Klaarboekje 2

groep 7 · 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 bank heeft geen geld	taal	★★☆	☐
5	Spreekwoorden in de war	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	Schrijven zonder …	taal	★★★	☐
19	Verhaal in 50 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. Met sleutel 2 wordt A dan C, B wordt D en Z wordt B. Maar welke sleutel gebruikte de spion?

J O Z H K X O I N Z O Y G R R K K T B U U X

___ _____ __ _____ ____

K I N Z K V A F F K R G G X Y

_____ _____

Tip Tel welke letter het vaakst voorkomt in de boodschap. In het Nederlands is dat bijna altijd de **E**.

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																										

De sleutel is: _____

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

HET WACHTWOORD IS BANAAN

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. Kraak je hem?

SQRS MMVA WVLMZ RM ABWMT

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)

VIS → MES
2 stappen

V	I	S
M	E	S

HAND → HONK
2 stappen

H	A	N	D
H	O	N	K

TAK → BIT
3 stappen

T	A	K
B	I	T

STER → STAD
2 stappen

S	T	E	R
S	T	A	D

Tip Kom je niet verder? Probeer eens van achteren naar voren te werken: welk woord lijkt op het laatste woord?

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

ZON → MAN
3 stappen

Z	O	N
M	A	N

3 Dierenhusselaar

TAAL ★☆☆

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

	gehusseld	dier
1	**P S I N**	
2	**W E E U L**	
3	**P A A**	
4	**S H O O R N E U N**	
5	**S N A G**	

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

_____

4 Deze bank heeft geen geld

TAAL ★★☆

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

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

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

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

_____

_____

5 Spreekwoorden in de war

TAAL

★★☆

Oeps! Iemand heeft vijf spreekwoorden door elkaar gehaald. Elke zin bestaat uit het begin van het ene en het einde van een ander spreekwoord.

Schrijf de **goede** spreekwoorden op.

1. *Wie a zegt, leert men.*

2. *Al doende, dan nooit.*

3. *Beter laat, is zelden goed.*

4. *Haastige spoed, krijgt lekkers.*

5. *Wie zoet is, moet ook b zeggen.*

B. Kies één spreekwoord. Wat betekent het? Bedenk een situatie waarin je het kunt gebruiken.

EXTRA PITTIG Verzin een nieuw spreekwoord dat past bij deze tijd. Bijvoorbeeld: *Wie zijn telefoon niet oplaadt, …*

6 Wie woont waar?

LOGICA

★★★

Vier kinderen wonen naast elkaar in de Fietsstraat, op nummer 1 tot en met 4. Ze hebben elk een fiets in een andere kleur en een andere hobby.

Nummer 1 is het huis **helemaal links**, nummer 4 staat **helemaal rechts**.

1. Mila woont op nummer 4.
2. Yara woont direct rechts van Lucas.
3. Finn woont niet op nummer 1.
4. Het kind met de blauwe fiets leest graag.
5. Lucas heeft een groene fiets.
6. Het kind dat graag kookt, heeft een gele fiets.
7. Yara tekent graag.
8. Mila heeft geen gele fiets.

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.

	fiets				hobby				huisnummer			
	rood	blauw	groen	geel	tekenen	lezen	gamen	koken	1	2	3	4
Yara												
Lucas												
Mila												
Finn												

Oplossing. Vul in wie waar woont.



naam _____

fiets _____

hobby _____



naam _____

fiets _____

hobby _____



naam _____

fiets _____

hobby _____



naam _____

fiets _____

hobby _____

7 Letter-sudoku

LOGICA

★★★

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

Elke letter **S P R O N G** 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 3 vakjes (met dikke lijnen).

			S		
			O	G	
S	P	G	R	N	O
N			P		G
O			N		P
P		N	G		

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 woord van vier **verschillende** letters, bijvoorbeeld BOEK. Laat een klasgenoot hem oplossen.

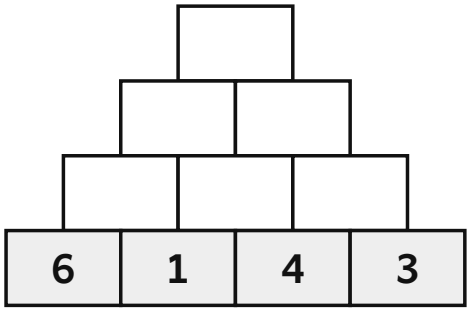
8 Getallenpiramides

REKENEN ★★☆

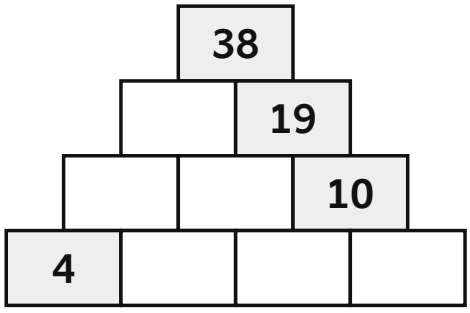
In een getallenpiramide is elk blok de som van de twee blokken eronder. Vul alle lege blokken in.

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

A



B ★★★

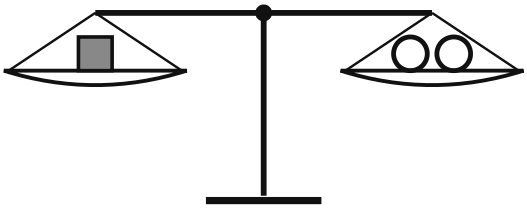


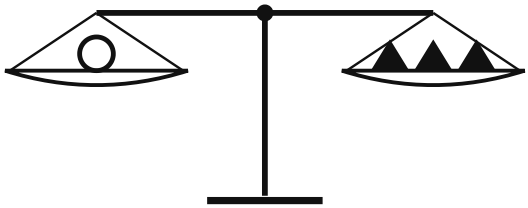
Tip Bij piramide B moet je soms **terugrekenen**: als 4 + □ = 10, dan is □ = 10 − 4.

9 Weegschalen

REKENEN ★★☆

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





a. Hoeveel ▲ wegen evenveel als één ■? _____

b. Hoeveel ○ wegen evenveel als twee ■? _____

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 vijver drijft een waterplant die elke dag twee keer zo groot wordt. Na 10 dagen is de vijver helemaal vol. Na hoeveel dagen was de vijver half vol?

2. Een boek kost € 6 plus de helft van zijn eigen prijs. Hoeveel kost het boek?

3. Hoe vaak schrijf je het cijfer 1 als je alle getallen van 1 tot en met 20 opschrijft?

4. In een stal staan kippen en koeien. Samen hebben ze 8 koppen en 22 poten. Hoeveel koeien zijn er?

5. Een trap heeft 11 treden. Lisa staat op de middelste. Ze gaat 3 treden omhoog, dan 5 omlaag en dan 4 omhoog. Op welke trede staat ze nu?

6. Ik ben een getal. Als je mij verdubbelt en er 6 bij optelt, krijg je 20. Welk getal ben ik?

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 2 4 7 11 …	
3	64 32 16 8 …	
4	2 3 5 8 13 …	
5	B D F H J …	
6	A C F J …	

Tip De laatste twee zijn letters. Kijk naar het alfabet: hoeveel plekken schuiven ze steeds op?

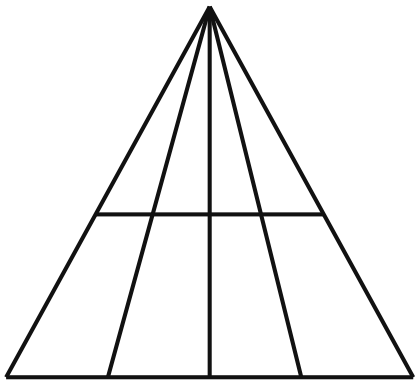
Nu jij. Bedenk zelf een lastige reeks voor een klasgenoot:

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

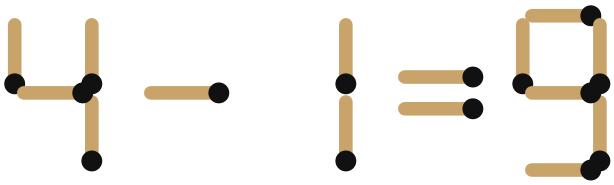
LOGICA

★★☆

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

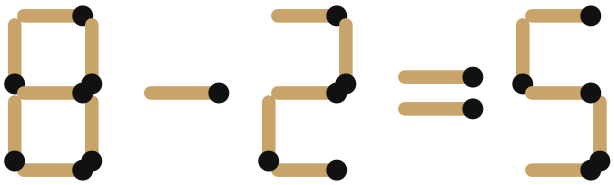
Tip Leg de sommen na met echte lucifers of met stukjes papier. Denk eraan: van een + kun je ook een − maken!

A



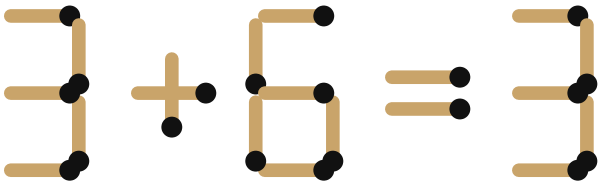
Goede som: _____

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.

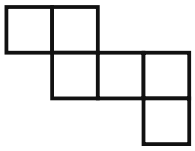
14 Kubusnetten

RUIMTE

★★☆

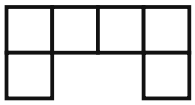
Van welke bouwplaten kun je een kubus vouwen? Kruis aan.

A



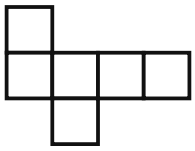
☐ kubus ☐ geen

B



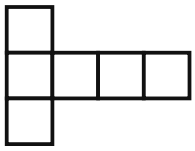
☐ kubus ☐ geen

C



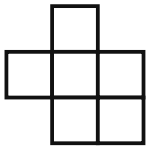
☐ kubus ☐ geen

D



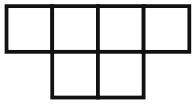
☐ kubus ☐ geen

E



☐ kubus ☐ geen

F



☐ kubus ☐ geen

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

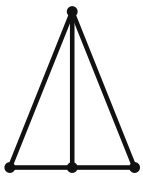
15 In één lijn

RUIMTE

★★☆

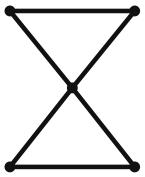
Kun je deze figuren natekenen in één lijn? Je mag je pen niet optillen en geen lijn twee keer overtrekken.

A



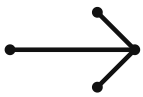
☐ kan ☐ kan niet

B



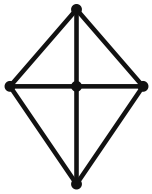
☐ kan ☐ kan niet

C



☐ kan ☐ kan niet

D



☐ kan ☐ kan niet

EXTRA PITTIG Tel bij elk puntje hoeveel lijnen daar samenkomen. Zie je een verband met de figuren die wel of niet lukken?

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.

		1	2	5	2 4 1	9	6	4 1	4	2	2
	0										
	2										
	4										
2	2										
	7										
5	1										
	8										
	6										
1	1										
2	2										

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 achternaam waard?

b. Wie wint: **TIJGER** of **PANTER**? Hoeveel punten verschil?

c. Welk seizoen is het meeste waard?

d. ★★★ Zoek een woord dat **precies 60 punten** waard is. Hoeveel kun je er vinden?

18 Schrijven zonder …

TAAL

★★★

Kun jij schrijven zonder de letter die het vaakst voorkomt?

De **e** is de belangrijkste letter van het Nederlands. Schrijf een stukje van minstens drie zinnen over jouw lievelingsdier **zonder één e**. Lukt dat?

Zo kan het: *Mijn kat is dol op vis. Zij spint als ik haar aai.*

Tip Lees je tekst na afloop langzaam na. Een e verstopt zich makkelijk in woorden als ‘de’, ‘een’ en ‘het’!

19 Verhaal in 50 woorden

CREATIEF ★★☆

Schrijf een spannend verhaal van precies 50 woorden. Niet 49, niet 51!

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

- *Toen ik wakker werd, was iedereen verdwenen.*
- *Op zolder vond ik een kist met een slot erop.*
- *De hond van de buren begon ineens te praten.*

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!