

# Breukenpizza!



Ga je mee om de  
wonderlijke wereld  
van de breuken te  
ontdekken?

Bedacht en ontwikkeld door Linda van de Weerd.

[www.klasvanjuflinda.nl](http://www.klasvanjuflinda.nl)

# Breukenpizza!




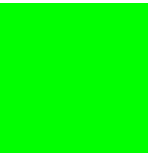

1. Knijpkaart
2. Decimalen
3. Domino
4. Memorie
5. Pizzagame
6. Pak die breuk






# I. Knijpkaart uitleg






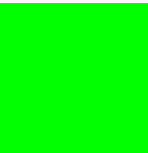

Pak de knijpkaart van de breuken en procenten. Voor dit spel heb je vijf wasknijpers nodig, namelijk geel, blauw, oranje, roze en groen. Wanneer je deze kaart gaat maken begin je bovenaan. Je ziet een oranje vakje en een breuk. De opdracht is: verbind de procenten met de juiste breuk. De eerste breuk is  $\frac{3}{4}$ . Het aantal procenten die hierbij hoort is 75%. Je zoekt dit antwoord op in de lijst en je knijpt de oranje wasknijper aan dit antwoord. Wanneer je alle wasknijpers vast hebt geknepen draai je de kaart om en controleer je of de antwoorden goed zijn. Het antwoord is goed als de kleur van de wasknijper overeenkomt met de kleur van het vakje.






# I. Knijpkaart breuken en procenten

	$\frac{3}{4}$	37,5%
	$\frac{1}{5}$	80%
	$\frac{3}{8}$	75%
	$\frac{7}{10}$	20%
	$\frac{4}{5}$	70%

	37,5%
	80%
	75%
	20%
	70%

# I. Breuken vermenigvuldigen

 $5 \times \frac{3}{4}$	$2 \frac{1}{2}$
 $8 \times \frac{2}{7}$	$18 \frac{3}{4}$
 $4 \times \frac{5}{8}$	$3 \frac{3}{4}$
 $4 \times 2 \frac{1}{3}$	$2 \frac{3}{7}$
 $6 \times 3 \frac{1}{8}$	$9 \frac{1}{3}$

	$2\frac{1}{2}$
	$18\frac{3}{4}$
	$3\frac{3}{4}$
	$2\frac{3}{7}$
	$9\frac{1}{3}$

## 2. Decimalen uitleg



Dit spel is bedoeld om het hoofdrekenen met decimale getallen te oefenen. Je moet dit spel met minimaal drie personen spelen. Alle kaartjes worden uitgedeeld. Wie twee kaartjes heeft die samen het getal 1 vormen, mag dit paar naast zich neerleggen. Daarna mag je om de beurt een kaart van iemand trekken. Wie als eerste al zijn kaartjes kwijt is heeft gewonnen.

$$\begin{array}{|c|} \hline 0,1 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 0,9 \\ \hline \end{array} = 1$$



## 2. Decimalen spelkaarten

0,1



0,9



0,2



0,8



0,3



0,7



0,4



0,6



0,2



0,8



0,5



0,5



0,15



0,85



0,25



0,75



0,35



0,65



0,45



0,55



0,18



0,82



0,23



0,77



0,36



0,64



0,41



0,59



0,167



0,833



0,246



0,754



0,393



0,607



0,478



0,522



0,581



0,419



0,638



0,362



0,792



0,208



0,855



0,145



0,961



0,039



0,008



0,992



0,104



0,896



0,99



0,901



### 3. Domino uitleg



Leg als eerste het steentje met *start* neer. Op deze steen staat een som die je moet oplossen. Zoek het antwoord op een nieuw steentje en leg hem aan het steentje met de som. Je eerste twee stenen worden dus:

<b>Start</b>	5	1
	-	-
	8	8

4	3	2
-	-	-
8	7	7

Dan zoek je het steentje met het antwoord van de nieuwe som en leg je die er weer aan.

### 3. Domino spelstenen

<b>Start</b>	5	1
	-	-
	8	8

4	3	2
-	-	-
8	7	7

1	5	2
-	-	-
7	6	6

3	4	1
-	-	-
6	5	5

3	3	2
-	-	-
5	2	2

1	4	3
-	-	-
2	8	8

1	5	2
-	-	-
8	7	7

3	5	1
-	-	-
7	6	6

4	8	2
-	-	-
6	9	9

6	4	2
-	-	-
9	5	5

2	5	2
-	-	-
5	8	8

3	3	1
-	-	-
8	4	4



2	4	3
-	-	-
4	5	5

1	5	3
-	-	-
5	6	6

2	6	2
-	-	-
6	7	7

4	7	1
-	-	-
7	8	8

6	3	1
-	-	-
8	7	7

2	5	3
-	-	-
7	9	9

2	7	2
-	-	-
9	8	8

5	<b>Einde</b>	
-		
8		

## 4. Memorie uitleg



Leg alle kaartjes op de kop op de tafel en schud ze goed door elkaar. Om de beurt mag je twee kaartjes omdraaien. Als de kaartjes bij elkaar horen dan mag je de twee kaartjes pakken. Als de kaartjes niet bij elkaar horen dan draai je de kaartjes weer om en is de andere speler aan de beurt. Het spel is afgelopen, als alle kaartjes gepakt zijn. Wie heeft de meeste memories?

## 4. Memorie spelkaarten

Zie het PDF-bestand: memorie breuken.

Dit spel komt van de website [www.sparklebox.co.uk](http://www.sparklebox.co.uk)

## 5. Pizzagame uitleg



Voor je liggen verschillende pizzastukken in twee kleuren. Op alle stukken staat geschreven hoe groot het stuk is. Bijvoorbeeld de helft is  $\frac{1}{2}$  deel. Pak alle stukken van de kleur die jij wilt. Pak ook allebei een hele pizza, hier komen straks de losse stukken op te liggen. Gooi met de dobbelsteen. Stel je gooit  $\frac{1}{4}$ . Je pakt dan een pizzastuk wat  $\frac{1}{4}$  groot is en je legt dit op de hele pizza. Je pizza moet nu nog voor  $\frac{3}{4}$  gevuld worden. Nu is je tegenstander aan de beurt. Om de beurt gooi je met de dobbelsteen. Wie als eerste zijn pizza helemaal vol heeft is de winnaar!

## 6. Pak die breuk! uitleg



Alle kaarten worden geschud en opgedeeld. Je mag de kaarten niet zien, dus je legt ze op de kop op een stapel voor je neer. Elke speler pakt de bovenste kaart van zijn stapel en legt het met de breuk na boven op de tafel neer. De speler met de grootste breuk heeft de ronde gewonnen. Hoe dichterbij de 1 je zit hoe beter je kaart. De kaarten van die ronde mag de speler houden en doen niet meer mee met het spel.

Wanneer er een gelijkspel is tijdens een ronde, dan wordt er nog een kaart neergelegd. De winnende speler mag dan ook de kaarten van de vorige ronde houden.

Het spel wordt gespeeld tot dat alle kaarten op zijn.