

Uitwerkingen wizKID 2021

1. **E** Voor de voorste plaatjes heeft Julia telkens 4 stokjes nodig.
Alleen plaatje (E) kan Julia maken met 3 stokjes.

2. **B** De langste paddestoel is $11 - 6 = 5$ groter.

3. **A** Tel het aantal stukjes.

A: 15 stukjes

B: 13 stukjes

C: 12 stukjes

D: 12 stukjes

E: 11 stukjes

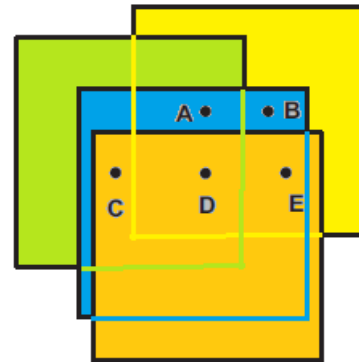
4. **D** Teken alle zijanten van alle blaadjes.

Bij punten A en B prik je niet door oranje.

Bij punt C prik je niet door geel.

Bij punt E prik je niet door groen.

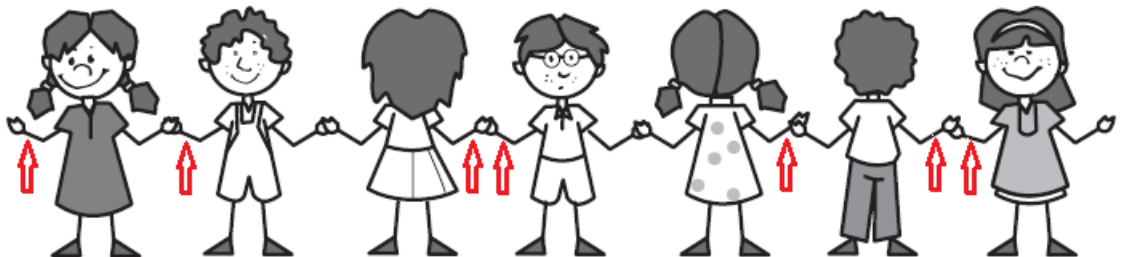
Bij punt D prik je door geel, groen, blauw en oranje.



5. **E** Hou het T-shirt maar voor de spiegel.

6. **D** Van hoog naar laag: DBAC.

7. **D**



De pijltjes wijzen naar de rechterarm en rechterhand van de kinderen.

Er zijn dus 6 kinderen die met de rechterhand een ander kind vasthouden.

8. **B** A: $7 + 6 + 4 + 3 = 20$

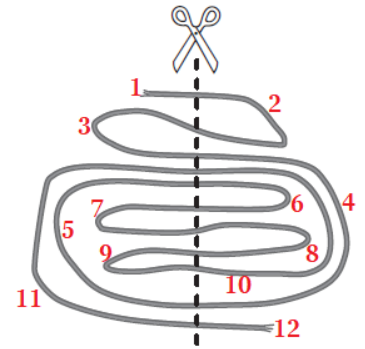
B: $8 + 7 + 6 = 21$

C: $5 + 7 + 8 + 2 + 3 = 25$

D: $12 + 9 + 4 + 5 = 30$

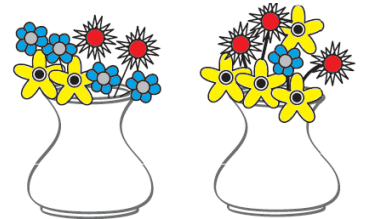
E: $9 + 9 + 9 = 27$

9. D Volg het touw en tel de stukjes.
Iedere keer voorbij de knip krijg je een stukje meer.



10. E $5 + 6 + 2 + 8 = 21$
De poes stopt bij letter E.

11. C Links moeten er $4 - 2 = 2$ gele bloemen bij.
Links moet er ook $3 - 2 = 1$ rode bloem bij.
Rechts moeten er $4 - 1 = 3$ blauwe bloemen bij.
Laura schildert er dus $2 + 1 + 3 = 6$ bloemen bij.



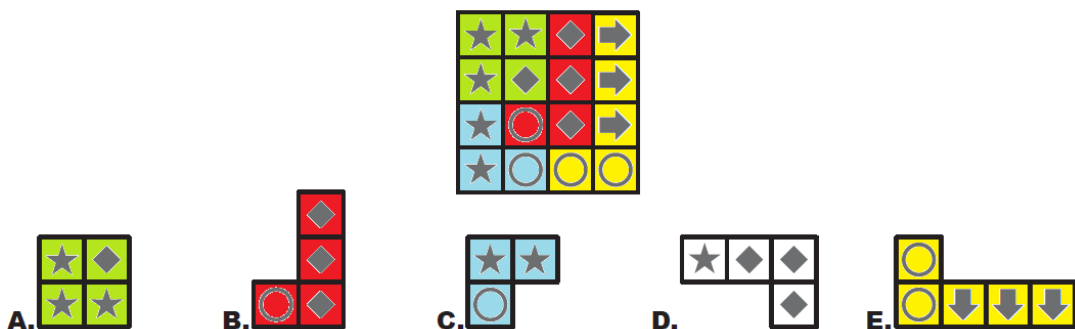
12. B B3 = M
B2 = A
C3 = R
A3 = S
Hamza bedoelt dus MARS.

13. C Julie haalt $5 \times 2 = 10$ punten.
Louise haalt $9 \times 2 = 18$ punten.
Louise haalt $18 - 10 = 8$ punten meer.

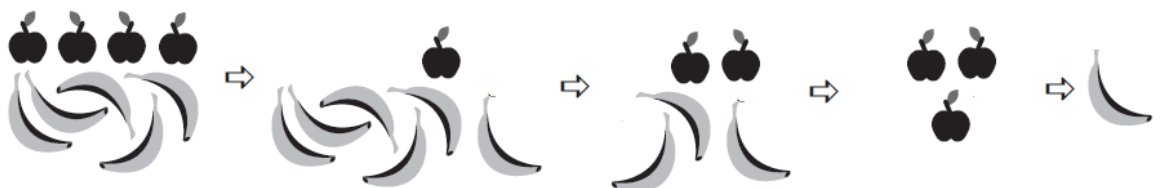
14. B Ali, Doris en Britt wonen aan de gele weg.
Eva en Cato wonen aan de groene weg.
Cato woont in het blauwe huis.
Eva woont in het rode huis.



15. D

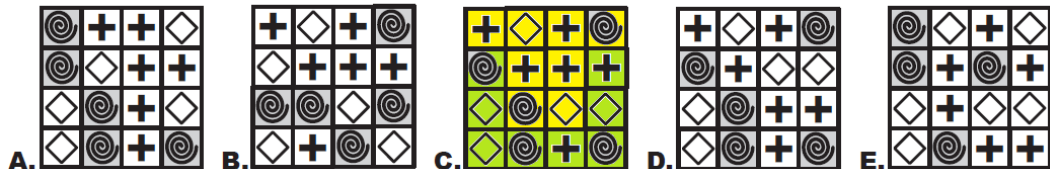


16. B

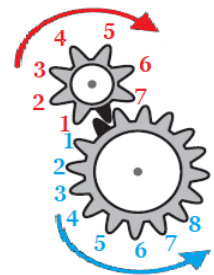


- 17. C** In beide dozen samen zit $2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 20$.
 In elke doos zit dus $20 : 2 = 10$.
 $10 - 4 = 6$.
 In doos met kaart 4 zit dus ook kaart 6.

- 18. C**
- 

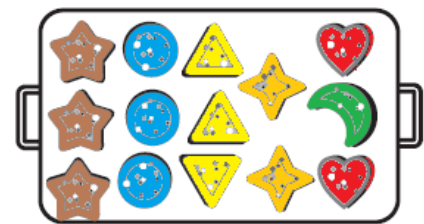


- 19. C** Het kleine tandwiel draait in de richting van de rode pijl.
 Het grote tandwiel draait in de richting van de blauwe pijl.
 Na 1 stapje staan de zwarte tanden bij de 1.
 Na 2 stapjes staan de zwarte tanden bij de 2.
 De zwarte tand boven is na 8 stapjes terug.
 De zwarte tand beneden is dan bij de blauwe 8.



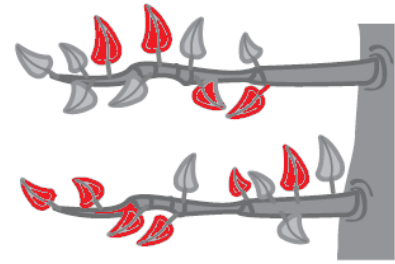
- 20. B** De eerste jongen danst met elk van de meisjes.
 Dat zijn dus 3 dansparen.
 De tweede jongen danst ook met elk van de meisjes.
 Dat zijn ook 3 dansparen.
 Er zijn dus $3 + 3 = 6$ dansparen.
 De meisjes en de jongens zijn 6 minuten aan het dansen.

- 21. C** Op de schaal van elk kind liggen de volgende koekjes.
 3 bruine,
 3 blauwe,
 3 gele,
 2 oranje,
 2 rode,
 1 groene.



- Er blijven 4 bruine koekjes over.
 Die zijn gebakken door minstens 2 kinderen.
 Er blijven 2 gele koekjes over.
 Die zijn gebakken door minstens 1 kind.
 Er blijven 3 oranje koekjes over.
 Die zijn gebakken door minstens 2 kinderen.
 Er blijven 2 rode koekjes over.
 Die zijn gebakken door minstens 1 kind.
 Er blijven 3 groene koekjes over.
 Die zijn gebakken door minstens 3 kinderen.
 Er waren dus minstens 3 kinderen op het feest.

- 22. D** Stel Skippy eet de rode blaadjes van het plaatje.
 Dan zie je dat er 10 gegeten rode blaadjes zijn.
 En er zijn ook 10 niet gegeten grijze blaadjes.
 Dit gaat altijd zo.
 Het maakt niet uit hoeveel blaadjes van de eerste tak eet.
 Er blijven altijd 10 blaadjes over aan beide takken samen.



- 23. E** In 2 weken zijn er 2 maandagen.
 Ook zijn er 2 woensdagen en 2 vrijdagen.
 Kangie eet daarom op $2 + 2 + 2 = 6$ dagen appels.
 Kangie eet dus $6 \times 2 = 12$ appels.
 Ook zijn er 2 dinsdagen en 2 donderdagen.
 Kangie eet daarom op $2 + 2 = 4$ dagen mango's.
 Kangie eet dus $4 \times 3 = 12$ mango's.
 Kangie eet in 2 weken $12 + 12 = 24$ stuks fruit.

- 24. C** De gamecomputer ligt direct boven de bal.
 Ook de auto ligt boven de bal.
 De auto moet dus ook boven de gamecomputer liggen.
 In de tabel hieronder kun je zien dat (A), (B), (D) en (E) wel kunnen.

plank	A	B	C	D	E
5	auto	auto	auto	auto	puzzel
4	game-computer	game-computer	game-computer	puzzel	auto
3	bal	bal	puzzel	game-computer	game-computer
2	blokken	puzzel	bal	bal	bal
1	puzzel	blokken	blokken	blokken	blokken

De gamecomputer ligt direct boven de bal.
 Daarom kan (C) niet.