



Puzzelen maar Thuisversie

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Inleiding	2
Systeemvereisten.....	2
Het programma	3
Starten	3
Naam opgeven	3
Afbeelding kiezen	3
Aantal stukjes	4
Hoofdmenu	4
Legpuzzel	6
Schuifpuzzel.....	7
Springpuzzel.....	8
Zoekpuzzel	9
Logboek.....	9

Adres

OWG-Bureau BV
Postbus 1206
6040 KE ROERMOND (NL)

Fax : +31(0)475 - 333 866
Servicedesk : +31(0)475 - 355 850

Bereikbaar

Maandag, donderdag, vrijdag: 08.30 – 13.00 uur
Dinsdag: 08.30 – 12.00 uur
Woensdag: 13.30 – 16.30 uur

E-mail: helpdesk@bureau.owg.nl

E-mail: bureau@owg.nl

Bezoek ook www.owg.nl en www.owgthuis.nl

Inleiding

Dit programma geeft een groot aantal oefeningen in visuele waarneming en visuele synthese via prachtig getekende puzzelplaten. Doel is:

- Bevorderen van logisch denken (spring- en schuifpuzzel);
- Stimuleren van probleemoplossend denken (springpuzzel).

Er zijn vier puzzels te maken en er kan op verschillende niveaus worden gewerkt. Er is keuze uit 12 puzzelplaten; van grote voorwerpen, gedetailleerde platen en platen met symbolen. Alle verrichtingen worden bijgehouden in het logboek: soort puzzel, niveau, resultaat en hoe lang er gewerkt is worden vermeld. Uiteraard kan de logboeklijst ook worden afgedrukt.

Systeemvereisten

- PC-AT Pentium II of hoger
- Vaste schijf
- VGA-beeldscherm
- Muis
- Printer

Het programma

Starten

Klik op het icoon: Puzzelen maar Thuis.
Klik in het introductiescherm op de knop **Starten**.

Naam opgeven

In het namenscherm kan een kind een naam aanklikken. In het menu **Beheer** kunt u deze vijf namen wijzigen (zie pagina 10).



Klik op de knop **Verder** om verder te gaan.

Afbeelding kiezen

In het volgende scherm kan er een afbeelding worden aangeklikt.

Puzzelen maar Thuis werkt met twee soorten afbeeldingen: foto's en tekeningen.

U kunt uit de tekeningen kiezen als u onder aan het scherm de knop met het schilderspalet aanklikt en de foto's als u de knop met het fototoestelletje klikt.

Klik op een van de afbeeldingen en klik op de groene knop **Verder** om door te gaan.



Aantal stukjes

Druk op een van de 7 knoppen om het aantal stukjes en daarmee de moeilijkheidsgraad van de puzzel vast te stellen. De afbeelding wordt dan ook meteen in het gewenste aantal stukjes verdeeld



Klik op de knop **Verder** om door te gaan.

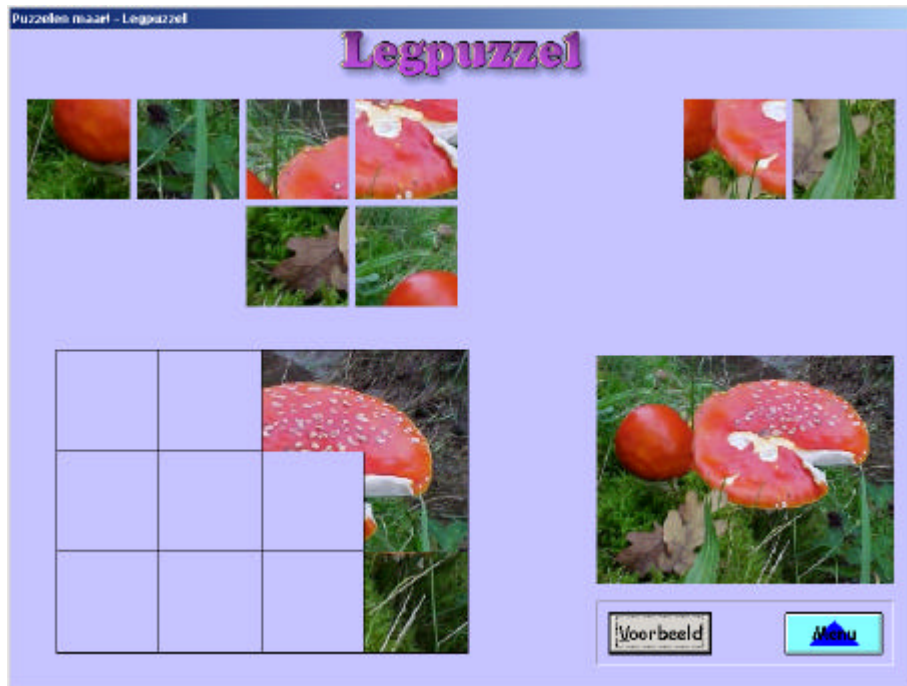
Hoofdmenu

U bent nu in het scherm van het hoofdmenu:



U kunt hier kiezen voor een van de vier puzzelvormen, een ander plaatje kiezen, het aantal puzzelstukjes veranderen, een ander kind selecteren of het logboek met de resultaten bekijken.

Legpuzzel



Alle stukjes van de puzzel worden boven het puzzelrooster afgebeeld. Wijs een van de stukjes aan en druk op de muisknop. Het stukje beweegt nu met de muis mee en kan op zijn plaats worden gezet. Als het stukje ongeveer op de juiste plaats ligt, druk dan weer op de muisknop.

Naast het puzzelrooster zijn 2 knoppen:

Voorbeeld: toont de complete afbeelding naast het puzzelrooster.

Menu: verlaat het spel en keert terug naar het menu.

Schuifpuzzel



Klik met de muis op een van de stukjes grenzend aan het lege vakje en dit stukje zal naar dat lege vakje schuiven.

Naast het puzzelrooster zijn 2 knoppen:

Voorbeeld: toont de complete afbeelding boven het puzzelrooster.

Menu: verlaat het spel en keert terug naar het menu

Onderaan wordt bijgehouden in hoeverre de puzzel af is.

Springpuzzel



Klik steeds op het stukje, dat op de dan ontstane lege plek hoort te staan. Is de open plek rechtsonder, kies dan een willekeurig verkeerd staand stukje om verder te kunnen gaan.

Naast het puzzelrooster zijn 2 knoppen:

Voorbeeld: toont de complete afbeelding boven het puzzelrooster.

Menu: verlaat het spel en keert terug naar het menu

Onderaan wordt bijgehouden in hoeverre de puzzel af is.

Zoekpuzzel



Bij dit onderdeel is niet het compleet maken van de afbeelding het doel, maar het herkennen van een deel van de afbeelding.

Het aantal stukjes wordt boven het puzzelrooster afgebeeld en een van de stukjes in het puzzelrooster is leeg. De speler moet het stukje dat op de lege plek hoort te staan aanklikken in de bovenste rij met stukjes

Logboek

De resultaten worden per kind bijgehouden.

Puzzelen maar! - Resultaten

Puzzelen maar!

thuisversie

Resultaten

Datum	Naam	Onderdeel	Plaatsje	Niveau	Opdr	Goed	Fout	Tijd
30-07-2003	Speler 4	Legpuzzel	Foto06	4 x 3	12	12		0:36
30-07-2003	Speler 4	Schuitpuzzel	Foto06	4 x 3	10	11		0:32
30-07-2003	Speler 4	Springpuzzel	Foto06	4 x 3	11	11		2:08
30-07-2003	Speler 4	Zoekpuzzel 4	Foto06	4 x 3	12	49	7	2:56

Afdruk Menu

U kunt de lijst sorteren door op een van de koppen van een kolom te klikken. Wanneer u een of meer regels selecteert, kunt u deze geselecteerde regels afdrukken. Is er niets geselecteerd, dan wordt de hele lijst afgedrukt. Geselecteerde regels kunt u ook verwijderen door op de knop **Wissen** te klikken.

De namen wijzigen.

In het namenscherm kunt u door in het menu **Beheer** te klikken op **Namen** de vijf standaard namen die het programma gebruikt naar eigen inzicht wijzigen. De veranderde namen worden alleen bewaard indien u via de knop **Menu** naar het namenscherm terug gaat. Klikt u op de knop **Stop**, dan worden de standaardnamen *niet* veranderd.