

## Aanzichten bepalen

**Stap 1:** Zet je voorwerp of figuur op de hulpkaart. Zorg hierbij dat het 'kijkt' naar het woord vooraanzicht.

**Stap 2:** Draai je kaart, samen met het voorwerp of de figuur, zodat je hetzelfde ziet als op de tekening.

**Stap 3:** Lees op je hulpkaart welk aanzicht je ziet.  
Voorbeeld:

	
Vooraanzicht	Achteraanzicht
	
Zijaanzicht links	Zijaanzicht rechts

© De Wiskanjers 3, Plantyn

Blok 1 MK 1

## Een bouwplan maken

**Stap 1:** Bouw het bouwsel eerst nauwkeurig na.

**Stap 2:** Tel het aantal blokken dat je nodig hebt om 1 toren te bouwen.

**Stap 3:** Schrijf dit getal op de overeenkomstige plaats van het grondplan.

**Stap 4:** Herhaal stap 2 en 3 tot je alle torens hebt afgewerkt.

Voorbeeld:

3	2	3
2	1	3

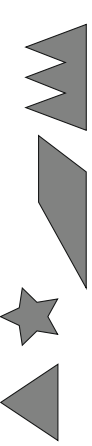
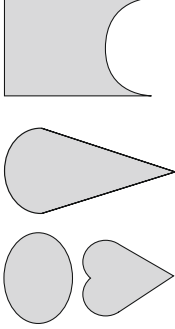


© De Wiskanjers 3, Plantyn

Blok 1 MK 2

## Indeling van de vlakke figuren

■ Vlakke figuren kun je verdelen in twee groepen:

Veelhoeken	Niet-veelhoeken
<ul style="list-style-type: none"> <li>Een vlakke figuur waarbij alle verbindingslijnen recht zijn.</li> <li>Je tekent de lijnen met een lat.</li> <li>Zo een rechte verbindingslijn noem je een zijde.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gesloten vlakke figuur</li> <li>niet alle verbindingslijnen zijn recht</li> </ul>
	

© De Wiskanjers 3, Plantyn

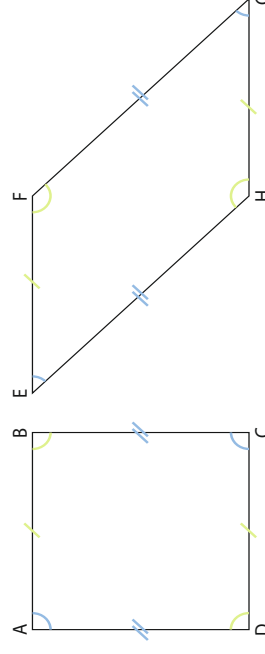
Blok 1 MK 3

## Overstaande zijden en overstaande hoeken in vierhoeken

Weetjes:

- Overstaande of tegenoverliggende zijden** zijn zijden die tegenover elkaar liggen. We duiden ze aan met / en //.
- Overstaande of tegenoverliggende hoeken** zijn hoeken die tegenover elkaar liggen. We duiden ze aan met een boogje in dezelfde kleur.
- Benoem de hoeken met een drukletter, bv. A

Voorbeelden:



© De Wiskanjers 3, Plantyn

Blok 1 MK 4