letter. Hoe langer de zin, hoe beter!

**EXTRA PITTIG** Maak een zin met minstens ***acht*** woorden die allemaal met de **b** beginnen.

## 19 Verhaal in 30 woorden

CREATIEF ★★☆

**Schrijf een spannend verhaal van precies 30 woorden. Niet 29, niet 31!**

Kies een van deze beginzinnen, of verzin er zelf een:

- *Mijn knuffel was 's nachts gaan wandelen.*
- *In de tuin lag een gouden ei.*
- *De juf had vandaag een heel vreemde hoed op.*

Aantal woorden: _____ Titel (telt niet mee): _____

## 20 De uitvinding

CREATIEF ★★☆

**Bedenk een uitvinding die het leven van een dier makkelijker maakt: een huisdier, een dier in de dierentuin of een dier in de natuur.**

Teken je uitvinding. Zet er pijltjes bij die laten zien hoe hij werkt.

**Naam:**

**Welk probleem lost hij op?**

**Reclameslogan** (max. 10 woorden):

## 21 Maak zelf een puzzel

CREATIEF

★★★

**Jij bent nu de puzzelmaker! Maak een puzzel voor een klasgenoot.**

Kies zelf wat voor puzzel: een geheime code, een woordladder, een reeks, een luciferpuzzel, een pixelpuzzel of iets heel nieuws. Een goede puzzel is **pittig**, maar wel **eerlijk**: er is één goed antwoord en je kunt het vinden door na te denken.

**Opgelost door:**

**Hoe moeilijk vond die het?** ☆☆☆

Schrijf het antwoord op de achterkant van dit blad. Niet spieken!

**Alles af? Dan ben jij een echte breinbreker!**