LESMATERIAAL

LESPLAN VOOR DE LEERKRACHT

Architectuur in kaart

Klas 1 | 45 min | Ari | Ari-app



Meet met Ari afbeeldingen en modellen van beroemde bouwwerken. Gebruik je meetgegevens om de oppervlakte, omtrek en inhoud te berekenen en ontdek hoe je grote vormen in kleinere delen kunt opdelen.

Bekijk de les online
lessen.ozobot-benelux.nl/les/architectuur-meten

Gratis lesmateriaal van Ozobot Benelux · versie van 21 oktober 2026 · Print de werkkaarten op 100% (werkelijke grootte).

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voor de leerkracht

Klas 1 · 45 min · Wiskunde

Leerdoelen

Na deze les kunnen de leerlingen:

1. De leerling meet vlakke afbeeldingen van bouwwerken met de Distance-app van Ari.
2. De leerling bouwt ruimtelijke modellen van bouwwerken en berekent de totale oppervlakte en inhoud ervan.
3. De leerling berekent de oppervlakte en omtrek van vlakke afbeeldingen van bouwwerken.

SLO-leerdoelen

1.1 Verkennen van de mogelijkheden om problemen op te lossen met een computer.

5.1 Opdelen van een eenvoudige taak in deeltaken.

Video's en presentatie

Ozobot Ari-lessen: de Distance-app
lessen.ozobot-benelux.nl/v/693-1

Voorbereiding

Benodigdheden

- ✓ Pen of potlood
- ✓ Plakband
- ✓ Schaar
- ✓ Tablet/computer
- ✓ Uitknipfiguren van bouwwerken

Materialen voor de docent

- ✓ Introductieafbeelding bij Architectuur in kaart
- ✓ Antwoordblad 1 t/m 8 – bij de werkkaarten van deze les

Materialen voor de leerlingen

- ✓ 1 Ari per groep
- ✓ 1 werkkaart per leerling
- ✓ 1 pen of potlood per leerling
- ✓ 1 set grote uitknipfiguren per groep
- ✓ 1 schaar per groep
- ✓ 1 rol plakband per groep

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Tips voor de docent

De Distance-app gebruikt de looptijdsensor. Deze zendt licht uit en berekent de afstand tot een voorwerp door te meten hoelang het duurt voordat het licht terugkeert naar de sensor. Let op het volgende:

- Meetnauwkeurigheid: ± 7 mm per ongeveer 19 cm gemeten afstand.
- Beste meetbereik: tot ongeveer 1 meter.
- Het detectiegebied van de sensor is kegelvormig. De diameter wordt groter naarmate een voorwerp verder weg staat. Kleine voorwerpen worden niet goed gedetecteerd en gemeten als ze verder van de voorkant van de robot staan.

Bekijk de video om te leren hoe je de Distance-app en de looptijdsensor gebruikt. Deze video begeleidt leerlingen niet stap voor stap door deze specifieke les.

Voorkennis

Kennis van de begrippen oppervlakte, omtrek, totale oppervlakte en inhoud bij vlakke en ruimtelijke figuren, en bekendheid met voorbeelden van architectuur.

Lesverloop

1 Voorbereiding

Maak voor elke groep een kopie van de werkkaarten en de aanvullende pagina's.

Begrippen

Architectuur – de kunst of het vak van het ontwerpen en bouwen van gebouwen

Totale oppervlakte – de oppervlakte van alle vlakken aan de buitenkant van een voorwerp samen

Inhoud – de hoeveelheid ruimte die een voorwerp inneemt

Volg de instructies op de werkkaart of bekijk de demonstratie van je docent.

2 Introductie

Laat de klas de vier afbeeldingen van bouwwerken zien. Vraag de leerlingen eerst of ze een van de bouwwerken herkennen.

Benoem samen de bouwwerken: het Colosseum, Chichén Itzá, de Chinese Muur en de Taj Mahal. Stel daarna de volgende vraag aan de klas: 'Wat kunnen we aan elk van deze bouwwerken meten om de totale oppervlakte en omtrek te bepalen?'

Bespreek hoe je de bouwwerken kunt opdelen in kleinere, beter meetbare delen. Bespreek vervolgens hoe je de oppervlakten van de afzonderlijke delen optelt. Dat kan zonder correctie alleen als de delen elkaar niet overlappen; overlappende stukken tel je maar één keer mee. Voor de totale omtrek tel je alleen de lengtes van de buitenranden op, niet die van de gedeelde randen tussen de delen.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Herhaal de onderstaande formules voor het berekenen van de oppervlakte en omtrek van rechthoeken en driehoeken.

Rechthoeken – *lengte x breedte en 2 x (lengte + breedte)*

Driehoeken – *1⁄2 x basis x hoogte en basis + zijde$_2$ + zijde$_3$*

Herhaal de onderstaande formules voor het berekenen van de totale oppervlakte en inhoud van een cilinder en de inhoud van een prisma met een trapezium als grondvlak.

Cilinder – *2 x π x straal(hoogte + straal) en π x straal^2 x hoogte*

Prisma met een trapezium als grondvlak – *1⁄2 x (korte basis + lange basis) x hoogte x lengte*

Laat zien hoe je de ruimtelijke figuren uit het aanvullende materiaal bij de werkkaart langs de buitenrand uitknipt en langs de rode stippellijnen vouwt.

Laat na het bouwen van de ruimtelijke figuren zien hoe je met de Distance-app van Ari de maten meet die nodig zijn om de totale oppervlakte en inhoud van de figuren te berekenen. Na de demonstratie van de docent knipt, bouwt en meet elke groep de eigen figuren.

3 Activiteit 1 – De vlakke afbeeldingen meten en ermee rekenen Activiteit 1

Activiteit 1 – De vlakke afbeeldingen meten en ermee rekenen.

Verdeel de leerlingen in groepen van 3–4 en geef elke groep één Ari-robot, het aanvullende materiaal, een schaar en plakband.

Laat de leerlingen aan de hand van de demonstratie en de voorbeeldtekeningen de maten van de afgebeelde bouwwerken meten die ze nodig hebben voor hun berekeningen.

De tekening van het Colosseum is opgedeeld in twee delen die de leerlingen meten en waarvoor ze berekeningen uitvoeren. Voor de totale oppervlakte tellen de leerlingen de oppervlakten van deel A en deel B op, waarbij ze overlappende stukken maar één keer meetellen. Voor de totale omtrek tellen ze alleen de lengtes van de buitenranden op; gedeelde randen tussen de delen tellen niet mee.

De tekening van de Chinese Muur is opgedeeld in twee soorten delen die de leerlingen meten en waarvoor ze berekeningen uitvoeren. Voor de totale oppervlakte tellen de leerlingen de oppervlakten van de delen A en B op, waarbij ze overlappende stukken maar één keer meetellen. Voor de totale omtrek tellen ze alleen de lengtes van de buitenranden op; gedeelde randen tussen de delen tellen niet mee.

De tekening van Chichén Itzá bestaat uit één deel dat de leerlingen meten en waarvoor ze berekeningen uitvoeren.

4 Activiteit 2 – Totale oppervlakte en inhoud van ruimtelijke modellen berekenen Activiteit 2

Activiteit 2 – Totale oppervlakte en inhoud van ruimtelijke modellen berekenen

Herhaal de formules die worden gebruikt om de totale oppervlakte en inhoud van een cilinder en een prisma met een trapezium als grondvlak te berekenen.

Elke groep knipt de figuren uit het verstrekte aanvullende materiaal langs de buitenrand uit en vouwt ze langs de rode stippellijnen. Daarmee bouwt de groep de ruimtelijke modellen van het Colosseum en Chichén Itzá.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

De leerlingen meten aan hun gebouwde modellen de maten die nodig zijn om de totale oppervlakte en inhoud van het Colosseum en de inhoud van Chichén Itzá te berekenen.

Elke groep gebruikt de gemeten waarden voor de berekeningen en noteert de resultaten op de werkkaart.

5 Afsluitkaart

Gebruik de volgende vragen om leerlingen te laten terugblikken en met elkaar in gesprek te laten gaan. Loop rond terwijl de leerlingen eerst hun antwoorden op de afsluitkaart schrijven en die daarna met een medeleerling delen:

1. Welke soorten ruimtelijke figuren kun je gebruiken om de Chinese Muur na te bouwen?
2. Wat is het verschil tussen het berekenen van de totale oppervlakte van een ruimtelijk voorwerp en het berekenen van de oppervlakte van een vlakke figuur?

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Voor de leerlingen

Architectuur in kaart

Meet en bouw bijzondere bouwwerken

Je meet afbeeldingen en modellen van bijzondere bouwwerken met Ari. Daarna bereken je oppervlakte, omtrek en inhoud.

Je hebt nodig

- ✓ Ari
- ✓ werkkaart
- ✓ pen of potlood
- ✓ uitknipfiguren
- ✓ schaar
- ✓ plakband

Zo ga je te werk

1 Bekijk de bouwwerken

Bekijk de afbeeldingen van het Colosseum, Chichén Itzá, de Chinese Muur en de Taj Mahal. Bedenk wat je kunt meten.

2 Meet de vlakke afbeeldingen

Meet met Ari en de Distance-app de maten van de tekeningen die in de voorbeelden op je werkkaart worden gebruikt. Noteer de maten op je werkkaart.

3 Bereken de maten

Bereken de oppervlakte en omtrek van de delen op de werkkaart. Tel de oppervlakten van de delen op voor de totale oppervlakte. Tel voor de totale omtrek alleen de lengtes langs de buitenrand op. Gedeelde randen tellen niet mee. Let op: de som van de omtrekken van de losse delen is niet de buitenomtrek van het bouwwerk. Gedeelde randen tellen dan dubbel mee.

4 Bouw de modellen

Bouw de modellen van het Colosseum en Chichén Itzá. Volg de aanwijzingen op je werkkaart.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

5 Meet de modellen

Meet met Ari en de Distance-app de maten van je modellen die in de voorbeelden op je werkkaart worden gebruikt. Noteer de maten op je werkkaart.

6 Bereken de uitkomsten

Bereken de totale oppervlakte en inhoud van het model van het Colosseum. Bereken de inhoud van het model van Chichén Itzá. Schrijf je uitkomsten op je werkkaart.

7 Deel je antwoorden

Beantwoord de vragen bij de afsluiting. Bespreek je antwoorden daarna met een klasgenoot.

Tips

- Houd Ari voor het voorwerp dat je wilt meten.
- Metingen kunnen iets afwijken. Vergelijk je metingen met die van je groep.

Tot slot

Welke ruimtelijke figuren kun je gebruiken om de Chinese Muur na te bouwen? Wat is het verschil tussen de totale oppervlakte van een ruimtelijk voorwerp en de oppervlakte van een vlakke figuur?

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

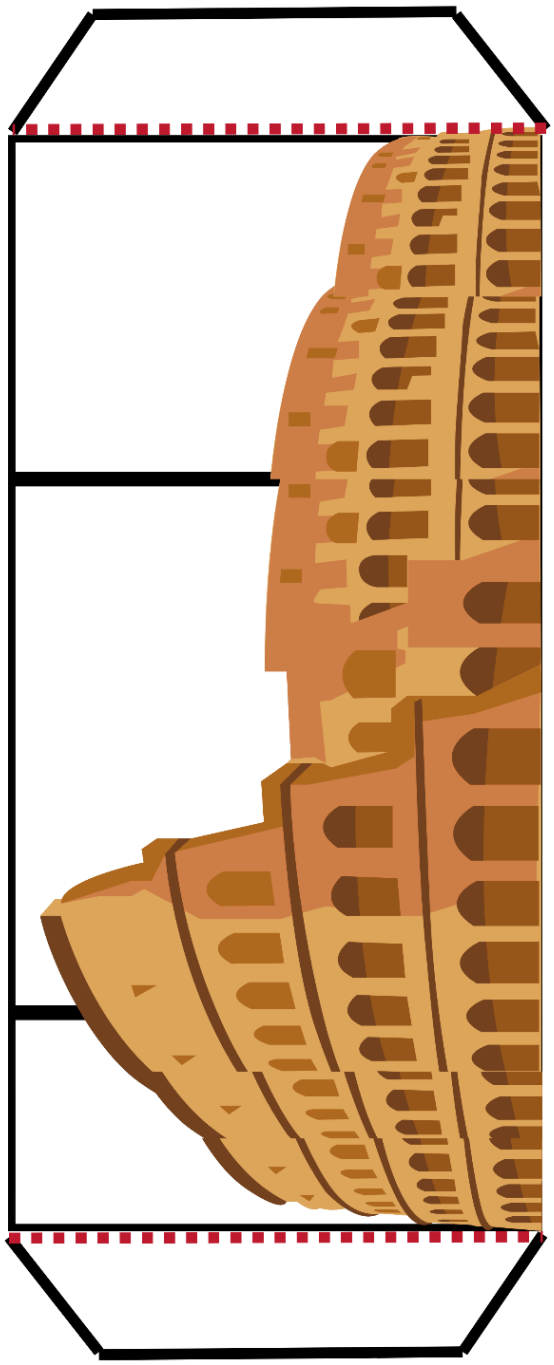
Antwoordblad

Naam:_____

Datum:_____

Extra materialen

Knip langs de buitenrand en vouw langs de rode stippellijn.



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

Werkkaart

Naam:_____

Datum:_____

Begrippen

Architectuur - de kunst van het ontwerpen en bouwen van gebouwen **Totale oppervlakte -** de som van de oppervlakten van alle vlakken van een voorwerp

Inhoud - de ruimte die een voorwerp inneemt

Activiteit 1

Gebruik de extra materialen en tekeningen. Noteer meetwaarden op tienden van cm; dat is geen garantie voor de meetnauwkeurigheid. Bereken oppervlakte, omtrek, totale oppervlakte en volume. Rond alleen einduitkomsten af op hele cm, cm^2 of cm^3. Bereken totalen met onafgeronde tussenuitkomsten. Alle uitkomsten zijn benaderingen.
Deze bouwwerken zijn ingewikkeld. Tel de oppervlakten van de delen op voor de totale oppervlakte. Tel voor de totale omtrek alleen de lengtes langs de buitenrand op. Gedeelde randen tellen niet mee.
De delen van elk bouwwerk hebben een letter, zodat je ze herkent. Meet voor elk deel alle maten die je nodig hebt.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

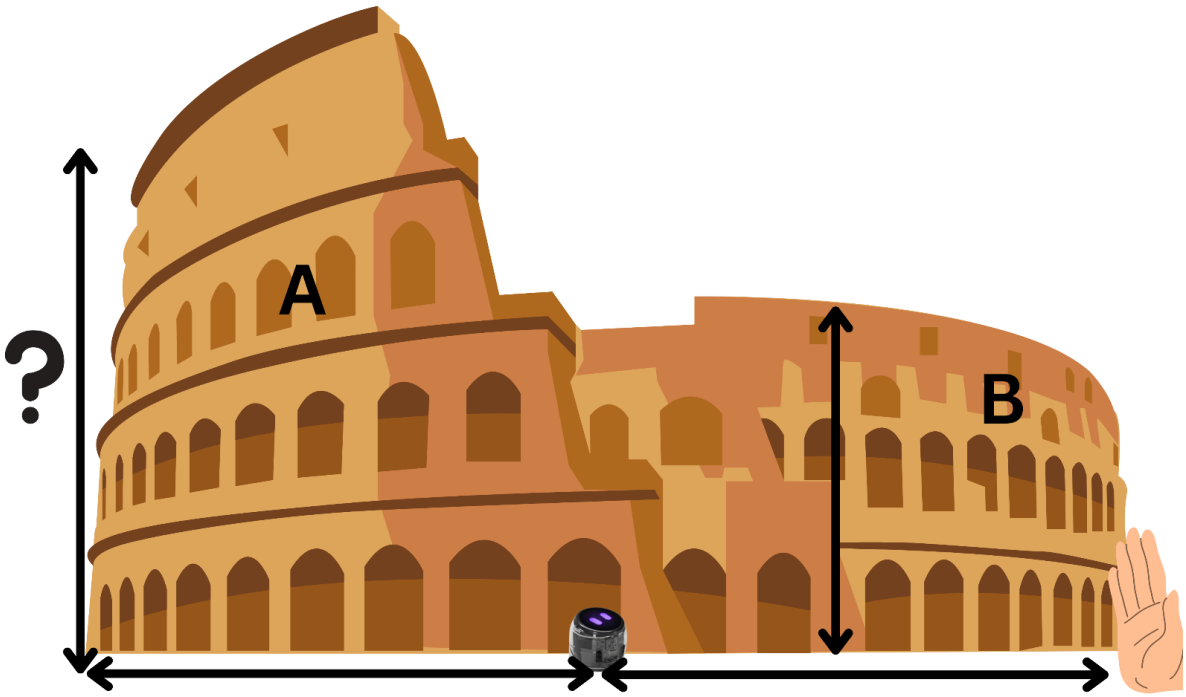
Architectuur in kaart

Werkkaart

Naam:_____

Datum:_____

1 *Colosseum*



Deel A	**Deel B**
Lengte:	Lengte:
Breedte:	Breedte:
Oppervlakte = lengte x breedte	*Oppervlakte = lengte x breedte*
Omtrek = 2(lengte + breedte)	*Omtrek = 2(lengte + breedte)*
Totale oppervlakte = oppervlakte deel A + oppervlakte deel B	
Som van omtrekken = omtrek deel A + omtrek deel B *Niet de buitenomtrek.*	

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

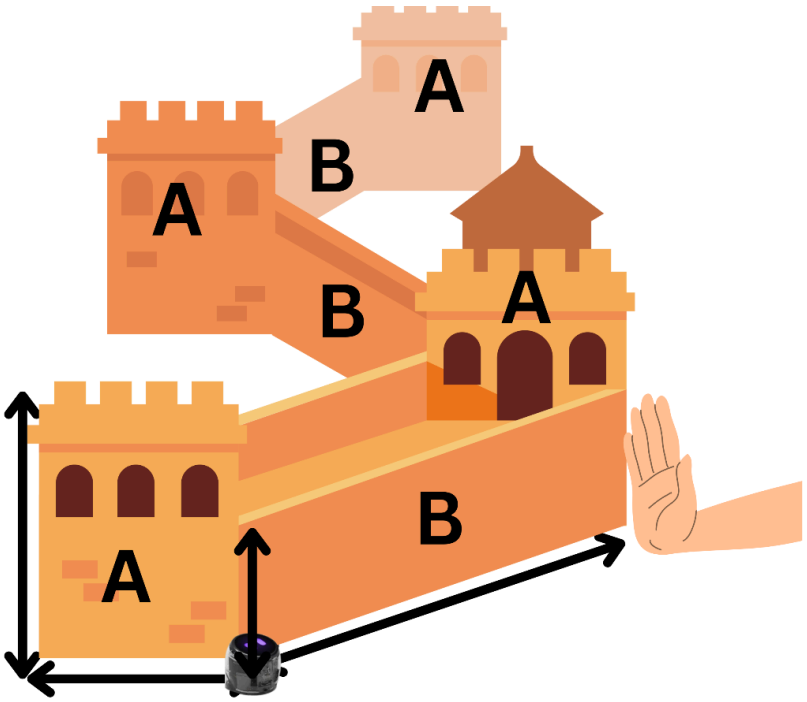
Architectuur in kaart

Werkkaart

Naam:_____

Datum:_____

2 *Chinese Muur*



Deel A	**Deel B**
Lengte:	Lengte:
Breedte:	Breedte:
Oppervlakte = lengte x breedte	*Oppervlakte = lengte x breedte*
Omtrek = 2(lengte + breedte)	*Omtrek = 2(lengte + breedte)*
Totale oppervlakte = oppervlakte deel A x 4 + oppervlakte deel B x 3	
Som van omtrekken = omtrek deel A x 4 + omtrek deel B x 3 *Niet de buitenomtrek.*	

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

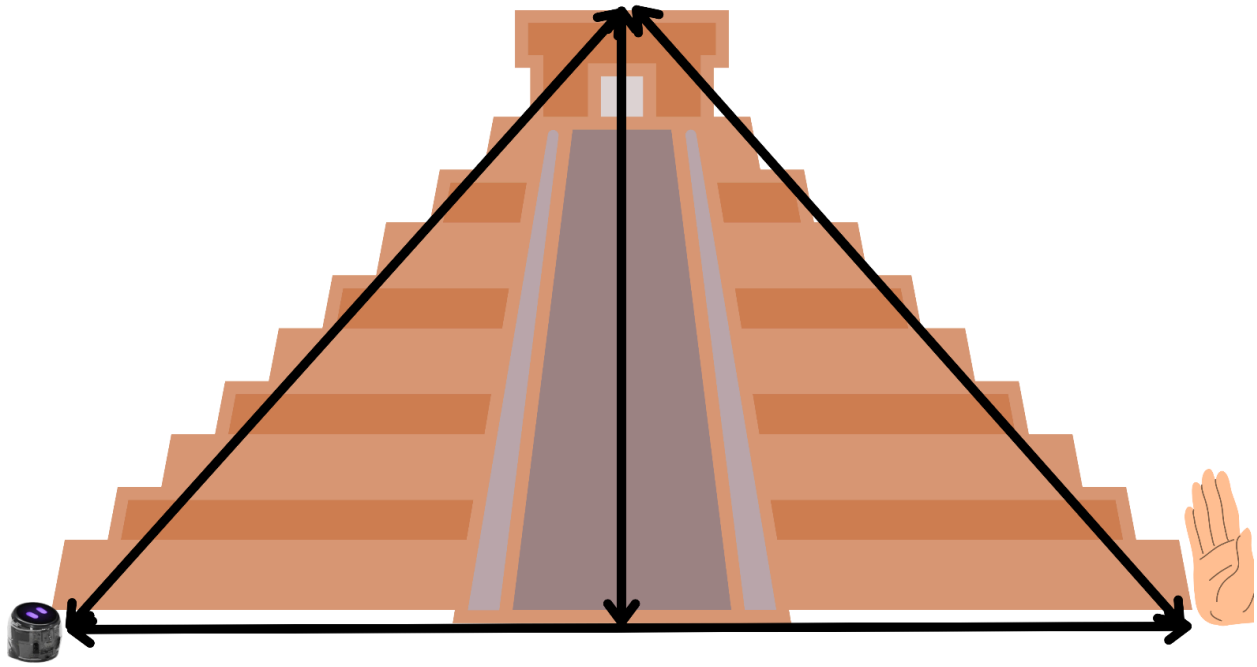
Architectuur in kaart

Werkkaart

Naam:_____

Datum:_____

3 *Chichén Itzá*



Basis:

Hoogte:

Zijde 2:

Zijde 3:

Oppervlakte = ½ basis x hoogte

Omtrek = basis + zijde 2 + zijde 3

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

Werkkaart

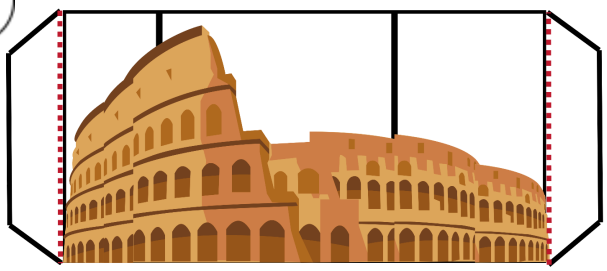
Naam:_____

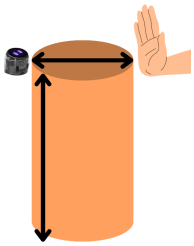
Datum:_____

Activiteit 2

Vouw de knipmodellen van het Colosseum en Chichén Itzá langs de rode stippellijnen om de ruimtelijke modellen te maken.

1



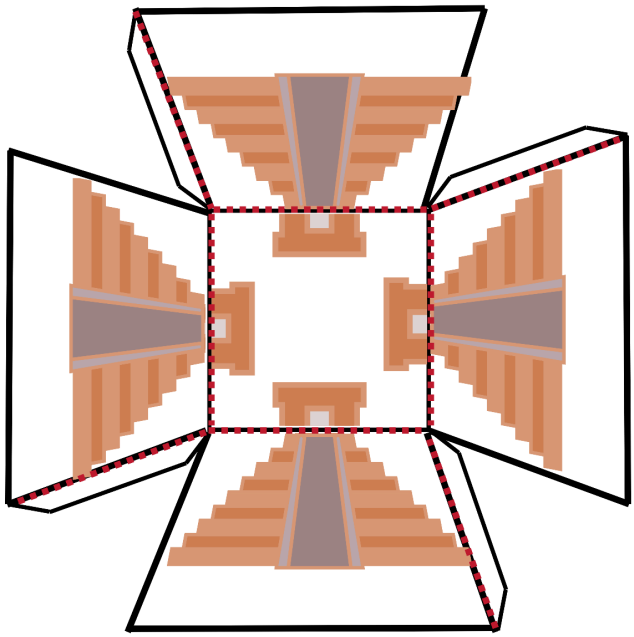


Straal: (diameter / 2) _____

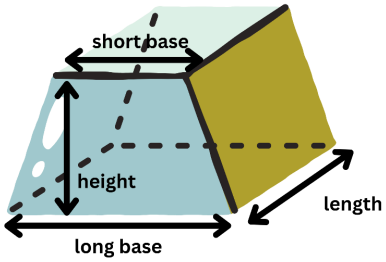
Hoogte:_____

Totale oppervlakte = 2 x π x straal(hoogte + straal)

Volume = π x straal² x hoogte



2



Korte basis: _____

Lange basis: _____

Hoogte: _____

Lengte: _____

Inhoud = ½ (korte basis + lange basis) x hoogte x lengte

_____

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

Werkkaart

Naam:_____

Datum:_____

Afsluitkaart

Beantwoord de volgende vragen.

1. Welke ruimtelijke vormen kun je gebruiken om de Chinese Muur na te bouwen?

2. Hoe verschilt het berekenen van de totale oppervlakte van een ruimtelijk voorwerp van het berekenen van de oppervlakte van een vlakke figuur?

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

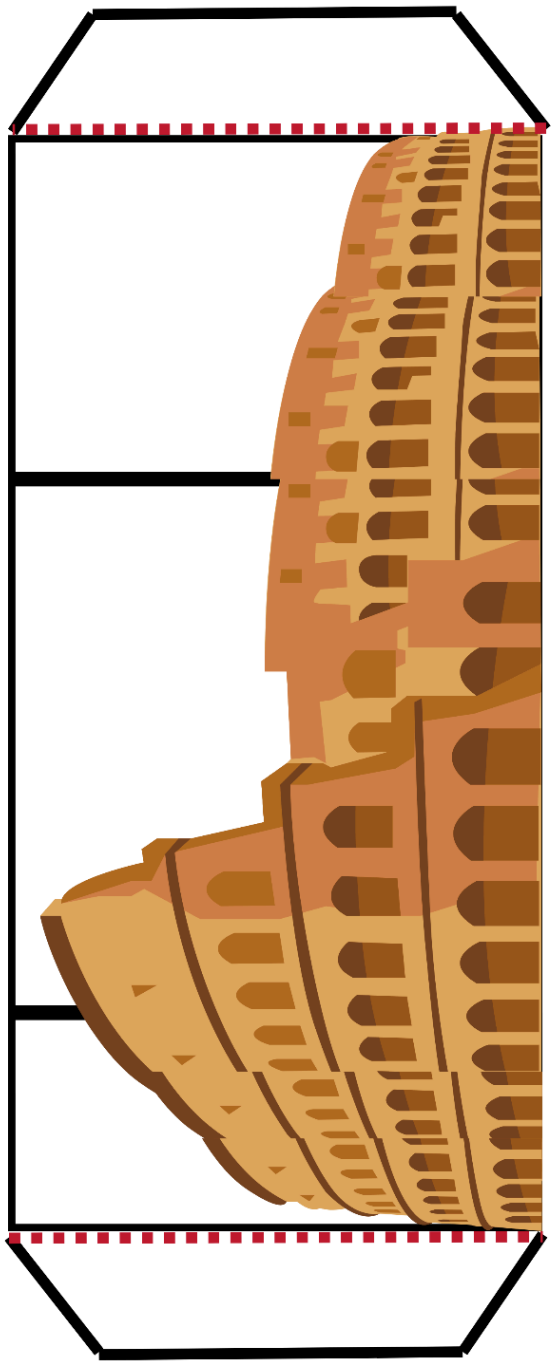
Werkkaart

Naam:_____

Datum:_____

Extra materialen

Knip langs de buitenrand en vouw langs de rode stippellijn.



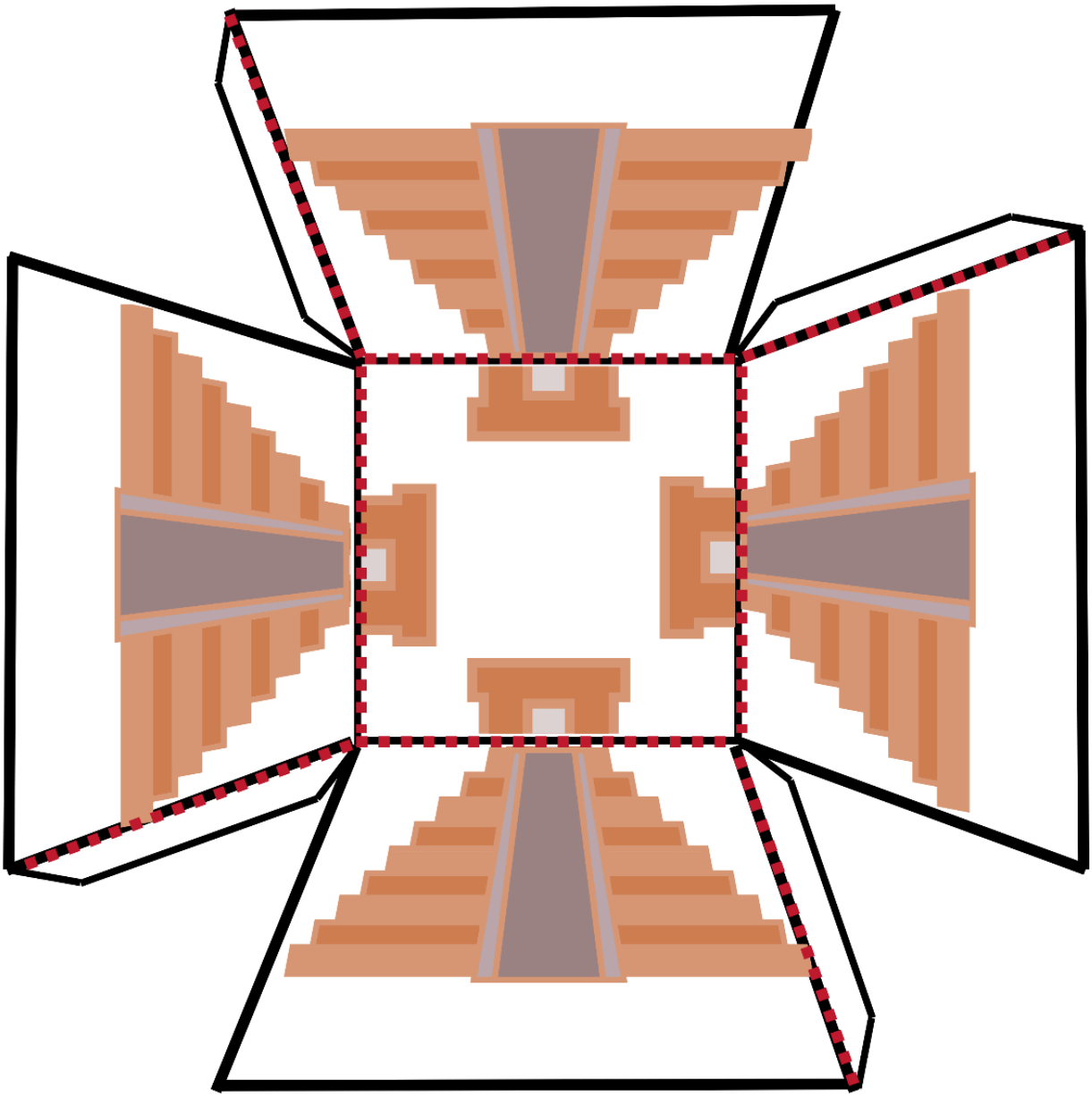
Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

Werkkaart

Naam:_____

Datum:_____



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

Antwoordblad

Naam:_____

Datum:_____

Begrippen

Architectuur - de kunst van het ontwerpen en bouwen van gebouwen **Totale oppervlakte -** de som van de oppervlakten van alle vlakken van een voorwerp

Inhoud - de ruimte die een voorwerp inneemt

Activiteit 1

Gebruik de extra materialen en tekeningen. Noteer meetwaarden op tienden van cm; dat is geen garantie voor de meetnauwkeurigheid. Bereken oppervlakte, omtrek, totale oppervlakte en volume. Rond alleen einduitkomsten af op hele cm, cm^2 of cm^3. Bereken totalen met onafgeronde tussenuitkomsten. Alle uitkomsten zijn benaderingen.
Deze bouwwerken zijn ingewikkeld. Tel de oppervlakten van de delen op voor de totale oppervlakte. Tel voor de totale omtrek alleen de lengtes langs de buitenrand op. Gedeelde randen tellen niet mee.
De delen van elk bouwwerk hebben een letter, zodat je ze herkent. Meet voor elk deel alle maten die je nodig hebt.

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

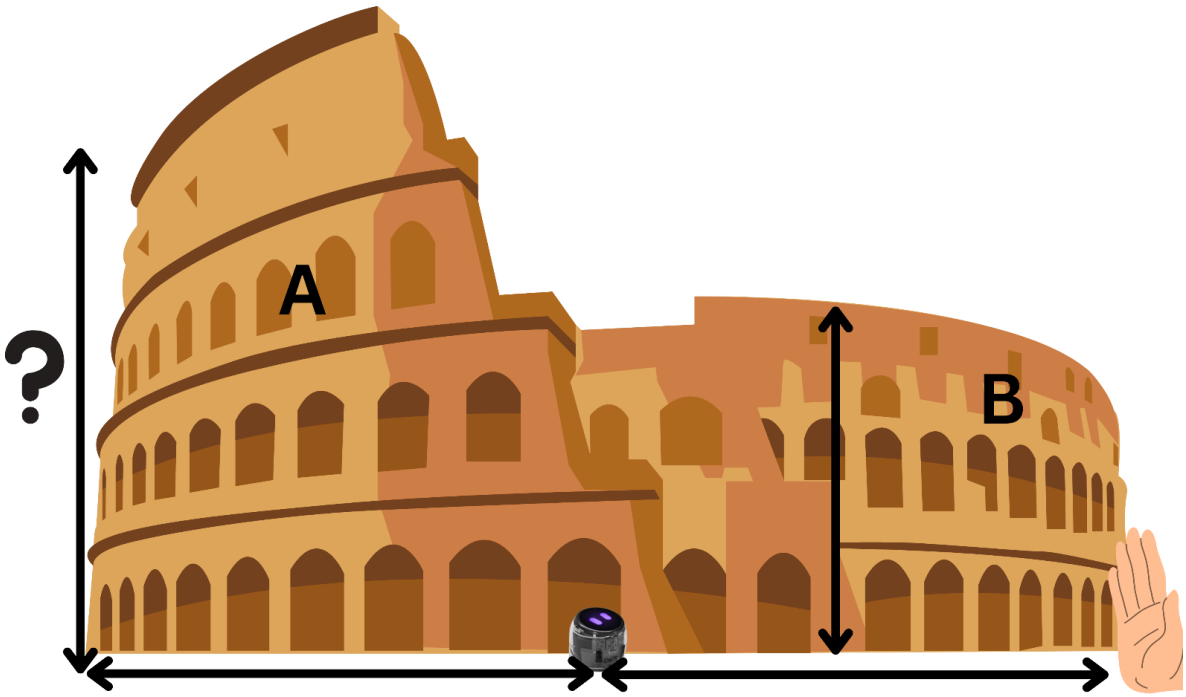
Architectuur in kaart

Antwoordblad

Naam:_____

Datum:_____

1 *Colosseum*



Deel A	Deel B
Lengte: 5,1 cm	Lengte: 3,3 cm
Breedte: 5,6 cm	Breedte: 4,8 cm
Oppervlakte = lengte x breedte ≈ 29 cm²	*Oppervlakte = lengte x breedte* ≈ 16 cm²
Omtrek = 2(lengte + breedte) ≈ 21 cm	*Omtrek = 2(lengte + breedte)* ≈ 16 cm
Totale oppervlakte = oppervlakte deel A + oppervlakte deel B 5,1 x 5,6 + 3,3 x 4,8 ≈ 44 cm²	
Tel de omtrek van A en B op, niet de buitenomtrek. 37,6 cm − 2 x totale lengte gedeelde randen	

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

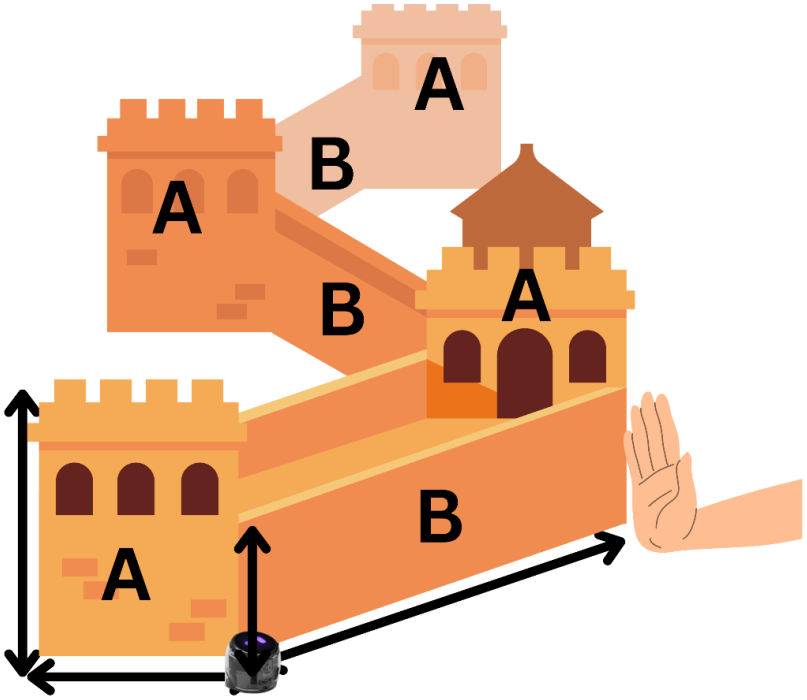
Antwoordblad

Naam:_____

Datum:_____

2

Chinese Muur



Deel A	Deel B
Lengte: 2,0 cm	Lengte: 4,3 cm
Breedte: 3,8 cm	Breedte: 1,0 cm
Oppervlakte = lengte x breedte ≈ 8 cm²	*Oppervlakte = lengte x breedte* ≈ 4 cm²
Omtrek = 2(lengte + breedte) ≈ 12 cm	*Omtrek = 2(lengte + breedte)* ≈ 11 cm
Totale oppervlakte = oppervlakte deel A x 4 + oppervlakte deel B x 3 2,0 x 3,8 x 4 + 4,3 x 1,0 x 3 ≈ 43 cm²	
Som van omtrekken = omtrek A x 4 + omtrek B x 3 78,2 cm − 2 x totale lengte gedeelde randen	

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

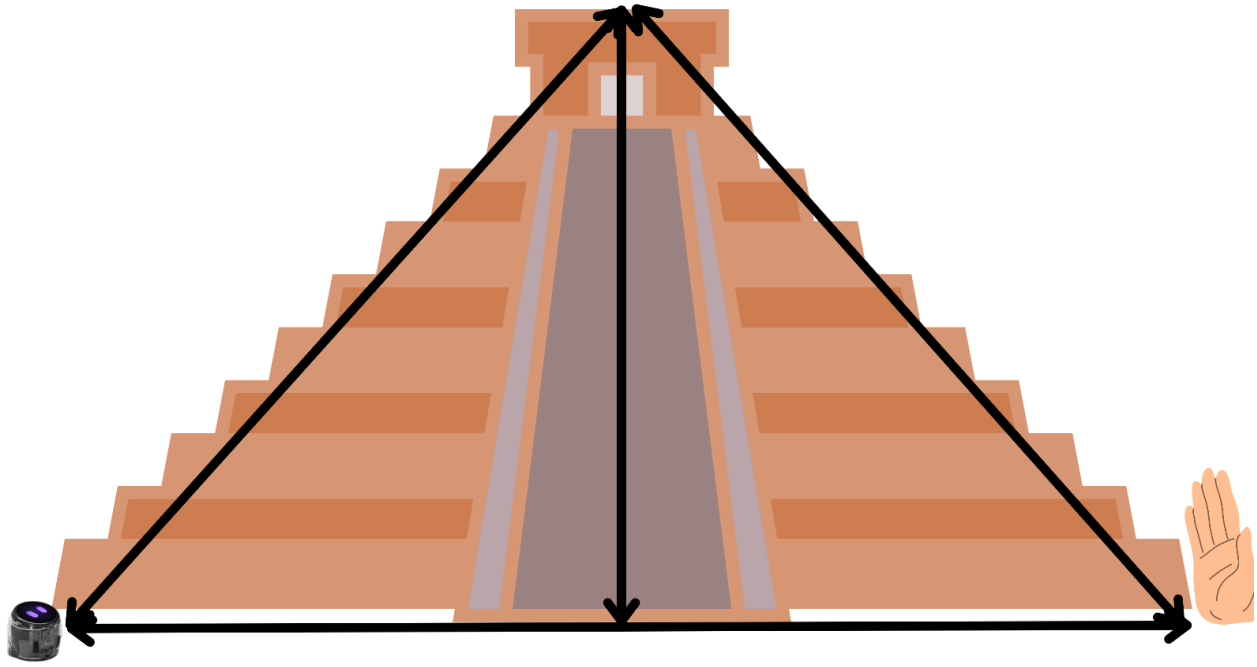
Antwoordblad

Naam:_____

Datum:_____

3

Chichén Itzá



Basis: 4,8 cm

Hoogte: 6,1 cm

Zijde 2: 6,4 cm

Zijde 3: 6,1 cm

Oppervlakte = ½ basis x hoogte
½ x 4,8 x 6,1 ≈ 15 cm²

Omtrek = basis + zijde 2 + zijde 3
4,8 + 6,4 + 6,1 ≈ 17 cm

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

Antwoordblad

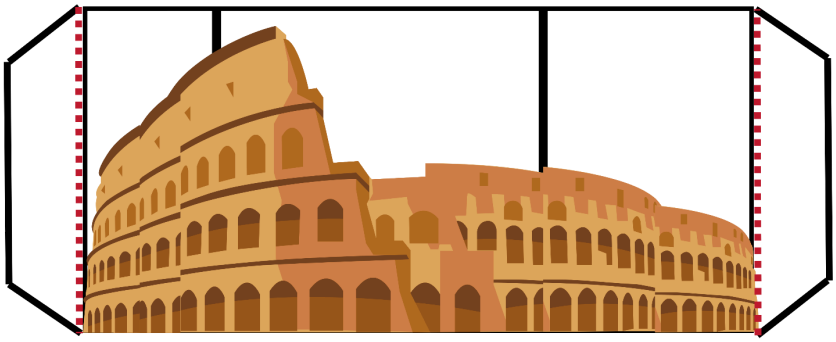
Naam:_____

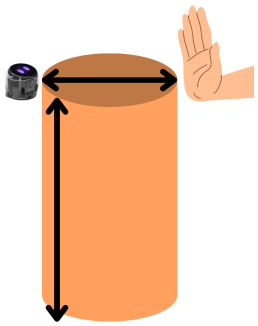
Datum:_____

Activiteit 2

Vouw de knipmodellen van het Colosseum en Chichén Itzá langs de rode stippellijnen om de ruimtelijke modellen te maken.

1





Straal: (diameter / 2) 4,3 cm / 2

Hoogte: 5,1 cm

Totale oppervlakte = 2 x π x straal(hoogte + straal)
2 x 3,14 x 2,15(5,1 + 2,15) ≈ 98 cm^2

Inhoud = π x straal² x hoogte
3,14 x $2,15^2$ x 5,1 ≈ 74 cm^3

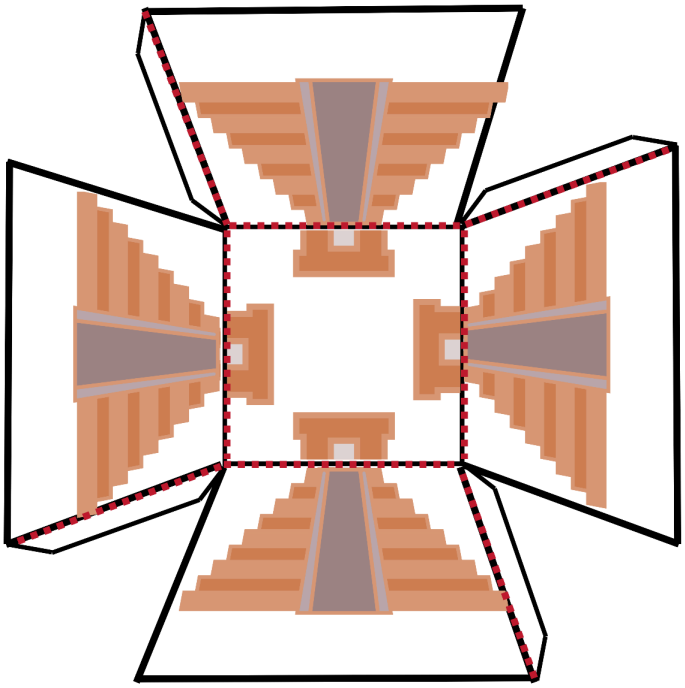
Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

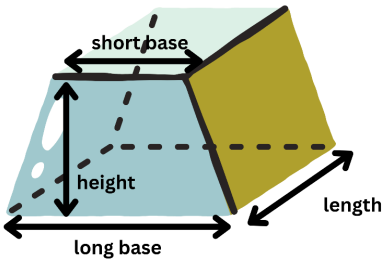
Antwoordblad

Naam:_____

Datum:_____



2



Korte basis: 4,3 cm

Lange basis: 7,1 cm

Hoogte: 5,1 cm

Lengte: 7,6 cm

Inhoud = ½ (korte basis + lange basis) x hoogte x lengte
½ (4,3 + 7,1) x 5,1 x 7,6 ≈ 221 cm^3

Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

Antwoordblad

Naam:_____

Datum:_____

Afsluitkaart

Beantwoord de volgende vragen.

1. Welke ruimtelijke vormen kun je gebruiken om de Chinese Muur na te bouwen?
   Je kunt balken van verschillende afmetingen gebruiken. Door ze te verbinden, maak je de torens en de muur.

2. Hoe verschilt het berekenen van de totale oppervlakte van een ruimtelijk voorwerp van het berekenen van de oppervlakte van een vlakke figuur?
   Bij een ruimtelijke vorm meet je meerdere vlakken. Je gebruikt verschillende lengtes en hoogtes om de totale oppervlakte te berekenen. Een vlakke figuur heeft geen diepte. Die hoef je dus niet te meten of mee te rekenen.

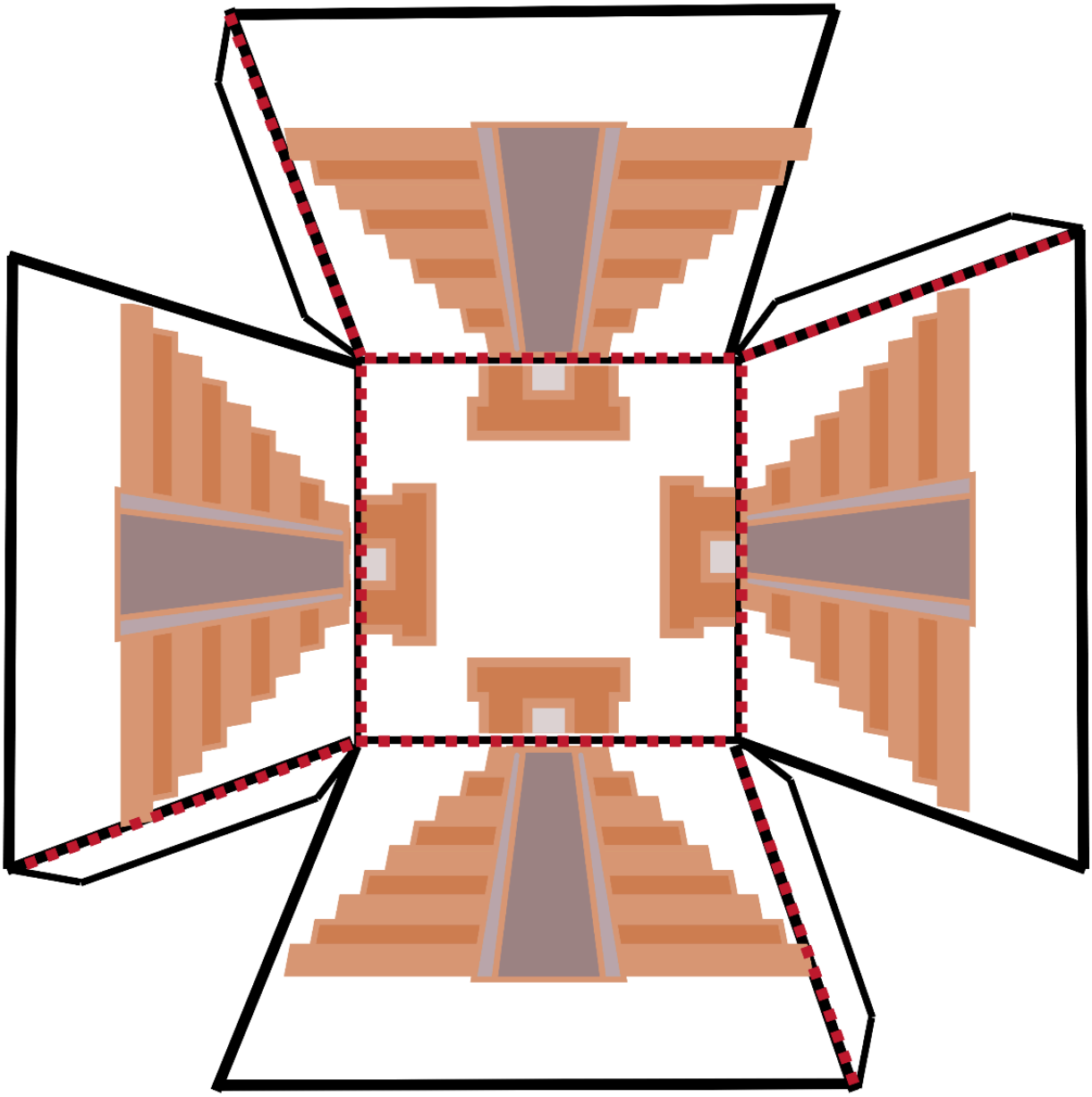
Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.

Architectuur in kaart

Antwoordblad

Naam:_____

Datum:_____



Ozobot-Benelux is onderdeel van TJM Supplies B.V. © 2026. Alle rechten voorbehouden. Ozobot is een merk van Ozo EDU, Inc. Niets uit deze uitgave mag worden gekopieerd en/of verspreid zonder toestemming van de uitgever.