

# FICHE 1

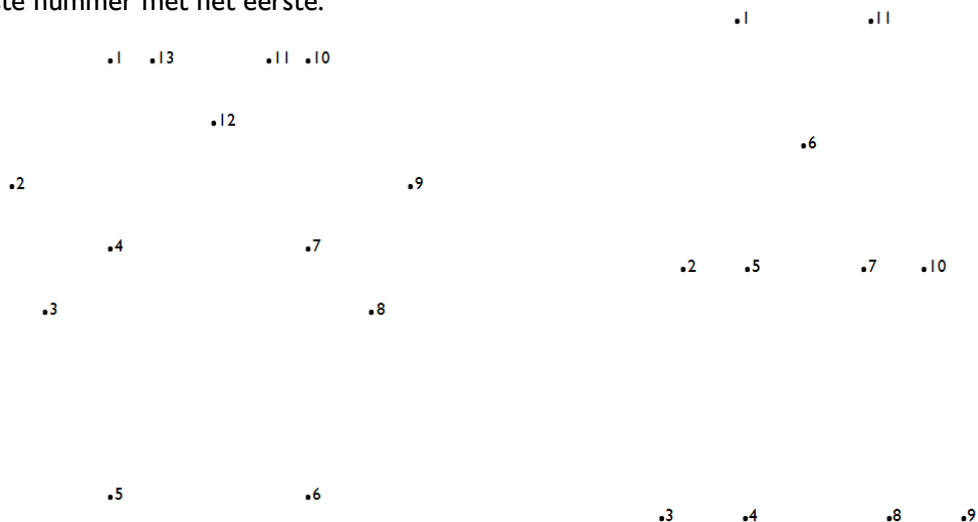
## KLEERMAKER | VAK E1

### JE HEBT NODIG:

- Lintmeter
- Potlood en gom

### > PATROONTEKENEN

Teken onderstaand patroon door de nummers te verbinden in de juiste volgorde. Verbind ook het laatste nummer met het eerste.



### > BROEK OPMETEN

Voor de maat van een **broek** meet je de volgende lengtes:

1. Meet de lengte van 1 been. Begin op de grond en meet tot de heupen.
2. Meet de omtrek van de heupen.
3. Meet de omtrek van de kuiten (het dikste deel van je onderbeen).

Voor de maat van een **T-shirt** meet je de volgende lengtes:

1. De lengte van 1 arm. Meet van de pols tot boven op de schouder.
2. Meet de omtrek van de bovenarm, het dikste deel.
3. Meet de lengte op de rug tussen beide schouders.

### > VUL IN BIJ BEZOEK VAN KLANTEN

<b>Broek</b> Beenlengte: ..... cm Omtrek heupen: ..... cm Omtrek kuiten: ..... cm	<b>T-shirt</b> Armlengte: ..... cm Omtrek bovenarm: ..... cm Lengte tussen schouders: ..... cm
<b>Broek</b> Beenlengte: ..... cm Omtrek heupen: ..... cm Omtrek kuiten: ..... cm	<b>T-shirt</b> Armlengte: ..... cm Omtrek bovenarm: ..... cm Lengte tussen schouders: ..... cm

1. Maak je handen nat met water.

2. Doe zeep op je handen.

3. Wrijf je handpalmen tegen elkaar.

4. Wrijf met je linkerhand over de bovenkant van je rechterhand en omgekeerd

5. Wrijf je handen tegen elkaar met gekruiste vingers.

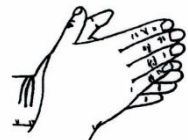
6. Wrijf met de achterkant van je vingers tegen je handpalm.

7. Was nu je duim (deze wordt vaak vergeten).

8. Maak cirkels met je vingertoppen in je handpalm.

9. Spoel nu je handen met water.

10. Droog nu je handen af.

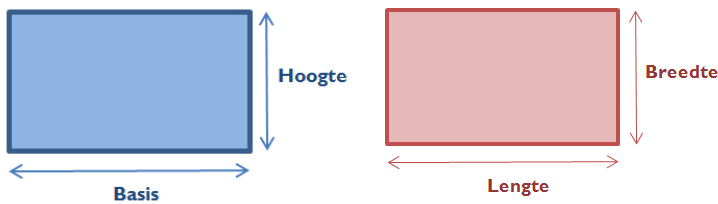


**>> NU ZIJN JE HANDEN PROPER! 😊**

## JE HEBT NODIG:

- Meetlat (1m)
- Krijt
- Polood en gom

## WAT JE MOET WETEN



- De lange zijde van een rechthoek is de **basis** of **lengte**.
- De korte zijde van een rechthoek is de **hoogte** of **breedte**.
- Om de **oppervlakte** te berekenen berekenen we **de basis x de hoogte**.

Voorbeeld:



$$\begin{aligned} \text{Basis/lengte} &= 3 \text{ meter} \\ \text{Hoogte/breedte} &= 2 \text{ meter} \\ \text{Oppervlakte} &= \text{basis} \times \text{hoogte} \\ &= 3 \text{ m} \times 2 \text{ m} = 6 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

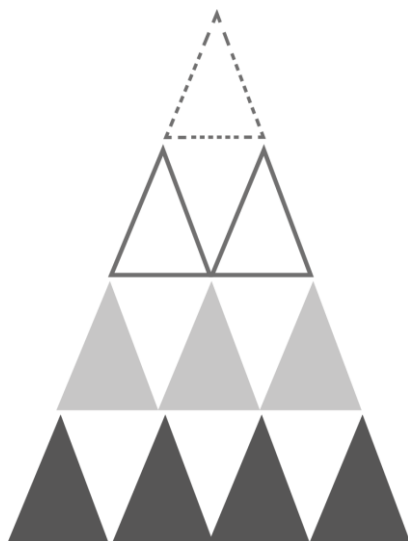
## HOE DE OPPERVLAKTE BEREKENEN VAN EEN GRONDGEBIED?

1. Meet **de korte zijde** van de Europese zone. Deze is ..... meter.
2. Bereken **de lange zijde** van de Europese zone. Deze is ..... meter.
3. Bereken de **oppervlakte** van de Europese zone: ..... X ..... = ..... m<sup>2</sup>
4. Bereken **de korte zijde** van de Congolese zone. Deze is ..... meter.
5. Bereken **de lange zijde** van de Congolese zone. Deze is ..... meter.
6. Bereken **de oppervlakte** van de Congolese zone: ..... X ..... = .....m<sup>2</sup>

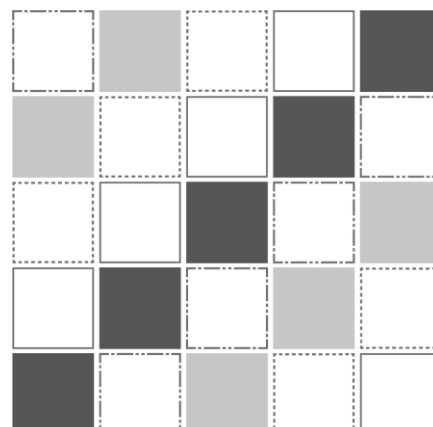
Als ingenieur ga je regelmatig naar de werkmannen/vrouwen toe en geef je hen de juiste informatie en plannen. Lees eerst deze pagina en start dan met het geven van de instructies.

1. Je gaat naar de bouwwakker(s) in de Congolese zone in vak C4. Zij bouwen een nieuw huis. Ze hebben geen plan gekregen. Je geeft hen onderstaand plan. Zeg hen dat ze het plan zo nauwkeurig mogelijk moeten nabouwen. Kijk toe of ze dit goed genoeg doen en geef regelmatig opmerkingen hoe dat het beter zou kunnen. Je bent een zeer strenge opdrachtgever!
2. Hierna ga je naar de schrijnwerkers in C1. Dit zijn personen die meubels, trappen en vloeren op maat maken. Vandaag werken zij aan een vloer van 1 meter op 1 meter. Ze tekenen hiervoor met krijt of papiertape de maat van de vloer op de grond. Daarna vullen ze het vierkant op met gekleurde tegels. Zeg hen dat ze nooit dezelfde kleur tegels naast elkaar mogen leggen. Dezelfde kleur tegels mogen elkaar WEL schuin raken, maar NIET horizontaal of verticaal. Hieronder een voorbeeld. Maar laat de schrijnwerker eerst zelf zoeken naar oplossingen.

## KAARTHUIS



## VLOER OP MAAT



## Advocaat

Een advocaat is een raadsman of raadvrouw bij een rechtszaak. Hij of zij verdedigt de partij die hem of haar heeft ingehuurd.

## Dokter

Een dokter is iemand die zieke mensen beter probeert te maken. Het is een lange en moeilijke studie.

## Architect

Een architect ontwerpt gebouwen. Een architect weet alles over verschillende bouwmaterialen en tekent plannen.

## Landmeter

Een landmeter meet grondgebieden op. Hij moet goed kunnen rekenen.

## Ingenieur

Een ingenieur lost problemen op door er op een wetenschappelijke manier naar te kijken. Dit kunnen technische, natuurwetenschappelijke, technologische of organisatorische problemen zijn.

## Leerkracht lager onderwijs

Leerkrachten lager onderwijs geven les in verschillende wijken in de stad. In de Congolese wijk werken Congolese leerkrachten.

## Verpleger

Een verpleger staat in voor het verzorgen van zieke mensen. De dokter zegt steeds wat de verpleger moet doen.

## Bouwvakker

Een bouwvakker bouwt huizen. Hij kent verschillende materialen en technieken. Dit is fysiek zwaar werk aangezien bouwvakkers veel moeten tillen en vaak buiten werken.

## Tuinman

Een tuinman weet alles over planten en bloemen en kan tuinen onderhouden.

## Kleermaker

Een kleermaker maakt kledij op maat. Hij kan patroontekenen en kent allerlei naaitechnieken.

**Spiderman****16**

---

**Pirates of the Caribbean****16**

---

**Buurtpolitie: De Tunnel****16**

---

**F.C. de Kampioenen****12**

---

**Bumba****AL**

---

**Nijntje****AL**

---

**Dora****AL**

Hieronder zien jullie de voornaamste steden uit het koloniale tijdperk. Het is de bedoeling dat de leerlingen de juiste namen invullen op de blinde kaart op fiche 7B. Als leerkracht geef je de student(en) één minuut de tijd om deze pagina te bestuderen. Ze mogen tijdens deze minuut niks opschrijven. Hierna geef je ze een potlood en mogen ze het invulblad invullen. Als het niet lukt, geef ze nogmaals één minuut om deze pagina opnieuw te bestuderen.







**FICHE 7B**

INVULKAART LEERLINGEN | VAK C3

