



KLASKLAAR

Koningsspelen



5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
5	2	2	5	5	5	5	5	5	4	1	1	1	1	4
5	2	2	5	5	5	5	5	5	4	6	6	6	6	4
5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

1 = 

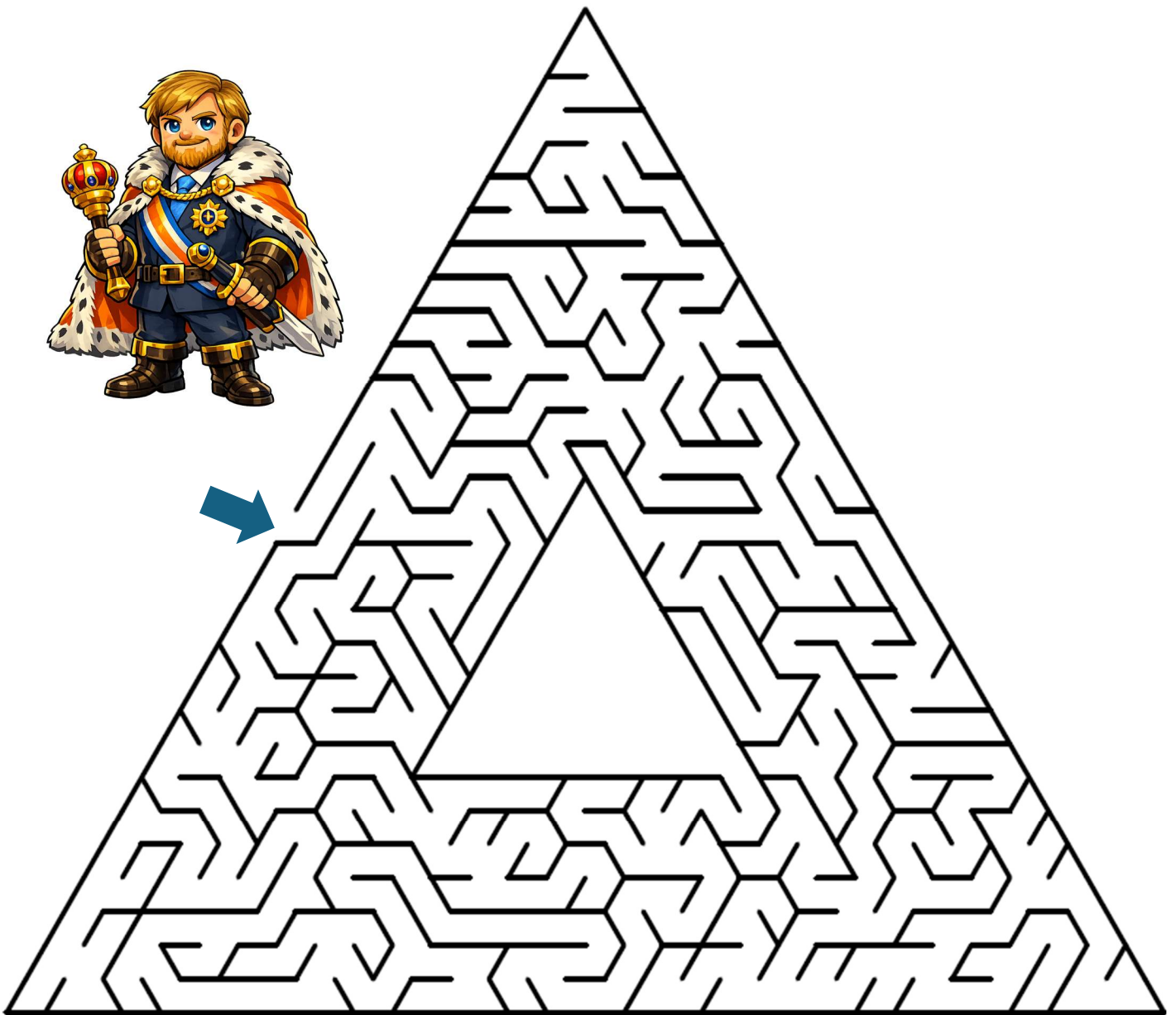
2 = 

3 = 

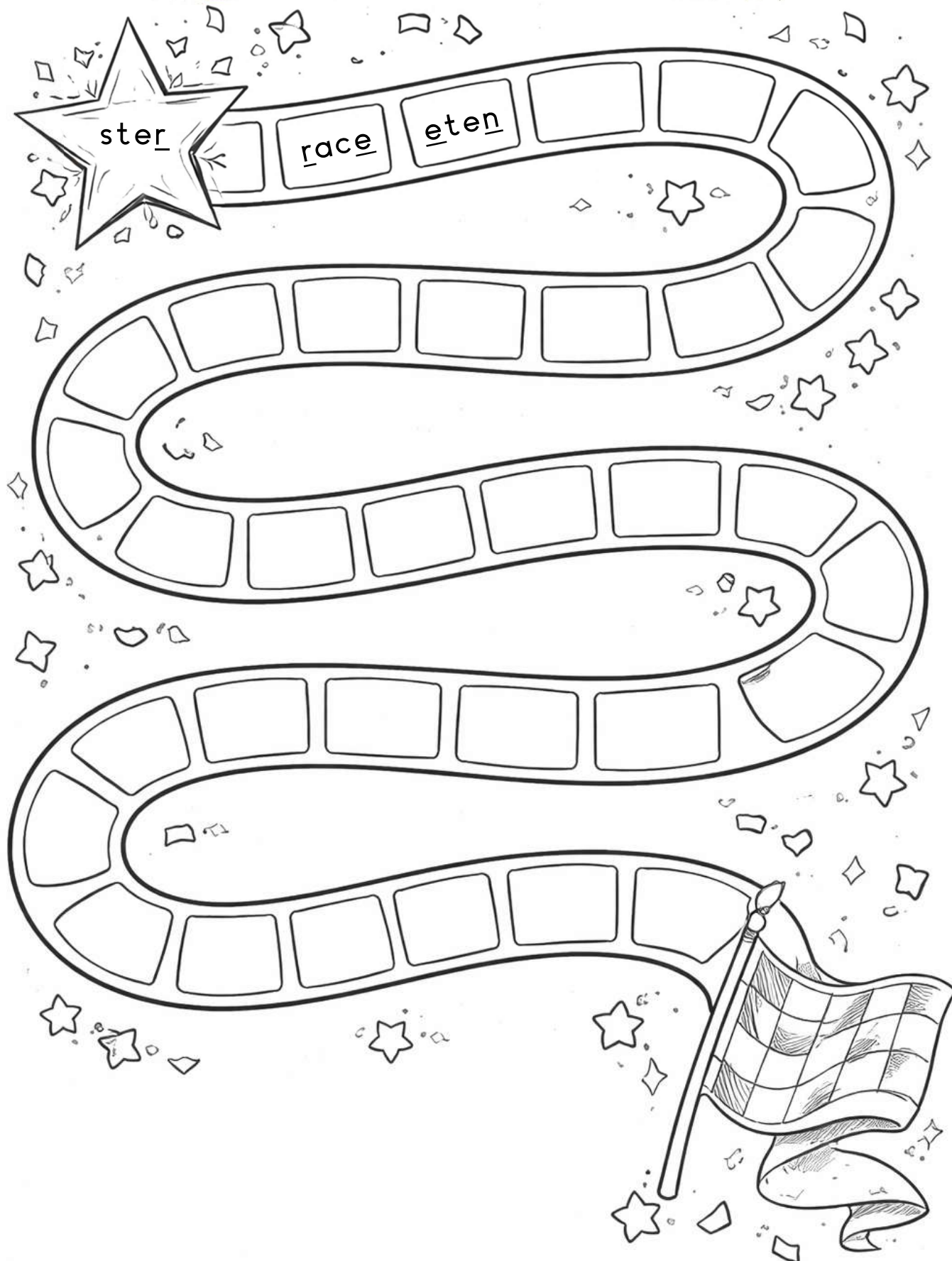
4 = 

5 = 

6 = 



Woordlint







h	a	r	p		n			
d	l	o	e	a			n	p
p	e	n			r		a	
a		e	l	n				
	d	l				n	r	
			o	e	r	d	l	
r	o	d		p	e	a	h	
	p				a		e	n
			h		l	p		



De koning had een probleem:



Maar onderweg gebeurde er:

Daarom moest hij naar:



De koning loste het probleem op, door:

En zo liep het verhaal af:





1. In elke rij en kolom mag een plaatje maar **1 keer** staan.

2. Zie je een dubbel plaatje?
Kleur het vakje weg.

3. Gekleurde vakjes mogen
elkaar niet raken.



