

Rekentijger - Groep 5

Tips bij werkboekje A

Sprinten of sjokken?	Tip!
Werkblad 1	
Bij het hele werkblad.	Zijn er handige getallenparen? Bijvoorbeeld 1 en 10 samen. Neem dat dan 5 keer.

Dobbelstenen	Tip!
Werkblad 2	
Bij de hele opdracht.	Neem er een dobbelsteen bij.
Hoeveel sprongen?	Tip!
Werkblad 2	
Bij de hele opdracht.	Probeer het uit met vier dobbelstenen.

Schuiven met geld / Toverformule	Tip!
Werkblad 3	
Bij de opdracht: Schuiven met geld.	Neem zes stukjes papier. Nummer de papiertjes van 1 tot en met 6. Probeer te schuiven!

Puzzels	Tip!
Werkblad 4	
Bij het hele werkblad.	Is het getal dat je maakt klein, houdt dan de tussengetallen zo klein mogelijk. Is het getal groot, probeer dan grotere tussengetallen te maken.

Kubussen	Tip!
Werkblad 5	
Bij de vraag: Van welke bouwplaten kun je een kubus vouwen?	Teken de bouwplaten na en probeer het uit. Je hoeft niet te plakken!

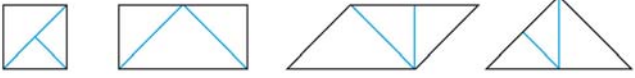
Toervierkanten	Tip!
Werkblad 6	
Bij het hele werkblad.	Hoeveel zijn de getallen van een rij samen?

	Hoeveel zijn de getallen van een kolom samen? Hoeveel zijn de getallen van een diagonaal samen?
--	--

De geit en de kool	Tip!
Werkblad 7	
Bij het hele werkblad.	Er staat al een tip op het werkblad. Dirk vaart één keer leeg terug.

Getallenvelden	Tip!
Werkblad 8	
Bij het hele werkblad.	Hoe weet je dat je alle getallen hebt gehad?

Raadsels	Tip!
Werkblad 9	
Bij het hele werkblad.	Zoek naar een patroon. Wat gebeurt er telkens met de getallen?

Vormen	Tip!
Werkblad 10	
	 vierkant rechthoek parallellogram driehoek

Startgetallen	Tip!
Werkblad 11	
Bij de eerste regel van de tabel.	$3 \rightarrow 6 \rightarrow 9$ Wat gebeurt er op de plaats van de pijl? $6 \rightarrow 9 \rightarrow 15$ Wat gebeurt er op de plaats van de pijl?

Hersenkrakers	Tip!
Werkblad 12	
Bij de opdrachten over de weegschalen.	Kijk eerst naar de weegschaal met de minste figuren erop.

Verdubbelen	Tip!
Werkblad 13	
Bij het hele werkblad.	Het helpt als je een tabel gebruikt.

	Bijvoorbeeld:										
	aantal €	2	4	8	16	32	en zo verder
	maanden	1	2	3	4	5	en zo verder

Tafelsommen anders	Tip!
Werkblad 14	
Bij het hele werkblad.	Is het verschil tussen de getallen in de som en het 'mooie' getal telkens even groot?

Tijgersprongen	Tip!
Werkblad 15	
Op het bord.	Gebruik een stuk papier als tijger.

Restaurantspel	Tip!
Werkblad 16	
Bij het spel.	Schrijf de bedragen als eurocenten, bijvoorbeeld 360 eurocenten voor € 3,60.

In je hok!	Tip!
Werkblad 17	
Bij het spel.	Begin met de kolom, het vierkant of de rij met de meeste dieren.

Knikkerzakken	Tip!
Werkblad 18	
Bij de eerste opdracht.	Begin met de makkelijkste knikkerzak.

Kralenketting	Tip!
Werkblad 19	
	Teken voor jezelf alleen de eerste kralenketting helemaal.

Vakkenstelsels	Tip!
Werkblad 20	
Bij de eerste opdracht.	Maak een lijstje van de attracties en de vakken waar

ze in staan, bijvoorbeeld:
 botsauto's → A1-B1
 spookhuis → C1
 en zo verder

Vierkanten Tip!

Werkblad 21

Teken het vierkantspel voor jezelf.

Vierkant	Getallen	Vierkant	Getallen
A	96, 15, 27, 51	E	
B	81, 12, 24, 45	F	
C		G	
D			

Een vreemde kalender Tip!

Werkblad 22

Hoeveel dagen heeft elke maand?
 Gebruik een kalender en schrijf het op.

Maand: juli					
z	1	8	15	22	29
m	2	9	16	23	30
d	3	10	17	24	31
w	4	11	18	25	
d	5	12	19	26	
v	6	13	20	27	
z	7	14	21	28	

Getalraadsels Tip!

Werkblad 23

Kijk of je een makkelijke som ziet.

Sudoku's Tip!

Werkblad 23

Begin met de rij of kolom met de meeste getallen.

Alfabet rekenen	Tip!
Werkblad 24	
Bij de eerste opdracht.	Begin met de letters met de meeste punten.

Puzzelvierkanten	Tip!
Werkblad 25	
Bij de hele opdracht.	Begin de munten vanuit de hoeken te leggen.
Hoeveel zijn ze waard?	Tip!
Werkblad 25	
Bij de hele opdracht.	Begin met een volle rij of kolom.

Doolhoven	Tip!															
Werkblad 26																
Bij de route met de minste punten.	<p>Kies telkens het laagste cijfer.</p> <p>The grid contains the following numbers:</p> <table border="1"> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>6</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>4</td> </tr> </table>	3	5	8	9	4	6	5	3	6	5	0	6	5	7	4
3	5	8	9	4												
6	5	3	6	5												
0	6	5	7	4												

Tangrammen	Tip!
Werkblad 27	
Bij de eerste opdracht.	<p>Trek de danser en de dieren over op een blaadje. Teken de stukjes van de tangram er in. Doe dat door streepjes te zetten.</p> <p>vierkant rechthoek parallellogram driehoek</p>

Dokter Pijnloos	Tip!
Werkblad 28	
Algemeen	Bedenk zelf tijden op het horloge.

Vierkubushuisjes	Tip:
Werkblad 29	
Bij het hele werkblad.	Bouw de huizen na met blokken.

Tetromino's	Tip:
Werkblad 30	
Algemeen	Maak voor jezelf tetromino's.

Ben jij een Rekestijger?	Tip:
Werkblad 31	
Bij het hele werkblad.	Ben je het vergeten? Zoek het werkblad dat er bij hoort.