

# Lesweek 16

Je leert: kwadraten – kansrekenen met schema (twee gebeurtenissen) – zelf een figuur ontwerpen (schuiven en spiegelen) – beweegbare ster – kraak de code – de gulden rechthoek – deelbaar door 3 en 9

## 1 Kwadraten

1. Reken de sommen uit.

$7^2 = 49$

$10^2 = \dots$

$6^2 = \dots$

$5^2 = \dots$

$2^2 = \dots$

$11^2 = \dots$

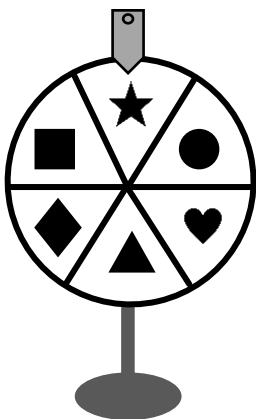
$\dots^2 = \dots$

$\dots^2 = \dots$

(Bedenk de onderste twee zelf, maak het zo moeilijk als je kunt!)

## 2 Kansrekenen met schema (twee gebeurtenissen)

2. Vul alle mogelijkheden in het schema in wanneer je twee keer aan het rad draait. Beantwoord daarna de vragen.



	ster	cirkel	hart	driehoek	ruit	vierkant
ster	s - s	c - s				
cirkel						
hart						
driehoek						
ruit						
vierkant						

Hoe groot is de kans op twee keer een hart? .....

Hoe groot is de kans op een ster en ruit als de volgorde niet uitmaakt? .....

Hoe groot is de kans op twee dezelfde figuren? .....

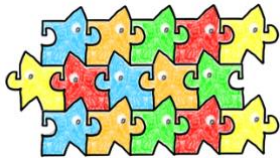
Hoe groot is de kans op minimaal één keer een driehoek? .....

### 3 Zelf een figuur ontwerpen (schuiven en spiegelen)

#### 3. Ontwerp een eigen vlakvulling waarbij je moet **schuiven** én **spiegelen**.

- Begin met een vierkant (bijvoorbeeld 3 x 3 cm): het basisfiguur. Gebruik hiervoor een los vel (stevig) papier.
- Verander stapsgewijs het basisfiguur door onder iets weg te knippen en bovenaan eraan te plakken in spiegelbeeld. En andersom.
- Doe hetzelfde links en rechts.
- Bekijk het figuur goed, in alle richtingen, en besluit wat het moet voorstellen.
- Maak een vlakvulling door het figuur om te trekken. Dat mag hieronder of op een los vel papier.
- Teken daarna over met een zwarte pen of stift en kleur tot slot in.

Voorbeeld:

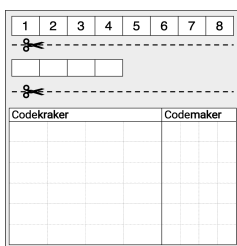


## 4 Beweegbare ster

4. Vouw een beweegbare ster zoals in de video.

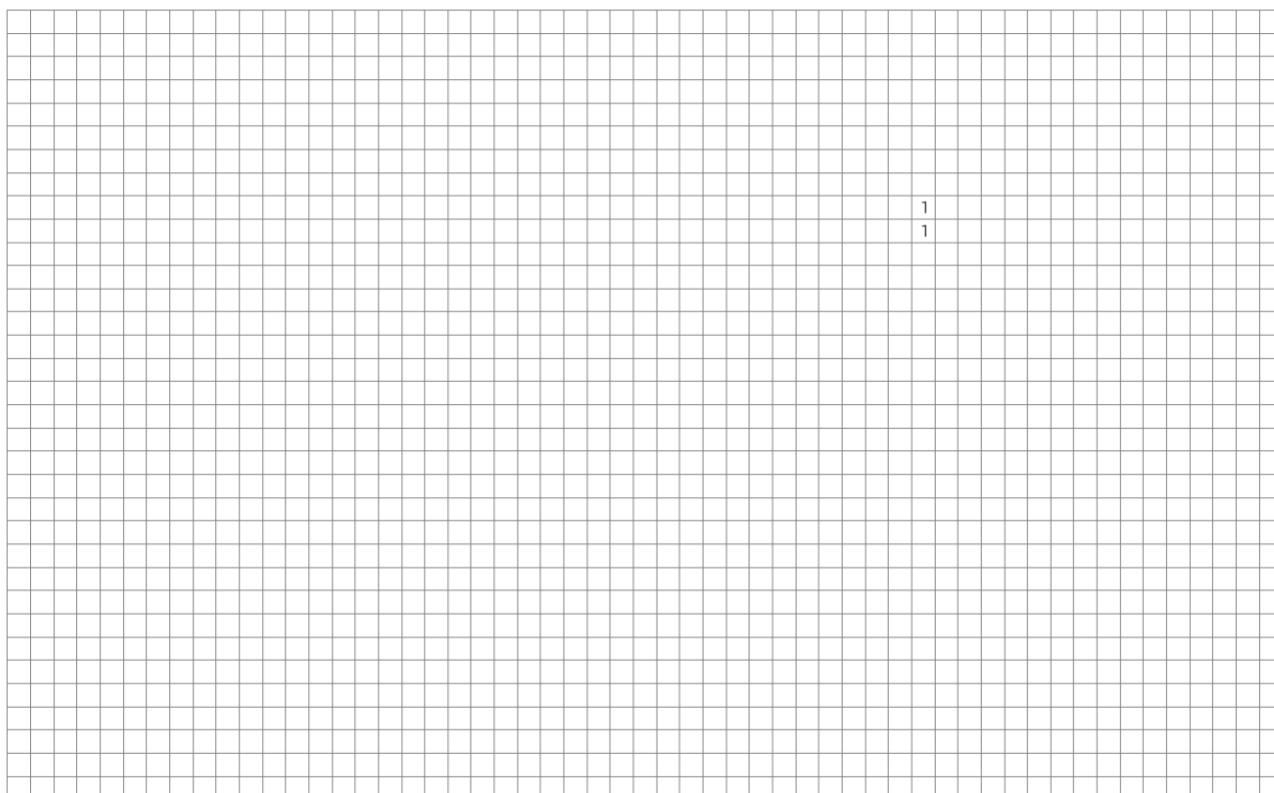
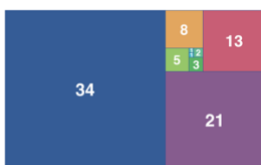
## 5 Kraak de code

5. Speel met zijn tweeën het spel *kraak de code*. Eerst op het blad van de een, dan op die van de ander. Je kunt het dus twee keer spelen.



## 6 De gulden rechthoek

6A. Teken de gulden rechthoek en kleur in.

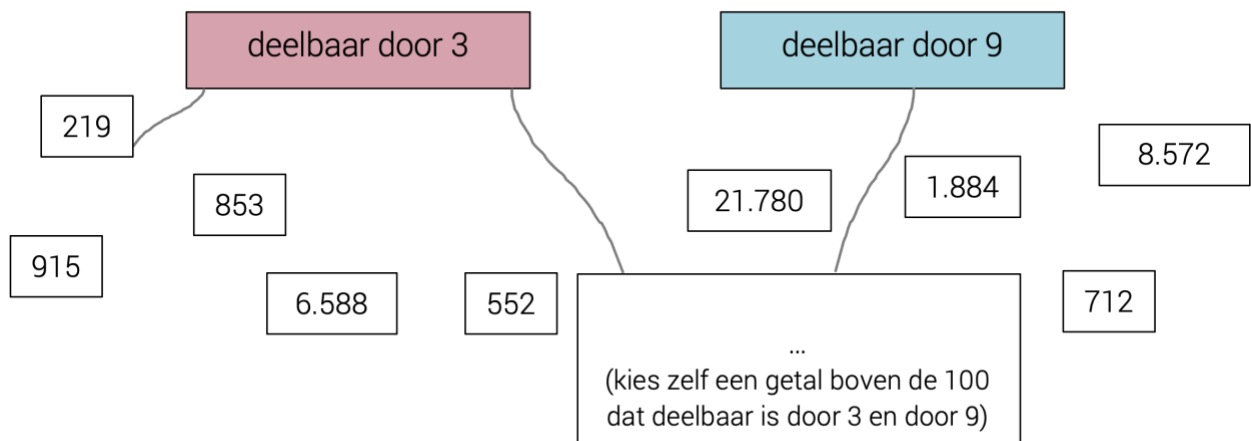


6B. Kijk goed! Er zijn drie gulden rechthoeken. Onderstreep ze (één is al voorgedaan).





## 7 Deelbaar door 3 en 9

7. Welke getallen zijn deelbaar door 3 en 9? Trek lijnen.



# Werkblad lesweek 16: Kraak de code

1	2	3	4	5	6	7	8
 -----							
 -----							
Codekraker				Codemaker			