

KRAAK DE CODE – PLUS EN MIN SOMMEN

Met deze spelvorm oefenen de leerlingen met plus- en minsommen tot 100 terwijl zij de viercijferige code proberen te kraken. Het spel heeft twee varianten:

Variant 1: plus en min tot 20 (M3 niveau)

Variant 2: plus en min tot 100 (E3/ M4 niveau)

Let op: de code is bij beide spellen **hetzelfde!** Zo is differentiëren mogelijk - iedereen werkt naar dezelfde code toe, maar met meer of minder uitdaging.

Antwoorden

	2
	6
	7 - eerste getal
	3

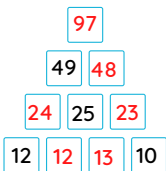
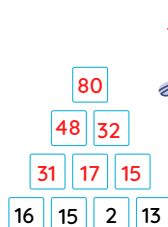
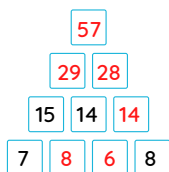
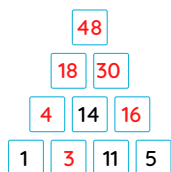
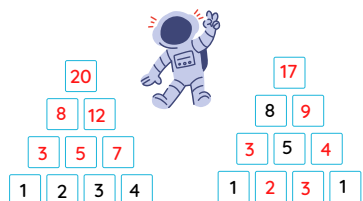
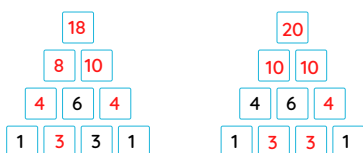
16 sterren

1 tiental en 6 losse, 6 is het derde getal.

variant 1:

2 x 20

2 = 2e getal



variant 2

2 x >60

2 = 2e getal

variant 1

0 - 5: 5

6 - 10: 7 - vierde getal

11 - 15: 3

16 - 20: 3

variant 2

0 - 25: 2

26 - 50: 6

51 - 75: 7 - vierde getal

76 - 100: 3

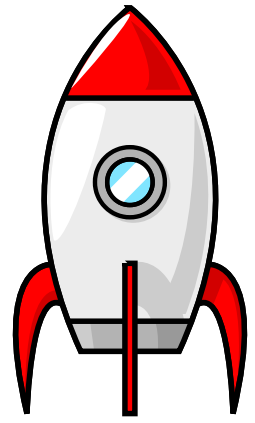
CODE = 7267



VARIANT 1



LANCEER DE RAKET



Los de sommen op om de 4 getallen van de code vrij te spelen. Gebruik de code om de raket te lanceren!

Getal 1

Los de sommen op en kleur een hokje in de juiste kleur. Als je de sommen goed oplost, speel je getal 1 vrij.

$12 + 6 =$	$11 - 7 =$	$6 + 7 =$
$3 + 9 =$	$18 - 11 =$	$14 - 4 =$
$19 - 8 =$	$3 + 12 =$	$12 - 8 =$
$19 - 11 =$	$9 + 2 =$	$19 - 7 =$
$8 + 2 =$	$6 + 11 =$	$6 + 8 =$
$9 + 9 =$	$15 - 9 =$	$14 - 8 =$



Welke kleur tel je het meest?

Dat aantal is het eerste getal van de code!



0 - 5



6 - 10



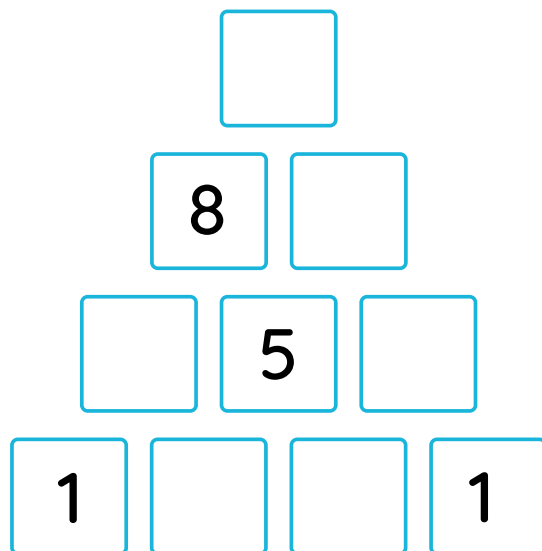
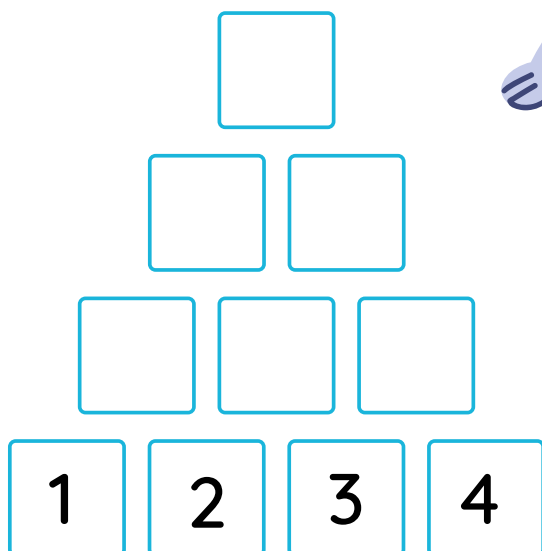
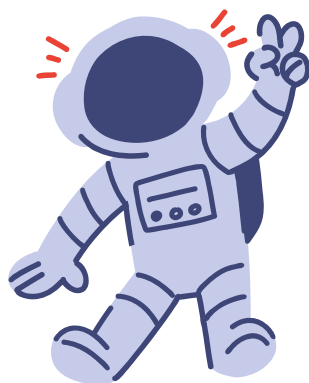
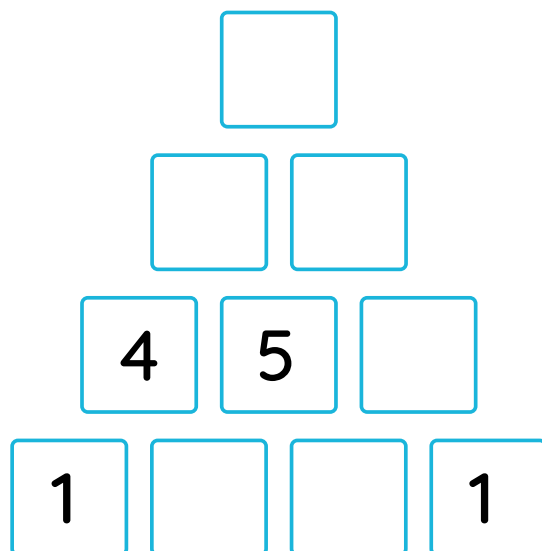
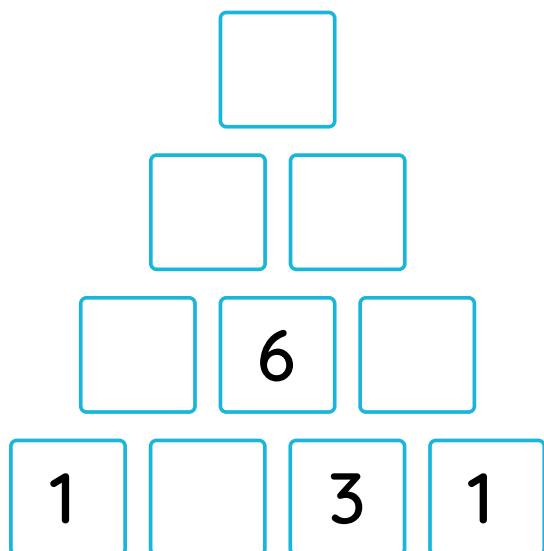
11 - 15



16 - 20

Getal 2

Los de piramides op. Als je de sommen goed oplost, speel je getal 2 vrij.

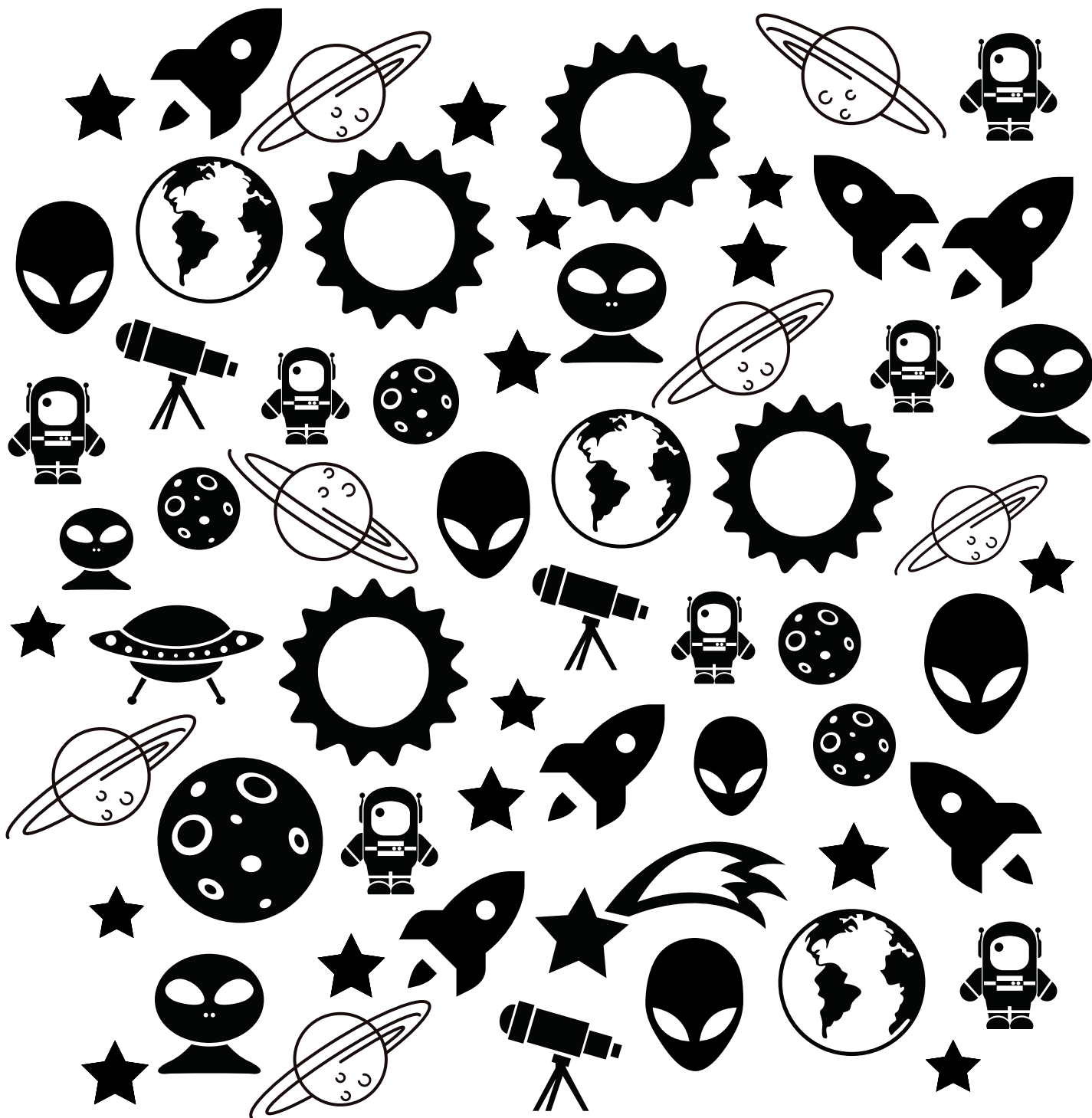


Hoe vaak komt het getal **20** voor?
Dat aantal is het tweede getal van de code!

Getal 3

Hoeveel **sterren** tel jij?

Tip: maak groepjes en gebruik je potlood.



Hoeveel sterren heb jij geteld? Schrijf maar op:

Streep de tientallen weg. De losse die over zijn is het derde getal van de code.



Getal 4

Los de sommen op en zet na elke som een streepje in het goede vakje onderaan de bladzijde. Zo speel je het eerste cijfer vrij.

$3 + 2 =$	$13 + 6 =$	$13 - 2 =$
$8 - 3 =$	$18 - 12 =$	$14 - 5 =$
$5 + 5 =$	$13 - 11 =$	$15 - 7 =$
$4 + 4 =$	$7 + 6 =$	$18 - 6 =$
$5 + 4 =$	$19 - 11 =$	$14 - 9 =$
$11 + 7 =$	$10 + 7 =$	$12 - 7 =$



Welk antwoord kwam het meest voor?

Dat aantal is het vierde getal van de code!

Aantal keer de uitkomst:

0 - 5

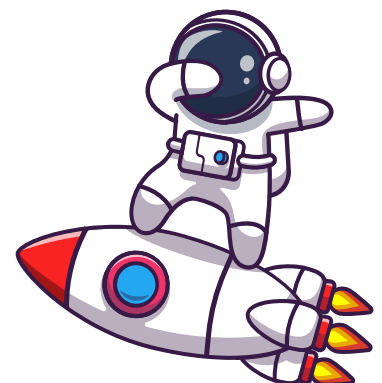
6 - 10

11 - 15

16 - 20



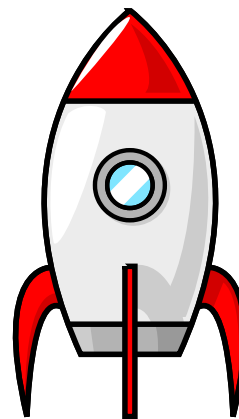
De code is....



VARIANT 2



LANCEER DE RAKET



Los de sommen op om de 4 getallen van de code vrij te spelen. Gebruik de code om de raket te lanceren!

Getal 1

Los de sommen op en kleur een hokje in de juiste kleur. Als je de sommen goed oplost, speel je getal 1 vrij.

$52 + 16 =$

$31 - 17 =$

$46 + 17 =$

$31 + 69 =$

$48 - 21 =$

$54 - 16 =$

$99 - 28 =$

$13 + 42 =$

$42 - 18 =$

$69 - 11 =$

$29 + 23 =$

$59 - 7 =$

$18 + 12 =$

$56 + 23 =$

$66 + 18 =$

$19 + 19 =$

$45 - 29 =$

$44 - 8 =$



Welke kleur tel je het meest?

Dat is het eerste getal van de code!



0 - 25



26 - 50



51 - 75

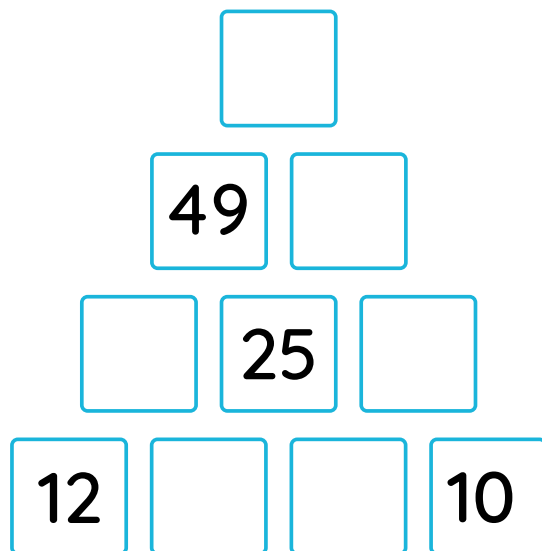
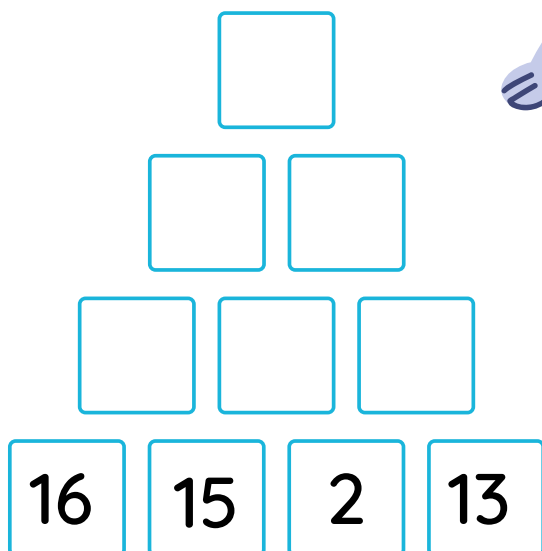
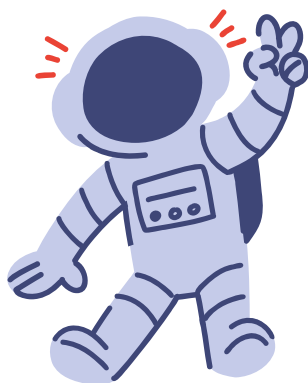
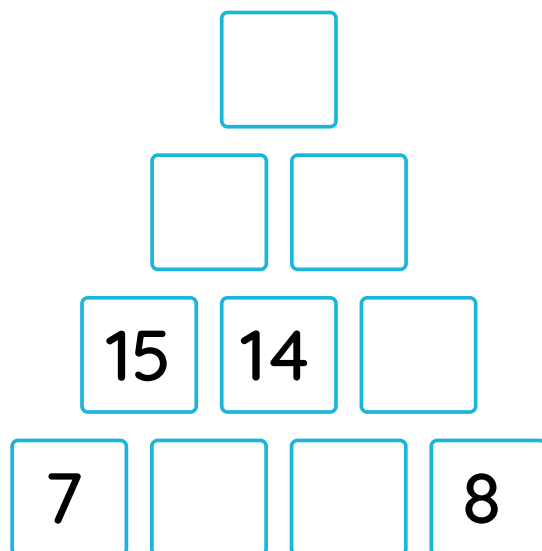
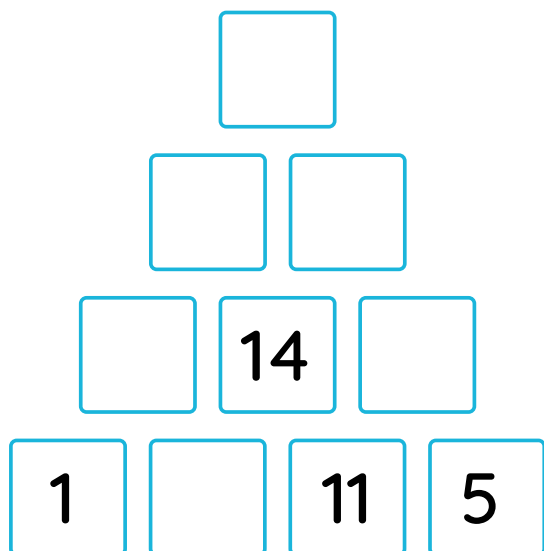


76 - 100



Getal 2

Los de piramides op. Als je de sommen goed oplost, speel je getal 2 vrij.

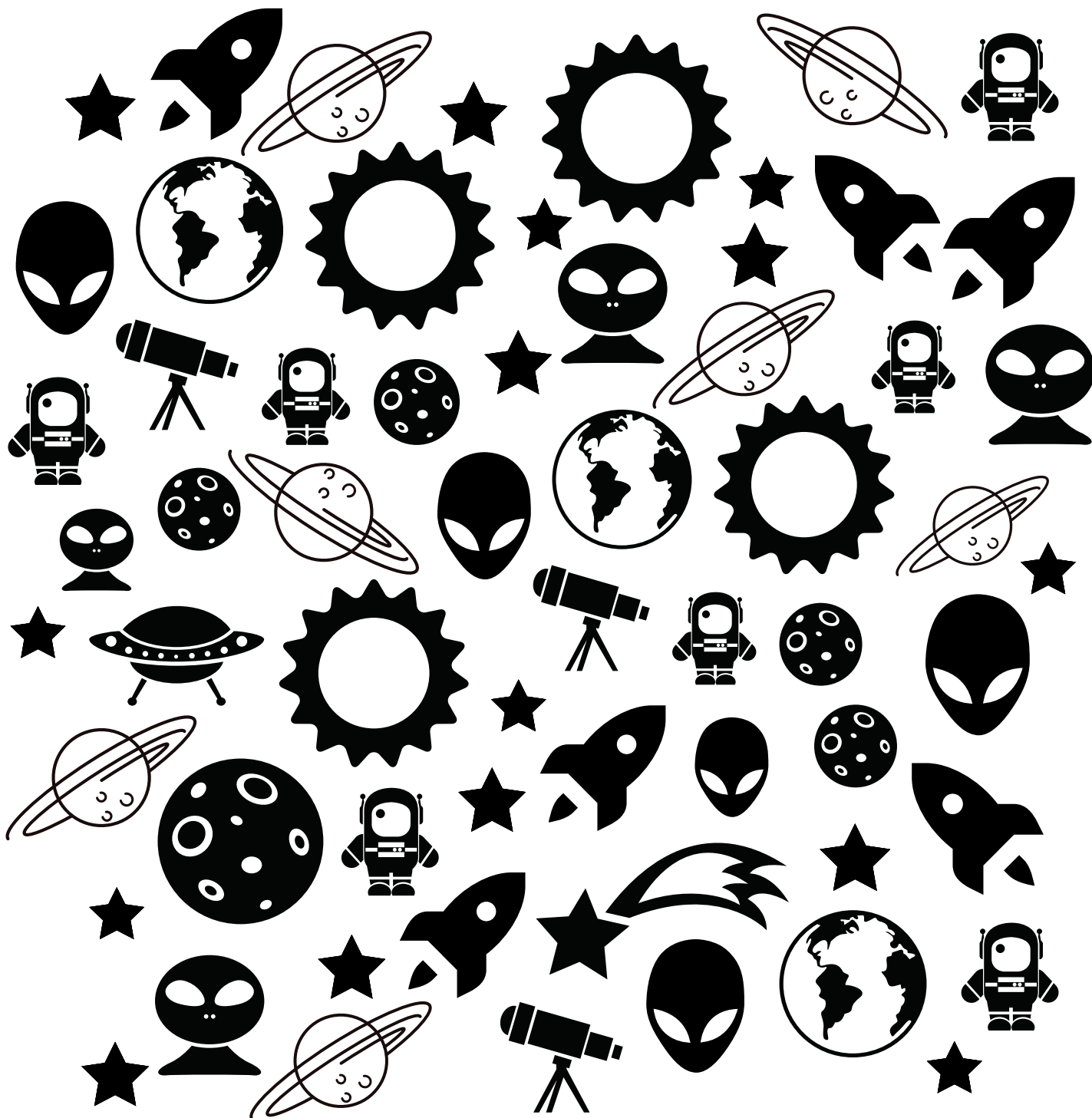


Hoe vaak het **bovenste getal** meer dan 60?
Dat is het tweede getal van de code!

Getal 3

Hoeveel **sterren** tel jij?

Tip: maak groepjes en gebruik je potlood.



Hoeveel sterren heb jij geteld? Schrijf maar op:

Streep de tientallen weg. De losse die over zijn is het derde getal van de code.



Getal 4

Los de sommen op en zet na elke som een streepje in het goede vakje onderaan de bladzijde. Zo speel je het eerste cijfer vrij.

$61 + 17 =$

$83 - 16 =$

$53 - 21 =$

$42 + 16 =$

$68 - 52 =$

$54 - 25 =$

$51 + 15 =$

$73 - 25 =$

$95 - 17 =$

$14 + 54 =$

$42 + 16 =$

$48 - 36 =$

$14 + 45 =$

$19 + 42 =$

$64 - 19 =$

$11 + 17 =$

$16 + 71 =$

$52 - 17 =$



Welk antwoord kwam
het minst vaak voor?

Dat aantal is het
vierde getal van de
code!

Aantal keer de uitkomst:

0 - 25

26 - 50

51 - 75

76 - 100



De code is....

