**Kennen en kunnen van H7**

**Ik kan:**

Paragraaf 1

* Herkennen welk ruimtefiguur ik zie (balk, prisma etc)
* Vertellen hoeveel ribben, hoekpunten en grensvlakken een ruimtefiguur heeft.
* De lichaamsdiagonaal van een balk/kubus opschrijven.

Paragraaf 2

* De uitslag tekenen van een ruimtefiguur.
* Het boven-, zij- en vooraanzicht van een figuur tekenen.

Paragraaf 3

* De doorsnede van een figuur tekenen (let op letters erbij zetten)

Paragraaf 4

* De oppervlakte van een cirkel, driehoek en vierkant/rechthoek uitrekenen.
* De inhoud van een balk/kubus, cilinder en een prisma uitrekenen

(de formules krijg je)

Paragraaf 5

* De inhoud van een piramide, kegel en bol uitrekenen (de formules krijg je)
* De inhoud van een stukje piramide en kegel uitrekenen.

Paragraaf 6

* De vergrotingsfactor uitrekenen
* Uitrekenen hoe groot de oppervlakte van de vergroting is (let op tot de macht 2)
* Uitrekenen hoe groot de inhoud van de vergroting is (let op tot de macht 3)

Paragraaf 7

* Coördinaten in de ruimte (x,y,z) aflezen en opschrijven.
* Coördinaten in een 3D assenstelsel zetten.

Paragraaf 8

* De lengte van de lange/schuine zijde van een driehoek uitrekenen.
* De lengte van de korte zijde van een driehoek uitrekenen.
* Een lange of korte zijde uitrekenen in een ruimtefiguur.

(schets 🡪 berekening 🡪 conclusie)

**Kennen en kunnen van H8**

**Ik kan:**

Paragraaf 1

* De juiste formule kiezen bij een plaatje (met stippen of blokjes)
* Een tabel maken bij een kwadratische formule of bij een plaatje
* Een kwadratische formule invullen op mijn rekenmachine

Paragraaf 2

* Kan vertellen of de grafiek een dalparabool of een bergparabool is
* Kan vertellen of er een minimum of een maximum is en hier de coördinaten van geven.
* Negatieve getallen invullen in een kwadratische formule.
* Bij een kwadratische formule een grafiek tekenen (formule 🡪 tabel🡪 grafiek)

Let op! Geen rechte lijn. Er moet een top zijn. Met potlood. Vloeiende lijn.

Paragraaf 3

* Een vergelijking maken bij een verhaaltje (hier staat gewoon nog een letter in)
* Een vergelijking oplossen met behulp van inklemmen. (3 dingen proberen)