

## Handleiding Spelletjes Bas in de Klas

---



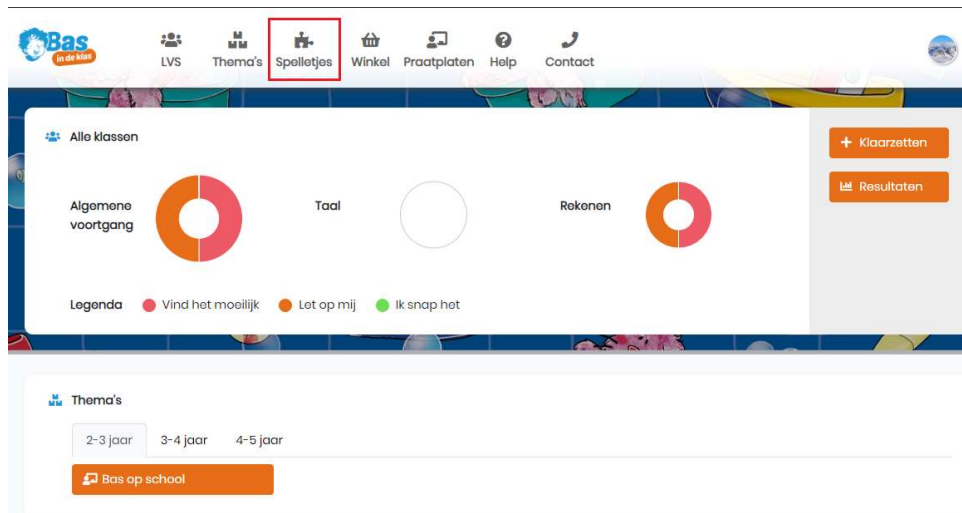
## Inhoudsopgave

<b>Spellen benaderen</b> .....	4
<b>Uitleg taalspellen</b> .....	5
<b>Gele doos</b> .....	5
Spel 1 en 2 .....	5
Spel 3 en 4 .....	6
Spel 5 en 6 .....	7
Spel 7 en 8 .....	8
<b>Rode doos</b> .....	9
Spel 1 en 2 .....	9
Spel 3 en 4 .....	10
Spel 5 en 6 .....	11
Spel 7 en 8 .....	12
<b>Blauwe doos</b> .....	13
Spel 1 en 2 .....	13
Spel 3 en 4 .....	14
Spel 5 en 6 .....	15
Spel 7 en 8 .....	16
<b>Groene doos</b> .....	17
Spel 1 en 2 .....	17
Spel 3 en 4 .....	18
Spel 5 en 6 .....	19
Spel 7 en 8 .....	20
<b>Uitleg rekenspellen</b> .....	21
<b>Gele Lade</b> .....	21
Spel 1 .....	21
Spel 2 .....	22
Spel 3 .....	23
Spel 4 .....	24
Spel 5 .....	25
Spel 6 .....	26
Spel 7 .....	27
Spel 8 .....	28
<b>Rode Lade</b> .....	29
Spel 1 .....	29

Spel 2 .....	30
Spel 3 .....	31
Spel 4 .....	32
Spel 5 .....	33
Spel 6 .....	34
Spel 7 .....	35
Spel 8 .....	36
<b>Blauwe Lade</b> .....	<b>37</b>
Spel 1 .....	37
Spel 2 .....	38
Spel 3 .....	39
Spel 4 .....	40
Spel 5 .....	41
Spel 6 .....	42
Spel 7 .....	43
Spel 8 .....	44
<b>Groene Lade</b> .....	<b>45</b>
Spel 1 .....	45
Spel 2 .....	46
Spel 3 .....	47
Spel 4 .....	48
Spel 5 .....	49
Spel 6 .....	50
Spel 7 .....	51
Spel 8 .....	52

## Spellen benaderen

Wanneer u op de hoofdpagina van *Bas in de Klas* bent, benadert u de taal- en rekenspellen door op de knop 'Spelletjes' te klikken in de menubalk bovenaan het scherm.



U komt vervolgens op onderstaandepagina . Op deze pagina hebt u vervolgens de keus of u naar de taalspelletjes (dozen) of naar de rekenspelletjes (lades) wilt gaan.



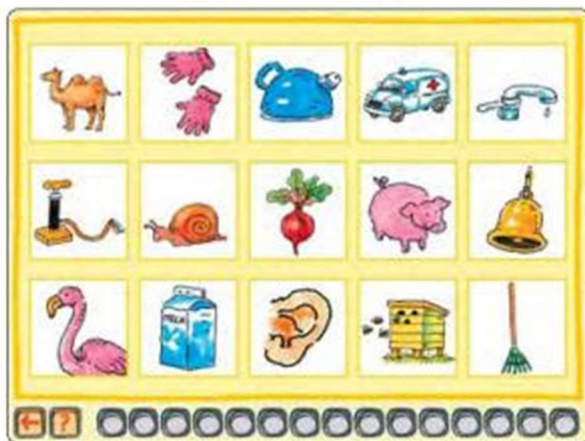


## Uitleg taalspellen

### Gele doos

Spel 1 en 2

Geel 1 – Wat is het?



- Het kind ziet vijftien willekeurig gekozen plaatjes en hoort een raadseltje (*het maakt geluid als het water kookt*).
- Het kind moet het raadseltje oplossen door op het bijpassende plaatje te klikken.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, hoort het het volgende raadseltje.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna hoort het het volgende raadseltje.
- Er zijn in totaal vijfenveertig plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.
- Aan vijftien plaatjes is een geluidseffect gekoppeld (o.a. het fluiten van een fluitketel).

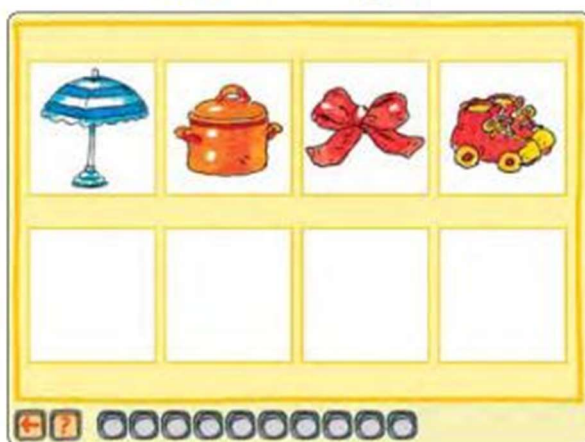
Geel 2 – Welke ontbreekt?



- Het kind ziet acht willekeurig gekozen plaatjes en hoort de namen van drie van de plaatjes en daarna nog een keer de namen van twee van de drie.
- De tweede keer ontbreekt er dus één van de drie namen. Het kind moet op het plaatje van de ontbrekende naam klikken.
- Als het kind op het goede plaatje klikt, worden de volgende acht plaatjes gepresenteerd en hoort het kind een nieuwe serie van drie namen.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het goede plaatje op. Pas daarna worden de volgende acht plaatjes met bijpassende opdracht gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tweeëndertig plaatjes met bijpassende namen waaruit de computer willekeurig kiest.

Spel 3 en 4

Geel 3 – Welke volgorde?



- Het kind ziet vier willekeurig gekozen plaatjes met daaronder vier lege hokjes en hoort de namen van de vier plaatjes in een bepaalde volgorde.
- Het kind moet de vier plaatjes in de volgorde zetten waarin de namen van de vier plaatjes worden uitgesproken.
- In de volgorde waarin het kind op de vier plaatjes klikt, komen ze terecht in de vier lege hokjes.
- Als het kind de plaatjes in de juiste volgorde zet, wordt eerst een verrassingsplaatje getoond. Daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind de vier plaatjes in een foute volgorde zet, wisselen de vier plaatjes eerst van plaats zodat ze in de goede volgorde komen te staan. Pas daarna worden de volgende vier nieuwe plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tweeëndertig plaatjes met bijpassende namen waaruit de computer willekeurig kiest.

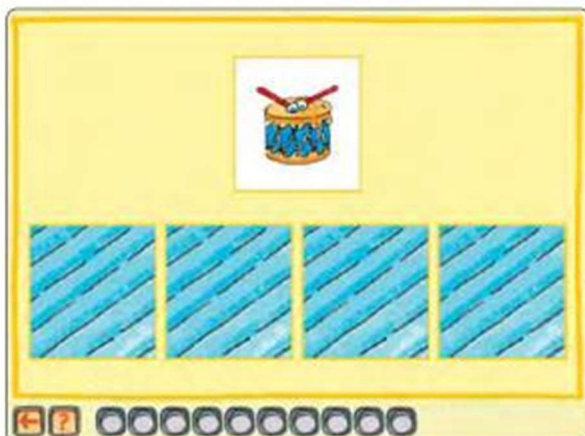
Geel 4 – Welke is nieuw?



- Het kind ziet drie willekeurig gekozen plaatjes en één plaatje met een neutraal patroon.
- Na enkele seconden wisselen de plaatjes willekeurig van plaats en wordt het neutrale plaatje vervangen door een gewoon plaatje.
- Het kind moet klikken op het plaatje dat er nieuw is bijgekomen.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, worden de volgende plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal veertig plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.
- Aan vijf van die veertig plaatjes is een animatie gekoppeld (bijv. een fladderende vlinder).
- Als het juiste plaatje één van de vijf animatieplaatjes is, wordt eerst de animatie getoond.

Spel 5 en 6

**Geel 5 – Welke was het?**



- Het kind ziet vier plaatjes met daarboven één plaatje met een neutraal patroontje.
- Na een aantal seconden krijgen de vier plaatjes allemaal hetzelfde neutrale patroontje en wordt één van die vier plaatjes hierboven gepresenteerd.
- Het kind moet op het neutrale plaatje klikken dat identiek was met het getoonde plaatje. Het plaatje waarop het kind klikt, wordt getoond.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, wordt de juiste combinatie getoond. Daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, wordt eerst de foute combinatie getoond en vervolgens de juiste combinatie. Pas daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tweeëndertig plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.

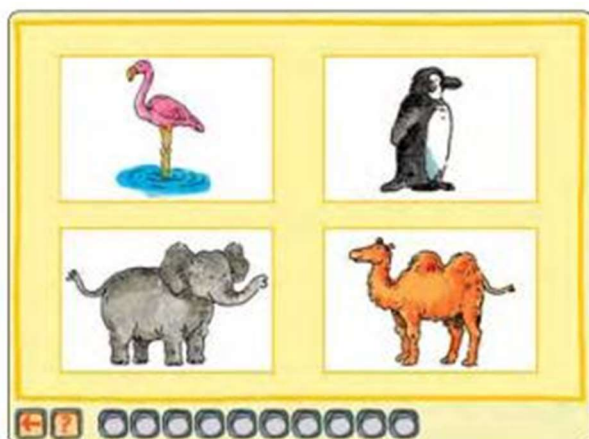
**Geel 6 – Welk plaatje?**



- Het kind ziet vier overeenkomstige plaatjes en hoort een zin die slechts bij één van de plaatjes past.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, wordt het volgende setje plaatjes met een bijpassend zinnetje gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna wordt het volgende setje gepresenteerd.
- Er zijn in totaal vijf setjes van vier plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.
- Per setje zijn er acht bijpassende zinnetjes (twee per plaatje).

Spel 7 en 8

Geel 7 – Beantwoord de vraag



- Het kind ziet vier plaatjes en hoort een kort verhaaltje met daaraan gekoppeld een bijpassende vraag.
- Het kind moet de vragen beantwoorden door op één van de vier plaatjes te klikken.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, wordt het volgende plaatje met bijpassend verhaaltje en vraag gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna wordt het volgende plaatje met verhaaltje en vraag gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tien verhaaltjes met ieder twee vragen en vier plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.

Geel 8 – Welk woord?



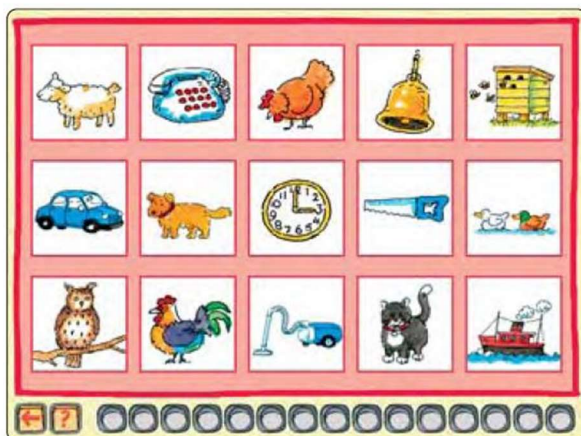
- Het kind ziet de buitenkant van het huis met daaronder een zin bestaande uit drie, vijf of zeven woorden.
- Het kind hoort de uitgesproken zin met daaraan gekoppeld een opdracht (klik het eerste / middelste / laatste woord aan).
- Als het kind op het juiste woord klikt, krijgen de drie banen van de vlag een kleurtje. Daarna wordt er een nieuwe zin met een bijpassende opdracht gepresenteerd.
- Als het kind op een fout woord klikt, licht eerst het juiste woord op. Pas daarna wordt er een nieuwe zin met een bijpassende opdracht gepresenteerd.
- Er zijn in totaal dertig zinnen waaruit de computer willekeurig kiest.



## Rode doos

Spel 1 en 2

### Rood 1 – Herken het geluid



- Het kind ziet vijftien willekeurig gekozen plaatjes en hoort, achtereenvolgens vijftien bijpassende geluiden.
- Het kind klikt op het bijpassende plaatje als het het geluid denkt te herkennen.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, klinkt het volgende geluid.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna klinkt het volgende geluid.
- Er zijn in totaal dertig geluiden met bijpassende plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.

### Rood 2 – Herken het trefwoord



- Het kind moet in een voorgelezen reeks van vijftien woorden drie keer het trefwoord herkennen.
- Zodra het kind het trefwoord hoort, moet het klikken op de winkeldeur. Speelelement is het gordijntje voor de ruit van de winkeldeur.
- Als het kind drie keer op het juiste moment heeft geklikt, wordt het gordijn even opzij geschoven en is er een verrassing te zien.
- Als het kind een fout maakt, wordt het gordijn ook even opzij geschoven, maar is er niets te zien.
- Er zijn in totaal twintig reeksen van vijftien woorden waaruit de computer willekeurig kiest.

Spel 3 en 4

**Rood 3 – Kortste of langste woord**



**Rood 4 – Meervoudige luisteropdracht**



- Tegen de achtergrond van een woonkamer, badkamer of gang zie je twee bijpassende objecten.
- Het kind hoort de namen van deze objecten en moet op het object met de minste of meeste lettergrepen klikken (*klik op het kortste/langste woord*).
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, worden de volgende twee plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind op het foute plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje even op. Pas daarna worden de volgende twee plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal drie achtergronden met ieder twintig plaatjes van tien éénlettergrepige en tien drielettergrepige objecten.
- De computer toont telkens willekeurig een éénlettergrepig en een drielettergrepig object.
- Het kind ziet het interieur van een keuken en krijgt een meervoudige luisteropdracht (*klik eerst op de kraan en daarna op de koelkast*).
- Als het kind in de juiste volgorde op de juiste objecten klikt, volgt de volgende opdracht.
- Na vijf goede opdrachten reageert de hond.
- Als het kind iets fout doet, worden eerst de bedoelde objecten (in dit geval de kraan en de koelkast) in de juiste volgorde aangeduid met een sterretje. Pas daarna volgt de volgende opdracht.
- Er zijn in totaal dertig luisteropdrachten waaruit de computer willekeurig kiest.

Spel 5 en 6

Rood 5 – Rijmwoorden



- Tegen de achtergrond van een schoolklas zie je drie plaatjes. Na het benoemen van de plaatjes (*brood – stuur – verf*) hoor je een bijpassende rijmvraag (*wat rijmt er op duur?*).
- Het kind moet de vraag beantwoorden door op één van de drie plaatjes te klikken.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, worden de volgende drie plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht het juiste plaatje even op en hoort het kind tegelijkertijd de juiste rijmcombinatie (*duur – stuur*). Pas daarna worden de volgende drie plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal achtenveertig plaatjes met bijpassende vragen waaruit de computer willekeurig kiest.

Rood 6 – Hoeveel lettergrepen?

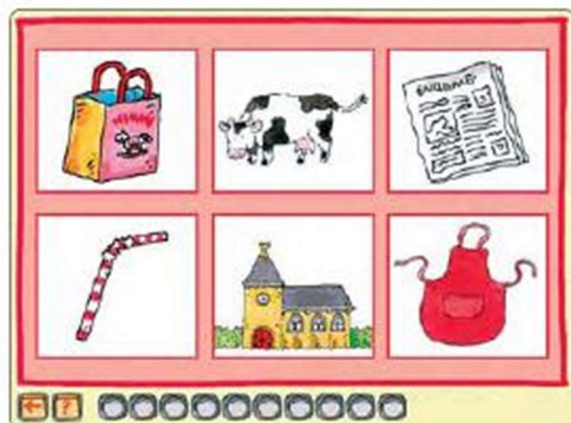


- Tegen de achtergrond van een bos of dierentuin zie je een bijpassend object.
- Het kind hoort de naam van het getoonde object en moet bepalen uit hoeveel lettergrepen het bestaat door van links naar rechts op het juiste aantal hokjes onder het plaatje te klikken.
- Als het kind op het juiste aantal hokjes klikt, volgt de volgende opdracht.
- Na vijf goede opdrachten lichten de vier hokjes op en speelt er een melodietje.
- Als het kind op een fout aantal hokjes klikt, wordt het woord in lettergrepen uitgesproken, terwijl tegelijkertijd het juiste aantal hokjes oplicht. Pas daarna volgt de volgende opdracht.
- Er zijn in totaal vijftig objecten (vijfentwintig per achtergrond) waaruit de computer willekeurig kiest.



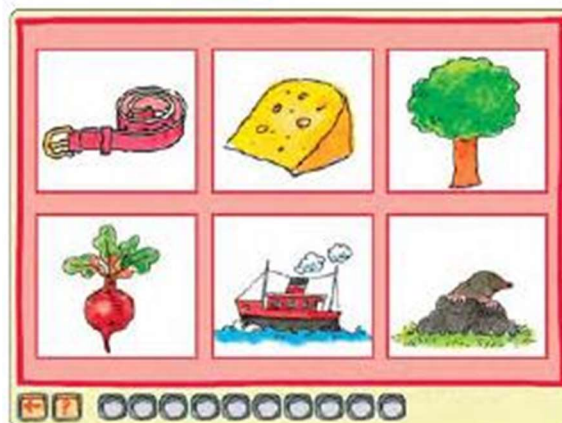
Spel 7 en 8

Rood 7 – Dezelfde beginletter?



- Het kind ziet zes willekeurig gekozen plaatjes. Drie van die zes plaatjes beginnen met dezelfde beginletter. Het kind moet op de drie plaatjes met dezelfde beginletter klikken.
- Er is directe, auditieve feedback: van elk plaatje waarop het kind klikt, wordt de naam uitgesproken.
- Als het kind op de drie juiste plaatjes klikt, worden de volgende zes plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind in de serie van drie plaatjes op een fout plaatje klikt, lichten de drie juiste plaatjes achter elkaar op (in willekeurige volgorde), terwijl de drie bijpassende namen worden uitgesproken. Pas daarna volgt een nieuwe serie van zes plaatjes.
- Er zijn in totaal zestig plaatjes. De computer kiest willekeurig drie plaatjes met dezelfde beginletter en willekeurig drie plaatjes met een andere beginletter.

Rood 8 – Klanken



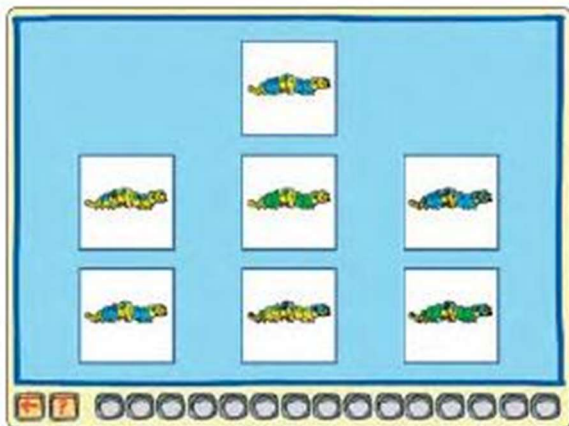
- Het kind ziet zes willekeurig gekozen plaatjes en hoort een 'klank voor klank' uitgesproken woord (*b-oo-m*).
- Het kind moet het woord herkennen en op het bijpassende plaatje klikken.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, wordt eerst het woord uitgesproken (*boom*). Daarna worden de volgende zes plaatjes getoond.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht het juiste plaatje even op en hoort het kind het juiste woord (*boom*). Pas daarna worden de volgende zes nieuwe plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal dertig 'klank voor klank' uitgesproken woorden met bijpassende plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.



## Blauwe doos

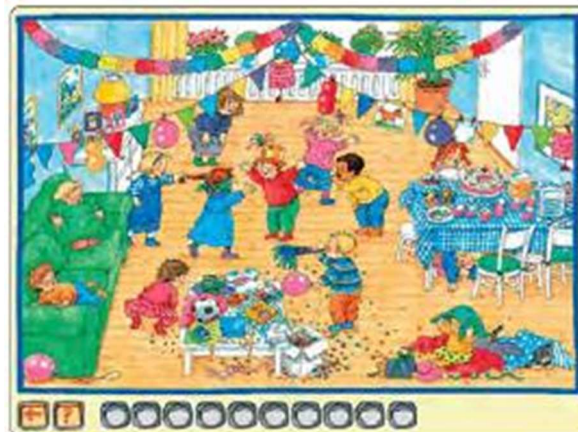
Spel 1 en 2

Blauw 1 – Welke kleur?



- Het kind ziet zes willekeurig gekozen plaatjes die alleen qua kleur van elkaar verschillen.
- Daarboven wordt een voorbeeldplaatje getoond.
- Eén van de zes plaatjes is identiek aan het voorbeeldplaatje.
  - Het kind moet het plaatje zoeken dat de identieke kleur van het voorbeeldplaatje heeft.
- Als het kind op de identieke kleurvariant klikt, wordt de volgende serie plaatjes (met bijbehorend voorbeeldplaatje) gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het identieke plaatje even op. Pas daarna worden de volgende plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tien setjes van zes kleurvarianten.
- De computer bepaalt willekeurig welke kleurvariant het voorbeeldplaatje is.

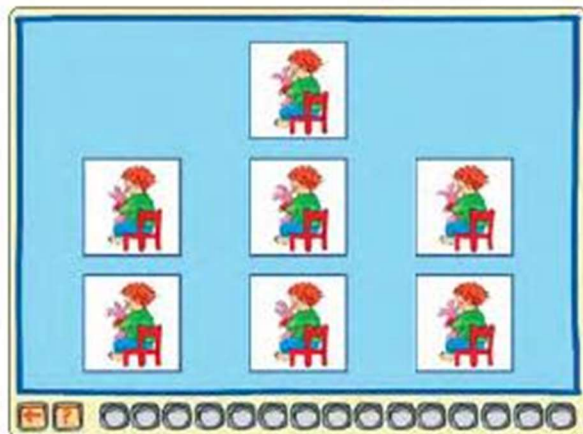
Blauw 2 – Waar is de knuffel?



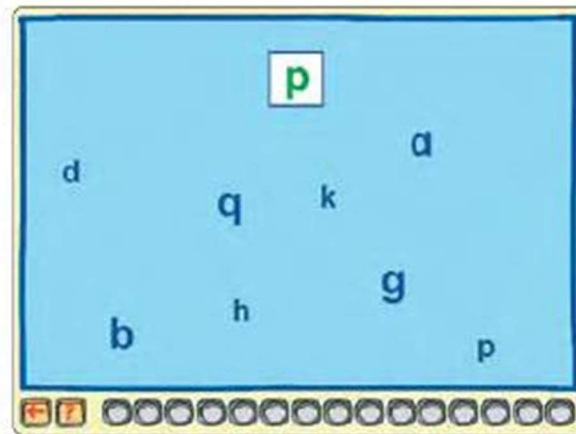
- Het kind kan in de huiskamer de half verstopte knuffel van Bas zoeken.
- Als het kind de knuffel vindt en erop klikt, komt de knuffel helemaal tevoorschijn.
- Vervolgens wordt de knuffel op een andere plek verstopt.
- Als het kind ergens anders klikt, wordt de verstoppelplek getoond door een sterretje. Pas daarna wordt de knuffel op een andere plek verstopt.
- De computer kiest willekeurig uit de dertig verstoppelplaatsen voor de knuffel.

Spel 3 en 4

**Blauw 3 – Welke zijn gelijk?**



**Blauw 4 – Welke letter?**



- Het kind ziet zes willekeurig gekozen plaatjes die nauwelijks van elkaar verschillen.
- Daarboven wordt een voorbeeldplaatje gepresenteerd.
- Eén van de zes plaatjes is identiek aan het voorbeeldplaatje.
- Het kind moet 'vorm bij vorm' zoeken door op het identieke plaatje te klikken.
- Als het kind op de identieke vormvariant klikt, wordt de volgende serie plaatjes (met bijpassend voorbeeldplaatje) gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het identieke plaatje even op. Pas daarna worden de volgende plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal vijftien setjes van zes vormvarianten.
- De computer bepaalt willekeurig welke vormvariant het voorbeeldplaatje is.

- Het kind ziet acht willekeurig gekozen letters die op elkaar lijken.
- Daarboven wordt een voorbeeldletter getoond.
- Eén van de acht letters is dezelfde letter als de voorbeeldletter.
- Het kind moet 'letter bij letter' zoeken door op dezelfde letter te klikken.
- Als het kind op de juiste letter klikt, worden de volgende acht letters (met bijpassende voorbeeldletter) gepresenteerd.
- Als het kind op een foute letter klikt, licht eerst de juiste letter even op. Pas daarna worden de volgende acht letters gepresenteerd.

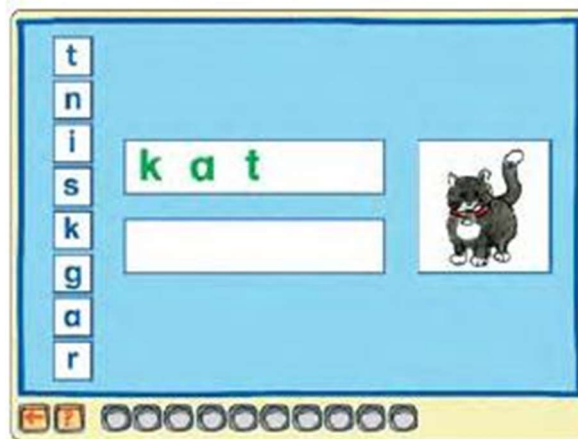
Spel 5 en 6

**Blauw 5 – Maak de plaat na**



- Bovenaan het scherm staat een plaat met zes verschillende plaatjes.
- De plaatjes zijn willekeurig verspreid en links of rechts gespiegeld.
- Daaronder wordt een bijna lege plaat gepresenteerd (één plaatje is voorgedaan).
- Het kind kan de voorbeeldplaat namaken door deze met nog eens vijf plaatjes te vullen. Daarvoor moet het uit de plaatjes links in de rand de juiste variant kiezen (links of rechts gespiegeld) en op de juiste plek op de onderste plaat neerzetten.
- Als het kind op de juiste variant en op de juiste plek klikt, wordt het juiste plaatje neergezet.
- Als het kind op een fout plaatje of op een foute plek klikt, wordt er geen plaatje neergezet.
- Na vijf keer is de plaat nagemaakt (of niet, maar dan vult de computer de ontbrekende plaatjes aan) en worden er zes nieuwe voorbeeldplaatjes neergezet.

**Blauw 6 – Stempelen**



- Het kind ziet een plaatje en de naam van een begrip (bijv. kat).
- Verder zijn er acht knoppen met letters erop. Bovendien hoort het kind de naam van het begrip (*kat*).
- Het kind moet het woord nastempelen door in de juiste volgorde op de juiste letterknoppen te klikken.
- Elke klik op een letterknop zorgt ervoor dat die letter onder het naamplaatje wordt neergezet.
- Als er juist is nagestempeld, wordt het volgende begrip met bijpassend naamplaatje en letterknoppen gepresenteerd.
- Als er onjuist is nagestempeld, worden eerst de juiste letters in de juiste volgorde gepresenteerd. Pas daarna wordt het volgende begrip gepresenteerd.
- Er zijn in totaal twintig begrippen waaruit de computer willekeurig kiest. Ook de volgorde van de letterknoppen is willekeurig.

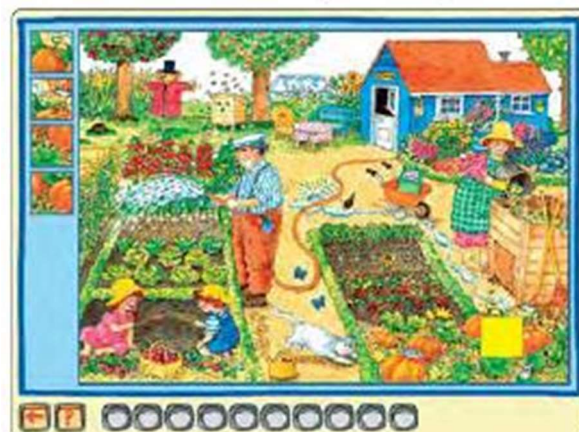
Spel 7 en 8

**Blauw 7 – Wat is het verschil?**



- Het kind moet tien verschillen vinden tussen twee bijna identieke platen van een garage.
- De ontdekte verschillen moeten worden aangeklikt op de rechterplaat.
- Als het kind ergens anders klikt, wordt willekeurig één van de nog niet ontdekte verschillen getoond door een sterretje.
- Er zijn in totaal dertig verschillen.
- De computer toont willekeurig tien van die verschillen op de rechterplaat.

**Blauw 8 – Welk puzzelstukje?**



- Het kind ziet een moestuin of een keuken waaruit een stukje ontbreekt.
- Naast de plaat zie je vier willekeurig gekozen 'ontbrekende stukjes' die veel op elkaar lijken, maar waarvan slechts één het juiste stukje is.
- Het kind moet op de juiste van de vier 'ontbrekende stukjes' klikken.
- Klikt het kind op het juiste stukje, dan wordt dat stukje op zijn plaats gezet. Vervolgens ontbreekt er een ander stukje.
- Als het kind op één van de andere stukjes klikt, licht eerst het juiste stukje even op en wordt dan op zijn plaats gezet. Pas daarna ontbreekt er een ander stukje.
- Er zijn in totaal tien ontbrekende stukjes in zowel de moestuin als de keuken.



## Groene doos

Spel 1 en 2

### Groen 1 – Voorlezen



- Het kind kan een verhaal kiezen door op één van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- Het kind hoort een voorgelezen verhaal. Er worden tien bijpassende platen getoond.
- Er zijn drie verhalen beschikbaar.



### Groen 2 – Kleuren



- Het kind kan een kleurplaat kiezen door op één van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- Het kind ziet een kleurplaat en een bijbehorende kleurenkaart.
- Een kleurplaat bestaat uit een lijntekening.
- De objecten in de kleurplaat kunnen meermalen ingekleurd worden door met de cursor (in de vorm van een kwastje) op één van de kleuren te klikken en vervolgens op de kleurplaat.
- Het object in de kleurplaat krijgt dan de gekozen kleur.
- Het kind kan van kleur wisselen door op een andere kleurknop te klikken.
- Door op het printertje te klikken wordt de kleurplaat uitgeprint (in het *Leerling Volg Systeem* kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden).

Spel 3 en 4

Groen 3 – Stempelen



- Het kind kan een stempelplaat kiezen door op de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- Het kind ziet een stempelplaat en heeft de keuze uit veertien tot twintig stempels.
- De plaat kan met figuurtjes worden gevuld: in de dierentuin kunnen beesten gestempeld worden, in de speeltuin spelende kinderen en bij het verjaardagspartijtje snoepgoed, ballonnen en dergelijke.
- Het kind kan van stempel wisselen door op een ander figuurtje te klikken.
- Met een gummetje kunnen stempels worden verwijderd.



Groen 4 – Puzzelen

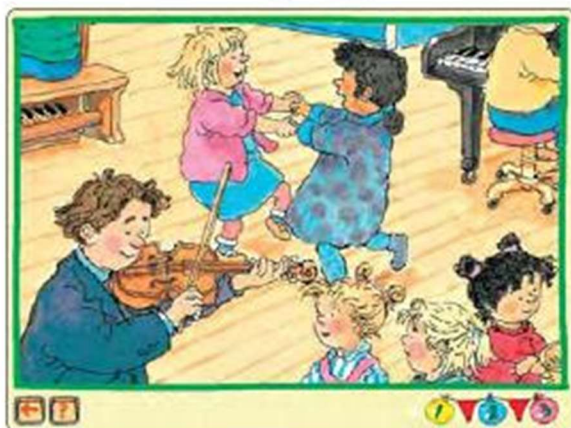


- Het kind kan rechtsonder op de 1-2-3 knoppen klikken om een legpuzzel te kiezen.
- Het kind ziet een leeg legpuzzelveld met daaromheen twaalf, vierentwintig of zesendertig willekeurig gekozen puzzelstukjes.
- Door op een puzzelstukje te klikken en vervolgens op de juiste plek in het puzzelveld, kan het kind de legpuzzel maken.
- Als het kind op een onjuiste plek in het puzzelveld klikt, wordt het puzzelstukje niet geload



Spel 5 en 6

Groen 5 – Liedjes



- Door op de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken, kan het kind een liedje selecteren.
- Het kind hoort een liedje en ziet een bijpassende plaat.
- Er zijn drie liedjes beschikbaar.



© Liedjes Disky communications Europa bv  
mmv Celebrity Licensing Europe.

Groen 6 – Zoek dezelfde



- Het kind kan een memoryspel selecteren door op de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- Het kind ziet dan vierentwintig kaartjes van een memoryspel.
- Door op twee van de vierentwintig kaartjes te klikken, worden twee plaatjes getoond.
- Twee niet-identieke plaatjes verdwijnen weer, twee identieke plaatjes blijven staan. Daarna kan er opnieuw op twee kaartjes geklikt worden.



Spel 7 en 8

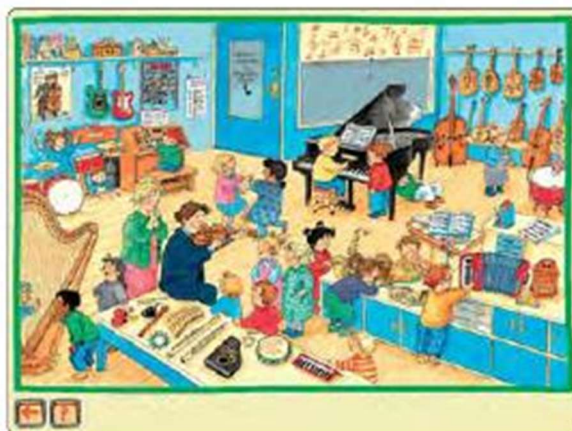
Groen 7 – Letters



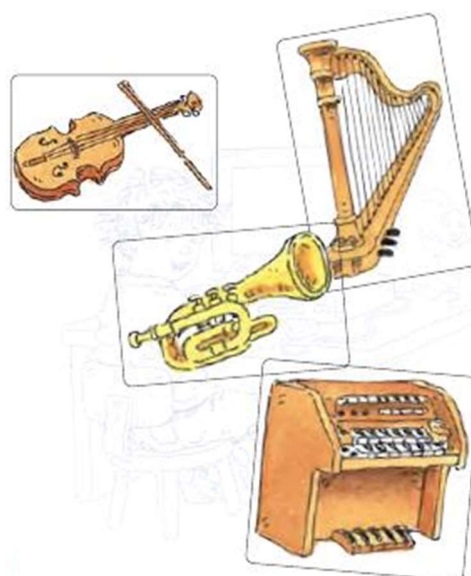
- Het kind ziet zesentwintig letterknoppen die samen het complete alfabet vormen.
- Door op de letterknoppen te klikken, kan het kind de eigen naam stempelen (alle lettercombinaties zijn mogelijk).
- Met een gummetje kunnen de letters worden verwijderd.
- Door op het printertje te klikken wordt de gestempelde naam uitgeprint (in het *Leerling Volg Systeem* kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden).



Groen 8 – Instrumenten



- Het kind ziet een muziekwinkel.
- Er zijn twintig muziekinstrumenten in de winkel die een melodietje kunnen laten horen.
- Ze worden aangeduid met een sterretje als het kind er met de cursor overheen gaat.
- Als het kind erop klikt, hoort het de naam van het instrument en aansluitend enkele regels van een kinderliedje gespeeld op dat instrument.





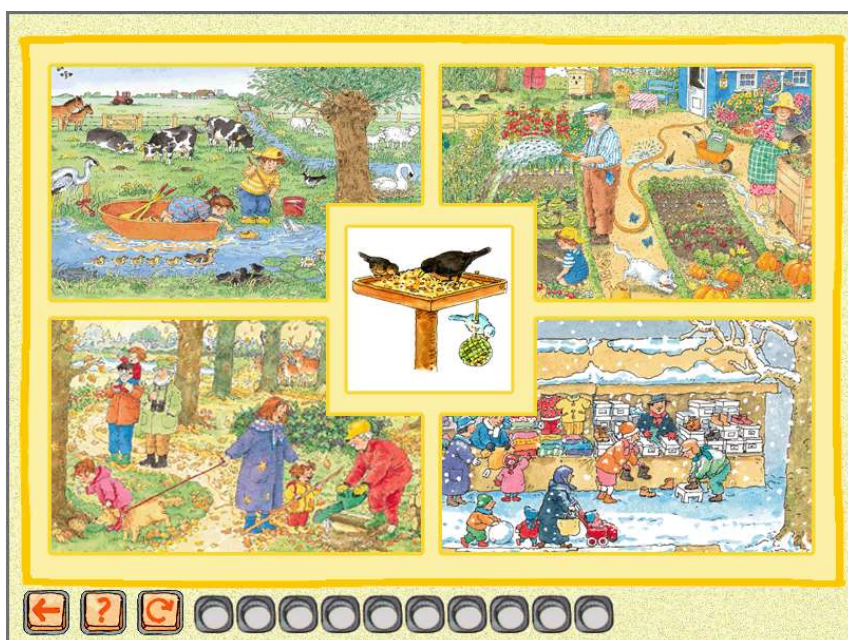
## Uitleg rekenspellen

### Gele Lade

#### Spel 1

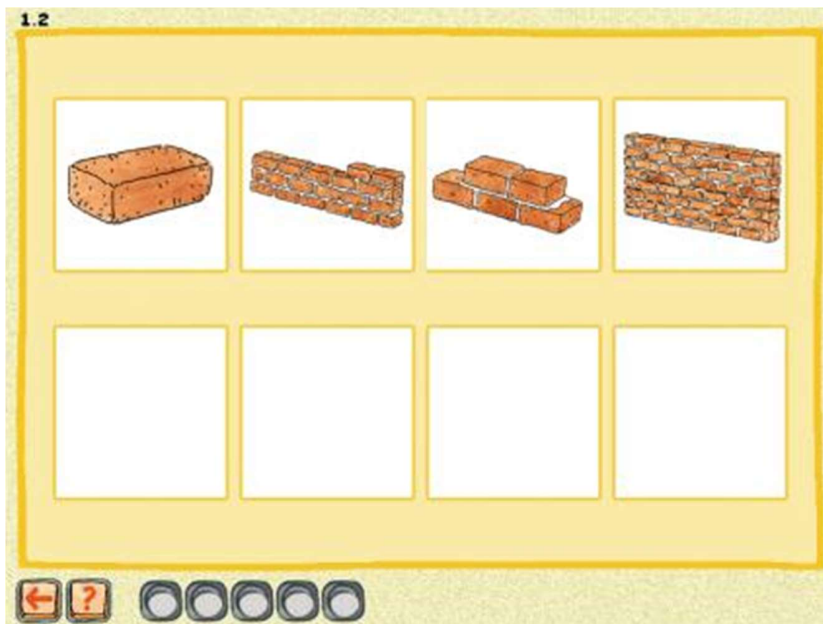
- De leerling ziet afbeeldingen van de vier seizoenen. De Basplaat Sloot representeert de lente, Moestuyn de zomer, Bos de herfst en Markt de winter.
- Midden tussen de vier seizoenen wordt een plaatje gepresenteerd dat past bij slechts een van de vier seizoenen.
- De leerling moet op het juiste seizoen klikken.
- Als de leerling op het juiste seizoen klikt, wordt het volgende plaatje gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout seizoen klikt, licht het juiste seizoen even op door middel van een geel knipperende omkadering. Pas daarna wordt het volgende plaatje gepresenteerd.
- Er zijn in totaal veertig plaatjes, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.

Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



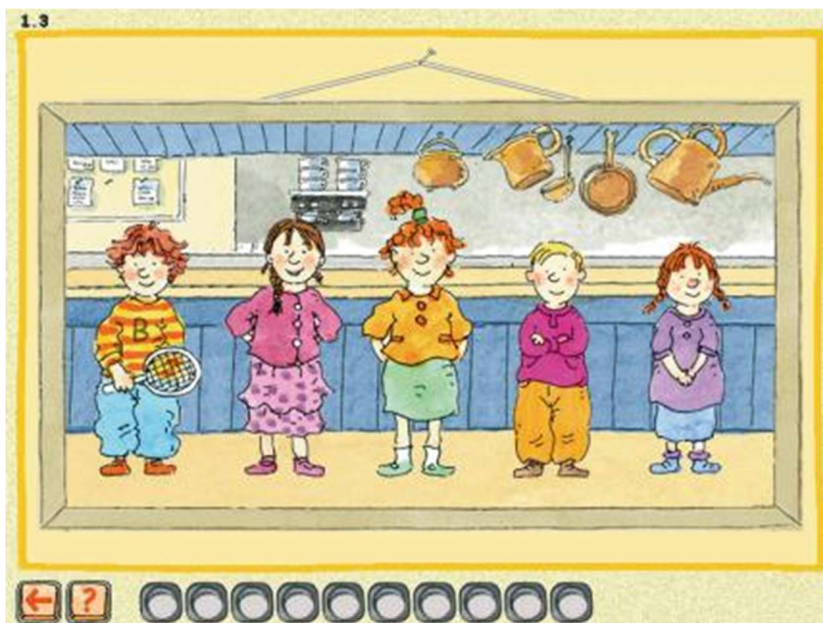
## Spel 2

- Het kind ziet acht willekeurig gekozen plaatjes en hoort de namen van drie van de plaatjes en daarna nog een keer de namen van twee van de drie.
- De tweede keer ontbreekt er dus één van de drie namen. Het kind moet op het plaatje van de ontbrekende naam klikken.
- Als het kind op het goede plaatje klikt, worden de volgende acht plaatjes gepresenteerd en hoort het kind een nieuwe serie van drie namen.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het goede plaatje op. Pas daarna worden de volgende acht plaatjes met bijpassende opdracht gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tweeëndertig plaatjes met bijpassende namen waaruit de computer willekeurig kiest.



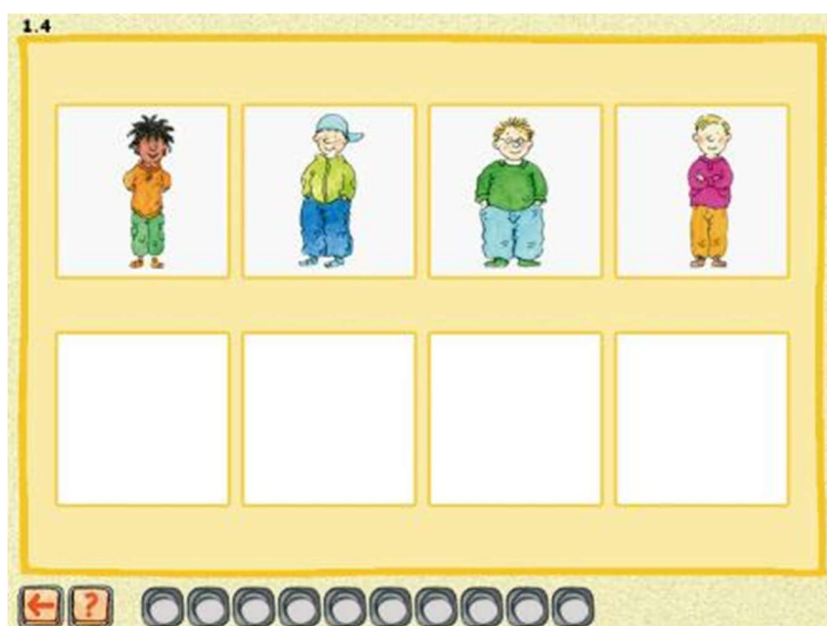
### Spel 3

- De leerling ziet Bas en vier andere kinderen in een fotolijstje. Hij hoort de vraag: Wie is langer/korter/even lang als Bas?
- De leerling moet op de juiste van de vier kinderen klikken.
- Als de leerling op het juiste kind klikt, gebeurt er eerst iets leuks met dat plaatje. Daarna worden de volgende vijf kinderen (inclusief Bas) gepresenteerd.
- Als de leerling op een van de drie 'foute' kinderen klikt, licht het juiste kind even op. Pas daarna worden de volgende vijf kinderen gepresenteerd.
- De vraag (langer, korter of even lang?) is per opdracht willekeurig. Ook de volgorde van de vijf kinderen is willekeurig en wisselt bij elke opdracht. Bovendien zijn ook de drie 'foute' kinderen willekeurig. Dat wil zeggen, bij iedere opdracht is er slechts een kind even lang als Bas en kunnen de overige drie kinderen zowel korter als langer zijn dan Bas.
- Naast Bas zijn er in totaal negen kinderen, waaruit de computer willekeurig vier per opdracht kiest. Aangezien een oefening uit tien opdrachten bestaat, komen bij elke oefening alle kinderen meermalen aan bod.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



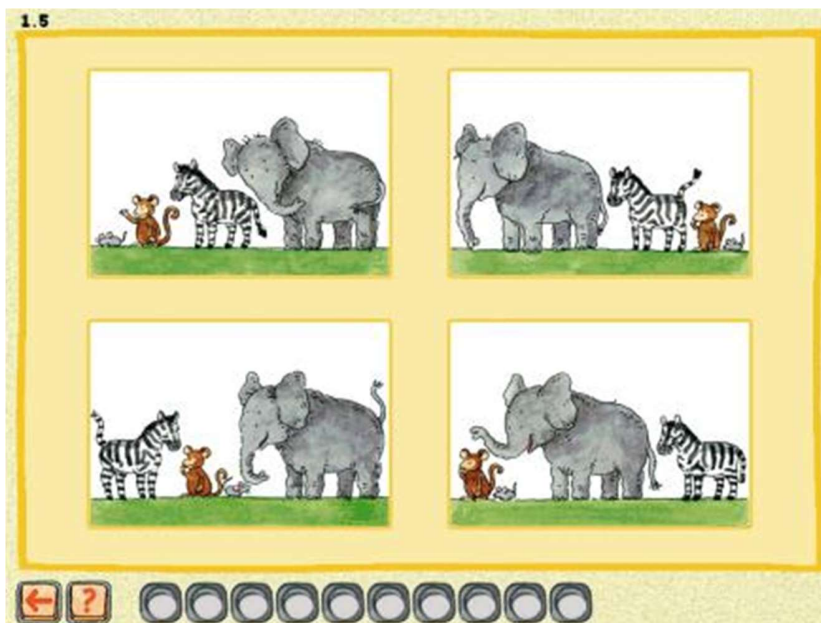
## Spel 4

- De leerling ziet een serie van vier plaatjes die in een willekeurige volgorde staan en krijgt de opdracht die in de goede volgorde te zetten (er zijn twee varianten mogelijk: oplopend en aflopend). Daaronder zijn vier lege vakjes.
- De leerling moet de vier plaatjes in de juiste volgorde zetten. Per opdracht is er maar een juiste volgorde.
- In de volgorde waarin de leerling op de vier plaatjes klikt komen deze terecht in de lege vakjes.
- Als de leerling de plaatjes in de juiste volgorde zet, wordt eerst een verrassingsplaatje getoond. Daarna wordt de volgende serie van vier plaatjes gepresenteerd.
- Als de leerling de vier plaatjes in een foute volgorde zet, wisselen de vier plaatjes eerst van plaats, zodat ze in de goede volgorde komen te staan. Pas daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal twintig series van vier plaatjes met beide vraagvarianten. Daaruit kiest de computer willekeurig tien per oefening.



## Spel 5

- De leerling ziet vier plaatjes met telkens hetzelfde groepje figuren. Hij krijgt de vraag op welk plaatje de juiste volgorde (oplopend of aflopend) te zien is. Per vraag is slechts een van de plaatjes juist
- Als de leerling op het juiste plaatje klikt, wordt de volgende serie van vier plaatjes met een bijpassende vraag gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna worden de vier volgende plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal twintig series van vier plaatjes met beide vraagvarianten. Daaruit kiest de computer willekeurig tien per oefening.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.





## Spel 6

- De leerling ziet een schoolplein van vijftientig tegels. Een vierkant of rechthoekig deel daarvan is gearceerd (maximaal tien tegels).
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel tegels zijn gearceerd.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt het stuk plein voor de volgende opdracht gearceerd.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het gearceerde stuk plein geel omkaderd en wordt de arcering tegel voor tegel weggehaald, terwijl er hoorbaar wordt meegeteld. Pas daarna komt de volgende opdracht.
- Per opdracht is het aantal tegels dat gearceerd wordt en de positie van de arcering willekeurig.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



## Spel 7

- De leerling ziet in het kader een voorwerp dat gemeten moet worden. Onderin steekt een liniaal uit een gereedschapskist.
- Om te beginnen moet de leerling klikken op de liniaal in de gereedschapskist. Daardoor wordt een verschuifbare liniaal gepresenteerd die gebruikt kan worden om het voorwerp te meten.
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoe lang het voorwerp is.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt het volgende voorwerp gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt de verschuifbare liniaal recht onder het voorwerp geplaatst en wordt de lengte een voor een meegeteld, zowel hoorbaar als zichtbaar. Pas daarna wordt het volgende voorwerp gepresenteerd.
- Er zijn in totaal dertig voorwerpen, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



## Spel 8

- De leerling ziet hoe Bas een aantal glazen volschenkt. De kan waaruit Bas schenkt kan voor 100% (vijf glazen), 80% (vier glazen), 60% (drie glazen) of 40% (twee glazen) gevuld zijn.
- Afhankelijk van de hoeveelheid limonade in de kan bepaalt de computer willekeurig of Bas een, twee, drie of vier glazen volschenkt. Bas schenkt de kan niet leeg: er blijft tenminste een glas limonade in de kan.
- Nadat Bas een aantal glazen heeft volgeschonken wordt de vraag gesteld: Hoeveel glazen kan Bas nog volschenken?
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel glazen nog uit de kan geschonken kunnen worden.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, schenkt Bas een volgende serie glazen vol, met een andere kleur limonade.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien schenkt Bas de kan helemaal leeg, terwijl het aantal volgeschonken glazen hoorbaar wordt meegeteld. Pas daarna schenkt Bas een volgende serie glazen vol met een andere kleur limonade.
- De computer bepaalt willekeurig hoe vol de kan is als Bas begint te schenken en hoeveel glazen Bas schenkt voordat de vraag wordt gesteld.
- Als de leerling tenminste vier van de vijf opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.





## Rode Lade

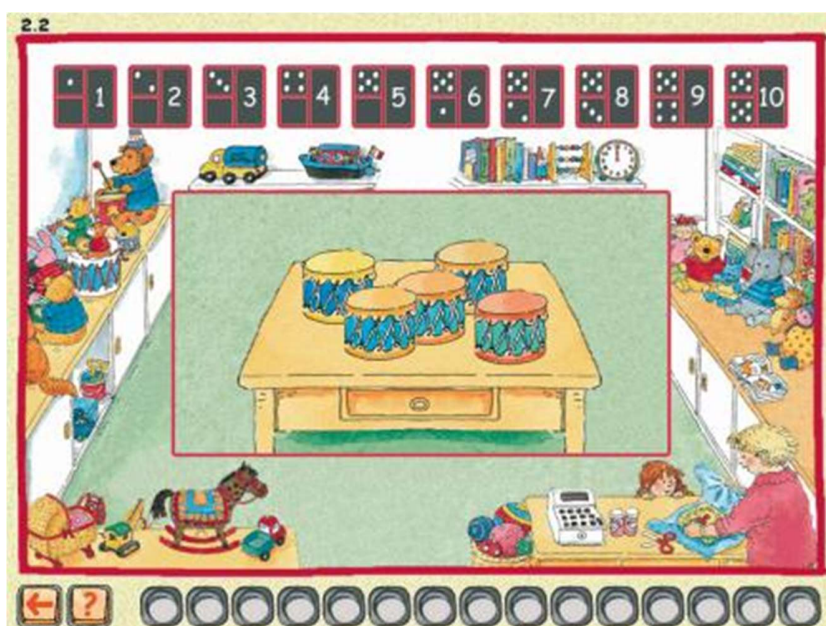
### Spel 1

- De leerling ziet een aantal exemplaren van een voorwerp op de rand van de zandbak liggen (maximaal tien).
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel exemplaren van dat voorwerp op de rand van de zandbak liggen.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt van het volgende voorwerp een aantal exemplaren gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het aantal exemplaren op de rand van de zandbak een voor een geteld, zowel hoorbaar als zichtbaar. Pas daarna wordt van het volgende voorwerp een aantal exemplaren gepresenteerd.
- Er zijn in totaal vijftien voorwerpen, die tijdens een oefening allemaal aan bod komen. De computer bepaalt willekeurig hoeveel exemplaren van elk voorwerp worden gepresenteerd.
- Als de leerling tenminste twaalf van de vijftien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



## Spel 2

- De leerling ziet gedurende een seconde een aantal exemplaren van een voorwerp op tafel liggen (maximaal vijf). Daarna is de tafel weer leeg.
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel exemplaren van dat voorwerp op tafel lagen.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, verschijnt de volgende opdracht met een nieuw voorwerp.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het aantal exemplaren opnieuw op tafel getoond en hoorbaar bevestigd. Pas daarna wordt van het volgende voorwerp een aantal exemplaren getoond.
- Er zijn in totaal vijftien voorwerpen, die tijdens een oefening allemaal aan bod komen. De computer bepaalt willekeurig hoeveel exemplaren van elk voorwerp worden gepresenteerd.
- Als de leerling tenminste twaalf van de vijftien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



### Spel 3

- De leerling ziet in het kader een rijtje vlaggen in verschillende kleuren, patronen of vormen. Daarboven worden tien vakjes met verschillende vlagvarianten getoond.
- De leerling moet het rijtje voorbeeldvlaggen aanvullen door in dezelfde volgorde op de vlagvarianten te klikken. De voorbeeldvlaggen vullen de rij voor een derde deel, zodat de leerling de juiste volgorde twee keer moet aanklikken.
- Als de leerling de rij foutloos aanvult, wapperen de vlaggen zodra de rij gevuld is. Daarna wordt het volgende rijtje van voorbeeldvlaggen gepresenteerd.
- Als de leerling op een foute vlagvariant klikt, licht de juiste variant op. De juiste vlag wordt vervolgens direct geplaatst om de juiste volgorde te continueren. Zodra de rij gevuld is wordt de opdracht echter wel fout gerekend en wordt het volgende rijtje van voorbeeldvlaggen gepresenteerd.
- De vijf opdrachten lopen op in moeilijkheidsgraad. De eerste opdracht is een rijtje van drie vlaggen. De tweede opdracht is wederom een rijtje van drie vlaggen, maar dan verschillend in dubbelkleur, patroon of vorm. De derde en vierde opdracht zijn rijtjes van vier vlaggen verschillend in kleur, dubbelkleur, patroon of vorm. De vijfde opdracht is een rijtje van vijf vlaggen verschillend in kleur, dubbelkleur, patroon of vorm.



## Spel 4

- De leerling ziet papa op een ladder staan en hoort de vraag: Hoeveel stappen kan papa nog omhoog/omlaag?
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel sporten papa nog omhoog of omlaag kan.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt papa op een andere positie op de ladder geplaatst.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien lichten de sporten die papa nog omhoog of omlaag kan een voor een op, terwijl ze hoorbaar worden meegeteld. Pas daarna wordt papa op een andere positie op de ladder geplaatst.
- De ladder heeft tien sporten en papa kan op elk van die sporten staan. Aangezien een oefening uit tien opdrachten bestaat, komen alle posities aan bod. De computer bepaalt willekeurig in welke volgorde die posities worden gepresenteerd en welke vraag (omhoog of omlaag) het betreft.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.





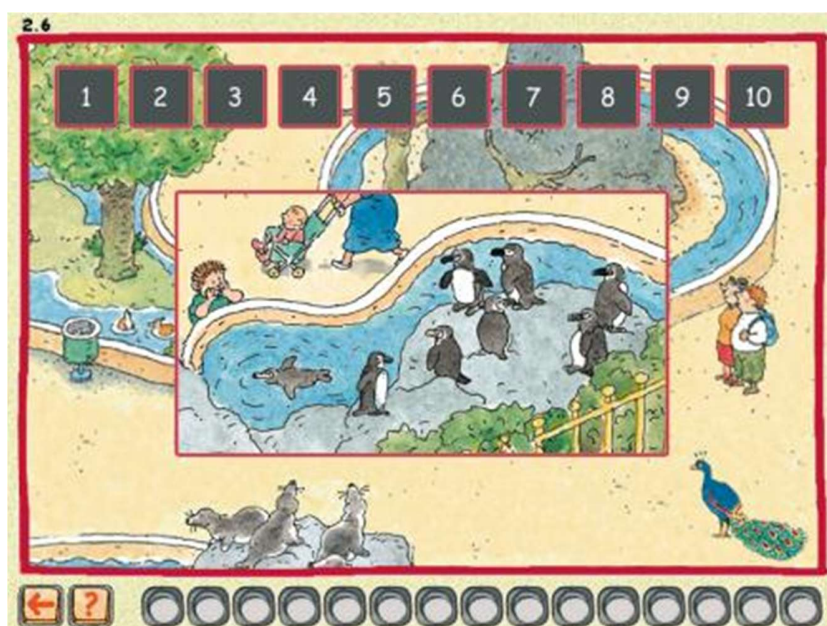
## Spel 5

- De leerling ziet een lege matrix van vier bij vier hokjes. Langs de x-as staan stippen in de aantallen een tot en met vier. Langs de y-as staan vier verschillende voorwerpen of figuren.
- Linksboven wordt een vraagplaatje gepresenteerd. Dat vraagplaatje is een samenstelling van een element langs de x-as en een element langs de y-as, bijvoorbeeld drie hartjes. Het plaatje past maar op een plek in de matrix.
- De leerling moet op de juiste plek in de matrix klikken.
- Als de leerling op de juiste plek in de matrix klikt, wordt het vraagplaatje daar geplaatst. Daarna wordt linksboven het volgende vraagplaatje gepresenteerd.
- Als de leerling op een foute plek in de matrix klikt, wordt die plek aangekruist. Bovendien licht op de juiste plek het vraagplaatje op. Pas daarna wordt linksboven het volgende vraagplaatje gepresenteerd.
- De eerste serie van vijf opdrachten presenteert een, twee, drie of vier exemplaren van een bepaald voorwerp. Er zijn in totaal vijftien voorwerpen, waaruit de computer willekeurig kiest.
- De tweede serie van vijf opdrachten presenteert een samengestelde figuur. Er zijn in totaal zestien samengestelde figuren, waaruit de computer willekeurig kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



## Spel 6

- De leerling ziet in het kader een aantal afbeeldingen (maximaal tien) van een bepaald dier.
- Op de getallenlijn (alleen cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel afbeeldingen van dat dier te zien zijn.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt van het volgende dier een aantal afbeeldingen gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het aantal exemplaren hoorbaar bevestigd. Pas daarna wordt van een volgend dier een bepaald aantal afbeeldingen getoond.
- Er zijn in totaal vijftien dieren, die tijdens een oefening allemaal aan bod komen. De computer bepaalt willekeurig hoeveel afbeeldingen van elk dier worden gepresenteerd.
- Als de leerling tenminste twaalf van de vijftien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



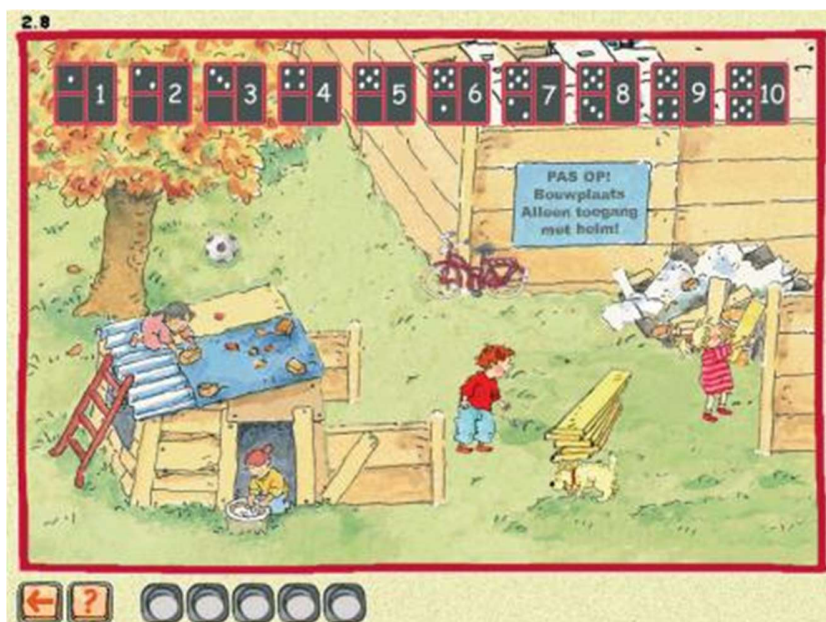
## Spel 7

- De leerling ziet hoeveel ringen Marieke heeft gegooid. Bas staat klaar om ringen te gaan gooien. De leerling hoort: Marieke gooit acht ringen. Bas gooit een meer/een minder/evenveel.
- Door op Bas te klikken kan de leerling de vraag beantwoorden. Elke klik op Bas zorgt ervoor dat Bas een ring gooit.
- Als Bas het juiste aantal ringen heeft gegooid, moet de leerling op het paaltje klikken.
- Als het aantal ringen van Bas klopt, verschijnt de volgende opdracht.
- Als het aantal niet klopt, wordt het juiste aantal ringen van Bas hoorbaar en zichtbaar geteld. Pas daarna verschijnt de volgende opdracht.
- De computer bepaalt willekeurig hoeveel ringen Marieke heeft gegooid (maximaal tien) en of Bas een meer, een minder of evenveel ringen moet gooien.
- Als de leerling tenminste vier van de vijf opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



## Spel 8

- De leerling ziet een aantal planken liggen. Marieke en Bas leggen planken erbij of halen planken eraf. De leerling hoort de vraag: Er liggen vijf planken. Marieke legt er een plank bij. Hoeveel planken zijn er nu?
- Hoewel het aantal planken conform de opdracht toeneemt of afneemt, zijn ze moeilijk te tellen omdat de hond het zicht belemmert.
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel planken er komen te liggen.
- Als de leerling op het juiste getal klikt, verschijnt de volgende opdracht.
- Als de leerling op een fout getal in de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het juiste aantal planken getoond en hoorbaar bevestigd. Pas daarna wordt een volgend aantal planken gepresenteerd.
- De computer bepaalt willekeurig hoeveel planken er liggen (maximaal tien). Ook bepaalt de computer willekeurig of Marieke er een of twee planken bijlegt of Bas er een of twee planken afhaalt.
- Als de leerling tenminste vier van de vijf opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.

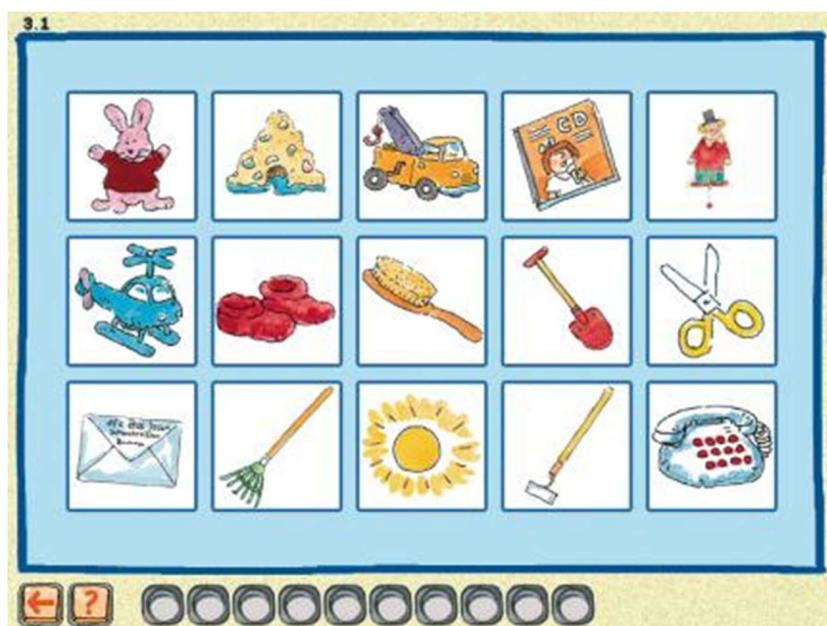




## Blauwe Lade

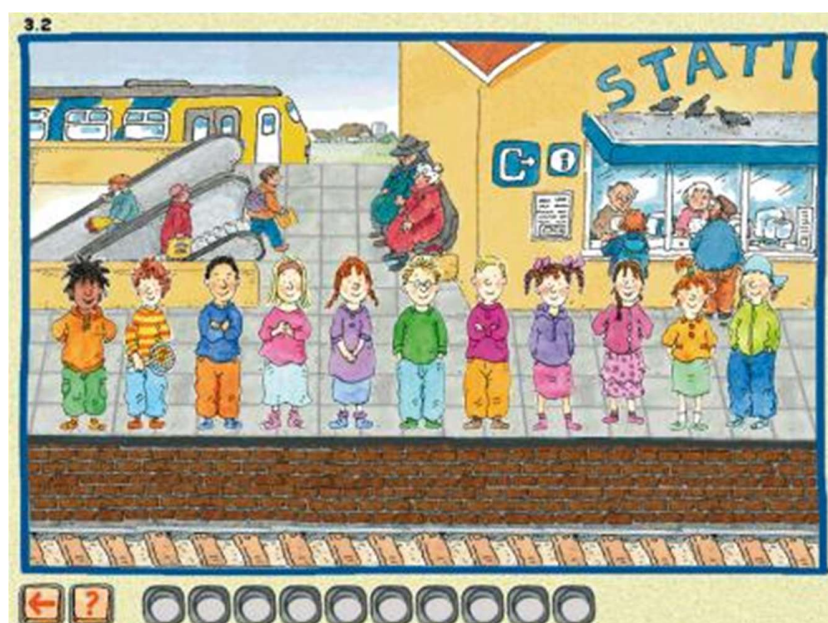
### Spel 1

- De leerling ziet vijftien voorwerpen en hoort: Klik op het plaatje met een ronde/vierkante/rechthoekige/driehoekige vorm. Van elke vorm is er telkens maar een exemplaar.
- De leerling moet op het juiste voorwerp klikken.
- Als de leerling op het juiste voorwerp klikt, wordt de volgende vraag gesteld.
- Als de leerling op een fout voorwerp klikt, licht eerst het juiste voorwerp op. Pas daarna wordt de volgende vraag gesteld.
- Na vier opdrachten worden de vijftien voorwerpen vervangen door een nieuwe serie van vijftien voorwerpen waaronder wederom slechts een ronde, een vierkante, een rechthoekige en een driehoekige vorm.
- Na acht opdrachten wordt de serie voor de derde keer ververs, met ditmaal twee opdrachten.
- Er zijn in totaal tweeëndertig ronde, vierkante, rechthoekige en driehoekige vormen (acht per vorm), waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Aan acht van die tweeëndertig vormen is een animatie gekoppeld. Als de leerling het juiste antwoord geeft, wordt eerst de animatie getoond (indien aanwezig) en pas daarna de volgende opdracht.



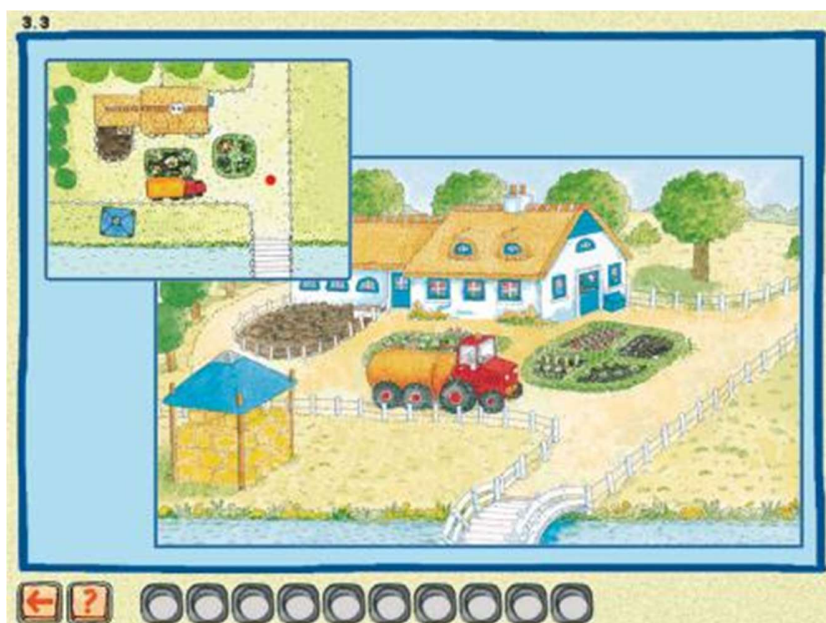
## Spel 2

- De leerling ziet elf kinderen (waaronder Bas) op een perron staan en hoort de vraag: Wie staat er op de eerste, tweede ... middelste ... tiende, laatste plaats?
- De leerling moet op de juiste van de elf kinderen klikken.
- Als de leerling op het juiste kind klikt, gebeurt er eerst iets leuks met dat plaatje. Daarna wisselen de elf kinderen van plaats en wordt de volgende vraag gesteld.
- Als de leerling op een 'fout' kind klikt, licht het juiste kind even op. Pas daarna wisselen de elf kinderen van plaats.
- De vraag is per opdracht willekeurig. Ook de volgorde van de elf kinderen is willekeurig en wisselt bij elke opdracht.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



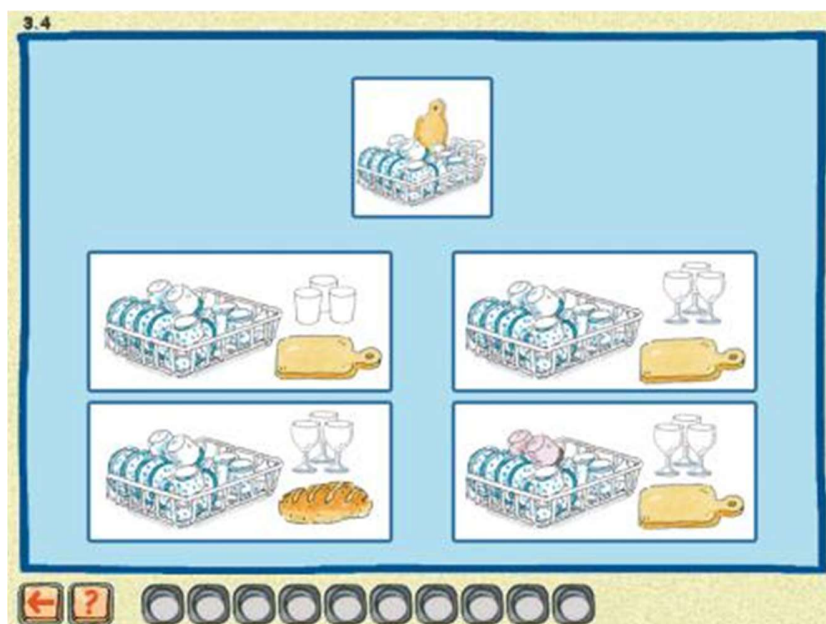
### Spel 3

- De leerling ziet een rode stip op de plattegrond knippen.
- Op de boerderijplaat moet de leerling op de overeenkomstige plek klikken.
- Als de leerling op de juiste plek klikt, wordt op die plek een dier of voorwerp getoond.
- Vervolgens gaat de rode stip op een andere plek knippen.
- Als de leerling op een foute plek klikt, wordt eerst op de juiste plek een dier of voorwerp met geel knipperend kader getoond. Pas daarna gaat de rode stip op een andere plek knippen.
- Er zijn in totaal dertig dieren en voorwerpen, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



## Spel 4

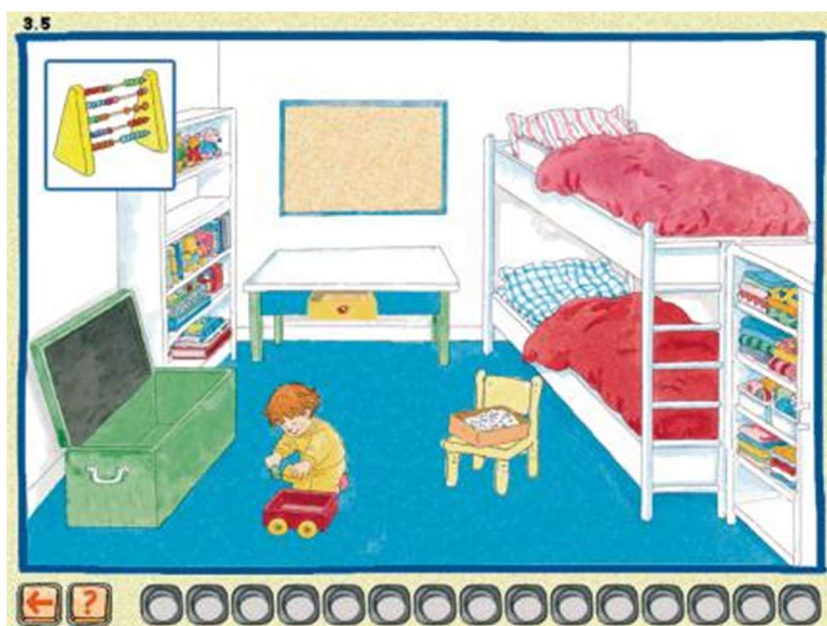
- De leerling ziet vier deels overeenkomstige plaatjes van voorwerpen die in delen uiteen zijn getrokken.
- Daarboven wordt een voorbeeldplaatje getoond waarin de voorwerpen een geheel vormen.
- Op het juiste plaatje staan precies dezelfde voorwerpen als op het voorbeeldplaatje. Op de andere drie plaatjes zijn er kleine veranderingen.
- De leerling moet op het juiste plaatje klikken.
- Als de leerling op het juiste plaatje klikt, wordt de volgende serie plaatjes gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna wordt de volgende serie plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal dertig series van vier plaatjes, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.





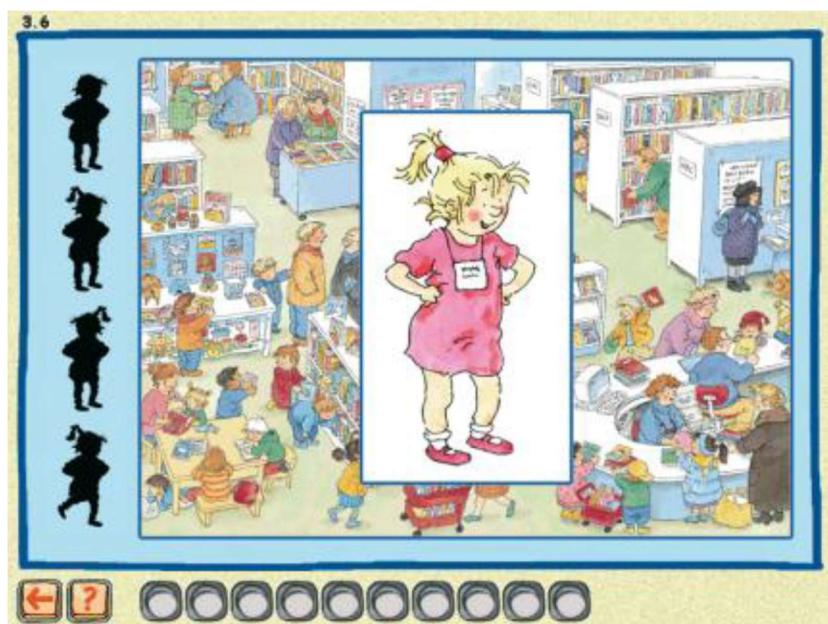
## Spel 5

- De leerling ziet een lege slaapkamer of huiskamer en hoort waar het voorwerp, dat linksboven verschijnt, geplaatst moet worden.
- Als de leerling op de juiste plek klikt, wordt het voorwerp op die plek neergezet. Vervolgens ziet de leerling een volgend voorwerp in het kader linksboven en hoort de volgende opdracht.
- Als de leerling op een foute plek klikt, wordt eerst op de juiste plek het voorwerp met een geel knipperend kader neergezet. Pas daarna volgt de volgende opdracht.
- Er zijn in totaal zestig voorwerpen verdeeld over twee Basplaten. De computer kiest per oefening willekeurig een van de twee Basplaten en vijftien voorwerpen.
- Als de leerling tenminste twaalf van de vijftien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



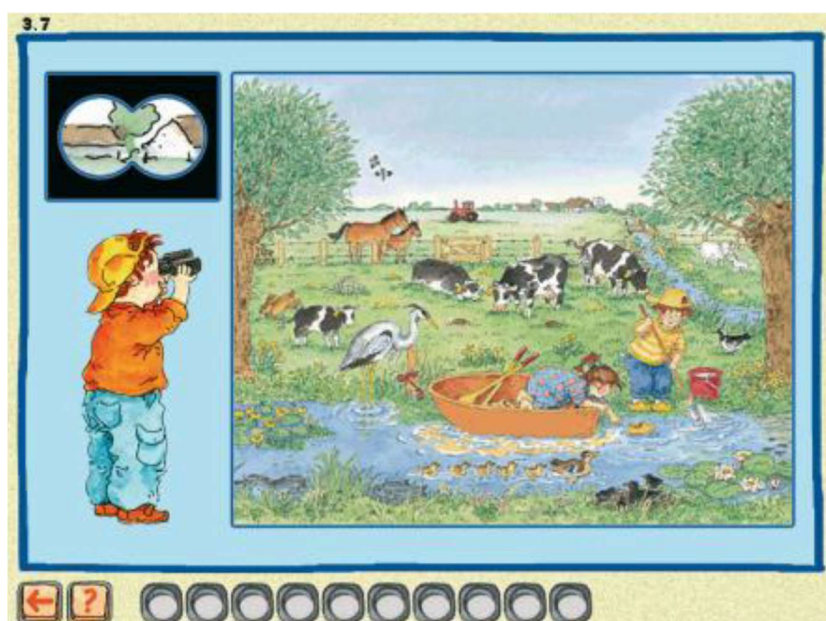
## Spel 6

- De leerling ziet vier deels overeenkomstige schaduwen van personen.
- Middenin wordt een persoon als voorbeeldplaatje getoond. Een van de vier schaduwen is van die persoon. De andere drie schaduwen wijken iets af.
- De leerling moet op de juiste schaduw klikken.
- Als de leerling op de juiste schaduw klikt, wordt de volgende serie schaduwen met voorbeeldplaatje gepresenteerd.
- Als de leerling op een foute schaduw klikt, licht eerst de juiste schaduw met geel knipperend kader op. Pas daarna wordt de volgende serie schaduwen gepresenteerd.
- Er zijn in totaal dertig series van vier schaduwen, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



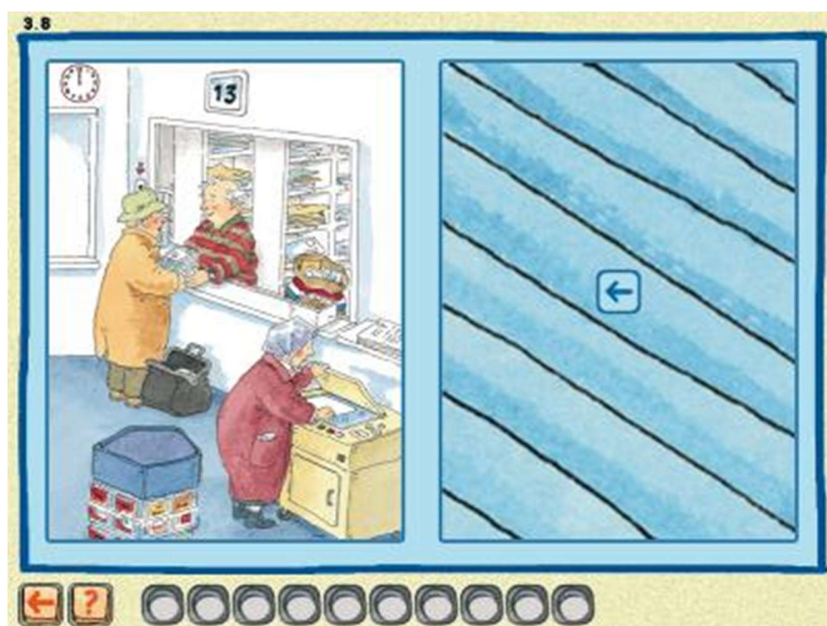
## Spel 7

- De leerling moet in het landschap klikken op de plek, die overeenkomt met het verrekijkerbeeld.
- Als de leerling op de juiste plek klikt, wordt in het kader linksboven een volgend verrekijkerbeeld gepresenteerd.
- Als de leerling op een foute plek klikt, wordt eerst de juiste plek getoond door een geel knipperend kader. Pas daarna volgt een volgend verrekijkerbeeld.
- Er zijn in totaal dertig verrekijkerbeelden, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



## Spel 8

- De leerling moet tien verschillen vinden tussen twee platen van een postkantoor, een (deel van een) huis of een vakantie in de bergen.
- De leerling moet de ontdekte verschillen aanklikken op de rechter plaat.
- Als de leerling ergens anders klikt, wordt het niet ontdekte verschil getoond door een geel knipperend kader.
- Er is geen directe vergelijking mogelijk omdat telkens een van beide platen is afgedekt. De leerling kan heen en weer zappen van de ene plaat naar de andere door op de blauwe pijltjes te klikken.
- Er zijn in totaal zestig verschillen verdeeld over drie Basplaten (postkantoor, huis en bergen). De computer kiest per oefening willekeurig een van de drie Basplaten en tien verschillen.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.





## Groene Lade

### Spel 1

- De leerling kan een verhaal kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling hoort een voorgelezen verhaal. In de verhalen komt het tellen aan de orde.
- Er worden tien bijpassende platen getoond.
- Er zijn drie verhalen beschikbaar.



## Spel 2

- De leerling kan een kleurplaat kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling ziet een genummerde kleurplaat en een genummerde kleurenkaart.
- De voorwerpen in de kleurplaat kunnen alleen met de juiste kleur (zelfde nummer) ingekleurd worden door met de cursor (in de vorm van een kwastje) op de juiste kleur en vervolgens op de kleurplaat te klikken.
- Als de leerling met de juiste kleur op een voorwerp klikt, krijgt het voorwerp die kleur.
- Als de leerling met een foute kleur op een voorwerp klikt, gebeurt er niets.
- De leerling kan van kleur wisselen door op een andere kleurknop te klikken.
- Door op het printericoontje te klikken wordt de kleurplaat uitgeprint (in het Leerling Volg Systeem kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden, zie blz. 23 e.v.).



### Spel 3

- De leerling kan een kralenplank kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling ziet een kralenplank en een kleurenkaart.
- Bij de eerste kralenplank moet de leerling een vlinder namaken, bij de tweede kralenplank een abstracte figuur en de derde kralenplank is vrij.
- De stippen op de kralenplank kunnen alleen met de juiste kleur worden ingekleurd door met de cursor (in de vorm van een kwastje) op de juiste kleur en vervolgens op de kralenplank te klikken.
- Als de leerling met de juiste kleur op een stip klikt, krijgt de stip die kleur.
- Als de leerling met een foute kleur op een stip klikt, gebeurt er niets.
- De leerling kan van kleur wisselen door op een andere kleurknop te klikken.
- Door op het printericoontje te klikken wordt de kralenplank uitgeprint (in het Leerling Volg Systeem kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden).



#### Spel 4

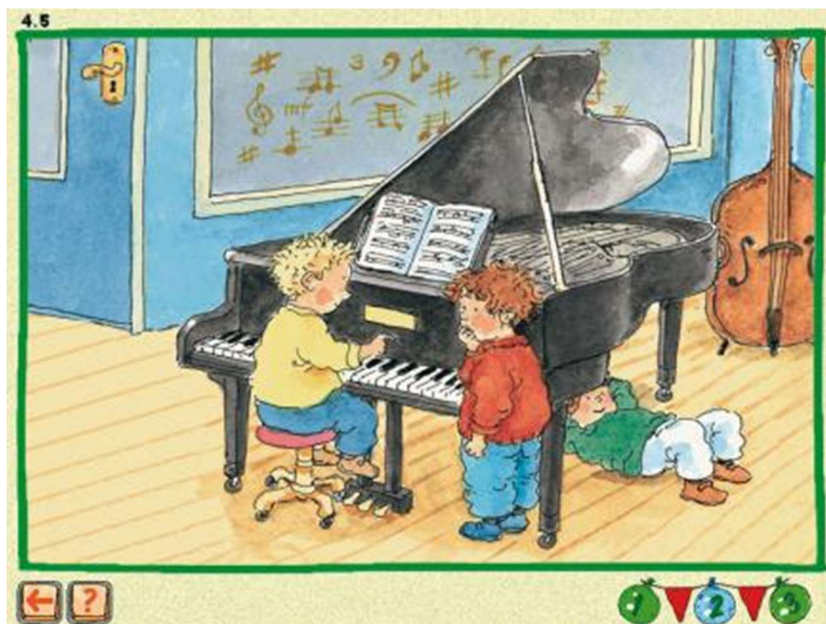
- De leerling kan een kleurplaat kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling ziet een serie getallen en een kleurenkaart.
- Door in de juiste volgorde op de getallen te klikken kan de leerling zelf een kleurplaat maken.
- Als de kleurplaat compleet is kan deze ingekleurd worden, of blanco uitgeprint.
- De voorwerpen op de kleurplaat kunnen meermalen ingekleurd worden door met de cursor (in de vorm van een kwastje) op een van de kleuren en vervolgens op de kleurplaat te klikken.
- De leerling kan van kleur wisselen door op een andere kleurknop te klikken.
- Door op het printericoontje te klikken wordt de kleurplaat uitgeprint (in het Leerling Volg Systeem kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden).





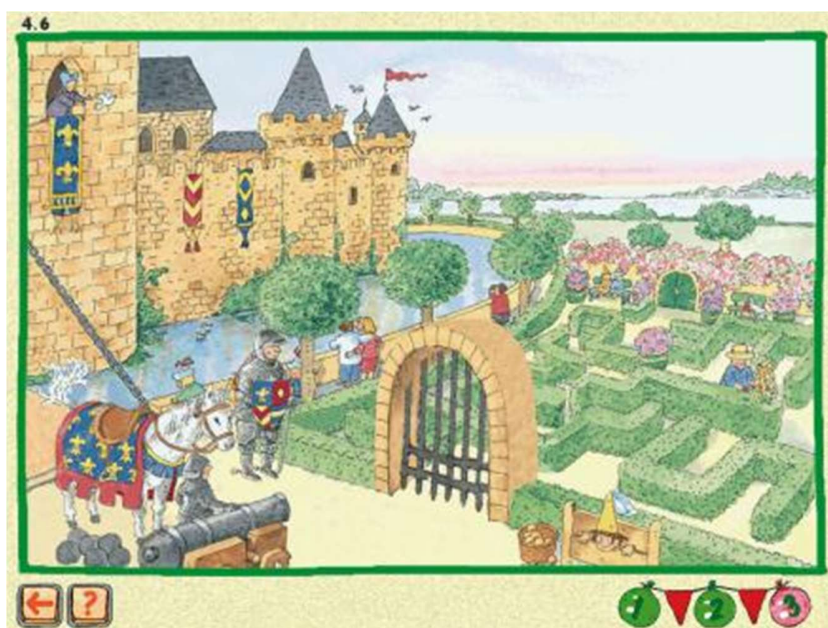
## Spel 5

- De leerling kan een liedje kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling hoort een liedje en ziet een bijpassende plaat. In de liedjes komt op speelse wijze het tellen aan de orde.
- Er zijn drie liedjes beschikbaar.



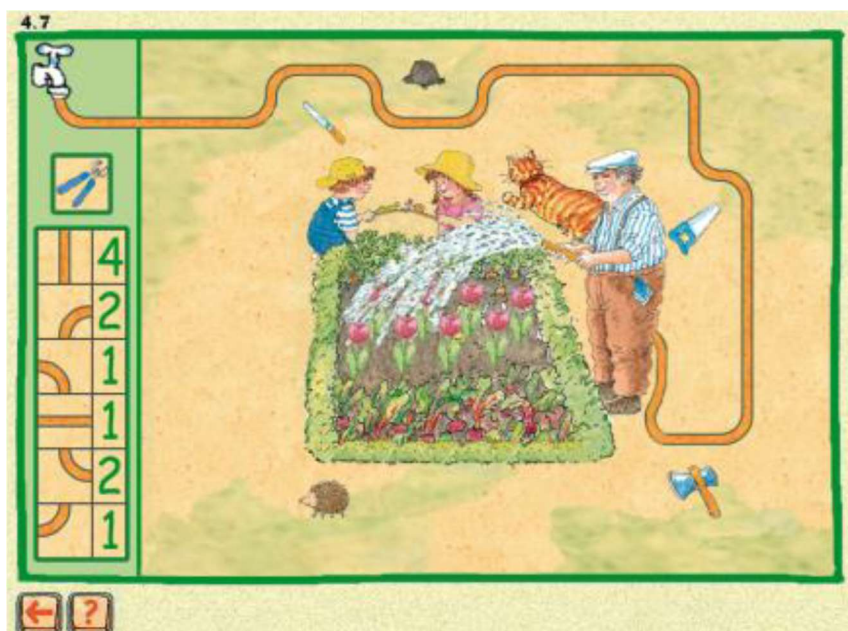
## Spel 6

- Door op de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken, kan de leerling het doolhofspel selecteren. Knop 1 is het makkelijkst (de zandloper loopt langzaam) en knop 3 is het moeilijkst (de zandloper loopt snel).40
- De leerling ziet links een zandloper en vier pijlknoppen. Bas staat klaar met een sleutel. Rechts zit Marieke opgesloten in een toren. Voor de toren staat een gesloten poort.
- Om Marieke te bevrijden heeft Bas ook een kogel voor het kanon nodig om de poort kapot te schieten.
- De leerling hoort met welke van de drie kogels in het doolhof (drie willekeurige getallen) de poort kapot geschoten kan worden.
- Door op de pijlknoppen te klikken kan de leerling door het doolhof gaan. De juiste kogel moet worden opgepikt en bij het kanon worden afgeleverd.
- Als de leerling de juiste kogel aflevert bij het kanon wordt de poort kapotgeschoten, opent Bas de toren en wordt Marieke bevrijd.
- Als de leerling een foute kogel aflevert bij het kanon mist de kogel doel, blijft de poort intact en komt Marieke achter de tralies terecht.
- Dit gebeurt ook als de zandloper helemaal is doorgelopen en de leerling de kogel nog niet bij het kanon heeft afgeleverd.



## Spel 7

- De leerling moet een tuinslang maken, zodat opa de moestuin kan sproeien.
- Dat kan door eerst op een stukje tuinslang links in het kader en daarna op de juiste plek rondom de moestuin te klikken. De tuinslang moet vanaf de kraan gelegd worden.
- Het aantal stukjes tuinslang is beperkt (de tellertjes lopen terug) en de leerling moet rekening houden met valkuilen onderweg (de tuinslang gaat lekken).
- Als de leerling een verkeerd stukje tuinslang wil leggen of de tuinslang op een verkeerde plek legt (dwars door een persoon heen), weigert de computer de tuinslang te plaatsen.
- Als de leerling de gelegde tuinslang wil veranderen, dan kan deze ingekort worden door op de schaar te klikken en daarna op de gelegde tuinslang.
- Als de tuinslang compleet is, moet de leerling op de kraan klikken om de moestuin te sproeien.
- Als de tuinslang goed gelegd is (om de valkuilen heen), wordt de moestuin gesproeid.
- Als de tuinslang niet goed gelegd is (over een of meer valkuilen), lekt de tuinslang en wordt de moestuin niet gesproeid.



## Spel 8

- De leerling ziet een ganzenbordspel in een speeltuin. Er is een route uitgezet langs zes speeltoestellen.
- De leerling moet op de dobbelsteen klikken. De computer bepaalt willekeurig een getal tussen een en zes. Door op de witte paaltjes te klikken kan de route worden afgelegd (begin links richting de zandbak). De paaltjes die gepasseerd zijn worden geel.
- Als de leerling opnieuw op de dobbelsteen klikt, bepaalt de computer of het juiste aantal stappen is gezet.
- Zo ja, dan wordt de dobbelsteen opnieuw gegooid.
- Zo nee, dan trekken de gele paaltjes zich eerst terug naar de vorige ronde en pas daarna wordt de dobbelsteen opnieuw gegooid.
- Als de leerling op een roze paaltje terechtkomt, kiest de computer voor een leuke animatie van het speeltoestel. Er zijn twee varianten. Als het goed gaat, vaart het bootje naar de overkant en mag de leerling verder. Als het fout gaat, zinkt het bootje en moet de leerling terug.
- Als de leerling de hele route heeft afgelegd, wordt het spel afgesloten met een leuke animatie.
- Als de zandloper helemaal is doorgelopen zonder dat de leerling bij het eindpunt is aangekomen, wordt het spel gestopt.

