

## Hoofdstuk 1. Figuren

### H 1.1

*Je kent de volgende begrippen:*

Veelhoek, vierhoek, vierkant, rechthoek, hoekpunten, zijden, rechte hoek  
Diagonalen, snijden en snijpunt

*Je kunt het volgende tekenen en gebruikt de juiste notatie.*

Veelhoek, vierhoek, vierkant, rechthoek, hoekpunten, zijden, rechte hoek  
Diagonalen, snijden en snijpunt.

**Let op:**

- Je tekent met je geodriehoek en een potlood.
- Hoekpunten en punten worden met een hoofdletter genoteerd
- Naamgeving hoekpunten: Begin linksonder en ga tegen de wijzers van de klok in.
- Naamgeving zijden: Dit zijn de hoekpunten van de zijde. Altijd op alfabetische volgorde!!
- Rechte hoek controleer je met je geodriehoek
- De diagonalen van een vierkant vormen weer een rechte hoek. De diagonalen van een rechthoek niet.

### H 1.2

*Je kent de volgende begrippen:*

Lijnen, lijnstuk, eindpunten  
Loodlijn, evenwijdige lijnen, parallelle lijnen

*Je kunt het volgende tekenen en gebruikt de juiste notatie.*

Lijn, lijnstuk  
Loodlijn (let op de richting notatie)  
Evenwijdige lijnen, parallelle lijnen (let op de richting en notatie)

**Let op:**

- Lijnen worden aangeduid met een kleine letter.
- Lijnstuk is de naam van de letters van het begin en eindpunt. (Lijnstuk AB)
- We schrijven:  $l$  is een loodlijn op  $m$  of  $l$  staat loodrecht op  $m$  ( $l \perp m$ )
- We schrijven  $l$  is evenwijdig aan  $m$  ( $l // m$ )

### H 1.3

*Je kent de volgende begrippen:*

Cirkel, middelpunt, straal en diameter  
Let op: de straal is de helft van de diameter!!

*Je kunt het volgende tekenen en gebruikt de juiste notatie.*

Cirkel met gegeven midden en straal en/of diameter  
Cirkel met gegeven midden en een punt  
Driehoek waarvan de lengten van de drie zijden gegeven zijn, d.m.v. een passer.

*Stappenplan voor het tekenen van een driehoek met de passer:*

1. Maak een schets van driehoek ABC en schrijf de letters en de lengte erbij.
2. Teken het lijnstuk AB met de gegeven lengte.
3. Teken een cirkel met als middelpunt A en de lengte AC als straal.
4. Teken een cirkel met als middelpunt B en de lengte BC als straal.
5. Bepaal het snijpunt en noem dit punt C.
6. Teken de driehoek ABC.
7. Als je hier vaardig in bent, mag je ook een klein stukje van de cirkel tekenen.

## **H 1.4 en H 1.5**

*Je kent de volgende begrippen:*

Ruimtefiguren, lichamen, zijvlakken, ribben en hoekpunten.

Kubus, balk, prisma, piramide, cilinder en kegel

Grondvlak, bovenvlak, opstaande ribbe en opstaande zijvlakken, top  
uitslag

*Je kunt het volgende tekenen en gebruikt de juiste notatie.*

Tekenen van een kubus, balk, piramide en prisma

Redeneren hoeveel hoekpunten, ribben en zijvlakken er zijn

Je weet wat de vormen zijn van de zijvlakken van kubus, balk, prisma en piramide.

Je kunt beredeneren welke uitslag wel of niet bij een ruimtefiguur hoort.