

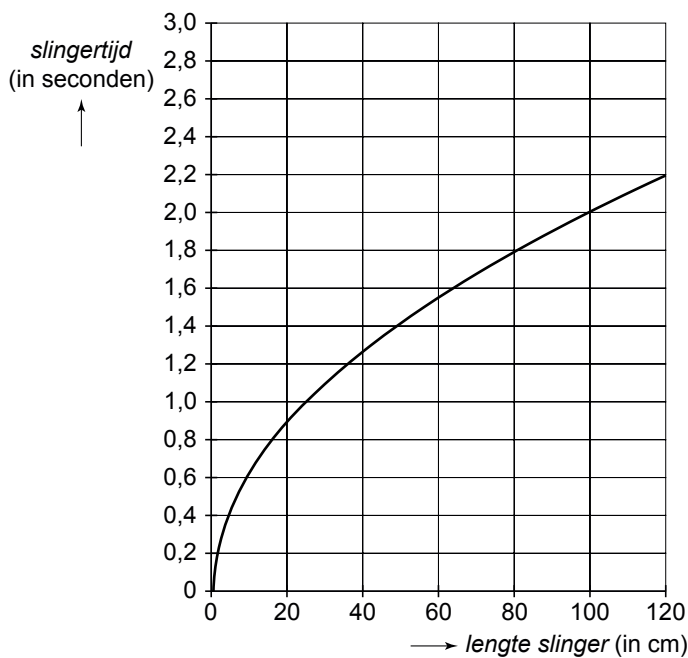
## Slingertijd

### 22 maximumscore 2

- $slingertijd = 0,2 \times \sqrt{40}$  1
- Dit is gelijk aan 1,26... (en dit is afgerond gelijk aan 1,3 (s)) 1

### 23 maximumscore 4

<i>lengte slinger</i> (in cm)	0	20	40	60	80	100	120
<i>slingertijd</i> (in seconden)	<b>0</b>	<b>0,89...</b>	1,3	<b>1,54...</b>	<b>1,78...</b>	<b>2</b>	<b>2,19...</b>



- Minstens vier juiste punten tekenen 2
- Een vloeiende kromme vanaf (0,0) door de getekende punten 2

#### Opmerking

Voor ieder fout getekend punt 1 scorepunt aftrekken tot een maximum van 2 scorepunten.

lees verder ►►►

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

**24 maximumscore 3**

- Voor het kiezen van 80 cm voor de lengte van de slinger 1
  - $\text{slingertijd} = (0,2 \times \sqrt{80}) = 1,788\dots$  1
  - De slingertijd van een slinger van 80 cm is minder dan tweemaal zo groot als de slingertijd van een slinger van 40 cm, dus Malik heeft geen gelijk 1
- of
- Voor het kiezen van twee punten, waarbij *lengte slinger* van het tweede punt twee keer zo groot is als *lengte slinger* van het eerste punt 1
  - Aflezen van de bijbehorende waarden van *slingertijd* 1
  - De slingertijd is minder dan tweemaal zo groot dus Malik heeft geen gelijk 1

**25 maximumscore 3**

- $\text{slingertijd} = 0,2 \times \sqrt{\text{lengte slinger}} = 1$  1
- Dus  $\sqrt{\text{lengte slinger}} = 5$  (cm) 1
- Dus  $\text{lengte slinger} = 25$  (cm) 1

*Opmerking*

*Als de lengte van de slinger door herhaald proberen is gevonden, hiervoor het volledige aantal punten toekennen.*