



dynamic software

# PIRATA



# Pirata

woordenschat.

In twaalf scenario's komen verschillende woordenschattoefeningen aan bod:

- plaats de woordkaartjes bij de prenten;
- maak met twee woorden een samengesteld woord;
- catalogeer elk woord in de correcte rubriek;
- plaats het correcte voorzetsel in elke zin;
- plaats in elk woord de correcte klinkergroep;
- vul van elk woord de vrouwelijke of de mannelijke variant in;
- duid het woord aan dat niet bij het gegeven woord past;
- plaats bij elk woord een woord dat erbij hoort;
- plaats bij elk woord een tegenstelling;
- plaats bij elk woord een synoniem;
- vul de zinnen aan met homoniemen;
- plaats het meest passende werkwoord zodat een logische uitdrukking ontstaat.

In het hoofdmenu worden de score, het aantal oefeningen 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] + [F1]	oproepen van de rapportagemodule	in alle scenario's en in het hoofdmenu
[ALT] + [F3]	oproepen van de identificatiemodule	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] + [F2]	oproepen van de optiedialoog	enkel in het hoofdmenu
[CTRL] + [F3]	oproepen van de geluidsinstellingen	enkel in het hoofdmenu

## Muisgebruik

Komt de aanwijscursor op een plaats waar een actie mogelijk is (bijvoorbeeld een knop), dan verandert de cursor in een aanwijshandje.

Druk voor elke selectie of handeling op de linkermuisknop.

Dainamic adviseert de '**kindersleep**': een voorwerp wordt 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. Voor het instellen van de 'kindersleep': zie 'Oproepen van de algemene instellingen' op pagina 6.

## Klikmuis



Als de klikmuis verschijnt, klik op de linkermuisknop, druk op de spatiebalk of druk op de [RETURN]-toets.

Druk op de [ESC]-toets om naar het hoofdmenu terug te keren.

## Commandoknoppen



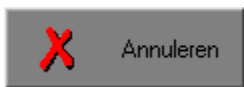
### De instellingen tijdelijk wijzigen

Breng de gewenste wijzigingen aan en klik op de **OK**-knop. De nieuwe instellingen zijn nu in alle activiteiten tijdelijk van toepassing. Een nieuwe start van het programma gebruikt terug de oorspronkelijke instellingen.



### De instellingen definitief wijzigen

Breng de gewenste wijzigingen aan, klik op de **Opslaan**-knop en vervolgens op de **OK**-knop. Vanaf nu worden de nieuwe instellingen definitief als default gebruikt.



### Annuleren

Na een klik op de **Annuleren**-knop blijven de oorspronkelijke instellingen behouden. Eventuele wijzigingen worden genegeerd.

## Naar het hoofdmenu

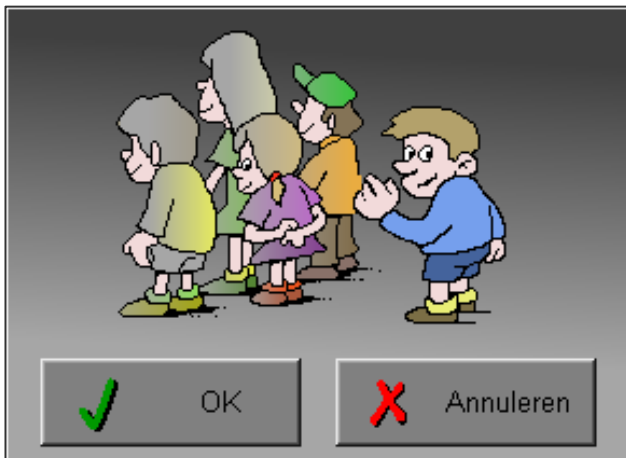
Druk tijdens het oefenen op de [**ESC**]-toets om naar het hoofdmenu terug te keren.

## Het programma verlaten

Druk op de [**F10**]-toets om het programma te verlaten.

Bevestig de keuze met een klik op de **OK**-knop of met een druk op de [**ENTER**]-toets.

Om te annuleren, klik op de **Annuleren**-knop.



# Instellingen

## Oproepen van de algemene instellingen

Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F1]-toetsen om de set-up dialoog op te roepen.  
Hier worden de algemene instellingen van het programma bepaald.



Klik op de **OK**-knop om de instellingen tijdelijk te activeren en om naar het hoofdmenu terug te keren.

Klik op de **Opslaan**-knop om de nieuwe instellingen op te slaan. Klik vervolgens op de **OK**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren.

Klik op de **Annuleren**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren. Eventuele wijzigingen worden genegeerd.

### Taal (programmataal)

De **programmataal** is de taal van de teksten op de verschillende **schermen** en **dialogen**.  
Te kiezen uit: Systeeltaal (automatisch bepaald via de gebruikerstaal in Windows), Nederlands, Frans of Engels.

### Scherm

Deze instelling bepaalt in welke schermmodus het programma wordt weergegeven.

Er zijn 3 mogelijkheden:

- Windows standaard;
- Windows met afgeschermd desktop;
- Gehele scherm (1024 x 768).

Is 'Windows met afgeschermd desktop' gekozen, is de achtergrondkleur 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 de modi 'Windows met afgeschermd desktop' of 'gehele scherm' wordt de taakbalk tijdens het spelen verborgen.*

## Muis

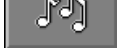


Deselecteer de optie 'kindersleep gebruiken' om de 'kindersleep' uit te zetten.  
De snelheid van de muis kan in drie gradaties worden ingesteld.

### **OPMERKING**

*Ook via de Windows muiseigenschappen kan 'kindersleep' ingesteld worden via de optie 'Klikvergrendeling'. Gelieve deze optie uit te zetten om interacties met de ingebouwde 'kindersleep' te vermijden.*

## Oproepen van de geluidsinstellingen

Druk in het hoofdmenu op de [CTRL] + [F3]-toetsen of klik op  om de dialoog te activeren.

### OPMERKING

*Een geluidskaart is aanbevolen. Zonder geluidskaart is de geluidsknop gedeactiveerd.*



De **Actie**-knop bepaalt of er tijdens de activiteiten al dan niet geluid is.



De **Schuif**-knop regelt het volume.



Klik op de **Test**-knop om het volume te testen.

Klik op de **OK**-knop om de instellingen tijdelijk te activeren en om naar het hoofdmenu terug te keren.

Klik op de **Opslaan**-knop om de nieuwe instellingen op te slaan.  
Klik vervolgens op de **OK**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren.

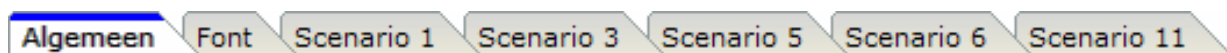
Klik op de **Annuleren**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren.  
Eventuele wijzigingen worden genegeerd.

## Oproepen van de optiedialoog

Druk in het hoofdmenu op de [CTRL] + [F2]-toetsen of klik op  om de optiedialoog te activeren.



### De tabbladen



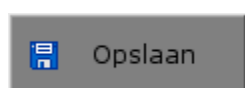
Met het tabblad ' **Algemeen** ' kunnen de algemene instellingen worden bepaald.

Met het tabblad ' **Font** ' kan het lettertype worden gekozen.

Met de tabbladen ' **Scenario's** ' kunnen per scenario specifieke opties worden gekozen. De opties per scenario worden in de beschrijving van elk scenario toegelicht.

### De knoppen in de optiedialoog

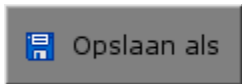
#### Opslaan



Klik op deze knop om de instellingen onder de huidige bestandsnaam te bewaren.

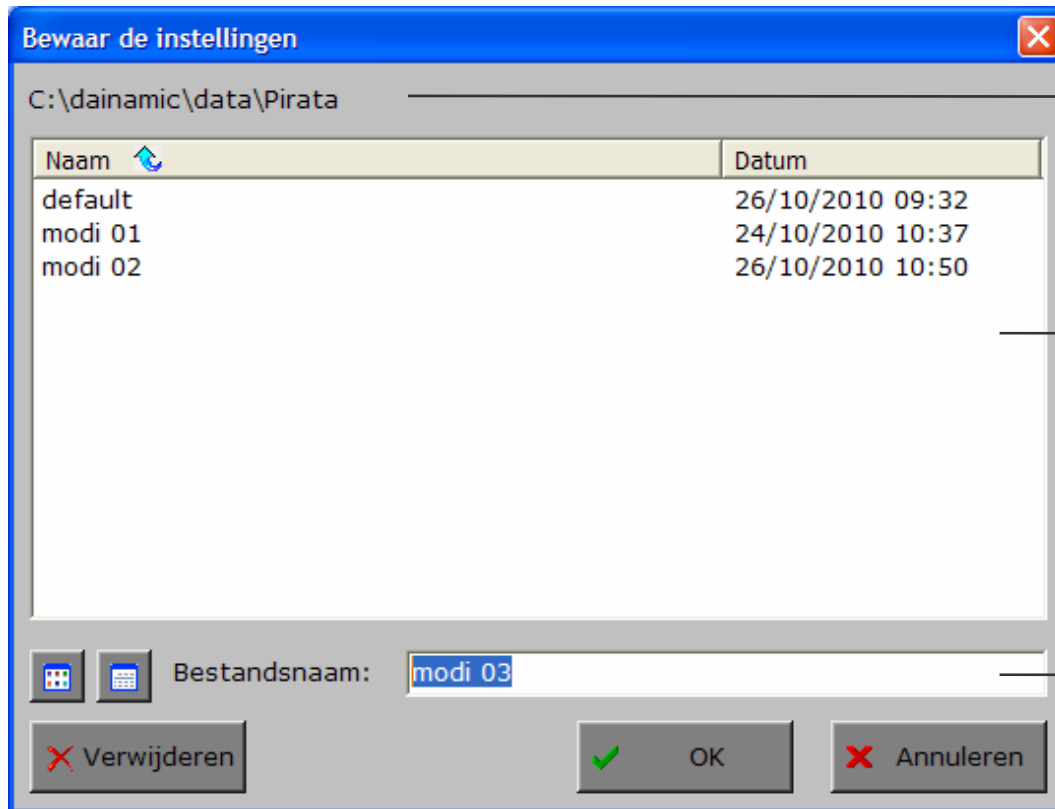


## Opslaan als



Klik op deze knop om de instellingen onder een zelf te kiezen naam te bewaren.

De gebruiker komt in deze dialoog terecht.



het pad waar de instellingen worden bewaard

**Opmerking**  
Het pad kan worden bepaald in de set-up.

het venster met het overzicht van de bestanden met instellingen

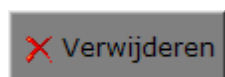
de plaats om een nieuwe bestandsnaam in te geven



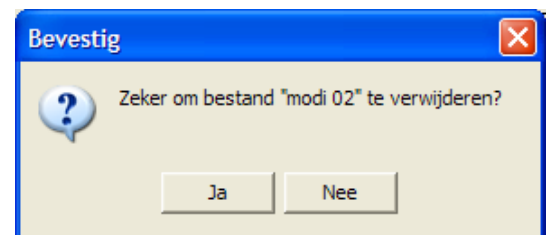
Klik op deze knop om in het venster alleen de namen van de bestanden te tonen.



Klik op deze knop om in het venster een uitgebreid overzicht te tonen met sorteermogelijkheid door op de titels van de kolommen te klikken.



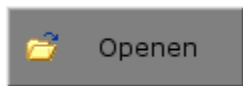
Klik op deze knop om het geselecteerde bestand te verwijderen. Bevestig de keuze.



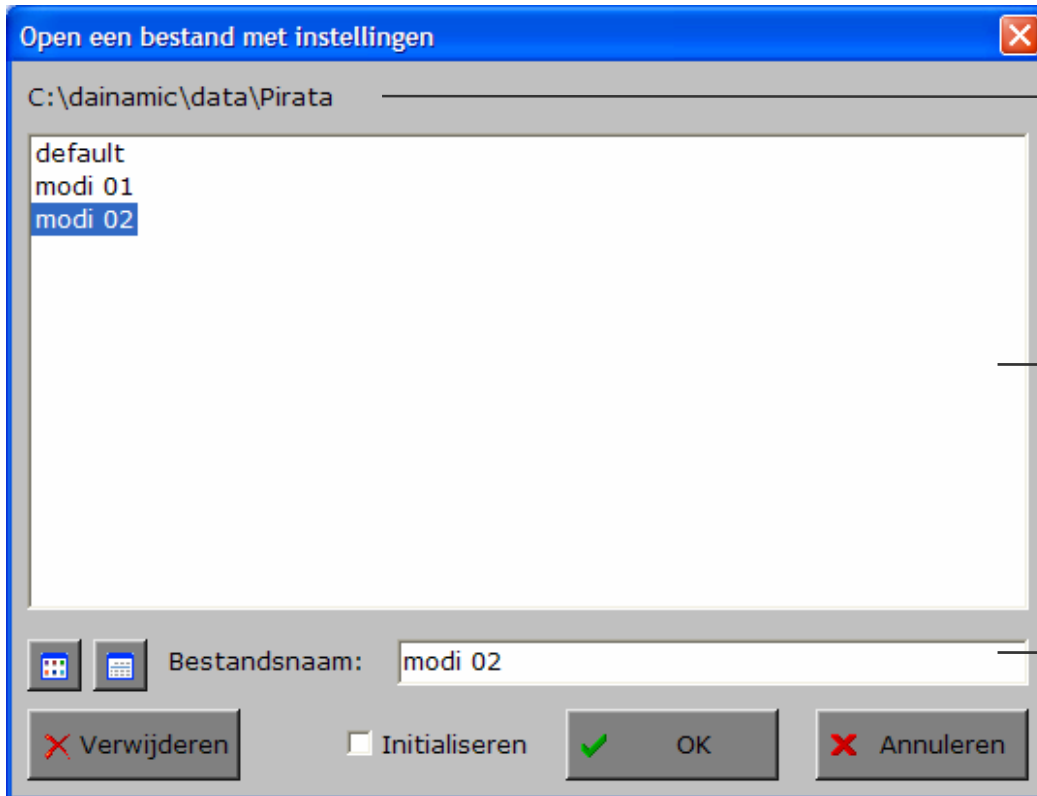
### OPMERKING

Als de gebruiker zelf geen bestandsnaam kiest, worden de instellingen bewaard in een bestand met de naam ' default '. Deze naam wordt ook gebruikt voor het laden van de instellingen bij de start van het programma.

## Openen



Klik op deze knop om een bestand met instellingen te openen uit een keuzelijst.



het pad waar de instellingen worden geopend

**Opmerking**  
Het pad kan worden bepaald in de set-up.

het venster met het overzicht van de bestanden met instellingen

de plaats waar de geselecteerde bestandsnaam verschijnt

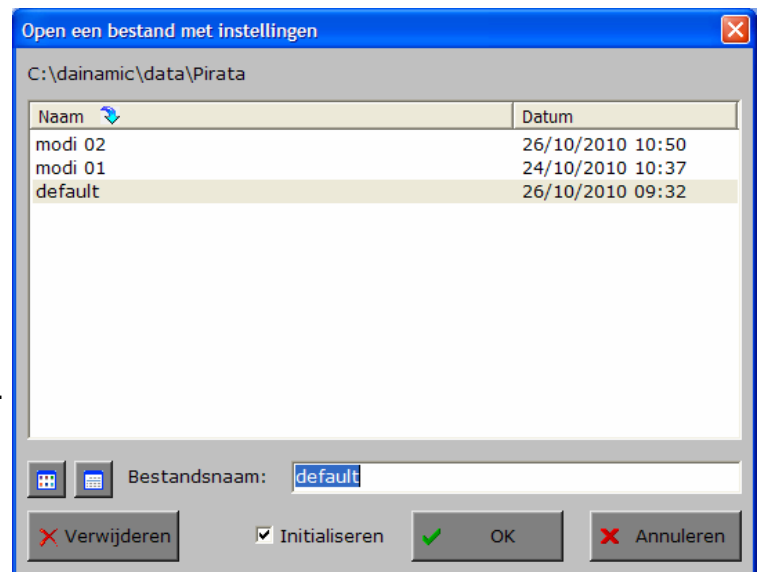
### Extra optie: initialiseren

In deze dialoog is ook de mogelijkheid voorzien om de instellingen van een programma terug te zetten naar de initiële waarden (de toestand van juist na de set-up van het programma).

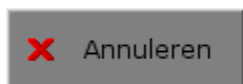
Kies daarvoor 'Openen', selecteer een bestand (bijvoorbeeld 'default'), zet een vinkje in de checkbox 'Initialiseren' en druk op OK. De keuze moet worden bevestigd.

### LET OP

Als men deze initiële toestand wenst te bewaren, is 'Opslaan' noodzakelijk.

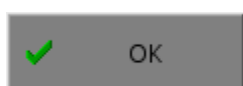


## Annuleren



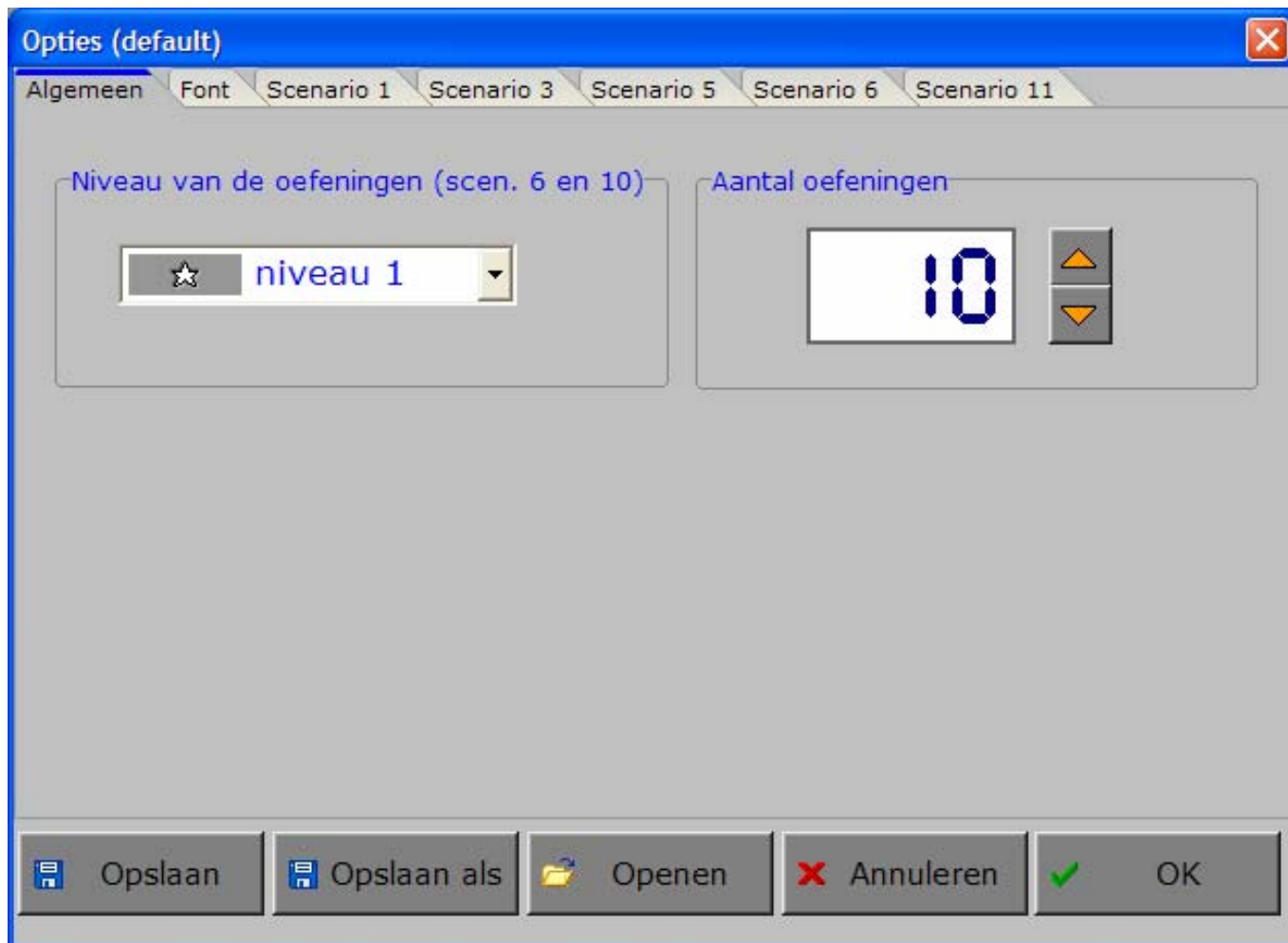
Klik op deze knop om eventuele wijzigingen ongedaan te maken en de dialoog te sluiten. Als 'Opslaan' en 'Opslaan als' werden gebruikt, kunnen wijzigingen die daarvoor werden ingegeven niet meer ongedaan worden gemaakt.

## OK



Klik op deze knop om de wijzigingen te bevestigen en de dialoog te sluiten. Met de **OK**-knop worden de instellingen wel actief, maar niet automatisch bewaard. Opslaan moet vooraf gebeuren met de knoppen 'Opslaan' of 'Opslaan als' of via de **Opslaan**-knop in het hoofdmenu.

## Het tabblad algemeen



### Algemeen

#### Niveau van de oefeningen

Niveau van de oefeningen (scen. 6 en 10)



De keuze van het niveau heeft alleen effect op de oefeningen van scenario 6 en scenario 10.

Niveau 1 biedt alleen eenvoudige woorden.

Niveau 2 biedt ook moeilijkere woorden.

#### Aantal oefeningen

Aantal oefeningen

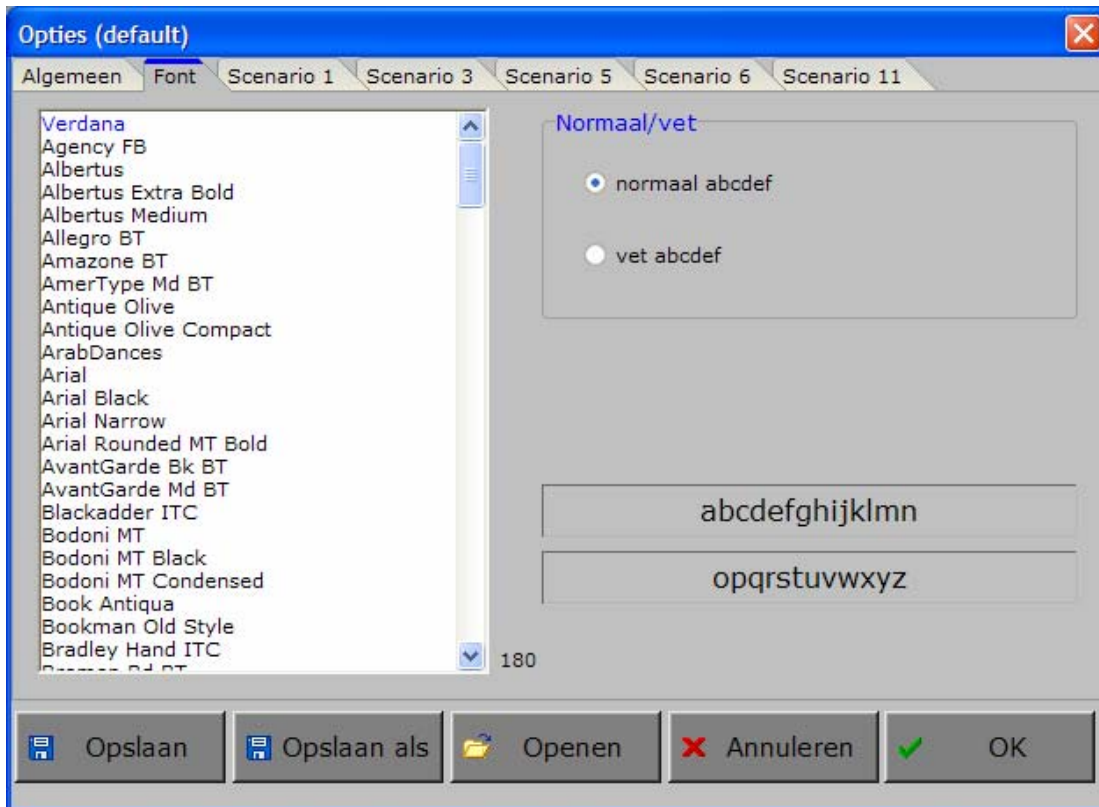


Kies, in stappen van 5, het gewenste aantal oefeningen (minimum 5, maximum 100).

Als het aantal oefeningen is bereikt, keert het programma automatisch terug naar het hoofdmenu. De score van deze sessie (oefeningen correct / aantal oefeningen) wordt onderaan het hoofdmenu getoond.

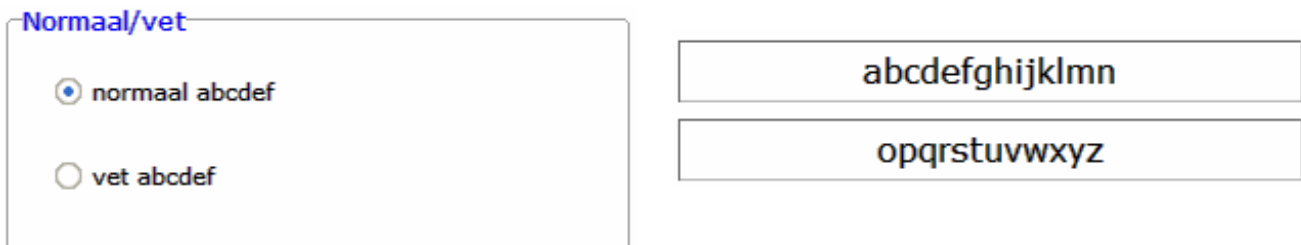
**17/20** 17 van de 20 oefeningen correct

## Font



De gebruiker kan kiezen uit de lettertypes die op zijn computer zijn geïnstalleerd (het aantal gevonden lettertypes wordt getoond).

180



Daarenboven kan de gebruiker nog kiezen tussen de weergave normaal of vet.

### OPMERKINGEN

- Wij raden de gebruiker aan om een vlot leesbaar lettertype te kiezen.
- Niet alle lettertypes en opties zijn bruikbaar !

## Scenario-instellingen

Scenario's 1, 3, 5, 6 en 11: De specifieke opties worden in de beschrijving van het betreffende scenario toegelicht.

# Het hoofdmenu

## De scenario's

Het hoofdmenu biedt 12 selectieknoppen voor de keuze van de scenario's.

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

Een geselecteerd scenario wordt gemarkeerd met een rood lampje.

Deselecteer een scenario door opnieuw op de betreffende selectieknop 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.

## De startknop



Klik op de startknop nadat minstens één scenario is geselecteerd.

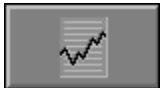
## De controleknoppen

## De optiedialoog



Klik op deze knop of druk op de [CTRL] + [F2]-toetsen om de optiedialoog op te roepen.

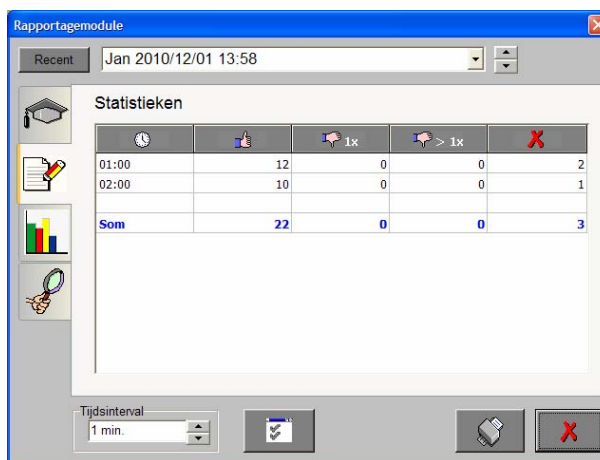
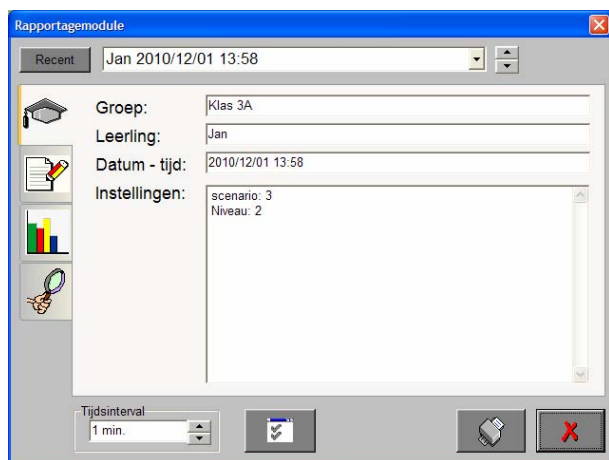
## De rapportagemodule



Klik op deze knop of druk op de [ALT] + [F1]-toetsen om de rapportagemodule op te roepen.

*Meer info: zie de 'handleiding rapportagemodule' in de programmapolder of op de CD/DVD.*

Met de rapportagemodule kunnen de geregistreerde resultaten van een sessie worden bekeken en afgedrukt.



Vier schermen kunnen worden geraadpleegd:

- een scherm met alle parameters die tijdens een geselecteerde oefensessie werden toegepast;
- een scherm met een chronologisch overzicht van de resultaten van de oefensessie;
- een scherm met een grafisch overzicht van de resultaten van een bepaald tijdsinterval van een oefensessie door middel van een staafdiagram;
- een scherm met een gedetailleerde lijst van alle gedurende een oefensessie opgetekende observaties.

## De identificatiemodule



Klik op deze knop of druk op de [ALT] + [F3]-toetsen om de identificatiemodule op te roepen.

*Meer info: zie de 'handleiding identificatiemodule' in de programmapolder of op de CD/DVD.*

In deze module kan een selectie worden gemaakt uit de aanwezige groepen en/of leerlingen in een leerlingendatabase.

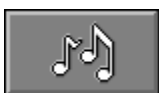
De identificatiemodule biedt 2 mogelijkheden:

- geen naam: er wordt geen naam gebruikt en de registraties worden bewaard als 'onbekend';
- vrije ingave: geef de naam van een leerling (en eventueel groep) waaronder de registraties worden bewaard.

The screenshot shows a window titled 'Identificatiemodule'. Inside, there is a section labeled 'Selectiemethode van de leerling' with two radio buttons: 'geen naam' (selected) and 'vrije ingave'. At the bottom, there are four buttons: 'Vorige', 'Volgende', 'Selecteren', and 'Annuleren'.

The screenshot shows a window titled 'Identificatiemodule' with the 'vrije ingave' option selected. It contains two dropdown menus: 'Naam' with the value 'Jan' and 'Groep (optioneel)' with the value 'Klas 3A'. At the bottom, there are four buttons: 'Vorige', 'Volgende', 'Selecteren', and 'Annuleren'.

## De geluidsknop



Klik op deze knop of druk op de [CTRL] + [F3]-toetsen om de geluidsdialoog te openen.

### **OPMERKING**

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

## De opslaan-knop



Klik op deze knop om de instellingen onder de huidige bestandsnaam op te slaan.

## De niveaunknoppen (alleen voor scenario 6 en 10)



### **Niveau 1**

Niveau 1 biedt alleen eenvoudige woorden.



### **Niveau 2**

Niveau 2 biedt ook moeilijke woorden.

## De hulpmodule

Als een scenario een hulpmodule bevat, is deze hulpknop beschikbaar.



Wordt er tijdens het spel op deze knop geklikt of op de [F1]-toets gedrukt, verschijnt er hulp. Het vragen van hulp wordt in het prestatieoverzicht gemeld.

## Antwoord en evaluatie

In alle scenario's met een antwoordknop moet het antwoord worden bevestigd met een druk op deze knop of met de [RETURN]-toets.



### **UITZONDERING**

*In scenario 6 (de invuloefening) kan alleen de bevestigingsknop worden gebruikt voor de evaluatie van de oefening. De [RETURN]-toets in dit scenario wordt ook gebruikt om naar het volgende invulveld te springen.*

## Overzicht in het hoofdmenu

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



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



# Scenario 1

## Instellingen

### Aantal prenten

#### Aantal

- 10 prenten
- 15 prenten

Kies het aantal prenten: 10 of 15.

### Het niveau van de woorden

#### Prenten

- niveau 1 - aap
- niveau 2 - draad
- niveau 3 - zebra

De opties bepalen welk niveau wordt geselecteerd:

#### **niveau 1 - aap**

Eenvoudige woorden met maximaal één medeklinker vooraan en achteraan.

#### *Voorbeelden*

*kat - poes - muur - bed ...*

#### **niveau 2 - draad**

Woorden met meerdere medeklinkers vooraan en/of achteraan.

#### *Voorbeelden*

*brood - clown - klomp - damp ...*

#### **niveau 3 - zebra**

Meerlettergrepige woorden.

#### *Voorbeelden*

*augustus - kajuit - ventiel - winnaar ...*

Alle opties kunnen worden aangevinkt (de woorden van de aangevinkte opties worden dan gemengd), minstens één optie moet geselecteerd blijven.

## Plaats het woordkaartje bij de prent

Een aantal prenten wordt getoond.

Onderaan worden eenzelfde aantal woordkaartjes getoond.

Plaats bij elke prent het correcte woordkaartje.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

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



### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de geplaatste woordkaartjes wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief geplaatst of een niet geplaatst woordkaartje wordt rood gekleurd.

De leerling moet het antwoord verbeteren.

### Hulp

Boven elke prent verschijnt een doorschijnende hulpstrook met de beginletter van het correcte woord.

Op de hulpstrook wordt elke ontbrekende letter voorgesteld door een punt. Zodra een woordkaartje wordt aangeklikt, verdwijnt de hulp.

*Een opdracht met 10 prenten op niveau 1.*











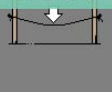






aar      dik      lis      geel      deeg  
bij      hol      muur      kat      poot

Een opdracht met 15 prenten op niveau 2.

				
				
				
punt	graf	gesp	slap	storm
wilg	stolp	groen	bord	brood
sjaal	erwt	inkt	kluif	tank

Een opdracht met 15 prenten op niveau 2 en er werd hulp gevraagd.

b...	b...	e...	g...	g...
				
g...	i...	k...	p...	s...
				
s...	s...	s...	t...	w...
				
punt	graf	gesp	slap	storm
wilg	stolp	groen	bord	brood
sjaal	erwt	inkt	kluif	tank

Een opdracht met 10 prenten en niveau 1 en 2 werden aangevinkt. Het antwoord is foutief.

				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	meeuw	<input type="checkbox"/>	straal
				
<input type="checkbox"/>	ton	non	slap	<input type="checkbox"/>
				zool
kreeft	tram		leeg	vlecht

Een opdracht met 15 prenten en niveau 1, 2 en 3 werden aangevinkt. Het antwoord is correct.

				
aansteken	aardappel	bek	blauw	enkel
				
koe	lelie	pizza	schelp	schroef
				
spiegel	stekker	stier	vlek	vuurtoren

# Scenario 2

Maak met twee woorden een samengesteld woord.

Zes woorden met een grijze achtergrond worden getoond. Onderaan worden zes woordkaartjes met een gele achtergrond getoond. Plaats bij elk woord een woordkaartje met een gele achtergrond zodat een correct samengesteld woord wordt gevormd.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

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

## Evaluatie

### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de samengestelde woorden wordt groen gekleurd en de muis verschijnt.

### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief geplaatst woordkaartje of een niet ingevulde locatie wordt even rood gekleurd. De leerling moet het antwoord verbeteren.


huis + dier  
huisdier

+

brood	
keuken	
klas	
sneeuw	
regen	
job	

student	lokaal	bui
man	plank	kast



Het antwoord is foutief.

+

woorden	kuil
groot	
woestijn	moeder
water	ketel
val	
hout	kachel

klimaat

lijst

Het antwoord is correct.

+

broodplank

keukenkast

klaslokaal

sneeuwman

regenbui

jobstudent

# Scenario 3

## Instellingen

### Aantal woordkaartjes

Aantal

20 kaarten

40 kaarten

Kies het aantal woordkaartjes: 20 of 40.

## Catalogeer elk woord in de correcte rubriek.

Een aantal woordkaarten wordt getoond.

Onderaan vindt men 5 rubrieken met elk een specifieke achtergrondkleur en een verfpot die de actuele kleur aanduidt.

Kleur alle woordkaartjes met de correcte rubriekkleur. Klik op een rubriek om de actuele kleur te wijzigen. Klik op een woordkaartje om dit kaartje in de actuele kleur te verven. Een woordkaartje dat is gekleurd in de actuele kleur kan worden ontkleurd door nogmaals op dit woordkaartje te klikken.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets als alle woordkaartjes zijn gekleurd.

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

paard	appel	kleed
aap	sla	hoed
vlieg	peer	jas
vis	vijg	vest
koe	bes	muts

### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

De rubrieknamen worden wit gekleurd en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief gekleurd of een niet gekleurd woordkaartje wordt even rood gekleurd.

De leerling moet het antwoord verbeteren.

### Hulp




Naast elke rubrieknaam verschijnt het aantal woordkaartjes van deze rubriek.

*Een opdracht met 20 woordkaartjes.*

winkelier	Estland	groen	man	bestuurder
rood	Australië	winkel	boerderij	visser
hangaar	stoomtrein	kapper	blauw	woning
Portugal	zalmroze	tandem	sleepboot	Oostenrijk

kleur
land
gebouw
voertuig
persoon







Een opdracht met 40 woordkaartjes.

fagot	solsleutel	tamboerijn	marsepein	narcis
brood	trein	specht	moto	drum
bever	blokfluit	aster	koek	lupine
kreeft	gladiool	dahlia	smeerkaas	buffel
bier	kaketoe	mees	xylofoon	stoomboot
anemoon	trombone	brem	luchtballon	thee
lis	vlot	speculaas	triangel	roos
edelweiss	viool	galjoen	jam	anjer




voeding
muziek
voertuig
bloem
dier




Een opdracht met 20 woordkaartjes, er werd hulp gevraagd.

keu	paars	kinderstoel	zetel	pastei
kind	donkergeel	schoolbank	president	kolonel
mosterd	bed	klerenkast	blauw	stoel
chauffeur	toog	bakker	karmijn	bleekgeel




kleur	5
voeding	2
sport	1
persoon	5
meubel	7





Het antwoord is foutief.

keu	paars	kinderstoel	zetel	pastei
kind	donkergeel	schoolbank	president	kolonel
mosterd	bed	klerenkast	blauw	stoel
chauffeur	toog	bakker	karmijn	bleekgeel

kleur
voeding
sport
persoon
meubel





Het antwoord is correct.

portier	cipier	ladder	vork	brems
schilder	nijptang	hoekvlag	kaas	spade
mosterd	sojamelk	sandwich	hotdog	jasmijn
lis	rijst	advocaat	ei	tulp

werktuig
voeding
sport
bloem
persoon



# Scenario 4

## Plaats het correcte voorzetsel in elke zin.

Aan de linkerkant van het scherm worden 5 zinnen getoond waarin het voorzetsel niet is ingevuld. Op de plaats van het voorzetsel staat in elke zin een kaartje met drie vraagtekens. Naast elke zin staan drie kaartjes met een voorzetsel. Kies bij elke zin het correcte voorzetsel uit drie mogelijkheden. Klik op een kaartje om dat voorzetsel in de zin te plaatsen. Een geplaatst voorzetsel kan worden vervangen door op een ander kaartje te klikken.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets als alle voorzetsels zijn geplaatst.

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

### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord


De achtergrond van de voorzetselkaartjes wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een correct voorzetselkaartje wordt groen gekleurd. De achtergrond van een foutief voorzetselkaartje of een niet ingevuld voorzetselkaartje wordt even rood gekleurd. De leerling moet het antwoord verbeteren.



De autobus rijdt	???	de stad.	over	aan	door
Zij zit reeds twee uur	???	de computer.	voor	na	met
Er loopt water	???	de kraan.	uit	na	tussen
De kinderen liggen	???	de schommel.	tot	naar	naast
Zet het vlees eens	???	het vuur.	op	naar	tussen



*Het antwoord is foutief.*

Je tong hangt <b>tussen</b> je mond.	achter	tussen	uit
De schoenen staan <b>onder</b> de kast.	over	naar	onder
De locomotief staat <b>met</b> de kar.	van	met	voor
Het regende <b>tussen</b> zes en zeven uur.	tussen	door	met
Het vliegtuig vliegt <b>voor</b> zee.	over	met	voor



*Het antwoord is correct.*

Je tong hangt <b>uit</b> je mond.	achter	tussen	uit
De schoenen staan <b>onder</b> de kast.	over	naar	onder
De locomotief staat <b>voor</b> de kar.	van	met	voor
Het regende <b>tussen</b> zes en zeven uur.	tussen	door	met
Het vliegtuig vliegt <b>over</b> zee.	over	met	voor



# Scenario 5

## Instellingen

### Aantal prenten

Aantal

10 prenten

20 prenten

Kies het aantal prenten: 10 of 20.

### Het niveau van de woorden

Prenten

niveau 1 - aap

niveau 2 - draad

niveau 3 - zebra

De opties bepalen welk niveau wordt geselecteerd:

#### niveau 1 - aap

Eenvoudige woorden met maximaal één medeklinker vooraan en achteraan.

#### *Voorbeelden*

*kat - poes - muur - bed ...*

#### niveau 2 - draad

Woorden met meerdere medeklinkers vooraan en/of achteraan.

#### *Voorbeelden*

*brood - clown - klomp - damp ...*

#### niveau 3 - zebra

Meerlettergrepige woorden.

#### *Voorbeelden*

*augustus - kajuit - ventiel - winnaar ...*

Alle opties kunnen worden aangevinkt (het programma kiest dan willekeurig één van de aangevinkte niveaus), minstens één optie moet geselecteerd blijven.

## Plaats in elk woord de correcte klinkergroep.

Een aantal prenten wordt getoond. Onder elke prent staat het woordkaartje van deze prent waarin de klinkergroep ontbreekt. Onderaan het scherm staan klinkergroepkaartjes, het actieve klinkergroepkaartje is geel gekleurd.

Klik op een woordkaartje om de actieve klinkergroep in het woord in te vullen. Klik op een klinkergroepkaartje om het te activeren. Het actieve klinkergroepkaartje wordt geel gekleurd.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets als alle klinkergroepen zijn ingevuld.

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



### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord











De achtergrond van de woordkaartjes wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief of een niet ingevuld woordkaartje wordt even rood gekleurd.









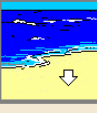

De leerling moet het antwoord verbeteren.

Een opdracht met 10 prenten op niveau 1.

 b__t	 d__n	 d__m	 h__k	 j__f
 k__t	 l__	 l__p	 m__r	 r__m

a	e	i	o	u	aa	ee	ie	oo	uu	au
ou	eu	ei	ij	ui	oe	ooi	aaï	oei	eeu	ieü














Een opdracht met 10 prenten op niveau 2.

				
d__ns	d__rn	k__st	l__nks	m__nd
				
sch__l	sch__ld	str__k	str__nd	str__nk

a	e	i	o	u	aa	ee	ie	oo	uu	au
ou	eu	ei	ij	ui	oe	ooi	aai	oei	eeu	ieu











Een opdracht met 20 prenten op niveau 3.

				
__sbak	bakk__r	blaz__n	b__rin	br__dte
				
d__bber	d__lhof	h__ndpalm	jag__r	klapp__n
1 3 5 7 ...				
__neven	ontk__rken	pant__ffel	st__kker	toven__r
				
v__rtoren	w__de	zang__r	z__hond	z__nken

a	e	i	o	u	aa	ee	ie	oo	uu	au
ou	eu	ei	ij	ui	oe	ooi	aai	oei	eeu	ieu

Het antwoord is foutief.

				
bocht	dolk	golf	groet	schaats
				
school	st_l	tr_p	vlig	vork

a	e	i	o	u	aa	ee	ie	oo	uu	au
ou	eu	ei	ij	ui	oe	ooi	aai	oei	eeu	ieu

←

Het antwoord is correct.

				
bot	den	duim	hek	juf
				
kat	la	loep	meer	ram

a	e	i	o	u	aa	ee	ie	oo	uu	au
ou	eu	ei	ij	ui	oe	ooi	aai	oei	eeu	ieu

←



# Scenario 6

## Instellingen

### Type

Type

mannelijk >> vrouwelijk

vrouwelijk >> mannelijk

Kies het gewenste type:

#### **manlijk >> vrouwelijk**

Het woord wordt gegeven in de manlijke vorm en de leerling moet de vrouwelijke vorm intikken.

#### *Voorbeelden*

*drummer - drumster*

*kat - kattin*

*beer - berin ...*

#### **vrouwelijk >> manlijk**

Het woord wordt gegeven in de vrouwelijke vorm en de leerling moet de manlijke vorm intikken.

#### *Voorbeelden*

*drumster - drummer*

*kattin - kat*

*berin - beer ...*

De beide opties kunnen worden aangevinkt (het programma kiest dan willekeurig één van de aangevinkte types), minstens één optie moet geselecteerd blijven.

### Niveau

In het hoofdmenu of in het tabblad 'Algemeen' van de optiedialoog kan het niveau van de oefeningen worden ingesteld:

⇒ **Niveau 1:** Biedt alleen eenvoudige woorden.

⇒ **Niveau 2:** Biedt ook moeilijke woorden.

## Vul van elk woord de vrouwelijke of de mannelijke variant in.

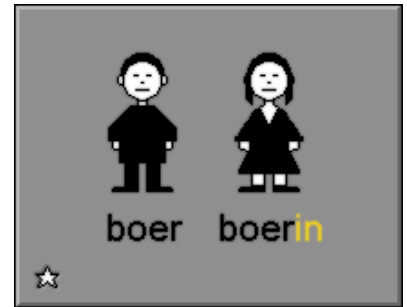
Aan de linkerkant van het scherm worden vijf opdrachtkaartjes getoond op een gele achtergrond. Aan de rechterkant van het scherm bevindt zich naast elk opdrachtkaartje een invulveld.

Boven de opdrachtkaartjes staat een symbool dat aangeeft welke variant is gegeven en boven de invulvelden een symbool dat aangeeft welke variant moet worden ingevuld.

Tik in het invulveld, naast elk opdrachtkaartje, de gevraagde variant in. De cursor bevindt zich bij de start van een oefening steeds in het bovenste invulveld. Dit actieve invulveld heeft een lichtgrijze achtergrond. Met de muis, de cursortoetsen of de [RETURN]-toets kan een ander invulveld worden geselecteerd.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

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



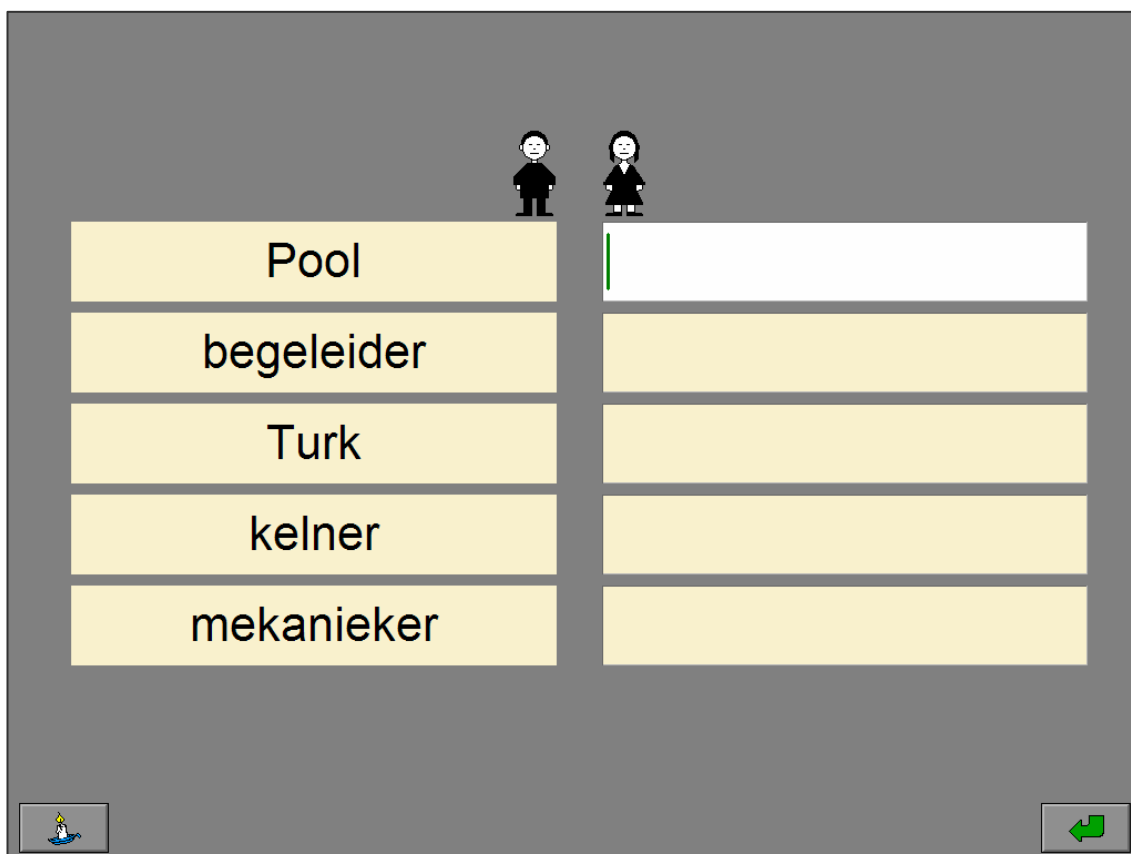
### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de invulvelden wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van de foutieve invulvelden wordt even rood gekleurd. De leerling moet het antwoord verbeteren.



	Man	Woman
Pool		
begeleider		
Turk		
kelner		
mekanieker		

## Hulp

De hulp is progressief. Bovenaan verschijnt gedurende een korte tijd een kopie van het actieve invoerveld, alle letters die correct werden geplaatst, worden in het zwart getoond.

Alle ontbrekende letters worden weergegeven met een punt.

De eerste ontbrekende of de eerste foutieve letter wordt in het blauw getoond.



*Er wordt hulp gevraagd in niveau 1. Het gevraagde woord bevat 6 letters, de eerste ontbrekende letter wordt in het blauw getoond.*



	mene . .
scholierster	scholier
kapitein	kapitein
mevrouw	men
kunstenares	
overvalster	

*Er wordt hulp gevraagd in niveau 2. Het gevraagde woord bevat 5 letters, de eerste foutieve letter wordt in het blauw getoond.*



	logee
logé	logée
Roemeen	Roemeense
Noor	Noorse
miljonair	miljonaire
gastheer	gasth



Het antwoord is foutief.

	
scholierster	scholier
kapitein	kapitein
mevrouw	meneer
kunstenares	kunstenar
overvalster	overvaller

Het antwoord is correct.

	
scholierster	scholier
kapitein	kapitein
mevrouw	meneer
kunstenares	kunstenaar
overvalster	overvaller

# Scenario 7

## Duid het woord aan dat niet past bij het gegeven woord.

Op het scherm wordt een rooster getoond met, onder elkaar, zeven woorden op een oranje achtergrond.

Naast elk woord bevinden zich drie woorden (afleiders) op een gele achtergrond.

Klik naast het woord één van de woorden aan dat niet hoort bij het gegeven woord. Over het woord wordt dan een rood kruis getekend. Het rode kruis kan in elke rij worden verplaatst door op een ander woord te klikken.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets als elke rij is behandeld.

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



## Evaluatie


### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de woorden die niet thuishoren in de rij wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief woord of de achtergrond van het gegeven woord van een niet aangeduide rij wordt even rood gekleurd. De leerling moet het antwoord verbeteren.

Wat hoort er NIET bij?			
arbeid	werkplaats	bladeren	werklui
bank	akker	klant	loket
bakken	basis	pan	brood
auto	motor	koffer	stam
boom	stam	duim	hout
bad	shampoo	schuim	muis
bed	steeltje	matras	deken



Het antwoord is foutief.

Wat hoort er NIET bij?			
arbeid	werkplaats	bladeren	werklui
bank	akker	klant	loket
bakken	basis	pan	brood
auto	motor	koffer	<del>stam</del>
boom	stam	<del>duim</del>	hout
bad	shampoo	schuim	<del>muis</del>
bed	steeltje	matras	deken

Het antwoord is correct.

Wat hoort er NIET bij?			
arbeid	werkplaats	bladeren	werklui
bank	akker	klant	loket
bakken	basis	pan	brood
auto	motor	koffer	stam
boom	stam	duim	hout
bad	shampoo	schuim	muis
bed	steeltje	matras	deken

# Scenario 8

Plaats bij elk woord een woord dat erbij hoort.

Er worden zes woorden getoond. Onderaan worden zes woordkaartjes getoond. Plaats naast elk woord één woordkaartje dat hierbij hoort.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

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



## Evaluatie

### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de correct geplaatste woordkaartjes wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief geplaatst woordkaartje of een niet ingevulde locatie wordt even rood gekleurd.

De leerling moet het antwoord verbeteren.

Wat hoort er bij?

zuiver	
barst	
boer	
dokter	
gitaar	
blauw	

oranje	boerderij	gevel
klarinet	proper	afspraak



Het antwoord is foutief.

Wat hoort er bij?

raam	
zoogdier	geit
kasteel	vensterbank
eikel	
bed	deken
schilder	artiest

eik

toren

Het antwoord is correct.

Wat hoort er bij?

boom	blad
voet	hiel
boot	zeil
boterham	brood
worst	slager
vuur	rook



# Scenario 9

## Plaats bij elk woord een tegenstelling

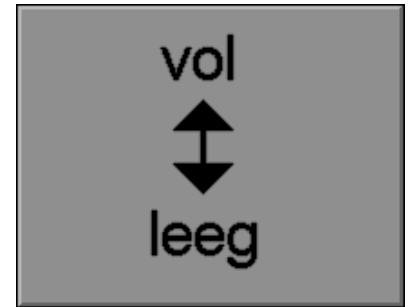
Zes woorden worden getoond.

Onderaan worden zes woordkaartjes getoond.

Plaats naast elk woord een tegenstelling.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

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



### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de correct geplaatste woordkaartjes wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief geplaatst woordkaartje of een niet ingevulde locatie wordt even rood gekleurd.

De leerling moet het antwoord verbeteren.

stoppen	↔	
tegenstander	↔	
eetbaar	↔	
toelaten	↔	
beklimmen	↔	
vallen	↔	


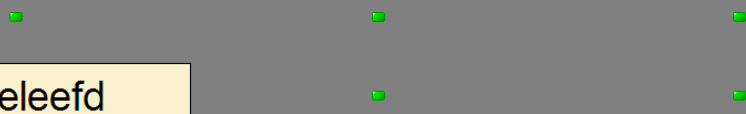
  

oneetbaar	opstaan	verbieden
starten	voorstander	afdalen

Het antwoord is foutief.


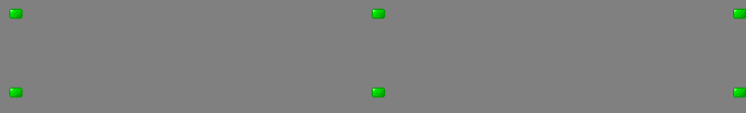
eerste	↔	laatste
laden	↔	lossen
bondig	↔	uitvoerig
binnenland	↔	buitenland
beleefd	↔	scheef
recht	↔	

onbeleefd



Het antwoord is correct.

rechts	↔	links
eindig	↔	oneindig
openen	↔	sluiten
horizontaal	↔	verticaal
bakboord	↔	stuurboord
flop	↔	succes



# Scenario 10

## Instellingen

### Niveau

In het hoofdmenu of in het tabblad 'Algemeen' van de optiedialoog kan het niveau van de oefeningen worden ingesteld:

- ⇒ **Niveau 1:** Biedt alleen eenvoudige woorden.
- ⇒ **Niveau 2:** Biedt ook moeilijke woorden.

## Plaats bij elk woord een synoniem.

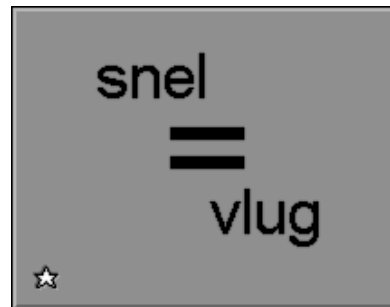
Zes woorden worden getoond.

Onderaan worden zes woordkaartjes getoond.

Plaats naast elk woord een synoniem.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

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



### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de correct geplaatste woordkaartjes wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief geplaatst woordkaartje of een niet ingevulde locatie wordt even rood gekleurd.

De leerling moet het antwoord verbeteren.

*Een opdracht van niveau 1.*

aal	=	
klavier	=	
hoeve	=	
beven	=	
dier	=	
serveren	=	

boerderij	bibberen	toetsenbord
beest	opslaan	paling

←

*Een opdracht van niveau 2.*

affirmatief	=	
stereotiep	=	
schuren	=	
ambitie	=	
waarderen	=	
procent	=	

percent	cliché	bevestigend
schrobben	eerzucht	appreciëren

←

Het antwoord is foutief.

zwam	=	paddenstoel
conform	=	overeenstemmend
afpraak	=	
consultatie	=	raadpleging
tapijt	=	vloerkleed
expressie	=	date

uiting

Het antwoord is correct.

heester	=	struik
camera	=	fototoestel
lopen	=	rennen
detective	=	speurder
versturen	=	verzenden
opnieuw	=	weer

# Scenario 11

## Instellingen

### Type

Type

- zelfstandige naamwoorden
- werkwoorden
- gelijkkluidende woorden

De opties bepalen welk type van woorden wordt geselecteerd:

#### zelfstandige naamwoorden

In de zes zinnen moet steeds een **zelfstandig naamwoord** worden ingevuld. De leerling beschikt over drie paren zelfstandige naamwoorden met **dezelfde schrijfwijze**.

#### werkwoorden

In de zes zinnen moet steeds een **werkwoord** worden ingevuld. De leerling beschikt over drie paren werkwoorden met **dezelfde schrijfwijze**.

#### gelijkluidende woorden

In de zes zinnen moet steeds een **woord** worden ingevuld. De leerling beschikt over drie paren woorden met **dezelfde uitspraak** maar met een verschillende schrijfwijze.

Alle opties kunnen worden aangevinkt (het programma kiest dan willekeurig één van de aangevinkte types), minstens één optie moet geselecteerd blijven.

## Vul de zinnen aan met een homoniem.

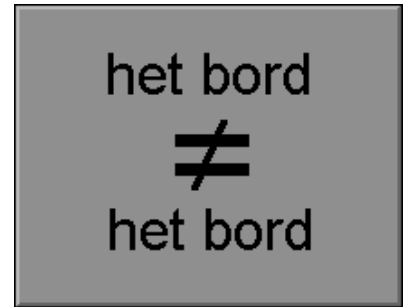
Zes zinnen worden getoond waarin één woord ontbreekt.

Onderaan worden zes woordkaartjes getoond.

Plaats in elke zin het correcte woordkaartje.

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

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



### Evaluatie

#### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de correct geplaatste woordkaartjes wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief geplaatst woordkaartje of een niet ingevulde locatie wordt even rood gekleurd.

De leerling moet het antwoord verbeteren.

*Een opdracht met zelfstandige naamwoorden (gelijkvormige homoniemen).*

De  is een flinke waakhond.

De verzamelaar bekijkt de  aandachtig.

De  wolven rende het bos uit.

Het ruikt hier naar .

De schapen lopen naar de .

De  in baan drie viel omver.

Een opdracht met werkwoorden (gelijkvormige homoniemen).

Het vrouwtje zit in de hoek te  .

De felle regen doet de rivieren  .

De kat ligt daar lekker te  .

Ik ga de radio  .

De opstandelingen willen de koning  .

Alle planten  .

afzetten   afzetten   spinnen   spinnen   wassen   wassen

Een opdracht met gelijkkluidende homoniemen.

De auto kwam van  .

Er was in de  omtrek geen huis te zien.

De  leeft ook in delen van Europa.



De dieren staan in de  .

We rijden vandaag  aan de grens.

Je gaat die  toch niet meer gebruiken!

tot   weide   lynx

tot   wijde   links



## Hulp

### Gelijkvormige homoniemen

Boven de doellocaties in elke zin verschijnt gedurende een korte tijd een omschrijving van het daar te plaatsen woord.

### Gelijkluidende homoniemen

Boven de woordkaartjes, onderaan het scherm, verschijnt gedurende een korte tijd een omschrijving van het woord.

( snelheid )  
De auto vertrok in volle [ ] .

( domoor )  
Daar moet je toch wel een [ ] voor zijn!

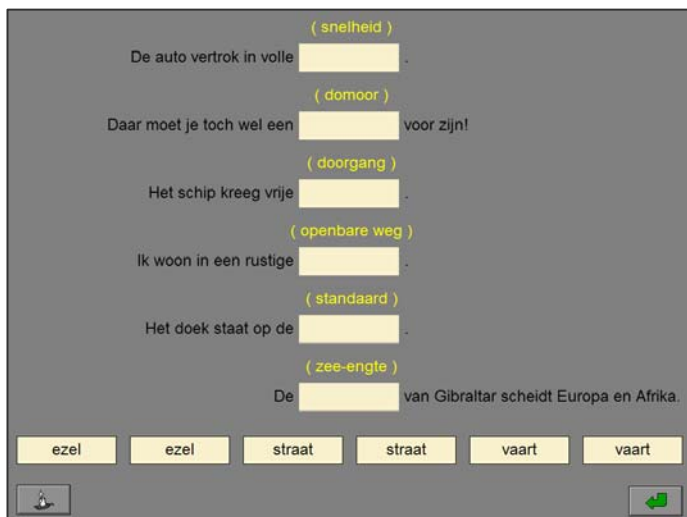
( doorgang )  
Het schip kreeg vrije [ ] .

( openbare weg )  
Ik woon in een rustige [ ] .

( standaard )  
Het doek staat op de [ ] .

( zee-engte )  
De [ ] van Gibraltar scheidt Europa en Afrika.

ezel ezel straat straat vaart vaart



( feesten )  
We gaan de gouden bruiloft van onze ouders [ ] .

( loslaten )  
De zeiler gaat het zeil [ ] .

( meedoen )  
Tot maandag kan je nog [ ] .

( meenemen )  
Ik zal je aan de school [ ] .

( binnengaan )  
De bus vertrekt, iedereen moet nu [ ] .

( opeten )  
De vogels zullen het zaad wel [ ] .

vieren vieren oppikken oppikken instappen instappen



De auto kwam van [ ] .

De wet [ ] voor iedereen!

De [ ] leeft ook in delen van Europa.

Stop het [ ] maar in je spaarpot!

Ik [ ] tegen de bal.

Het paard staat in de [ ] .

( vorm van 'gelden' ) ( vorm van 'boksen' ) ( niet rechts )  
geldt boks links

( betaalmiddel ) ( stalling ) ( katachtig dier )  
geld box lynx



*Het antwoord is foutief.*

We wandelen op de **pier** .

De **staal** is gebroken.

De visser hangt de **pier** aan de haak.

Het **staal** van de brug roest.

De **rib** van de kubus meet 6 cm.

Het **rib** komt met de post.

**rib**

*Het antwoord is correct.*

De **klinker** viel recht op zijn voet.

De **orde** op zijn kamer kan beter.

De slang behoort tot de **orde** van de reptielen.

De fanfare speelt een **mars** .

De **mars** vertrekt op de grote markt.

Je hebt een verkeerde **klinker** ingevuld.

*Het antwoord is foutief.*

Zus moet de naden **stikken** .

Men gaat de soldaten degelijk **uitrusten** .

Ik zal het bestand dadelijk **opslaan** .

Eindelijk kunnen we eens lekker **stikken** .

Hij vertrok en liet zijn vriend **stikken** .

De Amerikaanse speler mag **opslaan** .

**uitrusten**

*Het antwoord is correct.*

Dit beeld zal de hele wereld **schokken** .

De moto's zullen weer over het circuit **razen** .

De slechte weg doet onze auto flink **schokken** .

Ik hoor de baas tegen de bediende **razen** .

Ik ga de slaapkamer **verluchten** .

Mooie prenten zullen het boek **verluchten** .

*Het antwoord is foutief.*

Er zit een **boud** los.

De deurwaarder **veilt** de in beslag genomen goederen.

De politie moest **bout** optreden.

De kabouter zit bij het **haardje** .

Er zit een **haartje** in mijn oog.

De loodgieter **vijlt** de rand van de buis glad.

**boud**

*Het antwoord is correct.*

Die kerel is voor alles **veil** .

De goochelaar toont zijn nieuwe **truc** aan het publiek.

Het **veld** staat vol aardappelen.

De schrijnwerker heeft de **vijl** steeds binnen handbereik.

De chauffeur is fier op zijn nieuwe **truck** .

De houthakker **velt** de oude bomen.

# Scenario 12

Plaats het meest passende werkwoord zodat een logische uitdrukking wordt gevormd.



Er worden zes beginkaartjes getoond.  
Onderaan worden zes werkwoordkaartjes getoond.  
Plaats naast elk beginkaartje het passende werkwoord zodat een logische uitdrukking wordt gevormd.  
Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.  
De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

## Evaluatie

### ⇒ correct antwoord

De achtergrond van de correcte uitdrukking wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.


### ⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutief geplaatst werkwoordkaartje of een niet ingevulde locatie wordt even rood gekleurd.  
De leerling moet het antwoord verbeteren.

het licht	
op je tenen	
de haren	
water	
per maand	
geld	

huren	gieten	uitdoen
strelen	beleggen	lopen



Het antwoord is foutief.

zout	proeven
op het gras	<b>grijpen</b>
de winkel	openen
naar Rome	liften
in de krant	<b>trappen</b>
een mes	

bladeren

Het antwoord is correct.

onrust zaaien

voorsprong nemen

een muur beklimmen

voor kwaliteit kiezen

middendoor zagen

westwaarts varen

Pirata .....	2
Algemene afspraken.....	3
Toegekende toetsen en toetsencombinaties .....	3
Muisgebruik .....	3
Klikmuis.....	3
Commandoknoppen .....	4
De instellingen tijdelijk wijzigen .....	4
De instellingen definitief wijzigen.....	4
Annuleren.....	4
Naar het hoofdmenu .....	4
Het programma verlaten .....	4
Instellingen .....	5
Oproepen van de algemene instellingen.....	5
Taal (programmataal) .....	5
Scherm .....	5
Schermbeveiliging .....	5
Muis.....	6
Oproepen van de geluidsinstellingen .....	7
Oproepen van de optiedialoog .....	8
De tabbladen .....	8
De knoppen in de optiedialoog .....	8
Opslaan .....	8
Opslaan als.....	9
Openen.....	10
Extra optie: initialiseren .....	10
Annuleren .....	10
OK .....	10
Het tabblad algemeen .....	11
Algemeen.....	11
Niveau van de oefeningen.....	11
Aantal oefeningen .....	11
Font .....	12
Scenario-instellingen .....	12

Het hoofdmenu .....	13
De scenario's .....	13
Algemeen.....	13
De startknop .....	13
De controleknoppen.....	14
De optiedialoog.....	14
De rapportagemodule .....	14
De identificatiemodule .....	15
De geluidsknop.....	15
De opslaan-knop .....	15
De niveaукnoppen (alleen voor scenario 6 en 10) .....	15
De hulpmodule .....	16
Antwoord en evaluatie.....	16
Overzicht in het hoofdmenu .....	16
Scenario 1 .....	17
Instellingen.....	17
Aantal prenten .....	17
Het niveau van de woorden .....	17
Plaats het woordkaartje bij de prent.....	18
Evaluatie.....	18
Hulp .....	18
Scenario 2 .....	21
Maak met twee woorden een samengesteld woord.....	21
Evaluatie.....	21
Scenario 3 .....	23
Instellingen.....	23
Aantal woordkaartjes .....	23
Catalogeer elk woord in de correcte rubriek.....	24
Evaluatie.....	24
Hulp .....	24
Scenario 4 .....	27
Plaats het correcte voorzetsel in elke zin.....	27
Evaluatie.....	27

Scenario 5 .....	29
Instellingen.....	29
Aantal prenten .....	29
Het niveau van de woorden .....	29
Plaats in elk woord de correcte klinkergroep.....	30
Evaluatie.....	30
Scenario 6 .....	33
Instellingen.....	33
Type .....	33
Niveau .....	33
Vul van elk woord de vrouwelijke of de mannelijke variant in.....	34
Evaluatie.....	34
Hulp .....	35
Scenario 7 .....	37
Duid het woord aan dat niet past bij het gegeven woord.....	37
Evaluatie.....	37
Scenario 8 .....	39
Plaats bij elk woord een woord dat erbij hoort.....	39
Evaluatie.....	39
Scenario 9 .....	41
Plaats bij elk woord een tegenstelling .....	41
Evaluatie.....	41
Scenario 10 .....	43
Instellingen.....	43
Niveau .....	43
Plaats bij elk woord een synoniem.....	44
Evaluatie.....	44

Scenario 11 .....	46
Instellingen.....	46
Type .....	46
Vul de zinnen aan met een homoniem.....	47
Evaluatie.....	47
Hulp .....	49
Scenario 12 .....	51
Plaats het meest passende werkwoord zodat een logische uitdrukking wordt gevormd.....	51
Evaluatie.....	51