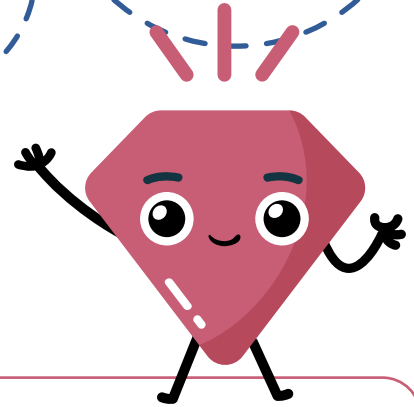


Je leert
zeeslag (met
twee spelers)

Je herhaalt
vergelijkingen met de
balansmethode (letters
aan één kant) - magische
driehoek - randversiering
met schuif- en
lijnsymmetrie



1) Zeeslag (met twee spelers)

Kijk de video

1. Speel het spel zeeslag met zijn tweeën.

Op het rooster aan de linkerkant teken je jouw vier boten. Op het rooster aan de rechterkant probeer je de boten van de ander te raden. Je kunt het spel twee keer spelen.

Boten:



G							
F							
E							
D							
C							
B							
A							
	1	2	3	4	5	6	7

G							
F							
E							
D							
C							
B							
A							
	1	2	3	4	5	6	7



G							
F							
E							
D							
C							
B							
A							
	1	2	3	4	5	6	7

G							
F							
E							
D							
C							
B							
A							
	1	2	3	4	5	6	7



**2) Vergelijkingen met de balansmethode
(letters aan één kant)**

2A. Los de vergelijkingen op. Hoeveel is a?



$$3.283 + 9a + 4.926 = 7.023 + 2.086$$



-   -

9a =



:  a =  :



$$1.937 + 8.001 = 3a + 4.382 + 1.956$$

-   -



.....   :



$$5.926 + 2.376 = 12a + 3.273 + 4.885$$

-   -

.....   :

$$4.396 + 9a + 2.111 = 3.921 + 3.576$$

-   -

.....   :

3) Magische driehoek

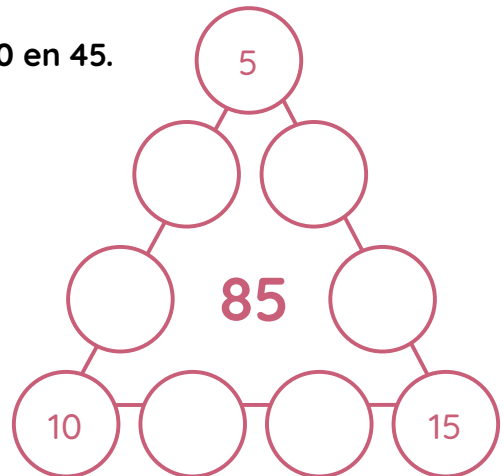
Lesweek 13 - groep 6

3A. Los de magische driehoek op.

Gebruik de getallen 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40 en 45.

Samen 85:

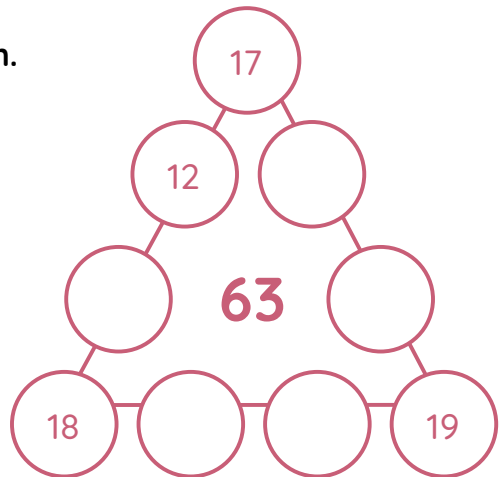
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45



3B. Los de magische driehoek op.

Bedenk zelf welke getallen er nog bij moeten.

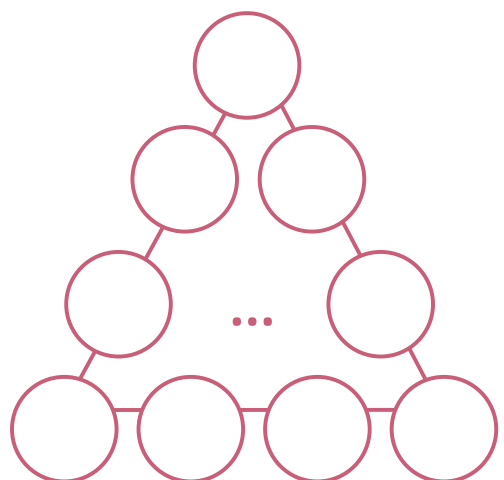
Samen 63:



3C. Ontwerp zelf een magische driehoek.

Laat een ander hem oplossen.

Samen :



4. Ontwerp een mooie randversiering met schuif- en lijnsymmetrie voor het schrift.

Voorbeelden: 

