

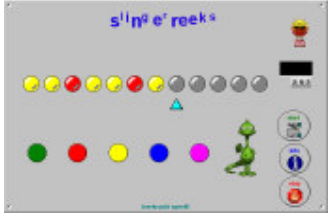


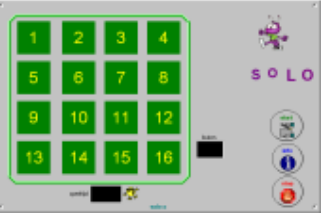
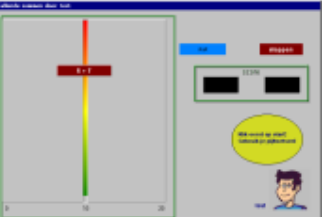
Groep 3

<p>achtbaan</p> <p>Acht figuren zijn een zelf in te stellen tijd zichtbaar. Zodra de vraagtekens zichtbaar worden, verschijnt in het midden één van de 8 figuren. Klik de plaats aan waar dat figuurtje stond.</p>	<p>dobbelvierkant</p> <p>Eenvoudig rekenen in een matrix. De antwoorden zijn nooit hoger dan de waarde van twee dobbelstenen samen!.</p>	<p>hoeveel</p> <p>Een spel dat een beroep doet op de visuele discriminatie. In een blok van 25 figuren komt een gevraagd figuur enkele malen voor. Klik in het blok déze figuur overal aan.</p>	<p>kattekwaad</p> <p>Volgorde en plaats van de getallen tot 20.</p>	<p>kflits</p> <p>Visuele discriminatie. Flitsende dingen (kies uit één van de 6 figuurreeksen). Eén van de twaalf figuren is gedurende een in te stellen tijd zichtbaar. Welke van de twaalf heb JIJ gezien?</p>

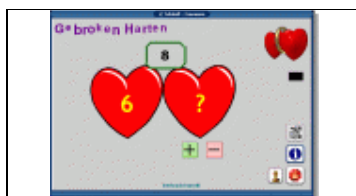
<p>maakmena</p> <p>Zes lachebekjes moeten worden nagemaakt. De keuze uit de 20 verschillende lachers, maakt het wel een stukje ingewikkeld.</p>	<p>Vingo</p> <p>Tellen met je vingers! Twee (of één) handen laten vingers zien. Hoeveel vingers zie je? Verschillende moeilijkheidsgraden.</p>	<p>vormpje</p> <p>Visuele discriminatie. Kleuren en vormen herkennen. Maak de 8 vormen precies zoals in het kleine voorbeeld. Kleur en vorm moeten worden aangepast.</p>	<p>watist</p> <p>Geheugentraining. Een KIMspel, welke 8 figuren heb je net gezien?</p>	<p>Siekwens</p> <p>Vier pijlpunten wijzen naar het midden van de ruit waar gedurende een seconde (of minder) ook een pijl verschijnt. Welke twee pijlen wijzen naar elkaar? Discriminatie en coördinatie voor de beginnende computeraars.</p>

<p>betaal</p> <p>Je wordt gevraagd om een bepaald bedrag GEPAST=PRECIES af te rekenen. Door op de munten te klikken (van 1 cent tot 2 euro), maak je het gevraagde bedrag. Er is steeds te zien hoeveel je van de verschillende munten hebt gebruikt. Het totaal per munt wordt zelfs voor je opgeteld.</p>	<p>electro</p> <p>Rekenen met de manier die Electro beroemd heeft gemaakt. In één veld staan de sommen in het andere veld de antwoorden. Welke twee horen bij elkaar?</p>	<p>goedfout</p> <p>Raamwerkprogramma. Is de zin helemaal goed geschreven of zit er een fout in. Ook te gebruiken voor alleen woorden of voor beweringen.</p>	<p>goudmijn</p> <p>In een veld van 42 vakken worden 5 tot 35 getallen willekeurig geplaatst. Je moet proberen om zo snel mogelijk alle getallen in de juiste volgorde aan te klikken.</p>	<p>hooglaag</p> <p>De computer denkt aan een getal tussen 0 en 100. Jij moet proberen om binnen 10 keer het getal te raden.</p>

<p>krokodillen</p> <p>Red de smileys door de waarde van de dobbelstenen weg te klikken bij de 10 smiley-knoppen. Dit spel oefent het hoofdrekenen tot 12. Het vraagt wel veel van het getalinzicht.</p>	<p>matrix</p> <p>Optellen, aftrekken en vermenigvuldigen in een matrix van 3 bij 3 vakken. De te bewerken getallen zijn in te stellen tussen 1 en 50.</p>	<p>numero</p> <p>Onthoud een getal van 5 cijfers. En type deze in de juiste volgorde na, binnen een bepaalde tijd. Het getal verdwijnt uit beeld, zodra je gaat typen.</p>	<p>optocht</p> <p>Vijf heren op een rij vragen je om een getal steeds verder te bewerken. Wat heeft de laatste man op zijn bordje staan?</p>	<p>pullenbak</p> <p>Waag een gokje! Is de volgende speelkaart HOGER of LAGER dan die je nu ziet?</p>

				
reeks	robot	schaarsteenpapier	solo	valsom
Een reeks van gekleurde kralen moet worden afgemaakt. Welke kleuren moet je nog aanvullen?	Optellen tot ca. 50. Maak gebruik van de 15 speelkaarten die een waarde hebben tussen de 2 en 8. Door kaarten om te draaien, verhoog je het speelgetal. Maak uiteindelijk het gevraagde getal.	Wie wint? De schaar verknipt het papier, de steen maakt de schaar bot en het papier pakt de steen in! Maar verlies je, dan moet je een som oplossen. Instellingen zijn aan te passen.	Geheugentraining. Getallen 1 t/m 16 worden willekeurig geplaatst. Weet je nog waar? Zeker NIET EENVOUDIG!	Automatiseren. Schuif de som naar links, rechts of in het midden om aan te geven wat het antwoord ONGEVEER is!

				
vlag	schild	vissen	Auto3	ijsjes
Oriëntatie in het platte vlak. Zorg dat je zo snel mogelijk bij de vlag komt. Geluk en juiste keuzes maken spelen een belangrijke rol.	Oefenen van de eerste echte sommen in groep 3.	Memory en rekenen samen. Kies 2 kaarten die NIET meer waard zijn dan 11. Tel de waarde van de (speel)kaarten op en verzamel zoveel mogelijk punten.	Automatiseren van rekenopdrachten tot 10. Type sommen zelf door de leerling in te stellen. Optellen + aftrekken onder en boven de 5. Rekenijd in te stellen.	Probeer in leven te blijven en klik de ijsjes in de juiste volgorde weg. Na elke 5 punten wordt het moeilijker. Je hebt 3 levens om te spelen. Oefen de muis en oog-hand coördinatie.



Gebroken harten

Splitsen van getallen tussen 5 en 20.

Maak de waarde van de twee harten zo, dat het gevraagde getal erboven kan worden gemaakt.

Instellingen van het gevraagde getal zijn te maken via de toetscombinatie CTRL+L en het wachtwoord.