

QUAD

QUAD speel je met een aantal speciale kaarten. Op elke kaart staan twee figuren: elk figuur kan een cirkel of een vierkant zijn (de kleine figuur is getekend in de grote). Deze twee figuren kunnen een kleur als vulling hebben of niet (dan is hij wit).

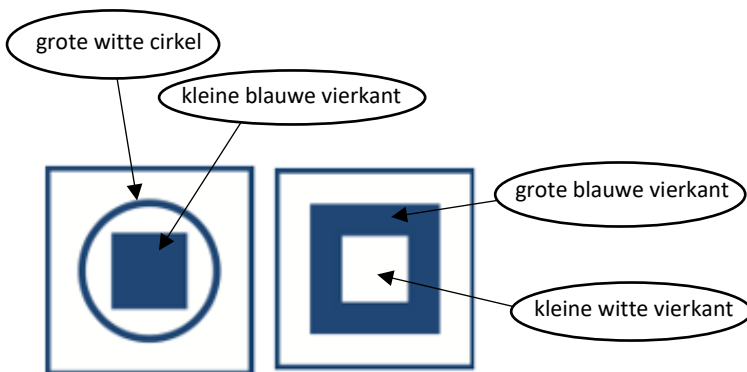
Kortom, er zijn dus vier eigenschappen die elk twee varianten kent:

- groot figuur vorm (vierkant of cirkel)
- groot figuur vulling (kleur of wit)
- klein figuur vorm (vierkant of cirkel)
- klein figuur vulling (kleur of wit)

Vraag: Hoeveel verschillende kaarten kun je dus maken in de kleur blauw?

Voorbeelden:

Hieronder zie je twee voorbeelden.



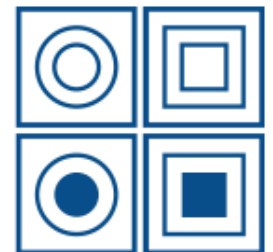
Vraag: Bedenk zelf hoe de andere blauwe kaarten eruit zien?

QUAD van één kleur:

Een QUAD is een viertal kaarten in dezelfde kleur (blauw in dit geval) die per eigenschap dezelfde variant hebben óf twee keer twee dezelfde variant hebben. Hiernaast zie je een voorbeeld.

Uitleg:

- Er zijn *twee* grote cirkels en *twee* grote vierkanten.
- Alle *vier* grote figuren zijn wit.
- Er zijn *twee* kleine cirkels en *twee* kleine vierkanten.
- Er zijn *twee* kleine blauwe figuren en *twee* kleine witte figuren.



QUAD met meerdere kleuren:

Een gekleurde QUAD kan gevormd worden door twee paren van twee dezelfde kleur óf vier verschillende kleuren te gebruiken.

Hiernaast zie je een voorbeeld van een gekleurde QUAD.

Leg zelf uit.



De uitdaging is om bij een drietal gegeven kaarten de vierde kaart erbij te zoeken, zodat je een QUAD hebt!

Hieronder zie je enkele voorbeeldpuzzels. Bedenk eerst zelf de oplossing, voordat je naar het antwoord kijkt!

Puzzel 1:

Welke kaart mist om een QUAD te kunnen maken?



Antwoord:



Puzzel 2:

Welke kaart mist om een QUAD te kunnen maken?



Antwoord:



Puzzel 3:

Welke kaart mist om een QUAD te kunnen maken?

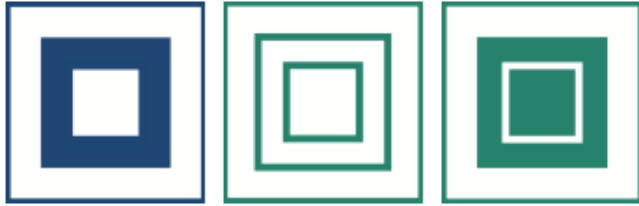


Antwoord:



Puzzel 4:

Welke kaart mist om een QUAD te kunnen maken?



Antwoord:



Puzzel 5:

Welke kaart mist om een QUAD te kunnen maken?



Antwoord:



Bestel het kaartspel op www.mathplay.eu/webshop/quad