



Dag 4

1.4 Die huise in die straat is genommer van 460 tot 489.



a) Voltooi die tabel hieronder deur die ontbrekende getalle in te vul.

460	461	462	463	464	465	466	467	468	469
470	471	472	473	474	475	476	477	478	479
480	481	482	483	484	485	486	487	488	489

b) Skryf die getalnaam van 479

vierhonderd nege-en-sewentig

c) Skryf die getal wat tussen 479 en 481 kom > 480

d) Skryf die volgende getalle in dalende orde.

475 462 481 467 477 488

488, 481, 477, 475, 467, 462

e) Skryf die 5de getal na 466 > 471

f) Rond die volgende getalle tot die naaste 10 af.

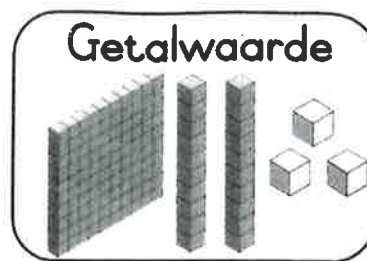
471 > 470

465 > 470

g) Watter veelvoud van 10 kom voor 460? 450



Aktiwiteit 1.5  
Plekwaarde



a) Omkring die plekwaarde van die onderstreepte syfer.

6 <u>4</u>		1 <u>2</u> 7			<u>5</u>		9 <u>2</u>				
H	T	E	H	T	E	H	T	E	H	T	E

b) Skryf die getalwaarde van die onderstreepte syfer.

1 <u>3</u> → 3	1 <u>4</u> 2 → 40	3 <u>9</u> → 9	1 <u>1</u> 5 → 100
----------------	-------------------	----------------	--------------------

c) Ontbind die getalle in honderde, tiene en ene.

25 = 20 + 5	76 = 70 + 6
113 = 100 + 10 + 3	109 = 100 + 9
134 = 100 + 30 + 4	140 = 100 + 40

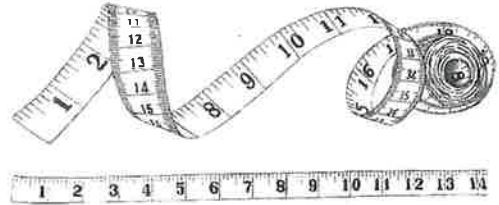
d) Plekwaarde dui die plek aan en  
getalwaarde dui die waarde van 'n getal aan.

e) Skryf 'n getalsin:



$$200 + 30 + 6 = 236$$

# Meting

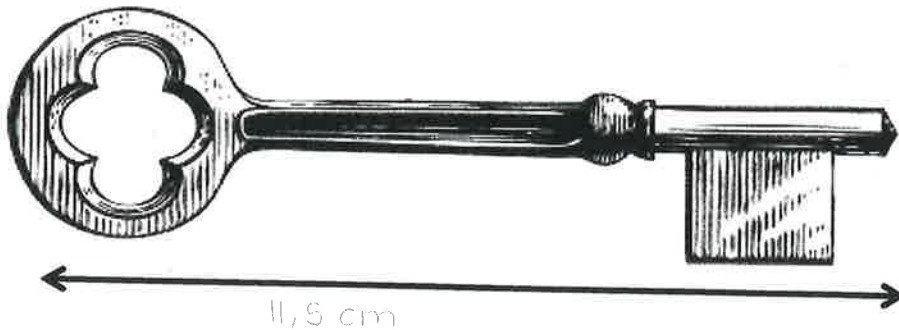
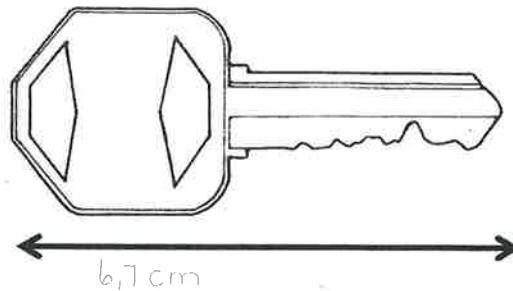
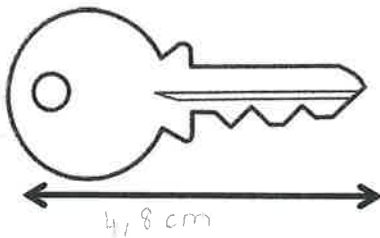


## 4.1 Meting - Lengte:

Gebruik jou liniaal om jou te help om hierdie probleem op te los. Me Jacobs het drie sleutels soos hieronder aangetoon.

- Hoeveel cm is die langste sleutel? 11,5 cm
- Hoeveel cm is die kortste sleutel? 4,8 cm
- Wat is die verskil tussen die kortste en die langste sleutel?

$$\underline{11,5\text{ cm} - 4,8\text{ cm} = 6,7\text{ cm}}$$



d) Watter maateenheid is die beste om die lengte van 'n tandeborsel mee te meet? Omkring die antwoord:

- i) kg      ii) ml      **iii) cm**      iv) km

e) Watter maateenheid is die beste om die afstand tussen twee dorpe te meet? Omkring die antwoord:

- i) kg      ii) ml      iii) cm      **iv) km**