

Overzicht multimediale basisschool

Deel 1: Kleuren en vormen

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
1.	Rood	a.	Kennismaking nieuwe kleur
		b.	Benoemen nieuwe kleur: rood
		c.	Onderscheiden rood te midden van twee andere
		d.	Rode kralen aan de ketting
		e.	Oefenen "Deze olifant is rood" (j/n)
2.	Geel	a.	Kennismaking nieuwe kleur
		b.	Benoemen nieuwe kleur: geel
		c.	Onderscheiden geel te midden van twee andere
		d.	Gele bloemen op de stengels
		e.	Oefenen "Deze olifant is geel" (j/n)
3.	Blauw	a.	Kennismaking nieuwe kleur
		b.	Benoemen nieuwe kleur: blauw
		c.	Onderscheiden blauw te midden van twee andere
		d.	Blauwe vlinders op de jurk
		e.	Oefenen "Deze olifant is blauw" (j/n)
4.	Groen	a.	Kennismaking nieuwe kleur:
		b.	Benoemen nieuwe kleur: groen
		c.	Onderscheiden groen te midden van twee andere
		d.	Geef de boom groene blaadjes
		e.	Oefenen "Deze olifant is groen" (j/n)
5.	Paars	a.	Kennismaking nieuwe kleur
		b.	Benoemen nieuwe kleur: paars
		c.	Onderscheiden paars te midden van twee andere
		d.	Paarse snoepjes in de pot
		e.	Oefenen "Deze olifant is paars" (j/n)
6.	Bruin	a.	Kennismaking nieuwe kleur
		b.	Benoemen nieuwe kleur: bruin
		c.	Onderscheiden bruin te midden van twee andere
		d.	Bruine nootjes voor de eekhoorn
		e.	Oefenen "Deze olifant is bruin" (j/n)
Nr.	Naam	Item	Omschrijving
7.	Oranje	a.	Kennismaking nieuwe kleur
		b.	Benoemen nieuwe kleur: oranje
		c.	Onderscheiden oranje te midden van twee andere
		d.	Oranje pannen op het dak
		e.	Oefenen "Deze olifant is oranje" (j/n)
8.	Kleurvarianten	a.	Zoekplaat "Kabouterdorp" Varianten van rood
		b.	Zoekplaat "Het weiland"

Overzicht multimediale basisschool

			Varianten van geel
		c.	Zoekplaat "De kinderkamer" Varianten van blauw
		d.	Zoekplaat "De kleuterklas" Varianten van groen
		e.	Zoekplaat "De rommelzolder" Varianten van paars
		f.	Zoekplaat "Winter" Varianten van bruin
		g.	Zoekplaat "De speeltuin" Varianten van oranje
9.	Licht en donker	a.	Licht en donker (dag en nacht)
		b.	Licht- en donkergroen. Licht- en donkerblauw
		c.	Even donker, even licht
10.	Licht, lichter, lichtste	a.	Lichtere en donkere tinten
		b.	Licht, lichter, lichtste
11.	Donker, donkerder, donkerst	a.	Donkere en lichtere tinten
		b.	Donker, donkerder, donkerst
12.	Tweedimensionale vormen	a.	Introductie vier vormen Introductie namen cirkel en vierkant Eigenschappen cirkel en vierkant Tekenen cirkel en vierkant Oefening: wijs aan cirkel en vierkant
		b.	Sorteren: leg cirkels en vierkanten in het goede vak
		c.	Oefenen "Dit is een cirkel" (j/n)

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		d.	Introductie vier vormen: 2D betekent plat Introductie namen driehoek en vierkant Eigenschappen driehoek en vierkant Tekenen driehoek en vierkant Oefening: wijs aan driehoek en vierkant
		e.	Sorteren: leg driehoeken en vierkanten in het goede vak
		f.	Oefenen "Dit is een driehoek" (j/n)
		g.	Introductie vier vormen: met 2D -vormen kun je niet goed bouwen Introductie namen driehoek en rechthoek Eigenschappen driehoek en rechthoek Tekenen driehoek en rechthoek Oefening: wijs aan driehoek en rechthoek
		h.	Sorteren: leg driehoeken en rechthoeken in het goede vak
		i.	Oefenen "Dit is een rechthoek" (j/n)

Overzicht multimediale basisschool

13.	Driedimensionale vormen	a.	Introductie vier vormen Introductie namen bol en kubus Eigenschappen bol en kubus Oefening: wijs aan bol en kubus
		b.	Oefenen "Dit is een bol" (j/n)
		c.	Introductie vier vormen Introductie namen cilinder en kubus Eigenschappen cilinder en kubus Oefening: wijs aan cilinder en kubus
		d.	Oefenen "Dit is een cilinder" (j/n)
		e.	Introductie vier vormen Introductie namen balk en cilinder Eigenschappen balk en cilinder Oefening: wijs aan balk en cilinder
		f.	Oefenen "Dit is een balk" (j/n)
		g.	Herhaling namen en vormen
14.	Spel 1: "De winkel van Sinkel"	Level 1	vier grote vormen: balk, cilinder, bol, kubus in lijntekeningen (zwart/wit)
		Level 2	vier vormen in twee afmetingen (grote en kleine) balk, cilinder, bol, kubus in lijntekeningen (zwart/wit)
Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		Level 3	vier vormen in twee afmetingen (grote en kleine) balk, cilinder, bol, kubus in lijntekeningen (in de kleuren rood, geel en blauw)
		Level 4	vier vormen in twee afmetingen (grote en kleine) balk, cilinder, bol, kubus in lijntekeningen vier tweedimensionale vormen (vierkant, cirkel, driehoek, rechthoek) (in de kleuren rood, geel en blauw)
		Level 5	vier vormen in twee afmetingen (grote en kleine) balk, cilinder, bol, kubus in lijntekeningen vier tweedimensionale vormen (vierkant, cirkel, driehoek, rechthoek) (in de kleuren rood, geel, blauw, groen, paars, bruin, oranje)
15.	Spel 2: Mozaïeken	Mode 1	Leg mozaïeken van vierkanten, cirkels, rechthoeken en driehoeken in zeven kleuren. Vormen kunnen worden vergroot en verkleind, alsmede geroteerd. Vrij werken naar eigen inzicht
		Mode 2	Werken naar door het kind gekozen voorbeeld.
		Mode 3	Werken naar een door de leerkracht gekozen voorbeeld.

Deel 2: Classificeren, grootte, serieren en vergelijken

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
16.	Classificeren met kleuren en vormen	a.	Muntjes, hekjes en blokjes vormen groepjes
		b.	Groepjes maken van rode, blauwe, groene en gele objecten
		c.	Groepjes maken met paperclips en knopen
		d.	Groepjes maken van hekjes, vissen, muntjes en knopen Groepjes herverdelen door te letten op de kleuren rood, geel, oranje, groen en blauw
		e.	Oefenen: "Deze horen bij elkaar want de vorm is identiek" (j/n) "Deze horen bij elkaar want ze hebben dezelfde kleur" (j/n)
17.	Classificeren met voorwerpen uit het dagelijks leven	a.	Groepjes maken van speelgoed en kleding
		b.	Hoort dit bij de categorie kleren of speelgoed?
		c.	Onderverdelen van een categorie. Winter- en zomerkleren
		d.	Speelgoed om buiten mee te spelen; speelgoed om binnen mee te spelen
		e.	Vier categorieën selecteren uit een grote groep voorwerpen
		f.	Waar hoor ik bij? Twee vaste categorieën met visuele en auditieve aanduiding
		g.	Waar hoor ik bij? Twee wisselende categorieën met visuele en auditieve aanduiding
		h.	Waar hoor ik bij? Twee wisselende categorieën met alleen auditieve aanduiding
18.	Grootte: lang en kort	a.	Wat is groot, wat is klein? Introductie termen lang en kort
		b.	Oefenen met lang en kort
		c.	Oefenen met lang en kort
		d.	Even lang, even kort
		e.	Langer dan ...
		f.	Maak de ene rups het langste
		g.	Korter dan ...
18.	Grootte: lang en kort	h.	Maak de ene rups het kortste
		i.	Oefenen: "Deze lucifers zijn even lang." (j/n)
		j.	Spel: laat de langste lucifer, laat het kortste sterretje branden

Overzicht multimediale basisschool

19.	Grootte: dik en dun	a.	Introductie termen dik en dun
		b.	Oefenen met dik en dun
		c.	Oefenen met dik en dun
		d.	Even dun, even dik
		e.	Dikker dan ...
		f.	Dik, dikker, dikst
		g.	Dunner dan ...
		h.	Dun, dunner, dunst
		20.	Grootte: hoog en laag
b.	Oefenen met hoog en laag		
c.	Oefenen met hoog en laag		
d.	Even hoog, even laag		
e.	Hoger dan ...		
f.	Hoog, hoger, hoogst		
g.	Lager dan ...		
h.	Laag, lager, laagst		
21.	Grootte: breed en smal		
		b.	Oefenen met breed en smal
		c.	Oefenen met breed en smal
		d.	Even breed, even smal
		e.	Breder dan ...
		f.	Breed, breder, breedst
		g.	Smaller dan ...
		h.	Smal, smaller, smalst
		22.	Grootte: veel en weinig
b.	Oefenen met veel en weinig		
c.	Oefenen met veel en weinig		
d.	Even veel, even weinig		
e.	Meer dan ...		
f.	Veel, meer, meest		
g.	Minder dan ...		
h.	Weinig, minder, minst		
Nr.	Naam		
22.	Grootte: zwaar en licht	a.	Introductie termen zwaar en licht
		b.	Oefenen met zwaar en licht
		c.	Oefenen met zwaar en licht
		d.	Even zwaar, even licht
		e.	Zwaarder dan ...
		f.	Zwaar, zwaarder, zwaarst
		g.	Lichter dan ...
		h.	Licht, lichter, lichtst
		23.	Seriëren: globaal
b.	Van klein naar groot ...		

Overzicht multimediale basisschool

		c.	Van groot naar klein ...
		d.	Oefenen: "Deze dingen staan in de rij" (j/n) "Deze staan door elkaar ..." (j/n) "Deze staan van groot naar klein ..." (j/n) "Deze staan van klein naar groot ..." (j/n)
24.	Seriëren: van licht naar donker	a.	Licht, donker De lichtste, de donkerste
		b.	Van donker naar licht ...
		c.	Van licht naar donker ...
		d.	Oefenen (met visueel geheugensteuntje): "Deze kaartjes staan in de rij" (j/n) "Deze staan door elkaar ..." (j/n) "Deze staan van licht naar donker ..." (j/n) "Deze staan van donker naar licht ..." (j/n)
		e.	Oefenen (zonder geheugensteuntje): "Deze kaartjes staan in de rij" (j/n) "Deze staan door elkaar ..." (j/n) "Deze staan van licht naar donker ..." (j/n) "Deze staan van donker naar licht ..." (j/n)
24.	Seriëren: van dik naar dun	a.	Dik, dun De dikste, de dunste
		b.	Van dik naar dun ...
		c.	Van dun naar dik ...

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		d.	Oefenen: "Deze cilinders staan in de rij" (j/n) "Deze staan door elkaar ..." (j/n) "Deze staan van dik naar dun ..." (j/n) "Deze staan van dun naar dik ..." (j/n)
25.	Seriëren: van lang naar kort	a.	Lang, kort De langste, de kortste
		b.	Van lang naar kort ...
		c.	Van kort naar lang ...
		d.	Oefenen: "Deze lucifers staan in de rij" (j/n) "Deze staan door elkaar ..." (j/n) "Deze staan van lang naar kort ..." (j/n) "Deze staan van kort naar lang ..." (j/n)
26.	Seriëren: van hoog naar laag	a.	Hoog, laag De hoogste, de laagste
		b.	Van hoog naar laag ...
		c.	Van laag naar hoog ...
		d.	Oefenen: "Deze torens staan in de rij" (j/n) "Deze staan door elkaar ..." (j/n) "Deze staan van hoog naar laag ..." (j/n) "Deze staan van laag naar hoog ..." (j/n)

Overzicht multimediale basisschool

27.	Seriëren: van breed naar smal	a.	Breed, smal De breedste, de smalste
		b.	Van breed naar smal ...
		c.	Van smal naar breed ...
		d.	Oefenen: "Deze hekjes staan in de rij" (j/n) "Deze staan door elkaar ..." (j/n) "Deze staan van breed naar smal ..." (j/n) "Deze staan van smal naar breed ..." (j/n)
28.	Hoeveelheden: vergelijken (*)	a.	Intro: "Wat hoort bij elkaar?"
		b.	Evenveel als, niet genoeg, te veel, te weinig

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		c.	Oefenen: "Zijn er evenveel ..." (j/n) "Zijn er te veel ..." (j/n) "Zijn er te weinig ..." (j/n) "Is er voor elke ... een ..." (j/n)
29.	Hoeveelheden: systematisch vergelijken met stroken (*)	a.	Intro: "Evenveel als ..."
		b.	Meer, minder
		c.	Oefenen: "Zijn er evenveel ..." (j/n) "Zijn er meer ..." (j/n) "Zijn er minder ..." (j/n)
		d.	Aanvullen tot er: "Even veel zijn ..." "Meer zijn ..." "Toch nog minder zijn ..."
30.	Hoeveelheden: systematisch vergelijken met stroken en fiches (*)	a.	Intro: "Leg op elke afbeelding een fiche.."
		b.	Minder objecten, want minder fiches
		c.	Meer objecten, want meer fiches
		d.	Even veel objecten, want even veel fiches
		e.	Oefenen: "Zijn er evenveel ..." (j/n) "Zijn er meer ..." (j/n) "Zijn er minder ..." (j/n)
31.	Hoeveelheden: abstractie van de begrippen (*)	a.	">" is meer ... "<" is minder ...
		b.	Oefenen met "<" en ">"
		c.	"=" is even veel als ...

Overzicht multimediale basisschool

		d.	Oefenen met "<", ">" en "="
--	--	-----------	-----------------------------

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		e.	Oefenen "Is dit goed?": 3 = 4 (j/n) 3 > 4 (j/n) 3 < 4 (j/n) etc.
32.	Spel 3: "Het bureau gevonden voorwerpen" (Sorteespel)	Level 1	Vier vaste aan locaties gekoppelde categorieën
		Level 2	Vier vaste aan wisselende locaties gekoppelde categorieën
		Level 3	Vier (uit zes) variërende categorieën gekoppeld aan wisselende locaties
		Level 4	Vier (uit tien) variërende categorieën gekoppeld aan wisselende locaties
33.	Spel 4: "Aan de lopende band" (Classificeerspel)	Level 1	Eén rij voor zes verschillende objecten in één kleur
		Level 2	Twee rijen voor zes verschillende objecten in twee kleuren
		Level 3	Drie rijen voor zes verschillende objecten in drie kleuren
		Level 4	Zes verschillende objecten in drie kleuren voor ongeordende bestemmingen
34.	Spel 5: "Vooruit maar weer (Vergelijken)	Level 1	Probleem: Welke is de grootste, kleinste, dikste, dunste, breedste, smalste etc.
		Level 2	Probleem: Welke is de groter, kleiner, dikker, dunner, breder, smaller etc.
35.	Spel 6: "Laden en lossen" (Seriëren)	Level 1	Vijf reeksen objecten in één kleur in toenemende/afnemende grootte. Plaatsen naar toenemende/afnemende grootte.

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		Level 2	Vijf reeksen objecten in toenemende/afnemende donkerte van tint. Vijf reeksen objecten in toenemende/afnemende grootte. Plaatsen naar toenemende/afnemende grootte. Plaatsen naar toenemende/afnemende tint
		Level 3	Vijfentwintig reeksen objecten in toenemende/afnemende donkerte van tint en toenemende/afnemende grootte. Plaatsen naar toenemende/afnemende grootte, toename/afname van tint negerend. Plaatsen naar toenemende/afnemende tint, toename/afname van grootte negerend.

(*) = ook geschikt voor hogere leerjaren

Deel 3: Omgaan met hoeveelheden

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
36.	Tellen van 1 tot 5	a.	Interactief verhaal "Op de boerderij 1"; tellen levende have
		b.	Interactief verhaal "Op de boerderij 2"; tellen levende have
		c.	Interactief verhaal "Op de boerderij 3"; tellen levende have
		d.	Animatie met tellende rupsen (1-5)
		e.	Hoeveelheden 1 tot en met 5 Rijtjes maken en tellen
		f.	Synchroon tellen; luid op meetellen
		g.	Resultatief tellen; hoogste getelde aantal is gelijk aan totale hoeveelheid
		h.	Oefenen: "Ik zie (de hoeveelheid) vier!" (j/n) Identieke objecten in rijen
		i.	Oefenen: "Ik zie (de hoeveelheid) vier!" (j/n) Identieke objecten willekeurig verspreid
		j.	Oefenen: "Hoe vaak blafte de hond?" Klik op de juiste dobbelsteen
		k.	Oefenen: "Hoe vaak blafte de hond?" Klik op het juiste cijfer
		l.	Oefenen: "Ik zie (de hoeveelheid) vier!" (j/n) Diverse objecten willekeurig verspreid
		37.	Tellen van (1) 5 tot 10
b.	Resultatief tellen; hoogste getelde aantal is gelijk aan totale hoeveelheid (1-6)		
c.	Animatie met tellende rupsen (1-7)		
d.	Resultatief tellen; hoogste getelde aantal is gelijk aan totale hoeveelheid (1-7)		
e.	Hoeveel wagons heeft de trein? (1-8)		
f.	Rijen met bakstenen (1-9)		
g.	Stapelen met bakstenen (1-10)		
h.	Oefenen: "Ik zie (de hoeveelheid) negen!" (j/n); rijen met identieke objecten van 3-10		
i.	Oefenen: "Ik zie (de hoeveelheid) negen!" (j/n); rijen en kolommen met identieke objecten van 3-10		

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		j.	Oefenen: "Ik zie (de hoeveelheid) negen!" (j/n); rijen en kolommen met identieke objecten van 3-10
		k.	Oefenen: "Ik zie (de hoeveelheid) negen!" (j/n); rijen en kolommen met verschillende objecten van 3-10
		l.	Oefenen: "Ik zie (de hoeveelheid) negen!" (j/n); diverse objecten willekeurig verspreid
38.	Rangtelwoorden (*)	a.	Introductie: een -eerste; twee - tweede; drie - derde; vier - vierde; vijf - vijfde
		b.	Poppen, honden, schoorstenen, etc. ... Breng ze naar het (eerste, tweede, derde, vierde, vijfde) huis
		c.	Oefenen: "Dit is de (eerste, tweede, derde, vierde, vijfde)(auto, hond, eend) " (j/n); Rijen van links naar rechts
		d.	Waar begint de rij? Waar staat de eerste? Je kunt het zien aan richting van de neus van de honden, eenden, auto's
		e.	Oefenen: "Dit is de (eerste, tweede, derde, vierde, vijfde)(auto, hond, eend) " (j/n); Rijen van links naar rechts, en van rechts naar links
		f.	Waar begint de rij? Waar staat de eerste? Je kunt het niet aan de blokjes zien!
		g.	Oefenen: "Dit is de (eerste, tweede, derde, vierde, vijfde)(auto, hond, eend) " (j/n); horizontale, verticale en diagonale rijen
39.	Werken met cijfers (*)	a.	Introductie schrijfwijze hoeveelheden 3 en 4
		b.	Oefenen: "Dit zijn drieën/vieren" (j/n)
		c.	Oefenen: drie/vier objecten op het scherm en het cijfer drie/vier. "Dit cijfer is goed" (j/n)
		d.	Introductie schrijfwijze hoeveelheden 2 en 6
		e.	Oefenen: "Dit zijn tweeën/zessen" (j/n)
		f.	Oefenen: twee/drie/vier/zes objecten op het scherm en het cijfer twee/drie/vier/zes. "Dit cijfer is goed" (j/n)
		g.	Introductie schrijfwijze hoeveelheden 5 en 9

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		h.	Oefenen: "Dit zijn vijven/negens" (j/n)
		i.	Oefenen: twee/drie/vier/vijf/zes/negen objecten op het scherm en het cijfer twee/drie/vier/vijf/zes/negen. "Dit cijfer is goed" (j/n)
		j.	Introductie schrijfwijze hoeveelheden 7 en 10
		k.	Oefenen: "Dit zijn zevens/tienen" (j/n)
		l.	Oefenen: twee/drie/vier/vijf/zes/zeven/negen/tien objecten op het scherm en het cijfer twee/drie/vier/vijf/zes/zeven/negen/tien. "Dit cijfer is goed" (j/n)
		m.	Introductie schrijfwijze hoeveelheden 8 en 1
		n.	Oefenen: "Dit zijn achten/enen" (j/n)
		o.	Oefenen: een/twee/drie/vier/vijf/zes/zeven/acht/negen/tien object(en) op het scherm en het cijfer een/twee/drie/vier/vijf/zes/zeven/acht/negen/tien. "Dit cijfer is goed" (j/n)
40.	Werken met cijfers en hun onderlinge volgorde (*)	a.	Introductie van de volgorde van schrijfwijze van de hoeveelheden 1 tot en met 5
		b.	Oefenen: plaats de cijfers 1 tot en 5 in goede volgorde
		c.	Oefenen: 1, 3, 4, 2, 5 "Deze cijfers staan in de goede volgorde" (j/n)
		d.	Introductie van de volgorde van schrijfwijze van de hoeveelheden 6 tot en met 10
		e.	Oefenen: plaats 6 tot en met 10 in goede volgorde
		f.	Oefenen: 9, 6, 7, 8, 10 "Deze cijfers staan in de goede volgorde" (j/n)
		g.	Introductie van de volgorde van schrijfwijze van de hoeveelheden 1 tot en met 10
		h.	Oefenen: plaats 1 tot en met 10 in goede volgorde
		i.	Oefenen (met een afwijking in de reeks): 1, 2, 3, 4, 5 9, 6, 7, 8, 10 "Deze cijfers staan in de goede volgorde" (j/n)

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		j.	Oefenen (met twee afwijkingen in de reeks): 1, 2, 4, 5, 3 9, 6, 7, 8, 10 "Deze cijfers staan in de goede volgorde" (j/n)
41.	Meer, minder en evenveel in combinatie met cijfers en hoeveelheden (*)	a.	Introductie: Van concreet naar abstract: hoeveelheden vergelijken; hoeveelheden benoemen, tekens meer, minder en evenveel toepassen
		b.	Oefenen: Van concreet naar abstract: hoeveelheden vergelijken; hoeveelheden benoemen, tekens meer, minder en evenveel toepassen
		c.	Oefenen: $7 > 9$ "Dit is goed" (j/n)
		d.	Oefenen: $7 > 9$ "Dit is goed" (j/n) Oefenen met concreet materiaal, waarbij van meer, minder en evenveel wordt afgeleid door variatie in grootte en/of groeperingswijze. (Lang lijkt meer, groot lijkt meer, hoog lijkt meer)
42.	Spel 7 "Het circuit"	Level 1	Twee groepen van 3 - 7 objecten worden met elkaar vergeleken, waarbij $x=y$, $x<y$ of $x>y$. Direct vergelijken is mogelijk, want objecten kunnen worden ge(her)groepeerd. Antwoord kan zijn ja of nee.
		Level 2	Twee groepen van 3 - 7 objecten worden met elkaar vergeleken, waarbij $x=y$, $x<y$ of $x>y$. Direct vergelijken is niet mogelijk, want objecten kunnen niet worden ge(her)groepeerd. Indirect vergelijken is wel mogelijk, door middel van fiches. Antwoord kan zijn ja of nee.

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		Level 3	Twee groepen van 3 - 7 objecten worden met elkaar vergeleken, waarbij $x=y$, $x<y$ of $x>y$. Direct vergelijken is niet mogelijk, want de objecten kunnen niet worden ge(her)groepeerd. Indirect vergelijken is wel mogelijk, door middel van fiches. Beantwoording door middel van het plaatsen van de juiste operator =, < of >.
43.	Spel 8 "De schilder van Kaboutermuide"	Level 1	Schilder het gevraagde aantal stippen op de hoed van de paddestoelhuisjes. De opdracht kan worden gesproken of geschreven.
		Level 2	Vul de aanwezige stippen op de hoed van de paddestoelhuisjes aan tot het gewenste aantal. De opdracht kan worden gesproken of geschreven.
		Level 3	Corrigeer de aanwezige stippen (soms te veel, soms te weinig) op de hoed van de paddestoelhuisjes. De opdracht kan worden gesproken of geschreven.
44.	Spel 9: "Kleermaker Knipstra"	Level 1	Tien kabouters in boxer-shorts staan te wachten op hun nieuwe outfit. Opdracht: "Brenge deze broek naar de zesde", enz. Rij staat van links naar rechts, er is geen beperkende tijdsfactor.
		Level 2	Rij staat van rechts naar links, er is geen beperkende tijdsfactor.
		Level 3	Rij staat van links naar rechts, er is wel een beperkende tijdsfactor.
		Level 4	Rij staat van rechts naar links, er is wel een beperkende tijdsfactor.

(*) = ook geschikt voor hogere leerjaren

Deel 4: Ruimtelijke vaardigheden

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
45.	Lichaamsdelen	a.	Introductie op lichaamsdelen: <ul style="list-style-type: none"> • Hoofd, lichaam, armen, hand, benen, voet • Hoofd: ogen, haar, oren, keel, nek, mond, neus, neusgaten, voorhoofd, wangen, wenkbrauwen, wimpers, lip, tong, tanden • Lichaam: borst, buik, navel, schouders, rug, achterste • Arm: elleboog, hand, pols • Hand: duim, wijsvinger, middelvinger, ringvinger, pink, pols, nagels, vuist • Been: knie, voet • Voet: enkel, hiel, teen
		b.	Oefenen met de vier "onderdelen" hoofd, lichaam, armen en benen in vanuit verschillend perspectief: "Dit is het hoofd." (j/n)
		c.	Oefenen met de totale "stof".
46.	Houdingen	a.	Introductie op houdingen: armen
		b.	Introductie op houdingen: benen
		c.	Introductie op houdingen: hoofd
		d.	Introductie op houdingen: symmetrisch
		e.	Introductie op houdingen: asymmetrisch
		f.	Oefenen: houdingen met de armen
		g.	Oefenen: houdingen met de benen
		h.	Oefenen: houdingen van het hoofd
		i.	Oefenen: symmetrische houdingen
		j.	Oefenen: asymmetrische houdingen
47.	Bewegingen	a.	Introductie op bewegingen met handen en armen
		b.	Introductie op bewegingen met benen en voeten
		c.	Introductie op bewegingen met het lichaam
		d.	Introductie op gecombineerde bewegingen
		e.	Oefenen: bewegingen met handen en armen
		f.	Oefenen: bewegingen met benen en voeten
		g.	Oefenen: bewegingen met het lichaam
		h.	Oefenen: gecombineerde bewegingen

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
48.	Ruimte	a.	Interactief verhaal: ruimtelijke begrippen
		b.	Interactief verhaal: begrippen met richtingsinformatie
		c.	Interactief verhaal: begrippen met afstandsinformatie
		d.	Oefenen: ruimtelijke begrippen
		e.	Oefenen: begrippen met richtingsinformatie
		f.	Oefenen: begrippen met afstandsinformatie
49.	Spel 10 "Bouwen met driedimensionale objecten"	Mode 1	Bouw driedimensionale structuren. Bouw "om-de-beurt". In het voorbeeld wordt een object toegevoegd, kind voegt in zijn bouwset hetzelfde toe.
		Mode 2	Bouw naar een voorbeeld, dat eerst stap-voor-stap wordt opgebouwd
		Mode 3	Bouw naar een voorbeeld, dat in één keer verschijnt
		Mode 4	Vrij bouwen
50.	Spel 11 "Boter, kaas en eieren" (*)	Oefenmodus 1	Verschuiven naar opgegeven richting
		Oefenmodus 2	Benoemen getoonde richting
		Oefenmodus 3	Aanwijzen opgegeven positie
		Oefenmodus 4	Benoemen getoonde positie
		Level 1	Twee besturingsopties: <ul style="list-style-type: none"> • Positie opgeven • Richting opgeven Rijen van rode en gele kubussen Diagonalen tellen niet
		Level 2	Twee besturingsopties: <ul style="list-style-type: none"> • Positie opgeven • Richting opgeven Rijen van kubussen en prisma's Diagonalen tellen niet

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		Level 3	Twee besturingsopties: <ul style="list-style-type: none"> • Positie opgeven • Richting opgeven Rijen van rode en gele kubussen Diagonalen tellen wel
		Level 4	Twee besturingsopties: <ul style="list-style-type: none"> • Positie opgeven • Richting opgeven Rijen van kubussen en prisma's Diagonalen tellen niet
51.	Spel 12 "Karren maar ..."	Level 1	Oefenen en gebruik van de concepten links, rechts, vooruit, achteruit, vooraan en achteraan. Voertuigen worden door een stratenplan van toenemende complexiteit gedirigeerd. Fruit verzamelen
		Level 2	Kranten bezorgen
		Level 3	Pizza's bezorgen

(*) = ook geschikt voor hogere leerjaren

Deel 5: Taal voor kleuters

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
52.	Woordenschat (*)	a.	Oefenen: Herkennen van begrippen uit één vooraf gekozen categorie
		b.	Oefenen: Herkennen van begrippen uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
		c.	Oefenen: Sorteert afgebeelde begrippen uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
		d.	Oefenen: Sorteert afgebeelde begrippen in abstract of concreet
		e.	Test: Herkennen van begrippen uit één vooraf gekozen categorie
		f.	Test: Herkennen van begrippen uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
		g.	Test: Sorteert afgebeelde begrippen uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
		h.	Test: Herkennen van begrippen uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
53.	Geluiden herkennen en benoemen	a.	Oefenen: Herkennen van geluiden uit één vooraf gekozen categorie
		b.	Oefenen: Herkennen van geluiden uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
		c.	Oefenen: Benoem geluiden uit één vooraf gekozen categorie
		d.	Oefenen: Benoem geluiden uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
		e.	Test: Herkennen van geluiden uit één vooraf gekozen categorie
		f.	Test: Herkennen van geluiden uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
		g.	Test: Benoem geluiden uit één vooraf gekozen categorie
		h.	Test: Benoem geluiden uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
54.	Ontluikende geletterdheid: Tekens en symbolen (*)	a.	Introductie op tekens en symbolen

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		b.	Oefenen: Herkennen van tekens en symbolen uit één vooraf gekozen categorie
			Oefenen: Benoem geluiden uit twee, drie of vier vooraf gekozen categorieën
55.	Ontluikende geletterdheid: Korte verhaaltjes	a.	Voorlezen: <ul style="list-style-type: none"> • één stem • voorgelezen woorden worden onderstreept
		b.	Voorlezen: <ul style="list-style-type: none"> • meerdere stemmen • spraak gekleurd afgedrukt • voorgelezen woorden worden onderstreept
		c.	Voorlezen: <ul style="list-style-type: none"> • meerdere stemmen • spraak gekleurd afgedrukt • omgevingsgeluiden • voorgelezen woorden worden onderstreept
		d.	Manipuleer het verhaaltje
56.	Luisteroefeningen : eigenschappen van geluiden	a.	Introductie op de werking van het programma
		b.	Geluid/geen geluid
		c.	Hoge/lage geluiden
		d.	Lange/korte geluiden
		e.	Luide/zachte geluiden
		f.	Komt het geluid van links of van rechts?
			Was dit geluid hoger/lager dan het eerste?
57.	Geheugen oefeningen met woorden (*)	a.	Rij woorden zonder samenhang; waar hoor je "..."? <ul style="list-style-type: none"> • Aantal te gebruiken woorden per opdracht 2-8 of een automatisch toenemend aantal. • Een- of meerlettergrepige woorden. • Visuele ondersteuning door middel van blokjes, blokjes en afgedrukte woorden, alleen afgedrukte woorden

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
		b.	Korte zinnetjes; waar hoor je "..."? <ul style="list-style-type: none"> • Aantal te gebruiken woorden per zin 3-8 of een automatisch toenemend aantal. • Een- of meerlettergrepige woorden. • Visuele ondersteuning door middel van blokjes, blokjes en afgedrukte woorden, alleen afgedrukte woorden
		c.	Kort verhaaltje. Druk op de bel als je het woord hoort.
58.	Geheugen oefening met zinnen (*)	a.	Onthoud de zin. Leg de zinsdelen zodanig dat ze in correcte volgorde liggen in vergelijking met de voorbeeldzin. Naar keuze met of zonder extra (niet in de zin horend) zinsdeel. Zinsdelen gevisualiseerd door middel van staven.
		b.	Onthoud de zin. Leg de zinsdelen zodanig dat ze in correcte volgorde liggen in vergelijking met de voorbeeldzin. Naar keuze met of zonder extra (niet in de zin horend) zinsdeel. Zinsdelen gevisualiseerd door middel van staven plus tekst.
		c.	Onthoud de zin. Leg de zinsdelen zodanig dat ze in correcte volgorde liggen in vergelijking met de voorbeeldzin. Naar keuze met of zonder extra (niet in de zin horend) zinsdeel. Zinsdelen gevisualiseerd door middel van tekst.
59.	Woordstructurering; (intonatie, lengte van woorden) (*)	a.	Bepaal de lengte van het woord - één of meer lettergrepen.
		b.	Maak een eenlettergrepig woord langer door er een lettergreep aan toe te voegen.
		c.	Welke melodie heeft dit (twee- of drielettergrepige) woord?

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
60.	Werken met zinnen - (zinsstructuren) (*)	a.	Waar begint een (nieuwe) zin. Zinnen die inhoudelijk wel/niet bij elkaar horen. Visualisering door middel van blokjes, blokjes plus tekst, tekst.
		b.	Tel het aantal woorden in de zin. Visualisering door middel van blokjes, blokjes plus tekst, tekst.
		c.	Maak het zinnetje langer. Visualisering door middel van blokjes, blokjes plus tekst, tekst.
61.	Grammaticale aspecten van woorden (*)	a.	Lidwoorden: Is het "de aap" of "het aap"? Passief - herkenning Actief - combineren
		b.	Namen en telwoorden benoemen "Peter is een jongensnaam" "Sandra is een meisjesnaam" "Acht is een telwoord"
		c.	Namen en telwoorden sorteren, visualisering door middel van blokjes
		d.	Namen en telwoorden sorteren, visualisering door middel van tekst
		e.	Kies het juiste bijvoeglijke naamwoord: <ul style="list-style-type: none"> • Als deel van het gezegde • Voorafgaand aan het zelfstandig naamwoord. Visualisering door middel van blokjes
		f.	Kies het juiste bijvoeglijke naamwoord: <ul style="list-style-type: none"> • Als deel van het gezegde • Voorafgaand aan het zelfstandig naamwoord. Visualisering door middel van tekst.
62.	Auditieve synthese (*)	a.	Herkenning: Drie plaatjes ... "waar zie je /p/ /aa/ /l/? Categorieen: M-K-M, K-M, M-K, M-M-K, M-K-M-M, M-M-K-M.
		b.	Vergelijken: /p/ /aa/ /l/ klinkt net als ... (kies uit een aantal woorden). Categorieen: M-K-M, K-M, M-K, M-M-K, M-K-M-M, M-M-K-M.

Overzicht multimediale basisschool

Nr.	Naam	Item	Omschrijving
63.	Rijm (*)	a.	Overeenkomst in klank. "Pot klinkt als ..." Te selecteren klank één van de vijf uit A, E, I, O, U, AA, EE, IE, OO, UU, EI, EU, OE, OU, IJ/EI Klanken gevisualiseerd door middel van prisma's.
		b.	"Muts rijmt op ..." Kies één van de drie plaatjes.
		c.	"Muts rijmt op ..." Kies één van de drie woorden, gevisualiseerd door blokjes.

(*) = ook geschikt voor hogere leerjaren