






groei- werkbundel: oplossing

(8 tot 12 februari)

Opdracht 1: coördinaten

	Doel	Ik kan me oriënteren met behulp van coördinaten.
	Opdracht	Kleur de coördinaten zoals gevraagd in het rooster. TIPS: Doorstreep de coördinaten die je al gekleurd hebt, werk met potlood en kleur binnen de lijntjes.
	Controleren	Kijk je werk na met behulp van de correctiesleutel.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															




GEEL: F2 – G2 – H2 – I2 – J2 – E3 – F3 – G3 – H3 – I3 – J3 – K3 – D4 – G4 – J4 – K4 – L4 – D7 – G7 – J7 – K7 – L7 – D8 – E8 – F8 – G8 – H8 – I8 – J8 – K8 – L8 – D9 – E9 – F9 – G9 – H9 – I9 – J9 – K9 – L9 – F10 – G10 – H10 – I10 – J10 – D11 – L11 – D12 – E12 – K12 – L12 – D13 – E13 – K13 – L13

GRIJS: E4 – F4 – H4 – I4 – D5 – G5 – J5 – D6 – G6 – J6 – E7 – F7 – H7 – I7

BLAUW: D10 – E10 – K10 – L10 – E11 – E14 – E15 – F11 – F12 – F13 – F14 – F15 – G11 – G12 – G13 – G14 – G15 – H11 – H12 – H13 – H14 – H15 – I11 – I12 – I13 – I14 – I15 – J11 – J12 – J13 – J14 – J15 – K10 – K11 – K14 – K15 – L10

ZWART: E5 – H5 – K5 – L5 – K6 – L6 – G9 – H9 – I9 – C14 – D14 – D15 – L14 – L15 – M14 – G16 – H16 – F17 – G17 – H17 – J16 – K16 – J17 – K17 – L17

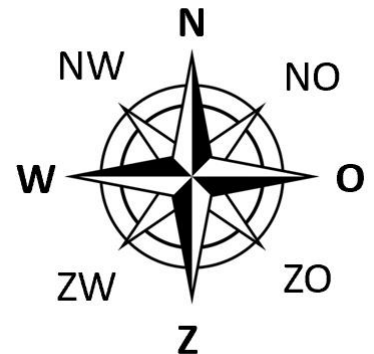
Opdracht 2: windstreken

	Doel	Ik kan de windstreken gebruiken om mijn richting aan te geven.
	Opdracht	Zoek de plek waar Cowboy Bill naartoe gaat. Schrijf je antwoord in een zin op de stippenlijn. Volg mee in je wiskanjers boek blok 4 p. 44
	Controleren	Kijk je werk na met behulp van de correctiesleutel.

Wandeling 1:

Cowboy Bill vertrekt aan zijn huis. Hij wandelt in Noordelijke richting. Waar is Cowboy Bill?

Cowboy Bill is in de winkel.



Wandeling 2:

Cowboy Bill vertrekt aan zijn huis. Hij wandelt in oostelijke richting en neemt de eerste straat in noordelijke richting. Aan het kruispunt gaat hij in noordelijke richting. Aan het volgende kruispunt gaat hij in westelijke richting. Hij gaat enkele stappen voorbij de weg in noordelijke richting. Waar is Cowboy Bill?




Cowboy Bill is in de bank.

Wandeling 3:

Cowboy Bill wil graag naar het hotel. Help jij hem mee de weg te vinden?

1. Hij vertrekt aan zijn huis.
2. Hij wandelt in oostelijke richting.
3. Hij volgt de weg in noordelijke richting.
4. Aan het kruispunt neemt hij de straat in oostelijke richting.
5. Hij neemt de eerste straat in zuidelijke richting.
6. Hij slaat af in westelijke richting.
7. Hij komt aan bij het hotel.

Opdracht 3: Wie is de pineut?

	Doel	Ik kan de vijf 5-vragen en de H-vraag zoeken in een verhaal
	Opdracht	<input type="checkbox"/> Lees het verhaal. <input type="checkbox"/> Zoek een antwoord op elke W-vraag. <input type="checkbox"/> Wat als dit een prentenboek zou zijn? Ontwerp een tekening bij dit verhaal.
	Controleren	Kijk je werk na met behulp van de correctiesleutel.


Tekst:

Het is stil in de boomhut van De Taalkanjers. Miete en Senne zijn aan het schaken. Mattias is verdiept in een boek van de zusjes Kriegel. Broes leest een artikel over honden. Loes kijkt glunderend op uit haar boekje met kruiswoordraadsels. 'Zo, klaar is Kees! Ik heb alles kunnen invullen. Ook het sleutelwoord. Al heb ik geen flauw idee van wie of wat QUASIMODO is. 'Kwasimoto? Een Japans motormerk?', probeert Broes. 'Quasimodo', herhaalt Loes. 'Niet Quasimoto.' Miete haalt haar schouders op. 'Quasimodo ... Quasimodo ...', denkt Senne hardop. Hij proeft het rare woord op zijn tong. Maar er gaat geen belletje rinkelen in zijn hoofd. Mattias schraapt zijn keel. 'Quasimodo was de klokkenluider van de Notre-Dame.' 'Van welke madame?', vraagt Broes. 'Van de kathedraal van Parijs', antwoordt Mattias zonder verpinken. 'Leuk toch als je dat allemaal weet', zucht Loes. 'Was dat geen zigeuner, die klokkentrekker?', vraagt Broes. 'Of vergis ik me?' 'Quasimodo was een bultenaar die ...' 'Ja, nu gaat mij een lichtje op!', zegt Senne. 'Mij ook', knikt Miete. 'Ik heb ook die tekenfilm gezien.' Broes' ogen twinkelen. 'Als wij nu ook eens belletjetrek gingen doen? Lang geleden dat we dat nog gedaan hebben. Het is toch leuk kattenkwaad, niet?' 'Het is in elk geval een stuk onschuldiger dan het noodnummer van de politie draaien', vindt Senne. 'Of de alarmbel van de school laten rinkelen ...', vult Loes aan. Broes doet alsof hij dat laatste niet heeft gehoord. Hij neemt vijf lucifers. Eentje breekt hij middendoor. 'Wie het halve lucifertje trekt, is de pineut ... Of liever: de bellenman van de dag!' Miete trekt eerst een lucifer, een hele. Daarna kiest Loes. Ook een hele. Senne twijfelt even, maar kiest dan toch voor het middelste houtje. Dat had hij beter niet gedaan. 'O nee ...', kreunt de pechvogel. 'Haha!', joelt Mattias opgelucht. 'Senne is de klos!' 'Als ik me goed herinner, is deze keer juf An aan de beurt', verkneukelt Broes zich. 'Drie keer in een minuut, Senne', benadrukt Loes. 'Zo luidt onze belletjetrekregel!' 'Ja, dat weet ik wel', bromt Senne. Een kwartiertje later verstopt het vijftal zich achter de grote meidoornhaag tegenover het huis van juf An. 'Dit wordt lachen, jongens', gniffelt Loes. 'Wat je zegt!', beaamt Miete. Senne spiedt gespannen naar links en rechts en steekt op een drafsnel de lege straat over. Hij wacht nog eventjes, drukt op de bel naast de zware eikenhouten deur en spurt als de bliksem weer naar de haag. Iedereen houdt gespannen de adem in wanneer de deur opengaat. Juf An kijkt een beetje dom wanneer ze niemand voor de deur ziet staan. En ook niemand op straat ziet. De Taalkanjers proesten het uit wanneer ze de deur weer dichtdoet. 'Je hebt nog tweeënveertig seconden, Senne. Nog eenenveertig ... veertig ...', telt Broes gniffelend af. Senne schiet weer als een raket de straat over, duwt op de bel en duikt nog net op tijd achter de haag. Juf An fronst verstoord de wenkbrauwen. Ze gluurt snel naar links en rechts en verdwijnt weer in huis. 'Ik vrees dat ze ons grapje doorheeft', fluistert Miete. 'Ze ...' 'Sst!', sist Loes. De directeur van de school komt vrolijk fluitend aangefietst. Hij houdt halt bij het huis van juf An. De belletjetrekkers houden gespannen de adem in. De directeur belt aan. Tot zijn grote verbazing zwaait de deur meteen voor zijn neus open. De pechvogel krijgt een volle emmer water over zich heen. Broes en Mattias spurten ervandoor. Met




Miete, Loes en Senne in hun spoor. 'Haha!', schatert Miete, wanneer ze wat later weer in de boomhut duiken. 'Niet alleen Senne, maar ook de directeur was de pineut.' De vijf belhamels gieren het uit.

W-vraag	Antwoord in de tekst
Wie?	Senne, Loes, Miete, Broes, Mattias, juf An en de directeur
Wat?	De taalkanjers doen belletjestrek bij juf An.
Waar?	In de boomhut, op straat en bij het huis van juf An




Tekening:






Opdracht 4: Allerlei bellen

	Doel	Ik kan woorden met een ei of ij correct schrijven.
	Opdracht	<input type="checkbox"/> Log je in op Scoodle op de iPad. <input type="checkbox"/> Kies de taak allerlei bellen. <input type="checkbox"/> Bekijk het filmpje met je hoofdtelefoon. <input type="checkbox"/> Maak de oefeningen op de iPad. <input type="checkbox"/> Log je uit op de Scoodle op de iPad.
	Controleren	Je ziet op de iPad of je een oefening juist hebt gemaakt of niet.




Opdracht 5: evenwijdige lijnen en loodrechte stand

	Doel	Ik kan evenwijdige lijnen herkennen en tekenen. Ik kan loodrechte stand herkennen en tekenen.
	Opdracht	<input type="checkbox"/> Log je in op Scoodle op de iPad. <input type="checkbox"/> Kies de taak evenwijdigheid en loodrechte stand. <input type="checkbox"/> Bekijk het filmpje met je hoofdtelefoon. <input type="checkbox"/> Maak de oefeningen op de iPad. <input type="checkbox"/> Log je uit op de Scoodle op de iPad.
	Controleren	Je ziet op de iPad of je een oefening juist hebt gemaakt of niet.

Opdracht 6: spelen en spellen

	Doel	Ik kan stukjeswoorden in een samenstelling met een korte of lange klank met verdubbeling of verenkelling correct schrijven.
	Opdracht	<input type="checkbox"/> Log je in op Scoodle op de iPad. <input type="checkbox"/> Kies de taak spelen en spellen stand. <input type="checkbox"/> Bekijk het filmpje met je hoofdtelefoon. <input type="checkbox"/> Maak de oefeningen op de iPad. <input type="checkbox"/> Log je uit op de Scoodle op de iPad.
	Controleren	Je ziet op de iPad of je een oefening juist hebt gemaakt of niet.

Opdracht 7: oorzaak-gevolg

	Doel	Ik kan de sleutelwoorden uit een tekst halen en ik kan verbanden (oorzaak en gevolg) afleiden uit een tekst.
	Opdracht	<input type="checkbox"/> Onderstreep in de zinnen de oorzaak met groen. <input type="checkbox"/> Onderstreep in de zinnen het gevolg met blauw. <input type="checkbox"/> Vul het kader in met de informatie uit de tekst.
	Controleren	Kijk je werk na met behulp van de correctiesleutel.




Zinnen:

1. Doordat het regent, word ik nat.
2. Het alarm gaat af, doordat er wordt ingebroken in de winkel.
3. Ik ga naar de dokter, want ik voel me ziek.
4. Het is een warme dag, daarom smelt mijn ijsje weg.
5. Loes is blij, omdat ze jarig is.
6. Oma krijgt een groot feest, omdat ze 90 jaar is geworden.
7. Ik lees de krant, want ik wil weten wat er gebeurt in de wereld.
8. Doordat we tijdens de speeltijd ruzie hadden, was de juf teleurgesteld.
9. Mijn mama zwol helemaal op van die noot, omdat ze allergisch was.
10. Zij had de robot het snelste geprogrammeerd, daardoor zijn we gewonnen.

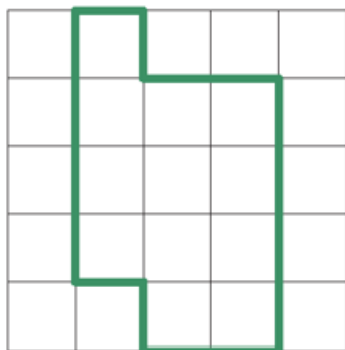
Tekst:

Wie?	Stan en Nand (+ familie)
Wat?	Carnaval voorbereiden
Waar?	in Lokeren

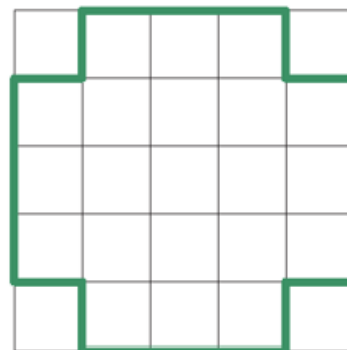
Opdracht 8: omtrek

	Doel	Ik kan de omtrek van vlakke figuren bepalen, wanneer deze getekend zijn. Ik kan de omtrek van vlakke figuren bepalen in vraagstukken.
	Opdracht	<input type="checkbox"/> Oefening 1: Zoek de omtrek van de figuren. (Tip: 1 hokje is 1 cm) <input type="checkbox"/> Oefening 2: Lees het vraagstuk en bepaal de omtrek.
	Controleren	Kijk je werk na met behulp van de correctiesleutel.

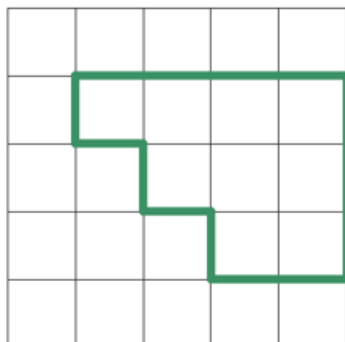
Oefening 1:



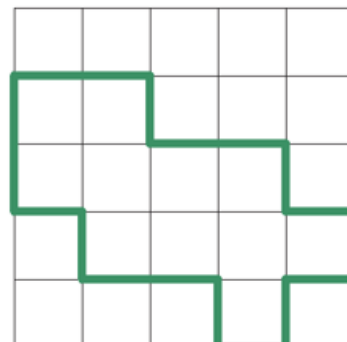
...16... cm



...20... cm



...14... cm



...18... cm

Oefening 2:

Oma heeft een bloemenperk. Het perk heeft de vorm van een driehoek. Oma wil graag een hek rond haar perk zetten. Een zijde is 5 m. De andere is 6 m en de laatste zijde is 9 m. Hoeveel meter hek moet oma kopen?

Berekening: $\text{omtrek driehoek} = z + z + z = 5 + 6 + 9 = 20 \text{ m}$

Antwoord: **Oma moet 20 meter hek kopen.**