

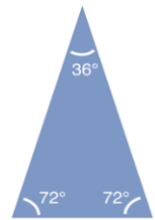
Lesweek 14

- Je leert: de gulden driehoek
- Je herhaalt: getallenreeksen – hexahexaflexagon – hexadecimaal talstelsel

1 De gulden driehoek

 Kijk de video

1A. Teken de gulden driehoek. De onderste lijn staat er al. Gebruik een geodriehoek.



1B. Teken weer een gulden driehoek. Maak er een vijfhoek van. Gebruik een passer. Verbind tot slot de lijnen van de vijfhoek en maak een pentagram. Kleur in.



2 Getallenreeksen

2A. Ontdek het patroon (verschillende soorten patronen). En maak de reeks af.

5 13 11 19 17 25 23 31 29 37

1 1 2 3 4 5 8 7 16 9

28 29 31 34 38 43 49 56 64 73

2 3 6 4 10 6 14 9 18 13

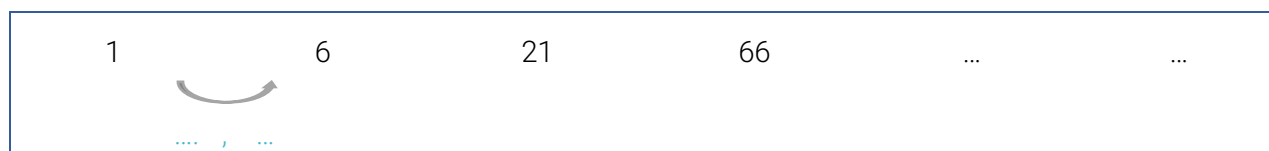
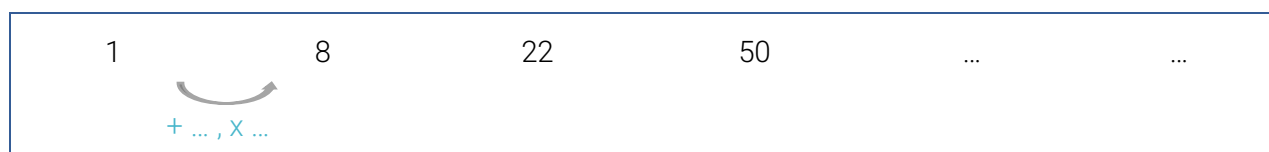
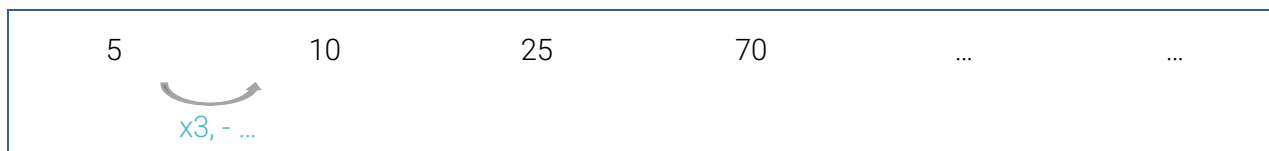
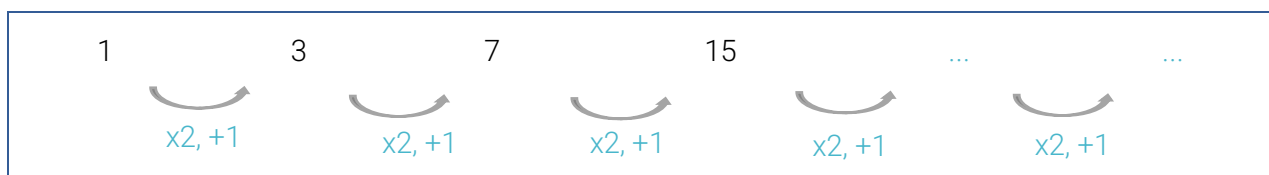
2B. Bedenk drie verschillende reeksen die hier precies tussen passen.

1 256

1 256

1 256

2C. Ontdek het patroon: twee stappen in één keer. En maak de reeks af.

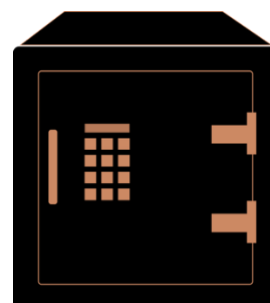


2D. Ontdek het patroon.

Wat is de code van de kluis?
 Ontdek het met de geheime getallenserie.
 Op de plaats van het vraagteken staat de juiste code.

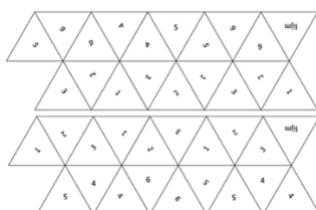
3	→	5
4	→	8
5	→	11
11	→	29
17	→	?

de code = ...



3 Hexahexaflexagon

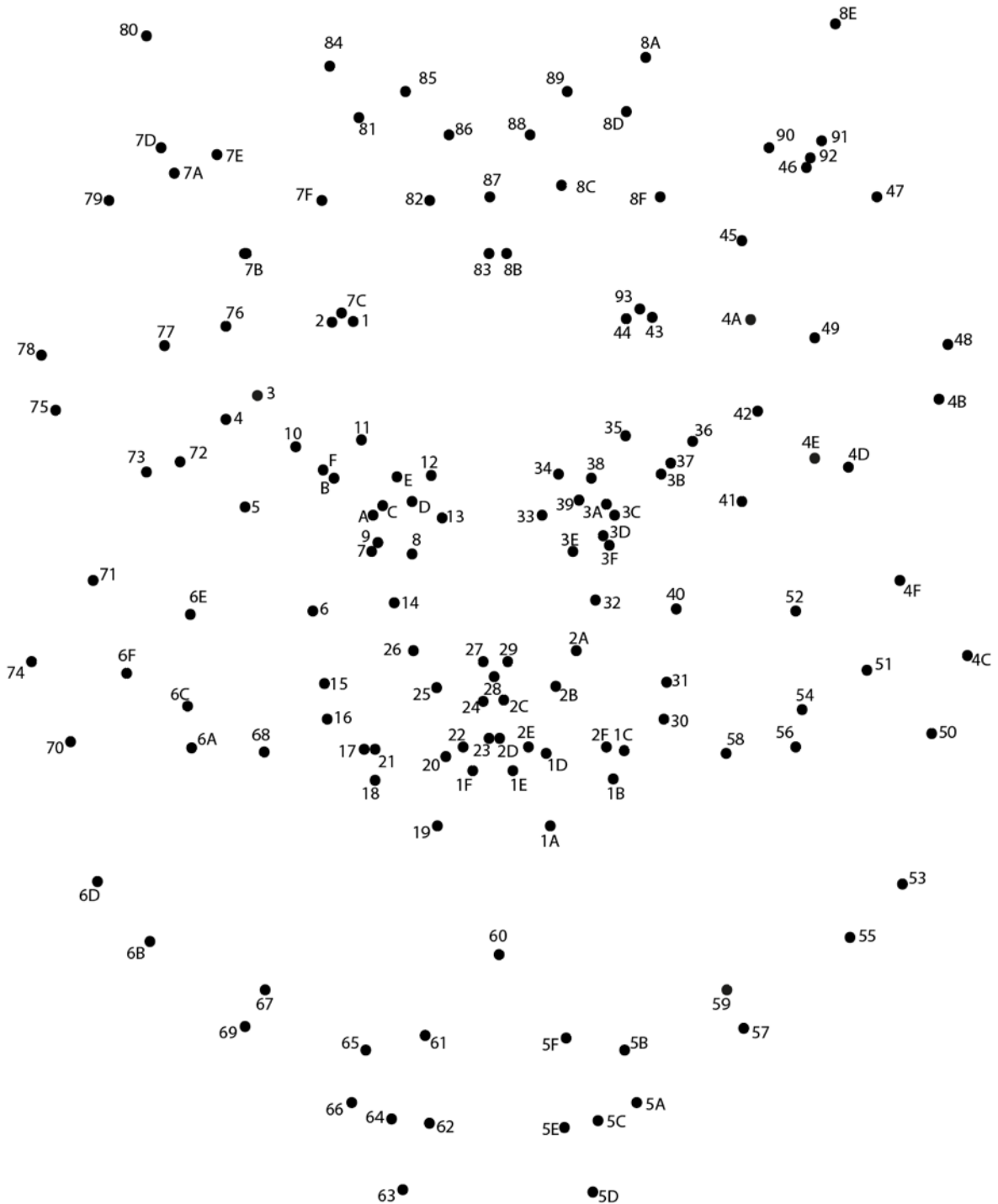
3. Knip het werkblad uit en maak de hexahexaflexagon zoals in de video.



4 Hexadecimaal talstelsel

4A. Maak de lijntekening: verbind de stippen van de hexadecimale getallen.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
										10	11	12	13	14	15



4B. Maak zelf een hexadecimale lijntekening op een los vel wit A4 papier.

Teken een simpele afbeelding of gebruik de afbeelding van de slak. Leg een vel papier over het plaatje heen. Je ziet het plaatje dan door het papier heen. Bedenk een route waarbij je over alle randen van het plaatje gaat. Zet daarna de stippen en schrijf de hexadecimale getallen erbij. Laat een ander je lijntekening oplossen.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
										10	11	12	13	14	15

