

Presenter 10: Tool overzicht

Algemene inleiding	6
Tools in Presenter	6
Gesloten tools	7
Nederlands	7
Letterplank drukletter	7
Letterplank leesletter	7
Letterplank Sinterklaas	7
Schrijfpatronen	7
Weetwoorden	7
Letterkiezer	8
Galgje Kerstmis	8
Galgje valentijn	8
Woordparachute	8
Flitskaarten	8
Letterlegger (voorheen: Woorden maken)	8
Spelling oefenen (voorheen: Of/OF)	9
Redekundig ontleden	9
Taalkundig ontleden	9
Rekenen	9
Breukencirkels (voorheen: Breuken)	9
Breukencirkel (voorheen: Breuk)	9
Breukenstaven (voorheen: Staafbreuken)	10
Breukenstaaf verticaal (voorheen: Breuk staaf)	10
Breukenstaaf horizontaal (voorheen: Breukenstaaf liggend)	10
Breukencilinders (voorheen: Cilinderbreuken)	10
Breukencilinder (voorheen: Breuk cilinder)	10
Breukenplank vierkant (voorheen: Breukenplankje)	11
Breukenplank rechthoek (voorheen: Breukenstrook)	11
Breukenlegger rechthoek (voorheen: Breuken delen)	11
Breukenlegger cirkel (voorheen: Breukencirkel)	11
Breukenpizza (voorheen: Pizza breuk)	11
Breukenbrood (voorheen: Breuk brood)	12
Rekenmachine	12
Geld tellen	12
Kiezen en betalen (voorheen: Geld winkel)	12

Geld betalen (voorheen: Gepast betalen)	12
Geld wisselen	12
Geld teruggeven (Voorheen: Hoeveel krijg ik terug?)	13
Klok analoog en digitaal (Voorheen: Klok analoog digitaal)	13
Klokkijken analoog (Voorheen: Bordsommen klok analoog)	13
Klokkijken digitaal (Voorheen: Bordsommen klok digitaal)	13
Tijdsverschil analoog	13
Tijdsverschil digitaal	13
Vertrektijden trein (Voorheen: Klok trein vertrektijden)	14
Sprongen op de analoge klok (Voorheen: Klok vaste sprongen analoog)	14
Sprongen op de digitale klok (Voorheen: Klok vast sprongen digitaal)	14
Actuele tijd	14
Klok analoog (Voorheen: Klok)	14
Klok digitaal	14
Klok dag en nacht	14
Rekenrek 20 en 100	15
Kralenketting	15
Seriëren	15
Lege getallenlijn (Voorheen: Getallenlijn)	15
Metriek stelsel	15
Getalpositie	15
Getalpositie kommagetallen	16
Cijferplank (Voorheen: Cijferplankje)	16
Weegschaal	16
Tafels oefenen (Voorheen: Ballon prikken / tafeltjes)	16
Instelbaar raster	16
Snap cubes	16
Assenstelsel (Voorheen: XY-as)	17
Wiskundige balans	17
Lijnen en lineaire formules	17
Cijfertekening (Voorheen: Verbind de punten)	17
Simon zegt	17
Verhoudingstabel	17
Kralenplank	18
Verliefde harten	18
Reeks afmaken	18
Figuur naleggen	18

Puzzel	18
Springen op de getallenlijn	19
Honderdveld	19
Tellen tot 20 (Voorheen 4 losse tools, nu gecombineerd in 1 tool)	19
MAB materiaal	19
Tellen en groeperen	19
Thermometer	19
Maatbeker	20
Periodiek systeem	20
Procentenlegger	20
Getallenlijn met stappen	20
Somentabel	20
Tafeltjes	20
Sommen oefenen	21
Abacus	21
Grafiek	21
Coördinaten	21
Rekenfiches	21
Bussommen	22
Vorm en kleur	22
Staafgrafiek	22
Grafieken	22
Rekenbalans (PO)	22
Momentenwet (VO)	23
Wereldoriëntatie	23
Wereldkaart vierkant	23
Wereldkaart rechthoek	23
Topografie Europa	23
Topografie Wereld	23
Topografie Nederland	24
Topografie België	24
Topografie Duitsland	24
Topografie Verenigd Koninkrijk	24
Topografie Australië	24
Topografie Verenigde Staten	25
Verkeer	25
CodeWise	25
Kunstzinnige vorming (muziek)	25
Piano spelen	25
Klassenmanagement	25
Verkeerslicht	25
Timer digitaal	25
Timer blanco (Voorheen: Timer wekker)	26
Timer zandloper	26
Scorebord	26
Verjaardag	26

Timer zelfstandig werken (Voorheen: Zelfstandig werken klok)	26
Timer met getallen (Voorheen: Timer)	27
Werkplanner	27
Webcam	27
Namenkiezer	27
Bouwstenen	27
Notitie	27
Informatie (Voorheen: Extra informatie)	27
Afdekgordijn	27
Afdeklak	28
Open tools	28
Woordmagneten (te vinden onder de taaltools)	28
Woordzoeker (te vinden onder de taaltools)	28
Letterklapper (te vinden onder de taaltools)	28
Open memory	28
Woordenwolk	28
Touchtafel-tools (alleen beschikbaar voor leeftijd t/m 12 jaar)	29
Taal	29
Woordenspel	29
Woordenrace	29
Letters zoeken	29
Feit - mening - argument	30
Woordenwiel	30
Groot-groter-grootst	30
Kleuren TipTile	30
Dieren TipTile	30
Woorden TipTile	30
Wonen TipTile	30
Waar of niet waar?	31
Rekenen	31
Tafelrace	31
Klokkijken (voorheen: Klokkencombi)	31
Gelijke hoeveelheden (voorheen: Getallencombi)	31
Tafelcombi	31
Breuk-procent-komma (voorheen: Waarde-duo's)	32
Breukensommen (voorheen: Breukenspel)	32
Sommenspel	32
Dierensommen	32
Getallen TipTile	32
Stippen tellen (voorheen: Treinenreeksen)	33
Herhaald optellen (voorheen: Tafeltrein)	33

Vorm en kleur zoeken	33
Vormenpuzzel	33
Getallenwiel	33
Overige	33
Alle ballen verzamelen (voorheen: Sporten-vangspel)	34
Geluidencombi	34
Dierenmanieren (voorheen: Huisdierenspel)	34
Bij de dokter (voorheen: Dokterspel)	34
Herken de sport (voorheen: Sportenspel)	34
Dokter memory	35
Geluidenmemory	35
Zoek de verschillen (voorheen: Verschillenspel)	35
Seizoenenpuzzel	35
3D tools	35
Oor	35
ProConnect-tools	35
Apen slingeren	36
Muizen race	36
Space Race	36
Math race	36

Algemene inleiding

Tools in Presenter

Met tools uit Presenter creëer je een inspirerende leeromgeving vol interactiemogelijkheden. Kies een toepasselijke tool via de mediabibliotheek en deze wordt direct vergrendeld toegevoegd aan jouw Presenter-les.



Wanneer je de tool wil verwijderen, verplaatsen of groter/kleiner wil maken, klik dan op de selectieknop in de gereedschapsbalk, daarna op de tool en vervolgens op het slotje. Het slotje zal opengaan en je kunt de tool groter of kleiner maken.



Vergeet niet de tool weer op slot te zetten als je klaar bent.



Klik op de aanwijsknop in de gereedschapsbalk om de tool te bedienen.



De tools in Presenter:

- Gesloten tools zijn gevuld door Prowise.
- Open tools kun je vullen met eigen content.
- Mini-tools blijven zichtbaar wanneer je naar een andere pagina gaat.
- Bouwstenen maken objecten eenvoudig interactief.
- Touchtafel-tools zijn speciaal ontworpen om op touchtafels of devices te gebruiken; je kunt ze uiteraard ook gebruiken op een rechtopstaand touchscreen.
- 3D-tools bevatten objecten die je alle kanten op kunt draaien. Wanneer je op een onderdeel in het object klikt, geeft de tool daar meer informatie over.
- ProConnect-tools gebruik je op het touchscreen in combinatie met andere devices.
- ProQuiz is een tool waarmee je formatief en summatief kunt toetsen.

De tools zijn in Presenter onderverdeeld in diverse categorieën.

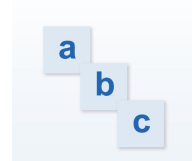
Vanaf de livegang van Presenter 10 kun je meer informatie over de tool zelf vinden op onze nieuwe website. Klik op de naam van de tool om direct naar de informatiepagina op MyProwise te gaan.

Gesloten tools

Nederlands

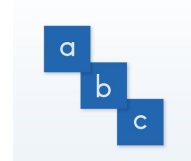
Letterplank drukletter

De digitale versie van het houten letterplankje. Maak woorden en zinnen door letters en leestekens naar de daarvoor bestemde vakken te slepen.



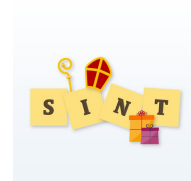
Letterplank leesletter

De digitale versie van het houten letterplankje. Maak woorden en zinnen door letters en leestekens naar de daarvoor bestemde vakken te slepen.



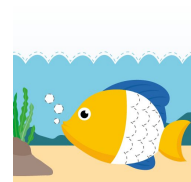
Letterplank Sinterklaas

De digitale Sinterklaasversie van het houten letterplankje. Maak woorden en zinnen door hoofdletters en leestekens naar de daarvoor bestemde vakken te slepen.



Schrijfpatronen

Met deze schrijfpatronen kunnen leerlingen op verschillende devices oefenen met schrijven en de schrijfrichting.



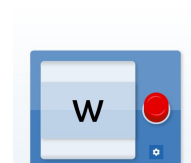
Weetwoorden

Met deze tool oefen je weetwoorden. De tool werkt zelfcorrigerend. Je kunt één categorie oefenen of een combinatie van de categorieën. Voorheen waren dit 3 losse tools, we hebben ze samengevoegd tot 1 tool.



Letterkiezer

Een tool die voor verschillende doeleinden gebruikt kan worden. Naast het oefenen van woorden kun je vanaf nu ook getallen instellen van 0 tot 999.



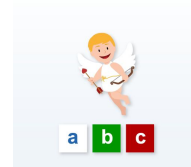
Galgje Kerstmis

Een spel waarbij een woord geraden moet worden door het raden van letters. Er mag maar een beperkt aantal letters fout geraden worden.



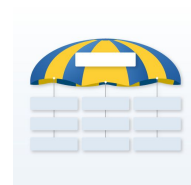
Galgje valentijn

Een spel waarbij een woord geraden moet worden door het raden van letters. Er mag maar een beperkt aantal letters fout geraden worden.



Woordparachute

Gebruik deze tool om je woordenschat uit te breiden. De tool brengt betekenisverbindingen van woorden in beeld. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals tekst kunnen typen in de kaartjes, kaartjes automatisch leegmaken en zelf bepalen hoeveel kolommen je wil hebben.



Flitskaarten

Maak met deze tool flitskaarten-sets. Bepaal de kleur van de tekst en kaarten, maak flitskaarten aan met afbeeldingen, pas de tijd aan en bepaal of de kaarten in een vaste of willekeurige volgorde voorbij flitsen.



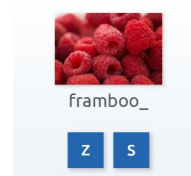
Letterlegger (voorheen: Woorden maken)

Luister naar het woord, kijk naar de afbeelding en leg de letters. Maak het woord door de juiste letters naar de lege vakken onder de afbeelding te slepen.



Spelling oefenen (voorheen: Of/OF)

Oefen het correct spellen van woorden. Kies één of meerdere spellingcategorieën en ga aan de slag. Kijk naar de afbeelding, lees de letters en klik op de ontbrekende letter(s). De tool heeft een oefenmodus waarin je het aantal woorden naar keuze kunt oefenen en waarbij de score wordt bijgehouden.



Redekundig ontleden

Leer meer over de opbouw van een zin om de zin beter te begrijpen. Verdeel zinnen in zinsdelen en benoem deze. Een zinsdeel kan uit één of meerdere woorden bestaan en heeft een bepaalde functie. Geef in het instellingenmenu aan welke tekens je bij deze functies wil gebruiken. Zinsdelen kun je ook naar een andere plaats in de zin slepen.



Taalkundig ontleden

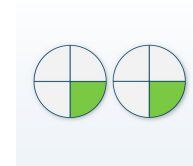
Leer meer over de opbouw van een zin om de zin beter te begrijpen. Verdeel zinnen in woorden en benoem deze. Geef in het instellingenmenu aan welke woordsoorten je daarbij wil gebruiken. De woorden kun je ook naar een andere plaats in de zin slepen.



Rekenen

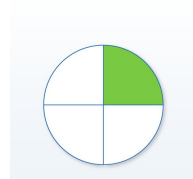
Breukencirkels (voorheen: Breuken)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken plus klik op een deel van de cirkel om direct te zien welke breuk erbij hoort.



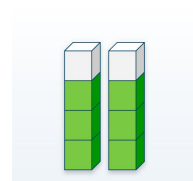
Breukencirkel (voorheen: Breuk)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken.



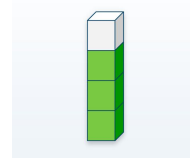
Breukenstaven (voorheen: Staafbreuken)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken.



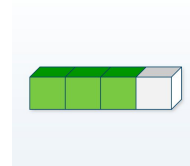
Breukenstaaf verticaal (voorheen: Breuk staaf)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken.



Breukenstaaf horizontaal (voorheen: Breukenstaaf liggend)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken.



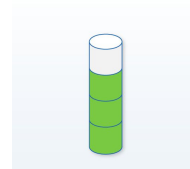
Breukencilinders (voorheen: Cilinderbreuken)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken.



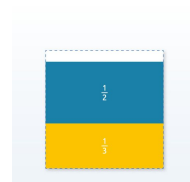
Breukencilinder (voorheen: Breuk cilinder)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken.



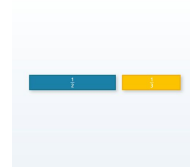
Breukenplank vierkant (voorheen: Breukenplankje)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals het zelf kunnen kiezen van de breuken die je in beeld wil hebben.



Breukenplank rechthoek (voorheen: Breukenstrook)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals het zelf kunnen kiezen van de breuken die je in beeld wil hebben.



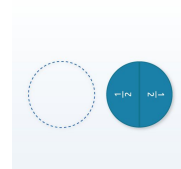
Breukenlegger rechthoek (voorheen: Breuken delen)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals het zelf kunnen kiezen van de breuken die je in beeld wil hebben.



Breukenlegger cirkel (voorheen: Breukencirkel)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals het zelf kunnen kiezen van de breuken die je in beeld wil hebben.



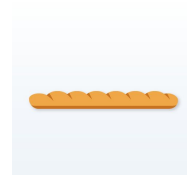
Breukenpizza (voorheen: Pizza breuk)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken. Plus de pizza heeft nu dezelfde afmeting als de overige breukencirkels.



Breukenbrood (voorheen: Breuk brood)

Structuur en samenhang van breuken begrijpen en er in praktische situaties mee kunnen rekenen. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zoals wel of niet de breuk zichtbaar maken.



Rekenmachine

Gebruik de rekenmachine om complexe bewerkingen uit te voeren of gebruik de rekenmachine om instructie te geven aan de leerlingen over het gebruik en de werking van het apparaat.



Geld tellen

Met de tool geld tellen kun je munten en biljetten op het bord weergeven om er bewerkingen (erbij/ eraf) mee uit te voeren.



Kiezen en betalen (voorheen: Geld winkel)

Koop verschillende producten en voeg ze toe aan de bon. Betaal met het geld en laat de kassa berekenen of je berekening klopt.



Geld betalen (voorheen: Gepast betalen)

Bekijk de verschillende producten. Betaal het bedrag met het geld en laat de kassa berekenen of je berekening klopt.



Geld wisselen

Bekijk de verschillende munten en bankbiljetten. Probeer het geld te wisselen met de munten en biljetten die je in beeld ziet. Laat de kassa berekenen of je berekening klopt.



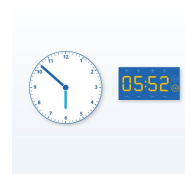
Geld teruggeven (Voorheen: Hoeveel krijg ik terug?)

Met deze tool leren leerlingen te berekenen hoeveel geld ze terug krijgen op het moment dat ze een product hebben gekocht.



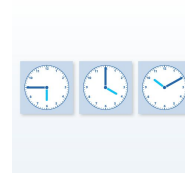
Klok analoog en digitaal (Voorheen: Klok analoog digitaal)

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd. Bij deze klok zijn enkele aanpassingen doorgevoerd, zoals een antwoord weergave en het in beeld brengen van de Romeinse klok.



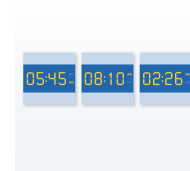
Klokkijken analoog (Voorheen: Bordsommen klok analoog)

Metten en rekenen met maten en eenheden van tijd. Bij deze tool zijn enkele aanpassingen doorgevoerd, zoals het wel of niet tonen van het dagdeel en maar 3 klokken ipv 6.



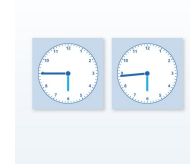
Klokkijken digitaal (Voorheen: Bordsommen klok digitaal)

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Bij deze tool zijn enkele aanpassingen doorgevoerd, zoals 3 klokken ipv 6.



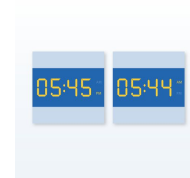
Tijdsverschil analoog

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Bij deze tool zijn enkele aanpassingen doorgevoerd, zoals de keuze uit diverse klokken.



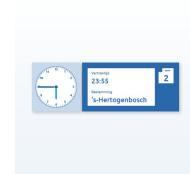
Tijdsverschil digitaal

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Bepaal het tijdsverschil tussen twee digitale klokken.



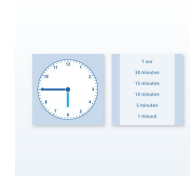
Vertrektijden trein (Voorheen: Klok trein vertrektijden)

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Maak de begrippen 'de trein vertrekt over' en 'hoeveel ben ik te laat' begrijpelijk voor leerlingen.



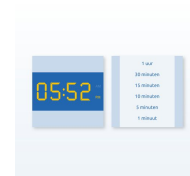
Sprongen op de analoge klok (Voorheen: Klok vaste sprongen analoog)

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Bij deze tool zijn enkele aanpassingen doorgevoerd, zoals de keuze uit diverse klokken.



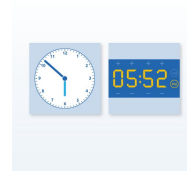
Sprongen op de digitale klok (Voorheen: Klok vast sprongen digitaal)

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Stap voor stap leren om 2 verschillende digitale klokken af te lezen.



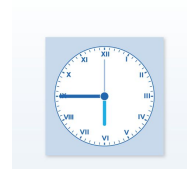
Actuele tijd

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Bij deze tool zijn enkele aanpassingen doorgevoerd, zoals de keuze uit diverse klokken.



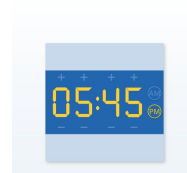
Klok analoog (Voorheen: Klok)

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Oefen het lezen van de analoge klok met 4 verschillende analoge klokken.



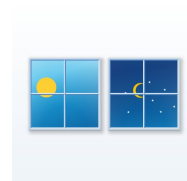
Klok digitaal

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Oefen het lezen van de digitale klok met 2 verschillende digitale klokken.



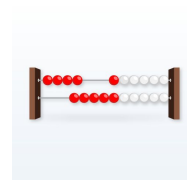
Klok dag en nacht

Meten en rekenen met maten en eenheden van tijd.
Bij deze tool zijn enkele aanpassingen doorgevoerd, zoals de keuze uit diverse klokken.



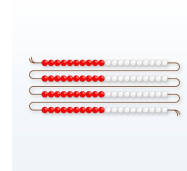
Rekenrek 20 en 100

Getallen t/m 20 of 100 optellen en aftrekken.
Het rekenrek heeft steeds 5 rode en 5 witte kralen waarmee je de tienstructuur, vijfstructuur en dubbelstructuur kunt oefenen.



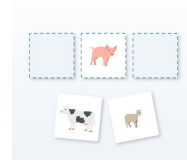
Kralenketting

Getallen t/m 100 optellen en aftrekken.
De kralenketting heeft steeds 10 rode en 10 witte kralen of 5 witte en 5 rode kralen waarmee je de tienstructuur, vijfstructuur en dubbelstructuur kunt oefenen.



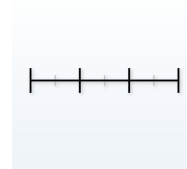
Seriëren

Wiskundetaal leren gebruiken en sommen maken met cijferkaarten. De verschillende seriëren tools, het ordenen van kaarten op de verschillende eigenschappen, zijn samengebracht in deze tool.



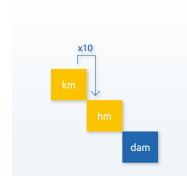
Lege getallenlijn (Voorheen: Getallenlijn)

Rekenwiskunde problemen te kunnen oplossen. De getallenlijn is uit te breiden door de structuur te wijzigen.



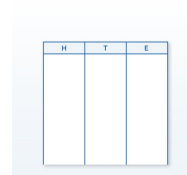
Metriek stelsel

Kennen van maten en deze in elkaar kunnen omrekenen. Deze tool is interactief geworden; zo kun je nu stap voor stap op de maten klikken en je ziet het sprongetje dat gemaakt wordt.



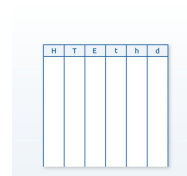
Getalpositie

Brengt de positie van gehele getallen in beeld met behulp van de verschillende schema's.



Getalpositie kommagetallen

Schema om de getalpositie van gehele en kommagetallen in beeld te brengen. Nieuw in deze tool is dat je middels de stippellijn en het kleurverschil kunt zien wanneer je achter de komma gaat werken.



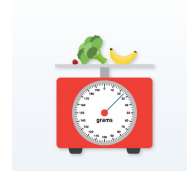
Cijferplank (Voorheen: Cijferplankje)

Wiskundetaal leren gebruiken en sommen maken met cijferkaarten. De digitale versie van het houten cijferplankje. Nieuw in deze tool is dat je zelf kunt kiezen welke cijfers en bewerkingen je in beeld wil zien.



Weegschaal

Analoge en digitale weegschaal verkennen, ervaring opdoen met wegen en gewicht vergelijken van verschillende soorten groente en fruit. Nieuw: keuze uit het type weegschaal. Je kunt ook 2 weegschalen naast elkaar zetten.



Tafels oefenen (Voorheen: Ballon prikken / tafeltjes)

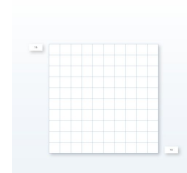
Tafelproducten automatiseren en memoriseren. Deze tool heeft 2 uitbreidingen gekregen:

- tafel van 11 en 12 ook kunnen oefenen
- uitbreiding van de tijd, t/m 6 minuten



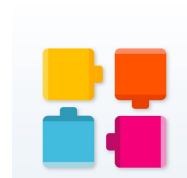
Instelbaar raster

Vul de gewenste waardes van de assen in. Het raster wordt vervolgens automatisch aangepast.



Snap cubes

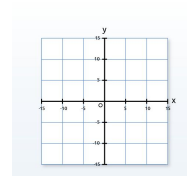
Gebruik de Snapcubes om rekenonderwijs inzichtelijk te maken. Zet de Snapcubes in bij rekenkundige activiteiten zoals: hoofdbewerkingen, meten, logisch redeneren en patronen herkennen.



Assenstelsel (Voorheen: XY-as)

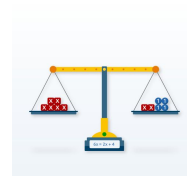
Met dit gereedschap kun je in een rooster, inclusief x-y as:

- punten zetten
- lijnen trekken tussen 2 punten
- figuren maken tussen minimaal 3 punten.



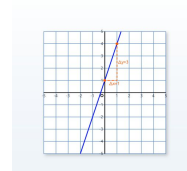
Wiskundige balans

Gebruik de balansmethode bij het oplossen van een lineaire vergelijking. Deze balansmethode maakt een wiskundige vergelijking visueel.



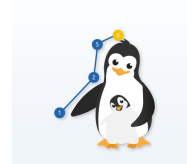
Lijnen en lineaire formules

Met deze tool leren leerlingen hoe ze aan de hand van een gegeven lineaire formule de grafiek kunnen tekenen en hoe ze de eigenschappen, zoals snijpunt y-as, richting en richtingscoëfficiënt, van een grafiek bepalen. Aan de hand van een gegeven lijn kan de bijbehorende lineaire formule worden bepaald.



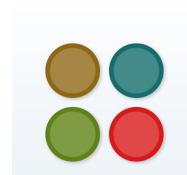
Cijfertekening (Voorheen: Verbind de punten)

Structuur van de telrij t/m 50 kennen.
Verbind de getallen in de juiste volgorde met elkaar en ontdek welk dier in de cijfertekening verstopt zit.



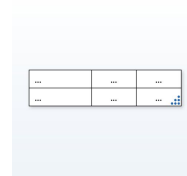
Simon zegt

Knoppen in dezelfde volgorde indrukken. Onthoud de volgordes van de gekleurde knoppen en doe deze zo lang mogelijk na.



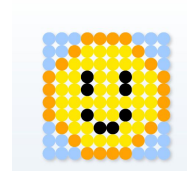
Verhoudingstabel

Verhoudingen in verschillende dagelijkse situaties begrijpen en eenvoudige verhoudingsproblemen kunnen oplossen. Bij deze tool zijn enkele vernieuwingen toegevoegd, zoals het af kunnen dekken van een vak.



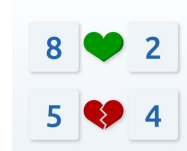
Kralenplank

Tellen en onthouden met de kralenplank. Train het ruimtelijk inzicht en visuele waarneming. Deze tool heeft enkele aanpassingen ondergaan, zo kun je nu het gordijn van boven naar beneden bedienen en andersom.



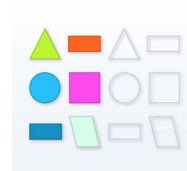
Verliefde harten

In deze tool draait het om twee getallen die samen tien vormen. Automatiseer splitsingen tot en met tien. De tool is uitgebreid met de optie 'Maak 100', waarbij twee getallen bij elkaar gezocht moeten worden die samen 100 vormen.



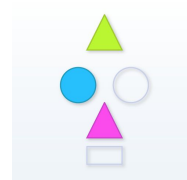
Reeks afmaken

Gebruik deze tool om verbanden tussen objecten te zien. Laat leerlingen logisch redeneren om de regelmaat in meetkundige patronen te herkennen en te kunnen voortzetten.



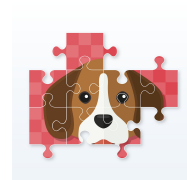
Figuur naleggen

Deze tool stimuleert visuele waarneming en het onderscheiden van kleur en vorm. Laat leerlingen patronen en constructies herkennen en deze vervolgens nabouwen.



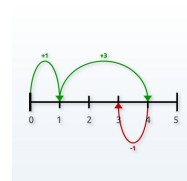
Puzzel

Deze tool helpt bij het vergroten van het ruimtelijk inzicht. Het stimuleert het waarnemen, ordenen en sorteren. Nieuw in deze tool is dat je in het instellingenmenu twee tabbladen vindt: een tabblad met algemene instellingen en een tabblad om een puzzel te kiezen.



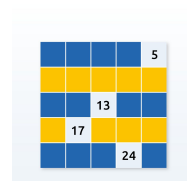
Springen op de getallenlijn

Het begrip van hele getallen ontwikkelen en de plaats op de getallenlijn automatiseren. Bij deze tool zijn enkele aanpassingen gedaan, zoals de toevoeging van een zichtbare schuifbalk in de tool. Deze kun je uitzetten in het instellingenmenu, hier stel je ook in welke getallen zichtbaar zijn in de tool.



Honderdveld

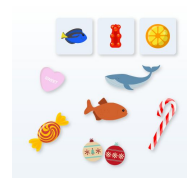
Structuur van de telrij en de getalstructuur oefenen en uiteindelijk automatiseren. Deze tool heeft een Instellingenmenu waarin je aangeeft met welke kleur(en) je wil oefenen.



Tellen tot 20

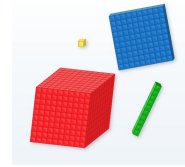
(Voorheen 4 losse tools, nu gecombineerd in 1 tool)

In een praktische situatie tellen tot en met 20. Deze tool is een samenvoeging van de 'Tellen tot 20'-tools in verschillende thema's, zoals Kerstmis, Sinterklaas, zeedieren of snoep. In het instellingenmenu kun je wisselen van onderwerp en zelf bepalen welke items je wil gebruiken.



MAB materiaal

Deze tool biedt je verschillende opties. Enerzijds kun je de vrije modus gebruiken om MAB materiaal naar het werkveld te slepen en met behulp van de tabel inzichtelijk te maken om welke hoeveelheden het gaat. Anderzijds kun je gebruikmaken van de oefenmodus en op die manier verschillende sommen oplossen met behulp van het materiaal.



Tellen en groeperen

Gebruik deze tool om groepjes te vormen van verschillende afbeeldingen en deze door de leerlingen te laten tellen. Er zijn verschillende afbeeldingen beschikbaar waardoor het mogelijk is het thema te kiezen dat aansluit bij de belevingswereld van de kinderen.



Thermometer

Gebruik deze tool om een of twee thermometers aan de klas te tonen. Kies tussen de eenheden Celsius en Fahrenheit en bepaal zelf het temperatuurbereik van de thermometers.



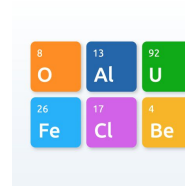
Maatbeker

Maak gebruik van een of twee maatbekers en bepaal zelf de gewenste inhoudsmaat. Vul de maatbekers en laat leerlingen de inhoudsmaat bepalen. Pas eenvoudig de belijning aan op de maatbekers om de opdracht makkelijker of moeilijker te maken.



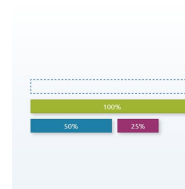
Periodiek systeem

In deze tool is een tabel zichtbaar met daarin de chemische elementen, geordend volgens hun atoomnummers. Maak diverse categorieën zichtbaar en onzichtbaar.



Procentenlegger

Leer de structuur en samenhang van breuken te begrijpen met behulp van procentenstroken. Bepaal welke percentages zichtbaar mogen worden in de tool en op welke manier de procentagestroken worden uitgelijnd.



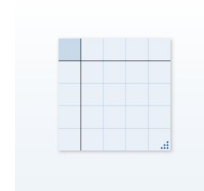
Getallenlijn met stappen

Visualiseer met deze tool de getallenlijn voor de leerlingen. Kies ervoor om alle getallen te tonen of (willekeurige) getallen achterwege te laten. Bepaal zelf hoe je de tool inzet door eenvoudig het start- en eindpunt en de stapgrootte te bepalen.



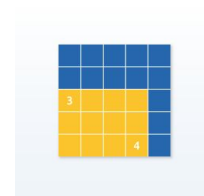
Somentabel

Gebruik deze tool om leerlingen bewerkingen te laten uitvoeren. Plaats in het gekleurde vak linksboven het plus-, min-, keer- of deelteken. Plaats in de eerste kolom en eerste rij getallen en voer de bewerking uit. Pas eenvoudig het aantal rijen of kolommen aan door de bolletjes rechtsonder te verslepen.



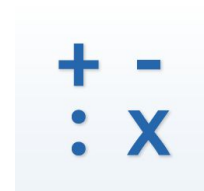
Tafeltjes

Gebruik het honderdveld om tafelsommen te visualiseren. Selecteer een deel van het honderdveld en breng op die manier de opbouw van de tafelsom in beeld. Kies ervoor om de getallen, veldnummers of som met uitkomst zichtbaar te maken voor leerlingen.



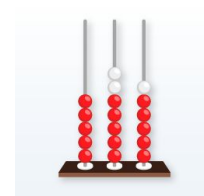
Sommen oefenen

Stel met deze tool je eigen sommenblad samen. Geef in het instellingenmenu aan hoeveel sommen je wil laten maken, kies de gewenste bewerking (+, -, x of :) en stel de moeilijkheidsgraad in. Kies er bijvoorbeeld voor om ontbrekende getallen te laten invullen of om gebruik te maken van getallen met decimalen.



Abacus

Zet de abacus in om de opbouw van getallen weer te geven. Stel in of je gebruik wil maken van eenheden of tientallen en breid dit eventueel uit met honderd- en duizendtallen. Breng in beeld hoe tien eenheden worden ingewisseld door een tiental en bepaal of je labels en nummers boven de kolommen zichtbaar wil maken voor leerlingen.



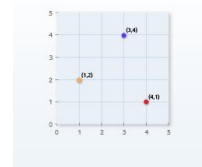
Grafiek

Ontwerp met deze tool je eigen grafiek. Bepaal je eigen schaalverdeling en pas het aantal kolommen en rijen eenvoudig aan door de blauwe stippen rechtsboven te verschuiven.



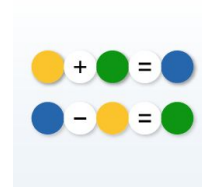
Coördinaten

Oefen met het plaatsen van coördinaten in het assenstelsel en bekijk of verberg de coördinaatschrijving bij het gekozen punt. Kies in het instellingenmenu voor de willekeurige modus om voor ieder nieuw te plaatsen coördinaat een andere kleur te gebruiken. Maak gebruik van de handmatige modus om zelf de kleurkeuze te bepalen.



Rekenfiches

Gebruik de rekenfiches om hoeveelheden te tellen, vergelijken en benoemen. Boots optel-, aftrek-, keer- en deelsituaties na met de fiches en visualiseer op die manier verschillende bewerkingen. Stimuleer het resultaatief tellen om uiteindelijk het totale aantal te kunnen bepalen.



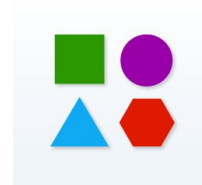
Bussommen

Oefen op een betekenisvolle manier optellen en aftrekken. Gebruik de instructiemodus om de bewerking stap voor stap in beeld te brengen. Zet de oefenmodus in wanneer leerlingen toe zijn aan het (zelfstandig) uitvoeren van opdrachten. Pas in het instellingenmenu aan of de uitkomsten onder de tien of twintig moeten eindigen.



Vorm en kleur

Oefen met deze tool het sorteren van vormen en kleuren. Stel in het instellingenmenu het aantal kleuren en vormen in en bepaal of je in de instructie- of oefenmodus wil werken. In de instructiemodus kies je zelf op welke manier je de vormen en kleuren sorteert. In de oefenmodus maak je opdrachten en ontvang je een overzicht van het aantal juiste en verkeerde antwoorden.



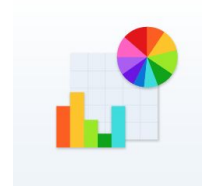
Staafgrafiek

Verwerk informatie in een staafgrafiek. Gebruik een staafgrafiek om verbanden van tijd, afstand, groei en andere tijdsgebonden zaken weer te geven. De lengte van de staven geeft de hoeveelheid aan. Je kunt het aantal rijen en kolommen aanpassen.



Grafieken

Verwerk informatie in een tabel en kies daarna voor een staafgrafiek of cirkeldiagram. Je kunt ze ook allebei kiezen. De modellen zijn aan elkaar verbonden. Zodra je informatie in de tabel aanpast, verandert de



staafgrafiek en/of cirkeldiagram mee. Gebruik de grafieken om verbanden weer te geven van tijdsgebonden zaken, breuken of procenten.

Rekenbalans (PO)

Gebruik deze tool om de begrippen gelijk aan, meer dan of minder dan aan te leren. Plaats kaarten op de verschillende posities van de rekenbalans en de armen laten zien of de weegschaal in balans is. Maak de getallen op de weegschaal zichtbaar via het instellingenmenu.



Momentenwet (VO)

Met deze tool leer je de natuurkundige Momentenwet toe te passen. Door het hangen van gewichtjes aan de armen van de balans kan de balans in evenwicht zijn. Je leert dat de balans in evenwicht is als de som van de momenten linksom gelijk is aan de som van de momenten rechtsom.



Wereldoriëntatie

Wereldkaart vierkant

Zoek een plek op de wereld met deze interactieve wereldkaart. Gebruik de knoppen om in en uit te zoomen. Met de aanwijsknop kun je de kaart steeds een stukje opschuiven en zelf op zoek gaan naar een plek op de wereld.



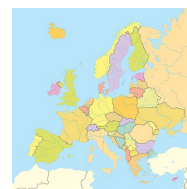
Wereldkaart rechthoek

Zoek een plek op de wereld met deze interactieve wereldkaart. Gebruik de knoppen om in en uit te zoomen. Met de aanwijsknop kun je de kaart steeds een stukje opschuiven en zelf op zoek gaan naar een plek op de wereld.



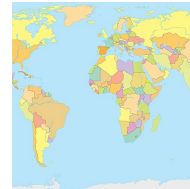
Topografie Europa

Leer omgaan met een kaart en oefen de basistopografie van Europa. Gebruik daar ook de speciale oefenmodus van de tool voor.



Topografie Wereld

Leer omgaan met een kaart en oefen de basistopografie van de wereld. In de oefenmodus stel je het aantal oefeningen in.



Topografie Nederland

Leer omgaan met een kaart en oefen de basistopografie van Nederland. In de oefenmodus kies je eerst wat je wil oefenen en daarna stel je het aantal oefeningen in.



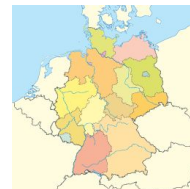
Topografie België

Leer omgaan met een kaart en oefen de basistopografie van België. In de oefenmodus kies je eerst wat je wil oefenen en daarna stel je het aantal oefeningen in.



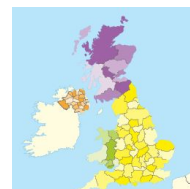
Topografie Duitsland

Leer omgaan met een kaart en oefen de basistopografie van Duitsland. In de oefenmodus kies je eerst wat je wil oefenen en daarna stel je het aantal oefeningen in.



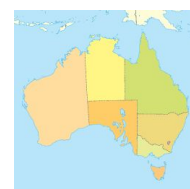
Topografie Verenigd Koninkrijk

Leer omgaan met een kaart en oefen de basistopografie van het Verenigd Koninkrijk. In de oefenmodus kies je eerst wat je wil oefenen en daarna stel je het aantal oefeningen in.



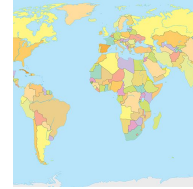
Topografie Australië

Leer omgaan met een kaart en oefen de basistopografie van Australië. In de oefenmodus kies je eerst wat je wil oefenen en daarna stel je het aantal oefeningen in.



Topografie Verenigde Staten

Leer omgaan met een kaart en oefen de basistopografie van de Verenigde Staten. In de oefenmodus stel je het aantal oefeningen in.



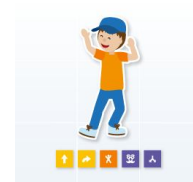
Verkeer

Boots verkeerssituaties na en oefen op die manier spelenderwijs diverse verkeersregels. Kies in het instellingenmenu een verkeerssituatie en voeg diverse borden, wegmarkeringen en bestuurders toe.



CodeWise

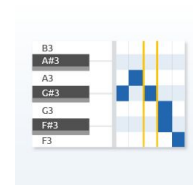
Programmeer met deze tool een digitale route en werk zo aan computational thinking-vaardigheden. Kies eerst een karakter en achtergrond waarmee je aan de slag gaat. Deel de route op in kleine stukjes en laat tot slot het karakter de route lopen.



Kunstzinnige vorming (muziek)

Piano spelen

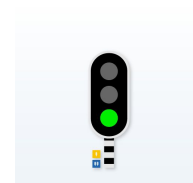
Speel op de toetsen van de piano of kies een liedje. Luister naar tonen, samenklanken, melodie en ritme. Je kunt ook op de blokjes rechts van de piano klikken. Stel met de knoppen in de tool de snelheid en het geluid in. Klik daarna op de play-knop en de melodie wordt door de piano gespeeld.



Klassenmanagement

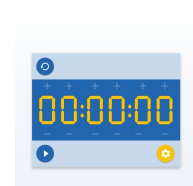
Verkeerslicht

Werkhouding en stilte regelen in de klas. Het verkeerslicht kan een hulpmiddel zijn voor het bevorderen van het zelfstandig werken.



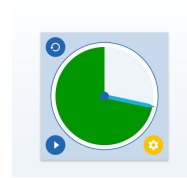
Timer digitaal

Tijdsbesef ontwikkelen door tijdsduur te verkennen en af te lezen. Breng de tijd die over is om een bepaalde taak te voltooien digitaal in beeld. Wanneer de tijd verstreken is klinkt er een geluid.



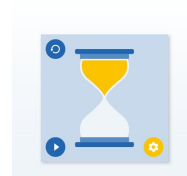
Timer blanco (voorheen: Timer wekker)

Tijdsbesef ontwikkelen door tijdsduur te verkennen en af te lezen. Breng de tijd die over is om een bepaalde taak te voltooien met een kleurencirkel in beeld. Wanneer de tijd verstreken is klinkt er een geluid.



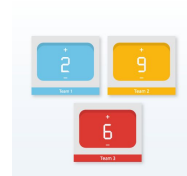
Timer zandloper

Tijdsbesef ontwikkelen door tijdsduur te verkennen en af te lezen. Breng de tijd die over is om een bepaalde taak te voltooien met een zandloper in beeld. Wanneer de tijd verstreken is klinkt er een geluid.



Scorebord

Gebruik deze tool om scores van diverse teams, maximaal 6, bij te houden. Vanaf nu kun je de scorebordjes voorzien van een andere kleur.



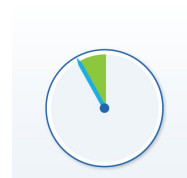
Verjaardag

Maak een digitale verjaardagstaart om een verjaardag te vieren. Laat een leerling de taart ontwerpen en zing samen voor de jarige. Deze tool heeft o.a. het kiezen van de topping als toevoeging gekregen.



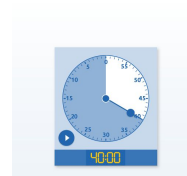
Timer zelfstandig werken (voorheen: Zelfstandig werken klok)

Ontwikkeling van tijdsbesef en verkenning en oefening van aflezen van tijdsduur. De tijdseenheden staan vanaf nu in het instellingenmenu van de tool.



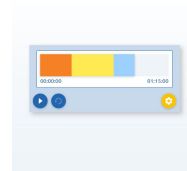
Timer met getallen (voorheen: Timer)

Tijdsbesef ontwikkelen door tijdsduur te verkenning en af te lezen. Breng de tijd die over is om een bepaalde taak te voltooien analoog in beeld. Wanneer de tijd verstreken is klinkt er een geluid.



Werkplanner

Tijdsbesef ontwikkelen en het werk overzichtelijk in te kunnen delen. Vanaf nu kun je in deze tool ook 25 en 30 minuten toevoegen.



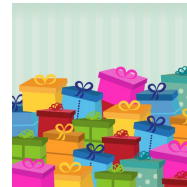
Webcam

Na het opstarten van deze tool verschijnt er een webcam in Presenter. Wanneer je deze activeert, start de camera van het device met filmen. Met de pauzeknop pauzeer je het beeld.



Namenkiezer

Gebruik deze tool om lootjes te trekken voor surprise. In de nieuwe versie zijn hier ook een kerstthema en een neutraal thema aan toegevoegd, zodat deze tool ook op andere momenten inzetbaar is.



Dobbelstenen

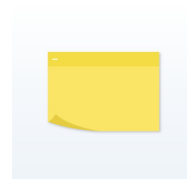
Na het opstarten van deze tool verschijnen er twee dobbelstenen in beeld. Klik binnen het toolkader om de dobbelstenen te laten rollen. In het instellingenmenu kun je het aantal dobbelstenen en de kleur ervan aanpassen.



Bouwstenen

Notitie

Informatie geven en kunnen verbergen. De tool 'Notitie' is een hulpmiddel om tekst te plaatsen bij onderwerpen die extra toelichting nodig hebben. De tool is vanaf nu direct naar de juiste grootte te slepen.



Informatie

(voorheen: Extra informatie)

Informatie geven en kunnen verbergen. De informatieknop is een hulpmiddel om tekst te plaatsen bij onderwerpen die extra toelichting nodig hebben. De tool is vanaf nu direct naar de juiste grootte te slepen.



Afdekgordijn

Met behulp van het afdekgordijn kun je objecten verbergen. Schuif het gordijn open om de objecten weer te onthullen. Dit openschuiven kan vanuit elke gewenste richting.



Afdekvlak

Met behulp van het afdekvlak kun je objecten verbergen. Schuif het vlak weg via de pijlen om de objecten weer te onthullen. Dit wegschuiven kan vanuit elke gewenste richting.



Open tools

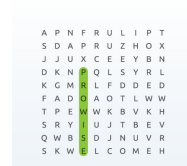
Woordmagneten (te vinden onder de taaltools)

Gebruik deze tool voor diverse doeleinden, zoals woordkaartjes naar een onderdeel van een afbeelding schuiven. Nieuw in de tool is dat je woorden kunt clusteren en sneller kunt aanpassen via het instellingenmenu.



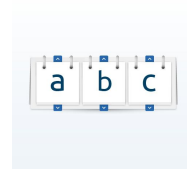
Woordzoeker (te vinden onder de taaltools)

Vind alle opgegeven woorden in de woordzoeker. Bepaal zelf in welke richtingen de woorden gezocht kunnen worden. Nieuw in de tool is dat je met één druk op de knop het veld met woorden leegmaakt.



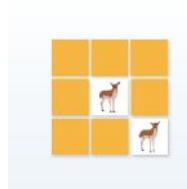
Letterklapper (te vinden onder de taaltools)

Gebruik deze tool om met verschillende letters woorden te vormen. De moeilijkheidsgraad van de tool is eenvoudig aan te passen door letters toe te voegen in het instellingenmenu.



Open memory

Ontwerp je eigen memoryspel door de kaartjes te vullen met tekst, media of allebei. Bepaal zelf het aantal memorysets, pas de lay-out eenvoudig aan naar je persoonlijke voorkeur en kies het aantal spelers. Voeg eventueel een tijdslimiet toe voor iedere speelbeurt of voor het totale spel.



Woordenwolk

Open de woordenwolk met ProConnect en laat de deelnemers brainstormen over een vraag die je zelf hebt ingevoerd. De gegeven antwoorden verschijnen in beeld. Antwoorden die vaker zijn gegeven, worden groter van formaat en veranderen van kleur.



Open galgje

Creer je eigen galgje spel door zelf woorden of zinnen in te voeren als opdracht. Gebruik de achtergrond naar keuze, bepaal het aantal hints en stel eventueel de tijdlimiet in om het spel extra spannend te maken. Druk op bevestigen en laat leerlingen tijdens het spel het woord of de zin raden door op de letters in het overzicht te klikken.



Touchtafel-tools

(alleen beschikbaar voor leeftijd t/m 12 jaar)

In Presenter tref je een speciaal pakket aan tools aan: de touchtafel-tools. Met deze tools oefen je in spelvorm, individueel of met meerdere leerlingen tegelijkertijd, bepaalde vaardigheden. Nieuw is dat je bij verschillende tools aan kunt geven via welke kant je het spel wil spelen. Daarnaast kun je vanaf nu via 1 knop het spel direct sluiten en ga je terug naar Presenter.

Taal

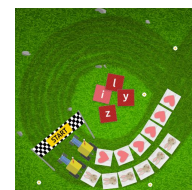
Woordenspel

Letters en woorden herkennen, benoemen en spellen. Leerlingen zoeken de juiste letters van de woorden. Wanneer het woord compleet is, verschijnt een nieuw woord. Is de speeltijd om, dan stopt het spel.



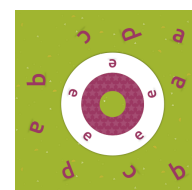
Woordenrace

Letters en woorden herkennen, benoemen en spellen. Leerlingen zoeken de letters van de woorden die je achter de tractor herkent. Zodra het woord compleet is, rijdt de tractor naar de finish. Het startmenu is aangepast, de woorden zijn nu beter gecategoriseerd.



Letters zoeken

Letters herkennen en benoemen. Leerlingen zoeken naar de letter(s) die in het wiel staan en maken het wiel compleet. Deze tool is terug van weggeweest. Het startmenu en de directe feedback zijn aangepast. Een



foute letter wordt transparant waardoor foutjes inzichtelijker zijn gemaakt.

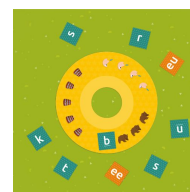
Feit - mening - argument

Deze tool helpt bij het toepassen van de begrippen feit, mening en argument in zinnen. Laat leerlingen beoordelen of zinnen een feit, mening of argument zijn.



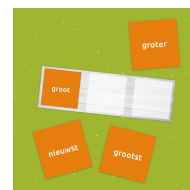
Woordenwiel

Letters en woorden herkennen, benoemen en spellen. Leerlingen zoeken de letters van de woorden die ze in het wiel herkennen en maken de woorden compleet. De indeling van de categorieën zijn onder de loep genomen en aangepast.



Groot-groter-grootst

Trappen van vergelijking herkennen en afmaken. Leerlingen zoeken naar de ontbrekende kaartjes en maken de trappen van vergelijking in de juiste volgorde compleet.



Kleuren TipTile

Kleuren herkennen en benoemen. Leerlingen leren meer over wat ze op de kaartjes zien. Wanneer ze op een of meerdere kaartjes klikken, verklanken ze wat ze zien. Kaartjes die bij elkaar horen kunnen bij elkaar gezocht worden.



Dieren TipTile

Kleuren herkennen en benoemen. Leerlingen leren meer over wat ze op de kaartjes zien. Wanneer ze op een of meerdere kaartjes klikken, verklanken ze wat ze zien. Kaartjes die bij elkaar horen kunnen bij elkaar gezocht worden.



Woorden TipTile

Leerlingen leren meer over wat ze op de kaartjes zien. Wanneer ze op een of meerdere kaartjes klikken, verklanken ze wat ze zien. Kaartjes die bij elkaar horen kunnen bij elkaar gezocht worden.



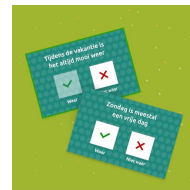
Wonen TipTile

Leerlingen leren meer over wat ze op de kaartjes zien. Wanneer ze op een of meerdere kaartjes klikken, verklanken ze wat ze zien. Kaartjes die bij elkaar horen kunnen bij elkaar gezocht worden.



Waar of niet waar?

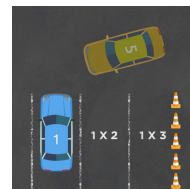
Informatie beoordelen en reageren met argumenten. Laat leerlingen beslissen of de informatie op de kaartjes waar of niet waar is en het antwoord met elkaar bespreken.



Rekenen

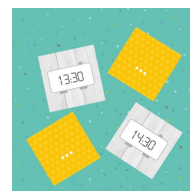
Tafelrace

Tafelproducten automatiseren en memoriseren. Laat leerlingen de vermenigvuldigingen uitrekenen en de auto met het goede antwoord naar het parkeervak slepen. Wie heeft als eerste zijn parkeervakken vol? Je kunt nu t/m de tafel van 12 oefenen en je bepaalt zelf welke combinaties van tafels je oefent.



Klokkijken (voorheen: Klokkencombi)

Analoge en digitale kloktijden aflezen. Laat leerlingen de kloktijden op de kaartjes bekijken en naar twee dezelfde kloktijden zoeken. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast.



Gelijke hoeveelheden (voorheen: Getallencombi)

Hoeveelheden in combinatie met getalnotaties herkennen, benoemen en tellen. Laat leerlingen de aantallen of getallen op de kaartjes bekijken en naar twee dezelfde waardes zoeken. Er zijn categorieën toegevoegd, zodat er gericht geoefend kan worden.



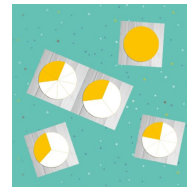
Tafelcombi

Tafelproducten automatiseren en memoriseren. Laat leerlingen de sommen en antwoorden op de kaartjes bekijken en naar twee kaarten met dezelfde waarde zoeken. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast.



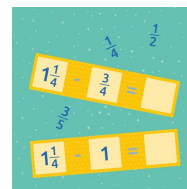
Brek-procent-komma (voorheen: Waarde-duo's)

Breuken, procenten en kommagetallen herkennen en toepassen. Laat leerlingen de breuken, procenten en kommagetallen op de kaartjes bekijken en naar twee kaarten met dezelfde waarde zoeken. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast.



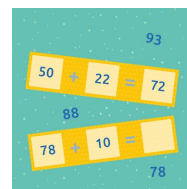
Breukensommen (voorheen: Breukenspel)

Breuken optellen en aftrekken. Laat leerlingen naar de ontbrekende breuken zoeken en de som compleet maken. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast.



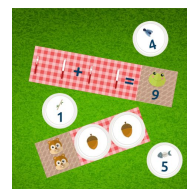
Sommenspel

Getallen t/m 100 optellen en aftrekken. Laat leerlingen naar de ontbrekende getallen zoeken en de som compleet maken. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast.



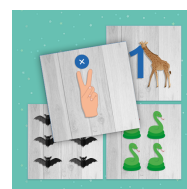
Dierensommen

Getallen t/m 20 optellen en aftrekken. Laat leerlingen naar de ontbrekende aantallen op de stroken zoeken en de som compleet maken.



Getallen TipTile

Hoeveelheden en getalnotaties benoemen. Leerlingen leren meer over wat ze op de kaartjes zien. Wanneer ze op een of meerdere kaartjes klikken, tellen en verklanken ze het aantal. Zoek kaartjes met dezelfde aantallen bij elkaar.



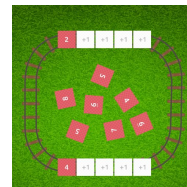
Stippen tellen (voorheen: Treinenreeksen)

Stipgetallen met elkaar vergelijken op basis van volgorde in de telrij en door ze te vergelijken met corresponderende hoeveelheden. Laat leerlingen naar de juiste stipgetallen zoeken en de reeksen compleet maken. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast.



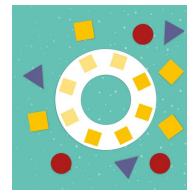
Herhaald optellen (voorheen: Tafeltrein)

Tafelproducten automatiseren en memoriseren. Laat leerlingen naar de juiste getalkaartjes zoeken en de reeksen compleet maken. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast.



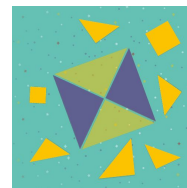
Vorm en kleur zoeken

Terug van weggeweest: meetkundige vormen herkennen en benoemen. Laat leerlingen naar de vormen zoeken die in het wiel staan en het wiel compleet maken.



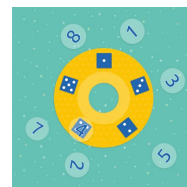
Vormenpuzzel

Meetkundige vormen en hun eigenschappen herkennen. Laat leerlingen naar de vormen zoeken die binnen de patronen passen en de patronen compleet maken. De vormgeving van de figuren is aangepast.



Getallenwiel

Hoeveelheden en getalnotaties t/m 10 herkennen, benoemen en tellen. Laat leerlingen naar de waarden zoeken die in het wiel staan en het wiel compleet maken. Er zijn categorieën toegevoegd, zodat er gericht geïfend kan worden.



Overige

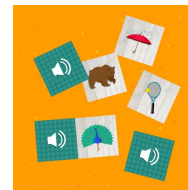
Alle ballen verzamelen (voorheen: Sporten-vangspel)

Ballen herkennen, ordenen en sorteren en het ruimtelijk inzicht vergroten. Laat leerlingen naar de ballen zoeken die zichtbaar zijn in het doel en deze naar dezelfde bal in het doel slepen. Wie heeft als eerste zijn doel vol?



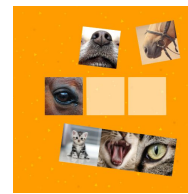
Geluidencombi

Geluiden van objecten en dieren herkennen. Laat leerlingen naar het geluid van het kaartje luisteren en naar het object of dier dat erbij hoort zoeken. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast. Nu oefen je wat er op de categorie staat.



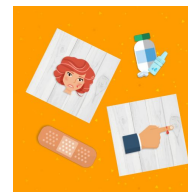
Dierenmanieren (voorheen: Huisdierenspel)

Dieren en kenmerken herkennen en benoemen. Laat leerlingen naar de ontbrekende plaatjes op de stroken zoeken en de strook compleet maken.



Bij de dokter (voorheen: Dokterspel)

Zorg voor lichamelijke gezondheid herkennen en benoemen. Laat leerlingen aan de hand van plaatjes benoemen wat er gebeurd is en naar een oplossing hiervoor zoeken of gekleurde plaatjes combineren met silhouetten. De indeling van de categorieën is onder de loep genomen en aangepast.



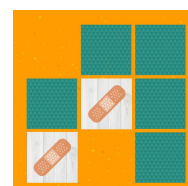
Herken de sport (voorheen: Sportenspel)

Sporten herkennen en ruimtelijke ontwikkeling vergroten. Laat leerlingen de afbeeldingen op de kaartjes bekijken en naar een gekleurde en zwart-wit afbeelding zoeken die bij elkaar horen.



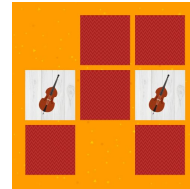
Dokter memory

Concentratie en geheugen stimuleren. Laat leerlingen naar twee dezelfde afbeeldingen zoeken door steeds twee kaartjes om te draaien.



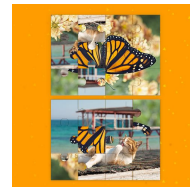
Geluidenmemory

Concentratie en geheugen stimuleren. Laat leerlingen naar twee dezelfde afbeeldingen zoeken door steeds twee kaartjes om te draaien.



Seizoenenpuzzel

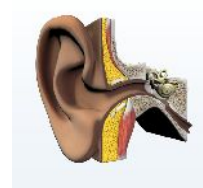
Puzzels oplossen en ruimtelijk inzicht vergroten. Laat leerlingen puzzels oplossen door te waarnemen, ordenen en sorteren.



3D-tools

Oor

Bekijk de binnenkant van het oor. Selecteer de verschillende onderdelen om deze zichtbaar te maken. Lees de informatie om meer te weten te komen over deze onderdelen en zoom in om ze van dichtbij te bekijken.



ProConnect-tools

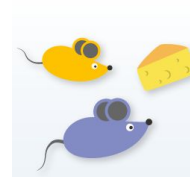
Apen slingeren

Spelenderwijs erbij- en erafsommen oefenen en zo meer betrokkenheid creëren en leerlingen motiveren. Start ProConnect, stel de tool in en laat de apen zo snel mogelijk naar boven klimmen.



Muizen race

Spelenderwijs tafels oefenen en zo meer betrokkenheid creëren en leerlingen motiveren. Start ProConnect, stel de tool in en laat de muizen zo snel mogelijk naar het eindpunt rennen.



Space Race

Spelenderwijs tafels en deelsommen oefenen en zo meer betrokkenheid creëren en leerlingen motiveren. Start ProConnect, stel de tool in en laat de raketten zo snel mogelijk de ruimte in vliegen.



Math race

Spelenderwijs bewerkingen oefenen met positieve en negatieve getallen en zo meer betrokkenheid creëren en leerlingen motiveren. Start ProConnect, stel de tool in en zorg dat jouw part in de schijf zo snel mogelijk gevuld is.

