
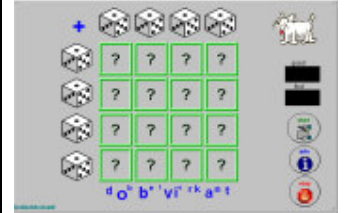




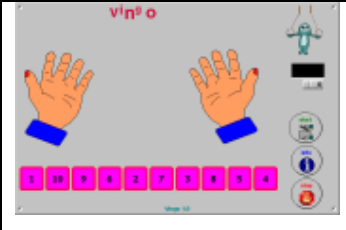
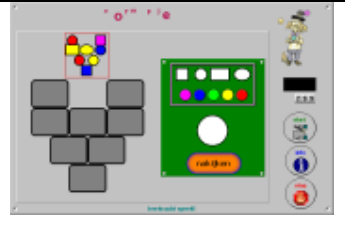

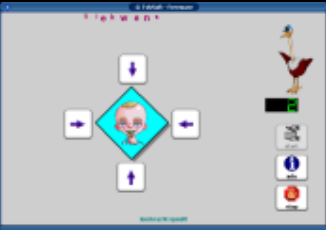


Groep 1 + 2

				
<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 deze figuur overal aan.</p>	<p>kattewaad</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>