



Almal moet nou hulle eie Kitsrekenboekies by hulle hê. Dus gaan ek net die betrokke oefening(e) gee wat jy dan moet voltooi.

Lekker werk!!!!!!

Voltooi volgende oefening:

Kitsrekenboekie: **Bladsy 30 nommer 44 (1 + 2)**

Nadat jy dit voltooi het, gaan jy na jou antwoorde in die middel van die boekie en merk jou Kitsreken.

Memorandum: Kyk by antwoorde in middel van boekie **p. 30 nr. 44 (1 + 2)**

WISKUNDE-AKTIWITEIT

Hier is 'n paar baie oulike video's waarna jy kan kyk. Dit sal jou baie help om hierdie nuwe konsep, 3D-voorwerpe, beter te verstaan. Jy kan gedurende die week weer terugkom en na hierdie video's kom kyk as jy iewers vasval met die werk.

Lekker kyk en geniet dit!!!!!!

<https://youtu.be/6uJ9j5R5Oac>

<https://youtu.be/fdWcFJOXyGA>

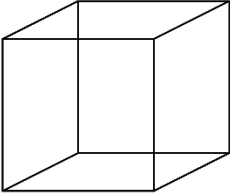
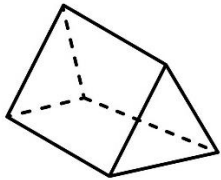
<https://youtu.be/fdWcFJOXyGA>

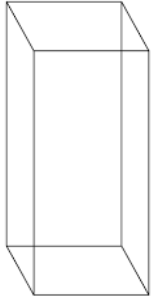
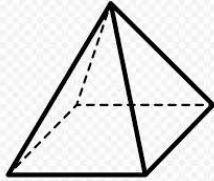
https://youtu.be/LIDe_HuN7ZA

3-D vorms

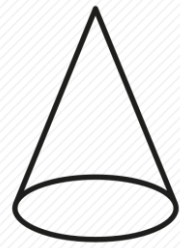
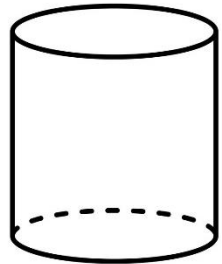
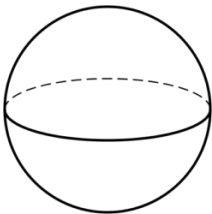
- 3-D voorwerpe is 3-dimensioneel
- Figure met hoogte, breedte EN diepte is 3-dimensioneel.
- Jy kry 3-dimensionele figure met plat oppervlaktes of 'n geboë oppervlakte.

Die volgende figure het plat oppervlaktes:

FIGUUR	NAAM	VLAKKE	HOEKE	RANDTE
	KUBUS (Al die sye is ewe lank)	6	8	12
	DRIEHOEKIGE PRISMA (Soos 'n driehoek, net 3-dimensioneel)	5	6	9

	REGHOEKIGE PRISMA (Soos 'n reghoek, net 3-dimensioneel)	6	8	12
	PIRAMIEDE (Vierkantige basis, met 4 driehoeke)	5	5	8

Die volgende figure het geboë oppervlaktes:

FIGUUR	NAAM	VLAKKE	HOEKE	RANDTE
	KEGEL	2	1	1
	SILINDER	3	0	2
	SFEER	1	0	0

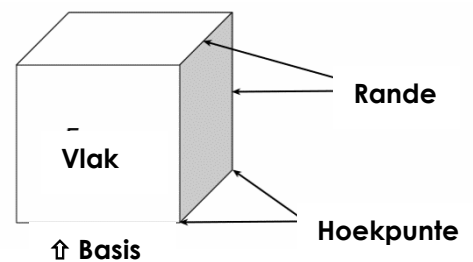
Eienskappe van 3D voorwerpe

Wat is die verskil tussen 2-dimensioneel en 3-dimensioneel?

2D: Vorms wat twee afmetings het, nl. Lengte en Breedte

3D: Voorwerpe wat drie afmetings het, nl. Lengte, Breedte en Hoogte.

Wat is 'n basis, vlak, rand en hoekpunt?



Basis: Die basis van 'n voorwerp is die onderste deel daarvan.

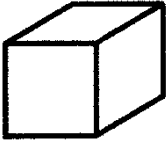
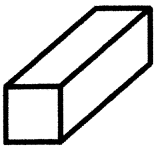
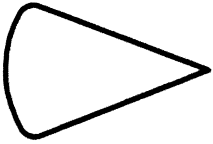
Rande: Die rand van 'n voorwerp is die plek waar twee vlakke van die voorwerp ontmoet. 'n Rand kan reguit of geboë (krom) wees.

Hoekpunte: 'n Hoekpunt van 'n veelvlak is waar twee of meer vlakke of rande ontmoet. Die hoekpunt van 'n keël word die toppunt genoem.

Wat is die verskil tussen 'n piramide en 'n prisma?

'n Piramide: 'n 3D voorwerp wat 'n veelhoek as basis het waarvan al die ander vlakke driehoeke is.

'n Prisma: 'n 3D voorwerp met twee identiese, parallelle vlakke wat veelhoeke is.

3D Voorwerp	Naam van die Voorwerp	Aantal vlakke	Aantal rande	Aantal hoekpunte
				
				
				
				
				

Eienskappe van 3D voorwerpe

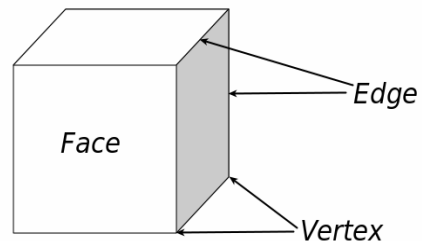
Memorandum

Wat is die verskil tussen 2-dimensioneel en 3-dimensioneel?

2D: Vorms wat twee afmetings het, nl. Lengte en Breedte

3D: Voorwerpe wat drie afmetings het, nl. Lengte, Breedte en Hoogte.

Wat is 'n basis, vlak, rand en hoekpunt?



Basis: Die basis van 'n voorwerp is die onderste deel daarvan.

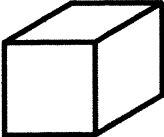
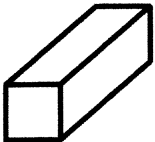
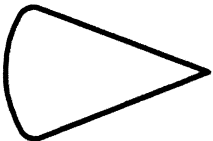
Rande: Die rand van 'n voorwerp is die plek waar twee vlakke van die voorwerp ontmoet. 'n Rand kan reguit of geboë (krom) wees.

Hoekpunte: 'n Hoekpunt van 'n veelvlak is waar twee of meer vlakke of rande ontmoet. Die hoekpunt van 'n keël word die toppunt genoem.

Wat is die verskil tussen 'n piramide en 'n prisma?

'n Piramide: 'n 3D voorwerp wat 'n veelhoek as basis het waarvan al die ander vlakke driehoeke is.

'n Prisma: 'n 3D voorwerp met twee identiese, parallelle vlakke wat veelhoeke is.

3D Voorwerp	Naam van die Voorwerp	Aantal vlakke	Aantal rande	Aantal hoekpunte
	Kubus	6	12	8
	Reghoekige prisma (ook genoem kuboïed)	6	12	8
	Driehoekige prisma	5	9	6
	Keël	2	1	1 (genoem toppunt)
	Silinder	3	2	0