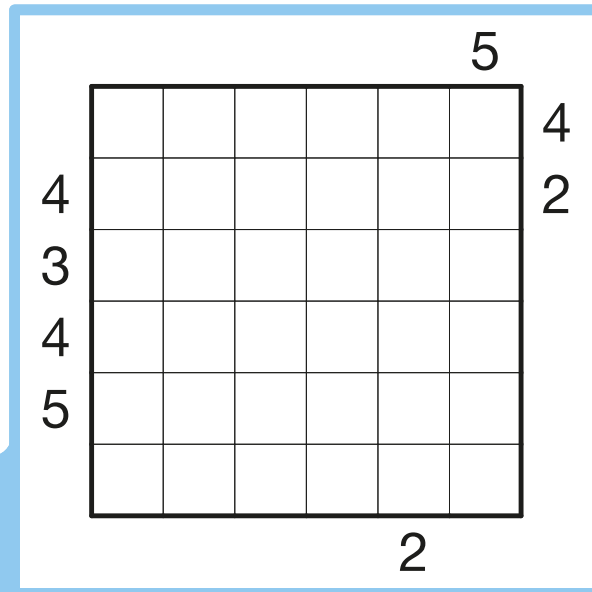


283. WOLKENKRABBER

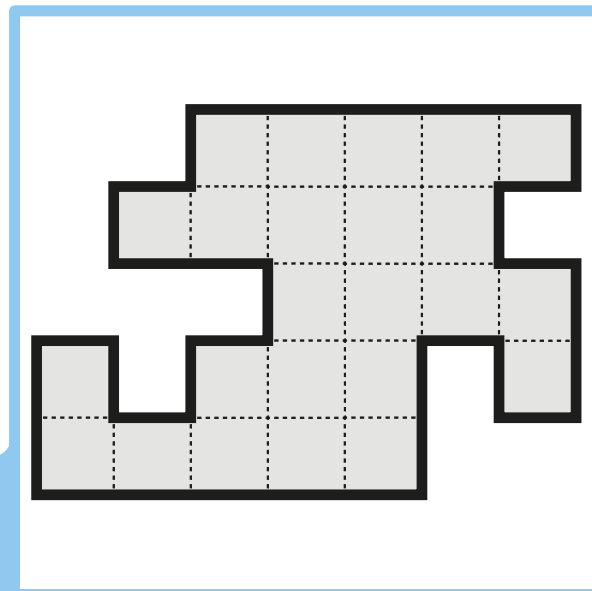
Plaats de cijfers van 1 tot en met 6 zodat ze in elke rij en kolom éénmaal voorkomen. Elk cijfer staat voor de hoogte van een wolkenkrabber. De cijfers aan de buitenkant van het raster geven aan hoeveel gebouwen 'zichtbaar' zijn als je vanaf dat punt langs de rij of kolom kijkt. Een hoger cijfer (gebouw) blokkeert het zicht op lagere cijfers (gebouwen).



- ◆ Logisch afleiden
- ◆ Executieve functie
- ◆ Aandacht voor details

284. PUZZELSTUKJES

Trek strepen over enkele van de stippellijnen om deze vorm te verdelen in vier stukken. Die moeten identiek zijn. Ze mogen wel worden gedraaid ten opzichte van elkaar, maar niet gespiegeld.

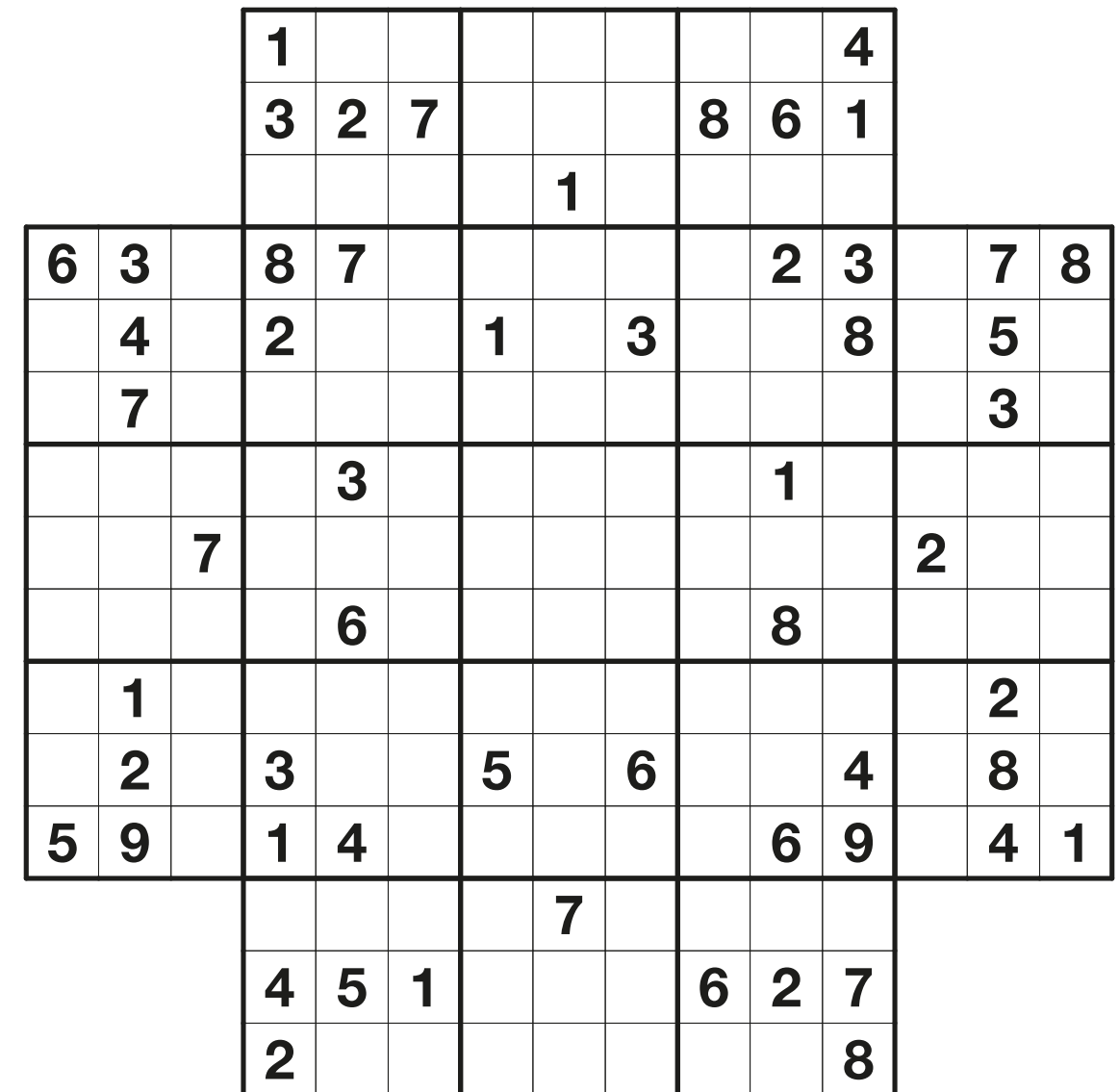


- ◆ Verbeeldingskracht
- ◆ Observeren
- ◆ Visueel verwerken

285. SAMOERAI-SUDOKU

Plaats in elk leeg hokje een cijfer van 1 tot en met 9, zodat elk cijfer in een kader van 3 x 3 hokjes en in een rij of kolom van de vijf grote kaders van 9 x 9 maar één keer voorkomt.

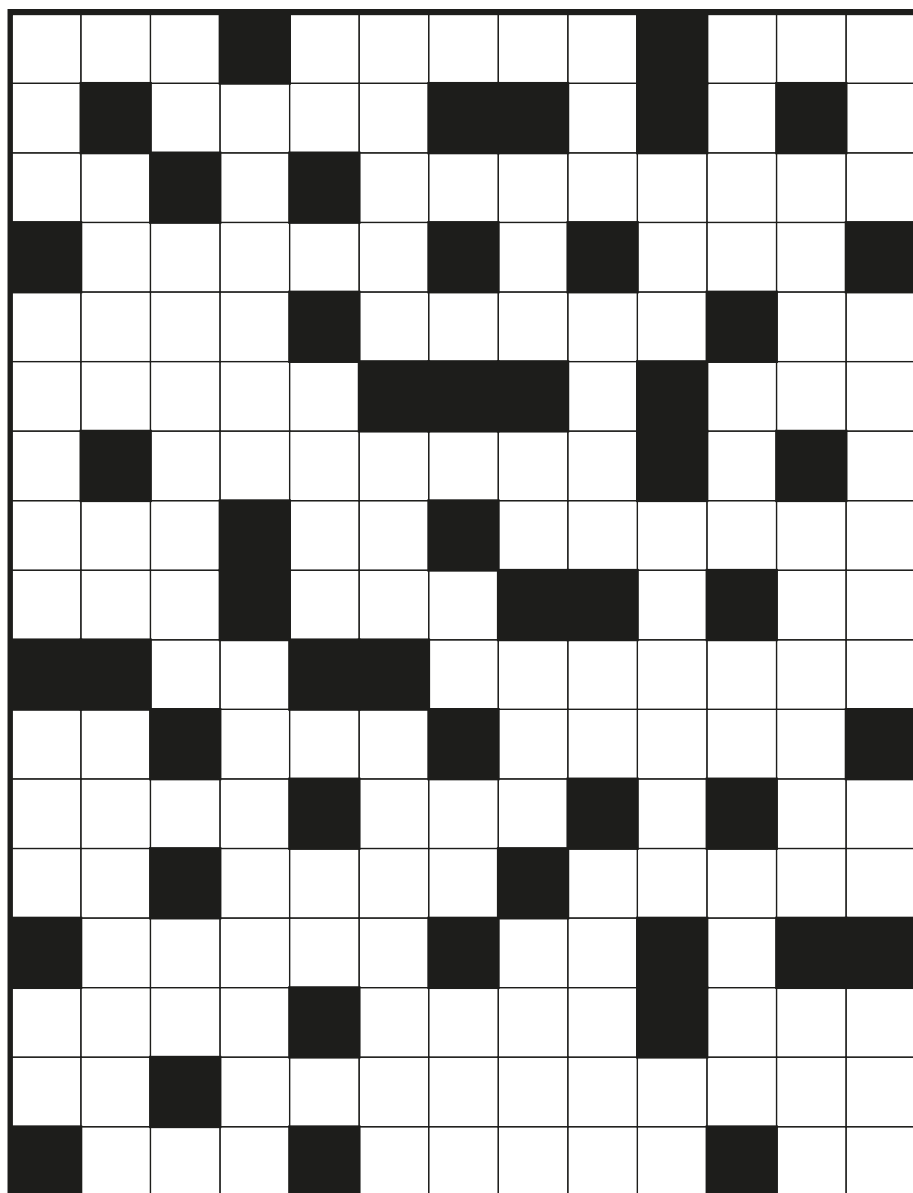
- ◆ Executieve functie
- ◆ Observeren
- ◆ Logisch afleiden



286. EENVOUDIGE LUS

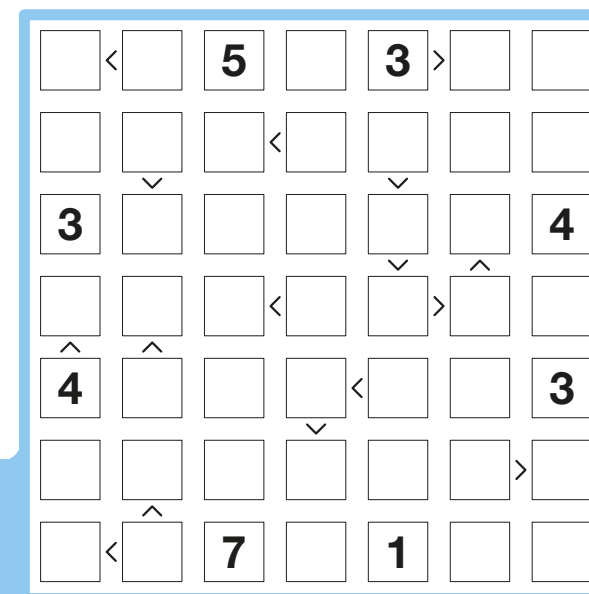
Teken een lus die door alle witte hokjes loopt.
Gebruik alleen horizontale en verticale lijnen.
Je mag niet door de zwarte hokjes gaan en elk wit hokje mag maar één lijn van de lus bevatten.

- ◆ Route plannen
- ◆ Deductief redeneren
- ◆ Verwerkingssnelheid



287. FUTOSHIKI

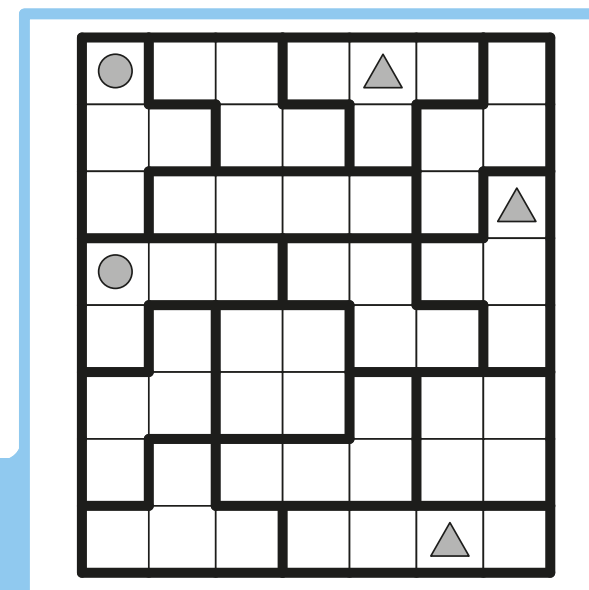
Plaats een cijfer van 1 tot en met 7 één keer in elke rij en kolom volgens de 'kleiner dan'- en 'groter dan'-symbolen. Groter dan (>) tussen hokjes betekent dat de waarde in één hokje hoger is dan in het andere. Het teken wijst altijd in de richting van het laagste cijfer.



- ◆ Observeren
- ◆ Logisch afleiden
- ◆ Aandacht voor details

288. VORMEN PASSEN

Elk dik omrand veld moet één cirkel en één driehoek bevatten. Twee identieke vormen mogen niet in aanpalende hokjes staan, ook niet diagonaal.



- ◆ Verbeeldingskracht
- ◆ Logisch redeneren
- ◆ Concentratie