

# FORMULEBLAD TOETS VERPLEEGKUNDIG REKENEN, DEEL 2

Dit formuleblad mag gebruikt worden ter ondersteuning van de toets verpleegkundig rekenen, deel 2.

Er mag niet op dit blad geschreven worden.

## OPLOSSINGEN

### Stelregels:

- Vaste stof in vloeistof: 1% = **1 gram** per **100 ml**  
1‰ = **1 gram** per **1000 ml**
- Vloeistof in vloeistof (v/v) = **1 ml** per **100 ml** → (ml pure stof per ml water)
- Concentratie in % is het aantal **gram** per **100 ml** óf het aantal **ml** per **100 ml** (v/v)
- Concentratie in ‰ is het aantal **gram** per **1000 ml**

## VERDUNNINGEN

**BC (beginconcentratie) : %**

**EC (eindconcentratie) : %**

**EO (eindoplossing) : ml**

Stap 1: Beginconcentratie (%) : eindconcentratie (%) = verdunningsfactor

Stap 2: Eindoplossing (ml) : verdunningsfactor = beginoplossing (ml)

Stap 3: Eindoplossing (ml) – beginoplossing (ml) = ml water toevoegen

## ZUURSTOF

Stap 1: druk (in bar) x inhoud cilinder = aantal liter zuurstof in de cilinder

Stap 2: aantal liters/min x totaal aantal minuten = hoeveelheid zuurstof nodig

Stap 3: aantal liters in cilinder (stap 1) – aantal liters nodig (stap 2) = hoeveel liter zuurstof over/tekort

- Stand van de manometer bepalen → Aantal bar = aantal liters zuurstof : inhoud cilinder

### MEDICATIE mg/ml & IE

- Veel verschillende soorten sommen → heel goed lezen!
- Wat willen ze weten?
- Welke informatie uit het verhaal heb je nodig?
- Maak gebruik van een kruistabel!
- Kijk goed hoe de concentratie van het medicijn is en kijk wat je moet maken.

### INFUUS

Bij de meeste Nederlandse infuussystemen gaan er ongeveer 20 druppels in een ml (20 druppels = 1 ml).

**Stap 1:** aantal ml x 20 druppels = totaal aantal druppels

**Stap 2:** uren x 60 = totaal aantal minuten

**Stap 3:** totaal aantal druppels : totaal aantal minuten = druppelsnelheid per minuut

- Infuuspomp → Pompstand 3.0 = 3ml/uur

### MEDICATIE %

Stelregel:

- 1% = 1000 mg per 100 ml
- Concentratie in % is het aantal gram per 100 ml
- Totaal aantal ml x 20 = het aantal druppels