

# EDUBOX

EDUCATIEVE SOFTWARE  
VOOR  
BASISSCHOLEN

## INDEX

|                     |                      |     |
|---------------------|----------------------|-----|
| <b>Inleiding</b>    |                      | p3  |
|                     | <b>Installatie</b>   | p3  |
|                     | <b>Edubox</b>        | p3  |
|                     | Index                | p4  |
|                     | Competenties         | p4  |
|                     | Opdeling             | p5  |
| <b>Programma's</b>  |                      | p6  |
|                     | <b>Kleuters</b>      | p6  |
|                     | <b>Lagere School</b> | p8  |
|                     | Wiskunde             | p8  |
|                     | Taal                 | p12 |
|                     | W.O.                 | p14 |
|                     | Frans                | p15 |
|                     | <b>Jossoft</b>       | p16 |
|                     | Wiskunde             | p16 |
|                     | Taal                 | p21 |
|                     | <b>FreeCD</b>        | p24 |
| <b>Leerkrachten</b> |                      | p25 |
|                     | <b>Programma's</b>   | p25 |
|                     | <b>Handleiding</b>   | p25 |
|                     | <b>Website</b>       | p25 |

## Inleiding

De Edubox bevat heel wat educatieve software programma's die je allemaal gratis downloaden van het internet. Samen met enkele ICT-coördinatoren hebben we een aantal programma's samengesteld op een cd. Deze cd kan je op je harddisk installeren. Daarna heb je de cd niet meer nodig en kan je alles vanop je harddisk opstarten.

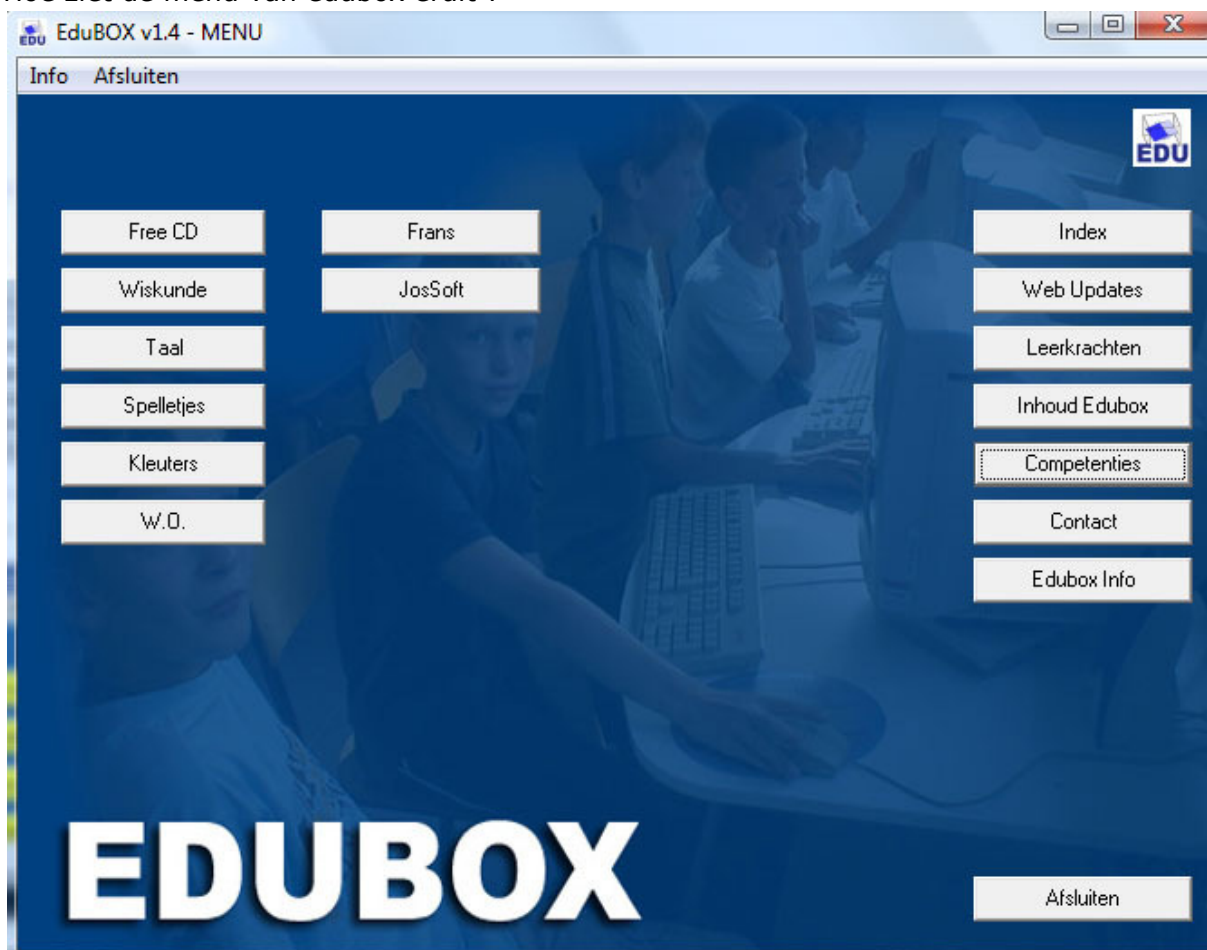
## Installatie edubox

Hoe installeer ik edubox !

1. Plaats de cd in de cd-rom drive ! Er zal een opstart scherm verschijnen waarop je kan klikken **INSTALLEER**
2. Vervolgens zal er een wizard verschijnen die je moet doorlopen! Vink aan indien je dit wenst(snelkoppeling op bureaublad enz) verder klikken op volgende en ok.
3. Edubox zal nu op je computer geïnstalleerd worden.

## EDUBOX

Hoe ziet de menu van edubox eruit ?



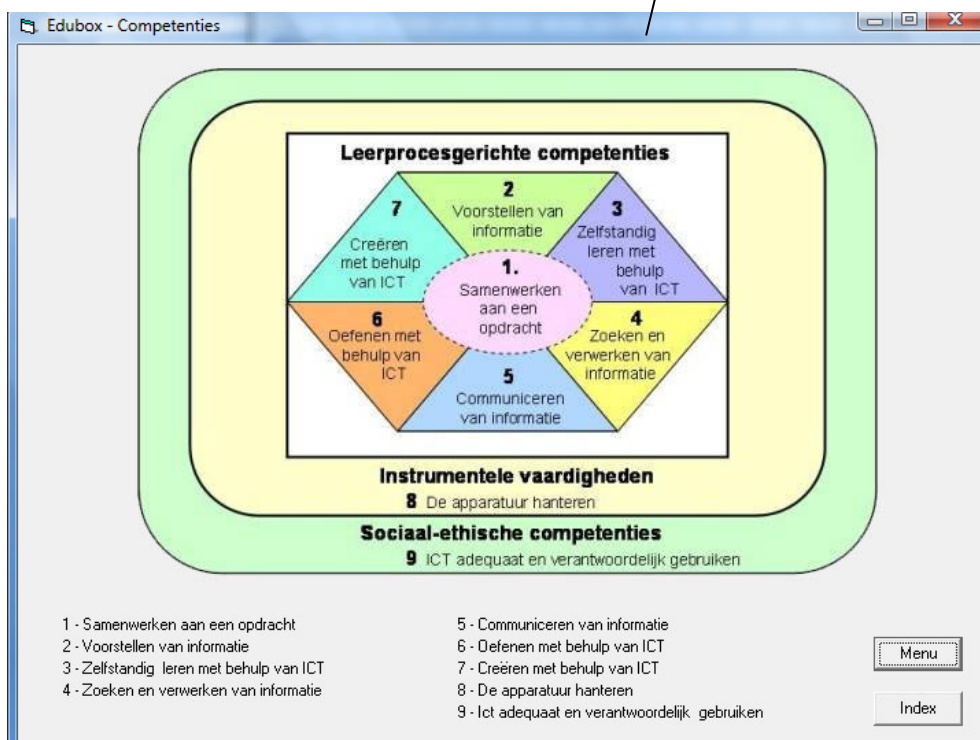
Deze menu zorgt er voor dat je volgens categorie de juiste programma's kan terugvinden. Er is ook een index pagina voorzien waar je alles kan opzoeken en

de competenties voorzien met schema zie hieronder !

## INDEX

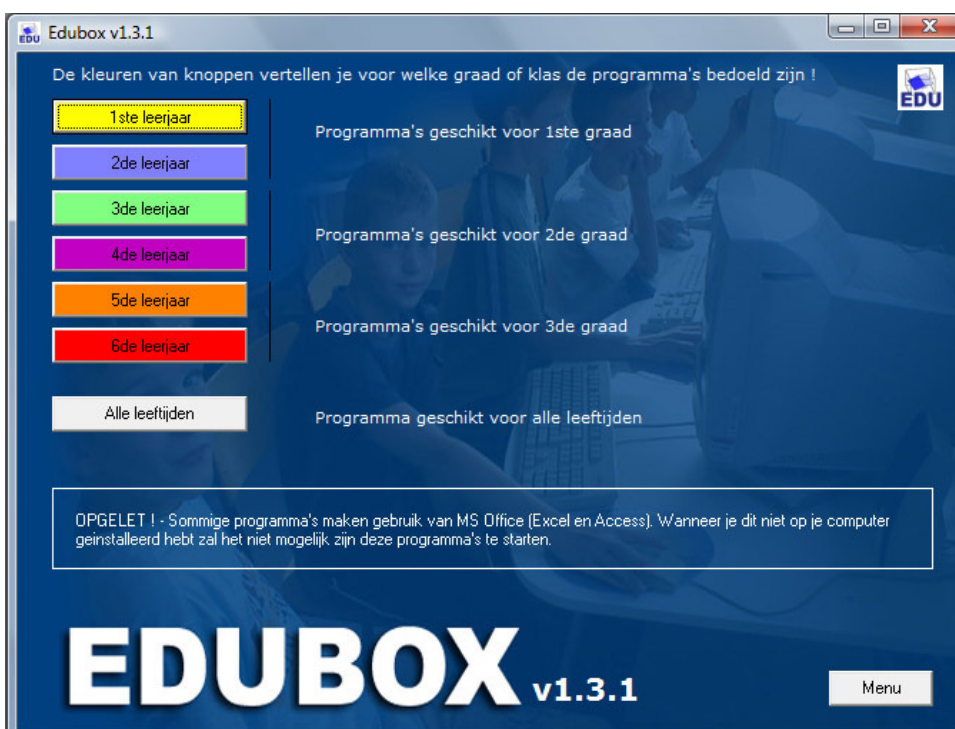
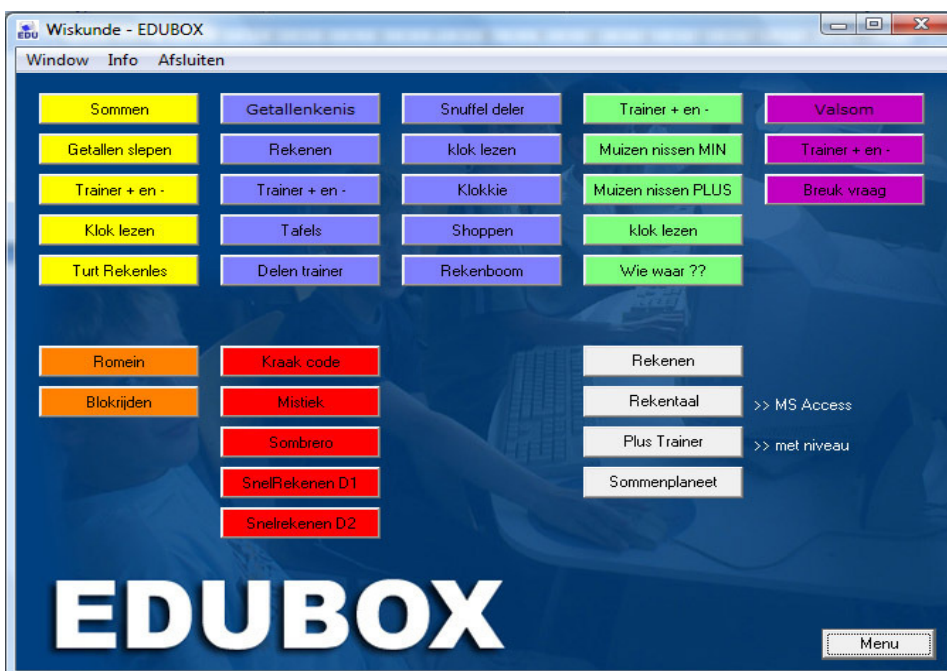
| PROGRAMMA  | COMPETENTIE |
|--|-------------|
| Sommen (+ / - , tafels door elkaar)                  | 6           |
| Getallen slepen ( aantallen)                         | 6, 8        |
| Trainer + en -                                       | 6           |
| Klok lezen (uur, half uur, met 24 uur notatie)       | 3, 6        |
| Turt rekenles ( +, -, X, : tot 10 => 1000)           | 6           |
| Getallenkennis                                       | 3, 6        |
| Rekenen ( brug)                                      | 6           |
| Trainer + en - ( tot 100)                            | 6           |
| Tafels   | 6           |
| Delen trainer  | 6           |
| Snuffel deler (leren delen)                          | 3, 6        |
| Klok lezen (uur, half uur, kwart voor en kwart over) | 3, 6        |
| Klokkie  | 6           |
| Shoppen  | 6           |
| Rekenboom  | 6           |
| Trainer + en - (1000)                                | 6           |
| Muizen nissen min                                    | 6           |
| Muizen nissen plus                                   | 6           |
| Klok lezen (tot op 5 minuten)                        | 3, 6        |

## COMPETENTIES



## EDUBOX OPDELING

De software is opgedeeld in de volgende categorieën. Wiskunde, Taal, Spelletjes, kleuters, W.O., Frans. De buttons hebben hierbij nog eens verschillende kleuren met de bedoeling de programma's te verdelen volgens leeftijd. De programma's overlappen elkaar een beetje. De leerlingen van het 1<sup>ste</sup> leerjaar kunnen tegen einde schooljaar wel al enkel oefeningen van het 2<sup>de</sup> leerjaar oplossen. Dit is ook zo voor de andere jaren.



# PROGRAMMA'S

## KLEUTERS

### **Ik speel** (competentie: )

Afbeeldingen herkennen. Zoek dezelfde prentjes. Muis-gevoel

### **Ik Tover** (competentie: )

Zoek de dezelfde vorm (rechthoek, vierkant, cirkel)

### **Tellen** (competentie: )

Leren tellen tot 5 of 10. (4 clowntjes worden gegeven, hoeveel

### **Kleuter tellen** (competentie: )

Leren tellen met afbeeldingen !

### **Visuele differentiatie** (competentie: )

Kies een letter of cijfer en probeer deze daarna nog terug te vinden.

### **Kleuter kleur** (competentie: )

visuele discriminatie van kleuren

### **Tangram** (competentie: )

Verschillende vormen (driehoeken, rechthoeken en vierkanten enz in een bepaalde figuur passen)

### **Fruit, bos, dier, klas** (competentie: )

Verschillende woorden over fruit bos dieren natypen.

### **Ombres** (competentie: )

Dezelfde vorm van dinosaurussen herkennen en zoeken.

### **Sequenz** (competentie: )

Je hebt 4 kleuren. Deze vier kleuren lichten verschillende keren na elkaar op! Jij moet deze volgorde naklikken.

### **Wat is het ?** (competentie: )

Dit is een soort memoryspel. Je krijgt een aantal tekeningen die je op een volgend scherm moet herkennen.

### **Vormpje** (competentie: )

Namaken van vormen met verschillende kleuren.

### **Hoeveel?** (competentie: )

Klik een figuurtje aan en zoek daarna hoeveel er verstopt zijn !

### **Flitsdingen** (competentie: )

Een afbeelding flitst in een kadertje en jij moet zoeken tussen heel wat andere afbeeldingen welke het juist was.

## **GCOMPRIS**

Het doel van gcompris is een vrij alternatief te bieden voor populaire 'edutainment software

Huisje - Teruggaan naar het vorige menu of gcompris afsluiten.

Duim - OK, bevestig je antwoord.

Dobbelsteen - De moeilijkheidsgraad instellen.

Muzieknoot - De vraag herhalen.

Vraagteken - Hulp.

Gereedschapskist - Het configuratiemenu.

Vliegtuig - Informatie over het spel.

De sterren laten zien of een bordspel geschikt is voor een bepaalde leeftijdsgroep:

1, 2 of 3 eenvoudige sterren - 2 tot 6 jaar oud.

1, 2 of 3 complexe sterren - vanaf 7 jaar oud.

## **Facetoon**

Maak zelf een gezichtje op een appel

## **Pareil**

Zoek twee dezelfde afbeeldingen. Wanneer je twee dezelfde afbeeldingen hebt gevonden zullen deze verdwijnen. Blijf zo doorspelen tot ze allemaal weg zijn.

## **Memory Mickey**

Bekijk eerst de plaatjes en probeer daarna twee dezelfde plaatjes terug te vinden. Let op hier is wel een tijdsbeperking

## **Memory figures**

Verschilde soorten vormen verschijnen op het scherm na elkaar en jij moet deze in de zelfde volgorde terug aanklikken.

## **Sebran**

Sebran is een uitgebreid programma (4 tot 9 jaar) met allerlei voorbereidende taal- en rekenoefeningen. Geschikt voor kleuters en leerlingen van 1<sup>ste</sup> tot 2<sup>de</sup> leerjaar. Het programma biedt 12 verschillende activiteiten aan met oefeningen die aanpasbaar zijn aan de wensen van de leerkracht en de noden van de leerlingen.

## **Sticks**

Verwijder al de sticks op het scherm door erop te klikken. Je kan enkel de bovenste stick verwijderen.

## **Schrijven D1,D2,D3,D4,D5**

Dit programma is voor de 3<sup>de</sup> kleuterklas. Leren schrijven !

# WISKUNDE

## **Rekenen** (competentie:6 )

Het programma reken (grijze knop) bevat verschillende soorten wiskundige bewerkingen die je zelf nog eens kan aanpassen volgens niveau.

## **Rekentaal** (competentie:6 )

Dit programma vereist MS Acces. Heb je dit programma niet dan kan je dit niet gebruiken. Dit programma bevat ook 10 tallen wiskundige programma's van kloklezen tot getallenkennis, vermenigvuldigen enz. ook in te stellen op niveau

## **Plus trainer** (competentie:6 )

Dit programma heeft een heleboel optel oefeningen die je kan regelen per niveau

## **Sommenplaneet** (competentie: 3, 6)

Met dit programma kan je optellen/afrekken, tafels oefenen en we leren er ook nog werken met de euro. Je kan alles instellen volgens de leeftijd van de leerlingen.

**1<sup>ste</sup> leerjaar**

---

## **Sommetjes maken** (competentie: 6)

Met dit programma kan je oefenen op: Optellen – Aftrekken maar ook de maaltafels! Je kan de uitkomst beperken van (5 tot 100). Wanneer je de uitkomst instelt op 50 zullen de uitkomsten van de oefeningen niet hoger zijn 50.

## **Getallen slepen** (competentie:6, 8 )

Sleep de getallen naar de juiste hoeveelheid. Tel het juiste aantal afbeeldingen(visjes) en sleep het juiste cijfer naar de juiste hoeveelheid. Maximum tot 10.

## **Trainer + en -** (competentie: 6)

Bij dit programmatjes kan je optellen en aftrekken. Enkel opdrachtjes voor leerlingen van het 1<sup>ste</sup> leerjaar. Op een speelse wijze ! Sommen vallen naar beneden en jij moet ze voor ze op de grond vallen juiste oplossen! Hierbij staat ook aangegeven hoeveel bewerkingen je juist hebt ingevuld.

## **Klok lezen** (competentie: 3, 6)

Vertrekken van de plaats van de uurwijzer. In tweede fase de plaats van de minuutwijzer bepalen. Uur en halfuur afzonderlijk in te oefenen.

Vier visuele vormen om het kloklezen aan te leren. Speciaal voor A-klas en 1ste leerjaar gemaakt.

## **Turt rekenles** (competentie: 6)

Hierop kan je **optellen/afrekken/vermenigvuldigen/delen** maar dit kan je allemaal instellen op niveau. Bij elk juist antwoord verschijnt er een stukje van de puzzel.



**Getallenkennis** (competentie: 3,6)

Rekenen met tientallen en eenheden ! Groter dan, kleiner dan, is gelijk aan tekens!

**Rekenen** (competentie: 6)

Rekenen over de 10. Rekenen met getallen die groter zijn dan 10 (  $16 + 27 = ?$  )

**Trainer + en -** (competentie:6 )

Optellen en aftrekken tot 100. Rekenen op een speelse wijze ! Aangegeven hoeveel bewerkingen juist zijn ingevuld.

**Tafels** (competentie:6 )

De tafels inoefenen op een speelse wijze! Sla de ruiten stuk van de juiste oplossing

**Delen trainer** (competentie: 6)

De opgaven vallen naar beneden en jij moet deze zo snel mogelijk en juist invullen voor de op de grond vallen

**Snuffel deler** (competentie: 3,6)

Leren delen op verschillende speelse manieren.

**Klok lezen** (competentie: 3,6)

Vertrekken van de plaats van de uurwijzer. In tweede fase de plaats van de minuutwijzer bepalen. Alle vormen afzonderlijk in te oefenen. Acht visuele vormen om het kloklezen aan te leren. Speciaal voor A-klas en 2de leerjaar gemaakt.

**Klokkie** (competentie: 6)

Hoe laat is het op de klok?

**Shoppen** (competentie: 6)

Winkelen, Kies zelf hoeveel artikelen er gekocht kunnen worden, kies ook voor hoeveel euro je kunt kopen. Er is één probleempje, het geld moet allemaal op je mag niets overhouden. Je mag niet aan de kassa kopen met teveel geld !

**Rekenboom** (competentie: 6)

Oefeningen van 1 tot 10 of 1 tot 20 of 1 tot 100 naar gelang de instelling. Je moet de opdracht binnen een bepaalde tijd hebben ingevuld. Deze tijd kan je ook instellen. Het programma kan je een score laten zien van je oefeningen.

### **Trainer + en -** (competentie: 6)

Optellen en aftrekken met honderdtallen, tientallen en eenheden. Dit op een speelse manier. Opgave vallen naar beneden en jij moet ze op tijd kunnen invullen. Je kan kiezen Tientallen + eenheden of honderdtallen+ tientallen enz

### **Muizen nissen MIN** (competentie: 6)

Met muizen nissen MIN kan je oefenen op het cijferend aftrekken. De moeilijkheidsgraad kan je zien op de tekening. Hoe lager hoe moeilijker.

### **Muizen nissen PLUS** (competentie: 6)

Met muizen nissen PLUS kan je oefenen op het cijferend optellen. De moeilijkheidsgraad kan je op de tekening bepalen. Hoe lager hoe moeilijker.

### **Klok lezen** (competentie: 3, 6)

Klop lezen voor het 3<sup>de</sup> leerjaar. Uur, half uur, Voor, volledige klok 5 min

### **Wie Waar ??** (competentie: 6)

In dit spelletje van Toine van Broekhoven komt het er op aan de knikkers in de juiste volgorde de plaatsen. Daarvoor krijg je een achttal aanwijzingen. Deze maken gebruik van een aantal ruimtelijke begrippen (voor, na, tussen, verste, ...). Door logisch te redeneren kan je de knikkers op de juiste plaats in de rij zetten. Is je dat gelukt, dan krijg je een nieuwe opgave. De aanwijzingen kunnen in principe zelfstandig gelezen worden door iemand met een AVI-niveau 5 of hoger. Bij het begin van het spel geef je jouw naam in. Presteer je uitzonderlijk goed, dan verschijnt hij in de lijst met topscores.

### **Valsom** (competentie: 6)

Je kan getallen kiezen van 0 tot 20, 40, ... 1000. Blokjes vallen waarin sommen staan geschreven. Je moet de blokjes dan plaatsen op de juiste plaats op de getallen-as die je onderaan ziet staan.

### **Trainer + en -** (competentie: 6)

Optellen en aftrekken met Duizendtallen, honderdtallen, tientallen en eenheden. Dit op een speelse manier. Opgave vallen naar beneden en jij moet ze op tijd kunnen invullen. Je kan kiezen; duizendtallen + eenheden of honderdtallen+ Duizendtallen enz.

### **Breuk vraag** (competentie: 3, 6)

Breuken worden grafisch voorgesteld en jij moet de noemer en teller aanpassen. Zodat je de juiste breuk hebt.

### **Romein** (competentie: 6)

Getallen worden in het Romeins gegeven en jij moet ze omzetten en omgekeerd.

### **Blokrijden** (competentie: 6)

een rekenspelletje: een rekenblok waar getallen moeten ingevuld worden. Getallen van 1 t/m 9 dien maar 1 keer mogen voorkomen ! Er word geholpen door de optelling van elke rij.

### **Kraak code** (competentie: 6)

Je krijgt 8 aanwijzingen waardoor je kan uitzoeken welke getallen je kan invullen op A, B,C, D, E, F . Enkel cijfers van 1 t/m 6. Je hebt 10 pogingen.

### **Mistiek** (competentie: 6)

Volop rekenen met mystiek. Steeds veranderende opdrachten, verschillende bewerkingen.

### **Sombrero** (competentie: 6 )

rekenspelletje waarbij je getallen moet invoegen van 1 t/m 9.

### **SNELREKENEN D1** (competentie:6 )

Rekenoefeningen op een Excel blad waarbij je onmiddellijk de juiste opgave tevoorschijn komt. (Optellen,aftrekken,delen,vermenigvuldigen, komma getallen, haakjes)

### **SNEL REKENEN D2** (competentie:6 )

Rekenoefeningen op een Excel blad waarbij je onmiddellijk de juiste opgave tevoorschijn komt. (Optellen,aftrekken,delen,vermenigvuldigen, komma getallen, haakjes)

# TAAL

## **Woordkasteel** (competentie: 3,4,6)

Woordkasteel beschikt over spellingsoefeningen voor de 1<sup>ste</sup>, 2<sup>de</sup> en 3<sup>de</sup> graad

### 1<sup>ste</sup> leerjaar

---

#### **Woord maken** (competentie: 3,6)

De leerlingen moeten een woord maken. De letters zijn gegeven en de afbeelding ook. Sleep de letters in de juiste volgorde en maak het woord.

#### **RNRspelling** (competentie: 3,6)

Lees het woord klik op een ander scherm en schijf(typ) het woord zonder fouten na.

#### **Begrijpend lezen** (competentie: 3,5,6)

We lezen een verhaal. De verschillende zinnen verschijnen mee op het scherm. De lezer moet goed volgen om de dingen die het computerprogramma vraagt te beantwoorden.

#### **Alfabet** (competentie:3,6)

We leren het alfabet. Verschillende letters zijn al gegeven jij moet ze vervolledigen.

#### **Rangschikken** (competentie: 3,6)

vb. We rangschikken de delen van de dag. We moeten deze dan in het juiste vakje typen. Let goed op en schrijf geen fouten.

#### **Lezen (schrijven)** (competentie:3,6)

Er staan letters in hokjes, waarbij een kleine tekening. Geef de juiste letters voor het woord dat staat afgebeeld.

### 2<sup>de</sup> leerjaar

---

#### **Letter poel** (competentie:3,6 )

Een heleboel letters staan door elkaar op je scherm. Maak een zo lang mogelijk woord en sleep de letters naar het vakje onderaan je scherm.

#### **Elvira** (competentie: 3,6)

Een afbeelding verschijnt op het scherm en jij moet het juiste woord vormen met de letters die gegeven worden. Elke keer dat er een woord juist geschreven is verschijnt er een puzzelstukje.

#### **Hoofdtijden werkwoorden** (competentie:3,4,6 )

Vul de juiste vervoeging in op een Excel werkblad dat controleert of het juist of fout is geschreven. (TT-stam, v.t., voltooid deelwoord)

**Brandweer** (competentie: 3,4,6)

Een poes zit in de boom en de brandweer komt de poes redden. Een verhaal dat bestaat uit verschillende prenten. Eerste zie je de juiste oplossen daarna worden de prenten door elkaar gegooid. Weet jij nog welk de eerste pret was ?

**Doewoorden** (competentie: 3,6)

Verschillende afbeeldingen verschijnen op het scherm. Hierbij heb je enkele doewoorden waaruit jij de juiste moet aanklikken.

**Hanne en Sanne** (competentie: 3,6)

Een strip verhaaltje verschijnt op je scherm. Hier krijg je enkele afbeeldingen te zien die jij achteraf terug in de juiste volgorde moet zetten door de juiste afbeelding aan te klikken.

---

**3<sup>de</sup> leerjaar****Scrabble** (competentie: 3,4,6)

Scrabble is een internationaal succesvol letterspel. Het is een bordspel voor 2 tot 4 spelers of spelerteams waarbij met een gegeven aantal willekeurige letters woorden moeten worden gelegd op een speelbord. Hierbij gaan geluk en vernuft hand in hand, omdat de letters willekeurig gepakt zijn en het de kunst is hiermee een zo hoog mogelijke score te behalen.

**Woordpuzzel** (competentie: 6)

Zoek de woorden in een vierkant vol met letters. Duid het woord aan door met je muis het woord te doorstrepen.

**Spelling** (competentie: 3,6)

Woorden eindigen op d of t. Vul het juiste in op een Excel blad dat onmiddellijk je fouten verbeterd

**Meervouden** (competentie: 3,6)

Met dit programma oefen je meervouden die eindigen op een "s" meervouden die s of Z worden f of v, gesloten lettergrepen, open lettergrepen, meervouden op -en en meervouden op -eren.

---

**4<sup>de</sup> leerjaar****Lingo** (competentie: 6)

Dit is een spelletje waar je het woord moet raden. Je krijgt al 1 letter om te beginnen. Daarna moet je de andere letters vinden door een ander woord in te typen met die letter. Als er letters zijn die juist staan worden ze aangeduid met een gele cirkel of vierkant naar gelang de positie van het lettertje juist staat.

### **Letters** (competentie: 6)

Je krijgt een aantal letters van het woord te zien. De eerste letter is groen en de laatste rood aan jou om ze in de juiste volgorde te plaatsen.

### **Werkwoorden tt** (competentie: 3,6)

De tegenwoordige tijd inoefenen in zinsverband. Dit doen we in een Excel bestand dat onmiddellijk aangeeft of je het woord juist of fout geschreven hebt.

## 5<sup>de</sup> leerjaar

---

### **Spel Wel** (competentie: 3,6)

Wat is verleden en tegenwoordige tijd, hoe vind ik het lidwoord, waar kan je de persoonsvorm vinden, stam, voltooid deelwoord, enz. In dit programma kan je dit allemaal leren + oefenen.

### **Werkwoorden** (competentie: 3,6)

Werken met werkwoorden. De zin wordt opgegeven, verschillende dingen worden opgevraagd in keuzelijst of je moet ze zelf ingeven.

## 6<sup>de</sup> leerjaar

---

### **Woordenschat** (competentie: 6)

Je krijgt telkens 10 meerkeuzevragen. Deze moet je beantwoorden heb je er daar min 8 van juist ga je naar het volgende niveau.

---

## **W.O.**

### **Eigenwys** (competentie: 4)

Bewerkingen die waar zijn of nietwaar zijn. Allerlei verschillende soorten vragen. Is het WAAR of NIET WAAR.

### **Landen van Europa** (competentie: 6)

Schrijf de landen van europa op de juiste plaats zonder fouten.

### **Landen Europa** (competentie: 6)

Waar op de kaart liggen de landen van Europa

### **Provincies** (competentie: 6)

De 10 provincies van België ! Op een speelse wijze leren we er alles van.

### **Muziek instrumenten** (competentie: 6)

Welk muziek instrument is dit ?

### **Seterra** (competentie: 6)

Alles landen van de wereld op de kaart !

# FRANS

## **Werkwoorden** (*competentie: 6*)

Met dit programma kan je de Frans werkwoorden inoefenen. Werkwoorden *etre* en *avoir* de regelmatige werkwoorden op *-er, -ir, -re*. Ook onregelmatige werkwoorden.

## **Franse werkwoorden** (*competentie: 6*)

Deze oefeningen zijn gebaseerd op Eventail voor het 6<sup>de</sup> leerjaar. Frans – Nederlands, Nederlands – Frans

## **Eventail woorden inoefenen** (*competentie: 6*)

Eventail woordschat 6<sup>de</sup> leerjaar inoefenen. Frans – Nederlands, Nederlands – Frans

## **Vertaling** (*competentie: 6*)

Eventail woordschat 6<sup>de</sup> leerjaar inoefenen. Frans – Nederlands, Nederlands – Frans

## **Eventail vocabulair 5<sup>de</sup>** (*competentie: 6*)

Met dit programma kan je op een eenvoudige manier woordschat inoefenen. Unité 1 tot Unité 9 van eventail. Nederlands – Frans / Frans -Nederlands

## **Eventail vocabulair 6<sup>de</sup>** (*competentie: 6*)

Met dit programma kan je op een eenvoudige manier woordschat inoefenen. (reeks1 tot reeks15). Nederlands – Frans / Frans -Nederlands

#### **01. Tienreeks**

01. Getallen tot 10 ordenen van minder naar meer en omgekeerd : < en > plus getallenas
1. Getallen ordenen van minder naar meer.
  2. Getallen ordenen van meer naar minder.
  3. Getallen op het tienveld vinden.
  4. Getallen ordenen van minder naar meer met het symbool <.
  5. Getallen ordenen van meer naar minder met het symbool >.
  6. Getallen ordenen van minder naar meer en omgekeerd met de symbolen < en >.
  7. Bij één of twee getallen tot 10 de getallen ervoor, erna of ertussen invullen.
  8. Op de aangeduide plaatsen op de getallenas de getallen invullen met aandacht voor de richting.

#### **02. Splitsingen tot 10**

02. Getallen tot en met 10 splitsen : splitsgetal links of rechts of beide splitsgetallen invullen
1. Splits getal 4.
  2. Splits getal 5.
  3. Splits getal 6.
  4. Splits getal 7.
  5. Splits getal 8.
  6. Splits getal 9.
  7. Splits getal 10.
  8. Splitsingen tot 10.

#### **03. Optellen tot 10**

03. Optellen tot 10 met verzamelingen, rij plaatjes, getalbeelden, splitsingen en reeksen
1. Plus tot 10 met verzamelingen.
  2. Plus tot 10 met een rij plaatjes.
  3. Plus tot 10 met getalbeelden.
  4. Plus tot 10 met splitsingen.
  5. Plus tot 10 met reeksen.

#### **04. Aftrekken tot 10**

04. Aftrekken tot 10 met verzamelingen, rij plaatjes, getalbeelden, splitsingen en reeksen
1. Min tot 10 met verzamelingen.
  2. Min tot 10 met een rij plaatjes.
  3. Min tot 10 met getalbeelden; aftrekker en verschil van plaats wisselen.
  4. Min tot 10 met getalbeelden; optelling als proef.
  5. Min tot 10 met splitsingen.
  6. Min tot 10 met reeksen.

#### **05. Plus en min tot 10**

05. Met termen, aftrektal, aftrekker, som, verschil en bewerkingssymbolen optellingen en aftrekkingen samenstellen
1. De termen en bewerkingssymbolen van een gegeven som op de juiste plaats zetten en daarna de termen omwisselen.
  2. Met de uitkomst vooraan termen en bewerkingssymbolen van een gegeven som op de juiste plaats zetten en daarna de termen omwisselen.
  3. Aftrektal, aftrekker en bewerkingssymbolen van een gegeven verschil op de juiste plaats zetten en daarna aftrekker en verschil omwisselen.
  4. Met de uitkomst vooraan aftrektal, aftrekker en bewerkingssymbolen van een gegeven verschil op de juiste plaats zetten en daarna ...
  5. Met drie gegeven getallen vier optellingen en vier aftrekkingen uitvoeren door telkens op de passende getallen te klikken.
  6. Met drie gegeven getallen vier optellingen en vier aftrekkingen uitvoeren door telkens op de passende bewerkingssymbolen te klikken.

#### **06. Twintigreeks**

06. Getallen tot 20 ordenen van minder naar meer en omgekeerd : <, >, getallenas, T en E, 20-veld
1. Getallen ordenen van minder naar meer.
  2. Getallen ordenen van meer naar minder.
  3. Getallen op het twintigveld vinden.



4. Getallen ordenen van minder naar meer met het symbool  $<$ .
5. Getallen ordenen van meer naar minder met het symbool  $>$ .
6. Getallen ordenen van minder naar meer en omgekeerd met de symbolen  $<$  en  $>$ .
7. Bij één of twee getallen tot 20 de getallen ervoor, erna of ertussen invullen.
8. Op de aangeduide plaatsen op de getallenas de getallen invullen met aandacht voor de richting.
9. Bij een gegeven getal tot 20 het aantal tientallen of eenheden intikken.

### 07. Vergelijken tot 20

07. Bij vergelijkingen zoals  $3 + 7 ? 10$  of  $10 > ? + 6$  de ontbrekende term of het vergelijkingssymbool invullen

1. Vergelijkingen zoals  $7 + ? = 10$  ---  $7 + ? < 10$  ---  $7 + ? > 10$ .
2. Vergelijkingen zoals  $? + 7 = 10$  ---  $? + 7 < 10$  ---  $? + 7 > 10$ .
3. Vergelijkingen zoals  $7 + 3 ? 10$  ---  $7 + 1 ? 10$  ---  $7 + 5 ? 10$ .
4. Vergelijkingen zoals  $10 = 7 + ?$  ---  $10 < 7 + ?$  ---  $10 > 7 + ?$ .
5. Vergelijkingen zoals  $10 = ? + 7$  ---  $10 < ? + 7$  ---  $10 > ? + 7$ .
6. Vergelijkingen zoals  $10 ? 7 + 3$  ---  $10 ? 7 + 2$  ---  $10 ? 7 + 6$ .

### 08. Optellen tot 20 zb

08. Optellingen zoals  $15 + 3$  en  $3 + 15$  uitvoeren met en zonder getalbeelden en in reeksen

1. Optellingen zoals  $15 + 3$  met getalbeelden.
2. Optellingen zoals  $3 + 15$  met getalbeelden.
3. Optellingen zoals  $15 + 3$  zonder getalbeelden.
4. Optellingen zoals  $3 + 15$  zonder getalbeelden.
5. Optellen tot 20 zonder brug met een reeks van 40 oefeningen met tussenstappen.
6. Optellen tot 20 zonder brug met een reeks van 40 oefeningen met tijdopname.

### 09. Aftrekken tot 20 zb

09. Aftrekkingen zoals  $18 - 3$  en  $18 - 13$  uitvoeren met en zonder getalbeelden en in reeksen; ook  $A - v = a$

1. Aftrekkingen zoals  $18 - 3$  met getalbeelden.
2. Aftrekkingen zoals  $18 - 13$  met getalbeelden.
3. Aftrekkingen zoals  $18 - 3 = 15$  en  $18 - 15 = 3$  met getalbeelden; aftrekker en verschil omwisselen.
4. Aftrekkingen zoals  $18 - 3$  zonder getalbeelden.
5. Aftrekkingen zoals  $18 - 13$  zonder getalbeelden.
6. Aftrekken tot 20 zonder brug met een reeks van 40 oefeningen met tussenstappen.
7. Aftrekken tot 20 zonder brug met een reeks van 40 oefeningen met tijdopname.

### 10. Optellen tot 20 mb

10. Optellingen zoals  $8 + 5$  en  $5 + 8$  uitvoeren met en zonder getalbeelden en in reeksen; commutativiteit toepassen

1. Optellen tot 20 met brug zonder verwisseling van de termen en ondersteund met getalbeelden.
2. Optellen tot 20 met brug met verwisseling van de termen en ondersteund met getalbeelden.
3. Optellen tot 20 met brug zonder verwisseling van de termen en zonder getalbeelden.
4. Optellen tot 20 met brug met verwisseling van de termen en zonder getalbeelden.
5. Optellen tot 20 met brug met een reeks van 40 oefeningen met tussenstappen en zonder getalbeelden.
6. Optellen tot 20 met brug met een reeks van 40 oefeningen zonder tussenstappen en met tijdopname.

### 11. Aftrekken tot 20 mb

11. Aftrekkingen zoals  $13 - 8$  uitvoeren met en zonder getalbeelden en in reeksen; ook  $A - v = a$  en  $v + a = A$

1. Aftrekken tot 20 met brug met getalbeelden.
2. Aftrekken tot 20 met brug met getalbeelden en optelling als proef.
3. Aftrekken tot 20 met brug met getalbeelden en aftrekker en verschil omwisselen.
4. Aftrekken tot 20 met brug met schema.
5. Aftrekken tot 20 met brug met tussenstappen.
6. Aftrekken tot 20 met brug met een reeks van 40 oefeningen met tussenstappen.
7. Aftrekken tot 20 met brug met een reeks van 40 oefeningen met tijdopname.

### 12. Optellen tot 20 mb-zb

12. Drie soorten plussommen oplossen :  $12 + 7$ ,  $4 + 13$  en  $7 + 5$ ; ook de corresponderende minssommen vinden

1. Bijdoen tot 20, bijvoorbeeld  $17 + ? = 20$  en  $4 + ? = 20$ .
2. Omgekeerde sommen zoals  $14 + 2$  en  $2 + 14$ .
3. Bij sommen zoals  $8 + 5$  de passende stappen (+2 +3) aanklikken :  $8 + 2 = 10$  en  $10 + 3 = 13$
4. Drie soorten plussommen zoals  $12 + 7$  --  $4 + 13$  --  $7 + 5$  in stappen oplossen.
5. Bij drie soorten plussommen de uitkomsten aanklikken.
6. Bij plussommen telkens de twee corresponderende minssommen vinden, bijvoorbeeld bij  $15 + 3$  horen  $18 - 3$  en  $18 - 15$ .

### 13. Aftrekken tot 20 mb-zb

13. Drie soorten minssommen oplossen :  $17 - 4$ ,  $17 - 13$  en  $17 - 9$ ; ook de corresponderende plussommen vinden

1. Afdoen tot 10 of 10 afdoen, bijvoorbeeld  $17 - ? = 10$  en  $17 - 10 = ?$ .
2. Minssommen die bij elkaar horen zoals  $17 - 5 = 12$  en  $17 - 12 = 5$ .
3. Bij minssommen zoals  $13 - 5$  de passende stappen (-3 -2) aanklikken :  $13 - 3 = 10$  en  $10 - 2 = 8$
4. Drie soorten minssommen zoals  $17 - 5$  --  $17 - 13$  --  $17 - 9$  in stappen oplossen.

5. Bij drie soorten minssommen de uitkomsten aanklikken.
6. Bij minssommen telkens de twee corresponderende plussommen vinden, bijvoorbeeld bij  $15 - 3$  horen  $12 + 3$  en  $3 + 12$ .

#### 14. Producten tot 20

#### 15. Delingen tot 20

### *tweede klas*

#### 16. Honderdveld : TE

16. Op blind honderdveld getallen lokaliseren, vormen en lezen : T rood en E blauw, ook in het telwoord
1. Welk getal zit achter het vraagteken ? Het cijfer van de eenheden of van de tientallen of beide cijfers invullen.
  2. Waar is de plaats van het gegeven getal ? Op een blind honderdveld in het juiste vakje klikken.
  3. Welke getallen staan rondom het gegeven getal ? Eén meer of minder en tien meer of minder dan het gegeven getal.
  4. Tellen per één en per tien : de getallen vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  5. Tellen per één en per tien : op een blind honderdveld in het juiste vakje klikken.

#### 17. Honderdreëks

17. Stijgend en/of dalend tellen per 1 en per 10; oefeningen met spiegelbeeldgetallen zoals 27 en 72
1. Stijgend tellen per 1 en per 10 door op de juiste getallen te klikken.
  2. Dalend tellen per 1 en per 10 door op de juiste getallen te klikken.
  3. Stijgend en dalend tellen per 1 en per 10 door op de juiste getallen te klikken.
  4. Het cijfer van de tientallen en van de eenheden invullen bij de visuele voorstelling van twee spiegelbeeldgetallen, bijvoorbeeld 27 -- 72.
  5. De spiegelbeeldgetallen invullen bij oefeningen zoals  $30 + 7$  en  $70 + 3$  en ook  $3 + 20$  en  $2 + 30$ .
  6. De spiegelbeeldgetallen invullen bij oefeningen zoals  $3T + 7E$  en  $7T + 3E$  en ook  $3E + 2T$  en  $2E + 3T$ .
  7. De spiegelbeeldgetallen invullen bij oefeningen zoals  $37 = 30 + ?$  en  $73 = ? + ?$
  8. De spiegelbeeldgetallen invullen bij oefeningen zoals  $37 = ?T + ?E$  en  $73 = ?T + ?E$  en ook  $23 = ?E + ?T$  en  $32 = ?E + ?T$

#### 18. T + T --- TE + T --- T + TE

18. Sommen zoals  $30 + 50$  associëren met de som  $3 + 5$ ; ook sommen zoals  $57 + 30$  en  $40 + 28$  oplossen
1. Sommen zoals  $50 + 30$  koppelen aan de corresponderende som  $5 + 3$ .
  2. Sommen zoals  $60 + 20$  oplossen in associatie met de corresponderende som  $6 + 2$ .
  3. Sommen zoals  $50 + 30$  en  $43 + 20$  en  $40 + 27$  koppelen aan de uitkomst.
  4. Sommen zoals  $50 + 20$  invullen in een reeks van 40 oefeningen.
  5. Sommen zoals  $57 + 30$  en  $60 + 34$  invullen in een reeks van 40 oefeningen.

#### 19. T - T en TE - T

#### 20. TE + E = T

#### 21. TE - E = T

#### 22. TE + E en E + TE zb

#### 23. TE - E zb

#### 24. TE + T →← TE + E

#### 25. TE - T →← TE - E

#### 26. TE + TE zb

#### 27. TE - TE zb

#### 28. TE + E en E + TE mb

#### 29. TE - E mb

#### 30. TE + TE = T

#### 31. TE - TE = T

#### 32. TE + TE mb

32. Optellingen zoals  $58 + 37$  in twee of drie stappen oplossen met en zonder grafische voorstelling
1. Optellingen zoals  $58 + 37$  in **drie** stappen oplossen met grafische voorstelling.
  2. Optellingen zoals  $58 + 37$  in **twee** stappen oplossen met grafische voorstelling.
  3. Optellingen zoals  $58 + 37$  in **drie** stappen oplossen met tussenbewerkingen zonder grafische voorstelling.
  4. Optellingen zoals  $58 + 37$  in **twee** stappen oplossen met tussenbewerkingen zonder grafische voorstelling.
  5. Optellingen zoals  $58 + 37$  in **drie** stappen oplossen met tussenuitkomsten zonder grafische voorstelling.
  6. Optellingen zoals  $58 + 37$  in **twee** stappen oplossen met tussenuitkomsten zonder grafische voorstelling.
  7. Optellingen zoals  $58 + 37$  koppelen aan de groep  $+30 +2 +5$ .
  8. Optellingen zoals  $58 + 37$  koppelen aan de groep  $+40 -3$ .

#### 33. TE - TE mb

33. Aftrekkingen zoals 85 - 37 in twee of drie stappen oplossen met en zonder grafische voorstelling
1. Aftrekkingen zoals 85 - 37 in **drie** stappen oplossen met grafische voorstelling.
  2. Aftrekkingen zoals 85 - 37 in **twee** stappen oplossen met grafische voorstelling.
  3. Aftrekkingen zoals 85 - 37 in **drie** stappen oplossen met tussenbewerkingen zonder grafische voorstelling.
  4. Aftrekkingen zoals 85 - 37 in **twee** stappen oplossen met tussenbewerkingen zonder grafische voorstelling.
  5. Aftrekkingen zoals 85 - 37 in **drie** stappen oplossen met tussenuitkomsten zonder grafische voorstelling.
  6. Aftrekkingen zoals 85 - 37 in **twee** stappen oplossen met tussenuitkomsten zonder grafische voorstelling.
  7. Aftrekkingen zoals 85 - 37 koppelen aan de groep -30 -5 -2.
  8. Aftrekkingen zoals 85 - 37 koppelen aan de groep -40 +3.

**34. Plus tot 100 : alles**

**35. Min tot 100 : alles**

**36. Maaltafels van 4, 5 en 6**

36. Maaltafels van 4, 5 en 6 oefenen : groepje meer of minder
1. Bij 20 maaltafelproducten van 5 en de omkeringen op de passende productgetallen klikken.
  2. Bij 20 maaltafelproducten van 5 en de omkeringen de productgetallen vormen door op de passende cijfers te klikken.
  3. Bij 20 maaltafelproducten van 6 en de omkeringen de productgetallen vinden door een groepje meer te nemen.
  4. Bij 20 maaltafelproducten van 6 en de omkeringen op de passende productgetallen klikken.
  5. Bij 20 maaltafelproducten van 6 en de omkeringen de productgetallen vormen door op de passende cijfers te klikken.
  6. Bij 20 maaltafelproducten van 4 en de omkeringen de productgetallen vinden door een groepje minder te nemen.
  7. Bij 20 maaltafelproducten van 4 en de omkeringen op de passende productgetallen klikken.
  8. Bij 20 maaltafelproducten van 4 en de omkeringen de productgetallen vormen door op de passende cijfers te klikken.
  9. Bij 40 maaltafelproducten van 4, 5 en 6 en de omkeringen de productgetallen vormen door op de passende cijfers te klikken.
  10. Bij 40 productgetallen van de maaltafels van 4, 5 en 6 en de omkeringen de ontbrekende factor aanklikken.

**37. Maaltafels van 1, 2, 3 en 9**

**38. Maaltafels van 7 en 8**

**39. Productenveld-1**

39. Op blind productenveld maaltafels oefenen en tellen met sprongen
1. Tellen met sprongen van vijf en van tien. De getallen vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  2. Tellen met sprongen van vier en van acht. De getallen vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  3. Tellen met sprongen van drie en van zes. De getallen vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  4. Tellen met sprongen van zeven en van negen. De getallen vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  5. De maaltafels van 2, 4 en 8 plus de omkeringen. De getallen vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  6. De maaltafels van 3, 6 en 9 plus de omkeringen. De getallen vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  7. De maaltafels van 5, 10 en 7 plus de omkeringen. De getallen vormen door op de juiste cijfers te klikken.

**40. Productenveld-2**

40. Op blind productenveld groepjes van 3 of 4 gelijke producten zoeken plus moeilijke producten
1. Welke producten zitten achter het vraagteken ? Drie of vier gelijke producten vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  2. Waar is de plaats van het gegeven gelijke product ? Op een blind honderdveld in de juiste vakjes klikken.
  3. Welke producten zitten achter het vraagteken ? Moeilijke producten vormen door op de juiste cijfers te klikken.
  4. Waar is de plaats van het gegeven moeilijke product ? Op een blind honderdveld in het juiste vakje klikken.

**41. Gelijke producten (48)**

**42. Overige producten (52)**

**43. Alle maaltafels**

***derde klas***

**44. Deeltafels van 1, 2, 5 en 10**

**45. Deeltafels van 3, 4 en 6**

**46. Deeltafels van 7, 8 en 9**

**47. Deeltallenveld-1**

47. Op blind deeltallenveld quotiënten van deeltafels associëren met de corresponderende producten
1. De deeltafels van 5 en van 10 plus de omkeringen : de deeltallen vormen door op de passende cijfers te klikken.

2. De deeltafels van 2 en van 3 plus de omkeringen : de deeltallen vormen door op de passende cijfers te klikken.
3. De deeltafels van 1 en van 4 plus de omkeringen : de deeltallen vormen door op de passende cijfers te klikken.
4. De deeltafels van 6 plus de omkeringen : associëren met de corresponderende producten, bijvoorbeeld  $24 : 6 = 4$ , want  $24 = 6 \times 4$ .
5. De deeltafels van 7 plus de omkeringen : associëren met de corresponderende producten, bijvoorbeeld  $21 : 7 = 3$ , want  $21 = 7 \times 3$ .
6. De deeltafels van 8 plus de omkeringen : associëren met de corresponderende producten , bijvoorbeeld want  $24 = 8 \times 3$ .
7. De deeltafels van 9 plus de omkeringen : associëren met de corresponderende producten , bijvoorbeeld  $27 : 9 = 3$ , want  $27 = 9 \times 3$ .

#### 48. Deeltalenveld-2

48. Op blind deeltalenveld gelijke en moeilijke deeltallen aanklikken

1. Gelijke deeltallen zoals bij  $20 : 10 = 2$  --  $20 : 2 = 10$  --  $20 : 4 = 5$  --  $20 : 5 = 4$  vormen door op de passende cijfers te klikken.
2. Het vakje van gelijke deeltallen zoals bij  $20 : 10 = 2$  --  $20 : 2 = 10$  --  $20 : 4 = 5$  --  $20 : 5 = 4$  aanklikken op het blind deeltalenveld.
3. Moeilijke deeltallen zoals bij  $49 : 7 = 7$  --  $81 : 9 = 9$  --  $56 : 7 = 8$  --  $56 : 8 = 7$  vormen door op de passende cijfers te klikken.
4. Het vakje van moeilijke deeltallen zoals bij  $49 : 7 = 7$  --  $81 : 9 = 9$  --  $56 : 7 = 8$  --  $56 : 8 = 7$  aanklikken op het blind deeltalenveld.

#### 49. Honderdveld : deeltallen

49. Op honderdveld getallen aanklikken die deelbaar zijn door 2 t.e.m. 9 plus getallen met rest 1 of 3
1. Op het honderdveld achtereenvolgens de getallen aanklikken die deelbaar zijn door 2, 3, 4 of 5.
  2. Op het honderdveld achtereenvolgens de getallen aanklikken die deelbaar zijn door 6, 7, 8 of 9.
  3. Op het honderdveld achtereenvolgens de getallen aanklikken die 1 als rest hebben bij deling door 3, 4, 5 of 6.
  4. Op het honderdveld achtereenvolgens de getallen aanklikken die 3 als rest hebben bij deling door 7, 8, 9 of 10.

#### 50. Gelijke producten / deeltallen

*v i e r d e   t o t   e n   m e t   z e s d e   k l a s*

51. Oefeningen zoals  $23 = ? \times 5 + ?$
52. Delen met rest :  $23 : 5 = ? / \text{rest} ?$
53. Oefeningen zoals  $2 \times 40$  en het dubbel van 28
54. Oefeningen zoals  $21x / 19x / 3 \times 27 / 16 \times 4$
55. Oefeningen zoals 7 in 84 / de helft van 76
56. Breuk van een getal
57. Oefeningen zoals  $84 : 7 \rightarrow (70 + 14) : 7$
58. Oefeningen zoals  $70 \times 3$  en  $6 \times 40$
59. Oefeningen zoals  $630 : 9$  en  $630 : 70$

*a l l e   k l a s s e n*

#### 60. Vijf-minuten-toetsen-TRAINING

60. Training van 8 vijf-minuten-toetsen van elementaire bewerkingen : plus-, min, maal- en deeltafels en splitsingen

1. Splitsingen tot 10
2. Plustafels tot 10
3. Mintafels tot 10
4. Plustafels tot 20
5. Mintafels tot 20
6. Maaltafels tot 10
7. Deeltafels tot 10
8. Splitsingen tot 100

#### 61. Vijf-minuten-toetsen-TEST

61. Test van 8 vijf-minuten-toetsen van elementaire bewerkingen : plus-, min, maal- en deeltafels en splitsingen

1. Splitsingen tot 10
2. Plustafels tot 10
3. Mintafels tot 10
4. Plustafels tot 20
5. Mintafels tot 20
6. Maaltafels tot 10
7. Deeltafels tot 10
8. Splitsingen tot 100

### *eerste klas*

#### 01. Spiegelbeeldwoorden : visueel

01. Spiegelbeeldwoordparen zoals raam – maar aanklikken, vormen en lezen

1. Bij spiegelbeeldwoordparen zoals **raam – maar** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
2. Bij spiegelbeeldwoordparen zoals **kat – tak** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
3. Bij spiegelbeeldwoordparen zoals **poes – soep** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
4. Bij woordparen zoals **raam – maar, kat – tak, poes – soep** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
5. Bij een woord zoals **raam** het spiegelbeeldwoord **maar** aanklikken.
6. Bij een woord zoals **kat** het spiegelbeeldwoord **tak** aanklikken.
7. Bij een woord zoals **poes** het spiegelbeeldwoord **soep** aanklikken.
8. Bij een woord zoals **raam, kat, poes** het spiegelbeeldwoord **maar, tak, soep** aanklikken.

#### 02. Spiegelbeeldwoorden : auditief

#### 03. Structuurrijen-1

#### 04. Structuurrijen-2

#### 05. Structuurrijen-3

#### 06. Knip-pink

06. Eénlettergrepige woordparen zoals knip – pink aanklikken, vormen en lezen

1. Bij woordparen zoals **knip – pink** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
2. Bij woordparen zoals **brak – krab** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
3. Bij een woord zoals **knip** op het bijpassende woord **pink** klikken.
4. Bij woordparen zoals **sleep – speel** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
5. Bij woordparen zoals **kaart – raakt** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
6. Bij een woord zoals **sleep** op het bijpassende woord **speel** klikken.
7. Bij woordparen zoals **stoept – poets** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
8. Bij woordparen zoals **spaar – paars** de letters in de juiste volgorde aanklikken.
9. Bij een woord zoals **stoept** op het bijpassende woord **poets** klikken.

### *tweede klas*

#### 07. Slang-langs-glans

07. Eénlettergrepige trio's zoals slang – langs – glans aanklikken, vormen en lezen

1. Bij woordparen zoals **slang – langs** de letters in de juiste volgorde aanklikken
2. Bij woordparen zoals **koorts – strook** de letters in de juiste volgorde aanklikken
3. Bij een woord zoals **slang** op het bijpassende woord **langs** klikken.
4. Bij woordtrio's zoals **kort – trok – krot** de letters in de juiste volgorde aanklikken
5. Bij woordtrio's zoals **ronkt – tronk – knort** de letters in de juiste volgorde aanklikken
6. Bij een woord zoals **ronkt** op de bijpassende woorden **tronk** en **knort** klikken.

#### 08. Wal+vis

08. Samengestelde woorden zoals bal-pen vormen en lezen

1. Van twee woorden één woord maken : **bal + pen = balpen.**
2. Van twee woorden één woord maken : **nieuw + jaar = nieuwjaar.**
3. Van twee woorden één woord maken : **berg + top = bergtop.**
4. Van twee woorden één woord maken : **hoofd + doek = hoofddoek.**
5. Van twee woorden één woord maken : **bal + spel = balspel.**
6. Van twee woorden één woord maken : **zak + lamp = zaklamp.**
7. Van twee woorden één woord maken : **bloem + knop = bloemknop.**
8. Van twee woorden één woord maken : **spreek + angst = spreekangst.**
9. Van twee woorden één woord maken : **spring + plank = springplank.**
10. De naam van een afbeelding vormen door op de twee samenstellende woorden te klikken, bijvoorbeeld **schild + pad.**

#### 09. Plaatjesdictee-1

#### 10. Plaatjesdictee-2

10. Tweelettergrepige woorden zoals fruitkorf vormen en schrijven bij aanbieding van afbeelding.
1. Tien tweelettergrepige woorden zoals **badkuip** vormen door op de passende letters te klikken.
  2. Tien tweelettergrepige woorden zoals **fruitkorf** vormen door op de passende letters te klikken.
  3. Tien tweelettergrepige woorden zoals **badkuip** schrijven bij aanbieding van de betreffende afbeelding.
  4. Tien tweelettergrepige woorden zoals **fruitkorf** schrijven bij aanbieding van de betreffende afbeelding.

### 11. Visueel dictee-1a

11. Visueel dictee van woordtrio's zoals kerst – sterk – strek
1. Tien éénlettergrepige woorden zoals **klas – slak** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven.
  2. Tien éénlettergrepige woorden zoals **toets – stoet** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven.
  3. Tien éénlettergrepige woorden zoals **speelt – spleet** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven.
  4. Tien éénlettergrepige woorden zoals **past - stap – spat** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven.
  5. Tien éénlettergrepige woorden zoals **kerst - sterk – strek** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven.

### 12. Visueel dictee-1b

12. Visueel dictee van woorden met **eu, ui, eeu, ieu, aai, oei, ooi** en **uw**
1. Tien één- en tweelettergrepige woorden met **eeuw, ieuw, uw** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven.
  2. Tien één- en tweelettergrepige woorden met **ui, aai, ooi, oei** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven.
  3. Tien één- en tweelettergrepige woorden met **eu, eeuw, ieuw** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven.

## *derde tot en met zesde klas*

### 13. Voetbal+wedstrijd

13. Samengestelde woorden zoals voetbal-wedstrijd vormen en lezen
1. Van twee woorden één woord maken : **appel + boom = appelboom.**
  2. Van twee woorden één woord maken : **regen + boog = regenboog.**
  3. Van twee woorden één woord maken : **aard + beving = aardbeving.**
  4. Van twee woorden één woord maken : **bos + paadje = bospaadje.**
  5. Van twee woorden één woord maken : **apen + staartje = apenstaartje.**
  6. Van twee woorden één woord maken : **examen + uitslag = examenuitslag.**
  7. De naam van een afbeelding vormen door op de twee samenstellende woorden te klikken, bijvoorbeeld **potlood + slijper.**

### 14. Plaatjesdictee-3

14. Woorden zoals indianentent vormen met lettergrepen en schrijven bij aanbieding van afbeelding.
1. Twintig meerlettergrepige woorden zoals **kleurpotloden** vormen door in de juiste volgorde op de lettergrepen te klikken.
  2. Tien drielettergrepige woorden zoals **boekenkast** vormen door op de passende letters te klikken.
  3. Tien meerlettergrepige woorden zoals **indianentent** vormen door op de passende letters te klikken.
  4. Tien drielettergrepige woorden zoals **boekenkast** schrijven bij aanbieding van de betreffende afbeelding.
  5. Tien meerlettergrepige woorden zoals **indianentent** schrijven bij aanbieding van de betreffende afbeelding.

### 15. Visueel dictee-2a

15. Visueel dictee van woorden zoals **kerstmarkt**
1. Tien tweelettergrepige woorden zoals **melkfles** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven als visueel dictee.
  2. Tien tweelettergrepige woorden zoals **kerstmarkt** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven als visueel dictee.
  3. Tien tweelettergrepige woorden zoals **berggids** vormen door op de passende letters te klikken en ze ook schrijven als visueel dictee.

### 16. Visueel dictee-2b

16. Visueel dictee van woorden zoals **verschillende**
1. Tien meerlettergrepige woorden zoals **telefoneren** vormen door op de passende lettergrepen te klikken en ze ook schrijven.
  2. Tien meerlettergrepige woorden zoals **verschillende** vormen door op de passende lettergrepen te klikken en ze ook schrijven.
  3. Tien meerlettergrepige woorden zoals **geneesmiddelen** vormen door op de passende lettergrepen te klikken en ze ook schrijven.
  4. Tien meerlettergrepige woorden zoals **verbetering** vormen door op de passende lettergrepen te klikken en ze ook schrijven.

### 17. Enkel-dubbel-1

17. Verenkeling en verdubbeling : woorden aanklikken
1. Bij 20 tweelettergrepige woorden klikken op **Ik hoor een korte klinker.** of **Ik hoor een lange**

### **klinker.**

2. Bij 20 tweelettergrepige woorden eerst klikken op de woorden met een lange klinker en daarna een korte klinker.
3. Bij 20 tweelettergr. woorden klikken op **a klinkt kort** of **a klinkt lang – dubbel geschreven** of **a klinkt lang – enkel geschreven**.
4. Bij 20 tweelettergrepige woorden eerst klikken op de woorden met een lange klinker **a** en daarna op die klinker **a**.
5. Bij 20 tweelettergr. woorden klikken op **o klinkt kort** of **o klinkt lang – dubbel geschreven** of **o klinkt lang – enkel geschreven**.
6. Bij 20 tweelettergrepige woorden eerst klikken op de woorden met een lange klinker **o** en daarna op die met een korte klinker **o**.
7. Bij woordtrio's zoals **vlaagen, vlagen, vlaggen** het juiste woord aanklikken om in te vullen in 20 zinnen: De regenv**lagen** maken de **vlaggen** nat.
8. Bij letterkoppels zoals **k – kk** het passende aanklikken om in te vullen in tien zinnen, bijvoorbeeld: Wij **maken** grote **pakken**.

### **18. Enkel-dubbel-2**

18. Verenkeling en verdubbeling : woorden typen
  1. Twintig tweelettergrepige woorden gesplitst in twee kolommen typen : **korte** of **lange klinker**.
  2. Twintig tweelettergrepige woorden met **a** gesplitst in drie kolommen typen : **korte klinker** of **lange klinker dubbel** of **enkel geschreven**.
  3. Twintig tweelettergrepige woorden met **o** gesplitst in drie kolommen typen : **korte klinker** of **lange klinker dubbel** of **enkel geschreven**.
  4. Twintig éénlettergrepige woorden gesplitst in het meervoud typen, bijvoorbeeld : **stop – stoppen** en **brood – broden**.
  5. Tien tweelettergrepige woorden in het enkelvoud typen en tien éénlettergrepige woorden gesplitst in het meervoud typen.
  6. Van tien korte **ik-zinnen wij-zinnen** maken en omgekeerd, bijvoorbeeld : Ik **trek**. – **trekken**. --- Wij **kopen**. – Ik **koop**.
  7. Uit woordparen zoals **vlagen - vlaggen** het passende woord kiezen om in te vullen in 20 zinnen, bv. De regenv**lagen** maken de **vlaggen** nat
  8. Uit letterkoppels zoals **k – kk** het passende kiezen om in te vullen in tien zinnen, bv. Wij **maken** grote **pakken**.

### **19. Pv-tt-dansen**

19. De tegenwoordige tijd van werkwoorden zoals **dansen**
  1. Bij twintig zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **dansen** telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
  2. Bij tien zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **dansen** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
  3. Bij tien zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **dansen** de persoonsvorm : **stam + uitgang**; voorbeelden
  4. In twintig zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **dansen** de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### **20. Pv-tt-wuiven**

20. De tegenwoordige tijd van werkwoorden zoals **wuiven** en **lezen**
  1. Bij 20 zinnen in de tegenwoordige tijd met ww. zoals **wuiven** en **reizen** telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
  2. Bij tien zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **wuiven** de persoonsvorm : **stam + uitgang**; voorbeelden
  3. Bij tien zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **reizen** de persoonsvorm : **stam + uitgang**; voorbeelden
  4. In twintig zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **wuiven** en **reizen** de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### **21. Pv-tt-rijden**

21. De tegenwoordige tijd van werkwoorden zoals **rijden** en **rusten**
  1. Bij twintig zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **rijden** telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
  2. Bij tien zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **rijden** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
  3. Bij tien zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **rijden** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
  4. In twintig zinnen in de tegenwoordige tijd met werkwoorden zoals **rijden** de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### **22. Pv-tt-herhaling**

22. De tegenwoordige tijd van werkwoorden zoals **dansen, wuiven, lezen** en **rijden**
  1. Bij dertig zinnen in de tegenwoordige tijd telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
  2. Bij dertig zinnen in de tegenwoordige tijd telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
  3. Bij twintig zinnen in de tegenwoordige tijd de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**;
  4. Bij twintig zinnen in de tegenwoordige tijd de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**;
  5. Bij twintig zinnen in de tegenwoordige tijd de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**;
  6. In dertig zinnen in de tegenwoordige tijd de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.
  7. In dertig zinnen in de tegenwoordige tijd de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### 23. Pv-vt-dansen

23. De verleden tijd van werkwoorden zoals **dansen**

1. Bij twintig zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **dansen** telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
2. Bij tien zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **dansen** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
3. Bij tien zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **dansen** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
4. In twintig zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **dansen** de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### 24. Pv-vt-rusten

24. De verleden tijd van werkwoorden zoals **melden** en **rusten**

1. Bij 20 zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **rusten** en **raden** telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
2. Bij tien zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **rusten** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
3. Bij tien zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **raden** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
4. In twintig zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **rusten** en **raden** de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### 25. Pv-vt-vragen

25. De verleden tijd van werkwoorden zoals **vragen**

1. Bij twintig zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **vragen** telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
2. Bij tien zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **vragen** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
3. Bij tien zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **vragen** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
4. In twintig zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **vragen** de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### 26. Pv-vt-rijden

26. De verleden tijd van werkwoorden zoals **rijden** en **fluiten**

1. Bij 20 zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **rijden** en **fluiten** telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
2. Bij tien zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **rijden** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
3. Bij tien zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **fluiten** de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
4. In twintig zinnen in de verleden tijd met werkwoorden zoals **rijden** en **fluiten** de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### 27. Pv-vt-herhaling

27. De verleden tijd van werkwoorden zoals **dansen, rusten, vragen** en **rijden**

1. Bij dertig zinnen in de verleden tijd telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
2. Bij dertig zinnen in de verleden tijd telkens op de persoonsvorm klikken; JA-NEE-vraag stellen.
3. Bij twintig zinnen in de verleden tijd de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
4. Bij twintig zinnen in de verleden tijd de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
5. Bij twintig zinnen in de verleden tijd de persoonsvorm samenstellen : **stam + uitgang**; voorbeelden
6. In dertig zinnen in de verleden tijd de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.
7. In dertig zinnen in de verleden tijd de persoonsvorm typen; JA-NEE-vraag stellen.

### 28. Voltwoord deelwoord

### 29. Pv-tt-vt-herhaling

## FREECD

Dit is een gratis software programma met verschillende programma's van TBsoft verzameld op 1 cdrom. 80 spelletjes voor de basisschool, vanaf 3de kleuterklas t/m 6e leerjaar.



# LEERKRACHTEN

Dit onderdeel bevat verschillende websites, handleidingen en programma voor leerkrachten.

## PROGRAMMA'S

- **Leraren woordkasteel**  
Hiermee kan de leerkracht oefeningen aanpassen of testen opstellen en resultaten bekijken van leerlingen.

- Het lerarenprogramma

### Met het leraren programma kan men:

- Woordenlijsten invoeren.
- Plaatjes knippen (= kopie maken van een stuk scherm).
- Geluiden opnemen.
- Namenlijsten invoeren.
- Resultaten bekijken.
- Toetsresultaten bekijken.

- **Beurtrol**  
Hiermee kan je de tijd instellen om een eerlijke beurtrol te hebben. Je kan de tijd in het programmatje ingeven en wanneer de tijd voorbij is
- **Sommenplaneet leraar**  
Hier kan de leerkracht oefening en resultaten opvragen/ aanpassen in het programma sommenplaneet
- **DOTNETFX**  
Dit is een programma dat bestanden installeert zodat de jossoft programma's goed starten.

## WEBSITES

- **Hot patatoes**  
Hot Potatoes is een eenvoudig programma waarmee interactieve oefeningen kunnen aangemaakt worden. In het programma zijn 5 onderdelen of Hot Potatoes: invuloefening, kruiswoordraadsel, combineeroefening, sorteeroefening en quiz met korte antwoorden of meerkeuze.
- **Lijst Kidzzz**  
Dit is een lijst met een heleboel nuttige website voor leerkrachten en leerlingen.

## HANDLEIDINGEN

### Handleiding woordkasteel

Informatie in verband met toetsen, Woordenlijsten en pakketten die je kan vinden in woordkasteel.