Nakijkblad

Klaarboekje groep 8 · voor de leerkracht

1. Kraak de code

Sleutel **7** (de E is in het geheim een L).
WIE DIT KAN LEZEN IS EEN ECHTE CODEKRAKER
B: **LN EHQ NODDU PHW PLMQ ZHUN**
Extra: sleutel **11**: ZO WORD JE EEN MEESTERSPION

2. Woordladders

PEN – gen – gun – GUM · HAND – hond – hoed – voed – VOET · KOUD – woud – word – worm – WARM · MUIS – mais – maas – KAAS · BOEK – roek – roep – romp – ramp – LAMP · Extra: MELK – kelk – keek – teek – trek – tree – THEE

3. Dierenhusselaar

panda, uil, zebra, zwaan, egel, leeuw → **PUZZEL**

4. Deze bank heeft geen geld

1 zandbank of zitbank · 2 computermuis · 3 hijskraan (of kraanvogel) · 4 windhaan of weerhaan · 5 zeester · 6 stamboom · 7 gehaktbal, sneeuwbal of oogbal · 8 vlinderdas of vlinderslag. 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. · Beter een half ei dan een lege dop. · Wie niet waagt, wie niet wint. · De appel valt niet ver van de boom. · Geen rook zonder vuur. · Wie het laatst lacht, lacht het best.

6. Wie woont waar?

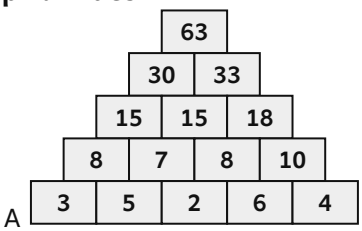
1 Sara – kat – zwemmen · **2** Milan – hond – hockey · **3** Liv – cavia – voetbal · **4** Jesse – konijn – judo

7. Letter-sudoku

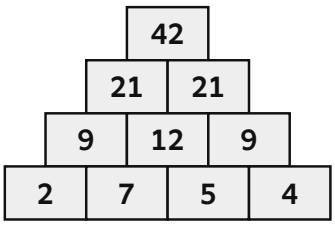
E	L	B	O	K	J
J	O	K	E	L	B
K	E	L	B	J	O
B	J	O	K	E	L
L	B	E	J	O	K
O	K	J	L	B	E

8. Getallenpiramides

A



B



9. Weegschalen
a. 1 ● = **2** ▲ b. 2 ▪ = **6** ▲ (want ▪ = ● + ▲ = 3 ▲)

10. Breinbrekers
1. Op **dag 8** (na 7 dagen zit hij op 7 m, op dag 8 klimt hij naar 10 m). · 2. **3 jaar** (vader 33). · 3. **2 kilo**. · 4. **20 keer** (9, 19, …, 99 en 90 t/m 99; in 99 staan er twee). · 5. **7 kinderen**: 4 meisjes en 3 jongens. · 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. **13** (tel de twee vorige op) · 2. **36** (kwadraten) · 3. **42** (+4, +6, +8, +10, +12) · 4. **65** (×2 − 1) · 5. **Z** (zondag) · 6. **A** (een, twee, drie, …, acht)

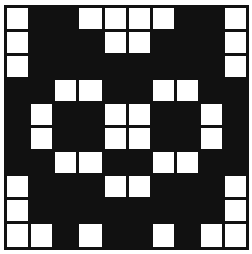
12. Tel de driehoeken
20 driehoeken: de top met twee schuine lijnen geeft driehoeken op de onderlijn én op de middellijn.

13. Luciferpuzzels
A: **9 − 7 = 2** · B: **7 − 7 = 0** · C: **5 + 2 = 7 en 9 − 2 = 7**

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

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. Bij 2 zulke punten begin je in het ene en eindig je in het andere.

16. Pixelpuzzel
Het is een **uil**.



17. Wat is jouw naam waard?
b. OLIFANT 77, MUIS 62: olifant wint met **15** punten. · c. **woensdag** (88). · d. Bijvoorbeeld: vierkant, stroom, typisch, ongezond, toveraar, spektakel, stemming.

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.