



HOEKENWERK MEETKUNDE

Vlakke figuren: namen en eigenschappen

Meester Warre
www.meesterwarre.be



@meesterwarre



Meester Warre

Uitleg bij dit leermiddel

Aan de hand van dit hoekenwerk kan je samen met jouw leerlingen de inhoud rond vlakke figuren (benoemen en eigenschappen) herhalen. Het hoekenwerk bestaat uit 3 hoeken. Je kan het hoekenwerk eventueel aanvullen met andere activiteiten die op mijn website (www.meesterwarre.be) terug te vinden zijn.

1. Vlakke figuren benoemen: memoryspel
2. Vlakke figuren tekenen
3. Doe-opdrachten: zijden, hoeken, omtrek en oppervlakte

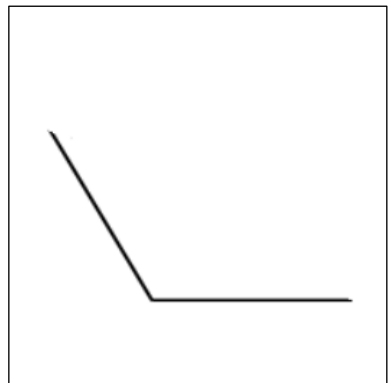
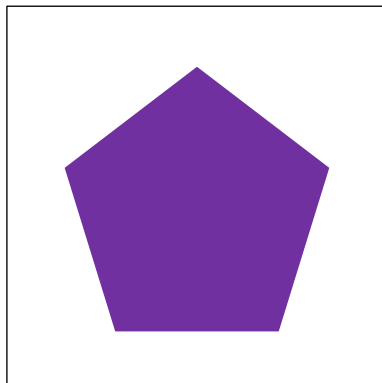
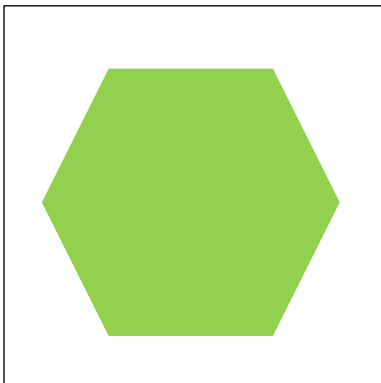
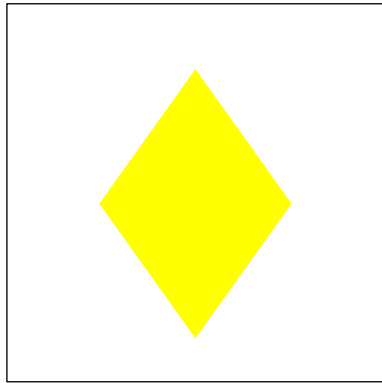
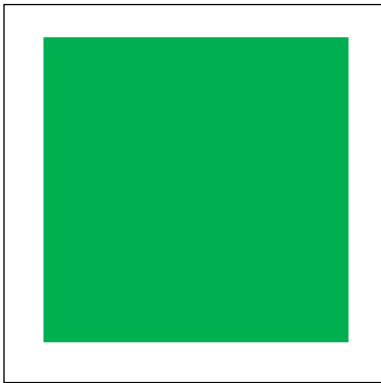
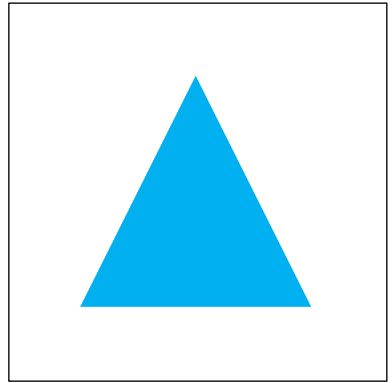
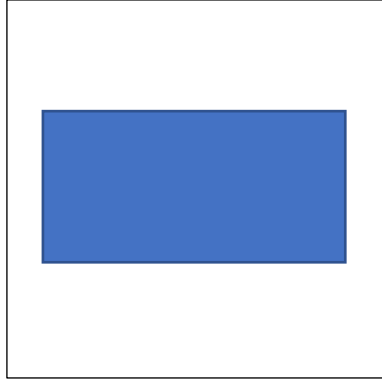
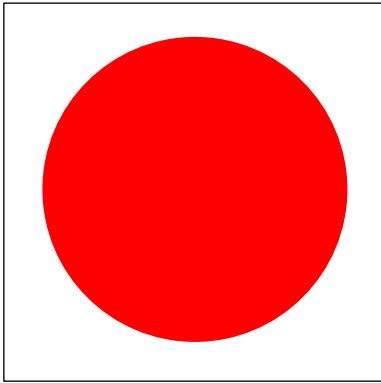


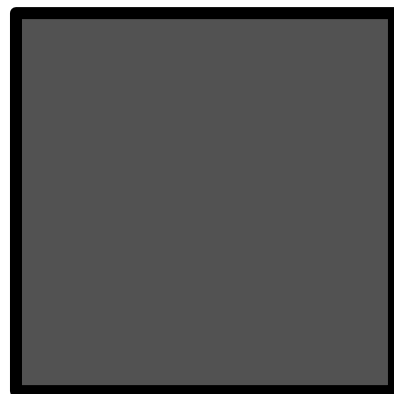
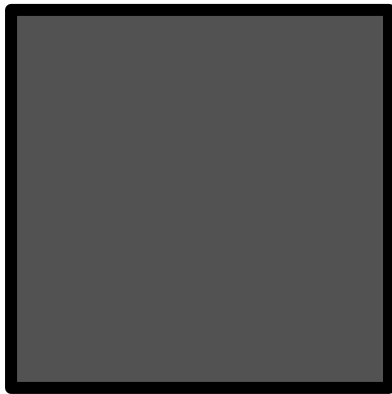
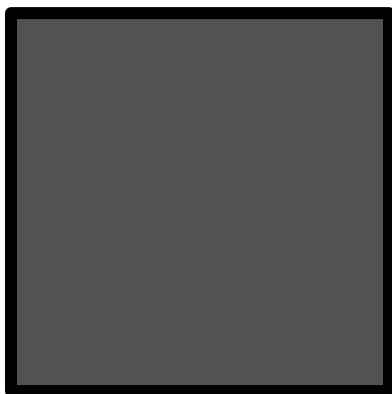
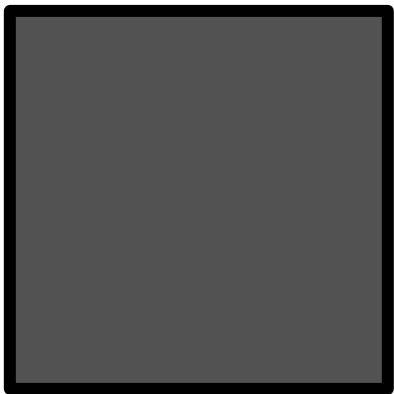
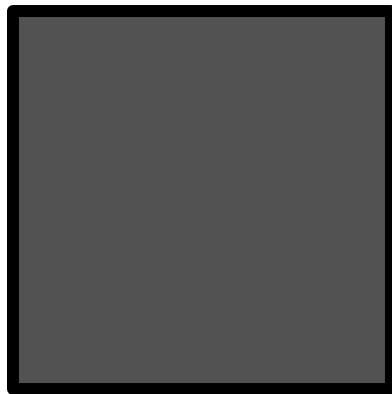
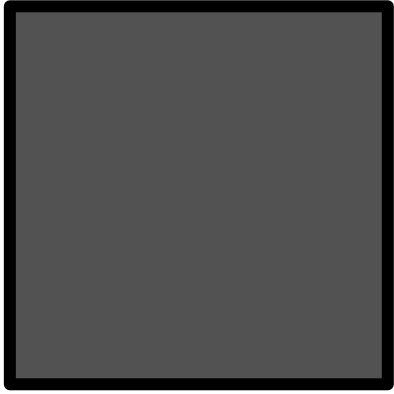
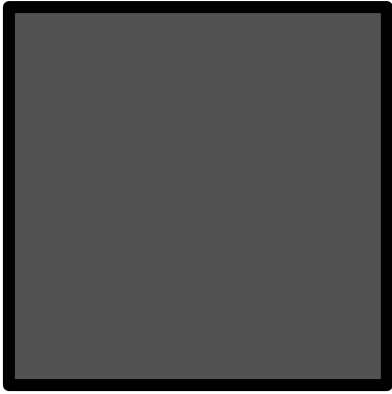
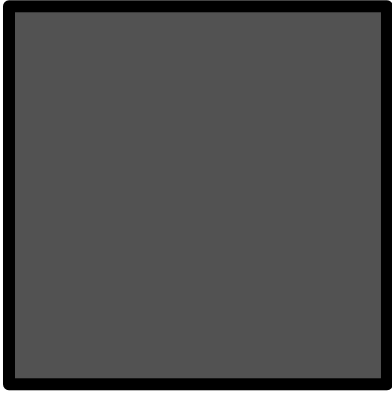
Hoek 1 – vlakke figuren benoemen: memoryspel

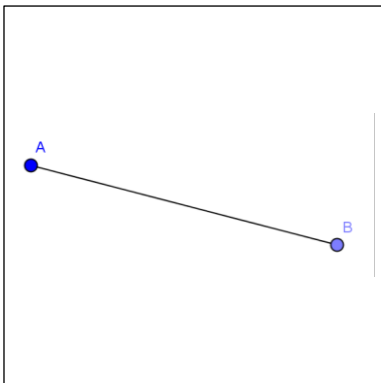
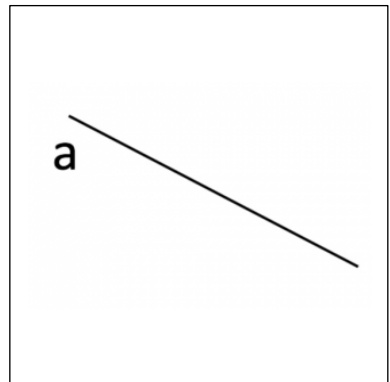
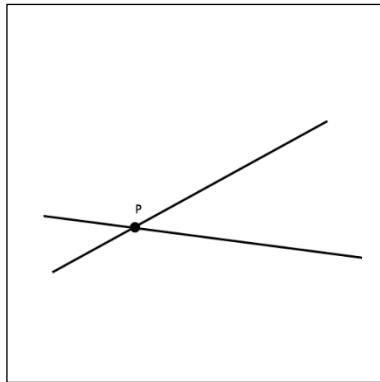
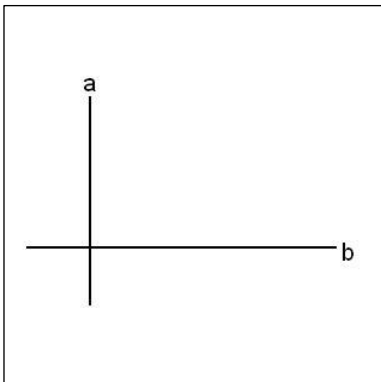
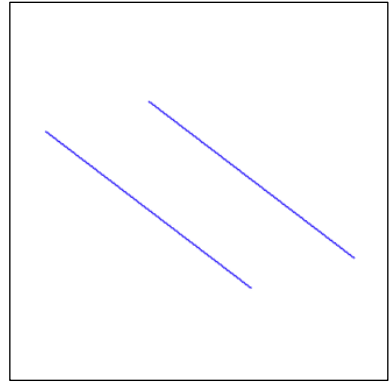
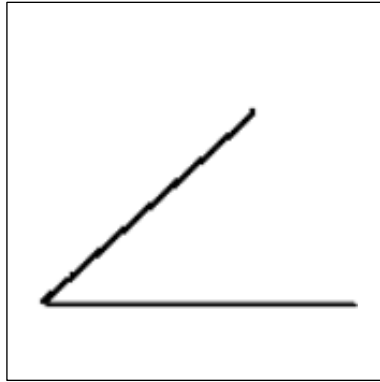
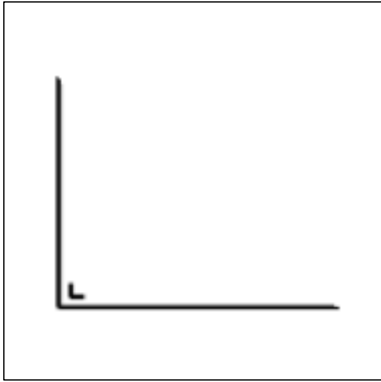
Aan de hand van deze activiteit leren de kinderen de verschillende vlakke figuren benoemen. Ook de begrippen zoals evenwijdigheid, loodrechte stand, ... komen in dit spel nogmaals aan bod. Elk om de beurt draait een leerling twee kaarten om. Past de naam bij de vlakke figuur? Dan is de speler die de kaarten omdraaide nogmaals aan de beurt!

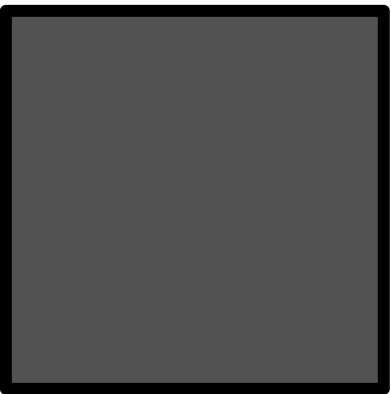
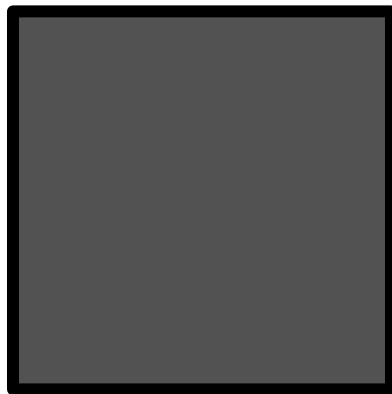
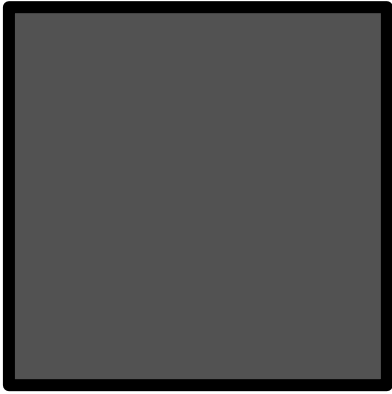
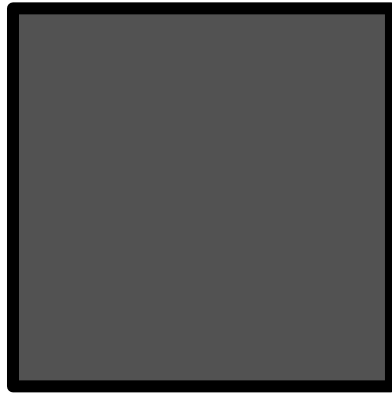
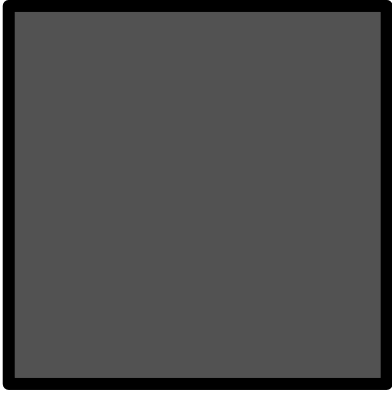
Vorbereiding voor de leerkracht

Druk pagina 4 – 11 dubbelzijdig af! Knip de memorykaarten uit en lamineer deze zodat je ze later kan hergebruiken.









cirkel

rechthoek

driehoek

vierkant

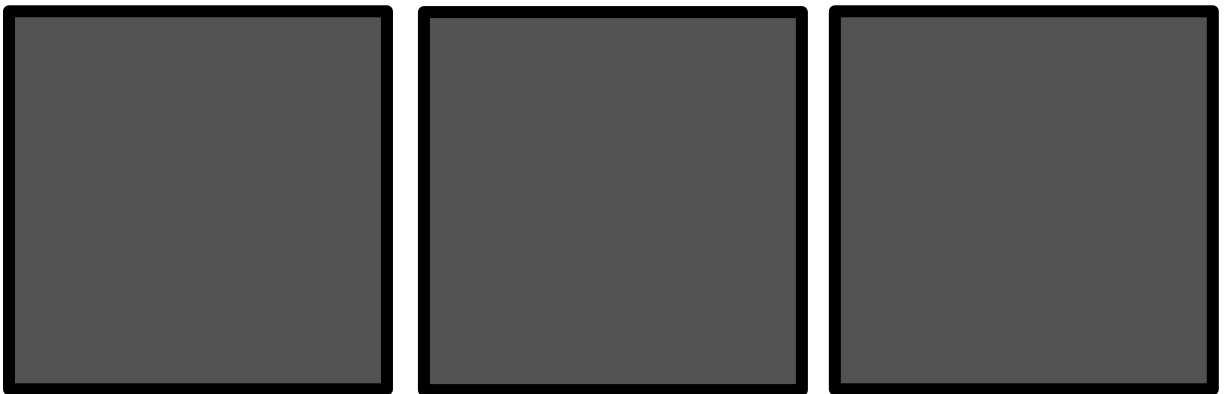
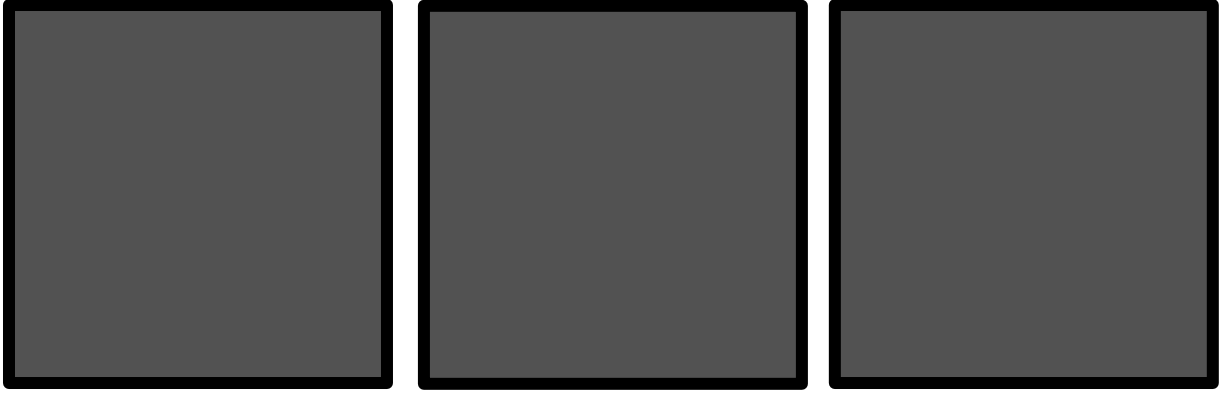
ruit

niet-
veelhoek

zeshoek

vijfhoek

stompe
hoek



rechte
hoek

scherpe
hoek

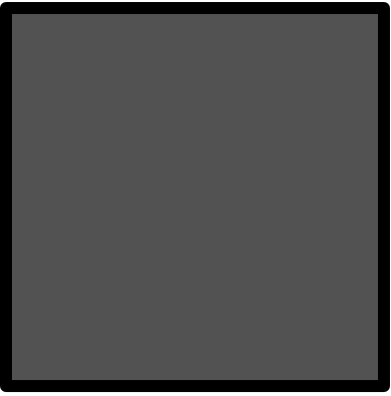
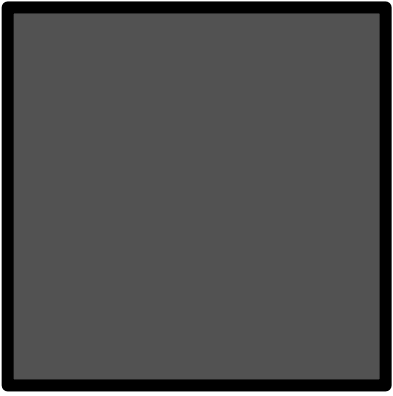
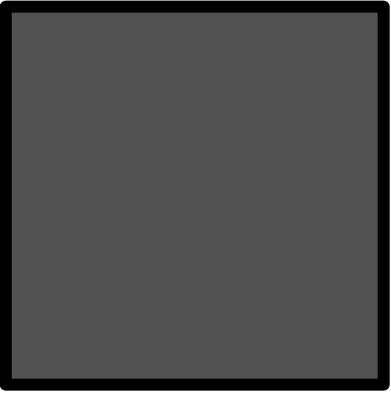
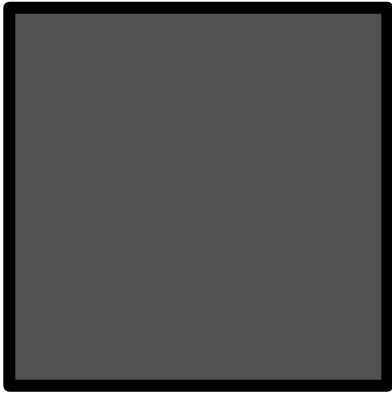
evenwijdig

loodrecht

snijdend

rechte

lijnstuk



Vlakke figuren tekenen

Aan de hand van deze activiteit leren de leerlingen hoe ze een vlakke figuur moeten tekenen. Hierbij houden ze rekening met de eigenschappen van de vlakke figuur én leren ze werken met een lat/geodriehoek.

Vorbereiding voor de leerkracht

Voorzie per leerling een geruit blad waarop ze hun vlakke figuren kunnen tekenen. De vlakke figuren die getekend moeten worden, staan op het opdrachtenblad (zie pagina 13). Lamineer dit opdrachtenblad en leg het op de tafel waar deze activiteit uitgevoerd zal worden.

Tip: op pagina 14 vind je een werkblad terug met geruit papier. Druk een dubbelzijdig exemplaar af per leerling, zodat ze voldoende plaats hebben om hun vlakke figuren te tekenen.

Opdrachtenfiche – vlakke figuren tekenen

Opdracht 1

Teken op jouw geruit blad **twee vierkanten**. Deze mogen niet even groot zijn! Let op de volgende eigenschappen:

- ✓ Gelijke zijden (= even lang!)
- ✓ Rechte hoeken
- ✓ Overstaande zijden evenwijdig



Opdracht 2

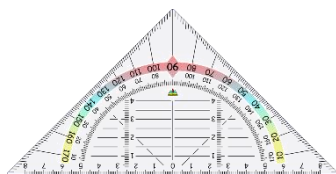
Teken op jouw geruit blad **twee rechthoeken**. Deze mogen niet even groot zijn! Let op de volgende eigenschappen:

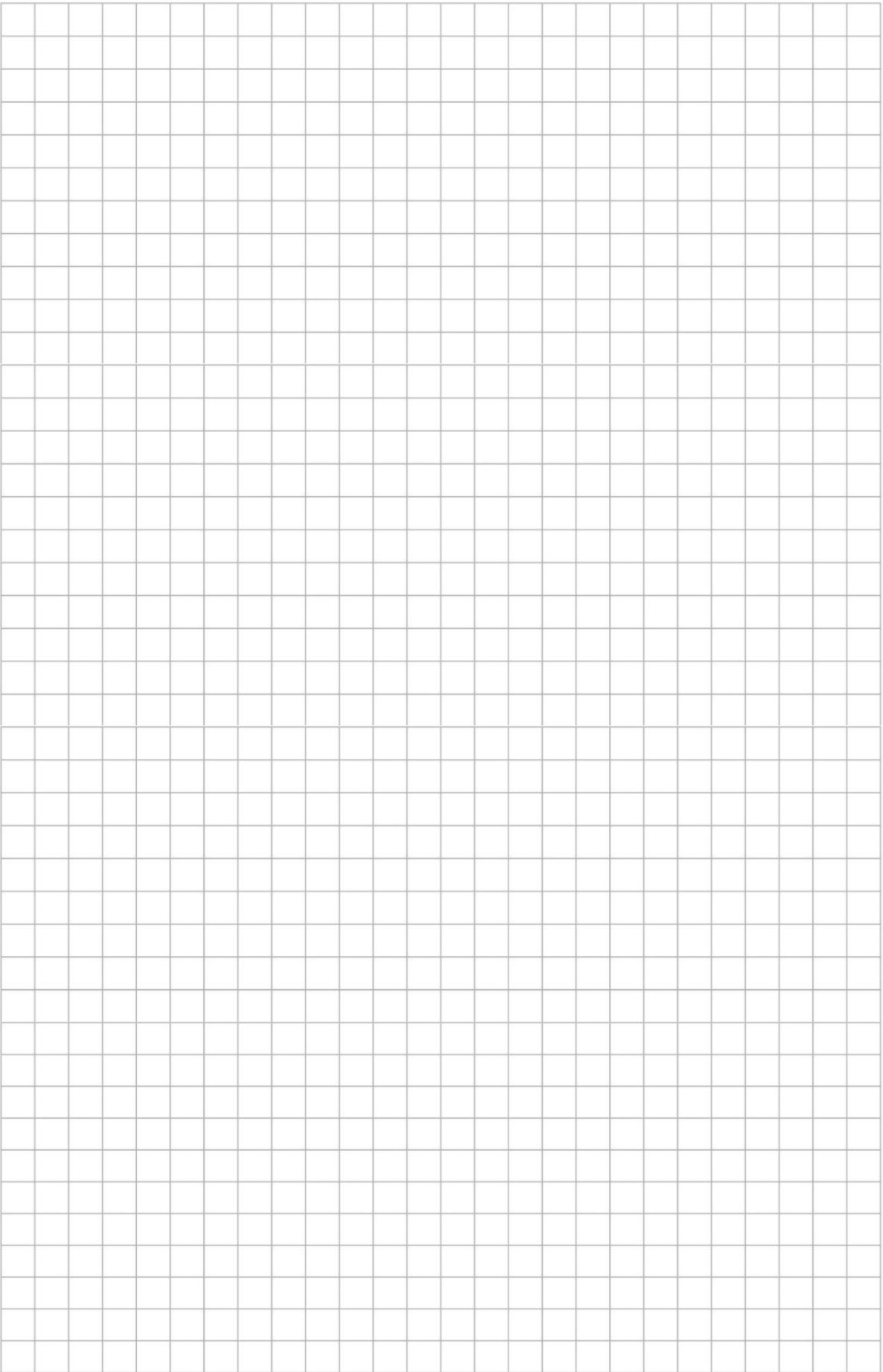
- ✓ Overstaande zijden zijn gelijk (= even lang!)
- ✓ Rechte hoeken
- ✓ Overstaande zijden evenwijdig

Opdracht 3

Teken op jouw geruit blad een **vierhoek** dat geen vierkant en geen rechthoek is.

LET OP: je tekent in potlood en werkt met een geodriehoek!





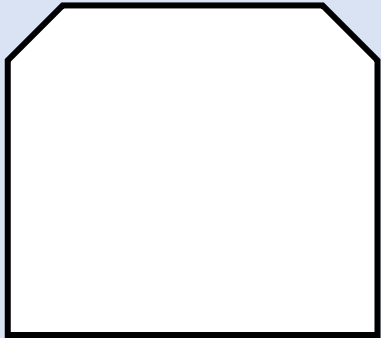
Doe-opdrachten

Aan de hand van deze activiteit herhalen de kinderen begrippen zoals omtrek, oppervlakte, evenwijdige zijden, loodrechte stand, ... aan de hand van doe-opdrachten.

Vorbereiding voor de leerkracht

Van pagina 16 – 20 vind je opdrachtenkaartjes terug. De bedoeling is dat deze kaartjes afgedrukt en afzonderlijk gelamineerd worden zodat de leerlingen de bijhorende opdracht kunnen uitvoeren en nadien terug kunnen wissen.

Leg de kaartjes op een stapel in het midden van de tafel. Elk om de beurt trekken de kinderen een kaartje en voeren ze de opdracht uit. De anderen kijken achteraf of de opdrachten correct werd uitgevoerd. Als dit het geval is, mag de persoon die de opdracht uitvoerde het kaartje bijhouden. Hoe meer kaartjes op het einde van het spel, hoe beter!



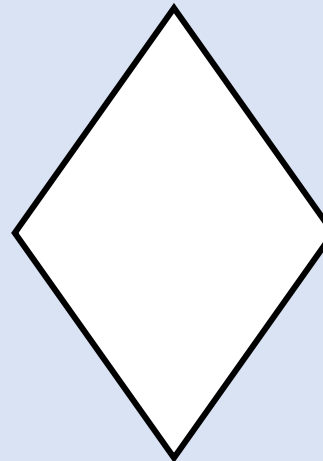
Arceer de oppervlakte van de figuur.



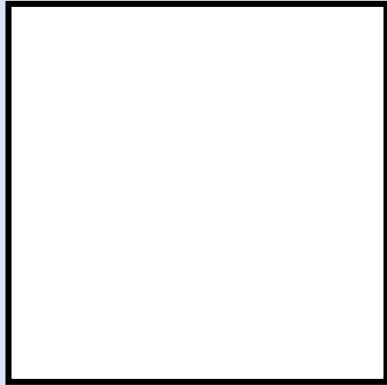
Duid de rechte hoeken aan met een boogje.



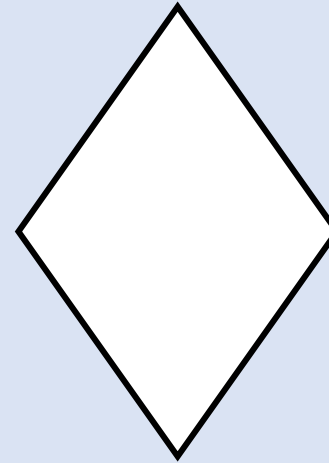
Overtrek 2 zijden die evenwijdig zijn.



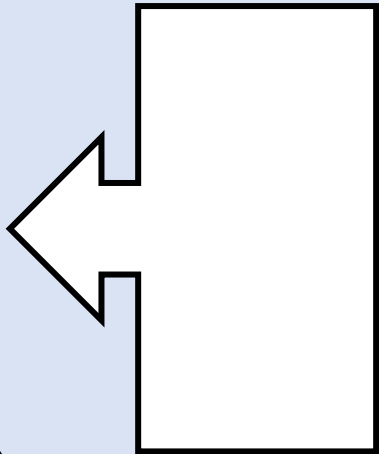
Overtrek 2 overstaande zijden.



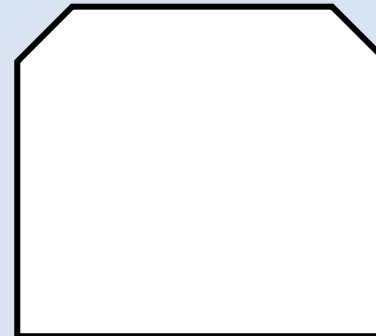
Overtrek 2 zijden die loodrecht op elkaar staan.



Duid alle scherpe hoeken aan met een boogje.



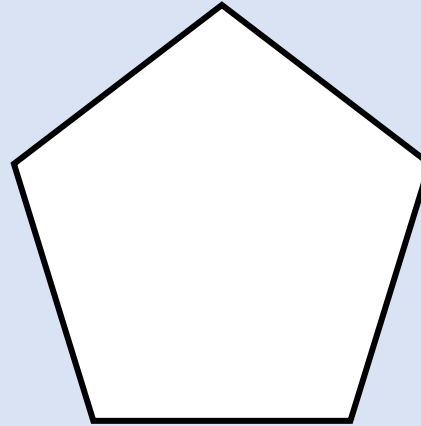
Overtrek de omtrek van deze figuur.



Duid alle stompe hoeken aan met een boogje.



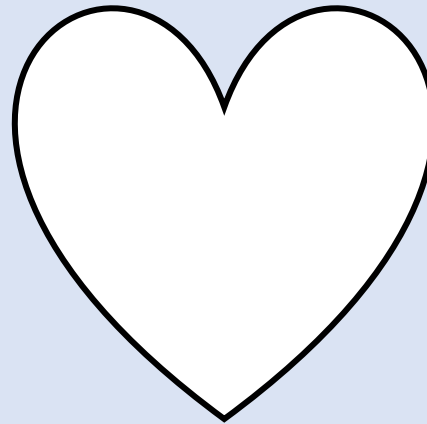
Overtrek 2 zijden die evenwijdig zijn.



Duid alle scherpe hoeken aan met een boogje.



Duid alle rechte hoeken aan met een boogje.



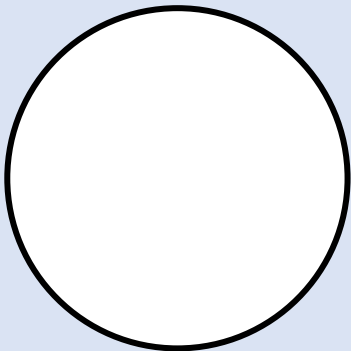
Arceer de oppervlakte van deze figuur.



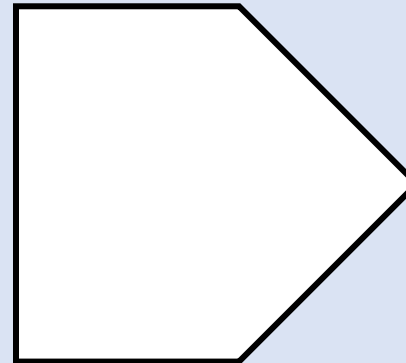
Overtrek 2 zijden die even lang zijn.



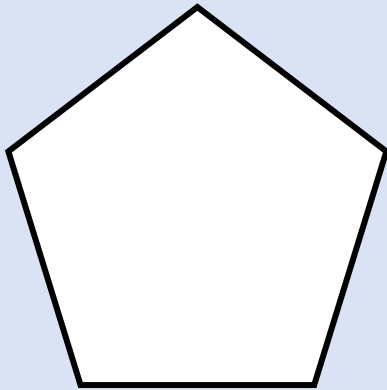
Zet een boogje in 2 rechte hoeken die tegenover elkaar staan.



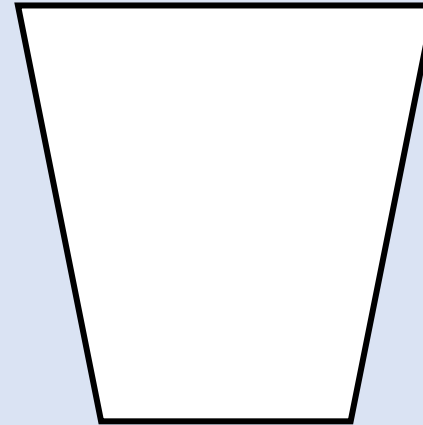
Overtrek de omtrek van deze figuur.



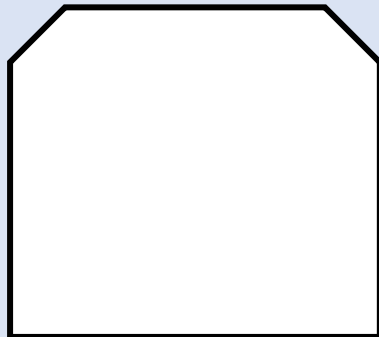
Zet een boogje in alle stompe hoeken.



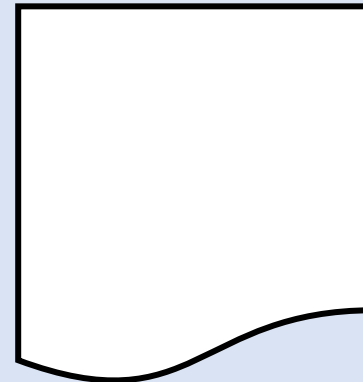
Overtrek alle zijden die even lang zijn.



Overtrek 2 zijden die evenwijdig zijn.



Overtrek 2 zijden die loodrecht op elkaar staan.



Zet een boogje in alle rechte hoeken.

