

Groep 6

<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 align="center">betaal</p>	<p align="center">letterzoeker</p>	<p align="center">goedfout</p>	<p align="center">alfabet</p>	<p align="center">hooglaag</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>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>Raamwerkprogramma. Is de zin helemaal goed geschreven of zit er een fout in. Ook te gebruiken voor alleen woorden of voor beweringen.</p>	<p>Acht woorden moeten in een goede alfabetische volgorde worden gezet.</p>	<p>De computer denkt aan een getal tussen 0 en 100. Jij moet proberen om binnen 10 keer het getal te raden.</p>

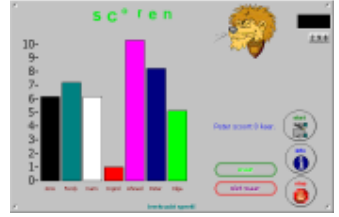

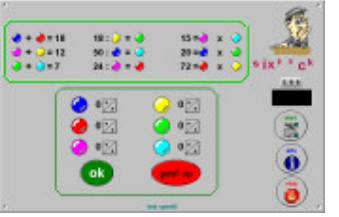
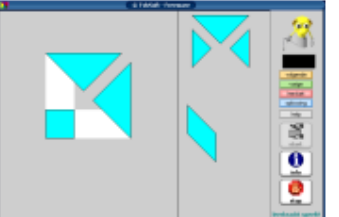
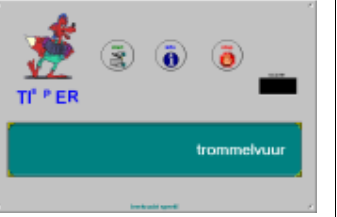
<p align="center">dduizend</p>	<p align="center">geesem</p>	<p align="center">numero</p>	<p align="center">kommaar</p>	<p align="center">prullenbak</p>
<p>Maak precies het getal duizend. Een dosis geluk en handig en verstandig plaatsen is noodzakelijk. Een dobbelsteen bepaald de waarde van één van de negen getallen die je plaatst in een cijferblok.</p>	<p>Maak mijn telefoonnummer. Je krijgt een aantal tips. In de GSM zie je staan hoe vaak een bepaald getal voorkomt in het telefoonnummer.</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>Oefenen met de waarde van getallen. Honderdtallen tot honderdsten vormen samen één getal.</p>	<p>Waag een gokje! Is de volgende speelkaart HOGER of LAGER dan die je nu ziet?</p>

<p>letjes</p> <p>Goochelen met 8 gekleurde ballen. Elke bal heeft een waarde tussen 1 en 9. Door de verschillende kleuren onder elkaar op te tellen, maak je het juiste antwoord. Kan MET of ZONDER hulp worden gespeeld.</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 verknijpt 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>hhonderd</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 kloklezen 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">priem en</p> <p>Pokeren met één dobbelsteen tot aan een priemgetal. Priemgetal is vooraf in te stellen.</p>	<p align="center">makem</p> <p>Een variant op het 24-spel. De moeilijkheidsgraad ligt een stuk hoger! De werkwijze is gelijk aan het 24-spel!</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">mistiek</p> <p>Verwissel alle getallen horizontaal of verticaal, zodat er goede sommen ontstaan. Alle bewerkingen komen aan bod in 30 verschillende varianten die willekeurig worden gekozen.</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>



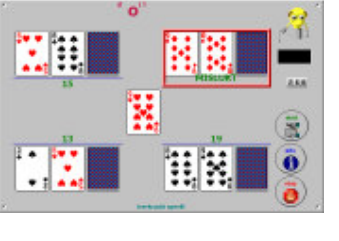
<p align="center">smilecode</p> <p>Automatiseren op een andere manier. Ontdek de code door sommen uit te rekenen.</p>	<p align="center">spellingwerk</p> <p>Woordpakketten toegevoegd. Tien manieren om je woordpakket te oefenen!</p>	<p align="center">romein</p> <p>Romeinse of Arabische cijfers? Je kunt oefenen zoveel als je maar wenst. Met ingebouwde hulp! Instellingen kun je aanpassen!</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>

				
scoren	Negen9	sixpack	tangram	tieper
Grafieken lezen en bewerkingen controleren op WAAR of NIET WAAR.	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.

				
tijdover	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 cijferbollen 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 rekensommen. 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.

				
Secret	Spel24	uitweg	vieren	vijfling
Geheimschrift met coördinaten (zie voorbeeld). Er zijn 1000 woorden aanwezig!	Vier getallen tussen 1 en 9. Bewerk deze getallen en maak precies 24!	Hoofdrekenen op niveau! Vier sommen en één antwoord. Wel lastig dat het antwoord steeds kleiner in beeld zichtbaar is. Klik de goede SOM aan die bij dat antwoord hoort. Maar doe dat voordat het antwoord onzichtbaar is geworden.	Vier schakelaars verstoppen een woord. Je krijgt elke letter, zodra je de schakelaar omzet en de som die erachter zit hebt opgelost.	Een variant op het spel LINGO. Niet zo luxe, maar het werkt!

				
woordenschat	Vierkel	Doil	windroos	parkeer
Veertig oefeningen om de woordenschat en taalvaardigheid te oefenen. 80% normering om door te gaan.	Twee getallen zijn verdwenen. Hiervoor staan twee figuurtjes. Hoeveel zijn beide figuurtjes waard? Zo maak je de drie hulpsommen compleet.	Vier hoeken waar de getallen 13, 15, 17 en 19 moeten worden samengesteld door 3 speelkaarten te gebruiken. Inzicht in getallen, een beetje geluk en veel rekenalent zorgen voor de juiste combinaties.	Zoek het EIND in een doolhof door de juiste windrichting te volgen. Rekenkundig inzicht is belangrijk.	De computerversie van het spel RUSHHOUR. Eigen garageboxen te maken. Zo'n 40 problemen zijn al aanwezig, verdeelt in beginner tot expert. Met HINT en OPLOSSING tonen.

				
Blokjes	Auto 6	Trace	crush	deelbaar
Verslavend spel waarbij je lampjes aan en uit moet zetten om tot de juiste combinatie te komen.	Automatiseren van rekenen. $+ - \times :$	Vijf vogels stellen getallen voor. Door de waarde van de vogels op te tellen krijg je de antwoorden die horizontaal en verticaal bij de rijen en kolommen staan. Wat is de waarde? Ook werkblad af te drukken. Twee moeilijkheden: getallen 1 t/m 5 en getallen 1 t/m 9.	Vier getallen moeten bewerkt worden zodat een antwoord gemaakt kan worden. Combineren van optellen, aftrekken en vermenigvuldigen en delen zorgt voor het juiste antwoord. Met het wachtwoord zijn de instellingen voor het antwoord te wijzigen (tussen 10 en 100) en is het mogelijk om met NUL te werken of te SPIEKEN. Vraagt nogal wat vermogen tot combineren!	Oefen de deelbaarheidsregels 1 t/m 10. Met ingebouwde helpfunctie.

		
<p align="center">blokrider</p> <p>Een tovervierkant waarin de getallen 1 t/m 9 geplaatst moeten worden. Elk getal komt maar één keer voor. Je wordt geholpen doordat de waarde van de getallen per rij en kolom zijn opgeteld. Mogelijk om "hulp" in te schakelen door een getal te geven.</p>	<p align="center">Potlood</p> <p>Kijk goed naar de potloden! In het grote potlood komen 6 kleuren in volgorde. Slechts één van de andere potloden heeft de kleuren in diezelfde volgorde staan. Welk potlood hoort bij het grote voorbeeld?</p>	<p align="center">seesar</p> <p>Seesar (eigenlijk Ceasar) had een unieke code om berichten onleesbaar voor zijn vijanden te versturen. Hiervoor maakte hij gebruik van 2 keer het alfabet. Door een getal mee te sturen bij het gecodeerde bericht wisten de Romeinen wat de inhoud was. Gebruik de ROTOR om de Seesar-code in te stellen en probeer de gecodeerde woorden te ontcijferen.</p>