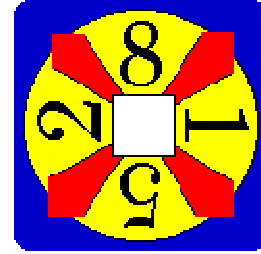


REKENFLIPPO'S

Opdracht

Ontwerp zes rekenflippo's:

- Kies vier gehele getallen van 1 t/m 9. Er mogen dezelfde getallen gebruikt worden.
- Met de vier getallen moet 24 gemaakt kunnen worden (je mag alleen optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen, en haakjes gebruiken).
- Het mooiste zijn de flippo's die niet zo gemakkelijk op te lossen zijn, bijvoorbeeld omdat het maar op één manier kan of omdat haakjes van groot belang zijn.



Toelichting voor de docent

De opdracht kan na paragraaf 1.5 – Volgorde worden gedaan. Om de leerlingen te laten wennen, kan het handig zijn eerst opgave 37 te maken.

De opdracht kan een deel van paragraaf 1.5 vervangen.

werkwijze

Deel de leerlingen in in groepjes. Elk groepje ontwerpt (bijvoorbeeld) zes rekenflippo's: met vier getallen moet een rekensom gemaakt worden die 24 als uitkomst heeft; die vier getallen worden op een flippo genoteerd. Voor de andere leerlingen is het de kunst om de rekenflippo op te lossen.

Op de ommezijde staat een opdrachtenblad.

Je kunt als extra eis stellen dat bij ten minste drie flippo's haakjes nodig zijn om hem op te lossen.

Vervolgens krijgen de groepjes de flippo's die de andere groepjes gemaakt hebben. Je laat de groepjes nu een wedstrijdje tegen elkaar spelen: wie wint de meeste flippo's?

Het is belangrijk dat de groepjes de oplossing van hun eigen flippo's op papier opschrijven. Immers dan moeten ze goed nadenken over het gebruik van haakjes.

