Docentenhandleiding: De Denkclub: de tijdmachine van Professor Pi

Groep 4 · rekenen · Tijd · 135 min

Doelen

- Ik reken uit hoe lang iets duurt, ook over het hele uur heen
- Ik reken terug als ik weet hoe laat iets klaar moet zijn
- Ik maak een lijstje zodat ik niets vergeet
- Ik ontwerp zelf een dagplanning die klopt

Overzicht

Over dit project

Een verrijkingsmodule in drie delen voor snelle rekenaars in groep 4. Professor Pi heeft een **tijdmachine** gebouwd. De leerling rekent met een dagplanning (hoe lang duurt elke reis?), puzzelt met een digitale klok en een spiegelklok, rekent met de kalender en ontwerpt tot slot een eigen dagplanning die een klasgenoot nakijkt.

De leerling kent hele uren, halve uren en het kwartier. Minuten zijn nieuw; de tijden blijven daarom bijna altijd op hele kwartieren. Het rekenwerk is licht, het **denkwerk** is nieuw: springen op een tijdlijn (niet rekenen alsof een uur 100 minuten heeft), **terugrekenen** vanaf een eindtijd, **systematisch een lijstje maken** (omkeertijden, cijfersommen) en een redenering van een ander **beoordelen**. Dat sluit aan bij de conceptkerndoelen *meten* (tijd), *patronen en verbanden*, *wiskundig probleemoplossen* (15A) en *wiskundige attitude* (17).

De vaste personages van de Denkclub: **Professor Pi** (opent elk deel), **Sam** (snel, maar soms te snel) en **Noor** (precies, rekent alles na).

Materialen

- Potlood en gum
- Kladpapier
- Bij Klokpuzzels: een klok met wijzers (een oefenklok of een getekende klok) en een spiegeltje
- Bij Dagen, weken en een eigen reis: een kalenderblad, alleen om achteraf mee te controleren

Voorbereiding

- Elk deel duurt ongeveer 45 minuten.
- Leg voor Klokpuzzels een oefenklok en een spiegeltje klaar.
- Regel voor het laatste deel een klasgenoot die de dagplanning van de leerling nakijkt.

Introductie

Vraag: als je een tijdmachine had, waar zou je dan heen gaan? Laat dan een klok zien op kwart over negen en vraag: hoeveel minuten is het nog tot tien uur? Vertel dat Professor Pi een tijdmachine heeft, maar dat hij hulp nodig heeft met zijn planning. Lees samen de eerste bladzijde.

Differentiatie

- Snel klaar: de extra uitdaging aan het eind van elk deel.
- Vastlopen hoort erbij. Vraag: kun je het op een tijdlijn tekenen? Spring eerst naar het hele uur.
- Moeite met lezen: lees de tekst van de personages voor; de puzzels zelf zijn kort.

Beoordeling

De tijdlijn, getallen, keuzevragen en tijden worden automatisch nagekeken. De tabellen, de denksleutel en de eigen dagplanning beoordeelt u met de criteria in deze handleiding. Kijk vooral naar de aanpak: springt de leerling via het hele uur, of rekent hij met 100 minuten in een uur?

Notities

Het gesprek na elk deel is belangrijker dan het nakijken. Vraag steeds "hoe weet je dat?" en "kan het ook anders?".

De dagplanning van de tijdmachine · 45 min

Hoe lang duurt het? De leerling leest een dagplanning en rekent uit hoe lang elke reis duurt. De belangrijkste fout zit in Sams redenering: 9:15 min 8:30 uitrekenen als 915 – 830 = 85, alsof een uur 100 minuten heeft. Laat de leerling springen op de tijdlijn: eerst naar het hele uur, dan verder. Aan het eind rekent de leerling terug vanaf een eindtijd.

Vragen voor het gesprek:

- Waarom klopt het antwoord van Sam niet? Hoe spring jij van 8:30 naar 9:15?
- Hoe vond je de vertrektijd als je alleen wist hoe laat je terug moest zijn?

Professor Pi *de baas van de Denkclub*

Welkom bij de Denkclub! Ik heb iets geweldigs gebouwd. Een **tijdmachine**! Morgen maak ik vier reizen. Help je mij met de planning?

Reis	Vertrek	Terug
Naar de dinosaurussen	8:30	9:15
Naar het ridderkasteel	9:30	10:00
Naar de piramides	10:15	11:15
Naar de toekomst	11:15	12:30

De dagplanning. De tijden zijn van de klok in het lab van Professor Pi.

Rekenen met tijd

- Een uur heeft **60 minuten**.
- Een half uur is 30 minuten.
- Een kwartier is 15 minuten.

8:30 is half negen. 9:15 is kwart over negen.

1 Zet de tijden op de tijdlijn.

Tip: Tussen twee hele uren staan drie streepjes. Elk streepje is een kwartier.

A 8:30, de tijdmachine vertrekt naar de dinosaurussen

B 9:15, terug van de dinosaurussen

C 10:00, terug van het ridderkasteel

D 11:15, vertrek naar de toekomst

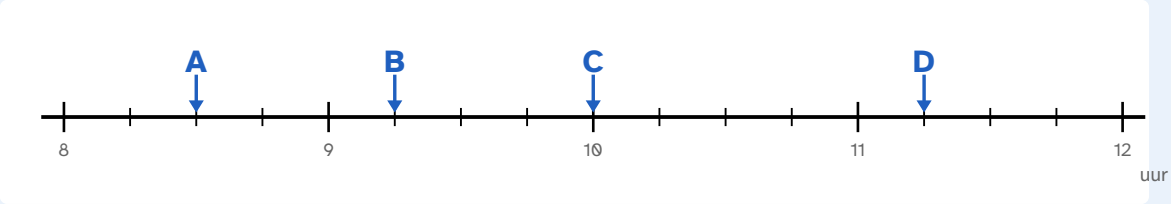
Antwoord: A: 8,5, B: 9,25, C: 10, D: 11,25

Uitwerking:

- A (8:30) precies tussen 8 en 9, het tweede streepje na 8
- B (9:15) één streepje na 9
- C (10:00) bij 10
- D (11:15) één streepje na 11

Veelgemaakte fouten:

- Zet 9:15 bij het vijftiende streepje, of denkt dat elk streepje 1 minuut of 10 minuten is.



Sam *snel, maar soms te snel*

Makkelijk! De reis naar de dinosaurussen duurt **85 minuten**. Want 915 min 830 is 85.

Noor *precies, rekent alles na*

Dat kan niet, Sam. Kijk maar op de tijdlijn. Dat is veel korter dan anderhalf uur.

2 Hoe lang duurt de reis naar de dinosaurussen?

Tip: Spring eerst van 8:30 naar 9:00. Hoeveel minuten is dat? Spring dan verder naar 9:15.

A 85 minuten

B 45 minuten

C 75 minuten

D 15 minuten

Antwoord: B (45 minuten)

Uitwerking: Van 8:30 naar 9:00 is 30 minuten. Van 9:00 naar 9:15 is 15 minuten. Samen 45 minuten.

Veelgemaakte fouten:

- 85: rekent zoals Sam, alsof een uur 100 minuten heeft.
- 15: kijkt alleen naar de minuten (30 en 15) en vergeet het hele uur.

Doorvragen:

- Waarom werkt 915 min 830 niet? (Na 59 minuten komt er een nieuw uur, niet 60, 61, 62...)

Springen op de tijdlijn

Spring eerst naar het **hele uur**. Spring daarna verder. Tel de sprongen bij elkaar op.

3 Hoeveel minuten duurt de reis naar de piramides?

Antwoord: 60 minuten

Uitwerking: Van 10:15 naar 11:15 is precies een uur: 60 minuten.

Veelgemaakte fouten:

- 100: dezelfde fout als Sam (1115 – 1015).

4 Hoeveel minuten duurt de reis naar de toekomst?

Tip: Spring eerst van 11:15 naar 12:15. Hoe ver is het dan nog?

Antwoord: 75 minuten

Uitwerking: 11:15 naar 12:15 is 60 minuten. 12:15 naar 12:30 is 15 minuten. Samen 75 minuten: een uur en een kwartier.

Veelgemaakte fouten:

- 115: rekent 1230 – 1115.
- 15: kijkt alleen naar de minuten.

5 Tussen de reizen staat de tijdmachine stil in het lab. Hoeveel minuten staat hij **in totaal** stil?

Tip: Kijk steeds naar de tijd in de kolom Terug en de volgende tijd in de kolom Vertrek.

Antwoord: 30 minuten

Uitwerking:

- 9:15 tot 9:30: 15 minuten
- 10:00 tot 10:15: 15 minuten
- 11:15 tot 11:15: 0 minuten
- Samen 30 minuten

Veelgemaakte fouten:

- 45: telt bij de laatste overstap ook een kwartier, terwijl de machine meteen weer vertrekt.

Noor *precies, rekent alles na*

Overmorgen wil ik naar de ijstijd. Die reis duurt **45 minuten**. Ik moet om **12:00** terug zijn, want dan gaan we lunchen.

6 Hoe laat moet Noor vertrekken? Schrijf de tijd op, zoals 9:15.

Tip: Reken terug. Begin bij 12:00 en spring 45 minuten terug.

Antwoord: 11:15 / 11.15 / kwart over 11 / kwart over elf

Uitwerking: 12:00 min een half uur is 11:30. Nog een kwartier terug is 11:15.

Veelgemaakte fouten:

- 12:45: telt 45 minuten op in plaats van terug te rekenen.
- 11:55 of 11:45: rekent met 100 minuten in een uur (1200 – 45 = 1155).

7 Professor Pi maakt twee reizen vlak na elkaar. De eerste duurt een half uur, de tweede een kwartier. Hij moet om **11:00** terug zijn. Hoe laat moet hij vertrekken?

A 10:15

B 10:30

C 10:45

D 9:45

> **Antwoord:** A (10:15)
>
> **Uitwerking:** Samen duren de reizen 45 minuten. 11:00 min 45 minuten is 10:15. Controle: 10:15 + 30 = 10:45, + 15 = 11:00.
>
> **Veelgemaakte fouten:**
>
> - 10:30: rekent alleen de reis van een half uur terug.
> - 10:45: rekent alleen het kwartier terug.

Extra uitdaging

Hoeveel minuten zit Professor Pi morgen **in totaal** in de tijdmachine, als je alle vier de reizen optelt? Kun je dat ook in uren en minuten zeggen?

> **Over de extra uitdaging**
>
> 45 + 30 + 60 + 75 = 210 minuten. Dat is 3 uur en 30 minuten (drie en een half uur). Slim: van 8:30 tot 12:30 is 4 uur, min de 30 minuten stilstaan.

> **Terugblik.** Aan het eind van dit deel vult de leerling op het antwoordblad een korte terugblik in: hoe moeilijk en hoe leuk het was, hoeveel hulp nodig was, en wat de leerling er nog over kwijt wil. Er is geen goed of fout. Gebruik het om de leerling bij te sturen en als begin van een gesprek met de leerling.

Klokpuzzels · 45 min

> Puzzelen met de digitale klok en een spiegelklok. Bij de omkeertijden en de cijfersommen leert de leerling **systematisch een lijstje maken**, en ontdekt hij dat minuten nooit verder gaan dan 59 (dus 1:61 bestaat niet). Bij de spiegelklok mag de leerling echt een klok en een spiegeltje gebruiken: naspelen met materiaal. Het patroon (echte tijd plus spiegeltijd is samen 12 uur) hoeft de leerling niet te vinden, maar het is een mooie ontdekking.
>
> **Vragen voor het gesprek:**
>
> - Hoe wist je zeker dat je alle omkeertijden tussen 1:00 en 2:00 had?
> - Waarom heeft Sam het mis met 12:59?

Professor Pi *de baas van de Denkclub*

Mijn tijdmachine heeft een digitale klok. Kijk, nu is het:

12:21

Lees de cijfers eens van achter naar voor: 1 2 2 1. Hetzelfde! Zo'n tijd noem ik een **omkeertijd**.

De klok van de tijdmachine

- De klok gaat van 1:00 tot 12:59. Daarna begint hij weer bij 1:00.
- Na :59 komt een nieuw uur. Dus na 1:59 komt 2:00.
- Bij een omkeertijd kijk je alleen naar de cijfers, niet naar de dubbele punt :.

8 Welke tijden zijn omkeertijden? Kleur alle goede rondjes.

A 10:01

B 10:10

C 11:11

D 12:12

E 12:21

F 9:30

> **Antwoord:** A (10:01), C (11:11), E (12:21)
>
> **Uitwerking:** 10:01 (1001), 11:11 (1111) en 12:21 (1221). 10:10 wordt achterstevoren 0101, 12:12 wordt 2121 en 9:30 wordt 039.

Sam *snel, maar soms te snel*

Tussen 10:00 en 11:00 zijn er héél veel omkeertijden. 10:01, 10:11, 10:21... Wel zes!

Noor *precies, rekent alles na*

Ik lees ze allemaal achterstevoren. Bij 10:11 lees ik 1 1 0 1. Dat is niet hetzelfde...

9 Hoeveel omkeertijden zijn er tussen 10:00 en 11:00?

Tip: De eerste twee cijfers zijn altijd 1 en 0. Wat moeten de laatste twee cijfers dan zijn?

> **Antwoord:** 1

Uitwerking: Alleen 10:01. De tijd begint met 1 0, dus achterstevoren moet hij eindigen op 0 1.

Veelgemaakte fouten:

- 6: gelooft Sam en leest 10:11, 10:21 enzovoort niet echt achterstevoren.

10 Hoeveel omkeertijden zijn er tussen 1:00 en 2:00?

Tip: Een omkeertijd begint en eindigt met 1, zoals 1:_1. Welke cijfers kunnen in het midden? Maak een lijstje.

Antwoord: 6

Uitwerking: 1:01, 1:11, 1:21, 1:31, 1:41 en 1:51. Zes tijden. 1:61 bestaat niet, want na 1:59 komt 2:00.

Veelgemaakte fouten:

- 10: telt ook 1:61, 1:71, 1:81 en 1:91 mee.
- 1: denkt dat het net zo werkt als tussen 10:00 en 11:00.

Doorvragen:

- Waarom zijn er tussen 1:00 en 2:00 veel meer dan tussen 10:00 en 11:00?

Nog een klokspel. Kijk naar de klok:

4:15

Tel de cijfers op: 4 + 1 + 5 = 10. De cijfers zijn samen 10!

11 Hoeveel tijden tussen 3:00 en 4:00 hebben cijfers die samen 10 zijn?

Tip: De 3 staat er al. De andere twee cijfers moeten samen 7 zijn. Maak een lijstje.

Antwoord: 6

Uitwerking: 3:07, 3:16, 3:25, 3:34, 3:43 en 3:52. Zes tijden. 3:61 en 3:70 bestaan niet.

Veelgemaakte fouten:

- 8: telt ook 3:61 en 3:70 mee.
- Vergeet 3:07, omdat hij met 0 begint.

Sam *snel, maar soms te snel*

Ik weet welke tijd de **grootste** cijfers samen heeft. **12:59**! Want 12 is het grootste uur.

Noor *precies, rekent alles na*

Ik denk dat het **9:59** is. Ik heb het nagerekend.

12 Wie heeft gelijk?

A Sam: 12:59

B Noor: 9:59

C Ze zijn allebei even groot

Antwoord: B (Noor: 9:59)

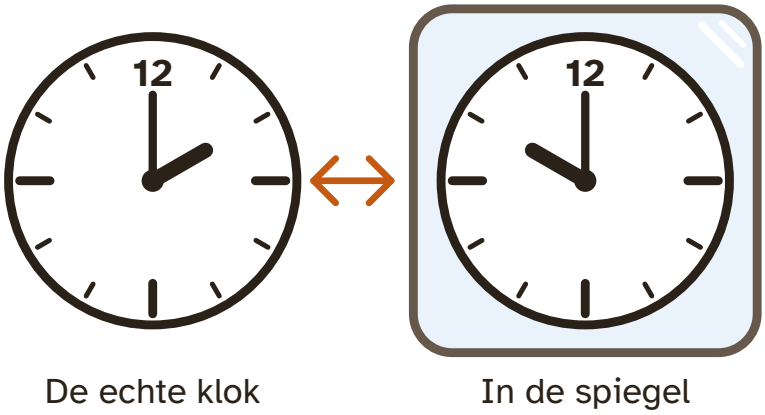
Uitwerking: 12:59 geeft 1 + 2 + 5 + 9 = 17. 9:59 geeft 9 + 5 + 9 = 23. Bij 12 zijn de cijfers 1 en 2 klein.

Doorvragen:

- Is er een tijd met nog grotere cijfers samen dan 9:59? (Nee, 9 is het grootste uur-cijfer en 59 de grootste minuten.)

Professor Pi *de baas van de Denkclub*

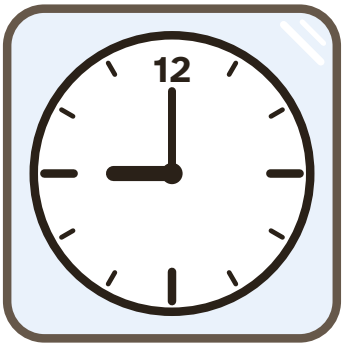
In mijn lab hangt een klok met wijzers. Ik zie hem altijd in de **spiegel**. Daarin is links en rechts omgedraaid. Lastig, hoor!



Links de echte klok: 2 uur. Rechts dezelfde klok in de spiegel: daar lijkt het 10 uur. De 12 blijft boven, links en rechts wisselen om.

Probeer het echt

Pak een oefenklok en een spiegeltje. Zet de klok op een tijd. Houd hem voor de spiegel. Waar staan de wijzers in de spiegel?



Zo zie je de klok in de spiegel.

13 Kijk naar de klok in de spiegel. Je ziet **9 uur**. Hoe laat is het echt?

A 3 uur

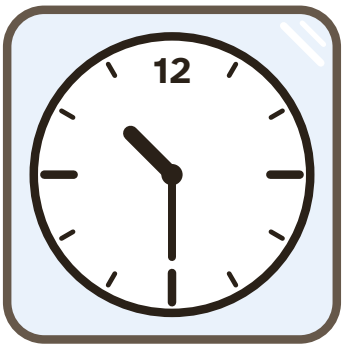
B 6 uur

C 9 uur

D 12 uur

Antwoord: A (3 uur)

Uitwerking: De grote wijzer staat op 12, die blijft op 12. De kleine wijzer staat in de spiegel op 9, dus echt op 3.



Zo zie je de klok in de spiegel.

14 Kijk naar de klok in de spiegel. Je ziet **half 11**. Hoe laat is het echt?

Tip: De grote wijzer staat op de 6. Waar staat de kleine wijzer in de spiegel? En echt?

A half 1

B half 2

C half 11

D half 12

Antwoord: B (half 2)

Uitwerking: De grote wijzer op 6 blijft op 6. De kleine wijzer staat in de spiegel tussen 10 en 11, dus echt tussen 2 en 1: half 2.

Toelichting: Een regel die sommige leerlingen ontdekken: echte tijd plus spiegeltijd is samen 12 uur (1:30 + 10:30 = 12:00).

15 Bij welke tijden ziet de klok in de spiegel er precies hetzelfde uit? Kleur alle goede rondjes.

A 3 uur

B 6 uur

C 9 uur

D 12 uur

E half 7

Antwoord: B (6 uur), D (12 uur)

Uitwerking: Bij 6 uur en 12 uur staan beide wijzers op de lijn van 12 naar 6. Die lijn verandert niet in de spiegel.

Veelgemaakte fouten:

- Half 7: de grote wijzer staat op 6, maar de kleine wijzer staat tussen 6 en 7. In de spiegel is dat half 6.

Extra uitdaging

Hoeveel omkeertijden heeft de klok van de tijdmachine **in totaal**, van 1:00 tot 12:59?

Over de extra uitdaging

57. Elk uur van 1 tot en met 9 heeft er 6 (zoals 1:01 tot 1:51), dat is 9 × 6 = 54. Daarbij komen 10:01, 11:11 en 12:21: samen 57.

Terugblik. Aan het eind van dit deel vult de leerling op het antwoordblad een korte terugblik in: hoe moeilijk en hoe leuk het was, hoeveel hulp nodig was, en wat de leerling er nog over kwijt wil. Er is geen goed of fout. Gebruik het om de leerling bij te sturen en als begin van een gesprek met de leerling.

Dagen, weken en een eigen reis · 45 min

Eerst kalenderpuzzels zonder kalender: de leerling ontdekt dat dezelfde weekdag elke 7 dagen terugkomt (1, 8, 15, 22, 29) en rekent terug. Daarna een planning met opladen, een denksleutel (wat als een dag maar 10 uur had?) en tot slot het eigen ontwerp: een dagplanning die een klasgenoot nakijkt. Laat het kalenderblad pas zien als de leerling klaar is, om te controleren. Laat de leerling de eigen dagplanning eerst zelf aan de regels toetsen, voordat de klasgenoot gaat nakijken.

Vragen voor het gesprek:

- Hoe wist je welke dag de 17e is, zonder kalender?
- Wat vond je klasgenoot van je dagplanning? Wat heb je verbeterd?

Professor Pi *de baas van de Denkclub*

Mijn tijdmachine reist ook door dagen en weken. Vandaag landen we op de **1e** van de maand. Het is **maandag**.

Sam *snel, maar soms te snel*

Dan is de **7e** ook een maandag. Want een week heeft 7 dagen!

Noor *precies, rekent alles na*

Ik schrijf het op. Maandag de 1e, dinsdag de 2e, woensdag de 3e...

16 Welke dag is de 7e?

A maandag

B zaterdag

C zondag

D dinsdag

Antwoord: C (zondag)

Uitwerking: Maandag 1, dinsdag 2, woensdag 3, donderdag 4, vrijdag 5, zaterdag 6, zondag 7. De week is pas op de 7e om; de 8e is weer maandag.

Veelgemaakte fouten:

- Maandag: denkt zoals Sam dat je 7 verder moet tellen vanaf 0 in plaats van vanaf 1.

17 Welke data zijn in deze maand ook een maandag? Kleur alle goede rondjes.

A 7

B 8

C 14

D 21

E 22

F 29

Antwoord: B (8), E (22), F (29)

Uitwerking: 1, 8, 15, 22 en 29. Steeds 7 erbij.

Veelgemaakte fouten:

- 7, 14 en 21: dat zijn de zondagen. Dezelfde fout als Sam.

18 Welke dag is de 17e?

Tip: Welke maandag ligt er vlak voor de 17e?

A maandag

B dinsdag

C woensdag

D donderdag

Antwoord: C (woensdag)

Uitwerking: De 15e is maandag, de 16e dinsdag, de 17e woensdag.

19 In een andere maand is de **20e** een **donderdag**. Welke dag is de 1e van die maand?

Tip: Reken terug. Welke andere data zijn ook donderdag?

A maandag

B woensdag

C donderdag

D zaterdag

E zondag

> **Antwoord:** D (zaterdag)
>
> **Uitwerking:** Donderdag de 20e, 13e en 6e. Dan terug: woensdag 5, dinsdag 4, maandag 3, zondag 2, zaterdag 1.
>
> **Veelgemaakte fouten:**
>
> - Donderdag: denkt dat de 1e altijd dezelfde dag is als de 20e.
> - Telt vooruit in plaats van terug en komt op vrijdag of maandag.

Professor Pi *de baas van de Denkclub*

Morgen maak ik drie reizen. Eén van **een half uur**, één van **drie kwartier** en één van **een uur**. Tussen twee reizen moet de machine **een kwartier** opladen. Ik begin om **9:00**.

20 Maak de planning van Professor Pi. Begin met de reis van een half uur. Schrijf bij elke regel hoe laat het begint en hoe laat het klaar is.

> **Toelichting:**
>
> - Reis van een half uur: 9:00 tot 9:30
> - Opladen: 9:30 tot 9:45
> - Reis van drie kwartier: 9:45 tot 10:30
> - Opladen: 10:30 tot 10:45
> - Reis van een uur: 10:45 tot 11:45
>
> **Beoordelingscriteria:**
>
> - Elke regel begint waar de vorige klaar is
> - De tijden kloppen (half uur, kwartier, drie kwartier, uur)
> - Eindtijd 11:45

Sam *snel, maar soms te snel*

Als u de reis van een uur **eerst** doet, bent u veel eerder klaar!

21 Professor Pi doet de reis van een uur eerst. Daarna de andere twee, met opladen ertussen. Is hij dan eerder klaar?

Tip: Probeer het. Schrijf de tijden op kladpapier.

A Ja, dan is hij eerder klaar

B Nee, hij is precies even laat klaar

C Nee, dan is hij later klaar

Antwoord: B (Nee, hij is precies even laat klaar)

Uitwerking: Hoe je het ook draait: 30 + 45 + 60 minuten reizen en 2 keer 15 minuten opladen. Hij is altijd om 11:45 klaar. Bijvoorbeeld: 9:00 tot 10:00, 10:15 tot 10:45, 11:00 tot 11:45.

Doorvragen:

- Wanneer maakt de volgorde wél uit? (Bijvoorbeeld als een reis op een vaste tijd moet beginnen.)

22 Wat als een dag maar **10 uur** had in plaats van 24? Schrijf zoveel mogelijk dingen op die dan anders zouden zijn.

DENKSLEUTEL 2

De wat-als-sleutel

Stel je voor dat iets heel anders is. Wat zou er dan allemaal gebeuren?

Antwoord: Eigen ideeën, beoordeeld door de leraar. Bijvoorbeeld: Op de klok staan andere getallen; Je kunt maar een paar uur slapen; Een schooldag is heel kort, of hij duurt de hele dag; Een jaar heeft veel meer dagen.

Beoordelingscriteria:

- Veel ideeën (vlot denken)
- Ideeën uit verschillende hoeken, zoals slapen, school, de klok en de kalender (flexibel denken)
- Minstens één idee dat verder denkt, bijvoorbeeld over de klok of hoe lang een jaar is (origineel)

Professor Pi *de baas van de Denkclub*

Nu mag jij de tijdmachine besturen! Bedenk een fantasiereis. Maak een dagplanning die een klasgenoot kan nakijken.

De regels voor jouw dagplanning

- Je vertrekt om **9:00** en je bent om **12:00** weer terug.
- Je maakt minstens **drie** reizen.
- Eén reis duurt precies **drie kwartier**.
- Tussen twee reizen laadt de machine minstens **een kwartier** op.
- Gebruik alleen tijden op hele kwartieren: 9:00, 9:15, 9:30, 9:45…

23 Maak een dagplanning voor een klasgenoot. Schrijf waar je heen gaat, wanneer je vertrekt en wanneer je terug bent. Laat de kolom **Hoe lang?** leeg. Die vult je klasgenoot in.

> **Beoordelingscriteria:**
>
> - Houdt zich aan alle regels (9:00 tot 12:00, drie reizen, één van drie kwartier, opladen ertussen)
> - De tijden lopen in de goede volgorde en overlappen niet
> - De reizen zijn fantasierijk (Ik bedenk meer oplossingen)

24 Geef je planning aan een klasgenoot. Laat hem of haar de kolom **Hoe lang?** invullen en alle regels nakijken. Klopte alles? Schrijf op wat je klasgenoot vond en wat je hebt verbeterd.

> **Beoordelingscriteria:**
>
> - Beschrijft wat de klasgenoot heeft nagekeken
> - Noemt een fout of verbetering, of legt uit waarom alles klopte

Extra uitdaging

Vandaag is het maandag. De tijdmachine springt **100 dagen** vooruit. Welke dag is het dan?

> **Over de extra uitdaging**
>
> Woensdag. Na 7, 14, 21… 98 dagen is het weer maandag (14 weken). Nog 2 dagen verder is woensdag.

> **Terugblik.** Aan het eind van dit deel vult de leerling op het antwoordblad een korte terugblik in: hoe moeilijk en hoe leuk het was, hoeveel hulp nodig was, en wat de leerling er nog over kwijt wil. Er is geen goed of fout. Gebruik het om de leerling bij te sturen en als begin van een gesprek met de leerling.

Afbeeldingen: makers en licenties

Notionists (DiceBear) van Zoish (CC0 1.0)

Fluent Emoji van Microsoft Corporation (MIT): hourglass not done, alarm clock, tear off calendar, thought balloon