



dainamic software

# STUDIO 4



# STUDIO 4

de directe voorbereiding op lezen en rekenen.

Studio 4 biedt een verzameling speelse activiteiten waarin meerdere functies worden getraind:

- herkennen en associëren van kleuren, vormen en patronen;
- vergelijken van hoeveelheden en afmetingen;
- ruimtelijke oriëntatie;
- oog-hand coördinatie;
- tellen of herkennen van hoeveelheden tot 10.

In het hoofdmenu kunnen naar believen één of meerdere activiteiten worden geselecteerd:

- in een doolhof de muis naar de kaas leiden;
- bollen sorteren volgens kleur;
- geometrische figuren herkennen;
- bakjes vullen met bollen van dezelfde kleur;
- kaarsen rangschikken volgens grootte;
- kabouters sorteren volgens de kleur van één of meerdere kledingstukken;
- een geometrische puzzel oplossen;
- mozaïekpatronen nabouwen;
- een sequentiële rij bouwen volgens een gegeven patroon;
- een draadmodel nabouwen.

De volgende opties kunnen worden geselecteerd:

- het geluid aan/uit zetten;
- de moeilijkheidsgraad voor elk scenario apart instellen.

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] + [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] + [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].*

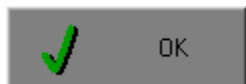
## Klikmuis



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.

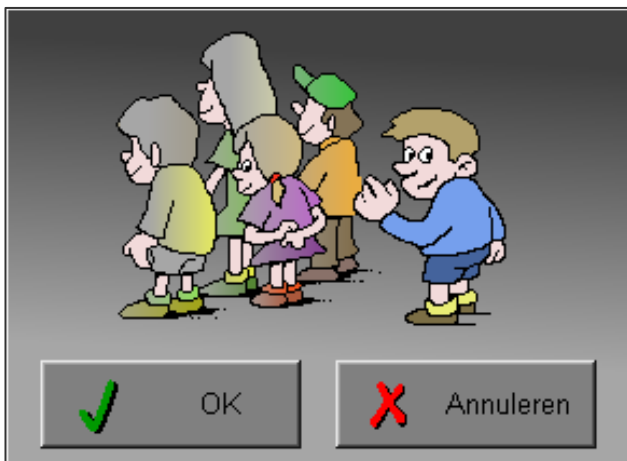
## Naar het hoofdmenu

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 geluidskaart 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 insteldialoogvenster te verlaten.

Druk op de **Opslaan**-toets o

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

### Opmerking

Als er geen geluidskaart aanwezig is, is deze

## Actie



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



Druk op deze toets om het geluidsniveau te testen. Via de schuiver 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.

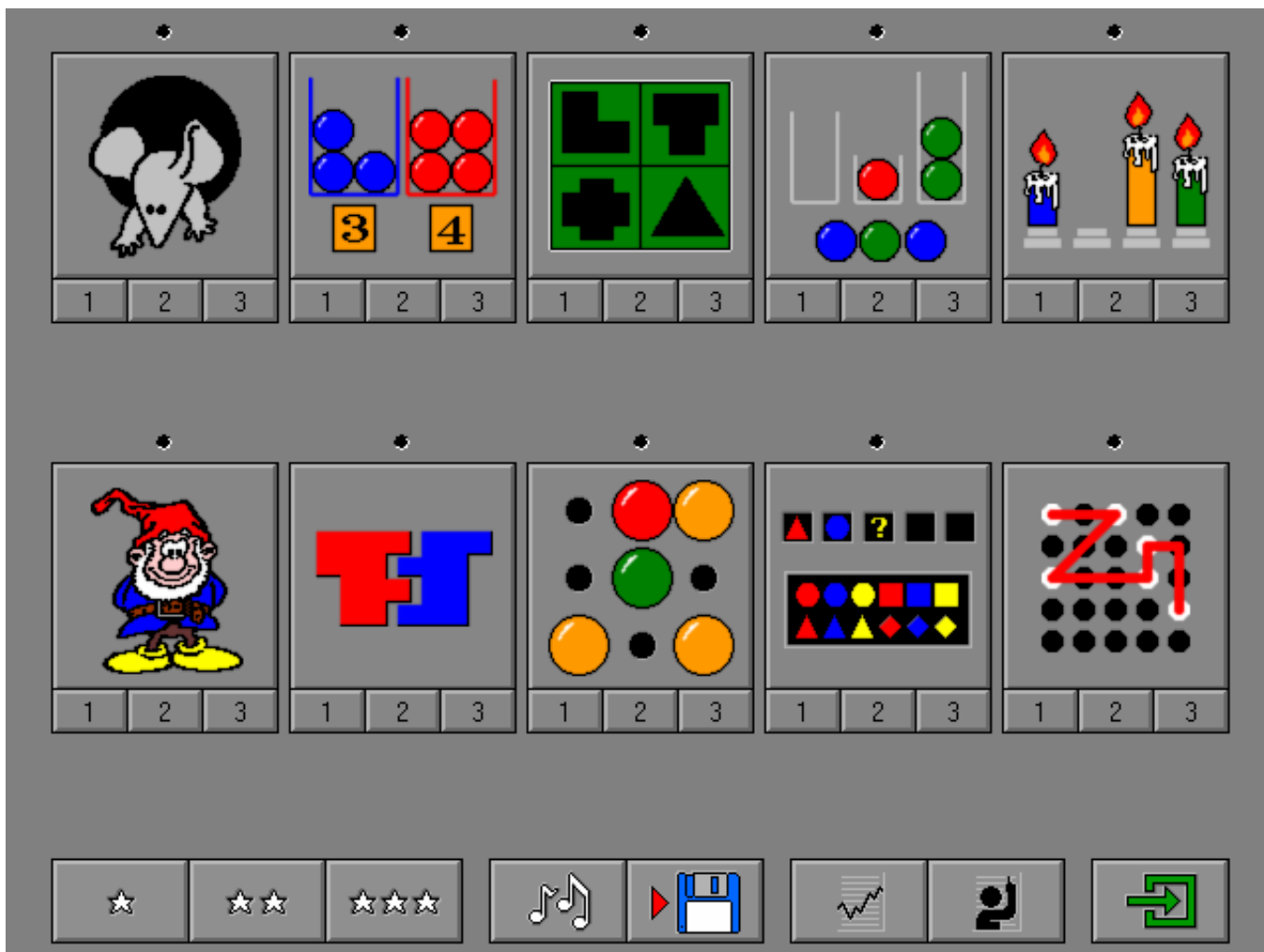
## Algemeen

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 controletoesen



### ***De geluidsinstellingen***

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

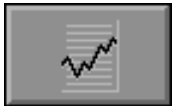
### ***Opmerking***

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 insteldialogvenster worden bewaard onder de huidige bestandsnaam.



### ***Rapportagemodule***

Druk op deze toets of [ALT] + [F1] om de rapportagemodule op te roepen.



### ***Identificatiemodule***

Druk op deze toets of [ALT] + [F3] om de identificatiemodule op te roepen.

## De niveautoetsen

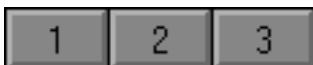
Elk scenario heeft 3 niveaus (1 tot 3 sterren).



Met een niveautoets (1, 2 of 3 sterren) wordt de moeilijkheidsgraad van alle scenario's bepaald.

### ***OPGELET***

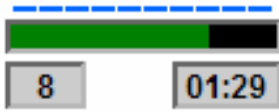
*Per scenario kan toch een afwijkende moeilijkheidsgraad worden bepaald door de toetsen 1, 2 of 3 onder het logo in te drukken. Deze toetsen hebben dan voorrang op de algemene moeilijkheidsgraad.*



## 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).

### De hulpmodule

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



Wordt er tijdens het spel op deze knop gedrukt of op **[F1]** dan verschijnt er tijdelijk hulp. Het vragen van hulp wordt in het prestatieoverzicht gemeld.

# Scenario 1



## De weg in de doolhof vinden

Het programma tekent een doolhof. De muis staat bovenaan en moet naar de kaas worden geleid.

Bestuur de muis met de cursortoetsen op het toetsenbord of via de knoppen met de muisiconen. Bij elk stapje laat de muis een spoor na.

### Hulp

De juiste weg naar de kaas wordt even zichtbaar gemaakt. Als er 3 keer hulp wordt gevraagd, blijft de weg constant zichtbaar.

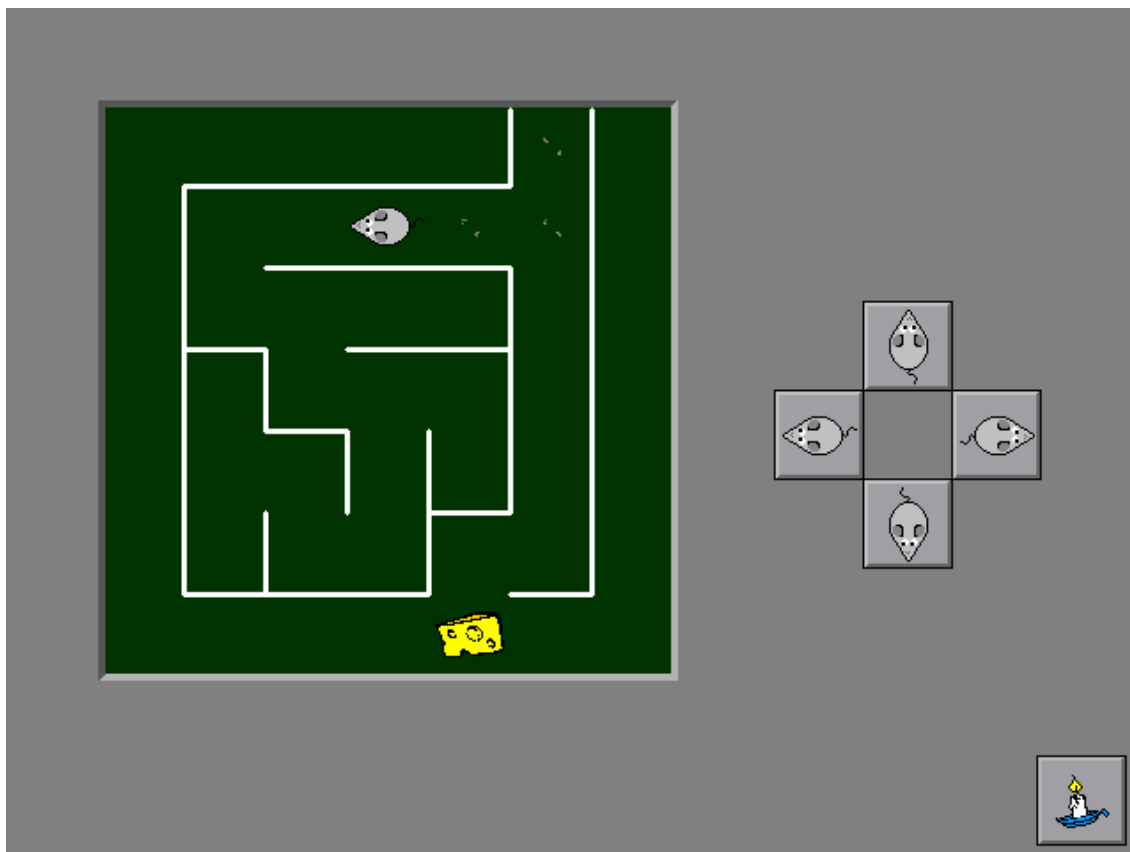
### Niveau

- ▣➤ **niveau 1**  
De doolhof bestaat uit een veld van 7 x 7 hokjes.
- ▣➤ **niveau 2**  
De doolhof bestaat uit een veld van 10 x 10 hokjes.
- ▣➤ **niveau 3**  
De doolhof bestaat uit een veld van 14 x 14 hokjes.

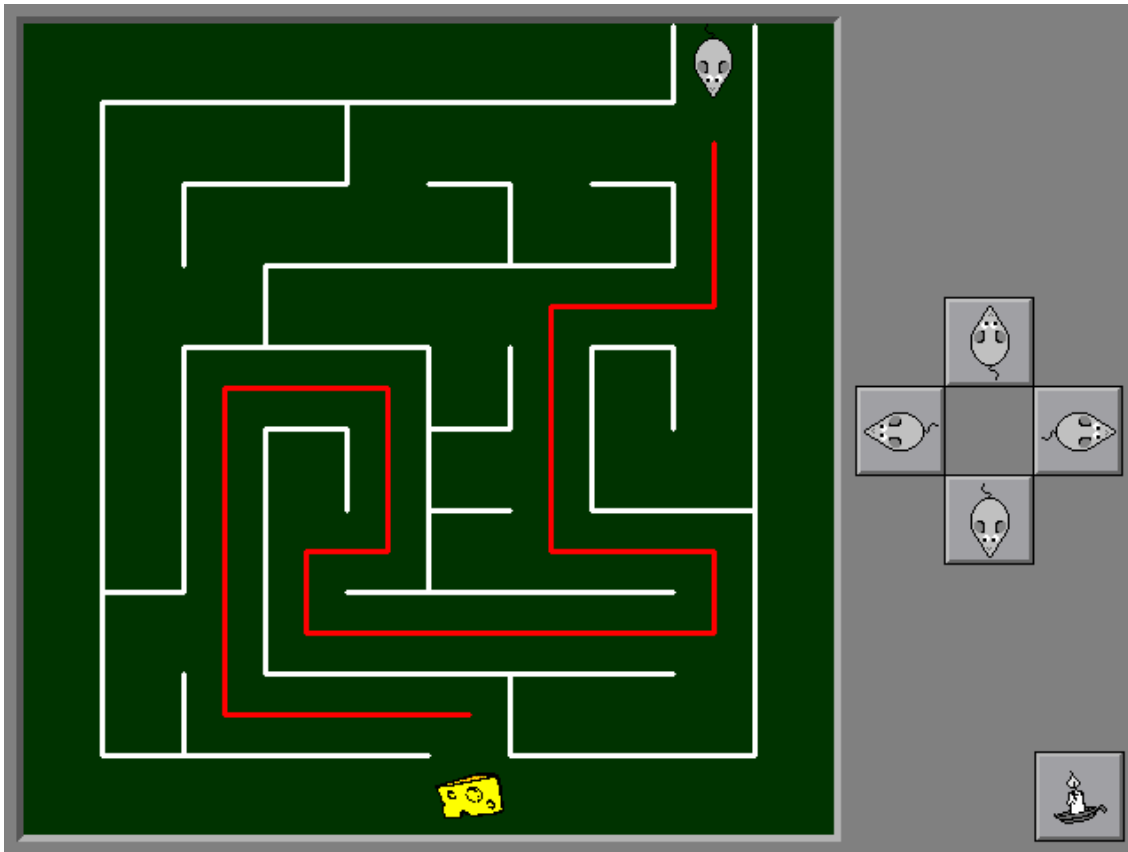
### Klaar

Als de oefening correct is opgelost, komt een grote muis piepen en veert de nar vrolijk uit zijn doosje. De klikmuis verschijnt.

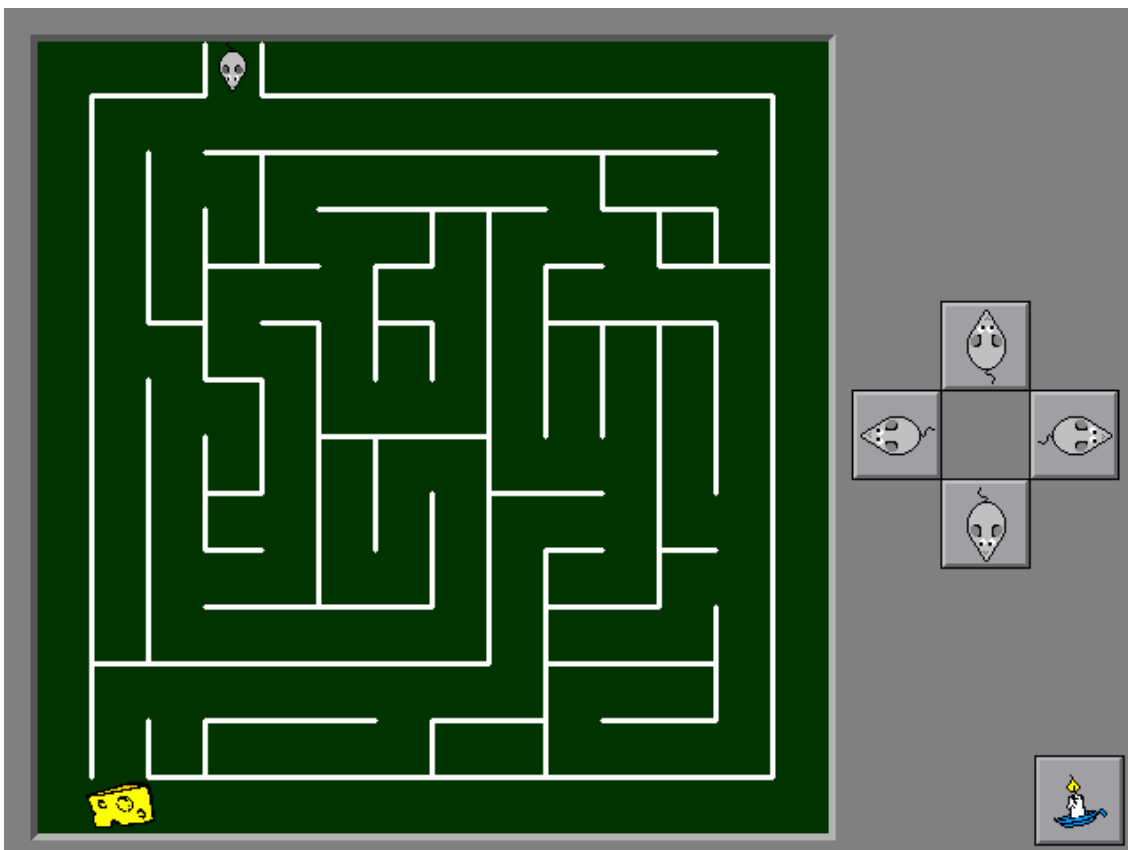
### niveau 1



## niveau 2 (met hulp)



## niveau 3

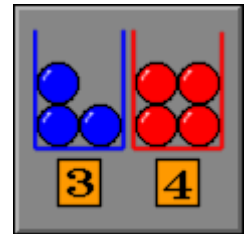


# Scenario 2

## De ballen sorteren per kleur

Een hoeveelheid van 5, 10 of 15 ballen moet per kleur worden gesorteerd in de 3 bekertjes.

Als een bal is opgepakt, wordt deze locatie gemarkeerd met een kruisje om eventueel de bal terug te kunnen plaatsen.



### Niveau

#### ➡ niveau 1

Er zijn 5 ballen. Het aantal ballen per beker wordt door de computer geteld en getoond.

#### ➡ niveau 2

Er zijn 10 ballen. Het aantal ballen per beker moet door de speler worden aangeduid nadat alle ballen zijn geplaatst. Een lege beker (nul) komt niet voor.

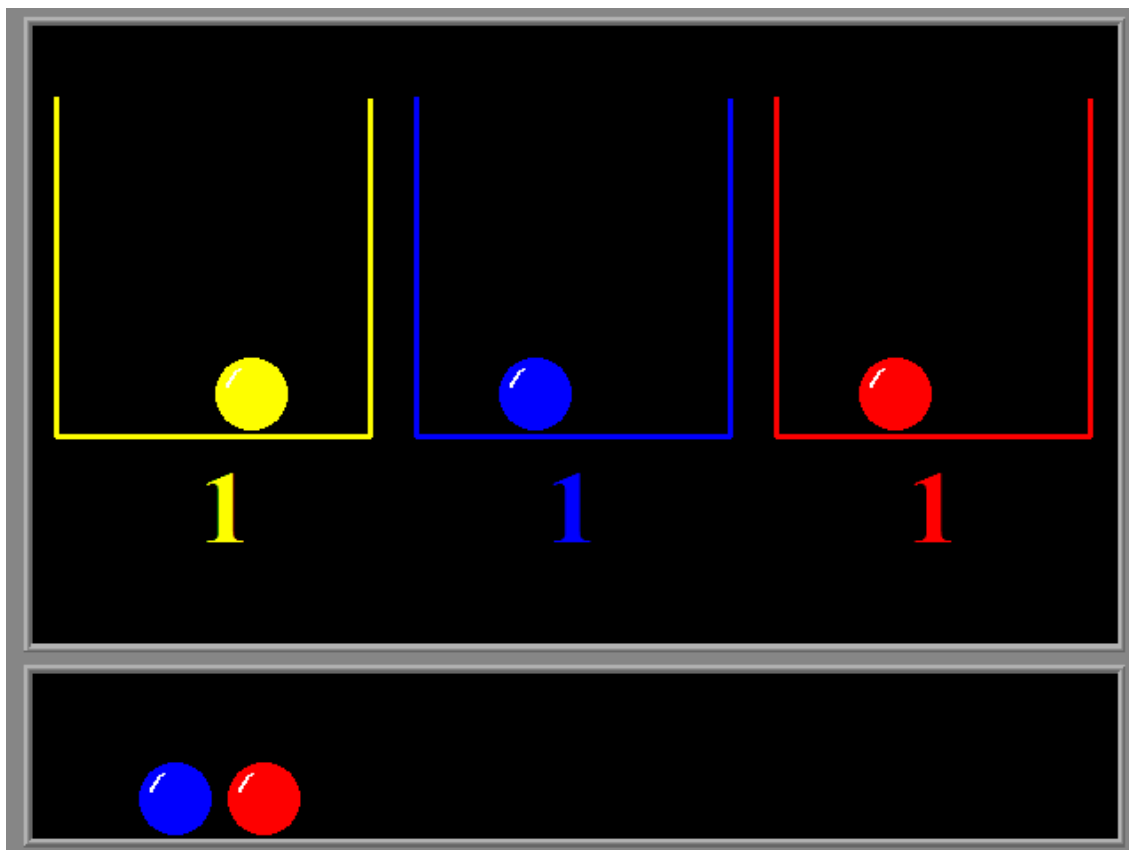
#### ➡ niveau 3

Er zijn 15 ballen. Het aantal ballen per beker moet door de speler worden aangeduid nadat alle ballen zijn geplaatst. Een lege beker (nul) kan voorkomen.

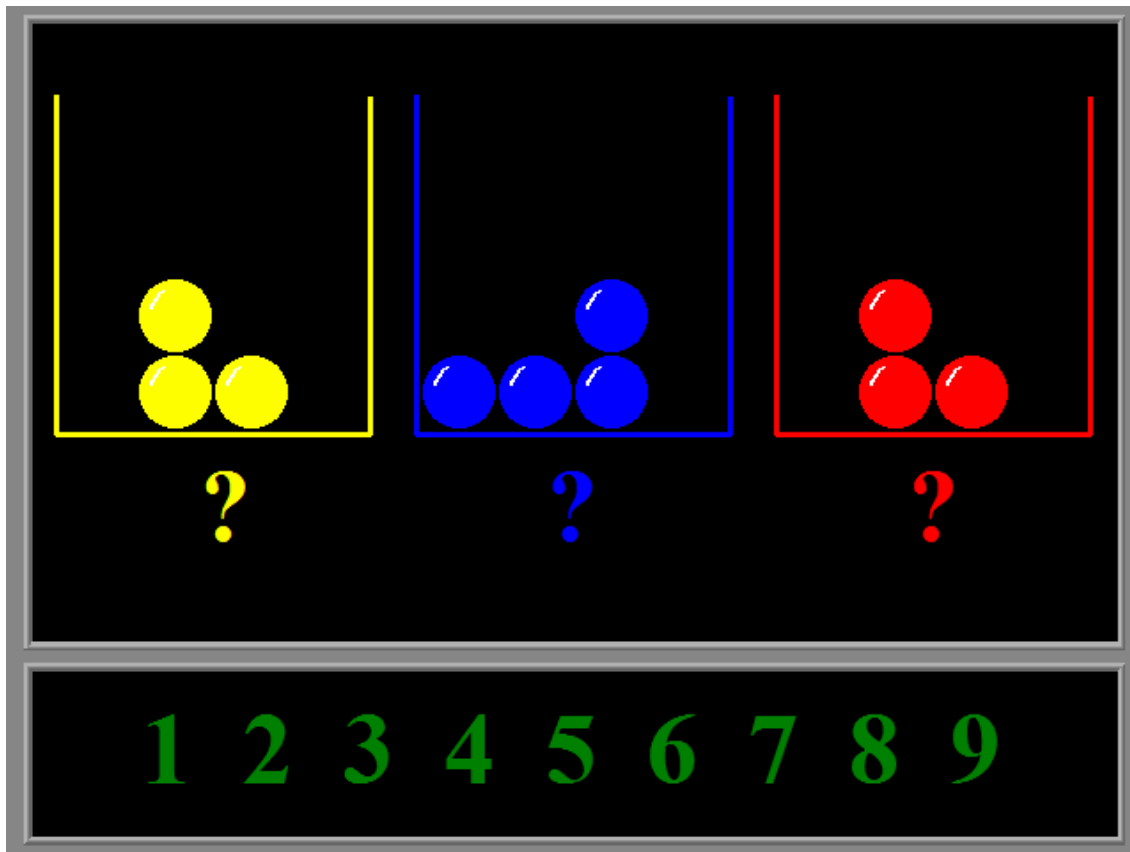
### Klaar

Als de oefening correct is opgelost, veert de nar vrolijk uit zijn doosje. De klikmuis verschijnt.

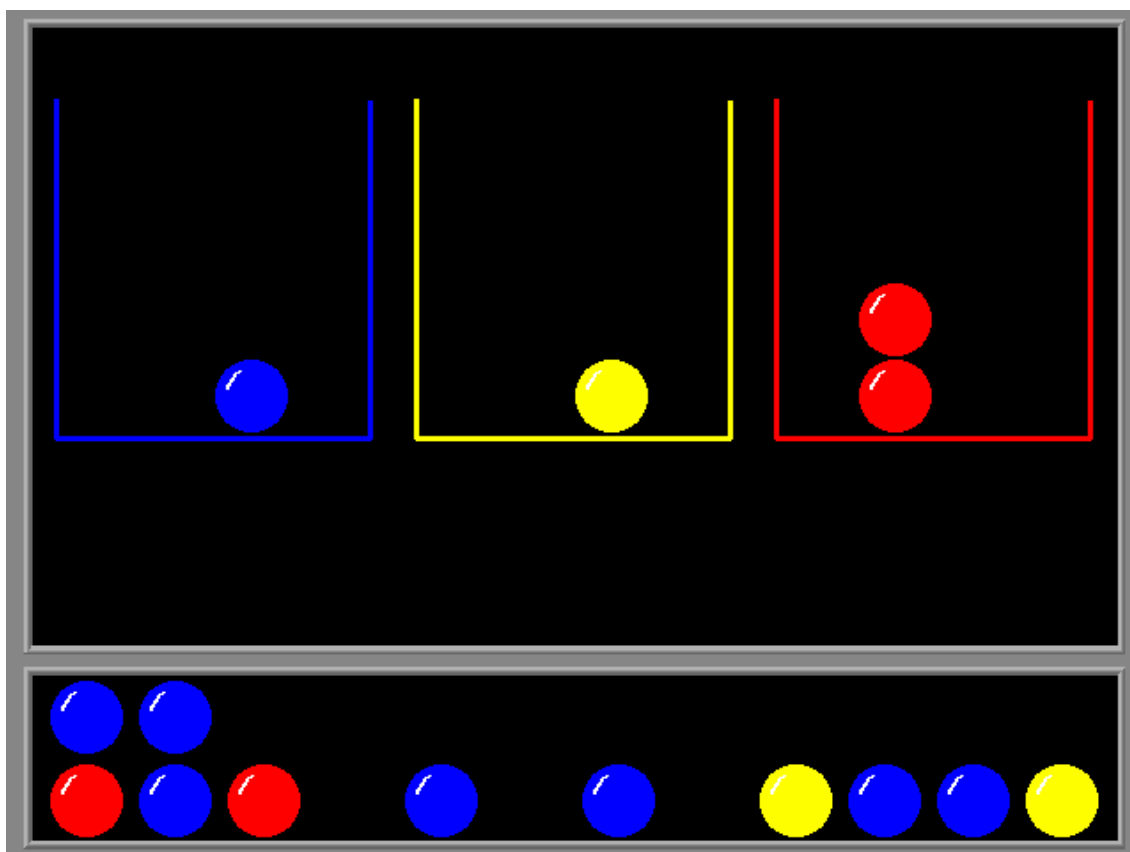
### niveau 1



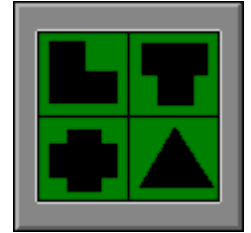
niveau 2 (alle ballen zijn geplaatst)



niveau 3



# Scenario 3



## De geometrische inlegpuzzels oplossen

Een set puzzelstukken moet in de corresponderende vormen worden gelegd.

Als een stuk is opgepakt, wordt deze locatie gemarkeerd met een kruisje om eventueel het stuk terug te plaatsen.

### Niveau

#### ➡ niveau 1

Er zijn 4 stukken: een schijf, een vierkant, een driehoek en een ruit.

#### ➡ niveau 2

Er zijn 12 geometrische stukken.

#### ➡ niveau 3

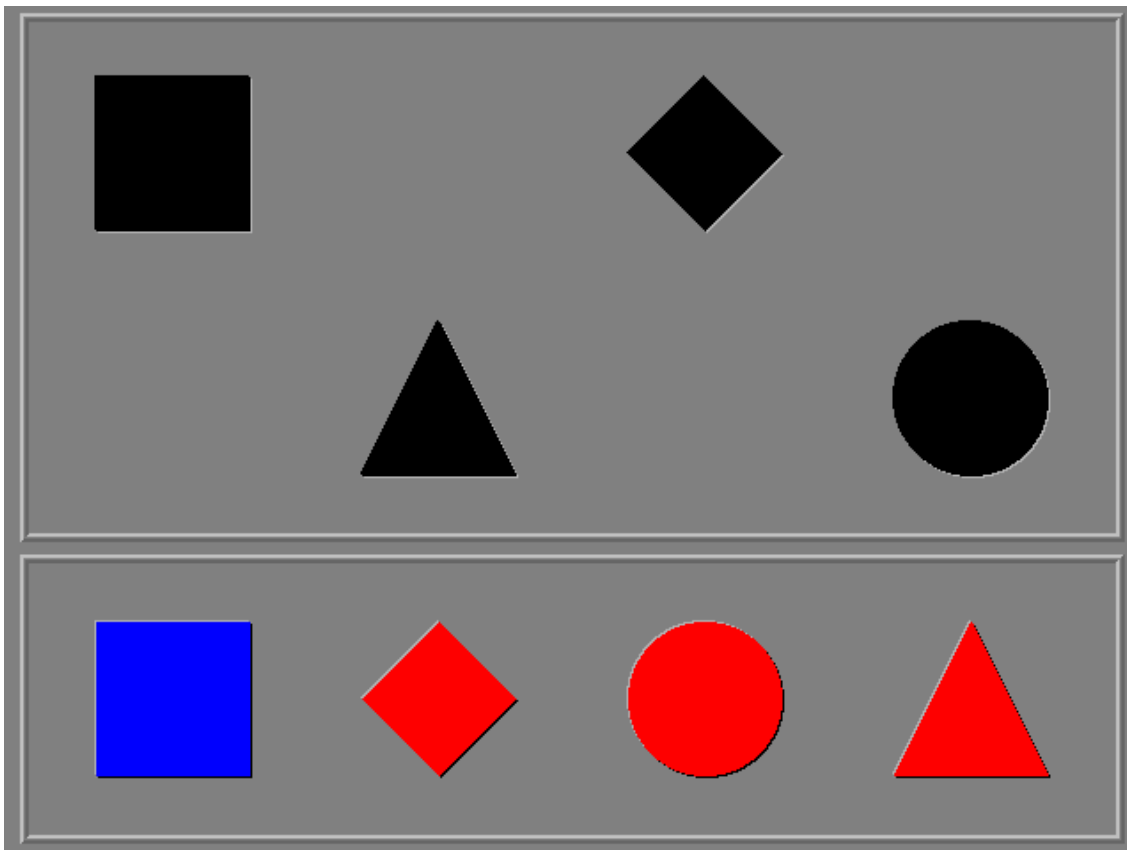
Er zijn 12 geometrische puzzelstukken die afwisselend worden aangeboden:

- een set met blokpatronen;
- een set met schijfsegmenten.

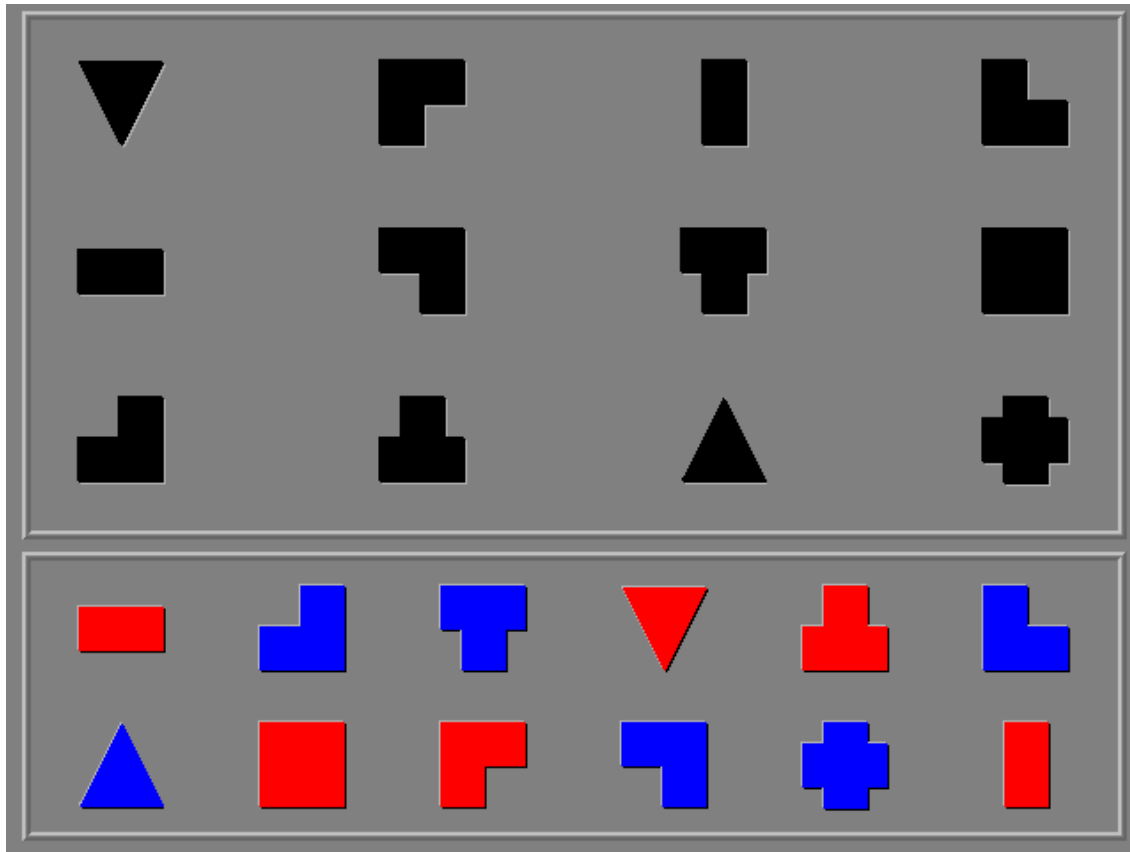
### Klaar

Als de oefening correct is opgelost, veert de nar vrolijk uit zijn doosje.  
De klikmuis verschijnt.

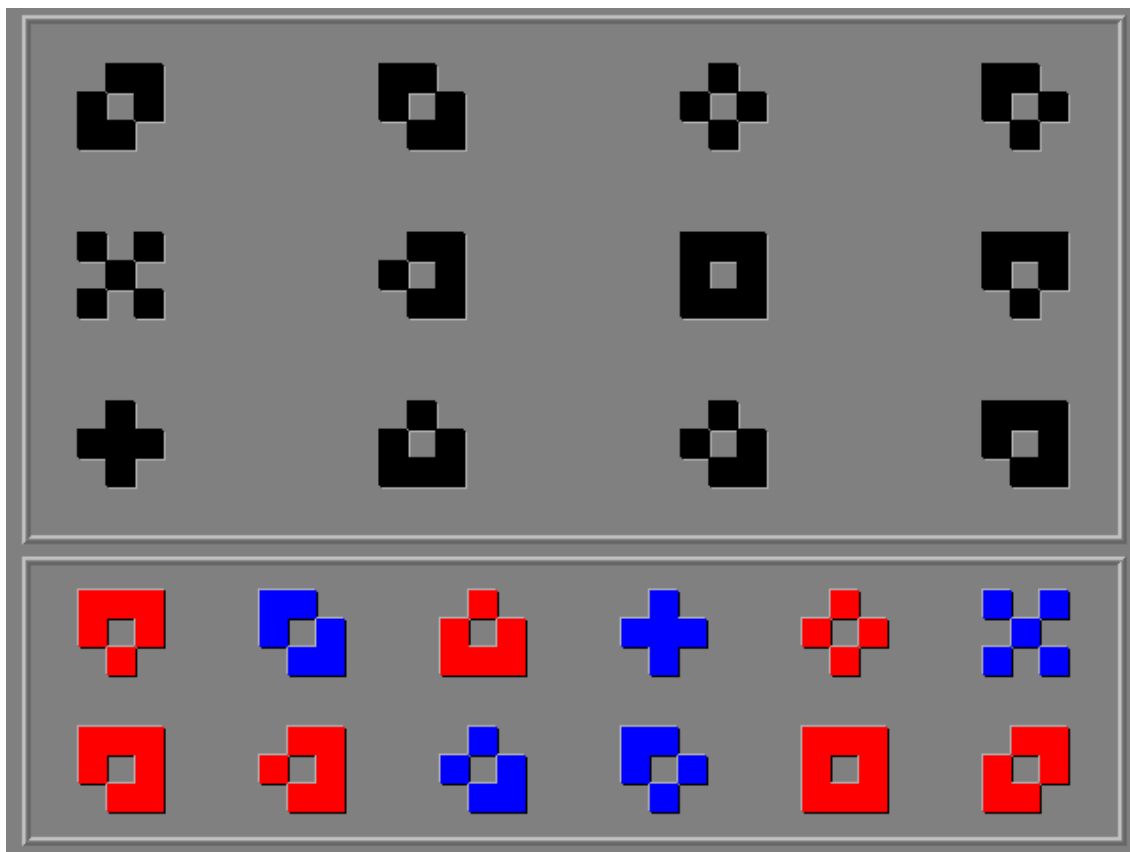
### niveau 1



niveau 2



niveau 3





# Scenario 4

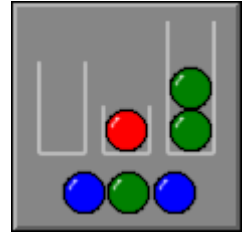
## De ballen sorteren per kleur en hoeveelheid

Er moeten 3, 4 of 5 bekertjes worden gevuld met gekleurde ballen.

Elke beker moet ballen van dezelfde kleur bevatten. Door tellen en schatten moet de speler ontdekken welke ballen in welke beker kunnen worden geplaatst.

De inhoud van elke beker wordt telkens getoond.

Als een bal is opgepakt, wordt deze locatie gemarkeerd met een kruisje om eventueel de bal terug te kunnen plaatsen.



### Niveau

#### ➡ niveau 1

Er zijn 3 bekertjes en 6 ballen.

De bekertjes staan gerangschikt van klein naar groot.

#### ➡ niveau 2

Er zijn 4 bekertjes en 10 ballen.

#### ➡ niveau 3

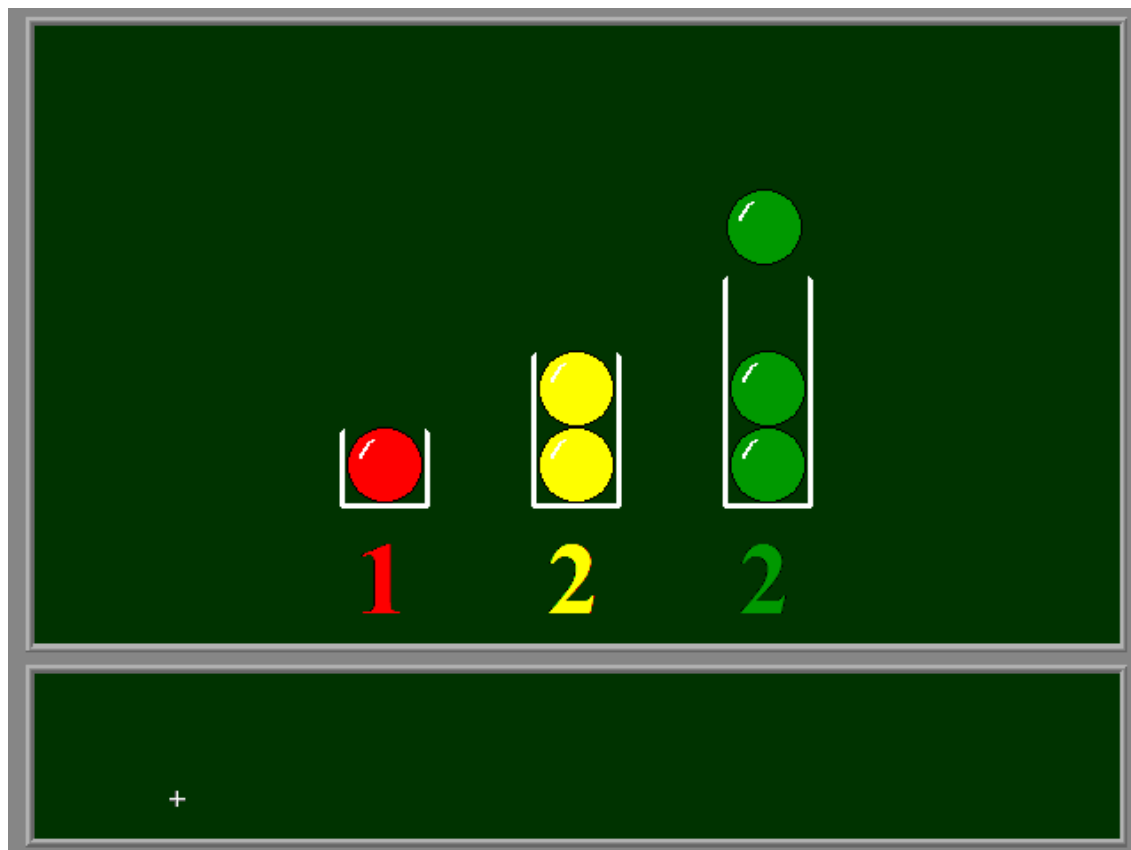
Er zijn 5 bekertjes en 15 ballen.

### Klaar

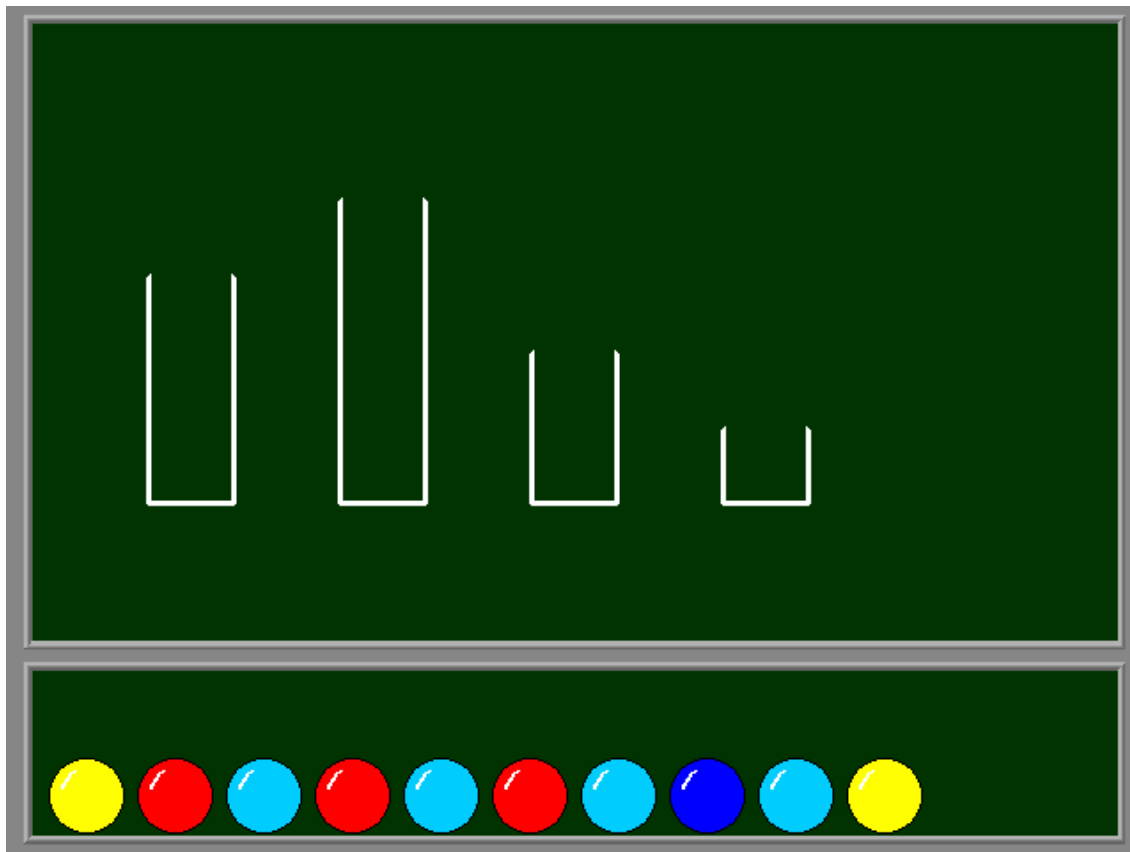
Als de oefening correct is opgelost, veert de nar vrolijk uit zijn doosje.

De muis verschijnt.

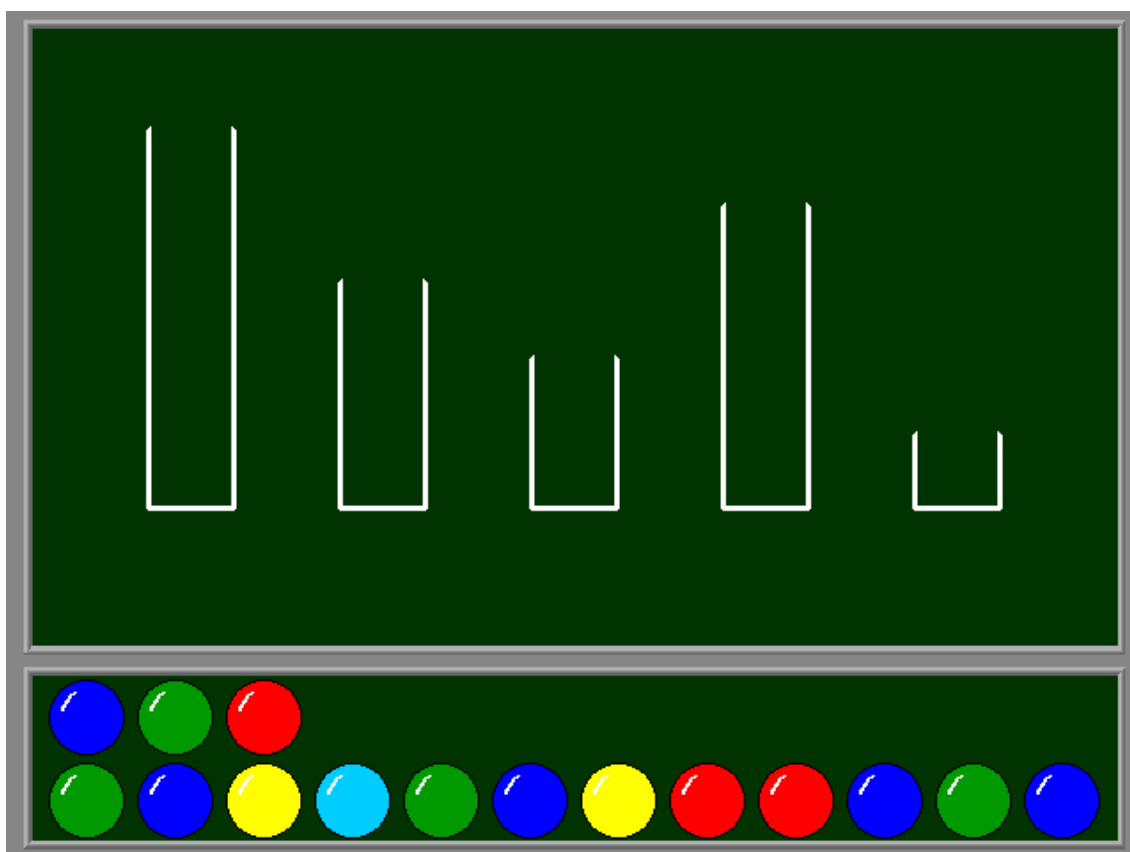
### niveau 1



niveau 2



niveau 3



# Scenario 5

## De kaarsen rangschikken volgens grootte

Er moeten 3, 4 of 5 kaarsen worden gerangschikt volgens grootte.  
Ze mogen worden geplaatst van klein naar groot of omgekeerd.

Een kaars kan enkel worden verplaatst naar een vrije ruimte.  
Een nulwaarde (geen kaars) mag de rij niet onderbreken (het plaatje van niveau 3 toont een foutieve constructie).

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingstoets.  
De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



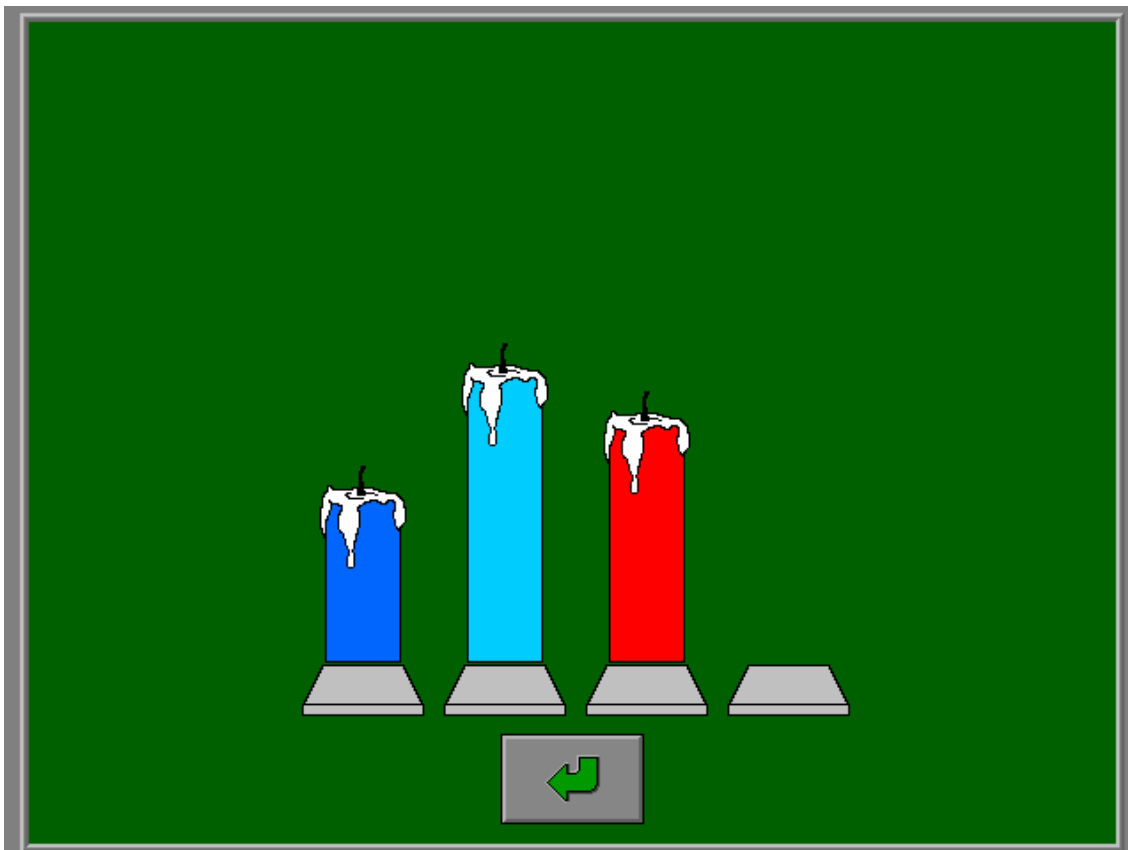
### Niveau

- ⇒ **niveau 1:** Er zijn 3 kaarsen.
- ⇒ **niveau 2:** Er zijn 4 kaarsen.
- ⇒ **niveau 3:** Er zijn 5 kaarsen.

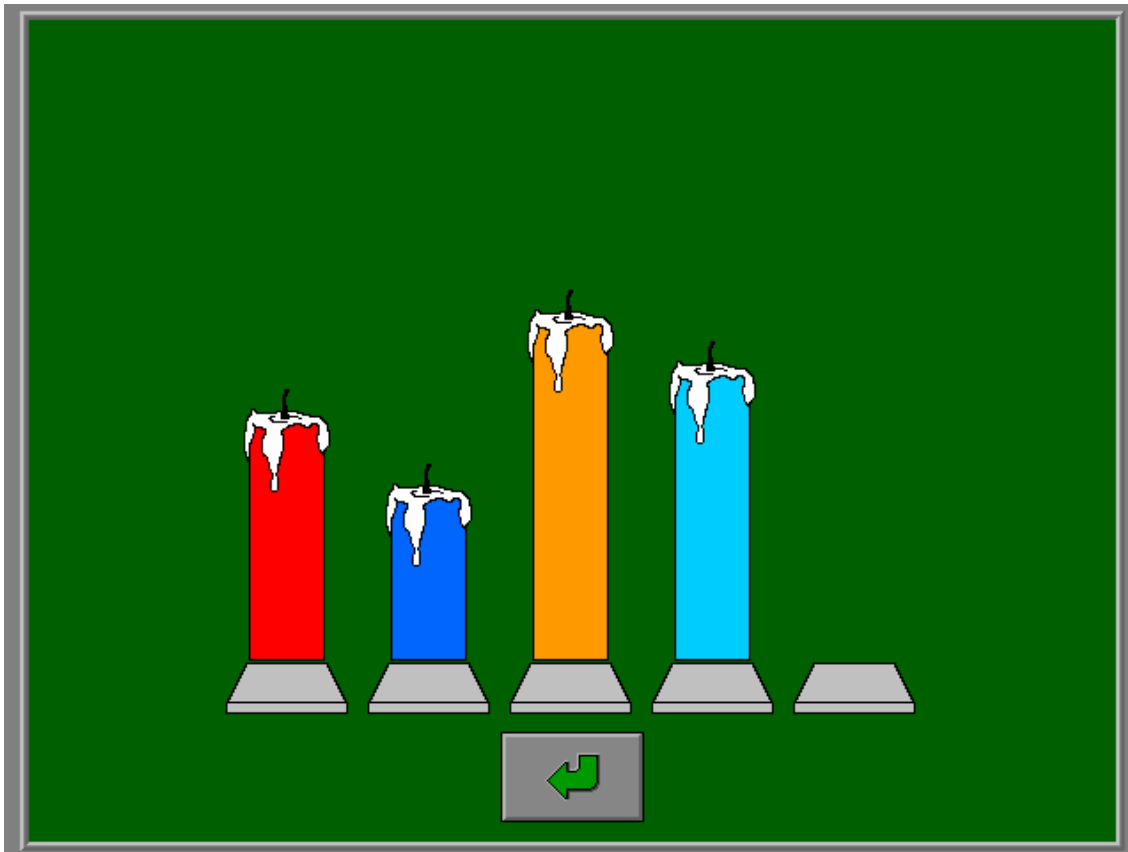
### Evaluatie

- ⇒ **correct antwoord**  
De kaarsen branden en de nar veert vrolijk uit zijn doosje.  
De klikmuis verschijnt.
- ⇒ **foutief antwoord**  
De voeten van de kandelaars lichten even op.  
Het antwoord moet worden verbeterd.

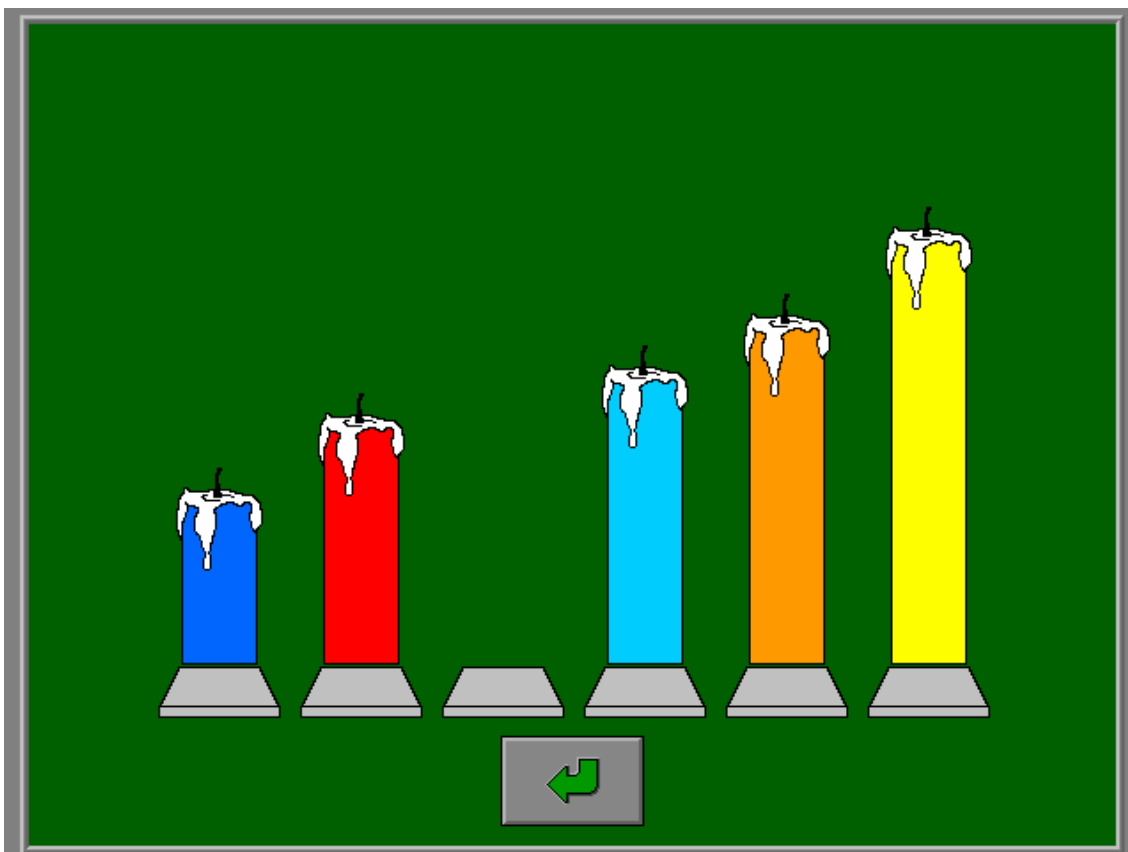
### niveau 1



niveau 2



niveau 3



# Scenario 6

## De kabouters sorteren

De kabouters moeten worden gesorteerd volgens de kleur van hun kledingstukken.

De sorteercriteria worden bovenaan getoond.

Als een kabouter is opgepakt, wordt de locatie gemarkeerd met een kruisje om eventueel de kabouter terug te plaatsen.



### Niveau

#### ▣▣▣▣ niveau 1

4 kabouters moeten worden gesorteerd volgens 1 kledingstuk.

#### ▣▣▣▣ niveau 2

6 kabouters moeten worden gesorteerd volgens 1 kledingstuk.

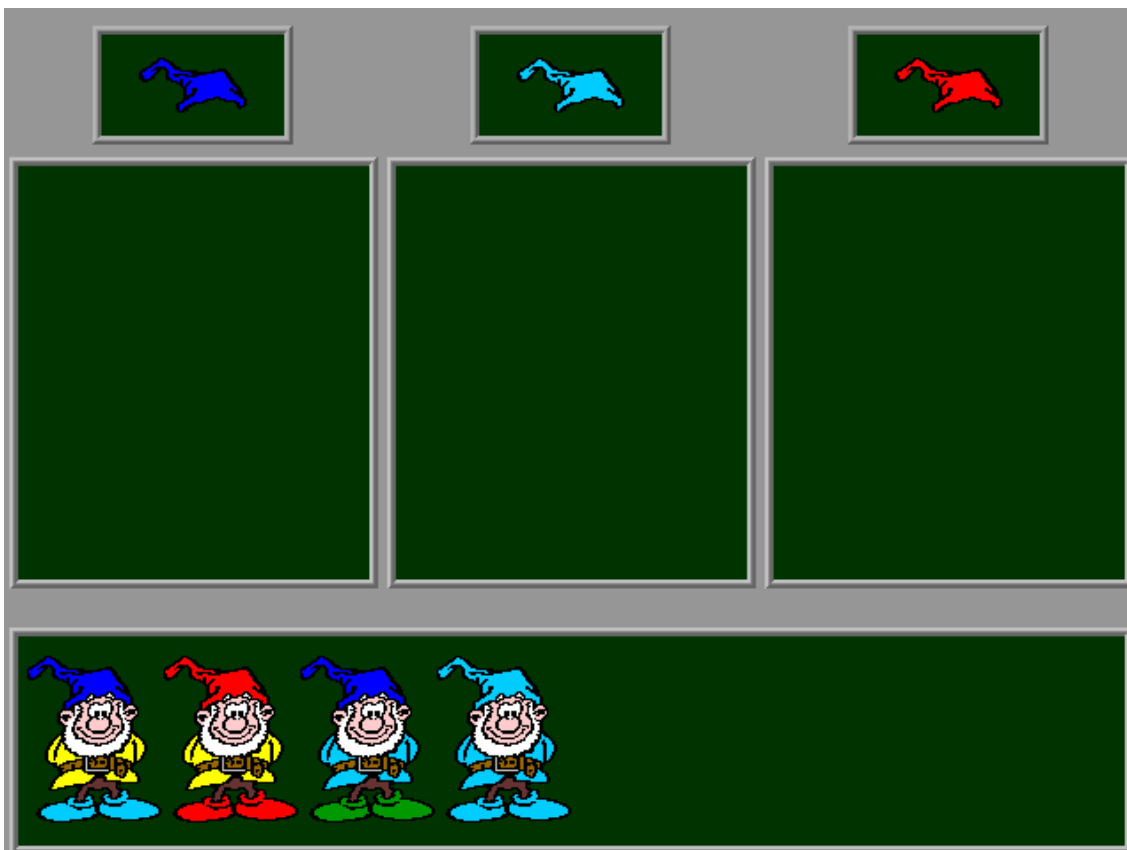
#### ▣▣▣▣ niveau 3

8 kabouters moeten worden gesorteerd volgens 2 kledingstukken.

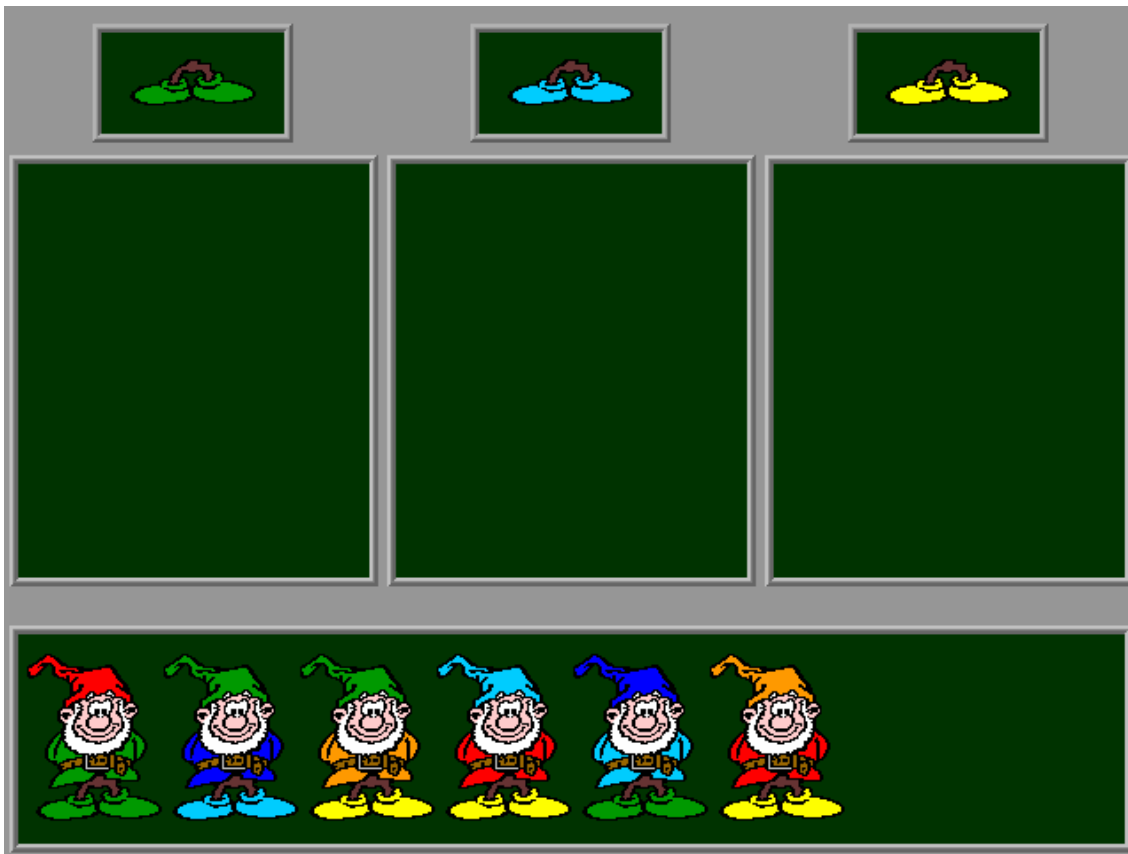
### Klaar

Als de oefening correct is opgelost, veert de nar vrolijk uit zijn doosje. De klikmuis verschijnt.

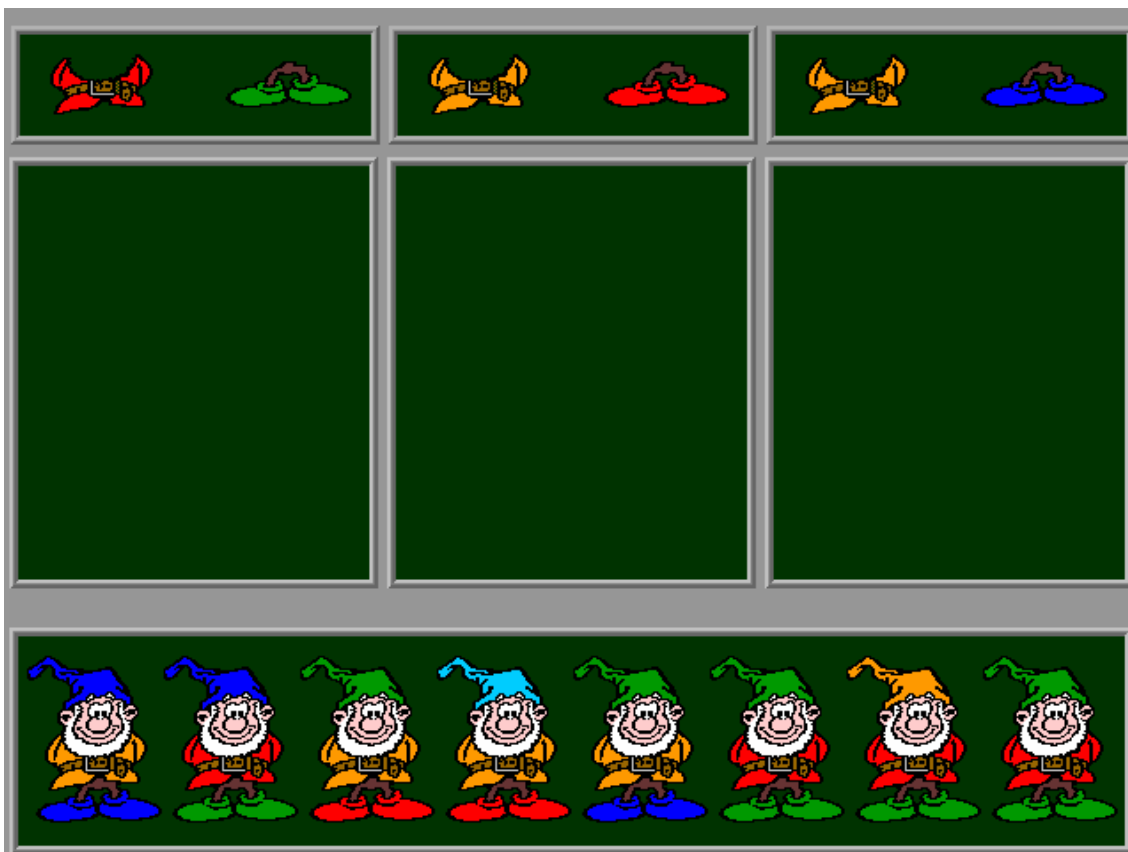
### niveau 1



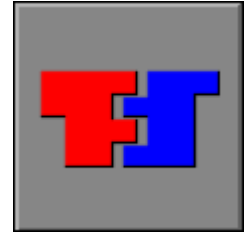
niveau 2



niveau 3



# Scenario 7



## De puzzelrij vervolledigen

De puzzel bestaat uit een verzameling stukken die horizontaal op elkaar aansluiten. Voor elk stuk is er slechts 1 ander stuk dat correct aansluit.

De puzzelrij biedt iedere keer een andere opdracht:

- de kleuren van de stukken wisselen steeds;
- er wordt telkens een willekeurig stuk gekozen om de rij te starten;
- het startstuk wordt op een willekeurige plaats gezet.

Als een stuk is opgepakt, wordt de locatie gemarkeerd met een kruisje om eventueel het stuk terug te plaatsen.

### Niveau

#### ▣ niveau 1

Er zijn 6 puzzelstukken.

#### ▣ niveau 2

Er zijn 10 puzzelstukken.

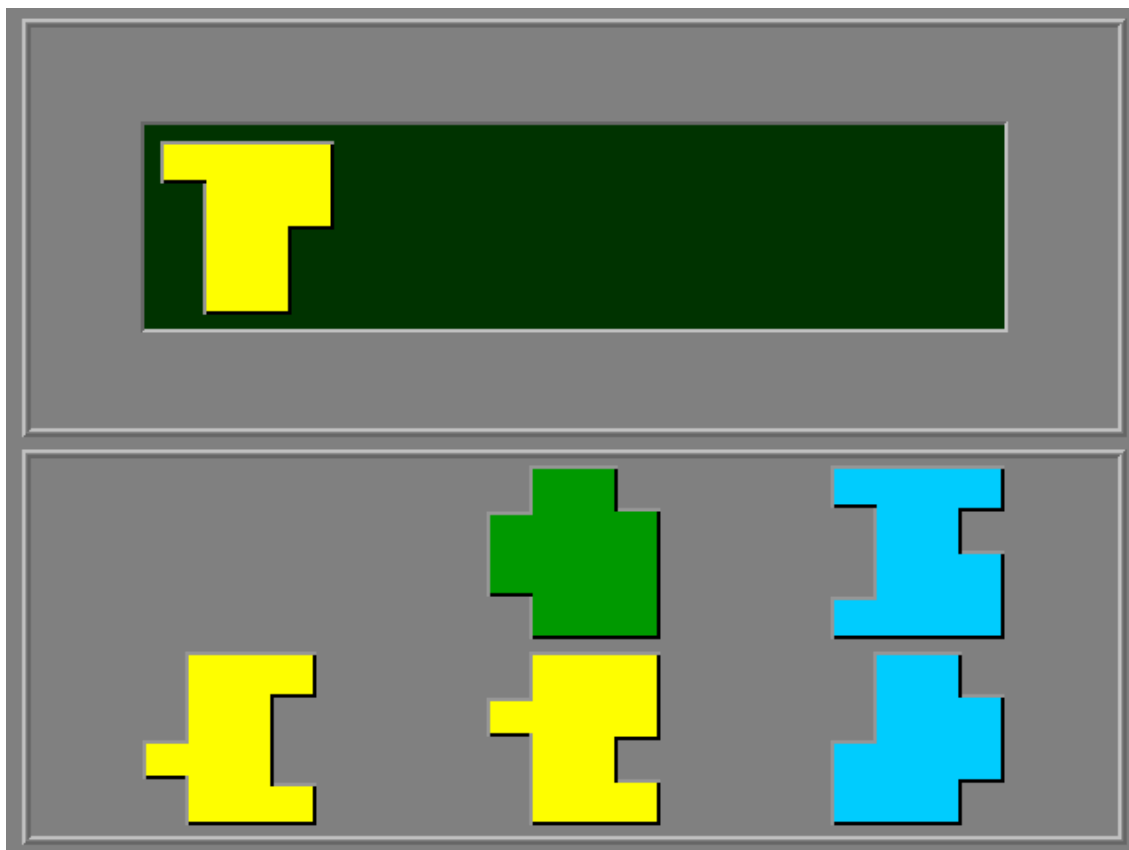
#### ▣ niveau 3

Er zijn 14 puzzelstukken.

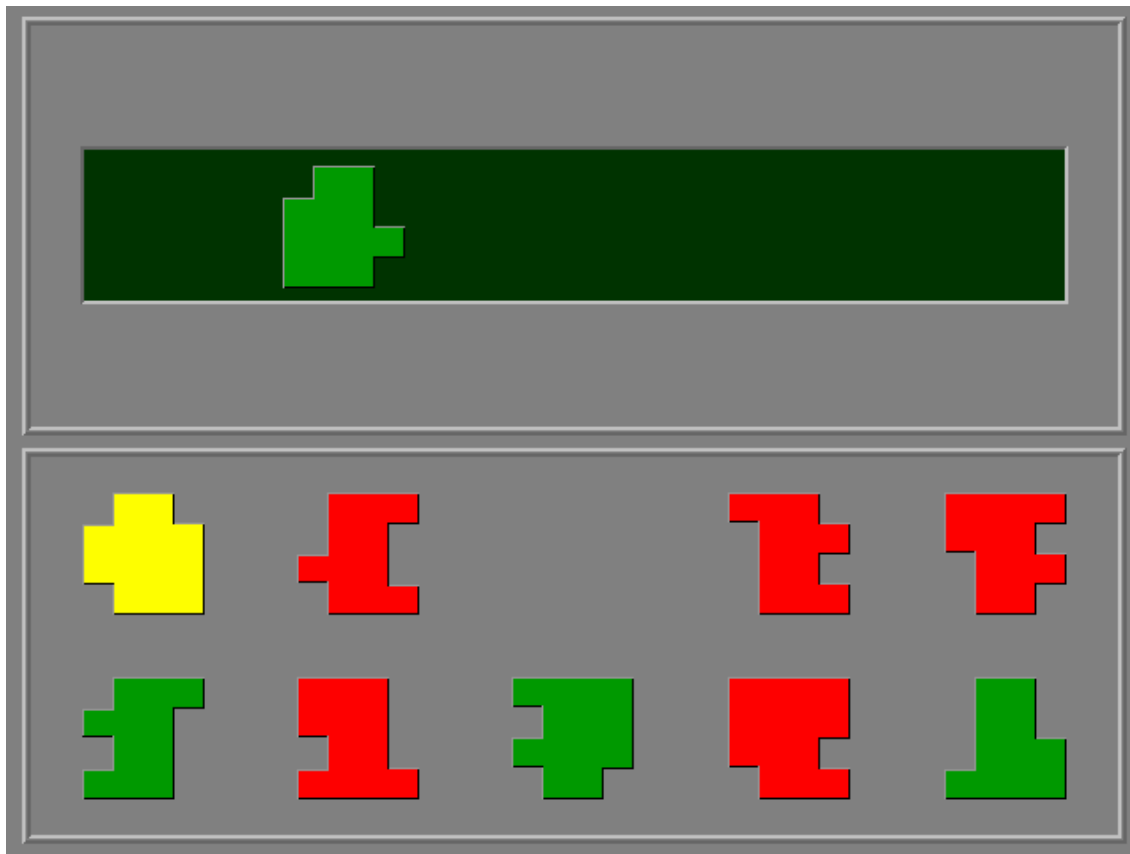
### Klaar

Als de oefening correct is opgelost, veert de nar vrolijk uit zijn doosje. De klikmuis verschijnt.

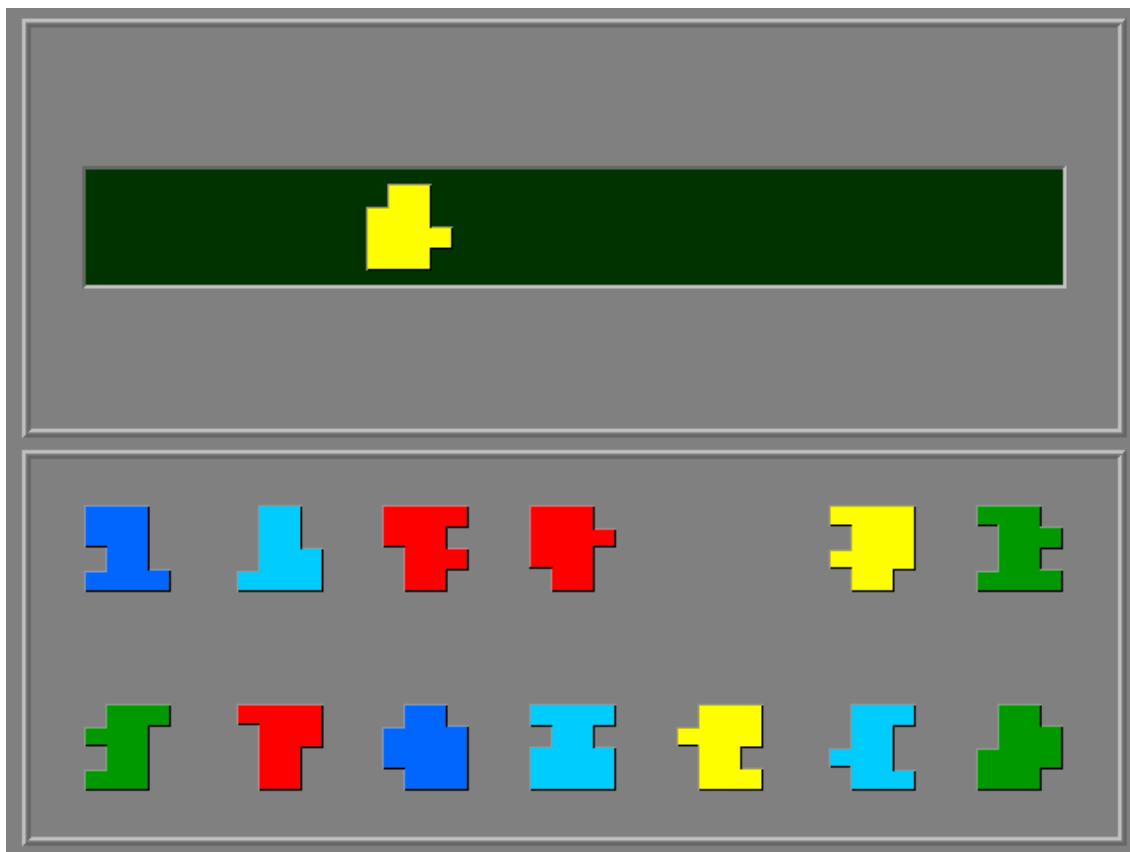
### niveau 1



niveau 2



niveau 3

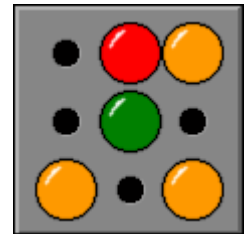




# Scenario 8

## Een mozaïekpatroon nabouwen


Op het linkerspeelveld bouwt de computer een mozaïekmodel.  
Dit model moet door de speler op het rechterveld worden nagebouwd.



De voorraad elementen bevindt zich bovenaan (rood, blauw en geel) en onderaan (groen, lichtblauw en oranje). Als een element is opgepakt, wordt de locatie gemarkeerd met een kruisje om eventueel het element terug te plaatsen.

Als het complete mozaïekpatroon is nagebouwd, moet het antwoord worden bevestigd met een druk op de bevestigingstoets. De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

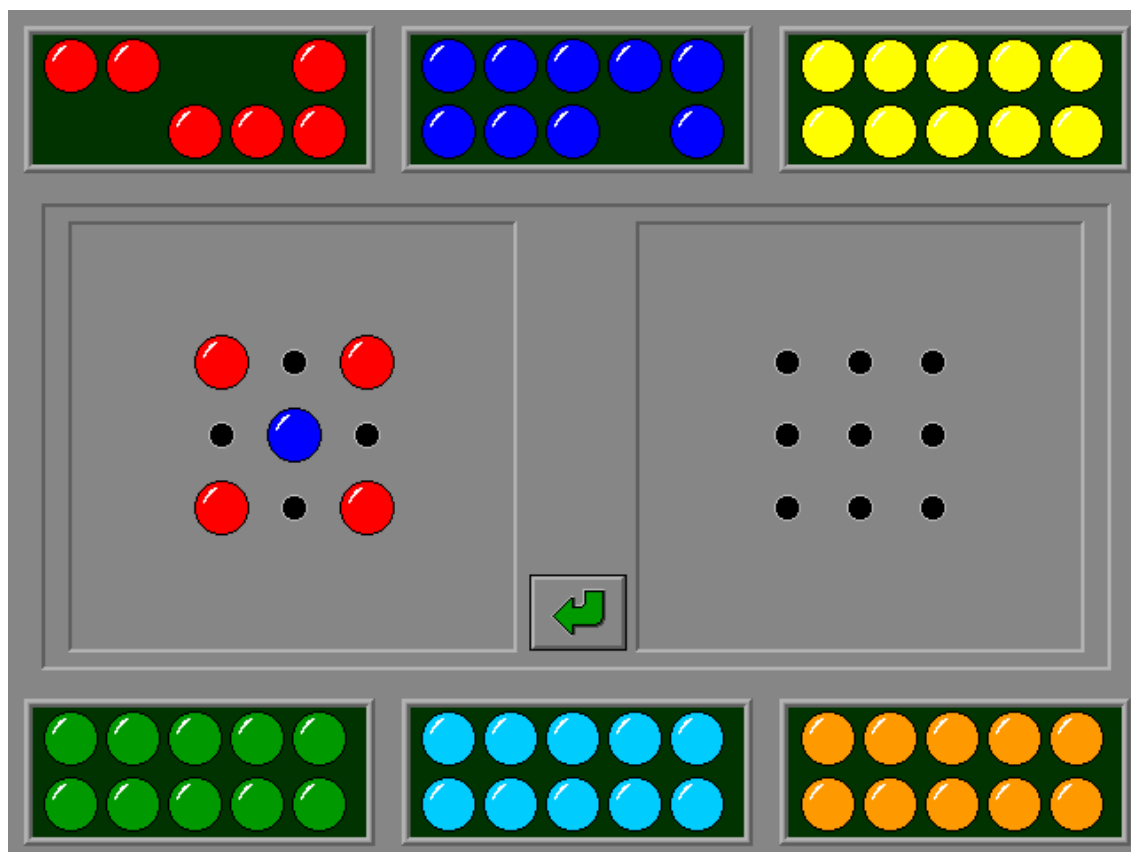
### Niveau

- ➡ **niveau 1:** Een model kan 9 elementen bevatten.
- ➡ **niveau 2:** Een model kan 25 elementen bevatten.
- ➡ **niveau 3:** Een model kan 25 elementen bevatten en **moet horizontaal gespiegeld** worden nagebouwd. Dit wordt aangeduid met een spiegeltekening tussen de twee speelvelden. 

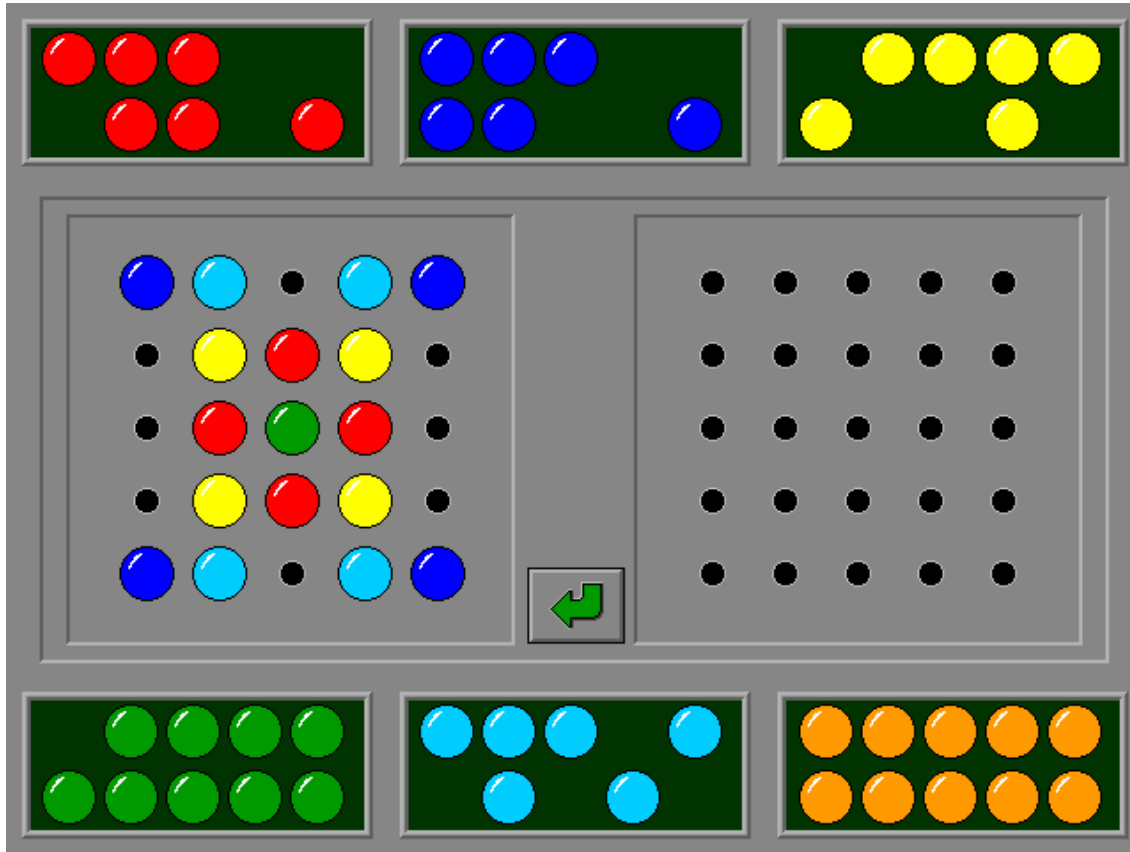
### Evaluatie

- ⇒ **correct antwoord**  
De nar veert vrolijk uit zijn doosje. De klikmuis verschijnt.
- ⇒ **foutief antwoord**  
Een foutief element wordt aangeduid met een rood kruisje, een ontbrekend element met een vraagteken. Het antwoord moet worden verbeterd.

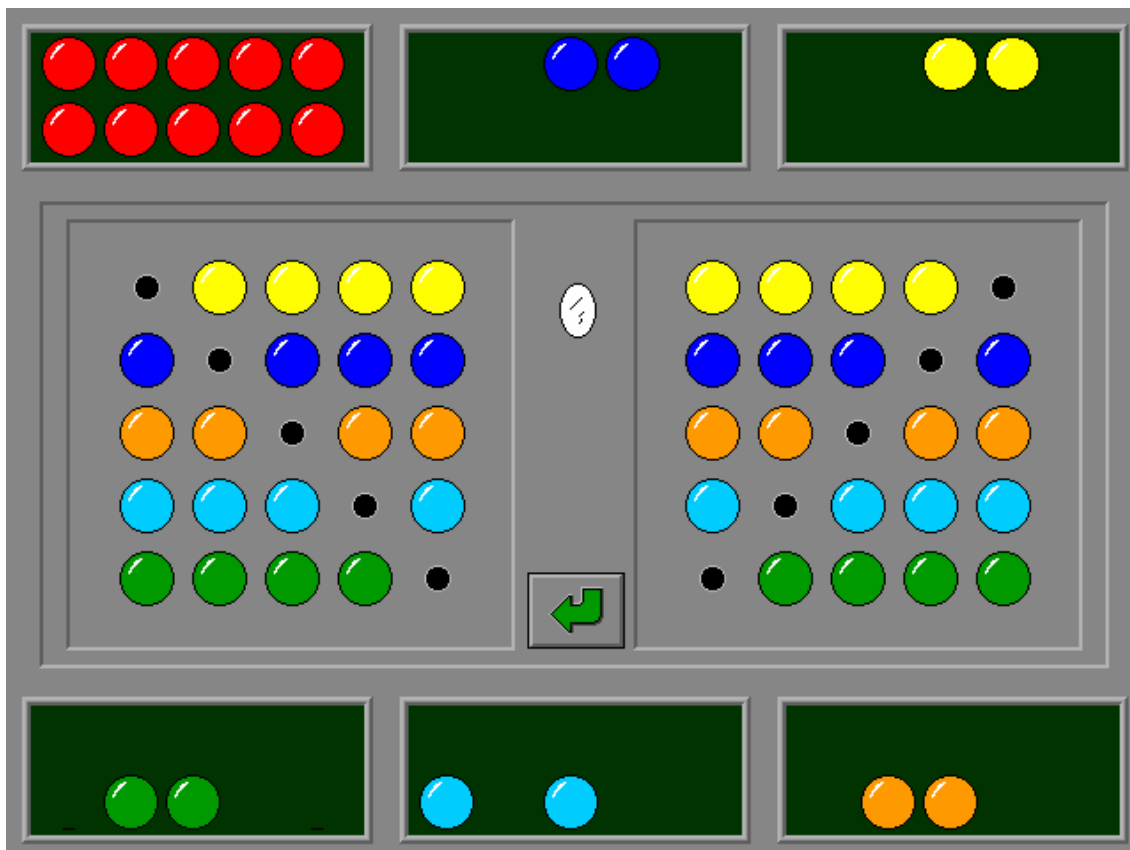
### niveau 1



niveau 2



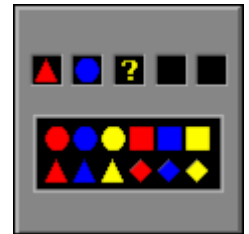
niveau 3 (oplossing: het model moet gespiegeld worden)



# Scenario 9

## Een kettingpatroon herhalen

Een voorbeeldpatroon moet in de juiste volgorde steeds worden herhaald tot de rij vol is. Het patroon is aangeduid met een wit kader.



Als het complete patroon is nagebouwd, moet het antwoord worden bevestigd met een druk op de bevestigingstoets. De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

### Niveau

#### ➡ niveau 1

Het patroon bestaat uit 2 figuren, er moeten 6 figuren worden geplaatst.

De rij loopt alleen van links naar rechts.

#### ➡ niveau 2

Het patroon bestaat uit 3 figuren, er moeten 15 figuren worden geplaatst. Het eerste deel van de rij loopt van links naar rechts, dan moet er worden gebouwd van boven naar beneden.

#### ➡ niveau 3

Het patroon bestaat uit 4 figuren, er moeten 24 figuren worden geplaatst. De rij bestaat uit een gedeelte van links naar rechts, een gedeelte van boven naar beneden en het laatste deel van rechts naar links.

### Evaluatie

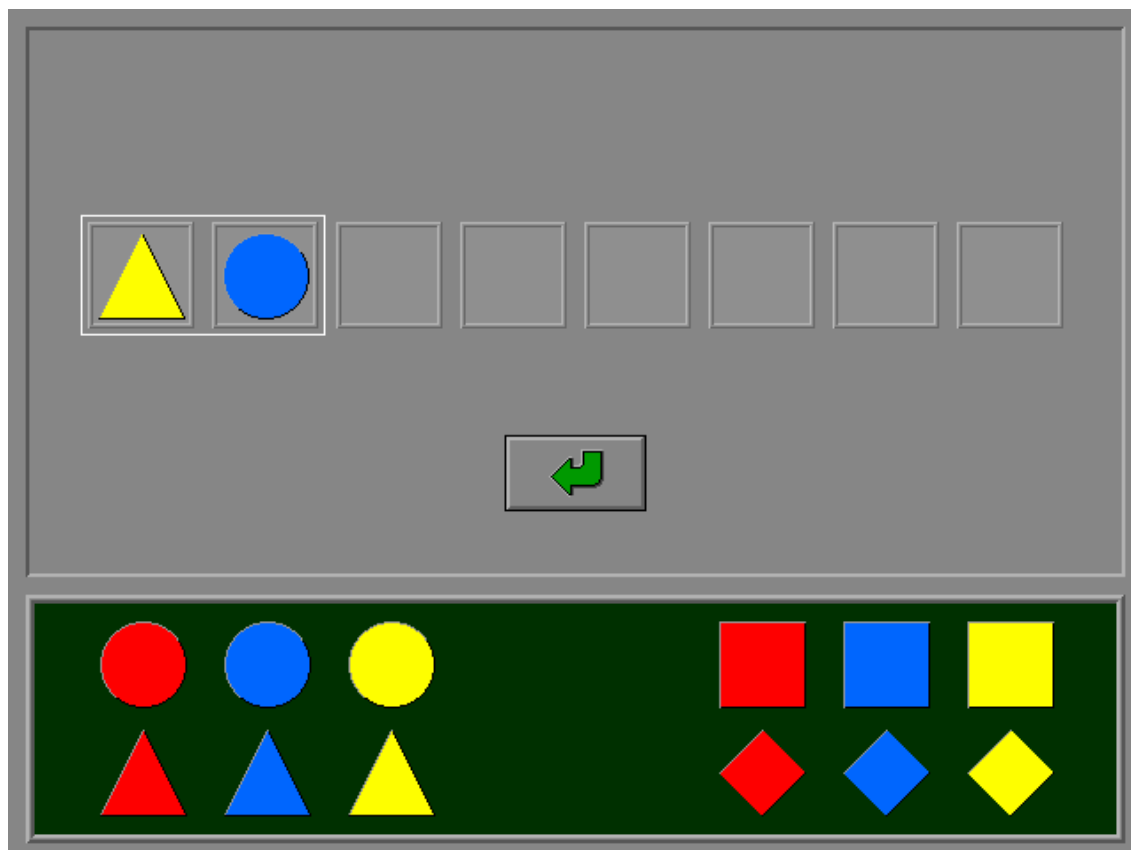
#### ⇒ correct antwoord

De nar veert vrolijk uit zijn doosje.  
De klikmuis verschijnt.

#### ⇒ foutief antwoord

Een foutief element wordt aangeduid met een rood kruisje, een ontbrekend element met een vraagteken.  
Het antwoord moet worden verbeterd.

### niveau 1



niveau 2

The interface for Level 2 consists of a main workspace and a bottom palette. The workspace has a top row of 10 square boxes. The first three boxes contain a green triangle, a yellow circle, and a blue circle, respectively. The remaining seven boxes are empty. To the right of the top row is a vertical column of six empty square boxes. In the center of the workspace is a button with a green arrow pointing left. The bottom palette is a dark green bar containing two rows of shapes. The top row has four circles: red, blue, yellow, and green. The bottom row has eight shapes: four triangles (red, blue, yellow, green) and four diamonds (red, blue, yellow, green).

niveau 3

The interface for Level 3 consists of a main workspace and a bottom palette. The workspace has a top row of 10 square boxes. The first four boxes contain a yellow circle, a blue diamond, a green diamond, and a cyan triangle, respectively. The remaining six boxes are empty. To the right of the top row is a vertical column of six empty square boxes. In the center of the workspace is a button with a green arrow pointing left. Below the main workspace is a horizontal row of ten empty square boxes. The bottom palette is a dark green bar containing two rows of shapes. The top row has five circles: red, blue, yellow, green, and cyan. The bottom row has ten shapes: five triangles (red, blue, yellow, green, cyan) and five diamonds (red, blue, yellow, green, cyan).

# Scenario 10

## Een draadmodel nabouwen

Op het linkerspeelveld tekent de computer een draadmodel.  
Dit model moet door de speler op het rechterveld worden nagebouwd.  
Elk niveau bevat een grote voorraad modellen.



### Niveau

#### ➤ niveau 1

Er zijn 16 mogelijke doelstippen (afmeting: 4 x 4).  
Alle doelstippen zijn met een wit bolletje gemarkeerd.

#### ➤ niveau 2

Er zijn 49 mogelijke doelstippen (afmeting: 7 x 7).

#### ➤ niveau 3

Er zijn 100 mogelijke doelstippen (afmeting: 10 x 10).

### Hulp

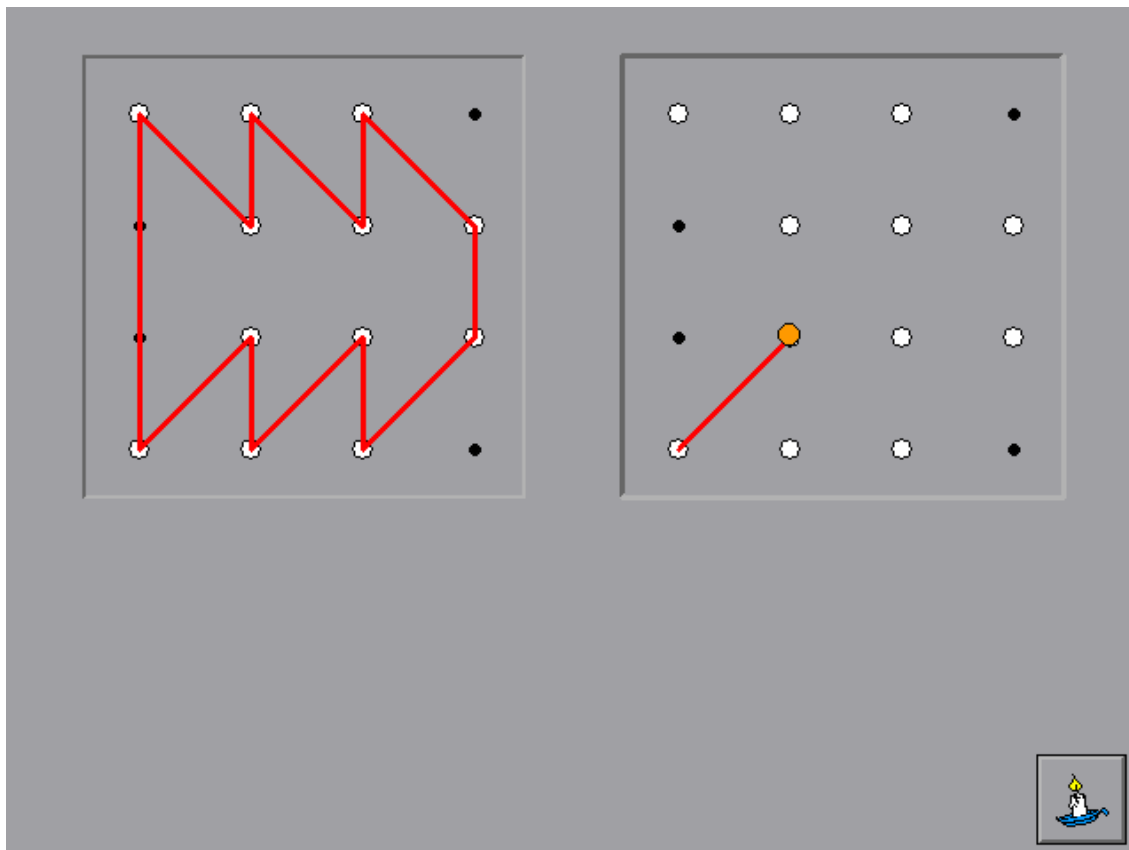
⇒ **niveau 1**: De volgende lijn knippert even op de voorbeeldfiguur.

⇒ **niveau 2 en 3**: Het volgende doel wordt met een wit bolletje gemarkeerd.

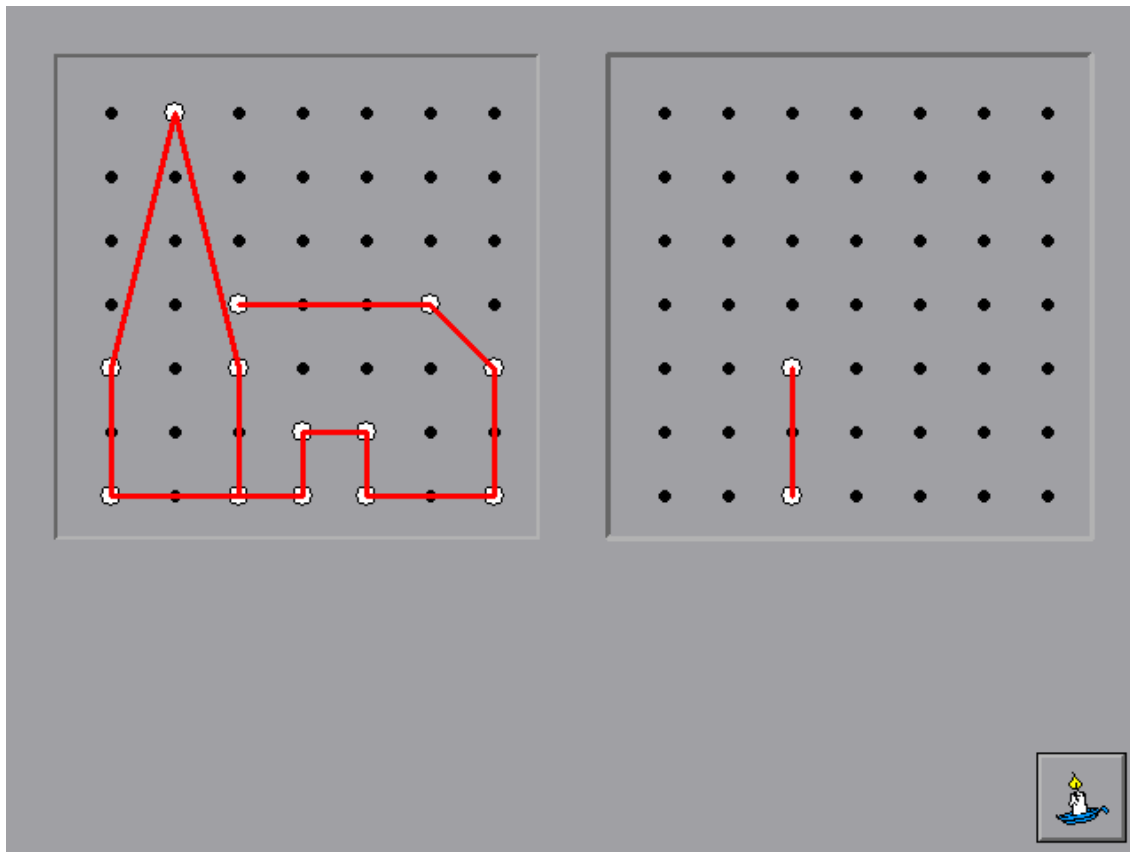
### Klaar

Als de oefening correct is opgelost, veert de nar vrolijk uit zijn doosje.  
De klikmuis verschijnt.

## niveau 1

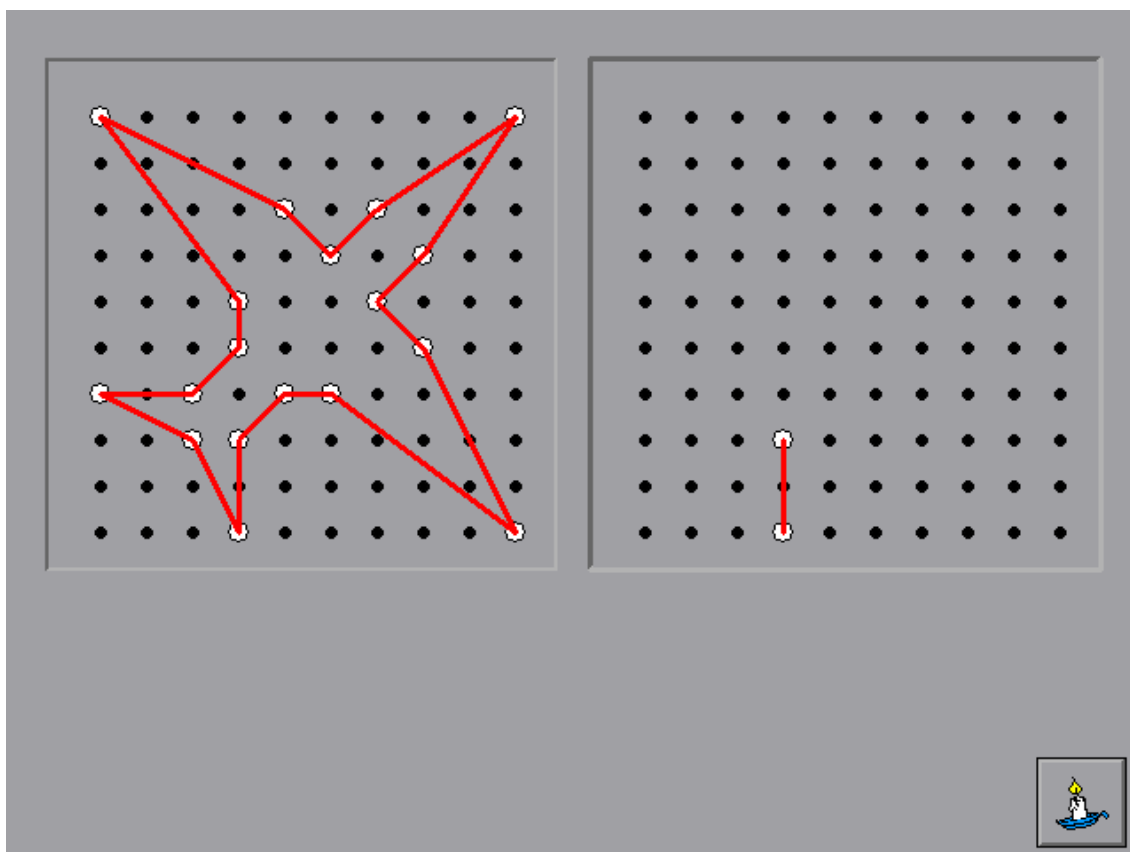


## niveau 2



Level 2 puzzle interface. The left panel shows a 6x6 grid with a red path connecting 12 points. The path starts at the top point (row 1, col 2), goes down to (row 2, col 2), then right to (row 2, col 3), then right to (row 2, col 4), then right to (row 2, col 5), then right to (row 2, col 6), then down to (row 3, col 6), then down to (row 4, col 6), then down to (row 5, col 6), then down to (row 6, col 6), then left to (row 6, col 5), then left to (row 6, col 4), then left to (row 6, col 3), then up to (row 5, col 3), then up to (row 4, col 3), then up to (row 3, col 3), then up to (row 2, col 3), then up to (row 1, col 2). The right panel shows a 6x6 grid with a red path connecting 2 points: (row 4, col 2) and (row 5, col 2). A small icon of a boat with a candle is in the bottom right corner.

## niveau 3



Level 3 puzzle interface. The left panel shows a 6x6 grid with a red path connecting 12 points. The path starts at (row 1, col 1), goes down to (row 2, col 1), then down to (row 3, col 1), then down to (row 4, col 1), then down to (row 5, col 1), then down to (row 6, col 1), then right to (row 6, col 2), then right to (row 6, col 3), then right to (row 6, col 4), then right to (row 6, col 5), then right to (row 6, col 6), then up to (row 5, col 6), then up to (row 4, col 6), then up to (row 3, col 6), then up to (row 2, col 6), then up to (row 1, col 6), then down to (row 2, col 5), then down to (row 3, col 5), then down to (row 4, col 5), then down to (row 5, col 5), then down to (row 6, col 5), then up to (row 5, col 4), then up to (row 4, col 4), then up to (row 3, col 4), then up to (row 2, col 4), then up to (row 1, col 4), then down to (row 2, col 3), then down to (row 3, col 3), then down to (row 4, col 3), then down to (row 5, col 3), then down to (row 6, col 3), then up to (row 5, col 2), then up to (row 4, col 2), then up to (row 3, col 2), then up to (row 2, col 2), then up to (row 1, col 2). The right panel shows a 6x6 grid with a red path connecting 2 points: (row 4, col 2) and (row 5, col 2). A small icon of a boat with a candle is in the bottom right corner.

<b>STUDIO 4</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
<b>Het hoofdmenu</b> .....	<b>8</b>
<b>De scenario's</b> .....	<b>8</b>
Algemeen .....	8
Starttoets .....	8
<b>De controletoeetsen</b> .....	<b>9</b>
<b>De niveautoetsen</b> .....	<b>9</b>
<b>Algemeen</b> .....	<b>10</b>
Overzicht in het hoofdmenu .....	10
De hulpmodule .....	10
<b>Scenario 1</b> .....	<b>11</b>
<b>De weg in de doolhof vinden</b> .....	<b>11</b>
Hulp .....	11
Niveau .....	11
Klaar .....	11
<b>Scenario 2</b> .....	<b>13</b>
<b>De ballen sorteren per kleur</b> .....	<b>13</b>
Niveau .....	13
Klaar .....	13

<b>Scenario 3</b> .....	<b>15</b>
De geometrische inlegpuzzels oplossen .....	15
Niveau .....	15
Klaar .....	15
<b>Scenario 4</b> .....	<b>17</b>
De ballen sorteren per kleur en hoeveelheid.....	17
Niveau .....	17
Klaar .....	17
<b>Scenario 5</b> .....	<b>19</b>
De kaarsen rangschikken volgens grootte .....	19
Niveau .....	19
Evaluatie.....	19
<b>Scenario 6</b> .....	<b>21</b>
De kabouters sorteren .....	21
Niveau .....	21
Klaar .....	21
<b>Scenario 7</b> .....	<b>23</b>
De puzzelrij vervolledigen .....	23
Niveau .....	23
Klaar .....	23
<b>Scenario 8</b> .....	<b>25</b>
Een mozaïekpatroon nabouwen.....	25
Niveau .....	25
Evaluatie.....	25
<b>Scenario 9</b> .....	<b>27</b>
Een kettingpatroon herhalen .....	27
<b>Scenario 10</b> .....	<b>29</b>
Een draadmodel nabouwen .....	29
Niveau .....	29
Hulp .....	29
Klaar .....	29