Nakijkblad

Klaarboekje 2 groep 7 · voor de leerkracht

1. Kraak de code

Sleutel **6** (de E is in het geheim een K).
DIT BERICHT IS ALLEEN VOOR ECHTE PUZZELAARS
B: **JGV YCEJVYQQTF KU DCPCCP**
Extra: sleutel **8**: KIJK EENS ONDER JE STOEL

2. Woordladders

VIS – mis – MES · HAND – hond – HONK · TAK – tik – tit – BIT (of tak – bak – bat – bit) · STER – star – STAD · Extra: ZON – kon – kan – MAN. Andere bestaande woorden zijn ook goed.

3. Dierenhusselaar

spin, leeuw, aap, neushoorn, gans → **SLANG**

4. Deze bank heeft geen geld

1 naaktslak · 2 zeehond · 3 theemuts · 4 aardappel (of oogappel) · 5 paasei of chocolade-ei · 6 bloemkool. Andere goede vondsten tellen ook.

5. Spreekwoorden in de war

Wie a zegt, moet ook b zeggen. · Al doende leert men. · Beter laat dan nooit. · Haastige spoed is zelden goed. · Wie zoet is, krijgt lekkers.

6. Wie woont waar?

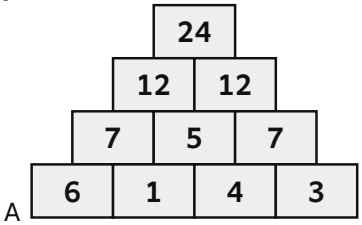
1 Lucas – groen – gamen · **2** Yara – rood – tekenen · **3** Finn – geel – koken · **4** Mila – blauw – lezen

7. Letter-sudoku

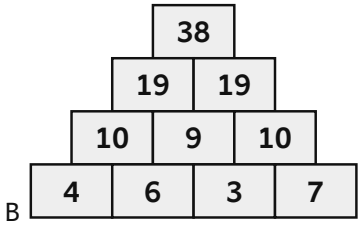
G	N	O	S	P	R
R	S	P	O	G	N
S	P	G	R	N	O
N	O	R	P	S	G
O	G	S	N	R	P
P	R	N	G	O	S

8. Getallenpiramides

A



B



9. Weegschalen
a. 1 ▪ = **6** ▲ (▪ = 2 ●, ● = 3 ▲) b. 2 ▪ = **4** ●

10. Breinbrekers
1. Na **9 dagen**. · 2. **€ 12** (€ 6 is de andere helft). · 3. **12 keer**. · 4. **3 koeien** (en 5 kippen). · 5. Op trede **8** (6 + 3 − 5 + 4). · 6. **7** (7 × 2 + 6 = 20).

11. Wat komt hierna?
1. **18** (+3) · 2. **16** (+1, +2, +3, +4, +5) · 3. **4** (: 2) · 4. **21** (tel de twee vorige op) · 5. **L** (steeds één letter overslaan) · 6. **O** (+2, +3, +4, +5)

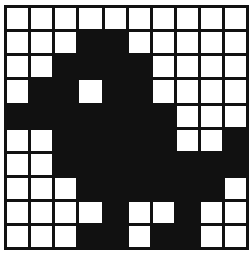
12. Tel de driehoeken
20 driehoeken: de top met twee schuine lijnen geeft driehoeken op de onderlijn én op de middellijn.

13. Luciferpuzzels
A: **4 + 1 = 5** · B: **8 − 3 = 5** · C: **3 + 0 = 3 en 9 − 6 = 3**

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

15. In één lijn
A **kan** · B **kan** · C **kan niet** · D **kan niet** · De tent begin je bovenaan of onderaan in het midden.
Ontdekking: het lukt als er 0 of 2 punten zijn waar een **oneven** aantal lijnen samenkomt.

16. Pixelpuzzel
Het is een **vogel**.



17. Wat is jouw naam waard?
b. TIJGER 69, PANTER 74: panter wint met **5** punten. · c. **winter** (89). · d. Bijvoorbeeld: taart, donder.

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.