

1. computer

1.1 toetsenbord



Eenvoudige letters. Typ de vallende letters voor ze de grond raken.



Getallen met dobbelsteen. Tel het aantal puntjes op de dobbelsteen en typ het juiste cijfer voor hij de grond raakt.



Vallende woorden. Typ de vallende woorden voordat ze de grond raken.

1.2 muis



Klik op mij. Klik met de linker muisknop op alle vissen voordat ze uit het beeld verdwijnen.



Beweeg de muis om de achtergrond zichtbaar te maken.



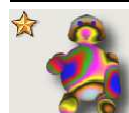
Klik 1x met de linkermuisknop op elke steen om de achtergrond zichtbaar te maken.



Dubbelklik met de muis om de achtergrond zichtbaar te maken.

2. hersenen

2.1 masker



Luister naar de naam het kleur dat in de hoofdtelefoon wordt gezegd. Klik op het juiste gekleurde eendje.



Lees het woord (= naam van een kleur) en klik op de juiste gekleurde ballon.



Lees het woord (= naam van een kleur) en klik op de juiste gekleurde doos. Let op, want hier zijn het moeilijke namen!!

2.2 pinguïn



Stap met de pinguïn naar de deur. Doe dit d.m.v. de pijltjestoetsen op het toetsenbord.



3D- doolhof. Vind de uitgang van het doolhof.



Vind de uitgang van het doolhof (verplaatsing is relatief)



Vind de weg door het onzichtbare doolhof

2.3 olifant



Geheugenspel met afbeeldingen: vind de overeenkomstige kaarten door ze om te draaien (memory)



Geheugenspel met geluid: klik op een Tux-violist en luister goed om de overeenkomstige melodieën te vinden. (geluiden memory)



Geheugenspel met treinen: Er wordt gedurende een aantal seconden een trein getoond. Bouw de trein na door de juiste wagons en locomotief te kiezen. Maak een keuze onderaan door er nogmaals op te klikken. Controleer je keuze door op het handje onderaan te klikken.



Speel memory met geluid tegen Tux



Geheugenspel met afbeeldingen tegen Tux.

2.4 figuren



Wat hoort bij elkaar? Sleep de prentjes naar de juiste plaats.



Maak de puzzel af. Sleep de vormen naar de juiste plaats.



Chronos: Sleep de prentjes zodat de verhaallijn klopt.



Vind de rechter- en linkerhanden. Bepaal of je een linker of rechterhand ziet.



klokkezen



Rijen en kolommen : sleep de vormpjes om de tabel compleet te maken.



Vind de landen: sleep de onderdelen om de landkaart te maken.

3. techniek



Help Tux de parachutist veilig te landen. Druk op een willekeurige toets of klik op het vliegtuig om Tux te laten springen. Druk nogmaals op een toets of klik op Tux om te parachute te openen



Tux moet met zijn boot door de sluis. Open de poorten en de kleppen in de juiste volgorde zodat Tux in beide richtingen door de sluis kan gaan.



Bestuur een onderzeeër dmv luchttanks en duikroeren. Klik op de verschillende actieve elementen: motor, roeren, luchttanks om naar de gevraagde diepte te manoeuvreren.

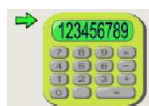
4. spelletjes



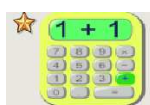
Voetbalspel: klik op de bal om snelheid en richting aan te geven. Hoe meer je in het centrum klikt, hoe langzamer de bal beweegt.

5. wiskunde

5.1 rekenmachine



Rekensommen:



oefenen met optellen: Er wordt een optelsom van 2 getallen getoond. Geef het antwoord aan de rechterkant na =. Gebruik de pijltjes om je antwoord aan te passen, en de enter-toets om te controleren.

Fout? Probeer opnieuw.



Oefenen met aftrekken: idem als oefenen bij optellen.

Oefenen
oefenen



met vermenigvuldigen: idem als
met optellen.



- Tux 1: geheugenspel met geluid. Draai de kaarten om om 2 getallen te vinden die opgeteld hetzelfde zijn.
- Tux 2: geheugenspel met optellen en aftrekken. Draai de kaarten om om 2 getallen te vinden die bij elkaar opgeteld of van elkaar afgetrokken hetzelfde zijn.
- Tux 3: Rekenkundig geheugenspel: Draai de kaarten om om een passende rekenkundige operatie (optellen, delen, ...) te vinden.
- Tux 4: Geheugenspel met delen: Draai de kaarten om. Koppel de juiste deling aan de juiste uitkomst.
- Tux 5: Geheugenspel met aftrekken: idem als tux4
- Tux 6: geheugenspel met tafels van vermenigvuldiging
- Tux 7: Memoryspel met vermenigvuldigen en delen.



- Tux 1: speel rekenkundig memoryspel tegen Tux: (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, ...)
- Tux 2: speel memory met optellen en aftrekken tegen Tux
- Tux 3: Speel memory met optellen tegen Tux
- Tux 4: Speel memory met delen tegen Tux
- Tux 5: Speel memory met aftrekken tegen Tux
- Tux 6: Speel memory met vermenigvuldigen en delen tegen Tux
- Tux 7: Speel memory met vermenigvuldigen tegen Tux



Breng de weegschaal in evenwicht.

Sleep de gewichten om de schaal in evenwicht te brengen.

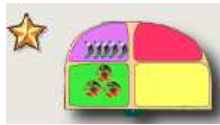


Doelspel: controleer eerst de windkracht en de richting. Klik dan op het doel om een pijl af te schieten. Als alle pijlen afgeschoten zijn krijg je een venster om je score te berekenen. Tik je score in op het toetsenbord en klik daarna op OK.



Zoek de juiste combinatie van getallen en bewerkingen om het opgegeven resultaat te verkrijgen.

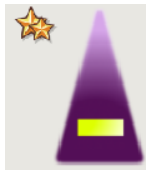
5.2 Leren tellen (123)



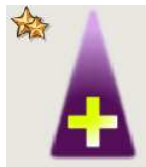
Tel het aantal figuurtjes. Zet de dingen in de beste volgorde om ze te tellen. Typ het aantal naast het figuurtje onderaan en druk dan op OK of op de enter-toets



Tel het aantal puntjes op de dobbelsteen voordat ze de grond raken en toets het aantal in op het toetsenbord



Kijk naar de goochelaar, hij telt het aantal sterren onder zijn magische hoed. Klik op de hoed om deze af te zetten. Enkele sterren ontsnappen. Klik opnieuw op de hoed om deze weer op te zetten. Je moet tellen hoeveel er nu nog onder de hoed zitten. Klik op het gedeelte rechtsonder om je antwoord in te geven.



Idem als vorige oefening, maar met optellen. Tel hoeveel dingen zich onder de magische hoed zitten.



Klik op de muntjes of briefjes op het scherm om te betalen. Als je een muntje of briefje wilt weghalen klik je erop in het bovenste gedeelte van het scherm.



Vang met de helikopter de wolken in de juiste volgorde (getallen in de wolken). Gebruik de pijltjestoetsen.



Tux heeft honger. Help hem vissen te vinden door het aantal ijsschotsen te tellen om bij de vis te komen. Zet de dobbelsteen op het juiste aantal ogen en klik dan op de duim.



Leren met geld en kleingeld omgaan. Klik op de muntjes of briefjes op het scherm om te betalen. Als je een muntje of briefje wilt weghalen klik je erop in het bovenste gedeelte van het scherm

6. Puzzels



Maak de puzzel af. Sleep de plaatjes naar de juiste plaats.



Tangram. Het doel is om de gegeven vorm na te maken met zeven basisvormen. Verplaats een stuk door het te verslepen. Een klik met de rechter muisknop spiegelt het stuk. Ook kun je de stukken draaien. Als je hulp nodig hebt, kun je op het tangram klikken, de computer tekent dan de randen zodat het eenvoudiger wordt.



Versimpelde Toren van Hanoi. Sleep de bovenste stukken van de ene paal naar de andere om de toren aan de rechterkant na te bouwen op het lege gedeelte aan de linker kant.



Dit is het oorspronkelijke MasterMind-spel. Klik op de keuzes tot je denkt de juiste combinatie te hebben. Klik dan op OK. Tux tekent een zwart vierkant als je een positie juist hebt. Met de rechter muisknop draai je de volgorde van de kleuren om.



Dit is zoals het gezelschapsspel Rushhour. Je moet de rode auto van de parking halen. Je moet daarbij de andere auto's verzetten.



De Toren van Hanoi. Bouw dezelfde toren als aan de rechterkant.



Het vijftien-spel: verplaats elk blokje zodat de juiste volgorde ontstaat: van klein naar groot. (soort schuifpuzzel)

7. lezen (boek)



Klik op de letter die je hoort. (Zal niet goed lukken want is in het Engels).



Leesoefening om woorden aan beelden te koppelen. Je ziet een prentje vb handtas. Naast het figuurtje staan 3 woorden (huis, kaas, handtas) . Klik op het juiste woord.



Vul de ontbrekende letter in.vb: _liegtuig (je ziet ook telkens het bijpassende figuurtje)



Horizontale leesoefening. Lees een woordenlijst en zeg of het gevraagde woord in de lijst voorkomt.



Verticale leesoefening. Bekijk een verticale lijst met woorden en zeg of het gevraagde woord in de lijst voorkomt.



Plaatjes noemen. Sleep de objecten naar hun geschreven naam (vb brievenbus, schemerlamp, ...)

8. strategische spellen