

## Groep 7+8

<p><b>birdie</b></p>	<p><b>darts</b></p>	<p><b>abracadabra</b></p>	<p><b>eigenwys</b></p>	<p><b>bedacht</b></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><b>eurotel</b></p>	<p><b>cijfermind</b></p>	<p><b>getalwoord</b></p>	<p><b>kalender</b></p>	<p><b>kruiswoord</b></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"><b>betaal</b></p>	<p align="center"><b>letterzoeker</b></p>	<p align="center"><b>goedfout</b></p>	<p align="center"><b>alfabet</b></p>	<p align="center"><b>broutsel</b></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>Kommagetallen moeten groter of kleiner worden gemaakt. Maak 0,34 100 keer zo groot. De truuik met de komma wordt gebruikt om deze te verplaatsen in het getal. Gemaakt voor kids die de plaats van de getallen niet meer wisten op het moment dat ze een getal 10 of 100 keer groter of kleiner moesten maken.</p>

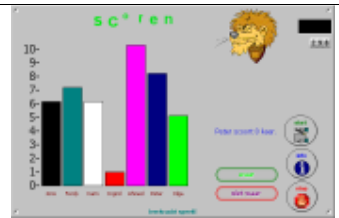

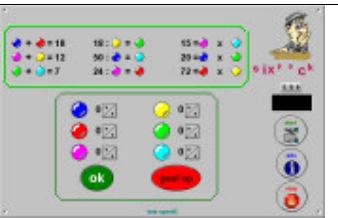
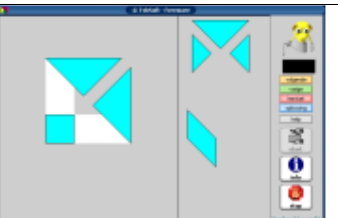
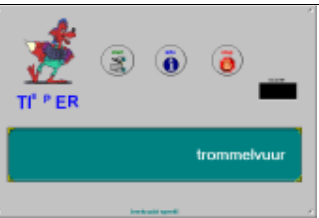
<p align="center"><b>dduizend</b></p>	<p align="center"><b>geesem</b></p>	<p align="center"><b>numero</b></p>	<p align="center"><b>kommaar</b></p>	<p align="center"><b>centurion</b></p>
<p>Maak precies het getal duizend. Een dosis geluk en handig en verstandig plaatsen is noodzakelijk. Een dobbelsteen 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>Probeer om samen met Asterix en Obelix 100 Romeinen te verslaan. Sommen worden gevraagd om uit te rekenen. Is je antwoord goed, dan gaan er een willekeurig aantal Romeinen de bomen in. Is je antwoord fout: helaas 100 nieuwe Romeinen staan al weer klaar.</p>

<p><b>letjes</b></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><b>hussel</b></p> <p>Letters van een woord worden door elkaar gehusseld. Met een aanwijzing moet je proberen om het woord te achterhalen. Zelf lessen bij te maken in de kladblok.</p>	<p><b>schaarsteenpapier</b></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><b>kraakdecode</b></p> <p>Kraak de code van 6 cijfers, door 8 aanwijzingen (sommen) op te lossen.</p>	<p><b>morse</b></p> <p>Geheimschrift met het morse-alfabet. Dit alfabet blijft steeds in beeld, zodat je MORSE niet eerst hoeft te leren.</p>

<p><b>vlag</b></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><b>honderd</b></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><b>klokke</b></p> <p>Leer klokkezen met een analoge (wijzerplaat) klok. Verschillende instellingen kunnen worden aangepast.</p>	<p><b>klonk</b></p> <p>Spellingoefeningen!! Klinkers of medeklinkers kunnen zijn weggelaten. Klik de juiste letter(s) aan. Zelf lessen aan te vullen.</p>	<p><b>lachen</b></p> <p>Gekleurde ballen zijn de vervangers van cijfers. Probeer om horizontaal en verticaal 6 sommen op te lossen. De waarde van de ballen zorgt voor juiste oplossingen.</p>

				
<b>Letters</b>	<b>makem</b>	<b>redme</b>	<b>mistiek</b>	<b>rolon</b>
Woorden samenstellen van 8 letters. De eerste en laatste letter worden gegeven. Zoek het juiste woord dat letter voor letter staat verstopt in een grote honingraat.	Een variant op het 24-spel. De moeilijkheidsgraad ligt een stuk hoger! De werkwijze is gelijk aan het 24-spel!	Een dosis geluk, doordacht handelen en juiste keuzes maken. Alleen op die manier word je naar het juiste getal gebracht.	Verwissel alle getallen horizontaal of verticaal, zodat er goede sommen ontstaan. Alle bewerkingen komen aan bod in 30 verschillende varianten die willekeurig worden gekozen.	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.

				
<b>smilecode</b>	<b>spellingwerk</b>	<b>romein</b>	<b>watisdat</b>	<b>wc</b>
Automatiseren op een andere manier. Ontdek de code door sommen uit te rekenen.	Woordpakketten toegevoegd. Tien manieren om je woordpakket te oefenen!	Romeinse of Arabische cijfers? Je kunt oefenen zoveel als je maar wenst. Met ingebouwde hulp! Instellingen kun je aanpassen!	Zinnen met ontbrekende stukken/woorden. Welke van de 6 woorden horen op de open plaats. Zelf aan te passen!	GALGJE op een andere manier. Er zijn 2000 woorden van 5,6,7 of 8 letters aanwezig.



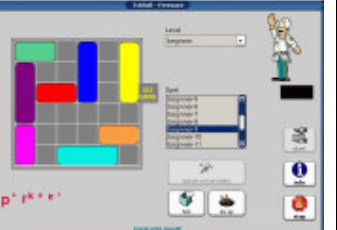
				
<b>scoren</b>	<b>molen</b>	<b>sixpack</b>	<b>tangram</b>	<b>tieper</b>
Grafieken lezen en bewerkingen controleren op WAAR of NIET WAAR.	Hoe maakt je van 25 ineens 0,25 of 2,5? Gebruik de bewerkingstekens en getallen tussen 0,001 en 100.000!	Gekleurde ballen zijn de verving van getallen. Los de sommen 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.

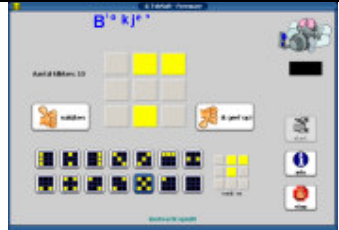
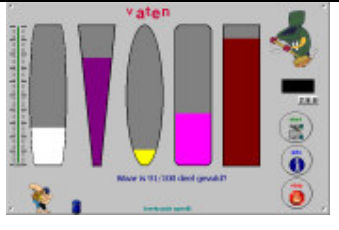
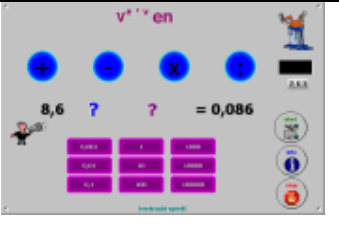

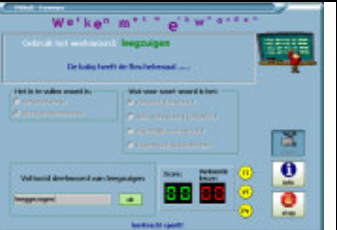
				
<b>tijdover</b>	<b>regelss</b>	<b>uitverkoop</b>	<b>wereldklok</b>	<b>woordwaard</b>
Oefeningen in het lezen en bewerken van zowel de digitale als analoge klok. Extra ingewikkeld door het gebruik van tijden in de ochtend, middag, avond en nacht!	Het gebruik van de rekenregels is lastig. Meneer van Dale?? Weet je nog wel! Ongeveer 30 verschillende somtypen helpen bij het gebruik van de rekenregels.	Rekenen met een rekenmachientje! De fietshandel doet alles in de uitverkoop. De kortingen die je krijgt op de fietsen moet je eerst uitrekenen. Daarvoor is de handige rekenmachine heel geschikt.	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.

				
<b>Zevensprong</b>	<b>dictees</b>	<b>telop</b>	<b>woordtrap</b>	<b>galgje</b>
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.

				
<b>Secret</b>	<b>Spel24</b>	<b>uitweg</b>	<b>vieren</b>	<b>vijfling</b>
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!



				
<b>woordenschat</b>	<b>Vierkel</b>	<b>Doil</b>	<b>windroos</b>	<b>parkeer</b>
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 reken talent 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.

				
<b>Blokjes</b>	<b>vaten</b>	<b>verven</b>	<b>weewat</b>	<b>werkwoord</b>
Verlavend spel waarbij je lampjes aan en uit moet zetten om tot de juiste combinatie te komen.	Vijf vaten met een verschillende vorm, zijn gevuld met een bepaald percentage of deel van 100. De computer geeft je een aanwijzing. Welk vat wordt er bedoeld?	Maak de som af door één van de vier bewerkingen te kiezen en één van de 9 getallen.	Werkwoordspelling Raamwerkprogramma voor werkwoordspelling. Géén feedback of hulp. Steeds 8 zinnen waar een open plek moet worden opgevuld. Gebruik eerst WERKWOORD om te oefenen!	Oefenen met VEEL HULP in het vervoegen van werkwoordsvormen. Je wordt begeleid door alle stappen die je moet maken. Uiteindelijk blijft er maar één oplossing mogelijk. Alleen nog even intypen!

				
<b>zoeker</b>	<b>winkel</b>	<b>rondaf</b>	<b>glaswas</b>	<b>alright</b>
Raamwerkprogramma Een omschrijving moet je brengen tot het in te vullen woord. De letters komen willekeurig in beeld (kost je punten). Er zijn 7 lessen met 30 woorden aanwezig. Aan te passen en uit te breiden met de kladblok.	Zoek in een rooster van 36 velden een zesletterig woord. Het woord kan van links naar rechts, rechts naar links, van boven naar onder of van onder naar boven in het rooster worden geplaatst. Eigen lessen toevoegen met de kladblok!	Getallen afronden is niet eenvoudig. De afrondingen variëren tussen HONDERDTALLEN en honderdsten.	Raamwerkprogramma Allerlei vragen met enkele goede en enkele foutieve antwoorden. Het aantal goede antwoorden (van de 9) is zelf in te stellen. Alle vragen kunnen worden aangemaakt en aangepast met de kladblok van Windows.	Een beetje Engels oefenen. Enkele woordenlijsten zijn toegevoegd en zelf uit te breiden met de kladblok. Woorden leren en oefenen in een toets met 10 vragen.

				
<b>koffer</b>	<b>katapult</b>	<b>vraagstuk</b>	<b>metriek</b>	<b>redetaal</b>
Getallen in het Engels, Duits, Frans, Italiaans, Spaans, Turks en Nederlands. Gewoon een leuke manier om alvast wat vreemde talen te leren met cijfers tussen 1 en 1.000.000.	n-Brain Teasers- ooit van gehoord? Heel populair in Canada en de VS. Met nu 7 cijfers een getal maken tot 100 of tot 1000 door +, -, x of :. Gebruik alle 7 kaarten en maak hetzelfde getal na!	Oefenen met vraagstukjes. Zelf lessen aanmaken met het bijgevoegde programma. Alles functioneert in een databestand.	Opdrachten rondom het metrieke stelsel. Hulp is aanwezig. Vragen kunnen beantwoord worden door te klikken op een maat of door het juiste getal te geven. Vragen zijn aan te passen met de kladblok.	Redekundig ontleden is lastig om te oefenen. Met dit programma kun je zoveel lessen maken die je maar wenst. Daarnaast kun je bijna alle instellingen aanpassen in het programma. Helpschermpjes zijn aanwezig in txt-bestanden die ook zijn aan te passen.



<p><b>Woordsoort</b></p> <p>Taalkundig ontleden is lastig om te oefenen. Met dit programma kun je zoveel lessen maken die je maar wenst. Daarnaast kun je bijna alle instellingen aanpassen in het programma.</p>	<p><b>spelcircus</b></p> <p>Je krijgt korting op alle spellen. Reken eerst de korting uit en daarna de nieuwe prijs van het spel.</p>	<p><b>pijler</b></p> <p>De variant op GETALLIJN. Geef nu het getal waar de pijl wordt neergezet. Decimale indeling (0 tot 10).</p>	<p><b>piraat</b></p> <p>Boter, kaas en eieren.</p>	<p><b>forza</b></p> <p>Zet de 2 tot 5 antwoorden in de juiste volgorde. Vragen zelf te maken en aan te vullen met leerkrachtmodule (LKFORZA.exe) Vijf series voor elk 500 vragen met antwoorden te maken.</p>

<p><b>quizmaster</b></p> <p>Maak je eigen quiz! Eenvoudig zelf een quiz maken, door in een databestand de vragen en antwoorden in te geven. Eén antwoord is juist! Meer dan 1.000 vragen per quiz mogelijk.</p>	<p><b>groepmaker</b></p> <p>Maak willekeurig groepjes van een aantal leerlingen.</p>	<p><b>sommenrace</b></p> <p>Maak een werkblad met hoofdrekenommen. Ook het antwoordblad kan worden afgedrukt.</p>	<p><b>Cijfersss</b></p> <p>Maak een werkblad met cijfersommen. Ook het antwoordblad kan worden afgedrukt.</p>	<p><b>denktijd</b></p> <p>Klokje voor coöperatief leren.</p>



### Auto 7

Automatiseren voor groep 7 en 8.



### trace

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.



### wosp

Lengte, oppervlakte, inhoud of gewicht.  
Oefen je rot met WOSP.  
Zelf kiezen en maak zeker 5 opdrachten!



### Sombbrero

In een 'honingraat' moeten 7 getallen worden geplaatst.  
Elk getal van 0 t/m 9 is mogelijk, maar kan er maar één keer staan.  
Je krijgt hulp door de getallen aan de zijkant.  
Door de waarden van de getallen op te tellen in de raat ontstaat het getal aan de zijkant.  
Lastig spel, maar door te spieken, kom je een heel eind.



### wwdobbel

De dobbelsteen bepaalt welke vorm van het werkwoord je in moet vullen.  
Raamwerkprogramma zelf zinnen aan te vullen.



### sportbroek

Een team sporters mist hun 'rugnummer'.  
Jij moet met één aanwijzing de nummers weten te achterhalen.  
Maak je teams compleet!