

GROEP 5 EN 6

WERKBLAD 4A

Circuit 3 Tafeldoolhof

Vind de route

Vind de route van de start naar de uitgang. Alle getallen op de route moeten uit dezelfde tafel komen.

Opdracht bij elk doolhof:

- Bij welke tafel hoort de route?
- Kleur de route naar de uitgang door steeds naar een getal uit die tafel te gaan. Je mag niet schuin gaan.

→

12	28	24	35	5	5	30	35	30	7
26	29	20	4	38	30	5	34	5	5
37	13	17	16	12	36	35	18	25	21
9	10	6	21	29	8	25	31	33	39
18	30	14	3	35	40	35	14	25	29
1	4	20	24	16	28	26	29	35	37
32	8	23	15	17	7	15	6	25	9
12	11	8	32	36	12	28	18	37	27
24	16	20	18	14	6	20	24	37	17
33	5	10	27	39	26	1	4	16	40

→

70	40	29	67	18	39	25	35	14	63
63	10	47	9	54	7	49	42	59	28
42	34	22	13	16	70	23	29	70	49
49	7	56	35	14	63	45	60	21	43
27	41	17	53	61	52	55	15	56	7
40	39	24	9	10	65	25	23	54	35
54	26	53	17	33	64	69	64	14	42
31	60	1	13	25	9	55	49	70	9
36	46	10	64	15	26	33	7	12	1
13	58	53	62	16	34	34	28	56	21

Kijk naar de getallen die je niet gekleurd hebt.
Wat kun je zeggen over deze getallen?

GROEP 5 EN 6

WERKBLAD 4B

Circuit 3 Tafeldoolhof

Maak een tafeldoolhof

Maak nu zelf een tafeldoolhof.

- Kies een tafel.
- Kies een begingetal en een eindgetal. Zet ze in het eerste en het laatste vakje van het doolhof, bij de rode pijlen.
- Maak nu (met potlood) een route met tafelgetallen. Maak je route niet te makkelijk.
- Vul daarna de andere getallen in. Let daarbij goed op dat je geen routegetallen kiest!
- Nu is je doolhof klaar. Laat iemand anders de goede route zoeken.





