Nakijkblad

Klaarboekje 2 groep 8 · voor de leerkracht

1. Kraak de code

Sleutel **9** (de E is in het geheim een N).
WIE SLIM IS KRAAKT DEZE CODE IN EEN HANDOMDRAAI
B: **RTWLJS TR IWNJ ZZW GNO IJ GTTR**
Extra: sleutel **13**: DE SCHAT LIGT ONDER DE OUDE EIK

2. Woordladders

ZON – kon – kan – MAN · ROOS – rook – roek – BOEK · BEER – keer – keel – koel – KOOL · KAST – kust – kuit – kuis – MUIS · BOOM – boog – bong – bang – zang – ZAAG · Extra: MAAN – maal – mail – muil – zuil – ZEIL. Andere bestaande woorden zijn ook goed.

3. Dierenhusselaar

tapir, ijsbeer, jaguar, giraffe, eekhoorn, raaf → **TIJGER**

4. Deze bank heeft geen geld

1 tandvlees · 2 aardappel (of oogappel) · 3 naaktslak · 4 zeehond · 5 paasei of chocolade-ei · 6 gloeipeer · 7 theemuts · 8 stofwolk of rookwolk. 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. · Een ongeluk komt zelden alleen. · Wie zoet is, krijgt lekkers. · Zoals de waard is, vertrouwt hij zijn gasten.

6. Wie woont waar?

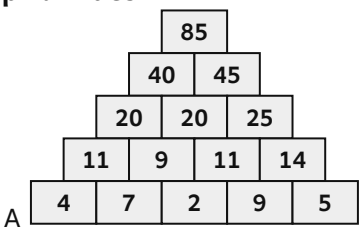
1 Iris – soep – viool · **2** Thijs – pizza – drums · **3** Fenna – friet – gitaar · **4** Bilal – pannenkoeken – piano

7. Letter-sudoku

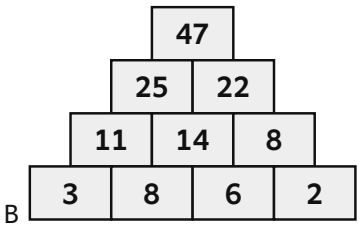
W	L	K	E	N	O
E	N	O	K	W	L
K	E	L	N	O	W
O	W	N	L	K	E
L	K	W	O	E	N
N	O	E	W	L	K

8. Getallenpiramides

A



B



9. Weegschalen
a. 1 ● = **3** ▲ (2 ● = ■ + ▲ = 6 ▲) b. 2 ■ + 1 ● = **13** ▲ (■ = 5 ▲)

10. Breinbrekers
1. Na **19 dagen** (de dag erna verdubbelt hij naar vol). · 2. **5 cent** (fles € 1,05). · 3. **12 keer** (1, 10, 11 telt twee keer, 12 t/m 19). · 4. **5 minuten** (elke machine maakt in 5 minuten één bel). · 5. **28 jaar** (opa 84). · 6. Verdeel ze in drie groepjes van 3. Weeg twee groepjes: de zware zit in het zwaarste groepje, of in het derde als ze gelijk zijn. Weeg dan van dat groepje twee knikkers tegen elkaar op dezelfde manier.

11. Wat komt hierna?
1. **13** (priemgetallen) · 2. **125** (5 × 5 × 5) · 3. **96** (×2) · 4. **63** (×2 + 1) · 5. **U** (+2, +3, +4, +5, +6) · 6. **P** (steeds 2 terug)

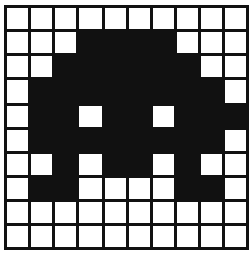
12. Tel de driehoeken
30 driehoeken: de top met twee schuine lijnen geeft driehoeken op de onderlijn én op de middellijn.

13. Luciferpuzzels
A: **5 + 4 = 9** · B: **2 + 6 = 8** · C: **3 − 3 = 0 en 5 − 5 = 0**

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

15. In één lijn
A **kan** · B **kan niet** · C **kan** · 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. Bij 2 zulke punten begin je in het ene en eindig je in het andere.

16. Pixelpuzzel
Het is een **schildpad**.



17. Wat is jouw naam waard?
b. GIRAFFE 52, NEUSHOORN 129: neushoorn wint met **77** punten. · c. **augustus** (129). · d. Bijvoorbeeld: potlood, tandarts.

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.