

1 Rekenen

- Schattingen van veelvoorkomende maten: lengte van een stap, grootte van een mens, ...
- Omrekenen van allerlei soorten eenheden: km naar m naar mm, l naar dm^3 , cm^2 naar hm^2 enz.
- Omzetten van minuten, seconden naar uren, dagen en omgekeerd (bv. 1,5 dag is $24+12$ uur, 1,3 minuten is $1 \text{ min } 0,3 \times 60 = 18 \text{ sec}$)
- Parate kennis: aantal dagen in week, maand, jaar, aantal weken in jaar, enz.
- Wetenschappelijke notatie voor grote en kleine getallen
- Gemiddelde
- Procenten: alle mogelijke procentberekeningen, ook met btw, ook herhaaldelijk. (Zie ook bij exponentiële verbanden)

2 “Vebanden”

- Kunnen werken met formules:
 - Bij een gegeven formule en waarde(n) de formule toepassen.
 - wortels, machten, kwadraten, lineair, variabele in de noemer, exponentieel
 - Formules kunnen gegeven zijn met letters of met woorden
 - Er kunnen meerdere variabelen in voorkomen
 - In de formules kunnen breuken voorkomen, je mag je antwoord echter altijd als decimaal getal geven.
- Zelf formule opschrijven bij een lineair, evenredig of omgekeerd evenredig verband
- Periodieke verbanden herkennen en de periodiciteit kunnen gebruiken.
- Vergelijkingen oplossen:
 - ‘Inklemmen’ (gericht uitproberen, gedocumenteerd), mag altijd.
 - met de ‘balansmethode’ mag, maar hoeft niet
 - aflezen uit grafiek mag alleen als dat expliciet toegestaan is
- Grafieken aflezen en interpreteren
- Grafieken tekenen bij een gegeven formule
- Afronden: geldbedragen altijd op 2 decimalen (cent), anders kijken in de opgave.
- Exponentiële verbanden: groeifactor omzetten naar percentage en omgekeerd.

3 Meetkunde

- aanzichten en zichtlijnen
- schaal
- symmetrie: lijnsymmetrie en draaisymmetrie
- koershoek aflezen en tekenen op kaart
- Hoogtelijnen en doorsnede
- sinus, cosinus en tangens, zowel heen als terug, hellingshoek, gelijkvormige driehoeken
- Pythagoras
- Omtrek, oppervlakte en inhoud van veelvoorkomende vormen. (Zie ook het formuleblad achterin de examenbundel, dat je ook op het examen krijgt.)
- Coördinaten in de ruimte: (x, y, z) aflezen en opstellen