

Examen VMBO-KB

2017

gedurende 165 minuten

profielvak dienstverlening en producten – CSPE KB

onderdeel C

Naam kandidaat _____ Kandidaatnummer _____

Bij dit onderdeel hoort een bijlage.

Dit onderdeel bestaat uit 4 opdrachten.

Voor dit onderdeel zijn maximaal 37 punten te behalen.

Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten met een goede uitvoering behaald kunnen worden.

Overzicht examen

Het CSPE bestaat uit vier onderdelen.

In het overzicht staat hoeveel punten je per onderdeel kunt behalen en welke opdrachten je gaat uitvoeren in dit onderdeel.

onderdeel A	37 punten	
onderdeel B	33 punten	
onderdeel C	37 punten	<ul style="list-style-type: none">– prototype maken– vragen beantwoorden over veiligheidsmiddelen en gereedschappen– minitoets– 2D-werktekening maken
onderdeel D	37 punten	

Inleiding

Je loopt stage bij Feel Good Events.

Feel Good Events organiseert het hele jaar door evenementen en markten met een thema. Een van de markten is de Feel Good Market.

Op de Feel Good Market is het aanbod erg verschillend: van huishoudelijke producten tot betaalbare kunst. Ook zijn er stands die diverse spellen verkopen.

Jij gaat je stagebegeleider helpen bij verschillende technische werkzaamheden.

Informatie over het maken van dit onderdeel

- Lees de opdracht door, voordat je aan de uitvoering van de opdracht begint.
- Voor opdracht 4 heb je een ICT-bestand nodig. De examiner vertelt je waar je dit bestand kunt vinden en waar je dit bestand moet opslaan.
- Lever na afloop van elk onderdeel alle examendocumenten in bij de examiner. Zorg ervoor dat overal je naam en kandidaatnummer op staat.

Een van de spelletjes die bezoekers op de Feel Good Market kunnen kopen is Shut the box. Dit is een spel met een rechthoekig speelveld en twee dobbelstenen.

Je gaat een prototype maken van dit spel.

Voor deze opdracht heb je de bijlage nodig.

Uitvoering van de opdracht

- Bekijk de tekeningen in de bijlage.
- Van de examinerator ontvang je de materialen.

Stuknummer 1 en 2:

- Neem de maten van de uitslag van stuknummer 1 en 2 in de bijlage over op je plaat.
- Teken bij stuknummer 1 de felsranden op de achterkant
- Laat de uitslagen controleren door de examinerator voordat je gaat boren, knippen en buigen.
- Boor de gaatjes volgens tekening. Gebruik hiervoor een metaalboor met een diameter van 3,5 mm.
- Knip van stuknummer 1 de hoeken die je hebt afgetekend netjes uit.
- Zet van stuknummer 1 de felsranden op.
- Zet vervolgens de kanten op.
- Buig de strip (stuknummer 2) volgens tekening.
- Zet de strip met blindklinknagels vast aan het bakje.

Stuknummer 3 en 4:

- Kort de houten blokjes (stuknummer 4) af volgens tekening.
- Boor door de zijkant van alle houten blokjes een gaatje met een diameter van 3,5 mm volgens tekening.
- Plak op de blokjes de cijfers 1 tot en met 9.
- Plaats één uiteinde van het asje (stuknummer 3) in de zijkant van het bakje. Buig deze uiteinde met een tang zodat het asje niet uit het bakje kan glijden.
- Plaats de blokjes op het asje.
- Plaats het asje volgens tekening aan de andere zijkant van het bakje.
- Buig met een tang ook dit uiteinde van het asje zodat het asje niet uit het bakje kan glijden.

Stuknummer 5:

- Meet maat X na het zetten (zie stuknummer 1 op de tekening).

Vul in: $X - 1 \text{ mm} = \dots\dots\dots \text{ mm}$.

- Neem de maat ($X - 1 \text{ mm}$) over op stuknummer 5 en kort het hout af.
- Boor de gaten in de onderkant van het hout voor, met een spiraalboor met een diameter van 2,5 mm.
- Schroef het hout vast aan het bakje.

Stuknummer 6:

- Meet de lengte en breedte van het speelveld van je bakje op (bodem bakje van voorkant tot aan strip).
- Gebruik deze maten om het plakvilt uit te knippen.
- Zorg ervoor dat het vilt uit één stuk bestaat.
- Plak het vilt netjes in het bakje zodat de bodem bedekt is.

3p **2 Vragen beantwoorden over veiligheidsmiddelen en gereedschappen**

Tijdens het maken van het prototype stelt de examiner je drie vragen over veiligheidsmiddelen en gereedschappen.

12p **3 Maak de minitoets bij onderdeel C.**

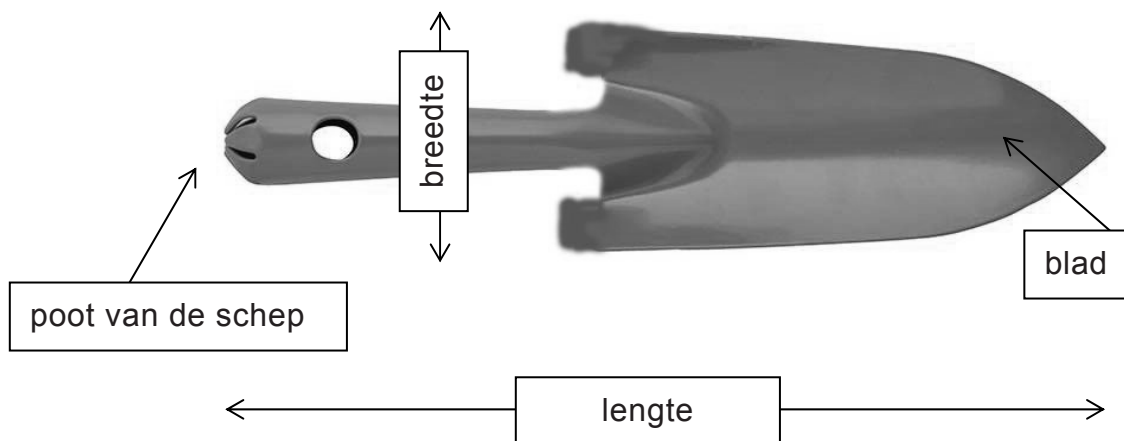
Het terrein van de Feel Good Market is uitgebreid met veel nieuwe stands. Daarom wil Feel Good Events wegwijzers plaatsen. Jij gaat een wegwijzer in de vorm van een schepje ontwerpen in een technisch 2D-tekenprogramma.

Uitvoering van de opdracht

- Vraag de examinerator naar het bestand waarin je moet tekenen.
- Sla het bestand op als wegwijzer [jouw naam].
- Teken een wegwijzer in de vorm van een schep in 2D volgens de eisen.
- Maak een afdruk van de tekening.

Eisen

- De wegwijzer heeft de vorm van dit schepje:



- Het handvat van het schepje mag recht zijn (hoeft niet taps toe te lopen).
- Teken op schaal 1:5.
- Werk met een hartlijn.
- Teken symmetrisch ten opzichte van de hartlijn.
- Zorg ervoor dat de achterkant van de poot van de schep is afgerond.
- Gebruik deze maatvoering:
 - De lengte van de schep is 1000 mm.
 - De breedte van de schep mag niet groter zijn dan 250 mm.
 - De lengte van het blad is maximaal 550 mm.
 - De radius van de achterkant van de poot van de schep is 50 mm.
- Alle hierboven genoemde maten staan op de juiste plaats in de tekening.
- In de schep staat goed leesbaar de tekst: FOODTRUCKS.
- De stempel/het titelblok in de tekening is ingevuld.

Als je klaar bent met dit onderdeel, lever je alle documenten in.