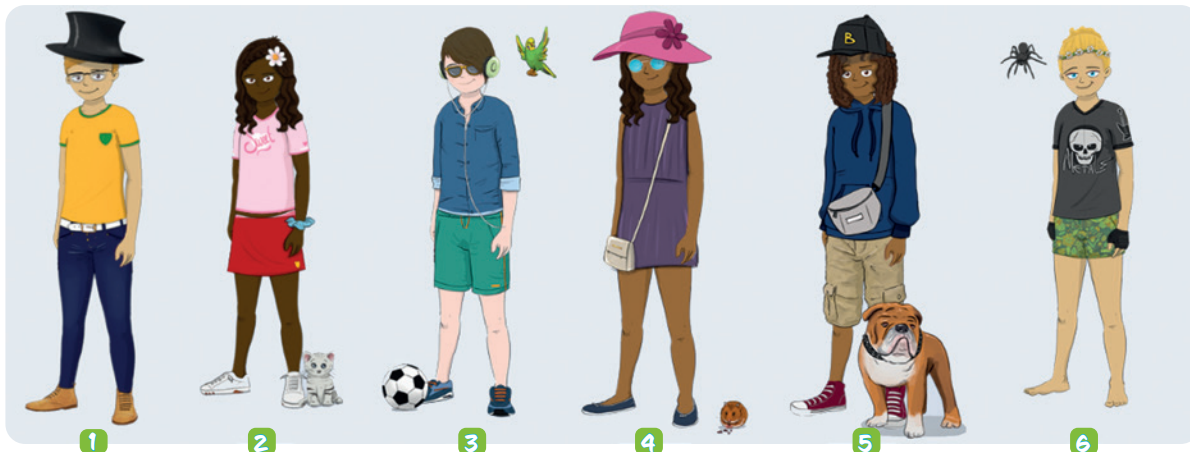


## opdracht 1

### Je suis qui?

Welke avatar ben ik? Lees elke zin en vul het juiste cijfer in.  
Alle avatars gevonden? Dan verdien je **10 pingping**.



Je ne porte pas de chaussures.	
Je porte un T-shirt jaune et un jean avec une ceinture blanche.	
Il fait chaud. Je mets mon chapeau et mes lunettes de soleil.	
J'adore les chats, mais je n'aime pas les chiens. Ma jupe est rouge.	
J'aime écouter la musique et jouer au foot.	
Je porte toujours une casquette et des baskets.	

**ZOUFFF!**

## opdracht 2

### Bingeldansje

Leer dansen op het Bingellied. Heb je de pasjes onder de knie? Geef dan een optreden voor jouw leerkracht. Jullie krijgen **20 pingping per klasgenoot** die meedanst!

- 1 Scan de code en bekijk samen het Bingellied.



- 2 Scan de code en bekijk het Bingeldansje. Probeer de pasjes na te doen. Lukt het jullie om mee te dansen?



## opdracht 3

### Codetaal

Lees de tekst en ontcijfer de zin. Deze opdracht levert **10 pingping** op.

In 1918 bedacht de Duitse kolonel Fritz Nebel het ADFGX-cijfer. Dat is een ingewikkelde codetaal. Hieronder lees je de stappen van een eenvoudigere versie:

1. Verzin een codewoord. Zorg dat jij en de ontvanger het kennen. Voorbeeld: FABIOLA
2. Schrijf het codewoord op.
3. Onder elke letter zet je een cijfer. Je volgt de alfabetische volgorde. Zeg dus het alfabet op. Voorbeeld: A is eerst, dus daar komt een 1. In FABIOLA staat twee keer een A, dus de tweede A krijgt nummer 2.

De volgende letter in het alfabet is een B. Die krijgt het cijfer 3. Je telt dus steeds gewoon verder.

Je zegt het alfabet verder op. De volgende letter uit je codewoord die je tegenkomt is de F, dat wordt dan 4. Zo ga je verder.

4. Schrijf de boodschap die je wilt versturen onder het codewoord, zonder spaties.

5. Schrijf nu de zin in code. Je schrijft eerst alle letters die onder elkaar in de kolom met 1 komen: IGE, dan de letters die onder de kolom met 2 komen: EMT, dan kijk je naar de derde kolom en zo ga je verder.

6. Je krijgt: IGE EMT TER DNB IHI EIH SEC. Dat is je geheimcode.

7. Als de ontvanger de sleutel kent, kan hij de zin ontcijferen door ook het sleutelwoord FABIOLA te nummeren zoals hierboven. Dan schrijft hij de eerste drie letters van boven naar onder, onder kolom 1, de volgende drie letters onder kolom 2, enzovoort.

Ontcijfer nu deze zin als je weet dat de sleutel "bingelen" is.

F	A	B	I	O	L	A
4	1	3	5	7	6	2
D	I	T	I	S	E	E
N	G	E	H	E	I	M
B	E	R	I	C	H	T

B	I	N	G	E	L	E	N

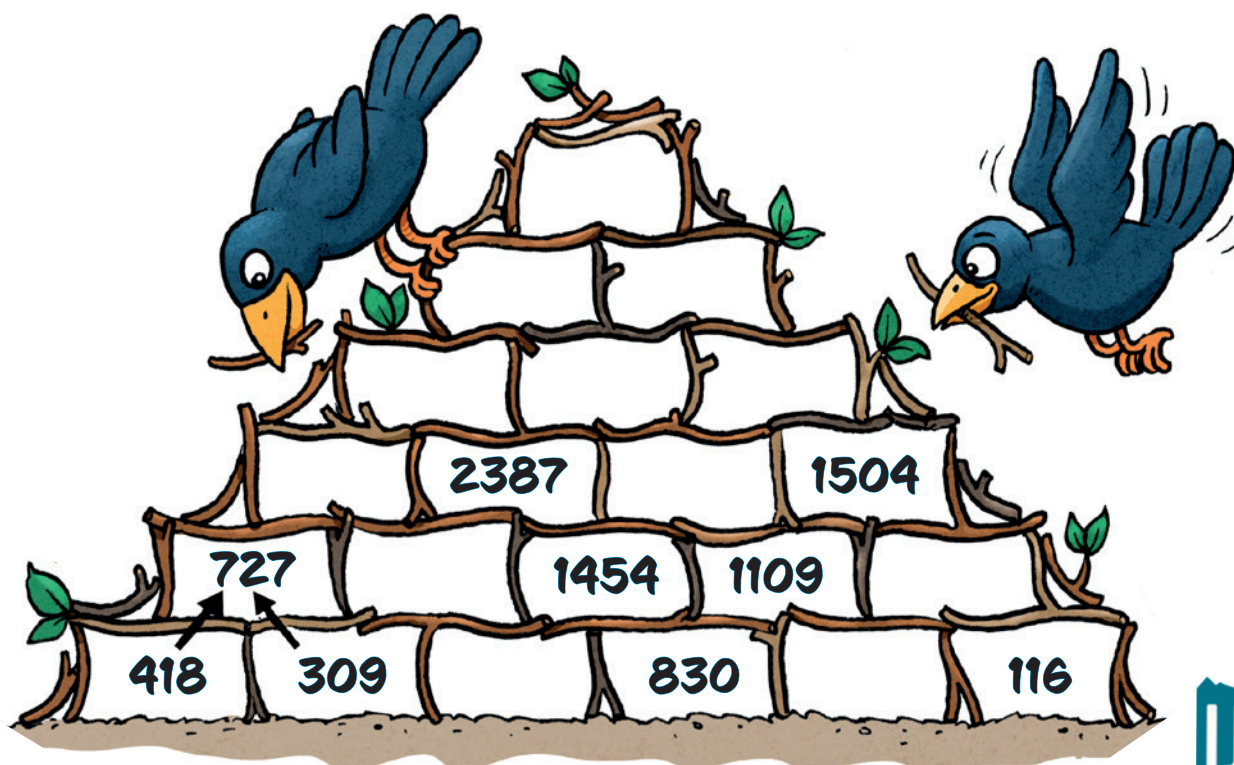
**KRR RSJ OPA ANF LET VUA AEO OER**



## opdracht 4

### Sommenpiramide

Vul de piramide aan. Begin onderaan. Tel telkens twee getallen op die naast elkaar liggen. Schrijf het resultaat in het hokje erboven. Deze opdracht levert **15 pingping** op.



## opdracht 5

### Wie zijn ze?

Lees de omschrijvingen en kruis zo de juiste personages aan. Deze opdracht levert **10 pingping** op.

*Ik wandel door het park. In het park zie ik een boom en struikjes. In de zandbak zie ik twee kinderen spelen. Voor mij zit een man op een bankje. Gelukkig ben ik niet alleen, maar heb ik gezelschap.*

*Ik kom elke week wel enkele keren naar het park. Het is ondertussen een echte hobby geworden. Op deze plek kom ik echt tot rust. Ik geniet er van wat de natuur ons te bieden heeft. Vandaag is het druk in het park, dat is niet goed voor mijn hobby. Zo zullen ik en de man naast mij zeker met lege handen naar huis gaan.*

*Joepie het is vrijdag vandaag! Als het weer het toelaat wandelen we na school altijd even door het park en mag ik spelen in de speeltuin. Ik zit nu op mijn favoriete speeltuig, van hieruit heb ik een goed overzicht over het park. Ik ben bijna aan de top! Voor mij zie ik de glijbaan, daar wil ik dadelijk op.*



**TALENT**  
SAMEN TAAL MAKEN

## opdracht 6

### Limerick

Schrijf een limerick (dichtvorm) over Bingel. Een limerick bestaat uit 5 zinnen waarvan zin 1, 2 en 5 rijmen en zin 3 en 4. Zin 1, 2 en 5 bestaan uit 9 lettergrepen en zin 3 en 4 hebben telkens 5 lettergrepen. Deze opdracht levert **10 pingping** op.

#### Voorbeeld

De toekomst kun je niet voorspellen.  
Toch wil de leerkracht jou iets vertellen.  
Het is nu aan jou.  
Begin nu maar gauw.  
Een limerick hier op te stellen.



Zin 1: .....

Zin 2: .....

Zin 3: .....

Zin 4: .....

Zin 5: .....

**TALENT**  
SAMEN TAAL MAKEN



## opdracht 7

### Met z'n allen op één rij

Vorm met de hele klas  
een rij volgens jullie  
verjaardagen, maar ... er  
mag niet gebabbeld worden!  
Deze opdracht levert  
**15 pingping op.**



bingel

## opdracht 8

### Rekenketting

Reken de opgaven uit (hoofdrekenen of cijferen). Doe zoals in het voorbeeld: schrijf elk cijfer van de uitkomst in een symbool. Om de opgave op de volgende rij samen te stellen zet je de cijfers over in de symbolen van de volgende rij. Deze opdracht levert **10 pingping** op.

$1197 + 401 = 1598$

$15191 + 598 = \square \square \square \square \square$

$\square \square \square \square - \square \square \square = \square \square \square \square$

$\square \square \square \square \times \square \square \square = \square \square \square \square \square$

$\square \square \square \square : \square \square = \square \square \square$

$\square \square \square \square \times \square \square = \square \square \square \square$

$\square \square + \square \square + \square \square = \square \square \square$

$\square : \square \square = \square \square$

$\square \square \square - \square \square - \square \square = \square \square \square$

**Reken Maar!**