

Groep 5

<p>birdie</p>	<p>darts</p>	<p>abracadabra</p>	<p>eigenwys</p>	<p>bedacht</p>
<p>Wie heeft er géén mobieltje? Daarop worden letters verstopt achter de toetsen 0 t/m 9. Laat met Birdie dan maar eens zien, dat je zo handig bent met een SMSje?</p>	<p>Gebruik drie pijlen en gooi het gevraagde aantal. Zoals het hoort: dubbel uitgooien! Dit verlangt de nodige rekenvaardigheid, ben dus gewaarschuwd.</p>	<p>Nietszeggende combinatie van letters onthouden en natypen of naklikken. Speciaal gemaakt voor kinderen die het lastig vinden om een reeks van 3 tot 8 letters te kunnen reproduceren.</p>	<p>Raamwerkprogramma voor het werken met stellingen. Er verschijnt een stelling in beeld. Is deze stelling waar of niet waar. Ook heel handig bij het oefenen voor bijvoorbeeld WO-vakken.</p>	<p>Raamwerkprogramma waar zelf oefeningen kunnen worden gemaakt en toegevoegd. Acht zinnen en acht woorden dit op de open gelaten plaatsen ingevuld kunnen worden.</p>

<p>eurotel</p>	<p>cijfermind</p>	<p>getalwoord</p>	<p>kalender</p>	<p>kruiswoord</p>
<p>Tel al het geld dat op het scherm wordt gelegd bij elkaar op.</p>	<p>Wie kent het spel MASTERMIND? Dan ken je ook cijfermind heel snel. Zoek de combinatie van cijfers door maximaal 10 keer te proberen. In te stellen op moeilijkheidsgraad.</p>	<p>Een getal wordt op het scherm getoond in woorden. Jij moet het getal omzetten naar cijfers. In te stellen met hoogste en laagste getal.</p>	<p>Een goochelaar moet op een feestje verschijnen. Jij moet, met behulp van een kalender, zorgen dat de goochelaar op tijd aanwezig kan zijn. Oefent de maanden van het jaar, dagen in een maand en in een week.</p>	<p>Twee woorden in een kruis. Eén letter in het midden ontbreekt. Welke letter maakt van beide woorden een goed vijfletterwoord? Een eigen woordenlijst (5-letters!!!!) is te laden via het INI-bestand.</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>letterzoeker</p> <p>Een vorm van mastermind, maar nu met letters. Geef een woord van 4 letters om te achterhalen welke letter (één van die 26) de pc in gedachten heeft opgeslagen.</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>




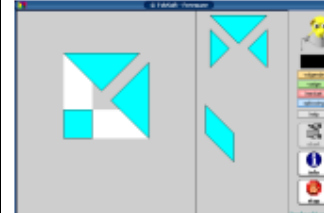
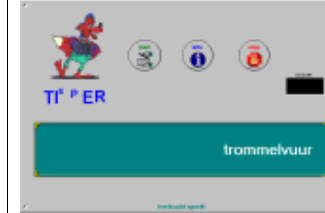
<p>krokodillen</p> <p>Red de smileys door de waarde van de dobbelstenen weg te klikken bij de 10 smiley-knoppen. Dit spel oefent het hoofdrekenen tot 12. Het vraagt wel veel van het getalinzicht.</p>	<p>matrix</p> <p>Optellen, aftrekken en vermenigvuldigen in een matrix van 3 bij 3 vakken. De te bewerken 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>

<p>reeks</p> <p>Een reeks van gekleurde kralen moet worden afgemaakt. Welke kleuren moet je nog aanvullen?</p>	<p>robot</p> <p>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.</p>	<p>schaarsteenpapier</p> <p>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.</p>	<p>solo</p> <p>Geheugentraining. Getallen 1 t/m 16 worden willekeurig geplaatst. Weet je nog waar? Zeker NIET EENVOUDIG!</p>	<p>morse</p> <p>Geheimschrift met het morse-alfabet. Dit alfabet blijft steeds in beeld, zodat je MORSE niet eerst hoeft te leren.</p>

<p>vlag</p> <p>Oriëntatie in het platte vlak. Zorg dat je zo snel mogelijk bij de vlag komt. Geluk en juiste keuzes maken spelen een belangrijke rol.</p>	<p>honderd</p> <p>Maak op een cijferende manier precies honderd. Eenvoudige variant op PRECIES DUIZEND. Geluk en getalinzicht geven je de mogelijkheid om zo hoog mogelijk te scoren.</p>	<p>klokkie</p> <p>Leer klokkezen met een analoge (wijzerplaat) klok. Verschillende instellingen kunnen worden aangepast.</p>	<p>klonk</p> <p>Spellingoefeningen!! Klinkers of medeklinkers kunnen zijn weggelaten. Klik de juiste letter(s) aan. Zelf lessen aan te vullen.</p>	<p>piramide</p> <p>Rekenen in een piramide. Enkele blokken van de piramide worden al met een getal gevuld. Door de twee onderliggende stenen bij elkaar op te tellen, maak je de waarde van de steen die er boven ligt.</p>

<p align="center">prie'm en</p> <p>Pokeren met één dobbelsteen tot aan een priemgetal. Priemgetal is vooraf in te stellen.</p>	<p align="center">puntsom</p> <p>Optellen en aftrekken met puntsommen. Lastig om zomaar even te doen. Is vooraf uitleg nodig, omdat het programma alle typen van puntsommen door elkaar gebruikt!</p>	<p align="center">redme</p> <p>Een dosis geluk, doordacht handelen en juiste keuzes maken. Alleen op die manier word je naar het juiste getal gebracht.</p>	<p align="center">rekenbord</p> <p>Dobbelspel waar de twee waarden van de stenen bewerkt moeten worden. Dat kunnen alle 4 de bewerkingen zijn. Klik één van de getallen in het dobbelveld weg, nadat je de waarden hebt bewerkt!</p>	<p align="center">rolon</p> <p>Maak een goede som door 6 van de 8 rollen door te draaien. Steeds zijn er twee rollen die je niet kunt verplaatsen. Er kan heel veel, maar het kost even voordat je alles echt in de gaten hebt.</p>

<p align="center">smilecode</p> <p>Automatiseren op een andere manier. Ontdek de code door sommen uit te rekenen.</p>	<p align="center">spellingwerk</p> <p>Woordpakketten toegevoegd. Tien manieren om je woordpakket te oefenen!</p>	<p align="center">tafel</p> <p>Tafels oefenen!</p>	<p align="center">watisdat</p> <p>Zinnen met ontbrekende stukken/woorden. Welke van de 6 woorden horen op de open plaats. Zelf aan te passen!</p>	<p align="center">wc</p> <p>GALGJE op een andere manier. Er zijn 2000 woorden van 5,6,7 of 8 letters aanwezig.</p>

				
matho	Negen9	sixpack	tangram	tieper
Werk alle 25 antwoorden weg en krijg een beloning. Alle somtypen kunnen worden gemaakt.	Maak 99 met 2 dobbelstenen in 3 keer gooien! Een dosis geluk en getalkennis!	Gekleurde ballen zijn de vervanging van getallen. Los de sommen op. Verhoogt inzicht in getallen en bewerkingen.	Tangram is een leuk puzzelspel. Er zijn 4 niveaus.	Woorden wandelen van rechts naar links over je scherm. 'Tiep' het woord na voordat het aan de rechtekant het scherm raakt. Eigen woordenlijsten zijn te gebruiken.

				
tijdrover	vierhoek	wegermee	wereldklok	woordwaard
Oefeningen in het lezen en bewerken van zowel de digitale als analoge klok. Extra ingewikkeld door het gebruik van tijden in de ochtend, middag, avond en nacht!	Vier hoeken hebben een speelkaart. De vijfde kaart in het midden moet worden aangepast zodat je SAMEN precies 30 punten hebt.	Maak een getal tussen 30 en 300 door cijferballen weg te klikken. Werkt met de EURO-structuur 1,2,5,10,20.	Zes klokken in verschillende steden hebben allemaal een andere tijd. In welke stad is het dan 15:30 uur?	Letters in een woord hebben een waarde tussen 1 en 26. Tel de waarde van deze letters bij elkaar op.

				
Zevensprong	dictees	telop	woordtrap	galgje
Maak 7 keer 7 verschillende rekenommen. Met of Zonder gebruik van een rekenmachientje.	Zinnen natypen in dictee-vorm. Altijd vervelend om zinnen te moeten onthouden en daarna in te typen. Met deze vorm is het oefenen meteen een spel.	Twee getallen van vier cijfers moeten worden opgeteld. Op een cijfermatige manier moet je tot het antwoord komen. Fouten worden direct aangepast.	Taalvaardigheid oefenen. Woordbegrip, woordbeeld worden geoefend door een deel van een woord te tonen. De ontbrekende letters moeten aangeklikt worden.	Na veel vragen een gewone variant van het spel GALGJE. Maak eigen woordenlijsten of lijsten met zinnen die geraden moeten worden. Zes vreemde letters in te stellen. Komma, punt, vraagteken e.d. worden automatisch in de zin geplaatst.

			
Auto5	Shopper	Ijsberen	Wat zag ik
Automatiseren van alle rekenopdrachten uit groep 5.	Kies zelf hoeveel artikelen er gekocht mogen worden. Kies ook voor hoeveel Euro je kunt kopen. Er is één probleempje, het geld moet HELEMAAL op! Je mag niets overhouden! Maar je mag niet aan de kassa komen met te weinig geld. Kijk goed en reken de kassabon alvast uit. Klik op de bedragen om de artikelen op je kassabon te krijgen.	Klik zo snel mogelijk de juiste combinatie weg. Instellen van speeltijd en zoektijd via wachtwoord.	Een gaaf spel. Je ziet een aantal vlaggen voorbij komen. Eén van die vlaggen wordt opnieuw getoond, maar op welke plaats heb je die daarnet gezien?

