

Winterpret

Wat ga je doen?

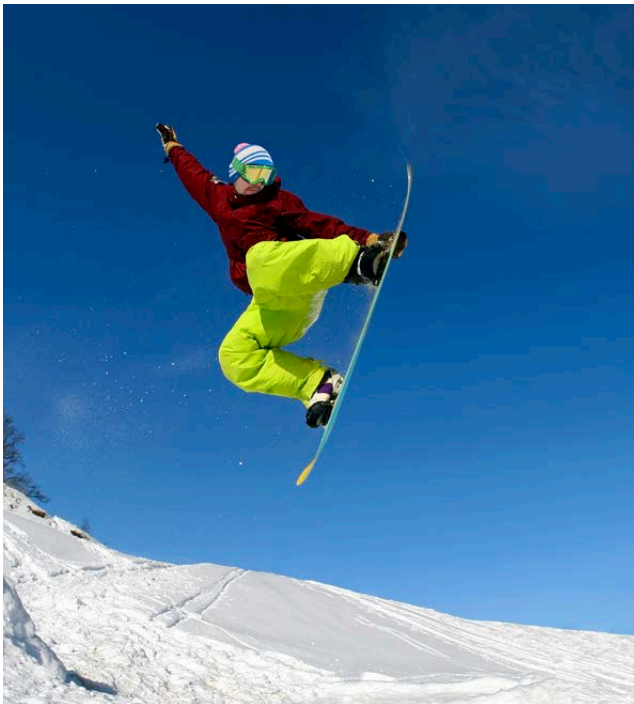
- terugtellen met sprongen van 10
- een kalender lezen
- ijskristallen tekenen
- tafelsommen maken
- de wijzers in de klok tekenen



1 Spring maar mee!

Maak sprongen van 10.

4	<u>14</u>	<u>24</u>	<u>34</u>	<u>44</u>	<u>54</u>	<u>64</u>	<u>74</u>	84	94
92	82	72	<u>62</u>	<u>52</u>	<u>42</u>	<u>32</u>	<u>22</u>	<u>12</u>	<u>2</u>
8	18	<u>28</u>	<u>38</u>	<u>48</u>	<u>58</u>	<u>68</u>	<u>78</u>	<u>88</u>	<u>98</u>
96	<u>86</u>	<u>76</u>	<u>66</u>	<u>56</u>	<u>46</u>	<u>36</u>	<u>26</u>	<u>16</u>	<u>6</u>



2 Welke dag is het?

Zet een rondje om het goede antwoord.

Januari

Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag	Zaterdag	Zondag
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

a. Welke dag is het op 9 januari?

zondag – woensdag – donderdag – vrijdag

b. Welke dag is het drie dagen na 18 januari?

vrijdag – dinsdag – zaterdag – woensdag

c. Welke dag is het op de laatste dag van januari?

maandag – zondag – vrijdag – donderdag

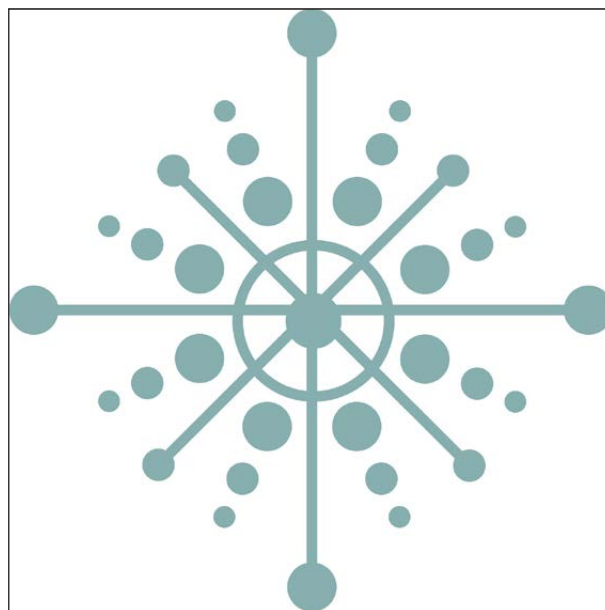
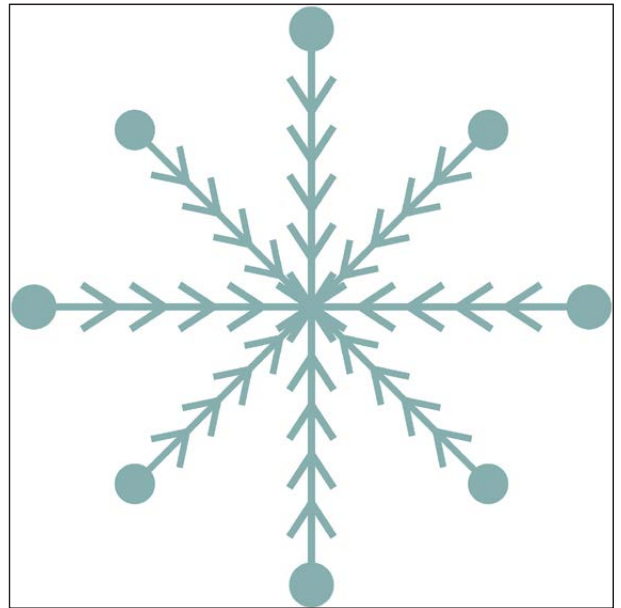
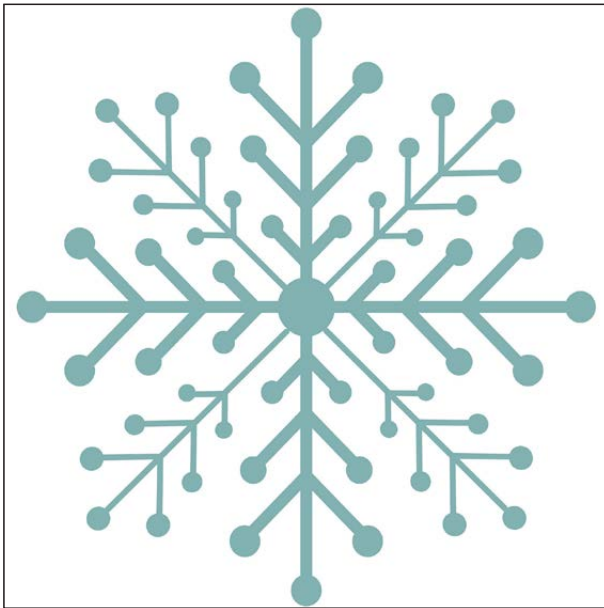
d. Hoeveel keer is het in januari een maandag?

4 31 5 1

e. Welke dag is het vijf dagen voor 25 januari?

vrijdag – zondag – woensdag – maandag

3 Teken een ijskristal



4 Maak de sommen

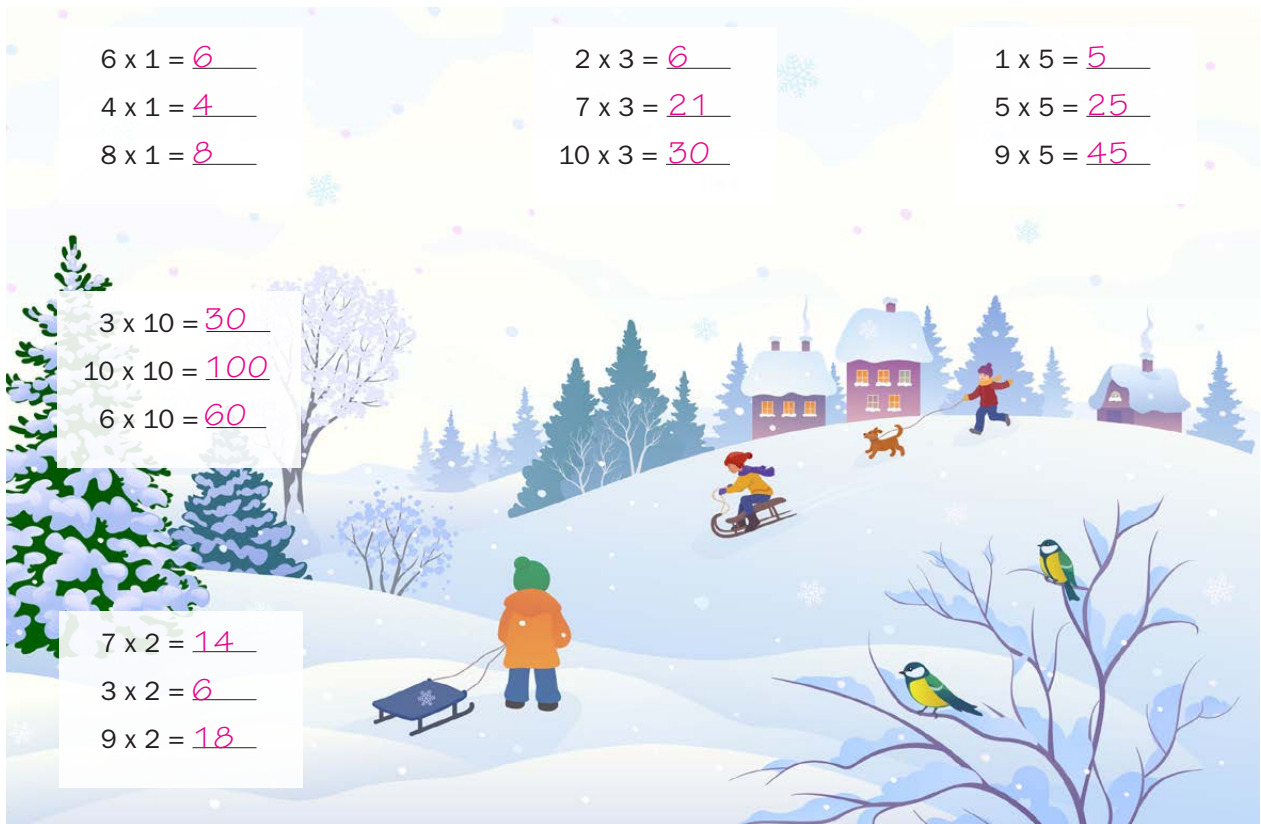
$6 \times 1 = 6$
 $4 \times 1 = 4$
 $8 \times 1 = 8$

$2 \times 3 = 6$
 $7 \times 3 = 21$
 $10 \times 3 = 30$

$1 \times 5 = 5$
 $5 \times 5 = 25$
 $9 \times 5 = 45$

$3 \times 10 = 30$
 $10 \times 10 = 100$
 $6 \times 10 = 60$

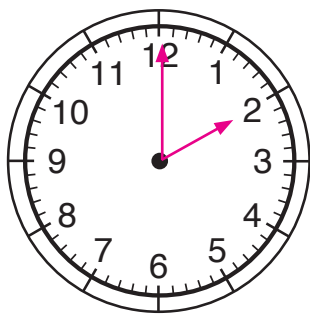
$7 \times 2 = 14$
 $3 \times 2 = 6$
 $9 \times 2 = 18$



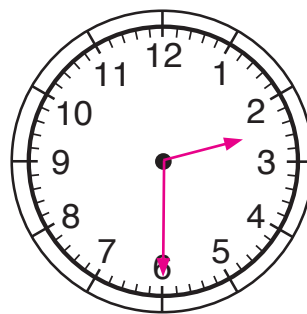
5 Schaats je mee?



Yasmine trekt om 14:00 uur haar schaatsen aan.
Teken het in de klok.



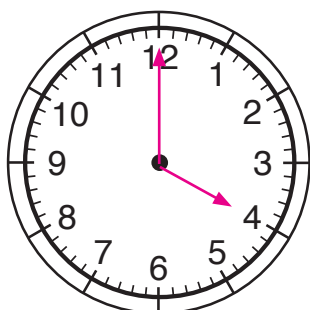
Om 14:30 schaatst An haar eerste rondje.
Teken het in de klok.





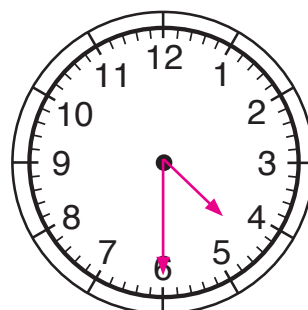
Om 16:00 is er warme chocolademelk.

Teken het in de klok.



Kees komt om 16:30 uur aan bij de finish.

Teken het in de klok.



Toby komt een half uur later dan Kees aan bij de finish. Hoe laat is het dan?

Teken het in de klok.

