



Verkennen van getallen Thuisversie

deel 1: tot 20

Auteur: J. Boonstra

© 1995-2003

Inhoudsopgave

Inleiding	2
Systeemvereisten	2
Het programma	3
Starten	3
Het namenscherf	3
Het hoofdmenu	3
De raceauto's	5
De blikjes	5
De thermometer	5
De trein	6
Het rekenrekje 1	6
Domino	7
De getallenlijn	7
De shirtjes	8
Het rekenrekje 2	8
De vergelijkingstekens	9
De weegschaal	9
Geld	10
Overzicht van de niveaus	11
De namen wijzigen	11
Resultaten bekijken	11

Door op het linker icoon (schermbild) te klikken komt u op de site van de OWG.

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

Deel 1 van het programma *Verkennen van getallen* biedt een twaalfstal speelse oefenvormen voor het verkennen van de getallen tot 20. Elk onderdeel kan op meerdere niveaus worden geoefend, waarbij de resultaten van een kind na een aantal opgaven door de computer worden geëvalueerd. Afhankelijk van de behaalde resultaten wordt overgeschakeld naar een hoger niveau, hetzelfde niveau of een lager niveau.

Het programma houdt van elk onderdeel bij op welk niveau een kind bezig is. Dit blijft ook bewaard als de computer uit wordt gezet en er later weer met het programma gewerkt wordt.

Het programma oefent de volgende onderdelen:

- de volgorde van de getallen tot 20, heen- en teruggtellend;
- de structuur van getallen tot 20;
- de begrippen groter, kleiner en gelijk aan, met hun symbolen;
- het verschil tussen twee getallen;
- welk getal komt voor of na een bepaald getal.

Systeemvereisten

- Intel-Pentium III-/500 MHz-Processor (of gelijkwaardige AMD-Processor) of hoger.
- 128 MB RAM of hoger.
- Microsoft Windows XP, Windows Millennium, Windows 2000, Windows 98 SE met IE 5.5 of hoger.
- Creative Labs Sound Blaster 16 of gelijkwaardig.

Het programma

Starten

Dubbelklik het icoon **Verkennen van getallen 1**
Klik in het introductiescherm op **Starten**.

Het namenscherm

De namen van vijf spelers worden getoond. Klik op een van die spelers.
In het menu **Beheer** kunt u deze vijf namen wijzigen en kunt u een overzicht krijgen van de resultaten (zie pagina 11).



Klik vervolgens op de knop **Verder** om naar het volgende hoofdmenu te gaan.

Het hoofdmenu



Klik op een van de grote knoppen om een spel te starten.
Klik op de knop **Naam** om een andere naam op te geven.

Algemene opmerkingen

U kunt de begeleidende geluiden uitschakelen door op het keuzerondje Geluid uit te klikken. Deze instelling blijft echter niet bewaard.

Na twee foute antwoorden wordt er hulp geboden in de vorm van een knipperend scherm-deel, waarin het juiste antwoord staat. Als ook het derde antwoord fout is plaatst de computer de juiste oplossing en verschijnt de volgende opgave.

Het verloop van een spel is te zien aan de gekleurde blokjes onder aan het scherm.

- groen betekent direct goed.
- geel betekent eerst fout, daarna goed.
- rood betekent meerdere malen fout.

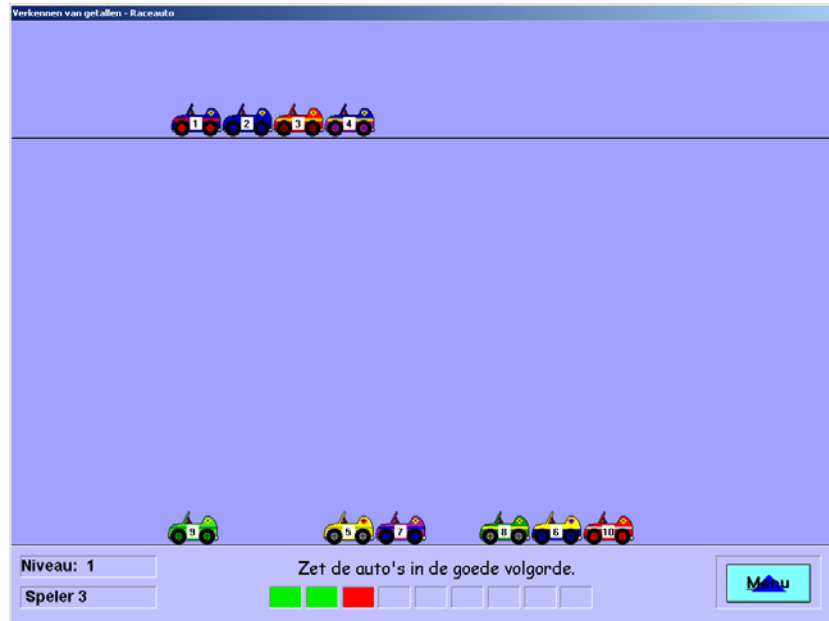
Voor elk spel geldt, dat na tien opdrachten (soms minder) door de computer bepaald wordt of een kind naar een volgend niveau gaat (hoogstens 1 fout), hetzelfde niveau nogmaals krijgt aangeboden (indien er minder dan vier fouten werden gemaakt) of een niveau terug gaat (bij meer dan drie fouten).

Wanneer het kind stopt met een bepaald onderdeel, wordt er bijgehouden op welk niveau het kind gestopt is. Wordt hetzelfde onderdeel door het kind opnieuw gedaan, dan wordt met dat niveau verder gegaan.

U kunt de niveaus resetten door in het scherm waarin de namen kunnen worden gewijzigd dit aan te geven. Alle onderdelen starten dan weer bij niveau 1.

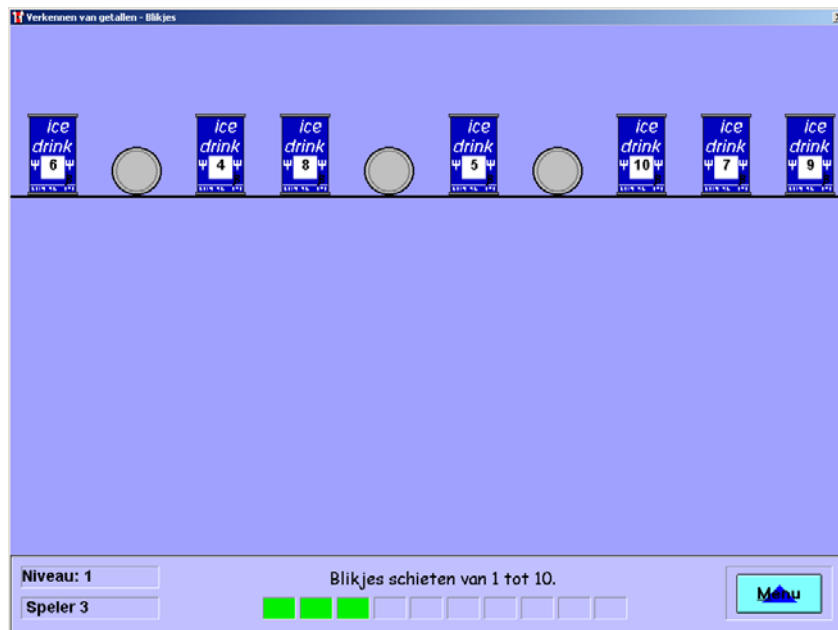
Met een klik op **Menu** (rechtsonder op het scherm) kan elk spel worden beëindigd.

De raceauto's



Een tiental genummerde raceautootjes moet in de juiste volgorde worden aangeklikt en komt dan netjes in de rij te staan. Om en om wordt er heen en terug geteld.

De blikjes

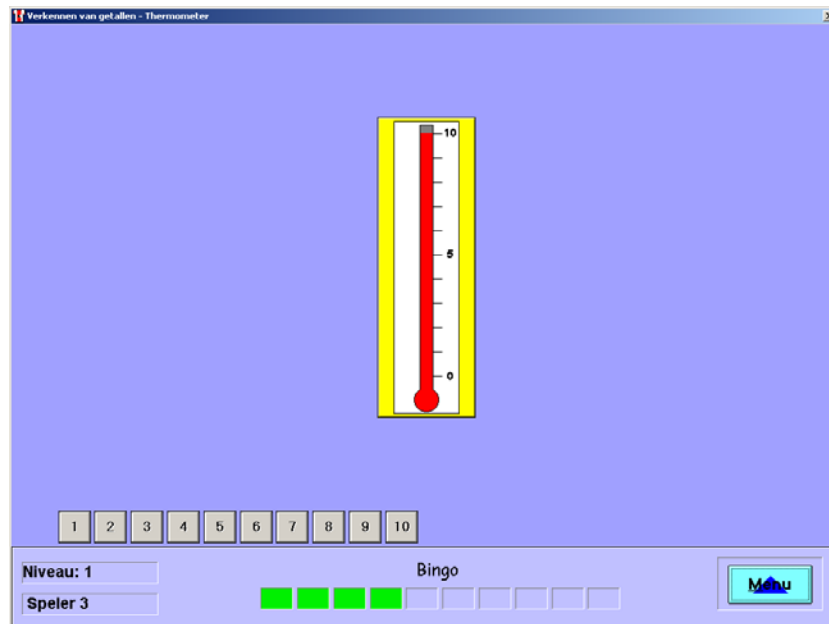


Tien blikjes moeten in de juiste volgorde worden aangeklikt ("geschoten"). Is een blikje geraakt, dan valt het om en is het nummer niet meer zichtbaar. Om aan te geven met welk blikje moet worden begonnen, staat daarboven een zwarte pijl afgebeeld.

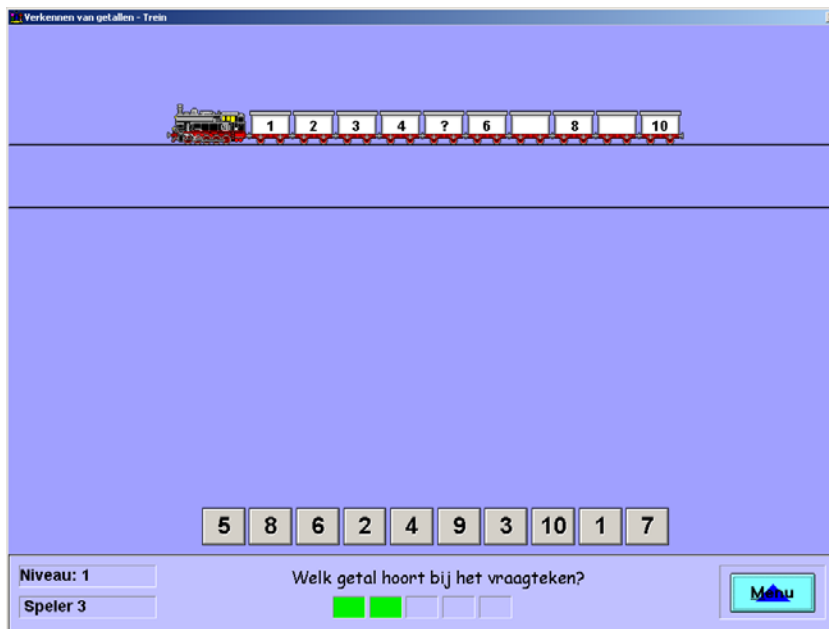
De thermometer

Op de thermometer worden alleen de vijfvouden als getallen in de schaalverdeling aangegeven. Na niveau vier worden ook de tussenliggende lijntjes weggelaten. Een foutief aangeklikt getal wordt in de schaalverdeling opgenomen om de onjuistheid ervan te laten zien.

Verkennen van getallen 1 Thuis



De trein

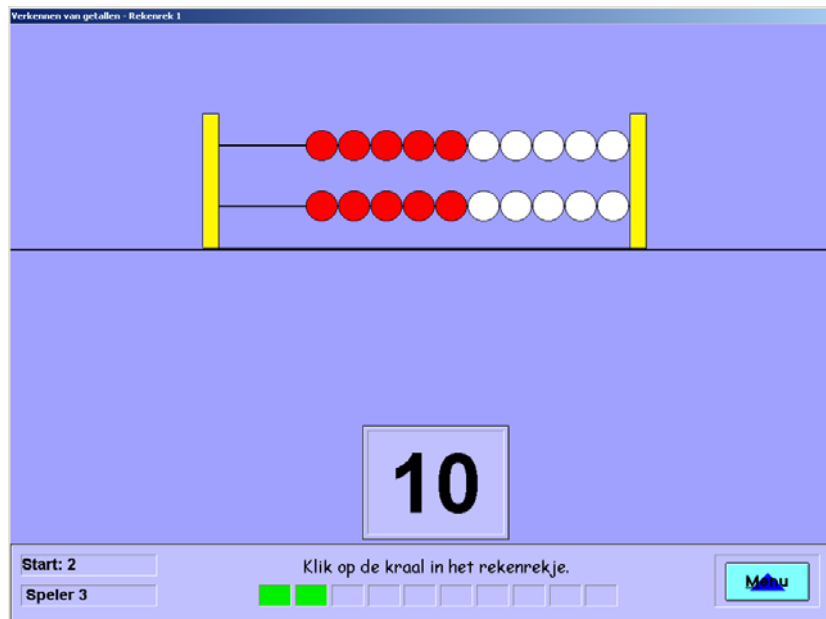


Bij deze oefening moeten de ontbrekende getallen op de wagons worden ingevuld. Dit gebeurt door telkens te klikken op de antwoordknop die hoort bij de wagon met het vraagteken.

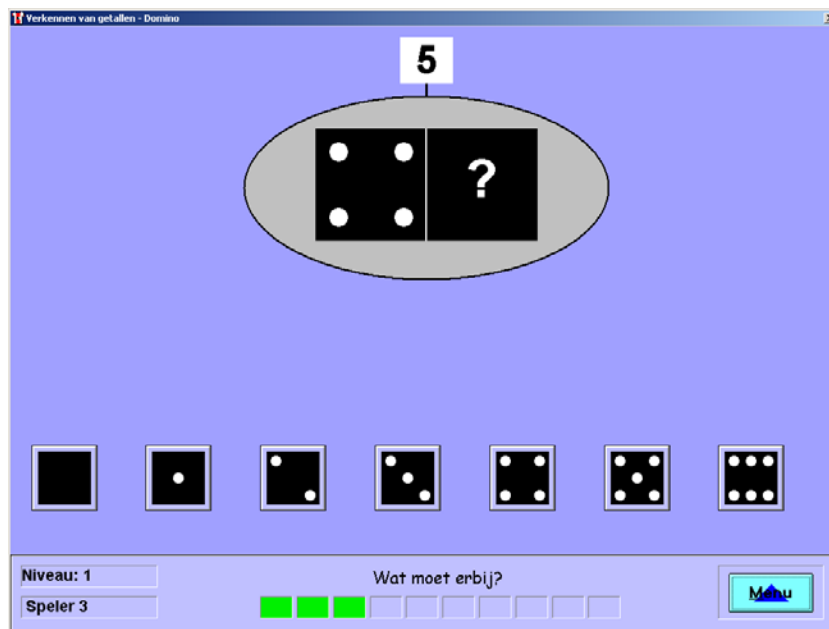
Het rekenrekje 1

Onder het rekje wordt een getal afgebeeld. Het aantal kralen van dit getal moet op het rekje "gezet" door de juiste kraal aan te klikken (boven van 1 t/m 10 en onder van 11 t/m 20). De kralen schuiven dan naar links. Bij getallen boven 10 wordt eerst de bovenste rij in zijn geheel verschoven en daarna een gedeelte van de onderste rij (om de structuur duidelijk te maken $14 = 10 + 4$).

Verkennen van getallen 1 Thuis



Domino

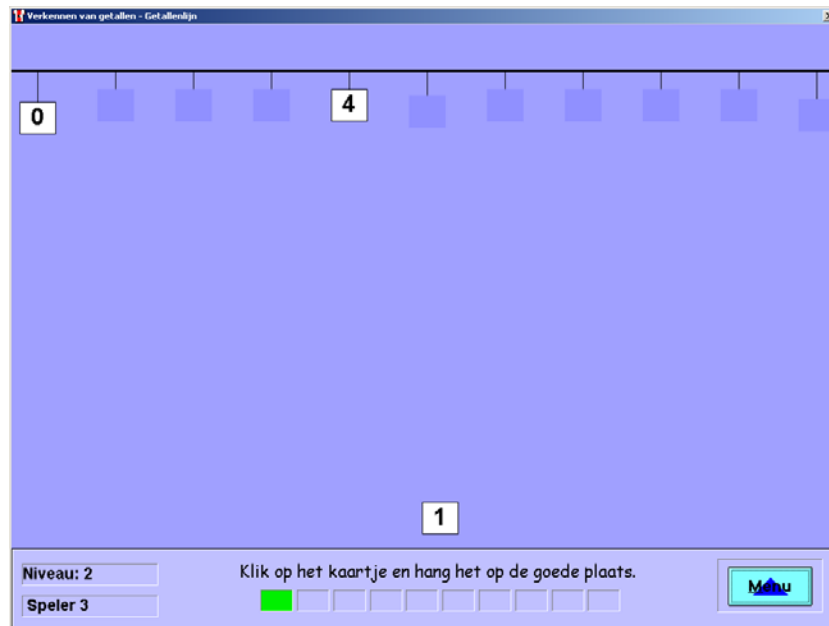


Een dominosteentje moet worden aangevuld tot een gegeven aantal. Dit gebeurt door op de knop met het betreffende getalbeeld te klikken. Op niveau 6 en 7 moeten beide helften van de dominosteentje door de leerling worden bepaald. Na een foute keuze voor de eerste helft kan de leerling met een klik op **Wissen** opnieuw beginnen.

De getallenlijn

Een kaartje met een getal erop moet naar de juiste plek op de getallenlijn worden gebracht. Klik op het kaartje, ga naar de goede plaats op de getallenlijn en klik dan nog eens. Het kaartje wordt aan de getallenlijn bevestigd als het de juiste plek is.

Verkennen van getallen 1 Thuis



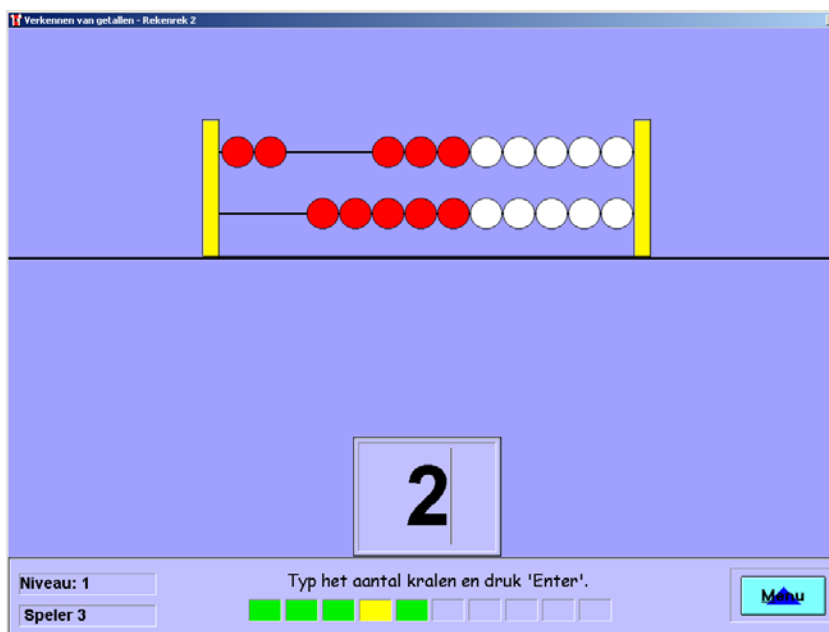
De shirtjes



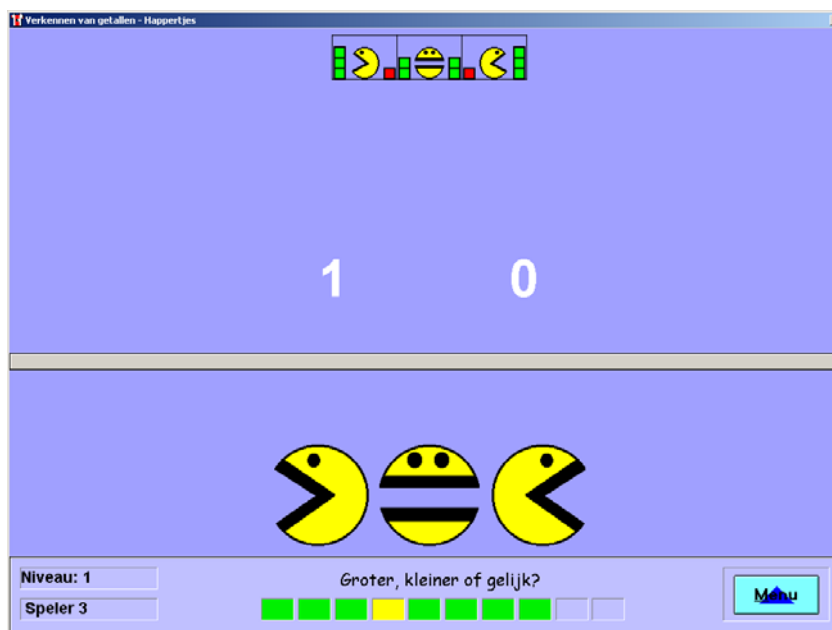
Aan een waslijn hangen twee voetbalshirts, waarvan er een voorzien is van een rugnummer. De leerling moet het hogere of lagere getal aanklikken van het shirt met het vraagteken.

Het rekenrekje 2

Bij het afgebeelde rekenrek schuift eerst een aantal kralen naar links. De leerling moet het juiste aantal van de verschoven kralen intypen, gevolgd door <Enter>.



De vergelijkingstekens



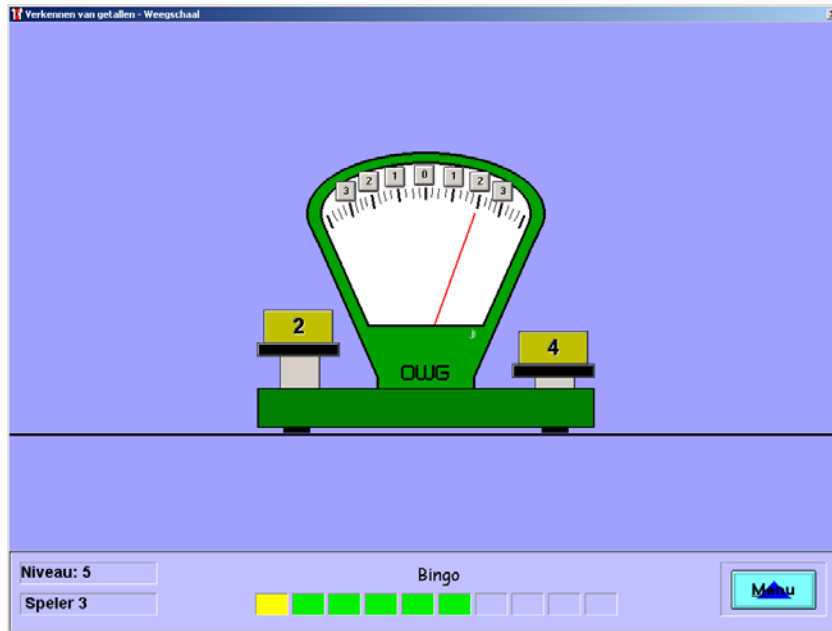
Er verschijnen twee getallen, die groter, gelijk of kleiner zijn. Klik op het betreffende vergelijkingsteken.

De weegschaal

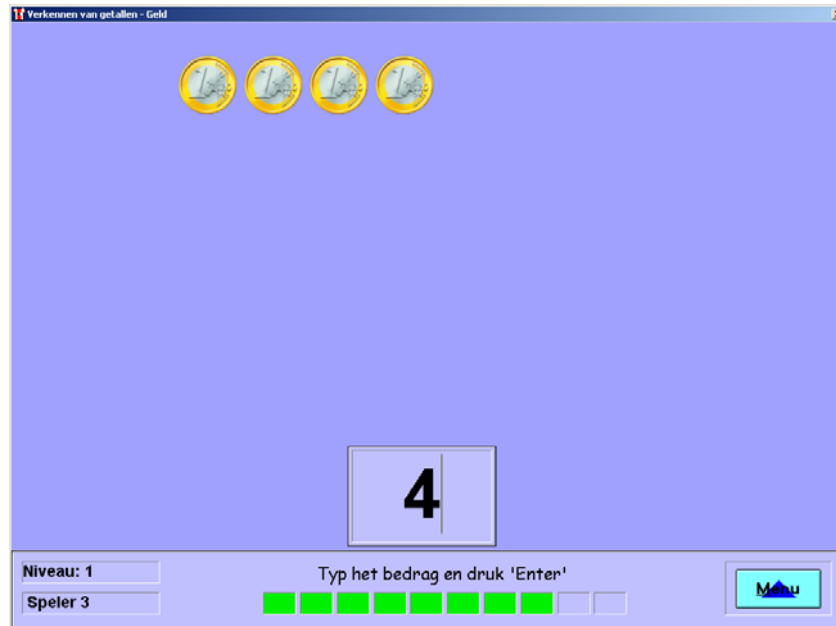
Niveau 1 t/m 4: Onder de weegschaal staan drie knoppen afgebeeld. Klik op een van deze knoppen om aan te geven naar welke kant de weegschaal uit zal slaan. Nadat de juiste knop is ingedrukt, slaat de wijzer uit en geeft daarbij ook het verschil aan.

Niveau 5 t/m 8: Boven de weegschaal staan knoppen, die bij de schaalverdeling van de weegschaal horen. Er moet worden voorspeld waar de wijzer van de weegschaal terecht zal komen. M.a.w. de leerling berekent het verschil tussen de twee getallen.

Verkennen van getallen 1 Thuis



Geld



Bij de oefening met het geld komt de structuur van getallen, de tientallen (tien euro briefjes) en de eenheden (losse euro's) aan de orde.

Vanaf niveau 5 wordt er ook met briefjes van vijf euro gewerkt!
Het juiste bedrag moet worden ingetypt, gevolgd door <Enter>.

Overzicht van de niveaus

spel:	niv 1	niv. 2	niv 3	niv 4	niv 5	niv 6	niv 7
raceauto's	1-10	10-1	11-20	20-11	6-15	15-6	willekeurig
blikjes	1-10	10-1	11-20	20-11	6-15	15-6	willekeurig
thermometer	1-10	1-15	1-20	1-10	1-15	1-20	
trein	1-10	10-1	11-20	20-11	6-15	15-6	willekeurig
rekenrek 1	1-5	6-10	1-10	11-15	16-20	11-20	1-20
domino	2-5	2-8	2-10	2-12	zelf -12		
getallenlijn	0-5	0-10	0-15	0-20	10-15	10-20	willekeurig
shirtjes	1-10	1-10	11-20	11-20	6-15	6-15	1-20
rekenrek 2	1-5	6-10	1-10	11-15	16-20	11-20	1-20
vergelijkingst.	1-5	6-10	1-10	11-15	16-20	11-20	1-20
weegschaal	1-5	1-10	1-15	1-20	1-5	1-10	1-15
geld	1-5	6-10	1-10	11-20	1-10	1-15	1-20

De namen wijzigen

Door in het namenscherm in het menu **Beheer op Namen** te klikken komt u in het scherm waarin u de namen van de vijf spelers kunt wijzigen en van elke speler het niveau kunt resetten. Elk onderdeel begint dan weer op niveau 1.



Resultaten bekijken

Door in het namenscherm in het menu **Beheer op Resultaten** te klikken, krijgt u een overzicht van de resultaten.

Deze kunnen worden gesorteerd door op een van de kolomkoppen te klikken.

Wanneer er een of meerdere regels zijn geselecteerd, kunt u de geselecteerde regels wissen door op de rode knop **Wissen** te klikken of afdrucken door op de groene knop **Afdruk** te klikken. U kunt ook alle regels afdrucken door niets te selecteren en op de groene knop **Afdruk** te klikken.

Verkennen van getallen - Resultaten

Verkennen van getallen

thuisversie

Resultaten

Datum	Naam	Onderdeel	Niveau	Opdr	Goed	Fout	Tijd
01-01-2003	Lenny	Raceauto's	Niveau 1	2	20	2	0.45
02-01-2003	Rick	Rekenrek 1	Niveau 1	2	20	2	1.29
02-01-2003	Luuk	Racecars	Level 1	1	10	0	0.47
22-04-2003	Marjolein	Raceauto's	Niveau 1	1	10	0	0.24
22-04-2003	Marjolein	Raceauto's	Niveau 1	1	10	1	0.34
22-04-2003	Marjolein	Raceauto's	Niveau 1	1	10	0	0.26
22-04-2003	Rianne	Raceauto's	Niveau 1	2	20	0	0.31
22-04-2003	Marty	Raceauto's	Niveau 1	1	10	1	0.25
23-04-2003	Marijn	Raceauto's	Niveau 1	2	20	2	0.38
23-04-2003	Marjolein	Racecars	Level 1	4	40	0	1.26
23-04-2003	Marty	Racecars	Level 1	1	10	0	0.21
23-04-2003	Marty	Abacus 1	Level 1	1	10	0	0.43
23-04-2003	Marjolein	Racecars	Level 1	1	10	0	0.25
30-04-2003	Marjolein	Racecars	Level 1	1	10	0	0.45
01-05-2003	Gerben	Racecars	Level 3	5	50	0	1.02
13-06-2003	Tineke	Raceauto	Niveau 1	3	30	1	0.50

Afdruk Wissen Menu

selectie