



dainamic software

# MATH MAX



# MATH MAX

een ludiek rekenspel voor jong en oud.

Math Max daagt zowel de kleintjes als de groten uit voor een ludiek rekenspel.

Tien rekenspellen worden aangeboden waarin inzicht, hoofdrekene, temporekene, logisch denken en natuurlijk ook een dosis geluk meespelen.

In het hoofdmenu kunnen naar believen één of meerdere rekenspellen worden geselecteerd.

- de haan speelt met sommen;
- de kwal ontwart het kluwen;
- de haas tovert een magisch vierkant;
- het varken smult fruit;
- de gans waggelt naar de juiste oplossing;
- de apen presenteren een drielingssom;
- de slang kronkelt in de juiste bocht;
- de kameleon verft het getalenveld;
- de kameel bouwt de piramide;
- de kraai geraakt er wel wijs uit.

In de actiebalk kunnen de volgende opties worden geselecteerd:

- ⇒ het niveau bepalen
    - 1 ster voor beginners;
    - 2 sterren voor gevorderden;
    - 3 sterren voor rekenknobbels.
  - ⇒ achtergrondmuziek aan/uit zetten
  - ⇒ de top tien tabel bekijken
  - ⇒ spelen met of zonder chronometer
  - ⇒ competitie spelen
- Elk spel wordt één keer aangeboden. In recordtijd moeten de raadsels worden opgelost met als doel in de top tien tabel terecht te komen.

In het hoofdmenu worden bij elk spel het aantal gemaakte oefeningen, de procentuele score en de tijdsduur getoond.



# Algemene afspraken

## Toegekende toetsen en toetsencombinaties

TOETS	FUNCTIE	TOEPASBAAR
[ESC]	Afbreken van een scenario.	In alle scenario's.
[TAB]	Verplaatsen van de cursor.	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[A]	Selecteren van alle scenario's.	Enkel in het hoofdmenu.
[X]	Deselecteren van alle scenario's.	Enkel in het hoofdmenu.
[F1]	Hulp vragen in de scenario's.	Enkel in de scenario's.
[F2]	Keuze van de muiscursor: 1. kleine witte pijl 2. potlood 3. grote witte pijl	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[F10]	Het programma verlaten.	Enkel in het hoofdmenu.
[ALT] + [F10]	Actiegeluiden aan/uit zetten.	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[CTRL] + [F1]	Oproepen van de algemene instellingen.	Enkel in het hoofdmenu.
[CTRL] + [F3]	Oproepen van de geluidsinstellingen.	Enkel in het hoofdmenu.

De [RETURN]-toets en de linkermuisknop kunnen als actietoets worden gebruikt.

## Muisgebruik

Beweeg de muiscursor naar de gewenste actietoets. Als de aanwijscursor op een plaats (bijvoorbeeld een toets) komt waarbij een actie mogelijk is, zal de cursor in een aanwijshandje veranderen.

Druk op de linkermuisknop of op de [ENTER] of [RETURN] toets voor elke selectie of handeling.

In plaats van het klassieke 'slepen' kan men ook voor de 'kindersleep' kiezen: een voorwerp wordt dan gekozen door het aan te wijzen met de muiscursor en even op de muisknop te drukken. Het voorwerp kan nu met de muis worden gestuurd en wordt geplaatst door opnieuw even op de muisknop te drukken.

## OPMERKING

*In het insteldialoogvenster kunnen de reactiesnelheid van de cursor en de keuze 'klassieke muissleep' of 'kindersleep' worden bepaald.*

*Het insteldialoogvenster kan worden opgeroepen met [CTRL] + [F1].*

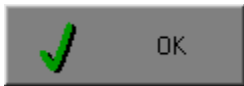
## Klikmuis



Klik als de klikmuis verschijnt op de linkermuisknop, de spatiebalk of [RETURN], om verder te werken.

Druk [ESC] voor het hoofdmenu.

## Commandotoetsen



Klik op deze toets om een keuze te bevestigen.



Klik op deze toets om de instellingen te bewaren.



Klik op deze toets om een keuze te annuleren.

### *De instellingen tijdelijk wijzigen*

Druk op de knop van de verschillende instellingen om die te wijzigen.

Verlaat het menu met de **OK**-toets.

De nieuwe instellingen worden vanaf nu gebruikt in het programma.

Bij een nieuwe start van het programma worden opnieuw de vorige instellingen gebruikt.

### *De instellingen definitief wijzigen*

Druk op de knop van de verschillende instellingen om die te wijzigen.

Druk op de **Opslaan**-toets en verlaat het menu met de **OK**-toets.

De nieuwe instellingen worden vanaf nu gebruikt in het programma.

Bij een nieuwe start van het programma worden de nieuwe instellingen gebruikt.

Bij het verlaten van het menu via de **Annuleren**-toets worden terug de vorige instellingen gebruikt.

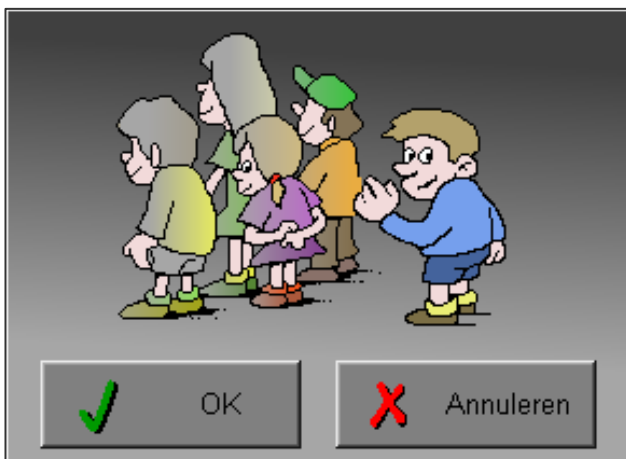
## Naar het hoofdmenu

Druk tijdens het spel op [**ESC**] om naar het hoofdmenu terug te keren.

## Het programma verlaten

Druk [**F10**] om het programma te verlaten.

Bevestig de keuze met een druk op de **OK**-toets of annuleer met de **Annuleren**-toets.



# Instellingen

## Oproepen van de algemene instellingen

Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F1] om het set-up gedeelte op te roepen.

Deze dialoog geeft u de mogelijkheid globale instellingen van het programma te bepalen.



### **Algemeen**

Druk op de **OK**-toets om de instellingen te bevestigen en het insteldialoogvenster te verlaten.

Druk op de **Opslaan**-toets om de instellingen te bewaren.

Druk op de **Annuleren**-toets om het insteldialoogvenster te verlaten en naar het hoofdmenu terug te keren.

### **Kies taal**

De **taal** is de taal van de teksten op de verschillende **knoppen** en **mappen**.

De talen zijn: Systeemtaal (automatisch bepaald via de gebruikerstaal in Windows), Nederlands, Frans en Engels.

### **Weergave**

Deze instelling bepaalt in welke schermmodus het programma wordt weergegeven.

Er kan in 3 schermmodi worden gewerkt:

- Windows standaard;
- Windows met afgeschermd desktop;
- Gehele scherm (640 x 480).

Bij de keuze van Windows met afgeschermd desktop is de kleur van de achtergrond door de gebruiker vrij instelbaar. Standaard is deze kleur donkerblauw.

## Schermb beveiliging

Schermb beveiliging deactiveren: kies deze optie om tijdens het gebruik van het programma de schermb beveiliging van Windows uit te schakelen.

### OPMERKING

*Tijdens het gebruik van het programma in Windows met afgeschermd desktop en gehele scherm (640 x 480) wordt de taakbalk tijdens het spelen verborgen.*

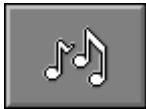
## Muismode

Hier kan worden gekozen voor het klassieke '**slepen**' of voor de kindvriendelijke '**kindersleep**'. De snelheid van de muis kan in drie gradaties (van langzaam naar snel) worden ingesteld.



# Oproepen van de geluidsinstellingen

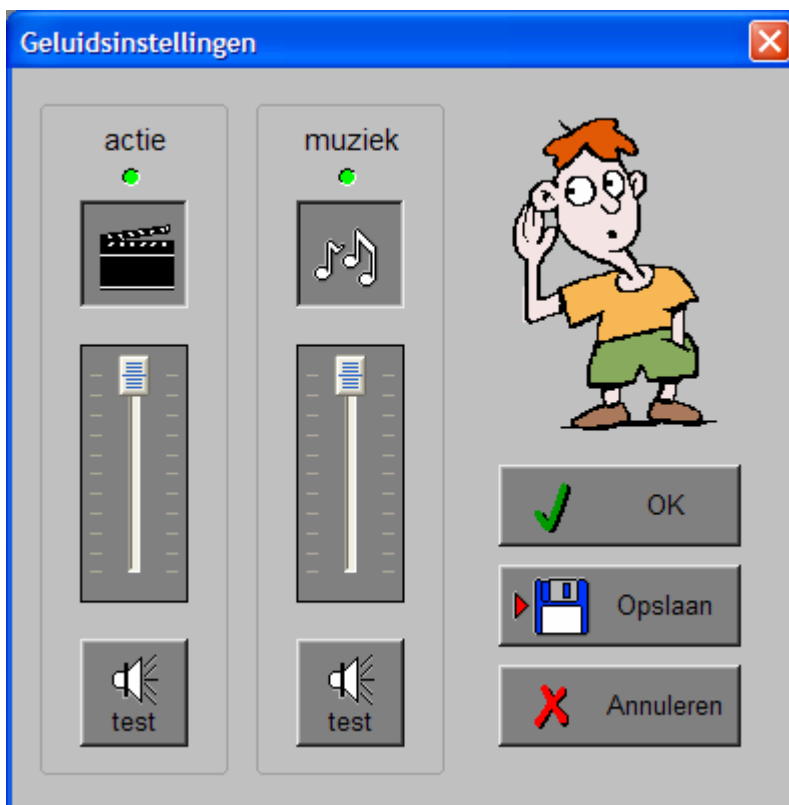
Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F3] of



druk op deze toets om de geluidsinstellingen te wijzigen.

## OPMERKING

*Een geluidskaat dient aanwezig te zijn. Indien deze niet aanwezig is, wordt er geen geluid weergegeven en is de geluidsknop gedeactiveerd.*



## Algemeen

Druk op de **OK**-toets om de instellingen te bevestigen en het insteldialogvenster te verlaten.

Druk op de **Opslaan**-toets om de instellingen te bewaren.

Druk op de **Annuleren**-toets om het insteldialogvenster te verlaten en naar het hoofdmenu terug te keren.

## Actie



De **Aan/Uit** toets bepaalt of er actiegeluiden in de scenario's worden weergegeven.

## Muziek



De **Aan/Uit** toets bepaalt of er achtergrondmuziek wordt gebruikt.



Druk op deze toetsen om het geluidsniveau te testen. Via de schuivers wordt het geluidsniveau ingesteld.



# Het hoofdmenu

## De scenario's

Het hoofdmenu biedt 10 selectietoetsen voor de keuze van de scenario's.

Selecteer één of meerdere scenario's door de betreffende toets in te drukken.

Een geselecteerd scenario wordt gemarkeerd met een rood lampje.

Deselecteer een scenario door opnieuw op de betreffende selectietoets te klikken.

Via het toetsenbord kan op de volgende manier een snelle selectie gebeuren van de scenario's:

- druk 'A': dit selecteert alle scenario's;
- druk 'X': dit deselecteert alle scenario's.

In het hoofdmenu kan met de functietoets [F2] een andere vorm van de muiscursor worden gekozen.

## Algemeen

Als [ESC] wordt gedrukt tijdens de aanbieding van een opgave of tijdens de invoer, keert het programma terug naar het hoofdmenu.

## Starttoets



Klik op de starttoets nadat minstens één scenario is geselecteerd.





## De niveautoetsen

Het niveau van de scenario's kan worden ingesteld met de niveautoetsen. Hoe meer sterren, hoe moeilijker de oefeningen. Selecteer een optie door het betreffende logo in te drukken.



beginners



gevorderden



rekenknobbels

Raadpleeg pagina 35 voor gedetailleerde informatie over de niveauparameters per scenario.

## De controletoesen



### De chrono

Druk op deze toets om in de scenario's de chrono te gebruiken. Tijdens het spelen telt de chrono de seconden af van 99 tot 0.



### OPMERKING

*Als alleen de chrono wordt gebruikt en er geen competitie wordt gespeeld, is de chrono louter indicatief. Ook na het verstrijken van de tijd zal het rekenraadsel toch door de speler moeten worden opgelost.*



### Competitie spelen

Automatisch wordt de chrono aangezet en worden alle scenario's geselecteerd.

Elk spel wordt **één keer** aangeboden. De chrono telt de beschikbare tijd af van 99 tot 0. Binnen deze 100 seconden moet het raadsel worden opgelost. Als de tijd is verstreken, verschijnt een volgend scenario.

In recordtijd moeten de raadsels worden opgelost met als doel in de top tien tabel terecht te komen. Bij elke invoer van een foutief antwoord of bij het opvragen van hulp worden er 10 strafseconden afgetrokken.

De totaalscore is de som van de overgebleven seconden. Per niveau worden de tien hoogste scores bijgehouden.

Als de totaalscore behoort tot de 10 hoogste scores, dan kan de speler zijn naam intikken. Deze naam met de bijhorende score wordt opgenomen in de top tien tabel.



### De top tien tabel tonen

De top tien tabel van het geselecteerde niveau wordt op het scherm getoond.



### De geluidsinstellingen

Druk op deze toets of [CTRL] + [F3] om de geluidsinstellingen te wijzigen.

### OPMERKING

*Als er geen geluidskaart aanwezig is, is deze knop niet geactiveerd.*



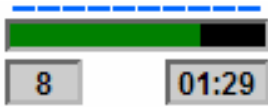
### Instellingen bewaren

Druk op deze toets om de keuze van de scenario's te bewaren. Ook de instellingen van het hoofdmenu worden bewaard.

## Algemeen

### Overzicht in het hoofdmenu

In het hoofdmenu wordt onder elke scenariotoets de volgende informatie getoond:



- de procentuele score (bovenaan);
- het aantal gemaakte oefeningen (links);
- de totale tijdsduur van dit scenario (rechts).

### Antwoord en evaluatie

In alle scenario's, behalve in de scenario's 9 en 10, moet het antwoord worden bevestigd met een druk op de bevestigingstoets of met **[RETURN]**.

bevestigingstoets:  of **[RETURN]**

### De hulpmodule

In de scenario's met een hulpmodule (scenario's 1, 3, 5, 7 en 10) is deze hulptoets beschikbaar.



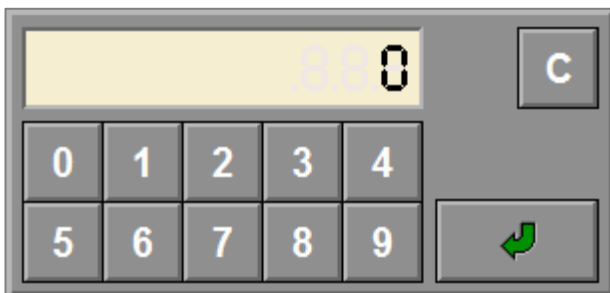
Wordt er tijdens het spel op deze knop gedrukt of op **[F1]** dan verschijnt er tijdelijk hulp.

#### **OPMERKING**

*In het competitiespel kost het vragen van hulp telkens 10 strafseconden.*

*Bij een foutief antwoord in de scenario's 1 en 5 wordt er automatisch hulp gegeven.*

### De calculator



Overall waar een invoer wordt verwacht op de calculator (scenario's 2, 4 en 10), kan het antwoord ook worden ingevoerd via het toetsenbord en worden bevestigd met **[RETURN]**.

## De opruimtoets

Sommige scenario's (scenario's 3, 8 en 9) bevatten een opruimtoets.



Druk op deze knop om alle geplaatste elementen terug op hun beginpositie te zetten.

## De scenario's

Na een correcte oplossing verschijnt Math Max en wanneer het geluid aan staat speelt hij een vrolijk deuntje.



## De top tien tabel

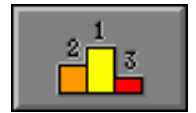
De top tien tabel toont de hoogste scores van het geselecteerde niveau.

Druk op één van de niveautoetsen om de top tien tabel van een ander niveau te bekijken.

Nr.	Naam	Score	
1	Katrien	804	★
2	Lowie	802	★ ★
3	Jan	801	★ ★ ★
4	Leen	798	
5	Ludo	793	
6	Rita	785	
7	Jef	784	
8	Sofie	783	
9	Senne	775	
10	Emma	715	

Sluiten

## Het top tien scherm



Na het spelen van een top tien sessie (alle scenario's één keer gespeeld) komt de speler in het top tien scherm terecht.

Als de speler **een top tien plaats** heeft behaald, speelt Math Max de ouverture uit Willem Tell en de speler krijgt de mogelijkheid om zijn naam in te vullen.

De totaalscore en de score van elk afzonderlijk scenario worden getoond.

89	91	68	85	90
69	90	83	78	73

1	Els	816
2	Katrien	804
3	Lowie	802
4	Jan	801
5	Leen	798
6	Ludo	793
7	Rita	785
8	Jef	784
9	Sofie	783
10	Senne	775

uw score: **816**

Sluiten

89	91	68	85	90
69	90	83	78	73

1	Els	816
2	Katrien	804
3	Lowie	802
4	Jan	801
5	Leen	798
6	Ludo	793
7	Rita	785
8	Jef	784
9	Sofie	783
10	Senne	775

uw score: **816**

Sluiten

Als de speler **geen top tien plaats** heeft behaald, wordt alleen de totaalscore en de score van elk afzonderlijk scenario getoond.

59	61	61	82	60
55	77	69	63	59

1	Els	816
2	Katrien	804
3	Lowie	802
4	Jan	801
5	Leen	798
6	Ludo	793
7	Rita	785
8	Jef	784
9	Sofie	783
10	Senne	775

uw score: **646**

Sluiten

# Scenario 1



## De haan speelt met sommen

De som van de getallen onder de haan moet gelijk zijn aan het opgegeven getal onderaan (het getal in een oranje kader).

De rijtjes kunnen naar links of naar rechts worden verschoven door op een hanenkopje te klikken.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Hulp

Op een ladder kan de huidige som van de getallen onder de haan tijdelijk worden afgelezen.

### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

Math Max speelt zijn melodietje en de muis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

Het opgegeven getal onderaan kleurt even rood.

Op een ladder kan de huidige som van de getallen onder de haan tijdelijk worden afgelezen. Het antwoord moet worden verbeterd.

niveau 1

scenario 1, niveau 1  
hulp gevraagd

scenario 1, niveau 1  
foutief antwoord

scenario 1, niveau 1  
correct antwoord, raadsel opgelost

niveau 2



	3	4	2	
	3	4	1	
	5	4	3	
	4	2	1	
	2	5	11	
	<b>23</b>			



niveau 3



	1	5	7	
	2	6	5	
	2	3	4	
	3	7	1	
	7	4	5	
	2	17	7	
	<b>35</b>			



# Scenario 2



## De kwal ontwart het kluwen

In de verschillende vierkantjes verhouden de vier getallen zich tot elkaar op dezelfde manier.

Ontdek de bewerkingen die in elk vierkantje zijn uitgevoerd.  
Vul het ontbrekende getal in naar analogie met de oplossingen in de andere vierkantjes.

Vorm het getal op de calculator en bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Met de C-toets op de calculator kan de invoer worden gewist.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

Math Max speelt zijn melodietje en de klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord**

De kwalen kleuren even rood.

Het antwoord moet worden verbeterd.

niveau 1

3	9
2	4








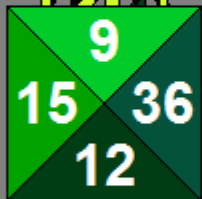

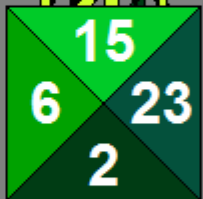
4	11
?	2

4	9
4	1

1	9
4	4




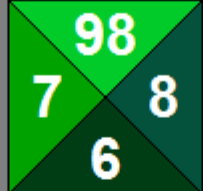



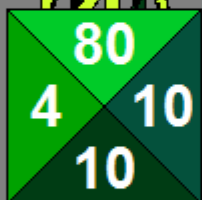


2	10
4	4





000					C
0	1	2	3	4	
5	6	7	8	9	↩



000					C
0	1	2	3	4	
5	6	7	8	9	↩

# Scenario 3

## De haas tovert het magisch vierkant

Plaats de getallen in het magisch vierkant zodat horizontaal, verticaal en diagonaal de gevraagde som wordt gevormd.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets. Elke som wordt gecontroleerd en de evaluatie wordt getoond op de scorebordjes.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



### Hulp

#### Niveau 1

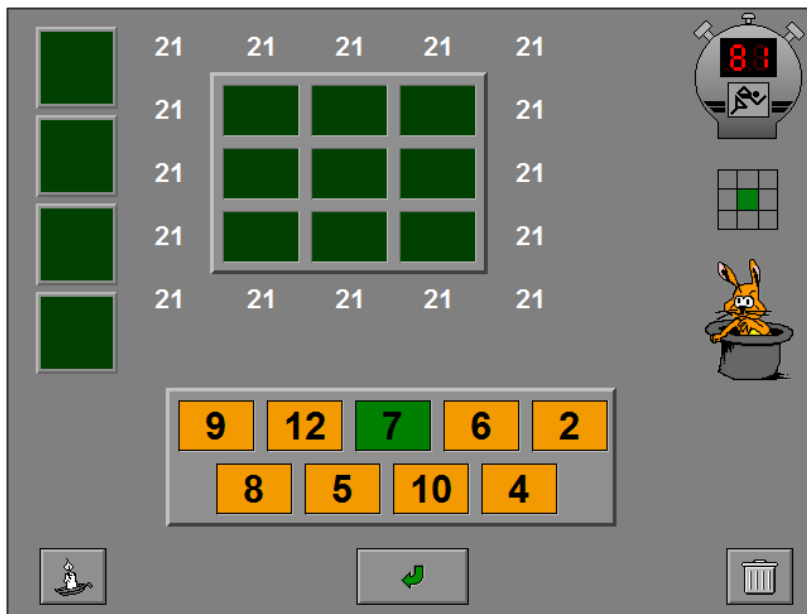
De hulp is progressief. De eerste keer dat er hulp wordt gevraagd, wordt het getal getoond (groene achtergrond) dat op de middelste positie moet worden gezet. De tweede keer dat er hulp wordt gevraagd worden ook de twee getallen getoond (gele achtergrond) die op de twee overstaande hoekpunten moeten worden geplaatst.

#### Niveau 2 en 3

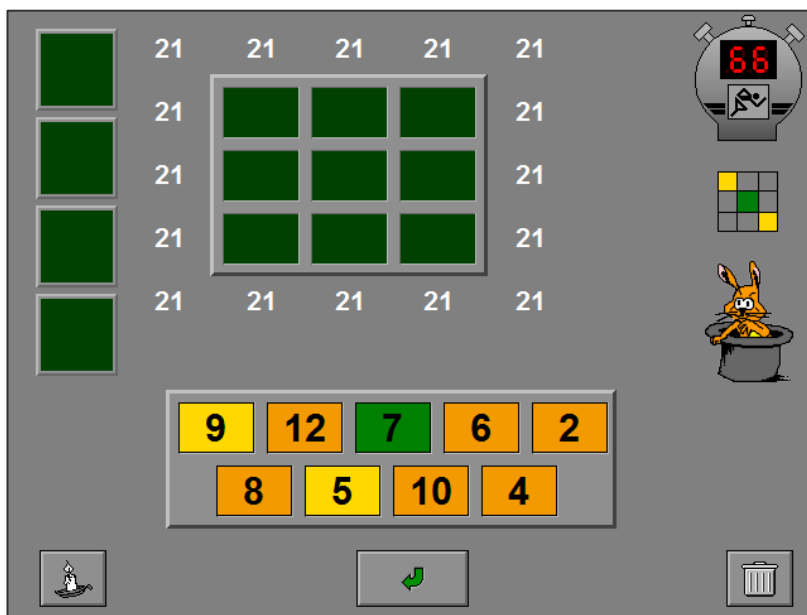
De hulp is progressief. De eerste keer dat er hulp wordt gevraagd, worden de getallen getoond (groene achtergrond) die op de middelste posities moeten worden gezet. De tweede keer dat er hulp wordt gevraagd worden ook de vier getallen getoond (gele achtergrond) die op de hoekpunten moeten worden geplaatst.

The interface shows a 5x5 grid for a magic square. The numbers 21 are placed in the top row, the middle row, and the bottom row. The middle column is empty. A rabbit character is on the right. A timer shows 94. A number keypad is at the bottom with numbers 9, 12, 7, 6, 2 in the top row and 8, 5, 10, 4 in the bottom row. There are also icons for a lighthouse, a refresh button, and a trash can.

niveau 1



niveau 1  
eerste keer hulp gevraagd



niveau 1  
tweede keer hulp gevraagd

## Evaluatie

- ⇒ **correct antwoord**  
Math Max speelt zijn melodietje en de klikmuis verschijnt.
- ⇒ **foutief antwoord**  
Op de scorebordjes worden de foutieve lijnen rood gekleurd.  
Het antwoord moet worden verbeterd.



60 60 60 60 60 60

60 60 60 60




60 60 60 60

60 60 60 60

60 60 60 60 60 60

14	10	13	13	15	15	12	11
13	17	17	15	20	20	18	17



190 190 190 190 190 190

190 190 190 190




190 190 190 190

190 190 190 190

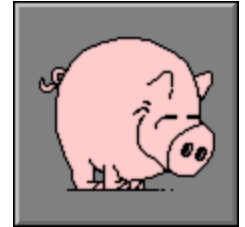
190 190 190 190 190 190

71	65	57	40	59	76	39	53
27	35	22	44	70	52	9	41

# Scenario 4



## Het varken smult fruit

Bereken de prijs van een nieuwe bak fruit als de prijs van de andere bakken is gekend.

Vorm het getal op de calculator en bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Met de C-toets op de calculator kan de invoer worden gewist.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Evaluatie

⇒ **correct antwoord**



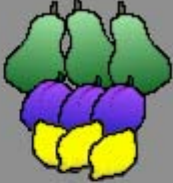
Math Max speelt zijn melodietje en de klikmuis verschijnt.


⇒ **foutief antwoord**

Het display van de calculator kleurt even rood.


Het antwoord moet worden verbeterd.

niveau 1

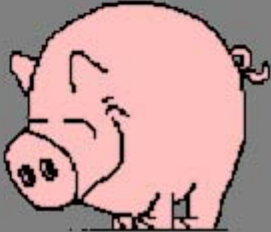
		
<b>24</b>	<b>39</b>	<b>63</b>







**?**

  **C**

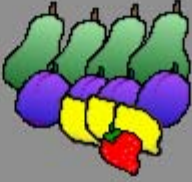
0	1	2	3	4
5	6	7	8	9




		
<b>8</b>	<b>65</b>	<b>70</b>



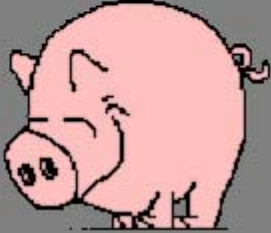
**78**



**?**

  **C**

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9



# Scenario 5



## De gans waggelt naar de oplossing

De correcte rechte weg moet worden afgelegd om van het bovenste getal naar het onderste getal te geraken. Vertrekkende van het bovenste getal moet uit elke rij een bewerking worden gekozen. Het eindresultaat van de opeenvolgende bewerkingen moet het onderste getal vormen.

Tik op een ganzenkop om een rij bewerkingen naar links of naar rechts te verschuiven.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Hulp

Op een ladder kan het resultaat van de bewerkingen onder de gans tijdelijk worden afgelezen.

### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

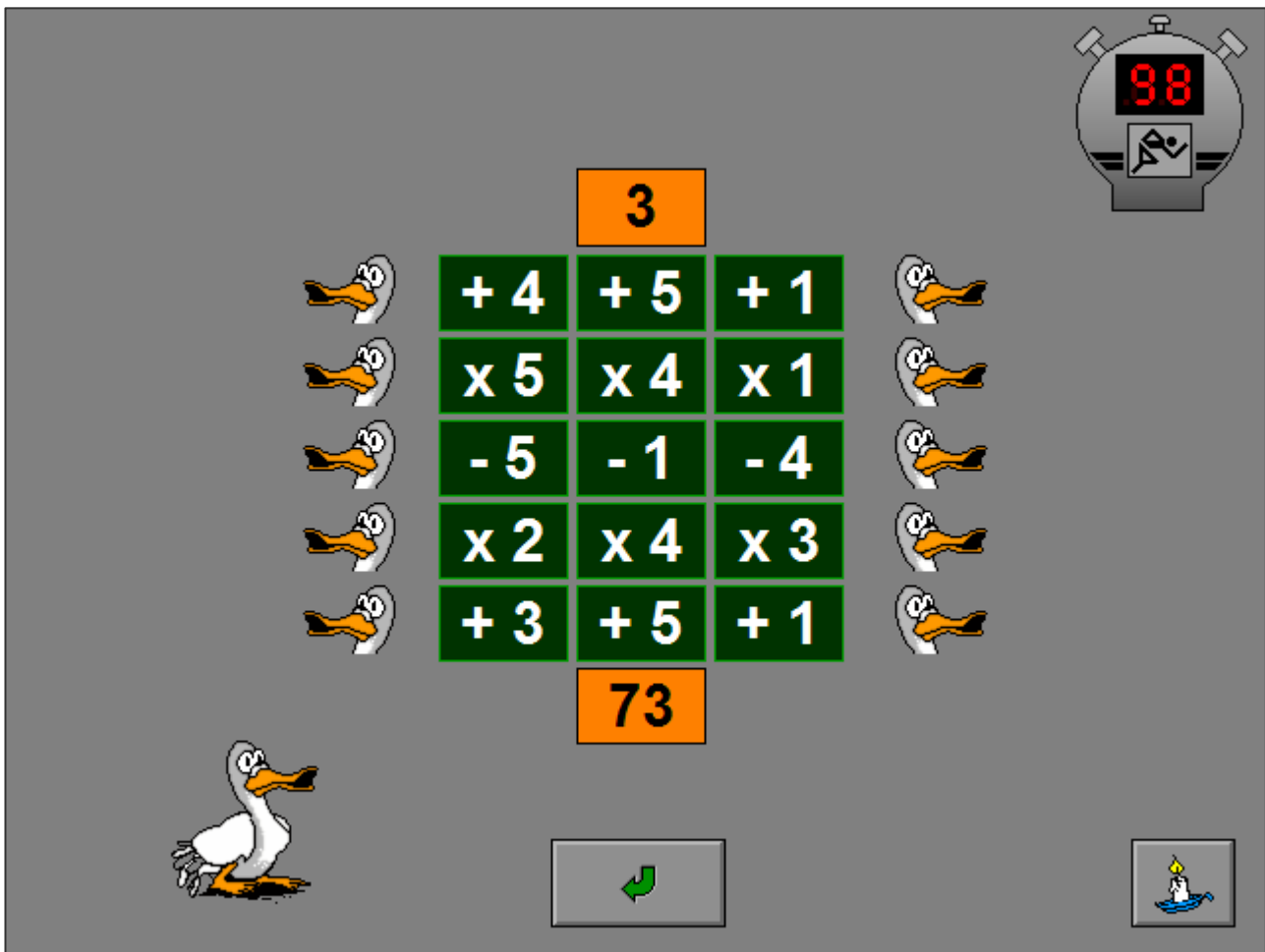
Math Max speelt zijn melodietje en de muis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord










Het opgegeven getal onderaan kleurt even rood.

Op een ladder kan het resultaat van de bewerkingen onder de gans tijdelijk worden afgelezen. Het antwoord moet worden verbeterd.


niveau 1




Level 2 interface showing a 5x3 grid of math operations. The starting number is 3, and the target number is 73. A timer shows 98 seconds. A duck is on the left, and a duck in a boat is on the right.

	3			
	+ 4	+ 5	+ 1	
	x 5	x 4	x 1	
	- 5	- 1	- 4	
	x 2	x 4	x 3	
	+ 3	+ 5	+ 1	
	73			





98








Level 3 interface showing a 6x3 grid of math operations. The starting number is 5, and the target number is 56. A timer shows 95 seconds. A duck is on the left, and a duck in a boat is on the right.

	5			
	+ 1	+ 6	+ 2	
	x 5	x 6	x 4	
	+ 2	+ 7	+ 3	
	- 4	- 7	- 1	
	+ 1	+ 3	+ 4	
	- 1	- 4	- 6	
	56			

95







# Scenario 6



## De apen presenteren een drielingssom

Van links naar rechts dienen telkens de juiste getallen te worden gekozen, zodat alle bewerkingen kloppen.

Door op de pijltjestoets onder of boven het getal te drukken, verschijnt er telkens een ander getal.

Een correcte bewerking maakt niet noodzakelijk deel uit van de totale oplossing. Vaak zal herbeginnen noodzakelijk blijken.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

De apen draaien met hun strikje, Math Max speelt zijn melodietje en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

Alle foutieve bewerkingen worden even rood gekleurd. Het antwoord moet worden verbeterd.

The screenshot shows the game interface for 'niveau 1'. It features three math problems arranged from left to right, each with a monkey character above it. The first problem is  $2 + 6 = 10$ . The second problem is  $10 + 1 = 7$ . The third problem is  $7 + 1 = 4$ . Each number in the equations is inside a green box, and there are up and down arrow buttons above and below each box. A timer in the top right corner shows 97 seconds. A green arrow button is at the bottom center.

niveau 1



$$3 + 73 = 80$$



$$80 + 17 = 88$$

$$88 - 38 = 52$$



$$5 \times 4 = 2$$

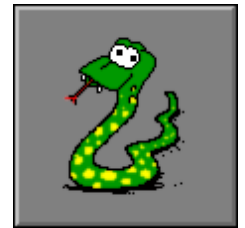


$$2 + 258 = 264$$

$$264 + 607 = 873$$



# Scenario 7



## De slang kronkelt in de juiste bocht

De som van de getallen in de slang moet gelijk zijn aan het opgegeven getal.

De slang kan worden bestuurd met de cursortoetsen van het toetsenbord of met de pijltjestoetsen onder de slang.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Hulp

De vorm van de hulpslang suggereert een mogelijke oplossing. Meestal zijn er meerdere oplossingen mogelijk.

### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

Math Max speelt zijn melodietje en de muis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De slang naast het zoekgetal kleurt even rood. Het antwoord moet worden verbeterd.

The screenshot shows a 6x6 grid of numbers in dark green circles. The numbers are: Row 1: 2, 1, 1, 6, 3, 1; Row 2: 2, 3, 3, 2, 2, 4; Row 3: 3, 5, 6, 2, 3, 4; Row 4: 1, 1, 6, 3, 5, 3; Row 5: 2, 4, 2, 5, 5, 2; Row 6: 4, 6, 3, 5, 3, 1. The number 5 in the 5th row, 4th column is highlighted with an orange border. To the right of the grid is a control panel with a timer showing 90, a search box containing 16, a green snake icon, a directional pad with four arrows, a confirmation button with a checkmark, and a reset button with a circular arrow.

niveau 1

25	5	20	25	20	0
0	20	0	25	25	25
15	5	5	15	10	20
0	15	0	0	10	10
5	10	5	20	5	10
5	0	5	10	5	10

88

50

▲

◀ ▶

▼

120	75	35	110	90	10
110	75	95	75	40	95
100	30	65	10	80	110
65	35	110	0	80	30
25	10	95	75	5	45
75	55	60	15	10	90

88

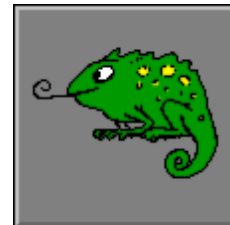
370

▲

◀ ▶

▼

# Scenario 8



## De kameleon verft het getalenveld

De som van de getallen in dezelfde kleur moet gelijk zijn aan het getal op het perkament. Een kleur wordt geselecteerd door op de betreffende verfpot te klikken. De kameleon toont welke kleur is geselecteerd.

Kleur een vakje door op het getal te klikken met de linkermuisknop. Ontkleur een vakje door het aan te klikken met de rechtermuisknop.

Een gekleurd vakje kan ook onmiddellijk een andere kleur krijgen door het aan te klikken met een nieuwe kleur, de inhoud van de verfpotten wordt telkens aangepast. Alle vakjes moeten worden gekleurd.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

Math Max speelt zijn melodietje en de klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord**

De kameleon draait zich even ontevreden om.

Het antwoord moet worden verbeterd.

3	3	3	11
3	3	7	4
3	6	6	3
4	3	7	11

niveau 1

96

20



© dainamic vzw






MATH MAX\_NE



www.dainamic.be

- 29 / 37 -



20	20	20	5	15
30	15	25	25	10
30	20	15	15	15
15	30	15	20	30
20	25	20	25	20








  










100	85	75	75	100	90
85	115	75	90	130	5
15	110	100	120	20	30
115	130	75	120	75	85
75	110	90	45	90	85
75	75	105	85	100	45

# Scenario 9



## De kameel bouwt de piramide

De piramide moet altijd worden opgebouwd van onder naar boven. Elke steen (met uitzondering van de stenen op de onderste rij) is steeds de som van de twee onderliggende stenen.

Een steen kan worden weggenomen als er geen andere steen op ligt.

Een foutief geplaatste steen (met uitzondering van de stenen op de onderste rij) keert terug naar zijn plaats.

De bevestiging gebeurt automatisch door het plaatsen van de top van de piramide.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

Math Max speelt zijn melodietje en de klikmuis verschijnt.

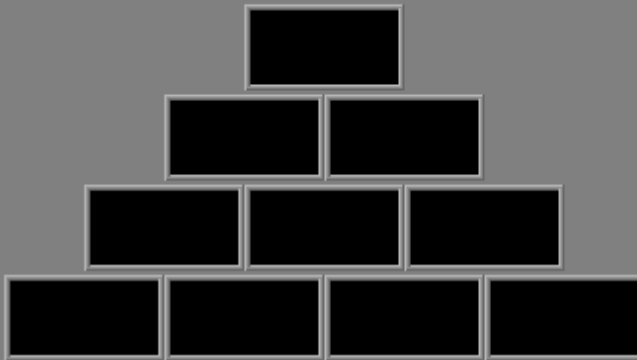
⇒ **foutief antwoord**

De top kan niet worden geplaatst.

Het antwoord moet worden verbeterd.

niveau 1

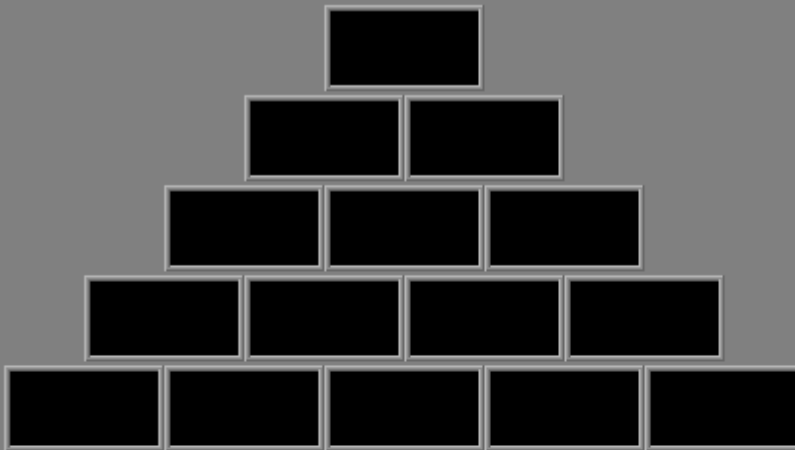
niveau 2



14	4	7	59	31	28
10	11	4	17		



niveau 3



139	21	15	79	35	7
234	43	14	95	8	2
60	11	1	9	1	8
22	24	36			



2 / 37 -



# Scenario 10



## De kraai geraakt er wel wijs uit

Construeer het zoekgetal door bewerkingen uit te voeren met de gegeven getallen. Elk getal kan maar één keer worden gebruikt. Een getal kan worden geselecteerd door op een kaartje te klikken of door het getal in te tikken op de calculator (de raaf opent zijn ogen). Met de C-toets wordt de invoer gewist.

Niet alle getallen moeten worden gebruikt en meestal zijn er meerdere oplossingen mogelijk.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Hulp

De hulp is progressief. De eerste keer dat er hulp wordt gevraagd, wordt bij de eerste twee getallen de gebruikte bewerking getoond.

Elke volgende keer dat er hulp wordt gevraagd, wordt ook bij het volgende getal de gebruikte bewerking getoond.

De getallen staan niet noodzakelijk in de juiste volgorde.

### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

Math Max speelt zijn melodietje en de klikmuis verschijnt.


#### ⇒ foutief antwoord


Een foutieve berekening wordt even rood gekleurd.


Het antwoord moet worden verbeterd.


niveau 1


**81**

  
8

  
6

  
10


  
7



0

0

C	7	8	9	+	x
	4	5	6	-	:
	0	1	2	3	=



**58**

  
1

  
10

  
7

  
20

  
75













0

0

C	7	8	9	+	x
	4	5	6	-	:
	0	1	2	3	=



# Math Max niveau-instellingen

	niveau 1	niveau 2	niveau 3
 <p><b>1. HAAN</b> maximaal zoekgetal aantal rijen</p>	20 4	40 5	60 6
 <p><b>2. KWAL</b> elke term/factor is maximaal operatie(s)</p>	5 +	10 + x	15 + - x
 <p><b>3. HAAS</b> afmeting maximale som eigenschap</p>	3 X 3 30	4 X 4 100 10-vouden	4 X 4 250
 <p><b>4. VARKEN</b> maximale prijs per fruit maximaal aantal fruit aantal soorten fruit maximaal resultaat</p>	6 5 2 60	9 5 3 150	12 5 4 250
 <p><b>5. GANS</b> maximaal startgetal operaties maximale operator aantal rijen</p>	5 + - 3 4	10 + - x 5 5	15 + - x 7 6
 <p><b>6. AAP</b> maximaal eind- en tussenresultaat maximale bewerking</p>	20 +20	100 +20 - 20	1000 +20 - 20 x10
 <p><b>7. SLANG</b> maximale som aantal termen maximale grootte van een term eigenschap</p>	25 4 6	125 5 25 5-vouden	750 6 120 5-vouden
 <p><b>8. KAMELEON</b> vaste som aantal termen maximale grootte van een term eigenschap</p>	20 4 X 4 11	100 5 X 5 25 5-vouden	500 6 X 6 120 5-vouden
 <p><b>9. KAMEEL</b> maximum aantal stenen</p>	20 6	100 10	500 21
 <p><b>10. RAAF</b> zoekgetal de computer kan gebruiken</p>	5 ... 20 + -	20 ... 999 + - x	50 ... 999 + - x :

<b>MATH MAX</b> .....	<b>2</b>
<b>Algemene afspraken</b> .....	<b>3</b>
Toegekende toetsen en toetsencombinaties .....	3
Muisgebruik .....	3
Commandotoetsen .....	4
Naar het hoofdmenu .....	4
Het programma verlaten .....	4
<b>Instellingen</b> .....	<b>5</b>
<b>Oproepen van de algemene instellingen</b> .....	<b>5</b>
Kies taal .....	5
Weergave .....	5
Schermbeveiliging .....	6
Muismode .....	6
<b>Oproepen van de geluidsinstellingen</b> .....	<b>7</b>
Actie .....	7
Muziek .....	7
<b>Het hoofdmenu</b> .....	<b>8</b>
<b>De scenario's</b> .....	<b>8</b>
Algemeen .....	8
Starttoets .....	8
<b>De niveautoetsen</b> .....	<b>9</b>
<b>De controletoeetsen</b> .....	<b>9</b>
<b>Algemeen</b> .....	<b>10</b>
Overzicht in het hoofdmenu .....	10
Antwoord en evaluatie .....	10
De hulpmodule .....	10
De calculator .....	10
De opruimtoets .....	11
De scenario's .....	11
De top tien tabel .....	11
Het top tien scherm .....	12
<b>Scenario 1</b> .....	<b>13</b>
<b>De haan speelt met sommen</b> .....	<b>13</b>
Hulp .....	13
Evaluatie .....	13

Scenario 2.....	16
De kwal ontwart het kluwen.....	16
Evaluatie.....	16
Scenario 3.....	18
De haas tovert het magisch vierkant.....	18
Hulp.....	18
Evaluatie.....	19
Scenario 4.....	21
Het varken smult fruit.....	21
Evaluatie.....	21
Scenario 5.....	23
De gans waggelt naar de oplossing.....	23
Hulp.....	23
Evaluatie.....	23
Scenario 6.....	25
De apen presenteren een drielingssom.....	25
Evaluatie.....	25
Scenario 7.....	27
De slang kronkelt in de juiste bocht.....	27
Hulp.....	27
Evaluatie.....	27
Scenario 8.....	29
De kameleon verft het getalenveld.....	29
Evaluatie.....	29
Scenario 9.....	31
De kameel bouwt de piramide.....	31
Evaluatie.....	31
Scenario 10.....	33
De kraai geraakt er wel wijs uit.....	33
Hulp.....	33
Evaluatie.....	33
Math Max niveau-instellingen.....	35