

# MEETKUNDIGE BEGRIPPEN

Correctiesleutel

**Meester Warre**  
[www.meesterwarre.be](http://www.meesterwarre.be)



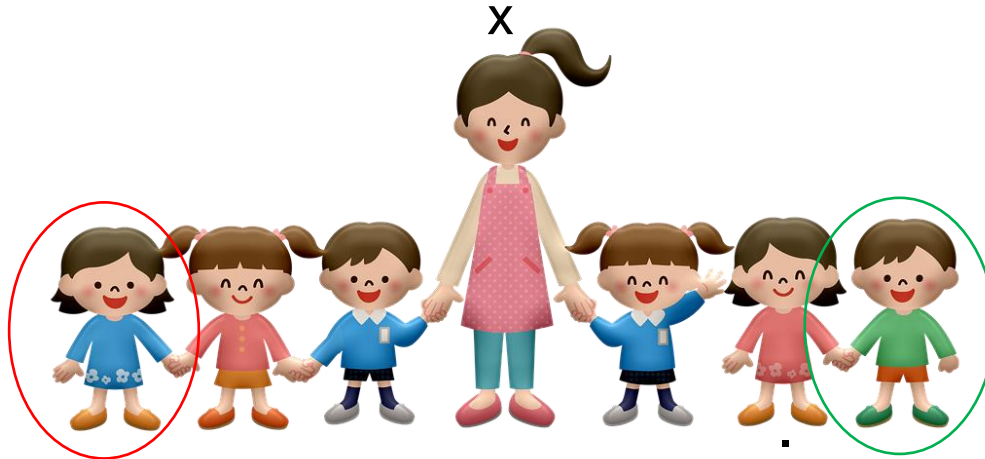
@meesterwarre



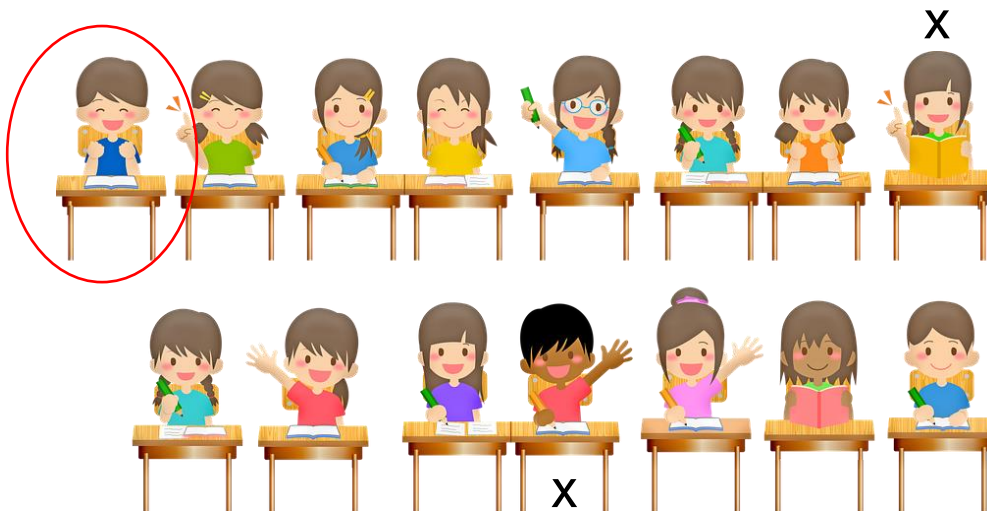
Meester Warre

## Positiebepaling

1. Lees en voer de opdrachten uit.



- Trek een rode kring rond de persoon die als eerste in de rij staat.
- Wie staat in het midden? Plaats een kruisje boven die persoon.
- Wie staat tussen de vijfde en laatste persoon? Plaats er een stipje onder.
- Trek een groene kring rond de persoon die als laatste in de rij staat.



- Kijk naar de rij vooraan. Wie zit in het midden? Zet een kruisje onder de tafel.
- Wie zit er helemaal links op de achterste rij? Omkring met een rode kleur.
- Wie zit er helemaal rechts op de voorste rij? Zet een kruisje boven die persoon.

## Richting en zin van een beweging – praktische opdrachten

1. Speel met de hele klas 'Jantje zegt'.

*Voorbeeldopdrachten:*

- Steek je linkerhand/rechterhand in de lucht.
  - Zet een stap naar links/rechts/voor/achter
  - Zet twee stappen richting de computers/het bord/...
  - Andere opdrachtjes ter variatie: springen, klappen, ...
- 

2. Werk per 2. Eén iemand geeft opdrachten, de ander voert deze uit. Wissel na een tijdje om.

*Voorbeeldopdrachten:*

- Steek je linkerhand/rechterhand in de lucht.
  - Zet een stap naar links/rechts/voor/achter
  - Zet twee stappen richting de computers/het bord/...
  - Andere opdrachtjes ter variatie: springen, klappen, ...
- 

3. Werk opnieuw per 2. Ga naar de speelplaats. Eén persoon is geblinddoekt, de andere persoon geeft instructies. Begeleid jouw partner naar een afgesproken eindpunt.

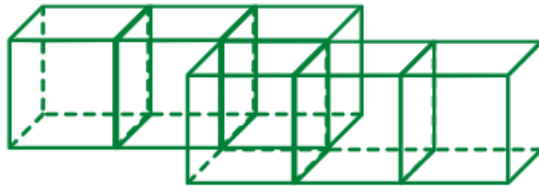
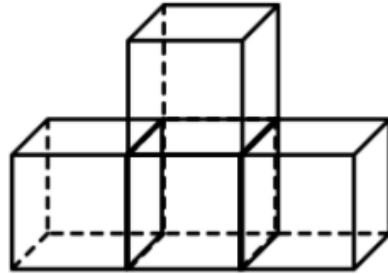
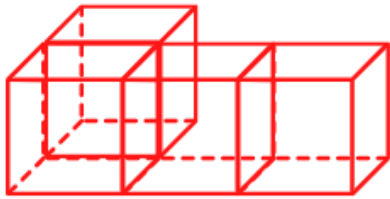
*Voorbeeldopdrachten:*

- Ga ... stappen naar rechts/links
- Ga ... stappen schuin naar rechts/links
- Ga ... stappen naar voor/achter
- Loop recht vooruit/achteruit

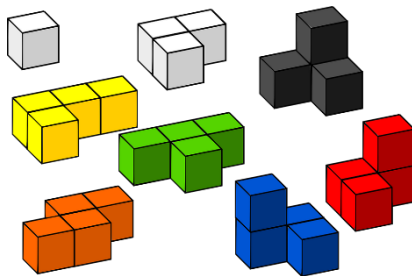


## Blokkenbouwsels bouwen – deel 1

1. Bouw de blokkenbouwsels na met je eigen blokken.

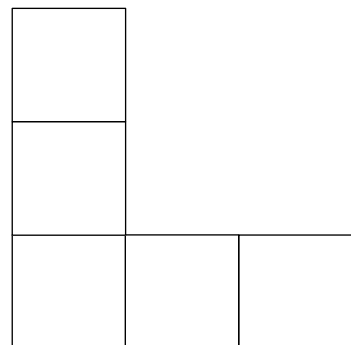
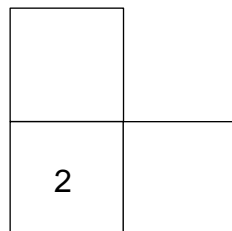
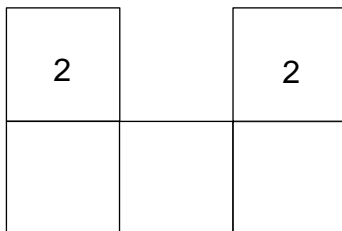


2. Werk per 2. Eén iemand maakt een blokkenbouwsel, de ander bouwt na.



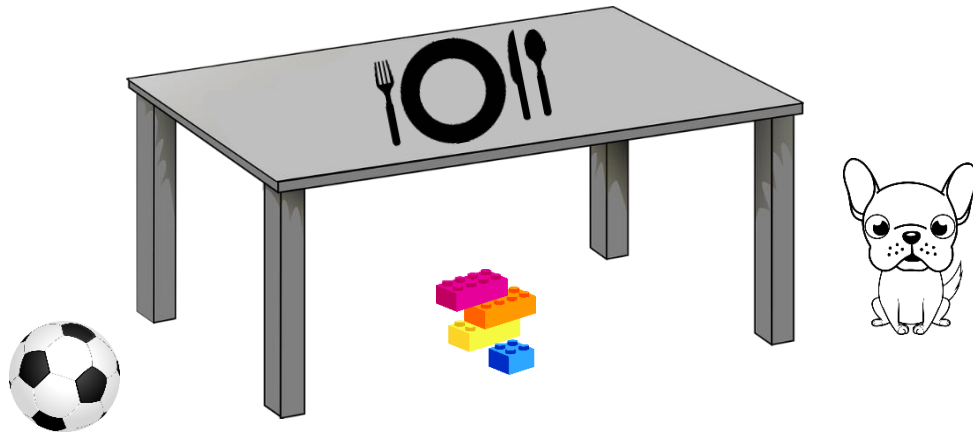
Enkele voorbeeldjes

3. Kijk naar de plattegrond. Kan jij hiervan een blokkenbouwsel maken?

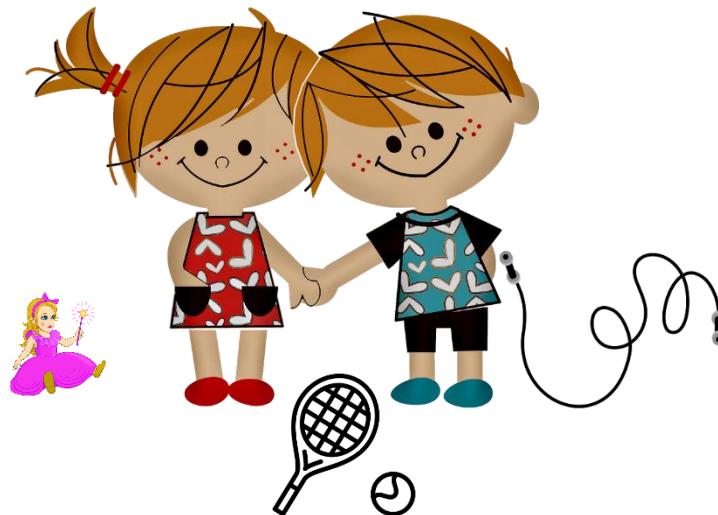


## Plaats en richting vanuit een referentiepunt

1. Lees en voer de opdrachten uit.



- Teken enkele blokken onder de tafel.
- Teken borden en bestek op de tafel.
- Teken een bal links van de tafel.
- Teken een hond rechts van de tafel.

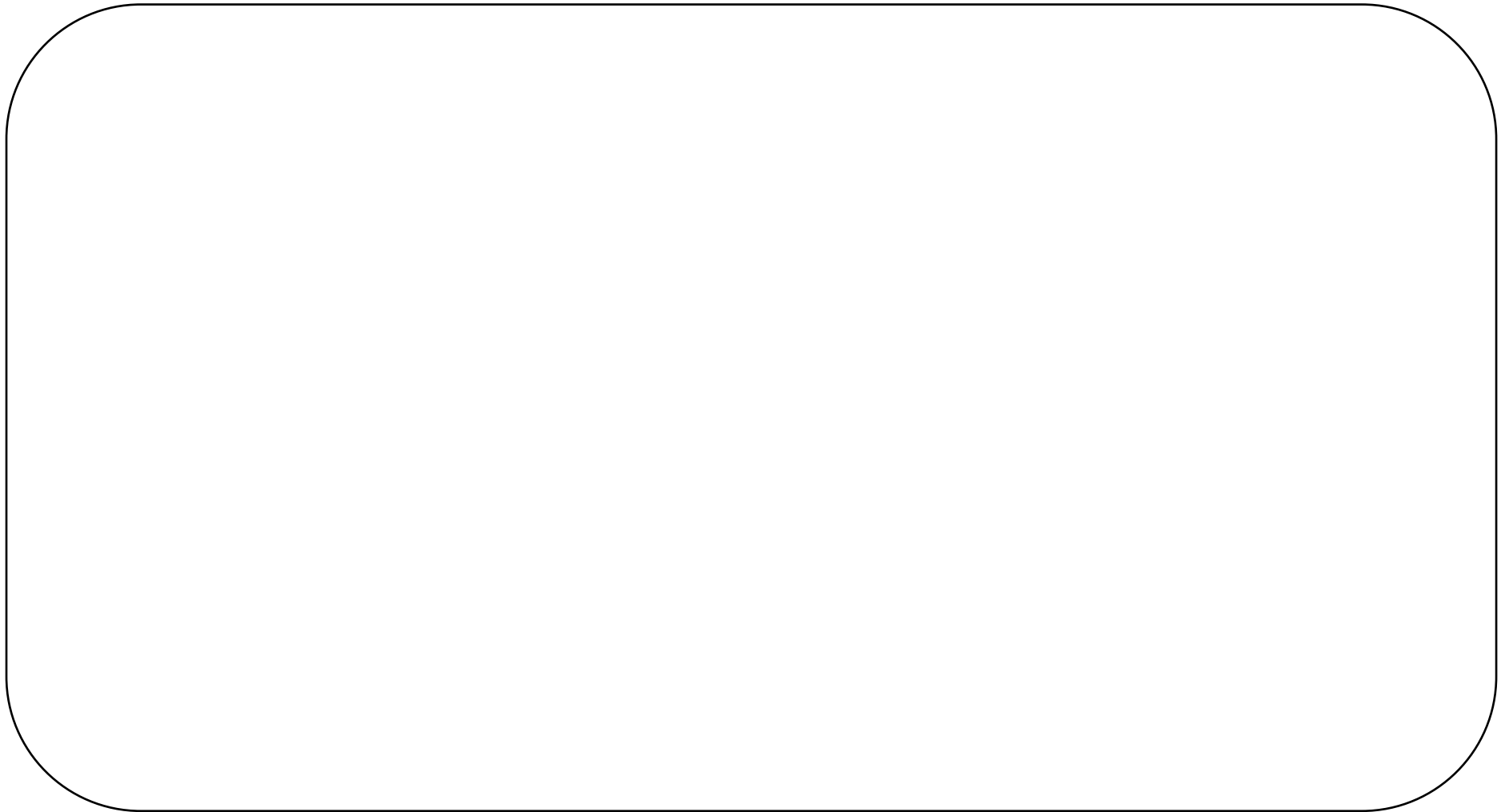


- Teken een springtouw rechts van de jongen.
- Teken een tennisk racket voor de kinderen.
- Teken een pop links van het meisje.

## Plattegrond van jouw klas

1. Hoe ziet jouw klas eruit? Teken hieronder een plattegrond van je klas.

*Persoonlijk antwoord*

A large, empty rounded rectangular box with a black border, intended for drawing a floor plan of a classroom. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the document.

2. Vul je plattegrond nu aan met een legende. Gebruik hiervoor verschillende kleurtjes.

**Persoonlijk antwoord**

Legende	
<input type="checkbox"/>	.....
<input type="checkbox"/>	.....
<input type="checkbox"/>	.....
<input type="checkbox"/>	.....
<input type="checkbox"/>	.....
<input type="checkbox"/>	.....
<input type="checkbox"/>	.....
<input type="checkbox"/>	.....

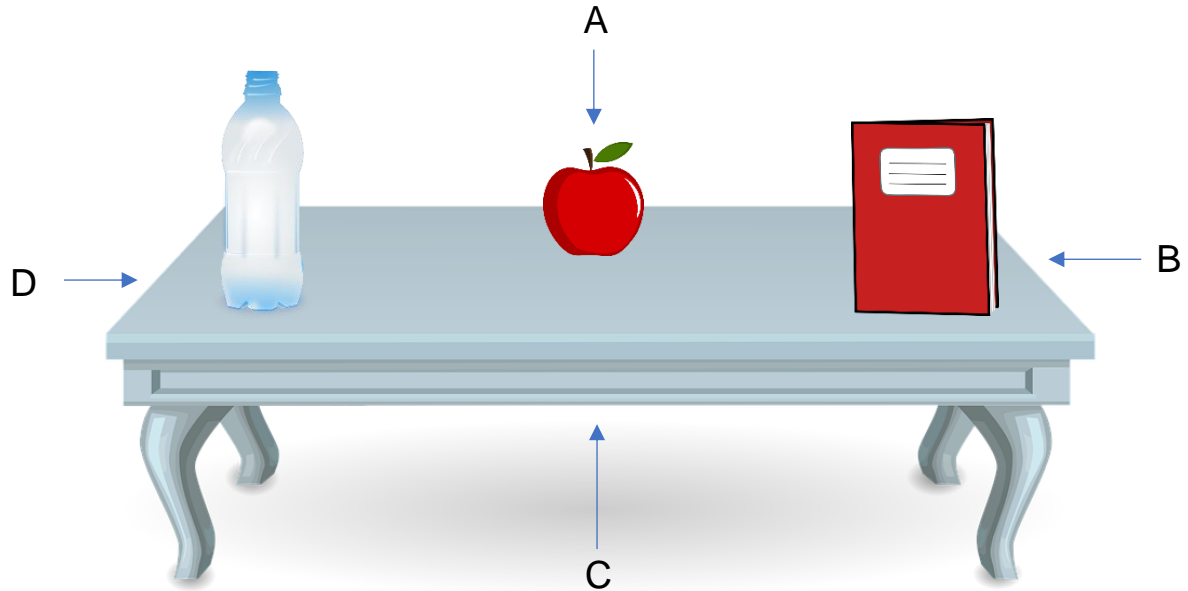
3. Voer de opdrachten uit op de plattegrond van jouw klas.

**Persoonlijk antwoord**

- Teken de kortste weg van jouw plaats naar het bord.
- Teken de kortste weg van de computers naar de deur.
- Kleur de tafel van jouw beste vriend(in) rood.
- Kleur de bureau van de leerkracht bruin.

## Voorwerpen waarnemen vanuit verschillende gezichtspunten

1. Werk per 4. Maak de tafel die hieronder staat na. Voer dan de opdrachten uit.



a) Ga elk aan een kant van de tafel staan. Teken in het kader wat jij ziet.

**Persoonlijke antwoorden**

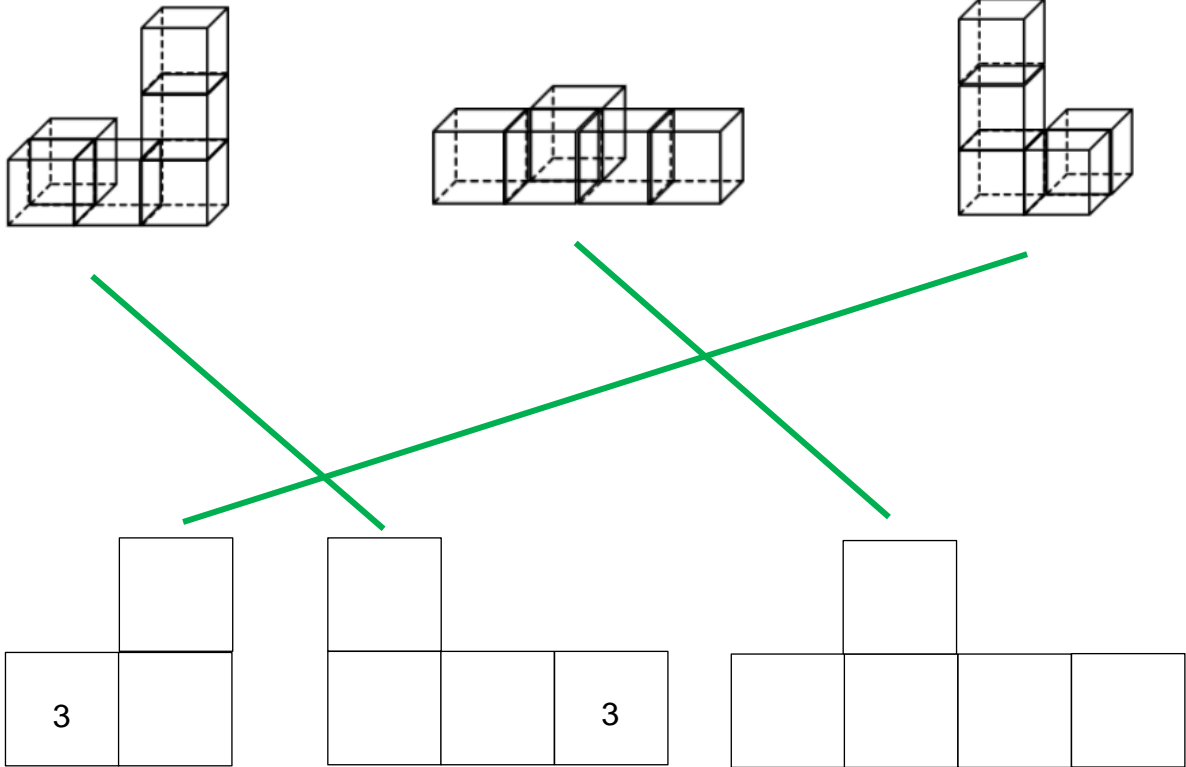
b) Vergelijk de tekeningen met elkaar. Wat valt er op?

**Elke persoon zal de voorwerpen in een andere volgorde zien. Dit komt omdat elke persoon vanuit een ander standpunt naar de voorwerpen keek.**



## Blokkenbouwsels bouwen – deel 2

1. Welke plattegrond past bij welk blokkenbouwsel? Verbind ze met elkaar.

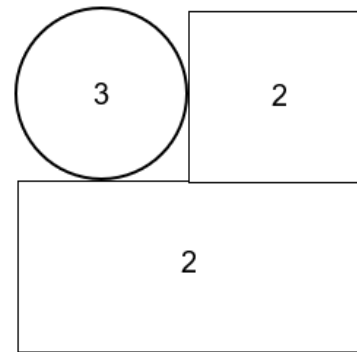
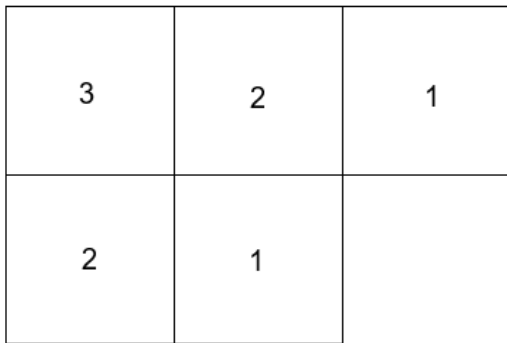


2. Werk per 2. Eén iemand maakt een blokkenbouwsel, de ander bouwt na.



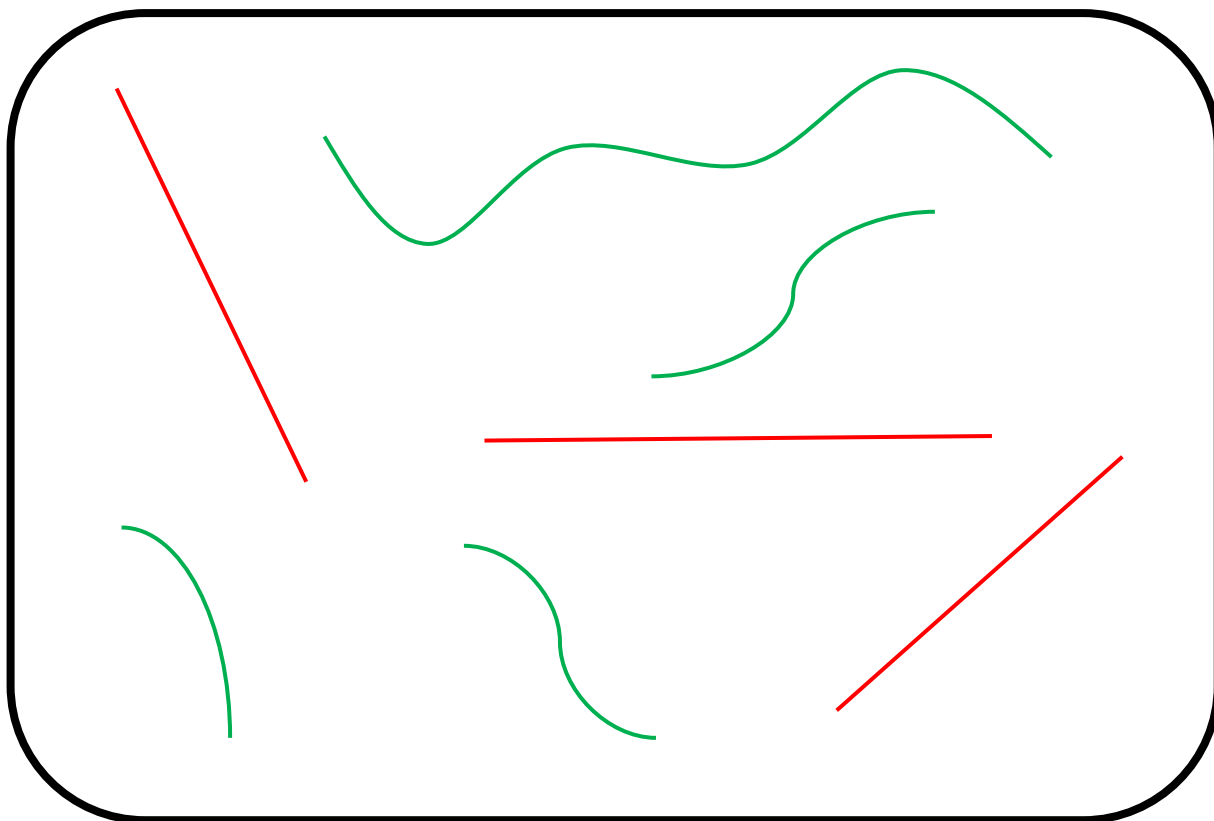
Je mag gebruik maken van kubussen, balken en cilinders.

3. Kijk naar de plattegronden en maak het juiste blokkenbouwsel.

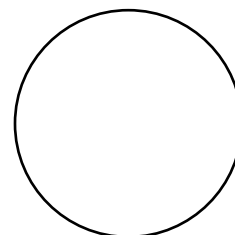
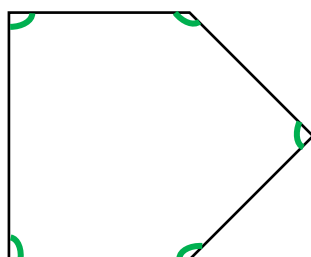
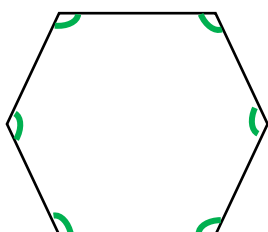
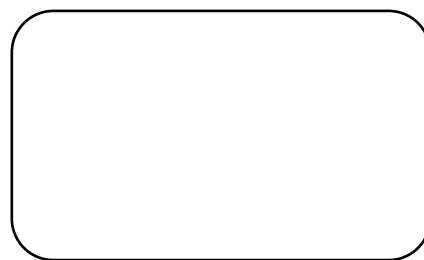
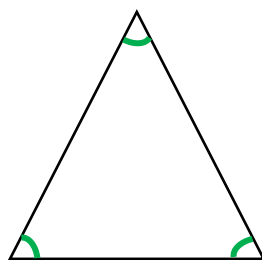


## Vlakke figuren

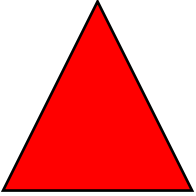
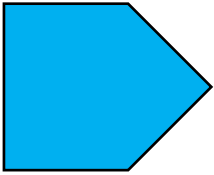


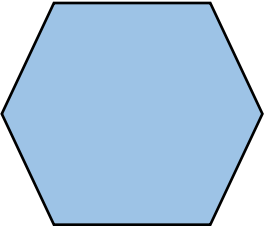
1. Overtrek de rechte lijnen met rood en de gebogen lijnen met groen.



2. Duid alle hoeken aan door er een boogje in te plaatsen.



3. Omkring wat past of vul aan.

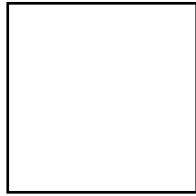
Vlakke figuur	Eigenschappen
	<p>Deze vlakke figuur heeft <b>rechte</b>/gebogen zijden.</p> <p>Deze figuur heeft <b>3</b> hoeken.</p> <p>De zijden van deze figuur zijn verschillend/<b>gelijk</b> van lengte.</p>
	<p>Deze vlakke figuur heeft <b>rechte</b>/gebogen zijden.</p> <p>Deze figuur heeft <b>5</b> hoeken.</p> <p>De zijden van deze figuur zijn <b>verschillend</b>/gelijk van lengte.</p>
	<p>Deze vlakke figuur heeft rechte/<b>gebogen</b> zijden.</p> <p>Deze figuur heeft <b>0</b> hoeken.</p> <p>De zijden van deze figuur zijn <b>verschillend</b>/gelijk van lengte.</p>
	<p>Deze vlakke figuur heeft <b>rechte</b>/gebogen zijden.</p> <p>Deze figuur heeft <b>4</b> hoeken.</p> <p>De zijden van deze figuur zijn <b>verschillend</b>/gelijk van lengte.</p>
	<p>Deze vlakke figuur heeft <b>rechte</b>/gebogen zijden.</p> <p>Deze figuur heeft <b>6</b> hoeken.</p> <p>De zijden van deze figuur zijn verschillend/<b>gelijk</b> van lengte.</p>

4. Hoe noemen deze figuren?

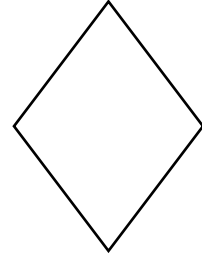
Kies uit: vierkant – rechthoek – driehoek – cirkel – ruit – ovaal – vijfhoek



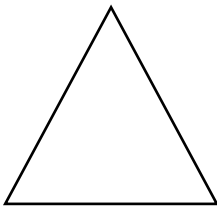
**rechthoek**



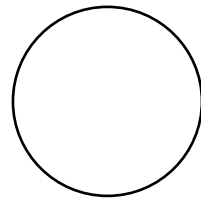
**vierkant**



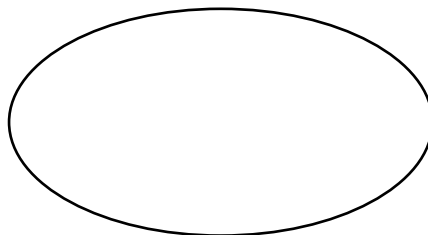
**ruit**



**driehoek**


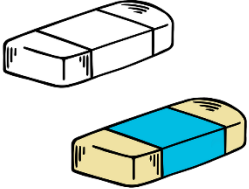




**cirkel**



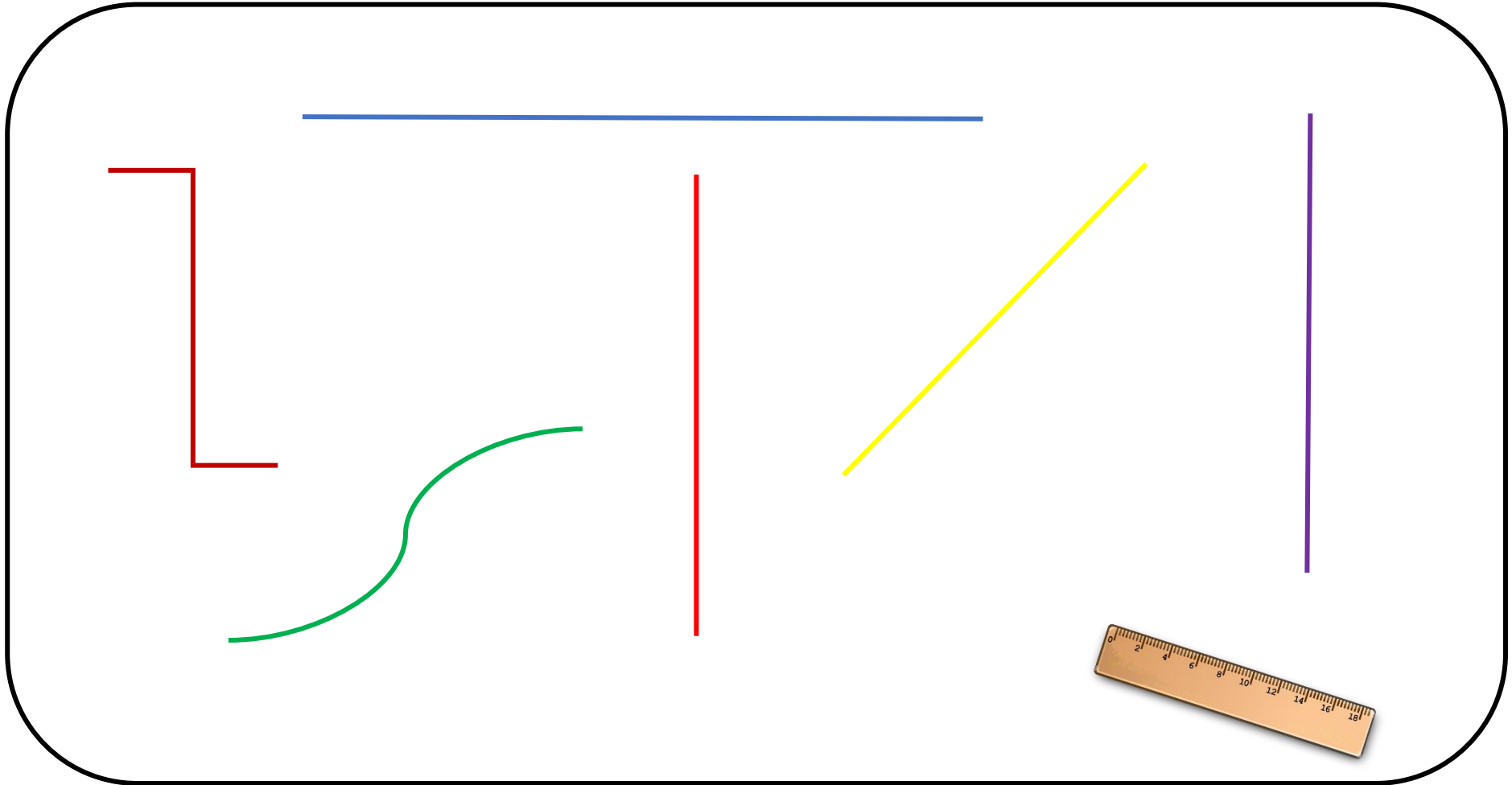
**ovaal**

## Oppervlakken, lijnen en punten

Oppervlak	Eigenschappen
	<p><i>De bovenkant van mijn schoolbank is:</i></p> <p><b>vlak</b> / gebogen</p> <p>ruw / <b>glad</b></p> <p><b>hard</b> / zacht</p> <p>groot / <b>klein</b></p>
	<p><i>Mijn gom is:</i></p> <p>vlak / <b>gebogen</b></p> <p><b>ruw</b> / glad</p> <p>hard / <b>zacht</b></p> <p>groot / <b>klein</b></p>
	<p><i>De vloer van onze klas is:</i></p> <p><b>vlak</b> / gebogen</p> <p>ruw / <b>glad</b></p> <p><b>hard</b> / zacht</p> <p><b>groot</b> / klein</p>
	<p><i>Dit stuk piepschuim is:</i></p> <p>vlak / <b>gebogen</b></p> <p><b>ruw</b> / glad</p> <p>hard / <b>zacht</b></p> <p>groot / <b>klein</b></p>

2. Teken de gevraagde lijnen in het kader.

horizontale lijn – verticale lijn – rechte lijn – gebogen lijn – schuine lijn – gebroken lijn



3. Plaats zoveel mogelijk punten in het kader. Je krijgt 1 minuut de tijd.  
*Let op: punten zijn geen bollen!*

**Persoonlijk antwoord**

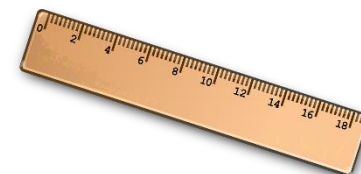







## Lijnstukken

1. Weet jij nog wat een lijnstuk is? Teken er een paar en toon het aan je leerkracht.

**Persoonlijk antwoord – een lijnstuk stopt in 2 punten!**

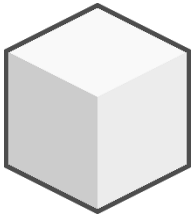
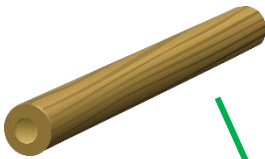


2. Teken telkens een lijnstuk met de gevraagde lengte.

<b>Een lijnstuk van 7 centimeter</b>	
<b>Een lijnstuk van 12 centimeter</b>	
<b>Een lijnstuk van 4 centimeter</b>	

## Ruimtefiguren

1. Verbind de voorwerpen met de juiste eigenschappen.



Dit voorwerp is vlak. Je kan er mee schuiven.

Dit voorwerp is gebogen. Je kan er mee rollen.

Dit voorwerp is vlak én gebogen. Je kan er mee schuiven én rollen.

## Gelijkvormigheid

1. Welke figuren zijn gelijkvormig? Geef ze eenzelfde kleur.

