

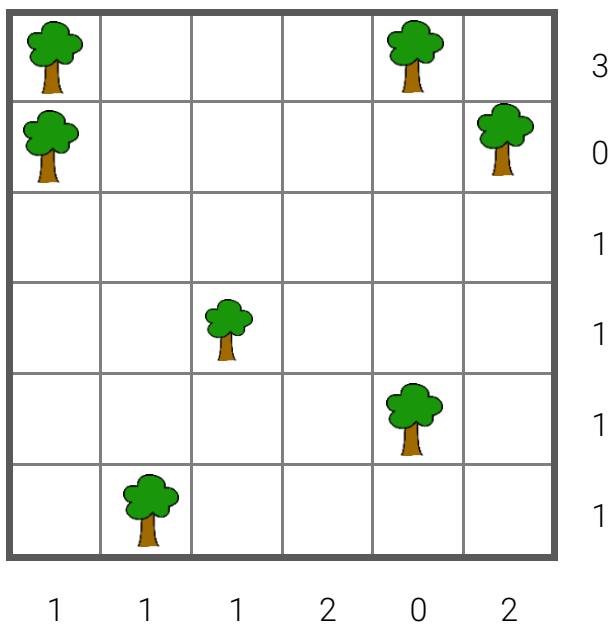
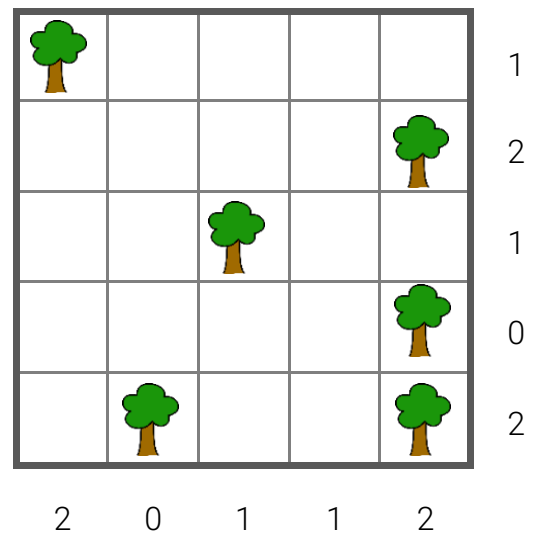
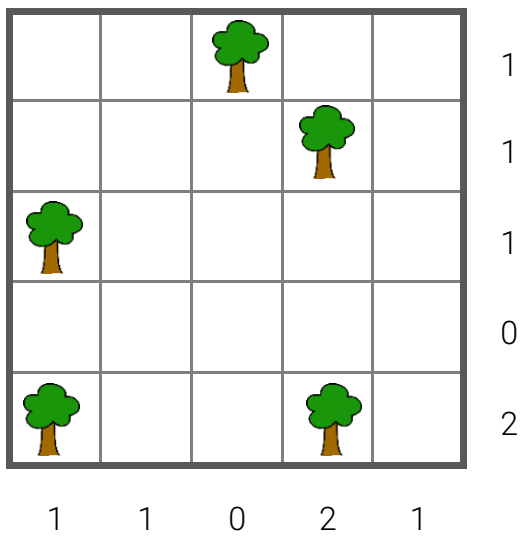
Lesweek 1

- Je leert: tentje-boompje puzzels oplossen
- Je herhaalt: vierkantsgetallen – magisch vierkant – priemgetallen tot 20

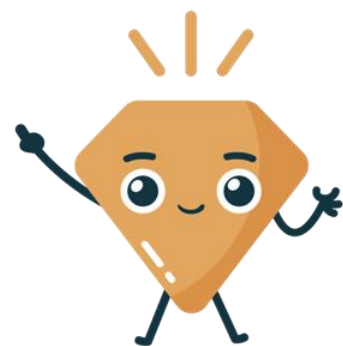
1 Tentje-boompje



1A. Maak de tentje-boompje puzzels.

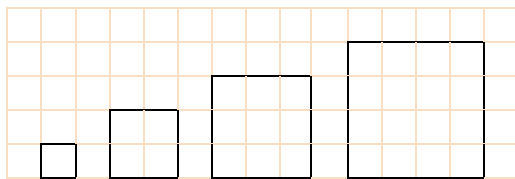


Starttip: zet een kruis in velden die:
 -te ver van een boom zijn;
 -in een rij of kolom staan waarbij een nul staat.



2 Vierkantsgetallen

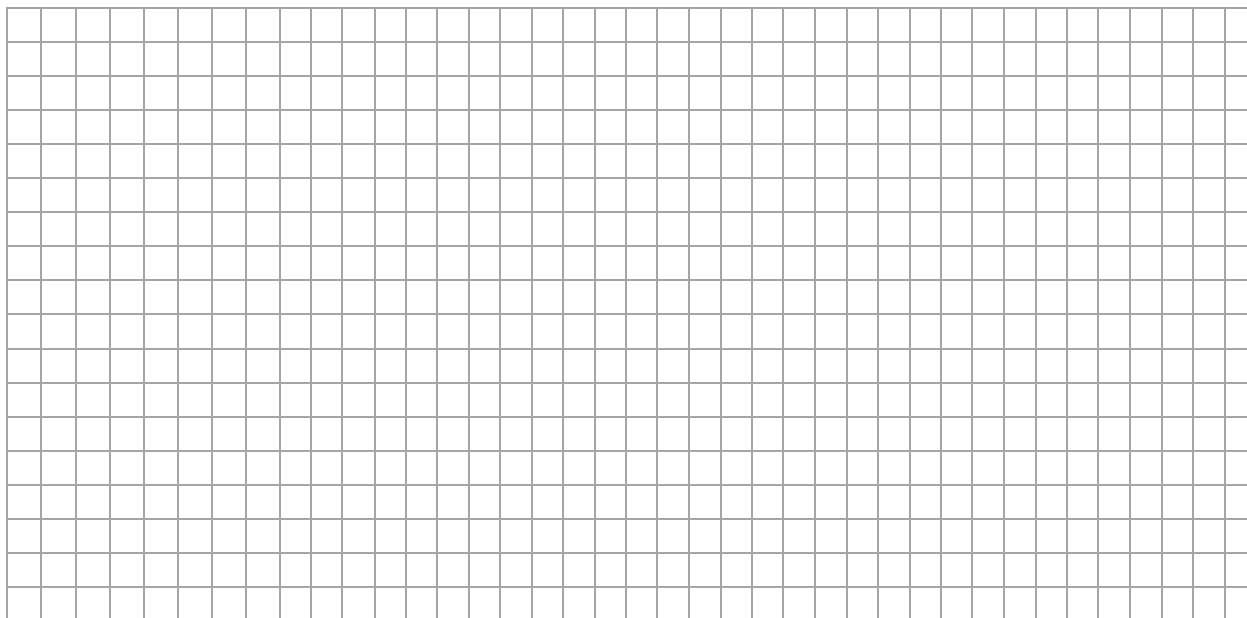
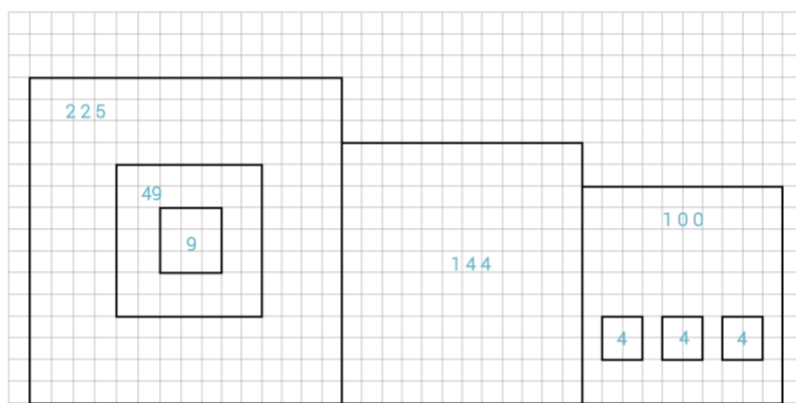
2A. Schrijf de volgende 4 vierkantsgetallen op.



1 4 9

2B. Maak een tekening van minstens acht vierkanten en schrijf de vierkantsgetallen erin.

Bijvoorbeeld zo:



2C. Maak de rijen verder. Eerst de onderste rij. Wat is de regelmaat? Maak dan de bovenste rij af.

1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81, 100
 +3 +5 +7 +9 +11 +13 +15 +17 +... +... +... +... +...

3 Magische vierkanten

3A. Los de magische vierkanten op. Reken eerst uit wat het magische getal is!

		40
	35	
30	55	

Het magische getal = ...

11		
32		
17		29

Het magische getal = ...

3B. Los het magische vierkant op.

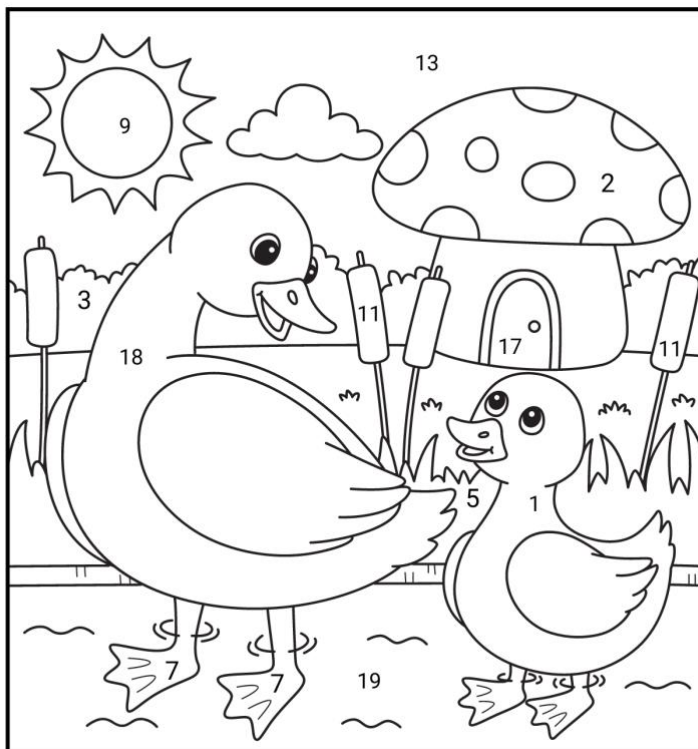
19			15	3
11	5		24	7
		12		20
	16	25	8	
10	13		17	

Het magische getal = ...

4 Priemgetallen tot 20

4A. Kleur de kleurplaat. 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17 en 19 zijn priemgetallen. Je mag zelf weten welke kleur de vakjes zonder nummer krijgen.

2 = rood
3 = donkergroen
5 = lichtgroen
7 = oranje
11 = bruin
13 = lichtblauw
17 = paars
19 = donkerblauw
geen priemgetal = geel



4B. Leer de priemgetallen 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17 en 19 uit je hoofd. Je mag er een liedje bij bedenken.

4C. Maak een som met 7 verschillende priemgetallen. Het antwoord van de som hoeft geen priemgetal te zijn.