Nakijkblad

Klaarboekje groep 7 · voor de leerkracht

1. Kraak de code

Sleutel **5** (de E is in het geheim een J).
GOED GEDAAN JE BENT EEN ECHTE SPEURNEUS
B: **AMI HMX PIIWX MW WPMQ**
Extra: sleutel **10**: JIJ BENT EEN TOPSPION

2. Woordladders

ZAK – tak – TAS · BOOT – poot – plot – VLOT · ZAAL – kaal – kaap – KAMP · HAND – hond – hoed – voed – VOET · Extra: KOUD – woud – word – worm – WARM. Andere bestaande woorden zijn ook goed.

3. Dierenhusselaar

kameel, lama, aap, adder, rat → **KLAAR**

4. Deze bank heeft geen geld

1 zandbank of zitbank · 2 computermuis · 3 zeepaard of hobbelpaard · 4 zeester (of filmster) · 5 knuffelbeer · 6 gehaktbal of sneeuwbal. Andere goede vondsten tellen ook.

5. Spreekwoorden in de war

Als de kat van huis is, dansen de muizen op tafel. · Oost west, thuis best. · Geen rook zonder vuur. · Wie het laatst lacht, lacht het best. · De appel valt niet ver van de boom.

6. Wie woont waar?

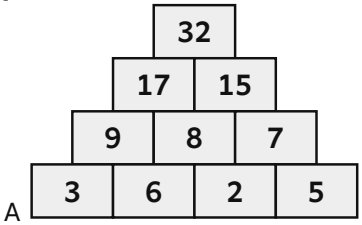
1 Noor – konijn – dansen · **2** Emma – hond – zwemmen · **3** Sem – kat – voetbal · **4** Daan – vis – tennis

7. Letter-sudoku

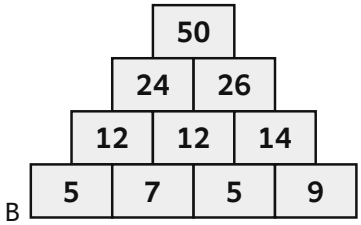
J	O	E	L	K	B
K	B	L	E	O	J
O	L	K	B	J	E
E	J	B	O	L	K
L	E	J	K	B	O
B	K	O	J	E	L

8. Getallenpiramides

A



B



9. Weegschalen
a. 1 ▪ = **4** ▲ (▪ = 2 ●, ● = 2 ▲) b. 1 ▪ + 1 ● = **6** ▲

10. Breinbrekers
1. Op **dag 8** (na 7 dagen zit hij op 7 m, op dag 8 klimt hij naar 10 m). · 2. **9**. · 3. **1 keer**, daarna trek je het af van 20. · 4. **5 keer** (9, 19, 29, 39, 49). · 5. **9 kinderen**. · 6. Vul de 5 liter, giet de 3 liter vol (2 over). Leeg de 3 liter en giet de 2 liter erin. Vul de 5 liter opnieuw en giet de 3 liter vol: er gaat 1 liter bij, er blijft **4 liter** over.

11. Wat komt hierna?
1. **32** (×2) · 2. **36** (kwadraten) · 3. **60** (−10, −9, −8, −7, −6) · 4. **13** (tel de twee vorige op) · 5. **Z** (zondag) · 6. **J** (juli: januari, februari, maart, …)

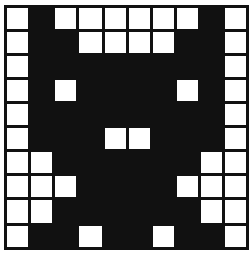
12. Tel de driehoeken
12 driehoeken: de top met twee schuine lijnen geeft driehoeken op de onderlijn én op de middellijn.

13. Luciferpuzzels
A: **2 + 5 = 7** · B: **9 − 1 = 8** · C: **1 + 2 = 3 en 7 − 2 = 5**

14. Kubusnetten
Kubus: **A, C, E** · Geen kubus: **B, D, F**

15. In één lijn
A **kan** · B **kan niet** · C **kan** · D **kan niet** · Het huis begin je linksonder of rechtsonder.
Ontdekking: het lukt als er 0 of 2 punten zijn waar een **oneven** aantal lijnen samenkomt.

16. Pixelpuzzel
Het is een **kat**.



17. Wat is jouw naam waard?
b. OLIFANT 77, MUIS 62: olifant wint met **15** punten. · c. **woensdag** (88). · d. Bijvoorbeeld: vis, veer, kooi, open, wagen, zes, offer.

18. Schrijven zonder …
Open opdracht. Controleer op de e (ook in de, een, het).

19. Verhaal in 50 woorden
Open opdracht. Tel samen de woorden na: precies 50?

20. De uitvinding
Open opdracht.

21. Maak zelf een puzzel
Open opdracht. De klasgenoot lost op; de maker kijkt na.