

Studiemetode 'Leer & onderrig'! Bestudeer die hele lewe lank!

1 GOD se jongste boodskap die Law-Giver Manifest

1GOD 1GELOOF 1Kerk Heelbewaarders



U studeer of onderrig nie net hierdie gids nie, maar ook 'n verskeidenheid ander.

Studiemetode is 'Leer & onderrig'. Leer en onderrig gebruik studie-onderwerpe

+ Woordvonds om leer en onderrig te vergemaklik. Studie-onderwerpe is gebaseer op die 'Law-Giver Manifest' en huidige maatskaplike geregtigheidskwesties. Leer en onderrig word lewenslank voortgesit.



## Studie-advies

As u nie net hierdie gids studeer of onderrig nie, maar ook 'n verskeidenheid ander. **As u 'n goed geskryfde stuk vind *Plagiaat* dele wat u benodig en hieroor uitbrei ( *is van toepassing op skoliere en opvoeders* ) .**

*Hardloop:* speltoets en grammatikakontrole.

*Voeg by:* kleur, beeld en klank was nodig. Bewyslees, indien nodig, maak veranderinge. Maak u werk '*Kopieregvry*' & publiseer dan.



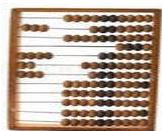
Leer & Onderrig gebruik studie-onderwerpe + Woordvonds om leer en onderrig te vergemaklik. **Bv Opstel ( 700 woorde) , Uitgebreide opstel ( 1400 woorde) , Toespraak ( 3 minute) , Voorlegging ( 7 minute) , Groepbespreking ( 7 minute) , Veldtog, plakkaat.**

## STUDIE - VIGS: Gids

Add-Table ~ Onderrig vir volwassenes ~ Assessering ~ Idees

~ Magie ~ Wiskundige simbole ~ Metings ~ Gebruik van getalle ~ Plagiaat

~ Skryf ~





## BYVOEG - TAFEL

Studie-hulp

1 GOD se jongste boodskap die Law-Giver Manifest

1GOD 1GELOOF 1Kerk Heelbewaarders

Die toevoegingstabel bevat 400 toevoegings. Gaan van links na regs in enige ry, of van bo na onder in enige kolom, elke nuwe nommer is nog 1 (+)

as die vorige nommer ( *opvolger* ). Opvolgers is 'n **Volgorde** van getalle bv 0 , 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , ... Skakervakies is dubbelsyfers, bv **2 + 2 = 4**

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	5				
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
19	20	21	22	23	24	25	26	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	8	9	10					
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21						
22	23	24	25	26	27	28	29	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	11							
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21							
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31							
32	33	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	15	16	17	18	19	20	21							
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31							
32	33	34	35	36	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	18	19	20	21							
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31							
32	33	34	35	36	37	38	39	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40								

O ( *zero* ) is nie ingesluit nie; die toevoeging van O ( *zero* ) tot enige getal lei tot dieselfde getal. Kies 'n nommer ( *syfer* ) op die boonste horisontale lyn; [voeg by ( + )] met 'n getal heel links in die vertikale lyn. Beweeg regs op hierdie vertikale lyn totdat die betrokke horisontale lyn bereik word. Bv  $3 + 5 = 8$  *Nota:*  $3 + 5$  het dieselfde resultaat as  $5 + 3 = 8$  Byvoegings kan omgeruil word, die resultaat is dieselfde.

+ Plus + Plus



**Begin** met jouself voorstel. Vra dan die volwasse leerders om hulself voor te stel.

**Deel** sommige van jouself (*humor, ervarings, gevoelens, self*) wees eerlik, outentiek en openbaar.

**Bid** met u volwasse leerders: **Geleerde-gebed**

**Maak** seker dat hul eerste ervarings met die vak of klas so positief as moontlik is.

**Vertel** leer om belangstellings, bekommernisse en waardes van volwassenes te leer.

**Selektief** beklemtoon en hanteer die menslike perspektief van wat geleer word, met toepassings op die persoonlike daaglikse lewens van volwasse leerders, waar moontlik.

**Gebruik** behoeftebepalingstegnieke om die gevoelbehoeftes en werklike behoeftes van die leerders te bepaal met behulp van assessorings wat deur die instrukteur aangebied word, en selfassessorings deur die volwasse leerder.

**Voorsien** geleenthede vir selfgerigte leer waar volwassenes kan deelneem aan die opstel van doelstellings, die keuse van instruksiemetodes, selfevaluering en die ontleding van hul prestasies.

**Maak** die leerdoelstellings so duidelik as moontlik en so toepaslik as moontlik vir die leerders.

**Gee** die rationaal vir opdragte, procedures en instruksiemetodes.

**Wanneer** moontlik, noem of demonstreer die leer wat die gevolg is van leeraktiwiteite.

**Verseker** suksesvolle leer deur onderrigaktiwiteite te beplan wat ooreenstem met die behoeftes en doelstellings van volwassenes.

**Skep** 'n leeromgewing wat georganiseerd en ordelik is.

**Maak** leerderreaksie en aktiewe deelname 'n wesenlike deel van die leerproses.

**Voorsien** gereelde reaksiegeleenthede vir alle volwasse leerders op 'n billike basis.

**Bevorder** leerders se persoonlike beheer oor die konteks van leer deur hulle te betrek by die beplanning en opstel van doelwitte, selfevaluering en bepaling van hul sterke- en swakpunte, en die opneem en ontleding van vordering.

**Gebruik** konsekwente terugvoer aan leerders rakende hul bemeesterung, vordering en verantwoordelikheid in leer.

**Wees** bewus van die behoeftes van volwassenes: hul fisiologiese, veiligheid, liefde en behoort en selfbeeldbehoeftes en nuuskierigheid, gevoel van verwondering en behoefte om te ondersoek.

**Verwyder** of komponente van leersituasies wat lei tot mislukking en vrees verminder.

**Beplan** met die motivering van die leerders in gedagte. Moenie aanvaar dat die inhoud of die onderwyser hul motivering sal behou nie.

**Wanneer** dit is nodig, gebruik konstruktiewe kritiek.

**Stel voor** die onbekende deur die bekende.

**Effektief** gebruik lof en beloning leer.

**Moedig aan &** daag die leerders uit.

**Gebruik** samewerking as 'n instruksietegniek om die samehorigheid in die groep te ontwikkel en te maksimeer.

**Skep** komponente in die leeromgewing wat aan leerders vertel dat hulle aanvaarbare lede van die groep is

**Wanneer** toepaslike, beplan aktiwiteite waarmee volwassenes hul projekte en vaardighede in die openbaar kan deel en openbaar.

**Stel voor** die onbekende deur die bekende.

**Effektief** gebruik lof en beloning leer.

**Moedig aan &** daag die leerders uit.

**Gebruik** samewerking as 'n instruksietegniek om die samehorigheid in die groep te ontwikkel en te maksimeer.

**Skep** komponente in die leeromgewing wat aan leerders vertel dat hulle aanvaarbare lede van die groep is

**Wanneer** toepaslike, beplan aktiwiteite waarmee volwassenes hul projekte en vaardighede in die openbaar kan deel en openbaar.

**Voorsien** verskeidenheid in aanbiedingstyl, metodes van onderrig en leermateriaal.

**Selektief** gebruik onderbrekings, liggaamlike oefening en energie.

**Gebruik** humor liberaal en gereeld.

**Gebruik** voorbeeld, verhale, analogieë en metafore.

**Dankie** volwasse leerders vir bywoning en deelname (*weer ontmoet, gee rooster*).

**Het** tyd om vrae 1 op 1 te beantwoord.

Na die sessie alleen, evaluateer u u prestasie. Maak aantekeninge in u joernaal oor indrukke en kennis opgedoen (*geleer*) van die onderrig van hierdie groep. Tree op u selfevaluering op.





**Assessering :** Is nodig om Teach & Learn bruikbaar en effektief te maak.

### **Skoliere-assessering :**

Geleerde word beoordeel vir begripstake wat in die klas voltooi is.

Wanneer 'n studiemodule voltooi word, kry skoliere opdragte om die begrip te assesseer. Die begripstake word in die klas voltooi.

**Let well! Daar is: ' GEEN Huiswerk ' !!!**

Dit is 'n spanpoging van skoliere en opvoeders. Die opvoeder is daar om te lei.

Geleerde help mekaar om die betrokke studiemodule te verstaan en te begryp.

Begrip word verkry wanneer die geleerde in staat is om ander die studiemodule te leer, sy / haar eie opdrag te kan maak en dit te voltooi.

Daar is twee assessorings: **Slaag** of **Misluk**. Die slaagsyfer is 70% van die begrip. Mislukking en die geleerde moet die studiemodule herhaal totdat dit geslaag is. **Let well!** Slegs die module moet nie die hele jaar herhaal word nie. Daar is geen finale jaar assessoring en / of finale eksamens nie (*nutteloze aktiwiteit*).

Assessering is slegs vir elke module, nie vir opgehopte modules nie. Wanneer 'n skolier alle vasgestelde modules geslaag het om 'n kursus te voltooi, word 'n sertifikaat uitgereik.

### **Opvoeders-assessering :**

Opvoeders word beoordeel vir werksbekwaamheid, toewyding aan 'Leer en leer' & leerlingbegrip.

Voor elke onderrigtermyn moet alle begripsopdragte vir die studiemodule 'suksesvol' voltooi deur die betrokke opvoeder. Die opvoeder moet 'n slaagsyfer van minstens 90% hê. Mislukking, die opvoeder onderrig nie hierdie vak gedurende die kwartaal nie. 'N Beoordeling moet gedoen word indien die persoon geskik is om by die onderwys betrokke te wees.

Die Opvoeder is daar om te lei. Help die geleerde om te verstaan. Gebruik ook die vinniger leerders om stadiger te help. Hou die klas gefokus. Die opvoeder moet weier om te gee 'Huiswerk'!

'N Onderwyser moet in staat wees om 'selfassesseer' hul onderrigprestasie.

'N Klasbegripskoers van 90% plus is aanvaarbaar. Enigiets minder & opvoeder (*Onderwyser*) word verwyder en opgelei.

### **Hooftoepvoeders-assessering :**

'N Begripskoers van 90% plus vir skoolleerlinge is aanvaarbaar. Enigiets minder en skoolhoof-opvoeder word verwyder. Keer terug na onderrig.



## IDEES

1 GOD se jongste boodskap die Law-Giver Manifest

Studie-hulp

1GOD 1GELOOF 1Kerk Heelbewaarders

**Idees** Is die begin van die toekoms.

Idees maak dit moontlik om tred te hou met evolusionêre veranderinge. Idees is die produktiefste van alle intellektuele eiendomsaktiwiteite. **Idees moet bewaar word Kennis-kontinuïteit.**

Moenie dat idees vergeet of verlore gaan nie. Skryf dit neer. Stoor, sorteer, lêer en besoek hulle weer!

Daar word elke dag baie idees uitgedink en vinnig vergeet of verlore gegaan.

Die rede hiervoor is dat dit nie bewaar, opgeneem of neergeskryf is nie. **Die beste is verlore!**

Geheue is onbetroubaar as dit kom by die behoud en koesterung van nuwe idees. Dra 'n notaboek (*Beplanner*) of opnemer saam met jou en bewaar dit as 'n idee ontwikkel. Dien u idees weekliks in!

Hersien u idees. Terwyl u u idees hersien (*elke 4 weke is goed*). Sommige het geen waarde nie en is nie die moeite wert om daaraan te hang nie. Gooi dit weg. Sommige idees blyk nou nuttig of later te wees. Hou dit en liasseer dit: '*Aktief*', of '*Later*'. Neem die 'na hersiening en indiening' *Aktief*'lêer.

Kies 'n idee! Laat hierdie idee nou groei. Dink daaroor . Bind die idee aan verwante idees. Ondersoek, probeer om iets soortgelyk aan of versoenbaar met hierdie idee te vind. Ondersoek alle hoeke en moontlikhede.

As u dink dat u idee gereed is om toegepas te word. Doen so. Probeer om terugvoer te kry, sodat die idee fyn aangepas kan word.

Toekomstige bewys idees deur kennis-kontinuïteit. Verseker kennis-kontinuïteit deur u **Ideas-lêers** op datum te hou.

Verder in u 'Sal' noem waar hulle gevind kan word.

Ondersteun u idees met navorsing. Ondersoek internet, argiewe, biblioteke ... Gebruik in sommige gevalle vraelyste.

Idees-prosedure word gebruik deur voog, individue, komitees, werkgroepes ...

Gebruik 'n CG-beplanner.





## TOWERKUNS - Getalle

1 GOD se jongste boodskap die Law-Giver Manifest

Studie-hulp

1GOD 1GELOOF 1Kerk Heelbewaarders

Die plesier in towerkwadrate is die feit dat die getalle in die vierkant telkens: vertikaal ( *v* ), horisontaal ( *h* ) of skuins ( *d* ) die resultaat is dieselfde.

## Magic squares

Bv Toorvierkante met 9, 16 en 25  
nommers

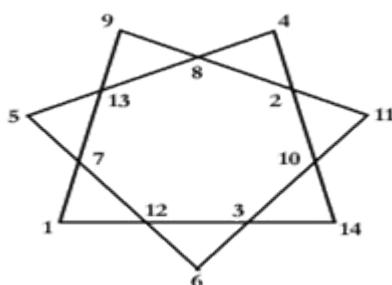
### Magic Squares

v15	v15	v15	d15	v34	v34	v34	v34	d34
8	1	6	h15	16	3	2	13	h34
3	5	7	h15	5	10	11	8	h34
4	9	2	h15	9	6	7	12	h34
			d15	4	15	14	1	h34
						4 corners = 34		d34
v65	v65	v65	v65	v65	d65			
11	24	7	20	3	h65			
4	12	25	8	16	h65			
17	5	13	21	9	h65			
10	18	1	14	22	h65			
23	6	19	2	15	h65			
					4 corners + middle = 65	d65		

## Challenge

Skep 'n Magic Square van 49  
getalle?

## Magic numbers



Die Magic Hepta-gram getalle word by elk van die hoekpunte en kruisings geplaas sodat die 4 getalle op elke lyn 30 tel

## Magic heptagram

## Challenge

Skep 'n 7-puntige Magic Hepta-sonster ?



# Mathematical symbols

Studie-hulp

1 GOD se jongste boodskap die Law-Giver Manifest

1GOD 1GELOOF 1Kerk Heelbewaarders

= resultaat gelyk aan	$\neq$ nie gelyk aan nie	$\equiv$ identities gelyk aan
<b>+ voeg meer as 1 telresultaat by</b>		
<b>- wegneem neem 'n vorige resultaat af</b>		
$\pm$ plus minus	$\mp$ minus of plus	
<b>• of <math>x</math> vermenigvuldig ( <i>eenvoudiger</i>) tel hoeveelhede soortgelyke items</b>		
<b>/ of <math>\div</math> verdeling van 'n vorige resultaat</b>		
... ensovoorts	$\infty$ oneindigheid	
> groter as	< minder as	
$\geq$ gelyk aan of groter as	$\leq$ gelyk aan of minder as	
» baie groter as	« baie minder as	
$\neq$ nie groter as	$\not\equiv$ nie minder as	
% persentasie	$\%$ permil	
$\sim$ is eweredig aan	$\approx$ is ongeveer gelyk aan	
$\Omega$ Omega, som van alle prima faktor veelvoud	$\square$ stem ooreen met $\Delta$ Delta, verskil	
$\pi$ Pi, produk van	$\Sigma$ Sigma, som van	
$\sqrt{\phantom{x}}$ vierkantswortel	{ } draadjies, leë stel	
$\boxed{\phantom{x}}$ vierkantige hakkies	{ } stel van ( <i>spesifiseer</i> )	
( ) hakies	{ ... } & so aan, oneindige stel	
$\therefore$ daarom	$\because$ omdat, sedert	
$\subseteq$ onderafdeling	$\supseteq$ superset	
$\in$ element van	$\notin$ nie element van nie	
$\emptyset$ leë stel	$\cup$ universele stel	
$\int$ integrale	$\oint$ geslote kontoerintegraal	
$\iint$ dubbele integraal	$\iint$ geslote oppervlak integraal	
$\iiint$ drievalige integraal	$\iiint$ geslote volume integraal	





# MY VERSEKER

Studie-hulp

1 GAN Baatstaame

1GOD 1GELOOF 1Kerk Heelbewaarders

- ge **sMaateenhede** is 'n opgedateerde metrieke weergawe ..

**Lengte basis** eenheid: **meter (m)** ~ **Gebiedsbasis** eenheid: **vierkante meter ( $m^2$ )** ~ **3D meter ( $m^3$ )** ~ **Volume basis** eenheid: **liter (l)** ~ **Gewigsbasis** eenheid: **gram (g)**

**Meet voorvoegsels.** Gebruik hoofletters met hoofletters vir positiewe magte.

Voorvoegsel Simbool Krag □ Waarde

Yotta	Y	10 [ 24 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
Zetta	Z	10 [ 21 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
Exa	E	10 [ 18 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
Peta	P	10 [ 15 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
Tera	T	10 [ 12 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
Giga	G	10 [ 9 ]	1.000.000.000
Mega	M	10 [ 6 ]	1.000.000
Myria	My	10 [ 4 ]	10 000
Kilo	K	10 [ 3 ]	1 000
Hekto	H	10 [ 2 ]	100
Deca	D	10 [ 1 ]	10
<b>basis</b>	<b>b</b>	<b>10 [ 0 ]</b>	<b>1</b>
deci	d	10 [ -1 ]	0.1
senti	c	10 [ -2 ]	0,01
milli	m	10 [ -3 ]	0,001
mikro	μ	10 [ -6 ]	0,000,001
nano	n	10 [ -9 ]	0,000,000,001
pico	bl	10 [ -12 ]	0,000,000,000,001
femto	f	10 [ -15 ]	0,000,000,000,000,001
atto	a	10 [ -18 ]	0,000,000,000,000,000,001
zepto	z	10 [ -21 ]	0,000,000,000,000,000,000,001
yocto	y	10 [ -24 ]	0,000,000,000,000,000,000,000,001

**Lengte Basis eenheid:** **meter (m)** kleinletters voorvoegsels is ( $\leq$ ) waardes van basis

□ hakies vertel kragwaarde. Afstand tussen 2 punte. Bv. 0 .. à .. 10 = 10

Voorvoegsel Simbool Krag □ Waarde

1 Yotta	Ym	10 [ 24 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Zetta	Zm	10 [ 21 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Exa	Em	10 [ 18 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Peta	Pm	10 [ 15 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Tera	Tm	10 [ 12 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Giga	Gm	10 [ 9 ]	1.000.000.000
1 Mega	Mm	10 [ 6 ]	1.000.000
1 Myria	Mym	10 [ 4 ]	10 000
1 Kilo	Km	10 [ 3 ]	1 000
1 Hekto	Hm	10 [ 2 ]	100
1 Deca	Dm	10 [ 1 ]	10

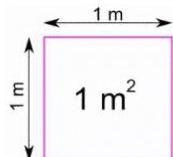
1 meter	m	10 [ 0 ]	1
1 deci	dm	10 [ -1 ]	0.1
1 senti	cm	10 [ -2 ]	0,01
1 milli	mm	10 [ -3 ]	0,001
1 mikro	μm	10 [ -6 ]	0,000,001
1 nano	nm	10 [ -9 ]	0,000,000,001
1 pico	pm	10 [ -12 ]	0,000,000,000,001
1 femto	fm	10 [ -15 ]	0,000,000,000,000,001
1 atto	is	10 [ -18 ]	0,000,000,000,000,000,000,001
1 zepto	zm	10 [ -21 ]	0,000,000,000,000,000,000,000,001
1 yocto	ym	10 [ -24 ]	0,000,000,000,000,000,000,000,000,001

**Vierkante meter (m<sup>2</sup>)** kleinletters voorvoegsels is ( $\leq$ ) waardes van die basiseenheid.

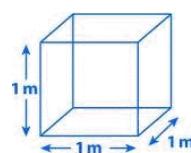
Breedte en breedte van 'n gebied vermenigvuldig. Bv.  $10 \cdot 10 = 100 \text{ m}^2$

Voorvoegsel Simbool Krag □ Waarde

1 Yotta	$\text{Ym}^2 \cdot 10^{[24]}$	1.000.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Zetta	$\text{Zm}^2 \cdot 10^{[21]}$	1.000.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Exa	$\text{Em}^2 \cdot 10^{[18]}$	1.000.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Peta	$\text{Pm}^2 \cdot 10^{[15]}$	1.000.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Tera	$\text{Tm}^2 \cdot 10^{[12]}$	1.000.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Giga	$\text{Gm}^2 \cdot 10^{[9]}$	1.000.000.000
1 Mega	$\text{Mm}^2 \cdot 10^{[6]}$	1.000.000
1 Myria	$\text{Mym}^2 \cdot 10^{[4]}$	10 000
1 Kilo	$\text{Km}^2 \cdot 10^{[3]}$	1 000
1 Hekto	$\text{Hm}^2 \cdot 10^{[2]}$	100
1 Deca	$\text{Dm}^2 \cdot 10^{[1]}$	10
1 meter	$\text{m}^2 \cdot 10^{[0]}$	1
1 deci	$\text{dm}^2 \cdot 10^{[-1]}$	0.1
1 senti	$\text{cm}^2 \cdot 10^{[-2]}$	0,01
1 milli	$\text{mm}^2 \cdot 10^{[-3]}$	0,001
1 mikro	$\mu\text{m}^2 \cdot 10^{[-6]}$	0,000,001
1 nano	$\text{nm}^2 \cdot 10^{[-9]}$	0,000,000,001
1 pico	$\text{pm}^2 \cdot 10^{[-12]}$	0,000,000,000,001
1 femto	$\text{fm}^2 \cdot 10^{[-15]}$	0,000,000,000,000,001
1 atto	$\text{is}^2 \cdot 10^{[-18]}$	0,000,000,000,000,000,000,001
1 zepto	$\text{zm}^2 \cdot 10^{[-21]}$	0,000,000,000,000,000,000,000,001
1 yocto	$\text{ym}^2 \cdot 10^{[-24]}$	0,000,000,000,000,000,000,000,000,001



## Vierkante meter (m<sup>2</sup>)



**Kubieke meter**  
**(m<sup>3</sup>)**

**Kubieke meter ( m<sup>3</sup> )** kleinletters vooryoeagsels is (≤) waardes van die basiseenheid.

Breedte, breedte en diepte van 'n voorwerp vermenigvuldig. By  $10 \cdot 10 \cdot 10 = 1000\text{m}^3$

Vooryeugsel Simbool Kraag □ Waarde

1 Yotta       $Ym^3 10^{[24]}$       1,000,000,000,000,000,000,000,000,000

1 Zetta	Zm <sup>3</sup>	10 [ 21 ]	1.000.000.000.000.000.000.000
1 Exa	Em <sup>3</sup>	10 [ 18 ]	1.000.000.000.000.000.000
1 Peta	Pm <sup>3</sup>	10 [ 15 ]	1.000.000.000.000.000
1 Tera	Tm <sup>3</sup>	10 [ 12 ]	1.000.000.000.000
1 Giga	Gm <sup>3</sup>	10 [ 9 ]	1.000.000.000
1 Mega	Mm <sup>3</sup>	10 [ 6 ]	1.000.000
1 Myria	Mym <sup>3</sup>	10 [ 4 ]	10 000
1 Kilo	Km <sup>3</sup>	10 [ 3 ]	1 000
1 Hekto	Hm <sup>3</sup>	10 [ 2 ]	100
1 Deca	Dm <sup>3</sup>	10 [ 1 ]	10
<b>1 meter</b>	<b>m <sup>3</sup></b>	<b>10 [ 0 ]</b>	<b>1</b>
1 deci	dm <sup>3</sup>	10 [ -1 ]	0.1
1 senti	cm <sup>3</sup>	10 [ -2 ]	0,01
1 milli	mm <sup>3</sup>	10 [ -3 ]	0,001
1 mikro	µm <sup>3</sup>	10 [ -6 ]	0,000,001
1 nano	nm <sup>3</sup>	10 [ -9 ]	0,000,000,001
1 pico	pm <sup>3</sup>	10 [ -12 ]	0,000,000,000,001
1 femto	fm <sup>3</sup>	10 [ -15 ]	0,000,000,000,000,001
1 atto	is <sup>3</sup>	10 [ -18 ]	0,000,000,000,000,000,001
1 zepto	zm <sup>3</sup>	10 [ -21 ]	0,000,000,000,000,000,000,001
1 yocto	ym <sup>3</sup>	10 [ -24 ]	0,000,000,000,000,000,000,000,001

**Volume basis eenheid:** liter (l) kleinletters voorvoegsels is ( $\leq$ ) waardes van die basiseenheid.

□ hakies vertel kragwaarde. Volume tussen 2 mate. Bv. 0 .. à .. 10 = 10

Voorvoegsel Simbool Krag □ Waarde

1 Yotta	Yl	10 [ 24 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Zetta	Zl	10 [ 21 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Exa	El	10 [ 18 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Peta	Pl	10 [ 15 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Tera	Tl	10 [ 12 ]	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Giga	Gl	10 [ 9 ]	1.000.000.000
1 Mega	Ml	10 [ 6 ]	1.000.000
1 Myria Myl		10 [ 4 ]	10 000
1 Kilo	kl	10 [ 3 ]	1 000
1 Hekto	hl	10 [ 2 ]	100
1 Deca	dl	10 [ 1 ]	10
<b>1 meter</b>	<b>l</b>	<b>10 [ 0 ]</b>	<b>1</b>
1 deci	dl	10 [ -1 ]	0.1
1 senti	kl	10 [ -2 ]	0,01
1 milli	ml	10 [ -3 ]	0,001
1 mikro	µl	10 [ -6 ]	0,000,001
1 nano	nl	10 [ -9 ]	0,000,000,001
1 pico	pl	10 [ -12 ]	0,000,000,000,001
1 femto	fl	10 [ -15 ]	0,000,000,000,000,001
1 atto	al	10 [ -18 ]	0,000,000,000,000,000,001

1 zepto	zl	$10 [-21]$	0,000,000,000,000,000,000,000,001
1 yocto	yl	$10 [-24]$	0,000,000,000,000,000,000,000,001



Gewig basis eenheid: *gram (g)* kleinletters voorvoegsels is ( $\leq$ ) waardes van die basiseenheid.

□ hakies vertel kragwaarde. Gewig tussen 2 mate. Bv.  $0 \dots \leq \dots 10 = 10$

Voorvoegsel Simbool Krag □ Waarde

1 Yotta	Yg	$10 [ 24 ]$	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Zetta	Zg	$10 [ 21 ]$	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Exa	Bv	$10 [ 18 ]$	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Peta	Bl	$10 [ 15 ]$	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Tera	Tg	$10 [ 12 ]$	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Giga	Gg	$10 [ 9 ]$	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Mega	Mg	$10 [ 6 ]$	1.000.000.000.000.000.000.000.000
1 Myria	Myg	$10 [ 4 ]$	10 000
1 Kilo	Kg	$10 [ 3 ]$	1 000
1 Hekto	Hg	$10 [ 2 ]$	100
1 Deca	Dg	$10 [ 1 ]$	10
1 meter	g	$10 [ 0 ]$	1
1 deci	dg	$10 [ -1 ]$	0.1
1 senti	cg	$10 [ -2 ]$	0,01
1 milli	mg	$10 [ -3 ]$	0,001
1 mikro	μg	$10 [ -6 ]$	0,000,001
1 nano	ng	$10 [ -9 ]$	0,000,000,001
1 pico	bl	$10 [ -12 ]$	0,000,000,000,001
1 femto	Fg	$10 [ -15 ]$	0,000,000,000,000,001
1 atto	ag	$10 [ -18 ]$	0,000,000,000,000,000,001
1 zepto	zg	$10 [ -21 ]$	0,000,000,000,000,000,000,001
1 yocto	yg	$10 [ -24 ]$	0,000,000,000,000,000,000,000,001

**PS-1 ( Verpakking-standaard)** dek verbruikersbehoeftes: is maklik om produkhoeveelhede en verpakking te vergelyk. **Verpakking moet herwinbaar wees.**

Die regering moet die grootte van die verpakkingsinhoud standaardiseer: solied ( *gram / kg* ), vloeistof ( *liter* ). Standard moet op kommersiële, industriële en persoonlike verpakking van toepassing wees. **Verpakking moet ook herwinbaar wees.**

### Heelbewaarders Verpakking Standaardtabel.

Soliede gewigte ( *g / kg* ) & Vloeibare gewigte ( *l* ) kan slegs verpak word, versprei en verkoop word in die 14 hoeveelhede wat in die tabel aangedui word.

1 g ~ 5 g ~ 10 g ~ 20 g ~ 50 g ~ 100 g ~ 200 g ~

500 g ~ 1 Kg ~ 2 Kg ~ 5 Kg ~ 10 Kg ~ 20 Kg ~

50 Kg ~ 100 Kg



1 ml ~ 5 ml ~ 10 ml ~ 20 ml ~ 50 ml ~ 100 ml ~ 200 ml ~  
500 ml ~ 1 l ~ 2 l ~ 5 l ~ 10 l ~ 20 l ~ 50 l ~ 100 l ~



**Verbruikersleiding:** Vaste en vloeibare gewigte moet die prys vir 1 kg / 1l om pryse + die werklike gewig en prys te vergelyk.

Verpakking moet herwinbaar wees.

Die produk met die laagste kg / l-prys is die '**WINSKOOP**'.

Winsgerigte ekonomiese laat immoreel misdadiger toe ' **Bedrieglike verpakking**

(*Bedrog*) ' Verbruikers het beskerming nodig teen bedrieglike, winsgewende, oneerlike hebsugtige produsente, vervaardigers en kleinhandelaars wat 'bedrieglike verpakking' gebruik.

(afmeting van inhoud) Om voordeel te trek (*skeur af*) van verbruikers. **MS / R3**

Ondersteuning **PS-1 Verpakking-standaard** & straf *bedrieglike verpakkers*.

Voorbeeld van hoe die bedrieglike, oneerlike en gulsige stelsel werk.

'N Produsentproduk kom in 'n verpakking van 0,440 kg met hul handelsmerketiket. Dieselfde produk word ook as 'n handelsmerk vir kleinhandelaars gemerk, maar die pakketinhoud word verminder tot 0,415 kg. Dit word gedoen sodat die kleinhandelaar sy huis kan verkoop

- merk teen 'n laer prys as die vervaardiger. Dit is 'n bedrieglike, oneerlike en hebsugtige truuk om die verbruiker te mislei om te dink dat die handelsmerk 'n winskopie is weens die laer prys. In werklikheid, omdat die verbruiker minder produkte kry, is daar geen besparing nie en soms betaal die verbruiker uiteindelik meer.

'N Vervaardiger verpak sy produk in 'n verpakking van 0,440 kg. 'N Ander vervaardiger gebruik dieselfde verpakking maar ( *op 'n bedrieglike, oneerlike en gulsige manier* ) sit net 0,425 kg produk in. As produkte teen dieselfde prys verkoop word, verdien die 2de vervaardiger 'n groter wins en kry die verbruiker minder produkte vir dieselfde hoeveelheid geld. Die verbruiker is mislei.

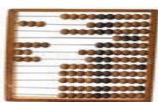
Die 2de vervaardiger verkoop teen 'n laer prys, sy produk lyk soos 'n winskopie.

Aangesien daar minder produkte in die 2de pakket is, moet dit dus vir minder verkoop, en dit nie meer 'n winskopie maak nie. Die 2de vervaardiger hoop op 'n bedrieglike, oneerlike en gulsige manier dat die verbruiker nie die gewig sal kontroleer nie, aangesien sy verpakking soortgelyk is aan mededingende produkte.

Verpakking bevat dikwels minder as volledige inhoud ( *grootmaat verpakking* ).

Hierdie bedrog is bedoel om verbruikers te mislei deur te glo dat hulle meer kry as wat hulle eintlik kry!

Die regering moet die grootte van die verpakkingsinhoud standaardiseer: solied ( *gram / kg* ) & vloeistof ( *liter* ) . Standard moet op kommersiële, industriële en persoonlike verpakking van toepassing wees. Verpakking moet ook herwinbaar wees.



## N UMB ER s - gebruik

Studie-hulp

1 GOD se jongste boodskap die Law-Giver Manifest

1GOD 1GELOOF 1Kerk Heelbewaarders

A: Onewe getalle bestaan uit 1, 3, 5, 7, 9, en alle getalle waarvan die laaste syfer een is.

B: ewe getalle bestaan uit 0, 2, 4, 6, 8, en alle getalle waarvan die laaste syfer een is.

C: Heelgetalle bestaan uit Odd & ewe getalle.

D: Binêre nommer is 'n basis-2-getallestelsel wat 2 simbole, 0 & 1 gebruik

E%: Per sent om 15% van 100 te vind vermenigvuldig die% en die getal!

Metode1 : Druk die gegewe% as 'n breuk uit, vermenigvuldig  $15/100 \times 100 = 15$ .

Metode2 : Druk die gegewe% as 'n desimale uit, vermenigvuldig  $0,15 \times 100 = 15$ .

F: Breuk Drie stappe is nodig om 15% in die gewone breuk  $3/20$  om te skakel:

1. Laat die% -teken weg. 2. Deel deur 100 ~  $15/100$  3. Verminder tot die laagste terme ~  $3/20$ .

G: Desimaal omskep 15% in desimale. Laat die% -teken weg. Beweeg dan die desimale punt van die% twee plekke na links = 0,15

H: Natuur-volgorde Getalle laat die skep van a toe **Volgorde** van getalle bv. 0, 1, 1, 2, 3 ... na 2 aanvanklike getalle is elke getal die som van die twee voorafgaande getalle.

I: priemgetalle Die vind van priemgetalle (*heelgetalle wat vanself deelbaar is*)

Bv. Vind alle priemgetalle tot 20. Lys al die getalle van 2 tot 20. Merk 2 en verwerp alle veelvoude van 2. Merk die volgende getal uit. (3) dit word nie uitgelig nie en verontagsaam al sy veelvoude. Herhaal totdat die einde van die lys bereik is. Die priemgetalle is die getalle wat gemerk is. 2,3,5,7, 11, 13,17, 19,

J: Romeinse getalle is gebaseer op sekere letters van die alfabet wat saamgevoeg word om die som of verskil van hul waardes aan te dui.

A	B	C	D	E%	F	G	H	Ek	J
	0	0	0						
1		1	1	1	1/100	0,01	1		Ek
	2	2	10	2	1/50	0,02	2	2	II
3		3	11	3	3/100	0,03	3	3	III
	4	4	100	4	1/25	0,04			IV
5		5	101	5	1/20	0,05	5	5	V
	6	6	110	6	3/50	0,06			VI
7		7	111	7	7/100	0,07		7	VII
	8	8	1000	8	2/25	0,08	8		VIII
9		9	1001	9	9/100	0,09			IX
	10	10	1010	10	1/10	0,10			X
11		11	1011	11	11/100	0,11		11	XI
	12	12	1100	12	3/25	0,12			XII
13		13	1101	13	13/100	0,13	13	13	XIII
	14	14	1110	14	7/50	0,14			XIV

15		15	1111	15	3/20	0,15				XV
	16	16	10000	16	4/25	0,16				XVI
17		17	10001	17	17/100	0,17		17		XVII
	18	18	10010	18	9/50	0,18				XVIII
19		19	10011	19	19/100	0,19		19		XIX
	20	20	10100	20	1/5	0,20				XX
21		21	10101	21	21/100	0,21	21			XXI
	22	22	10110	22	11/50	0,22				XXII
23		23	10111	23	23/100	0,23		23		XXIII
	24	24	11000	24	6/25	0,24				XXIV
25		25	11001	25	1/4	0,25				XXV
	26	26	11010	26	13/50	0,26				XXVI
27		27	11011	27	27/100	0,27				XXVII
	28	28	11100	28	7/25	0,28				XXVIII
29		29	11101	29	29/100	0,29		29		XXIX
	30	30	11110	30	3/100	0,30				XXX
31		31	11111	31	31/100	0,31		31		XXXI
	32	32	100000	32	8/25	0,32				XXXII
33		33	100001	33	33/100	0,33				XXXIII
	34	34	100010	34	17/50	0,34	34			XXXIX
35		35	100011	35	7/20	0,35				XXXV
	36	36	100100	36	9/25	0,36				XXXVI
37		37	100101	37	37/100	0,37		37		XXXVII
	38	38	100110	38	19/50	0,38				XXXVIII
39		39	100111	39	39/100	0,39				XXXIX
	40	40	101000	40	2/5	0,40				XL
41		41	101001	41	41/100	0,41		41		XLI
	42	42	101010	42	21/50	0,42				XLII
43		43	101011	43	43/100	0,43		43		XLIII
	44	44	101100	44	11/25	0,44				XLIV
45		45	101101	45	9/20	0,45				XLV
	46	46	101110	46	23/50	0,46				XLVI
47		47	101111	47	47/100	0,47		47		XLVII
	48	48	110000	48	25/25	0,48				XLVIII
49		49	110001	49	49/100	0,49				XLIX
	50	50	110010	50	1/2	0,50				L
	100	100	1100100	100	1	1		97		C

## **Getalle-waarde UCG1-onderwys**

<b>0&gt; Nul</b>
<b>1&gt; Een</b>
<b>5&gt; Vyf</b>
<b>7 &gt; Sewe</b>
<b>10&gt; Tien</b>
<b>50&gt; Vyftig</b>
<b>100&gt; Honderd</b>
<b>500&gt; Vyfhonderd</b>
<b>1 000&gt; Duisend</b>
<b>5 000&gt; Vyfduisend</b>
<b>10.000&gt; Tienduisend</b>
<b>50,000&gt; Vyftigduisend</b>
<b>100.000&gt; Honderdduisend</b>
<b>500,000&gt; Vyfhonderdduisend</b>
<b>1.000.000&gt; Miljoen</b>
<b>5.000.000&gt; Vyfmiljoen</b>
<b>10.000.000&gt; Tien miljoen</b>
<b>50,000.000&gt; Vyftig-miljoen</b>
<b>100,000.000.000&gt; Honderd miljard</b>
<b>500,000.000&gt; Vyfhonderd-miljoen</b>
<b>1.000.000.000&gt; Miljard</b>
<b>5.000.000.000&gt; Vyf miljard</b>
<b>10.000.000.000&gt; Tien miljard</b>
<b>50,000.000.000&gt; Vyftig miljard</b>
<b>100,000.000.000&gt; Honderd miljard</b>
<b>1.000.000.000.000&gt; Triljoen</b>
<b>5.000.000.000.000&gt; Fivetrillion</b>
<b>10.000.000.000.000&gt; Tien biljoen</b>
<b>100,000.000.000.000&gt; Honderd biljoen</b>

*Let well! Van regs na links word 'n komma na elke 3de syfer geplaas.*



## PLAGIAAT

1 GOD se jongste boodskap die Law-Giver Manifest

Studie-hulp

1GOD 1GELOOF 1Kerk Heelbewaarders

The Universe Custodian Guardians ondersteun plagiaat in die onderwys.

Plagiaat om voort te bou en nuwe idees te bevorder. Waarom iets wat goed geskryf is, herskryf?

Gebruik dit eerder en brei dit uit. Evolusie vorder deur voort te bou op bestaande en dan nuwe te skep.

Onderwys moet dieselfde doen.

Herskryf is tydmors en nie in die beste belang om die verstand te verbreed nie.

'N Goeie skryfstuk moet gekoester word en nie deur herskrywing vermink word nie.

Die lees van 'n goeie skryfstuk moedig die verstand aan om sy intellek te verhoog tot die hoë standaard van die oorspronklike. Om hierdie denke te stop om op herskryf te konsentreer, is middelmatige opvoeding.

Verbod op plagiaat beteken dat die onderwys bevorder word. Plagiaat is goed. Plagiaat van vooruitgang in die onderwys. Plagiaat 'n goeie skryfstuk en brei dit dan uit. Wanneer goeie skryfvaardighede opgedoen is. 'N Persoon is gereed om 'n meesterstuk te skep wat ander kan plagiaat.

Plagiaat is nie net van toepassing op skryfwerk nie. Plagarisme is van toepassing op alle 'IP' intellektuele eiendom. Die gemeenskap gee mense die middele en geleentheid om intellektuele eiendom te ontwikkel. Daarom is alle intellektuele eiendom gemeenskaplike eiendom wat deur almal gebruik kan word! Selfsugtige gebruik en winsbejag uit 'IP' plunder die gemeenskap 'n misdaad wat vervolg moet word: ' MS - R6 '

**Let well!** In korrupte, hebsug, winsgedrewe anti- **GOD** lande, kan plagiaat kopiereg skend. Om aanspraak te maak op kopiereg is diefstal van kriminele gedrag uit die gemeenskap. Alle 'Intellektuele Eiendom' behoort tot die gemeenskap tot voordeel van almal. Korrupte, hebsug, winsgedrewe anti- **GOD** lande, laat hul regering vervang en vervolg word .



Skryf maak ons beskaafd, dit help ons om met ander te kommunikeer.

Skryfwerk kan kommentaar lewer, fantasie en verslag lewer. Skryf is deel van kennis-kontinuïteit.

Skryfwerk begin met 'n uiteensetting. Lys die punte wat u wil maak in volgorde van belang. Bedek elke punt volledig. 'N Somer is nie nodig as u materiaal duidelik en insiggewend is nie.

Besluit dan wat meer navorsing nodig is. Laat die buitelyn in u gedagtes groei. Skryf die uiteensetting oor.

## U is gereed om te skep!

Die hoofrol moet? Styl wees. Dit sal belangrike inligting oor die volgende op die kortste en eenvoudigste manier oordra. 'N Voorsprong moet die leser oorreid om verder te lees.

Die hoofdeel (*storie*) bied staaltjies, feite, fiksie, menings aan.

Menings moet aktief en persoonlik wees. Presensie moet interessant wees om aan die einde verder te lees.

Die voltooide oorspronklike moet gewysig word (*moenie wysig tydens skryf nie, dit verstoor u skryfvloeい*). Moenie dadelik wysig nie. Slaap oor en as u verfris, wysig dit (*volgende dag of later*). Redigering is nodig om weer te skryf. Die redigering kyk na lood, leesbaarheid, grammatika, leestekens, woorde,akkuraatheid en vloei van die verhaal. Voeg kunswerke, tekeninge, beelde en grafika by. Die redigering en herskrywing moet ten minste 3 keer gedoen word met 'n oorslaap (*volgende dag of later*) tussenin.

Klaar redigering. *Hardloop*: speltoets en grammatikakontrole. Voeg finaal by: kleur, beelde en klank was nodig. Maak u werk '*kopieregvry*' & publiseer dan.

