

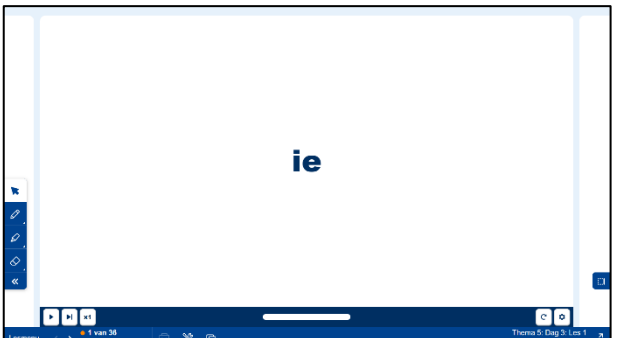
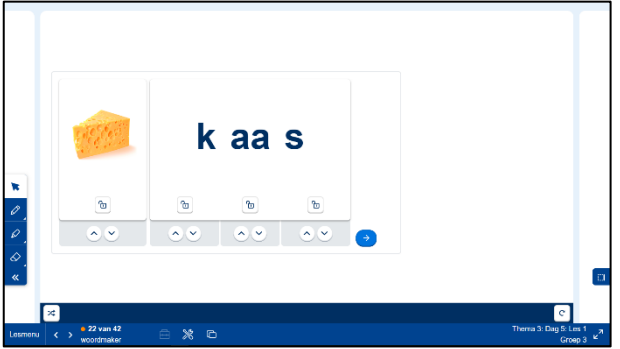
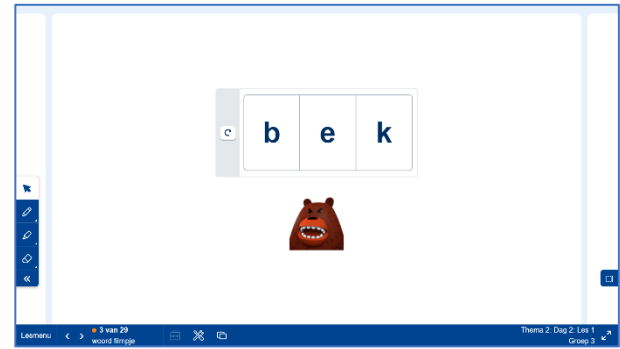




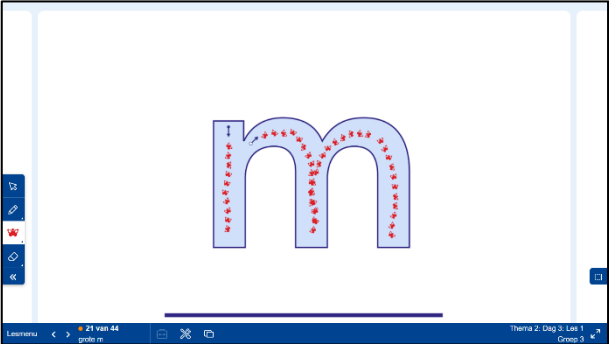
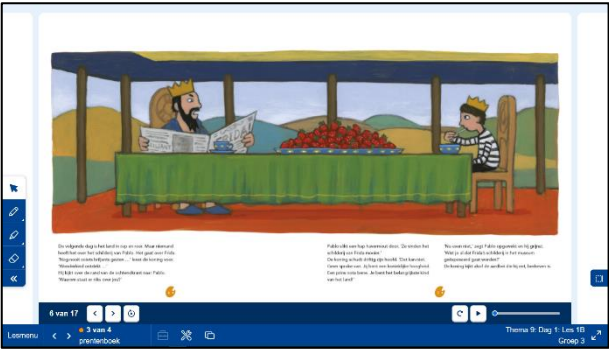
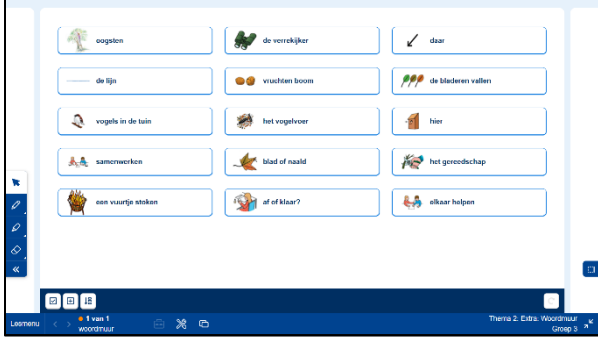
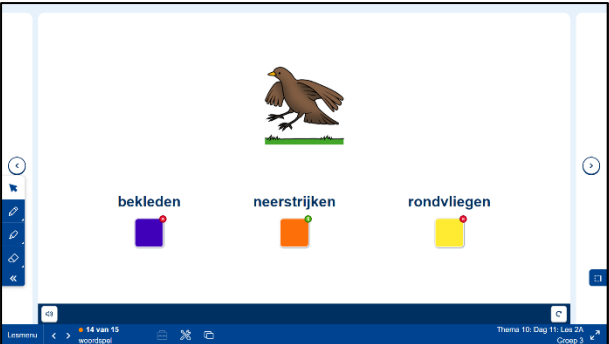
## Bijlage: Interactieve toepassingen in de digibordsoftware: oefeningen, spelletjes en hulpmiddelen

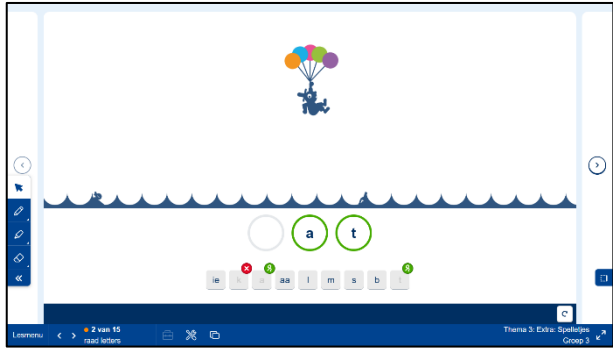


In het schema hieronder zie je welke interactieve oefeningen en spelletjes zich in het digibord bevinden. Daarna worden het lesmenu en de technische en de inhoudelijke mogelijkheden per interactieve toepassing toegelicht.

Je kunt de toepassingen zelf voordoen, maar het is aan te raden vooral de kinderen naar voren te roepen en hen de oefeningen te laten doen.

Interactieve oefening of spelletjes	Beeld
<p><b>Zoekplaten</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de zoekplaten uit het leesboek snel en eenvoudig bespreken;</li> <li>• gevonden woorden aanvinken en opslaan.</li> </ul>	
<p><b>Rijtesboek</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de rijtes klassikaal voor-koor-door lezen;</li> <li>• het rijtje arceren dat je gaat lezen (horizontaal en verticaal);</li> <li>• de rijtes woord voor woord opbouwen;</li> <li>• het tempo meten en vergelijken met de vorige keer.</li> </ul>	
<p><b>Flitsen</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de geleerde letters (en woorden) op tempo herhalen en automatiseren;</li> <li>• het tempo automatisch instellen op drie niveaus;</li> <li>• het tempo handmatig aangeven (met de knop 'volgende');</li> <li>• handmatig nieuwe letters toevoegen of weglaten;</li> <li>• de score meten en vergelijken met de vorige keer.</li> </ul>	

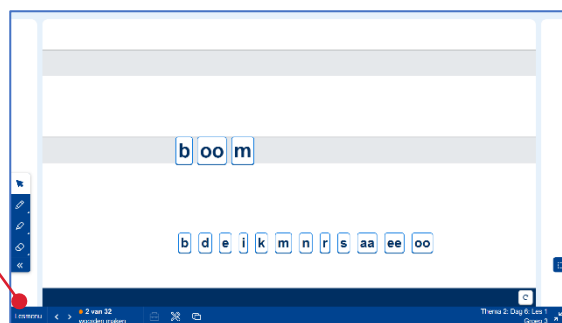
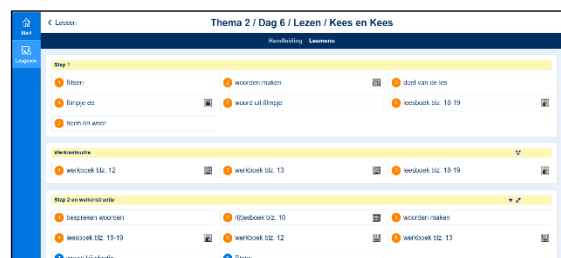
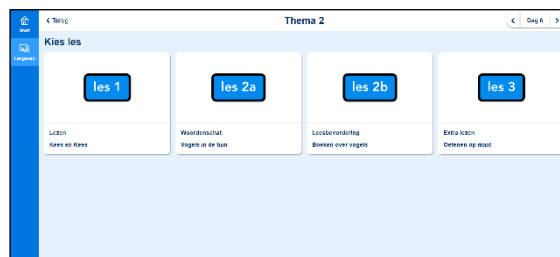
Interactieve oefening of spelletjes	Beeld
<p><b>Woordmaker</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• voordoen hoe de fysieke woordmaker werkt;</li> <li>• klassikaal woorden maken en opslaan;</li> <li>• lidwoorden toevoegen aan gemaakte woorden;</li> <li>• letters of plaatjes vastzetten;</li> <li>• de score meten en vergelijken met de vorige keer.</li> </ul>	
<p><b>Woordkaart/woorden film</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• een woord klank voor klank en daarna in zijn geheel zingend (horen) lezen;</li> <li>• een plaatje zien bij het gelezen woord.</li> </ul>	
<p><b>Woorden en/of zinnen maken (digitale letterdoos)</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• voordoen hoe de letterdoos werkt;</li> <li>• woorden en zinnen maken met de geleerde letters.</li> </ul>	
<p><b>Klankenbord</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• oefenen met de klankcategorieën;</li> <li>• letters flitsen en op de juiste plek op het klankenbord plaatsen;</li> <li>• letters van plek laten verwisselen en benoemen.</li> </ul>	

Interactieve oefening of spelletjes	Beeld
<p><b>Overtrekletter</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• een letter met verschillende vormen en kleuren overtrekken;</li> <li>• het patroon verwijderen en de letter opnieuw overtrekken.</li> </ul>	
<p><b>Prentenboek</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• het hele prentenboek laten voorlezen;</li> <li>• een pagina uit het prentenboek laten voorlezen.</li> </ul>	
<p><b>Woordmuur</b></p> <p>Hiermee kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• alle woordvelden van het thema op de woordmuur plaatsen.</li> </ul>	
<p><b>Woordspelletje</b></p> <p>Met dit spel kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nieuw geleerde woorden inoefenen;</li> <li>• eerder aangeboden woorden herhalen.</li> </ul>	

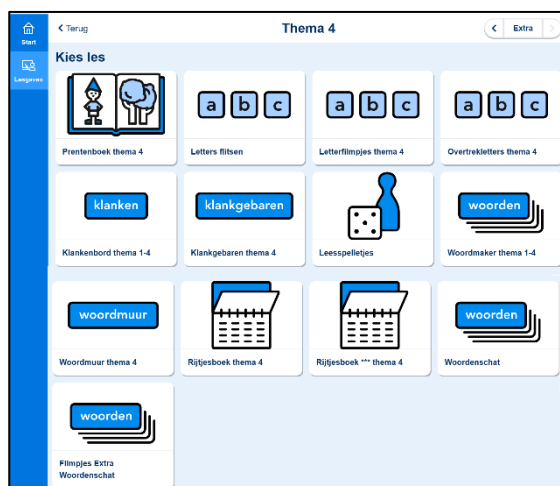
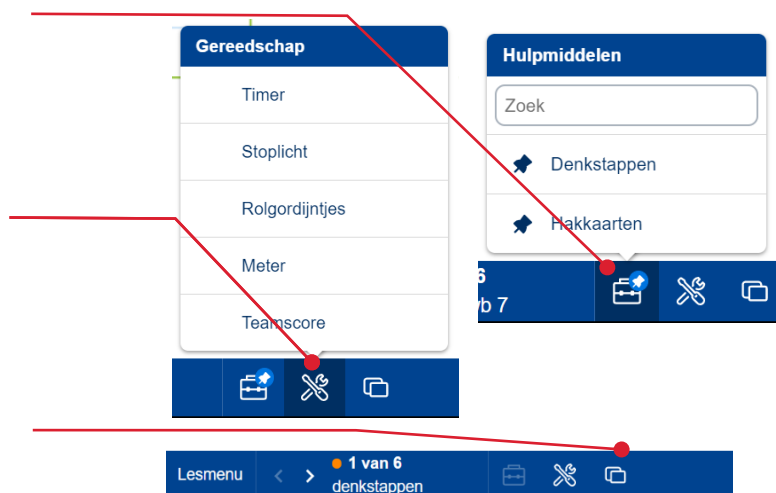
Interactieve oefening of spelletjes	Beeld
<p><b>Raad de letters</b></p> <p>Met dit spel kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• op een speelse manier oefenen met de geleerde letters;</li> <li>• woorden laten raden, individueel of in teams.</li> </ul>	
<p><b>Raad het woord</b></p> <p>Met dit spel kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• op een speelse manier oefenen met woorden;</li> <li>• woorden laten raden, individueel of in teams (groen = goede letter op de goede plek, oranje = goede letter op de verkeerde plek; rood = foute letter).</li> </ul>	
<p><b>Maak de zin</b></p> <p>Met dit spel kun je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kinderen of teams zinnen laten maken met de beschikbare woorden;</li> <li>• kinderen laten beoordelen wie de mooiste zin heeft gemaakt;</li> <li>• kinderen laten meten wie de langste zin heeft gemaakt.</li> </ul>	

## 1. Lesmenu

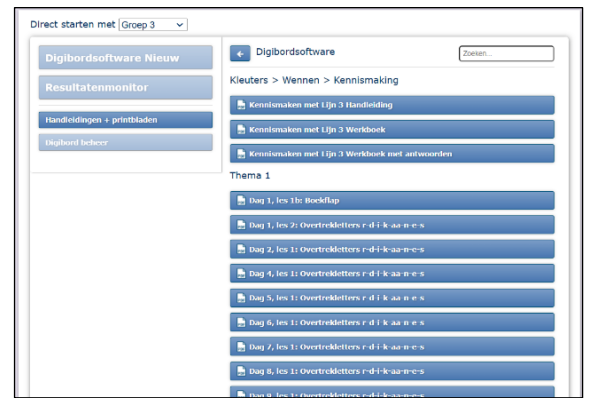
- Nadat je een thema en een dag hebt gekozen, zie je de lessen van die dag staan. Het domein en de lestitel zijn bij de les aangegeven.
- De les is verdeeld in stappen, net als in de handleiding. Soms is een stap bedoeld voor de hele groep, soms betreft het een instructie voor een deel van de groep.
- Elk lesitem binnen een stap heeft een nummer. Een nummer in een oranje bolletje betreft een basisitem dat hoort bij een item in de handleiding. Deze basis items horen bij de beschrijving in de handleiding. Een nummer in een blauw bolletje betreft een optioneel item. Dat item is extra: je kunt het dus eventueel overslaan. Achter elk bolletje staat een omschrijving van het lesitem.
- Binnen het menu krijg je soms tips op een geeltje. Daarop wordt bijvoorbeeld aangegeven vanaf welk moment je kunt starten met de oefensoftware.
- Ga naar de knop 'Handleiding' (bovenaan) om de bij de les behorende handleidingpagina's te openen. Klik op de nummers bovenaan om te bladeren. Klik op 'Lesmenu' om terug te keren.
- Klik op een lesitem om het te openen. Binnen een les kun je navigeren met de pijltjesknoppen onderin. Zo ga je snel van het ene lesitem naar het volgende. De onderdelen worden aangeduid met een verkorte benaming.
- Via de knop 'Lesmenu' kun je op elk moment terug naar het overzicht van de hele les.



- In een aantal lesitems is een hulpmiddel oproepbaar. In een les spelling zitten bij het spellingwerkboek bijvoorbeeld de hulpmiddelen 'Denkstappen' en 'Hakkaarten'.
- Bij alle lesitems is gereedschap beschikbaar. Onder de knop 'gereedschap' zitten een timer, het stoplicht, rolgordijntjes, een meter en teamscore.
- Via de knop 'Leerkracht' kun je aan een lesitem zelf zaken toevoegen. Deze blijven bewaard. Voeg bijvoorbeeld een bijpassende foto toe uit je eigen bestanden of van internet. Bij de teksten uit het leesboek wordt veel gewerkt met voorspellingen. Deze kun je ook op dit leerkrachtscherm noteren. Je kunt dan op een later moment de voorspelling weer oproepen.
- In het menu Extra vind je extra onderdelen bij het thema:
  - Prentenboek;
  - Letters flitsen met alle letters van het thema;
  - Letterfilmpjes;
  - Overtrekletters met alle letters van het thema;
  - Klankenbord met alle klanken van dit en de voorgaande thema's;
  - Klankgebaren;
  - Leesspelletjes met alle letters van dit en de voorgaande thema's;
  - Woordmaker met alle letters van dit en de voorgaande thema's;
  - Woordmuur;
  - Rijtjesboek met alle bladzijden uit dit thema;
  - Rijtjesboek \*\*\* met alle bladzijden uit dit thema;
  - Vanaf thema 7: alle bladzijden uit de rijtjesboeken die worden gebruikt voor tempolezen;
  - Woordenschat met alle woordenschatspelletjes van dit thema;
  - Filmpjes Extra woordenschat.



- Bij elk thema van de digibordsoftware zijn printbladen beschikbaar. Ga voor een overzicht terug naar het beginscherm en klikt op 'Meer' en dan links op de knop 'Handleidingen + printbladen' en rechts op de knop 'Digibordsoftware', dan verschijnt een overzicht van alle printbladen bij de digibordsoftware van Lijn 3.



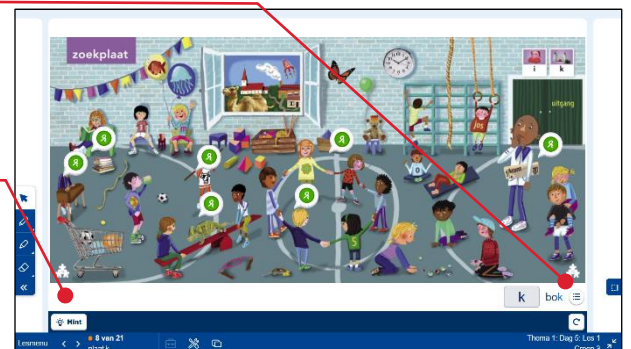
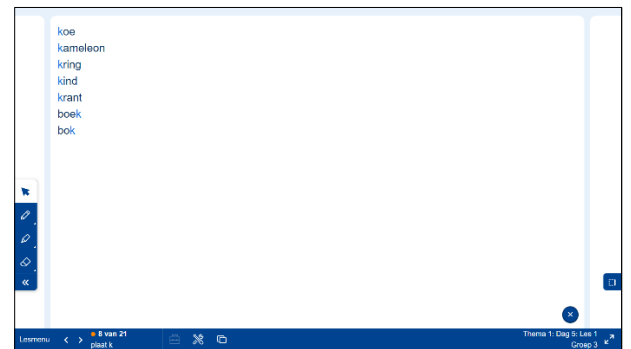
## 2. Zoekplaten

**Doel:** De zoekplaten uit het leesboek bespreken; zoeken van voorwerpen met een bepaalde letter.

**Toepassing:** Vraag aan de kinderen of ze op de zoekplaat een voorwerp zien waarin de gezochte letter voorkomt. De letter kan aan het begin van het woord staan, maar ook op een andere plek. Let op: bij een klein voorwerp moet je soms een paar keer klikken om het goede gebied te vinden. Gevonden woorden kunnen worden toegevoegd aan een lijst woorden.

**Knoppen:** Woorden toevoegen aan de lijst: met deze knop kunnen de gevonden woorden worden toegevoegd aan de lijst met woorden.

**Hint:** Als op deze knop wordt geklikt, worden de gezochte woorden getoond





### 3. Rijtjesboek

**Doel:** Correct en vlot lezen van rijtjes woorden.

**Toepassing:** Hiermee kunnen de kinderen oefenen in correct en vlot lezen. Om de woordrijen één voor één op te bouwen, klik je steeds onderaan op de knop 'één keer vooruit'. Klik indien nodig op de knop 'één keer achteruit'. Je kunt de rijtjes ook in één keer klaarzetten door op de knop met de twee pijlen te klikken. Je kunt dan nog steeds woord voor woord door de rijtjes lopen. Je kunt de woorden arceren door op het pijltje erboven of ervoor te klikken. Wil je het tempo meten? Kies dan voor 'meter'. Zo kun je de resultaten van verschillende beurten vergelijken.



**Knoppen:** Woorden één voor één zichtbaar maken.



Alle woorden zichtbaar maken.



**Gereedschap:** Meter (beurten vergelijken).

## 4. Flitsen

**Doel:** Letters of woorden flitsen en op tempo herhalen.

**Toepassing:** Met flitsen kun je letters en woorden op tempo herhalen. De letters of woorden worden in willekeurige volgorde getoond.

Je kunt letters en woorden op drie snelheden laten flitsen. Klik op de knop 1x om de snelheid te verhogen, klik op de knop 2x om de snelheid verder te verhogen.

Wil je het tempo zelf bepalen? Klik dan steeds op de knop 'Volgende'.

Je kunt letters of woorden uitzetten door op het wielte te klikken en letters of woorden aan- of uit te vinken.

Met de knop 'Automatisch opnieuw starten' wordt het flitsen van woorden automatisch opnieuw gestart.

Door gebruik te maken van de meter kun je beurten vergelijken.

**Knoppen:** Afspelen.

Het tempo zelf bepalen (handmatig)

Kiezen voor een bepaalde snelheid

(automatisch)

1x = langzaam

2x = normaal

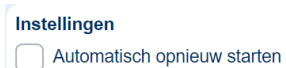
3x = snel



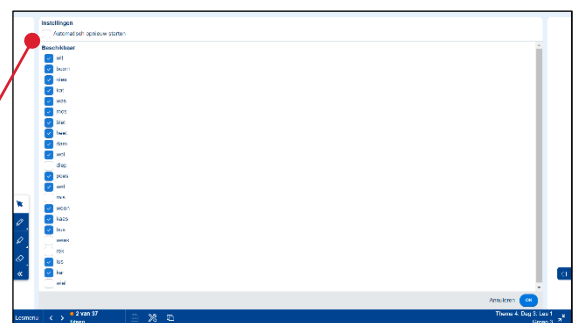
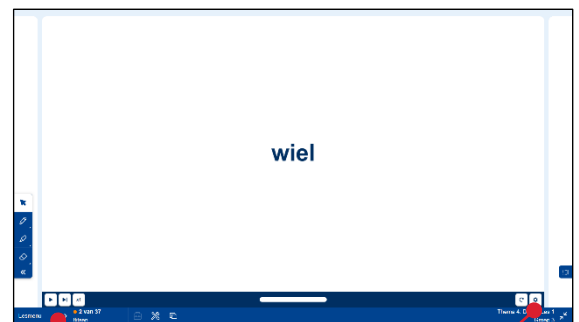
Letters of woorden uitzetten.



Automatisch opnieuw starten.



**Gereedschap:** Meter (beurten vergelijken).



## 5. Woordmaker

**Doel:** Zelf woorden maken en lezen.

**Toepassing:** Met de woordmaker kun je klassikaal woorden maken. Je kunt deze opslaan en later opnieuw laten lezen.

De woordmaker heeft vier rollen. Op de eerste rol staan afbeeldingen. Op de overige drie rollen bevinden zich letters. Door op een letter te klikken, wordt deze uitgesproken. Met de pijltjestoetsen laat je de rollen naar boven of naar beneden lopen. Zo maak je woorden. Je leest deze zingend voor. Is het woord goed? Kijk dan of er een plaatje bij is. Je kunt ook één of meer letters vastzetten. Klik dan op het slotje bij de betreffende rol en haal het plaatje weg om verwarring te voorkomen. Je kunt dan andere woorden maken met dezelfde letter.

Klik op de pijl om een woord op te slaan. Voor het toevoegen van een lidwoord, klik je op het bolletje met de drie punten erin. Kies het juiste lidwoord en zet dat voor het woord.

De bewaarde woorden kun je door de kinderen terug laten lezen. Als je een woord weg wilt halen, klik je op de vuilnisbak rechts van een woord.

Wil je het aantal goede woorden vergelijken? Kies dan bij het gereedschap de meter.

Je kunt het plaatje en de letters ook at random laten tonen, klik dan op de knop 'Door elkaar'. Met de knop 'Vernieuwen' keer je terug naar de uitgangspositie.

**Knoppen:** Lidwoord toevoegen.

Door elkaar.

Vernieuwen.

**Gereedschap:** Meter (beurten vergelijken).



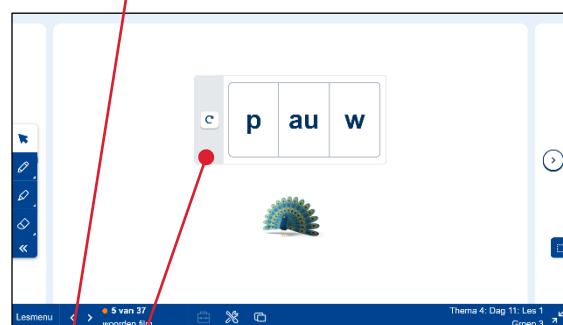
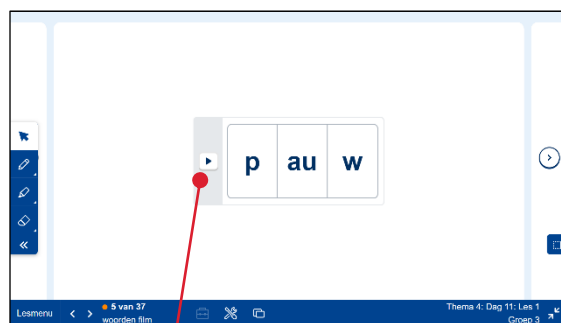
## 6. Woordkaart (woorden film)

**Doel:** Woorden zingend (horen) lezen.

**Toepassing:** Met de woordkaart oefen je het lezen van woorden, bijvoorbeeld woorden uit het letterfilmpje. Klik op de knop 'Afspelen' om het eerste woord te starten. De letters worden één voor één groen en de klank wordt uitgesproken. Daarna wordt het hele woord groen en wordt het uitgesproken. Tot slot verschijnt onder het woord een plaatje om het woord te visualiseren, tenzij hier geen beeld van is.

Om een volgend woord te starten, klik je eerst op het pijltje aan de rechterkant van het scherm en vervolgens weer op 'Afspelen'. Je kunt een woord nog eens afspelen door op de knop 'Vernieuwen' te klikken.

Als je de hele reeks woorden nog eens wilt afspelen, klik je op de dubbele pijl naar links in het 'Aantekenen-palet' om het palet weg te klikken, en dan op de pijl naar links om terug te gaan naar het eerste woord uit de reeks.



**Knoppen:** Afspelen.



Vernieuwen.

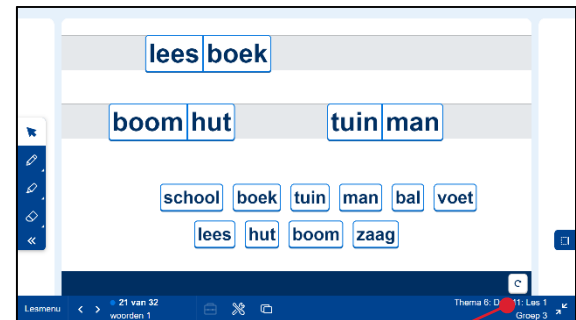
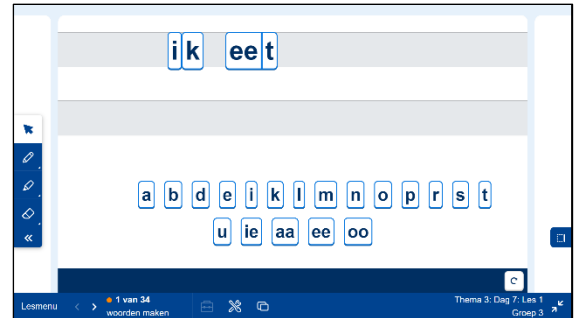


## 7. Woorden en zinnen maken (digitale letterdoos)

**Doel:** Zelf woorden en zinnen maken met een digitale letterdoos.

**Toepassing:** Op het digibord kunnen de kinderen woorden en zinnen maken met een digitale letterdoos. Onderin het beeld staan de letters of woorden. Je sleept de letters van je keuze naar een van de twee balken. Als je de letter op de balk plaatst, wordt de klank uitgesproken. Als je losse letters dicht op elkaar plaatst, plakken ze aan elkaar. Zo maak je woorden. Als je losse woorden dicht op elkaar plaatst, gebeurt hetzelfde. Zo kun je samengestelde woorden maken. Je leest de woorden zelf zingend voor. Losse letters haal je weg door erop te klikken, losse woorden haal je weg door ze weg te slepen. Als je de balk(en) helemaal leeg wilt maken, klik je op 'Vernieuwen'.

**Knoppen:** Vernieuwen.



## 8. Klankenbord

**Doel:** Oefenen met klankcategorieën en het op de juiste plek in het klankenbord plaatsen van letters'.

**Toepassing:** Met het klankenbord kun je oefenen met letters en klankcategorieën. Elke klankcategorie heeft een eigen kleur.

De gebouwen voor de klinkers zijn geel, groen en rood:

geel = lange klinken;

groen = korte klinken;

rood = tweetekensklanken.

De gebouwen voor de medeklinkers zijn blauw en oranje:

blauw = medeklinkers die uit één teken bestaan;

oranje = medeklinkers die uit meerdere tekens bestaan, zoals de 'ng', 'nk', 'ch' en 'sch'.

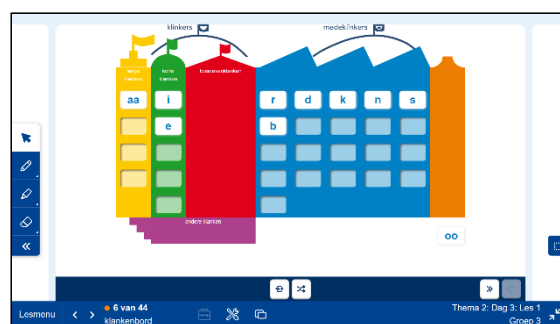
In het paarse deel staan de andere klinken 'aai', 'ooi' en 'oei'.

Als je het klankenbord in een les opent, staat het passend bij de beschrijving in de handleiding klaar.

Op het klankenbord staan dan alle letters die tot dan toe geleerd zijn.

Elke nieuwe letter wordt op het klankenbord aangeboden. Als je op een nieuwe letter klikt, wordt deze uitgesproken. Je kunt de letter in een vakje in het juiste gebouw slepen of dit door een kind laten doen. Een letter kan niet in een verkeerd gebouw worden geplaatst.

Met het klankenbord kan ook geflitst worden. Als in een les geflitst moet worden, opent het klankenbord daarmee. Je kunt het flitsen ook zelf starten. Klik daarvoor op 'Start flitsen'. Je kunt het flitsen stoppen door te klikken op 'Stop flitsen'. Met de knop 'Klanken plaatsen' zet je alle letters in één keer op de juiste plek. Ook kun je de letters husselen door te klikken op 'Door elkaar'.



Je maakt het klankenbord leeg door te klikken op 'Leegmaken'. Je kunt de letters dan weer één voor één in de vakjes plaatsen of je kiest voor 'Start flitsen'.

Wil je het flitsen meten, klik dan de 'Meter' aan. Zo kun je de resultaten van beurten vergelijken.



**Knoppen:** Start flitsen.

Door elkaar.

Klanken plaatsen.

Leegmaken (terug naar begin).



**Gereedschap:** Meter (beurten vergelijken).

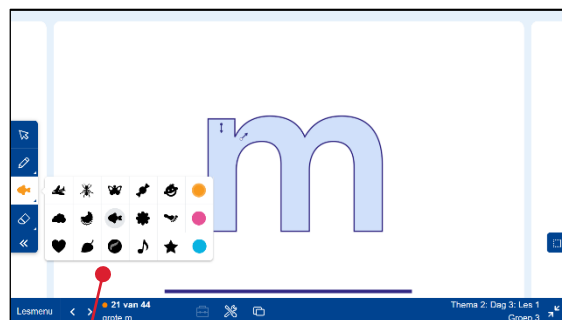
## 9. Overtrekletter(vormenpen)

**Doel:** Het zich eigen maken van de vorm van de letter.

**Toepassing:** Met de overtrekletter kunnen kinderen zich de vorm van een geleerde letter eigen maken. In de letter staat met pijltjes aangegeven wat de meest voor de hand liggende schrijfrichting is. Een pijltje met een gesloten bolletje geeft het startpunt en de richting van de eerste beweging aan, een pijltje met een open bolletje geeft de volgende beweging(en) aan. In het 'Aanteken-palet' kiest het kind met welke vorm en kleur het de letter wil overtrekken. Het kiest eerst het patroon en dan de kleur. De letter kan dan overgetrokken worden. Er klinkt een geluidje dat past bij het gekozen figuur. Op elk moment kan een ander figuur of een andere kleur gekozen worden. Door op de pen in het 'Aanteken-palet' te klikken, kan met een gekozen kleur een eenvoudige lijn worden getrokken. Door op de gum en dan op de knop 'Aantekening in oefening wissen' te klikken, kun je de letter schoonmaken. Alle overtrekletters zijn ook als printblad beschikbaar. Je kunt die vinden bij de 'Handleidingen + printbladen' (zie paragraaf 1).

**Knoppen:** Patroon en kleur kiezen.

Alles in één keer wissen.





## 10. Prentenboek

**Doel:** Luisteren naar (delen van) het prentenboek.

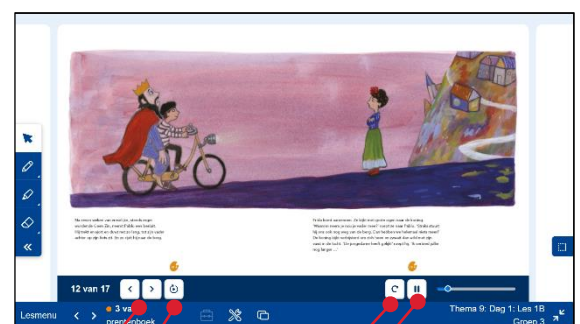
**Toepassing:** Je kunt het prentenboek (of delen ervan) laten voorlezen. Als je op 'Afspelen' klikt, hoor je de openingsmuziek. Daarna wordt de titel voorgelezen en wordt verteld wie het boek heeft geschreven en wie de illustraties heeft gemaakt. Het prentenboek wordt automatisch afgespeeld. Je kunt ook zelf bladeren, dan bepaal je zelf het tempo. Met 'Volgende' ga je steeds naar de volgende dubbele spread. Bij de eerste twee spreads, het schutblad en de titelpagina, hoort geen voorleestekst. Het verhaal begint altijd op pagina twee van het boek. Het voorlezen begint vanzelf. Onderin en aan de voortgangsbalk kun je zien op welke spread je bent. Als je het voorlezen wilt onderbreken, klik je op 'Pauzeren'. Als je daarna weer op 'Afspelen' klikt, begint het voorlezen van de betreffende spread opnieuw. Als je naar de vorige spread terug wilt, klik je op 'Vorige'. Aan het eind van het verhaal klinkt het afsluitingsgeluidje. Achterin het boek staat informatie over de schrijver en de illustrator. Ook die wordt voorgelezen. Bij de laatste pagina's (de colofonpagina, de schutbladen en achterkant) is geen voorleestekst. Als je het voorlezen opnieuw wilt laten beginnen, klik je op 'Opnieuw'. Als je de tekst liever zelf voorleest, zet je de audio uit.

**Knoppen:** Volgende en vorige.

Automatisch afspelen.

Audio opnieuw afspelen.

Audio afspelen of pauzeren



## 11. Woordmuur

**Doel:** Alle woordenschatwoorden van het thema oproepen en herhalen.

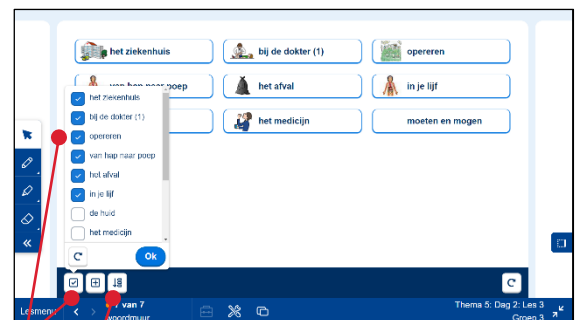
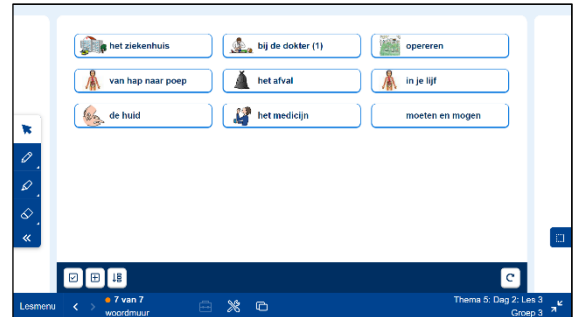
**Toepassing:** Met de digitale woordmuur kun je alle digitale woordvelden van het thema oproepen en de woorden herhalen. De woordmuur van een thema begint leeg. Je klikt op de knop 'Aangeven woordvelden' en dan op de woordvelden van de les waarmee je op dat moment bezig bent. In de volgende les opent de woordmuur met de eerste aangevinkte woordvelden. Dan voeg je de woordvelden van de nieuwe les toe. Door een woordveld aan te klikken, wordt het geopend. Je sluit het woordveld af door op het kruisje rechtsonder te klikken. Eventueel zelf toegevoegde informatie blijft bewaard.

Je kunt de woordvelden op de woordmuur naar een andere plek op het scherm slepen. Door op 'Ordenen' te klikken worden de woordvelden in de originele volgorde teruggezet. In het lesmenu vind je in het onderdeel 'Extra' de optie 'Woordmuur'. Als je deze aanklikt, zie je alle woordvelden van het thema overzichtelijk bij elkaar. Dat zijn alle woordvelden, zonder de aantekeningen.

**Knoppen:** Aangeven woordvelden.

Toevoegen/ uitzetten woordveld.

Ordenen.



## 12. Woordspelletje

**Doel:** Alle woordenschatwoorden van het thema oproepen en herhalen.

**Toepassing:** Lijn 3 kent op het digibord drie soorten woordspelletjes. Het uitgangspunt is steeds hetzelfde: elk antwoord heeft een eigen kleur. Als je kaartjes in die kleuren uitdeelt en omhoog laat houden, kunnen de kinderen actief meedoen.

Woordspel 1 'Hoor het woord bij het plaatje?' Omdat het woorden betreft die de meeste kinderen niet zelf kunnen lezen, kun je het woord laten uitspreken door op de audioknop te klikken. De kinderen kiezen tussen de duim omhoog (paars; klopt) of de duim naar beneden (oranje; klopt niet). Ze houden hun duim of kaartje in de lucht. Klik dan zelf op een antwoord. Er verschijnt krul bij het goede en een kruisje bij het foute antwoord.

Woordspel 2 'Welk woord hoort bij het plaatje?' Klik op de audioknop om de woorden uit te laten spreken. De kinderen houden het kaartje omhoog. Klik op een kaartje en de feedback verschijnt.

Woordspel 3. Hierbij wordt het woord omschreven in één of meer aanwijzingen. Lees de woorden voor die boven de plaatjes staan. Klik dan op de knop 'Hint 1' om de aanwijzing te horen. Je kunt daarna op de knop 'Hint 2' klikken om nog een aanwijzing te horen. De kinderen kiezen welk woord er volgens hen bij de omschrijving hoort. Klik op een kaartje en de feedback verschijnt.

**Knoppen:** Audio.



Hint 1 en Hint 2.

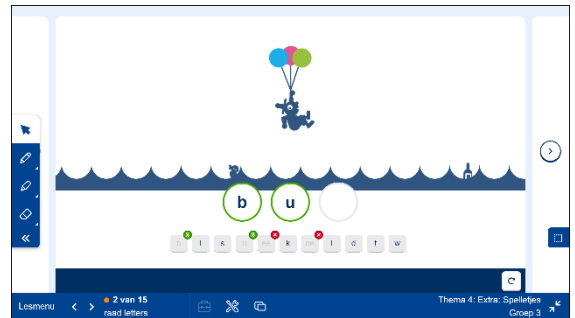


## 13. Raad de letters

**Doel:** Een woord raden door op letters te klikken.

**Toepassing:** Het spel 'Raad de letters' kun je vergelijken met 'Galgje'. In het spelletje raden kinderen klassikaal of in groepjes het goede woord. Onderin beeld staan de letters waaruit de kinderen kunnen kiezen. Daarboven zie je uit hoeveel letters het woord bestaat dat geraden moet worden. Als een letter fout geraden wordt, verliest het mannetje een ballon. De foute letter kan niet opnieuw gekozen worden. Als een letter goed geraden wordt, verschijnt deze op de goede plek. Ook deze letter kan niet opnieuw gekozen worden. Je kunt de kinderen individueel of in groepjes de volgende letter laten bedenken. De bedoeling is uiteraard om ervoor te zorgen dat het mannetje veilig aan land komt. De kinderen moeten dus de goede letters raden voor de ballonnen op zijn om te voorkomen dat het mannetje in het water plonst. Als het woord niet geraden wordt, verschijnt het goede woord in beeld. Met het pijltje aan de rechterkant op het scherm, ga je naar het volgende woord.

**Knoppen:** n.v.t.



## 14. Raad het woord

**Doel:** Klassikaal of in groepjes het goede woord raden waarbij de eerste letter is gegeven.

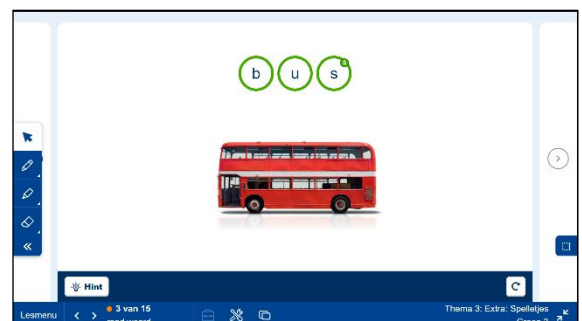
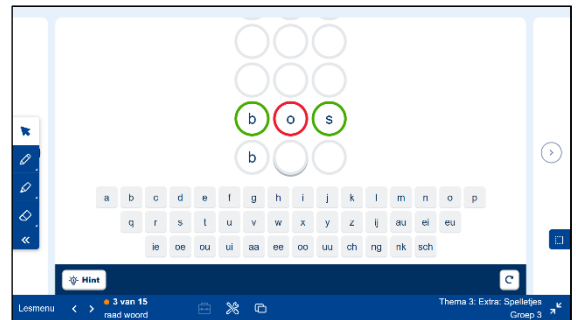
**Toepassing:** Het spel 'Raad het woord' kun je vergelijken met 'Lingo'. De kinderen raden een woord van een bepaald aantal letters. Bij de start is de eerste letter al gegeven. De kinderen bedenken individueel of in groepjes wat het goede woord zou kunnen zijn. Op het toetsenbord worden de letters in alfabetische volgorde aangeboden. Achter de 'z' volgen de tweetekensklanken, de lange klanken, de 'ch', 'ng', 'nk' en 'sch'. Je kunt de letters zelf aanklikken of dit een kind laten doen. Een onterecht aangeklikte letter kun je vervangen door de letter te selecteren en op een andere letter te klikken. Als het hele woord er staat, krijgt het kind feedback.

- rood = foute letter op een verkeerde plek
- oranje = goede letter op een verkeerde plek
- groen = goede letter op de goed plek

De kinderen kunnen om de beurt of in groepjes een volgend woord noemen. Ze mogen alle woorden opgeven die ze bedenken, ook als ze dat woord nog niet zelf kunnen lezen of spellen. Als een woord niet snel genoeg wordt, staat er soms een 'Hint'. Dan opent er een klein scherm met een omschrijving en het goede woord. Dit schermje kun je na het lezen snel sluiten.

Als het woord geraden is, verschijnt er een groene krul met een plaatje van het woord. Met het pijltje rechts in het scherm, ga je naar het volgende woord.

**Knoppen:** n.v.t.



## 15. Maak de zin

**Doel:** Zinnen maken met losse woorden of zinsdelen.

**Toepassing:** Met het spel 'Maak de zin' kunnen kinderen met losse woorden of zinsdelen, zinnen maken. Op het scherm staan losse woorden. Klik op een woord en sleep het naar de grijze balk.

Het spel kent een aantal varianten. Laat de kinderen bijvoorbeeld om de beurt een woord aanleggen. Je kunt ook vragen wie de langste zin kan bedenken of de meeste zinnen. Eventueel kun je hierbij de meter gebruiken. Een kind kan de zin veranderen door een woord terug te plaatsen en er een ander woord voor in de plaats te zetten. Of een zin correct is, beoordeel je zelf samen met de kinderen.

Je kunt terug naar de begininstellingen door op 'Vernieuwen' te klikken.



**Knoppen:** Vernieuwen.



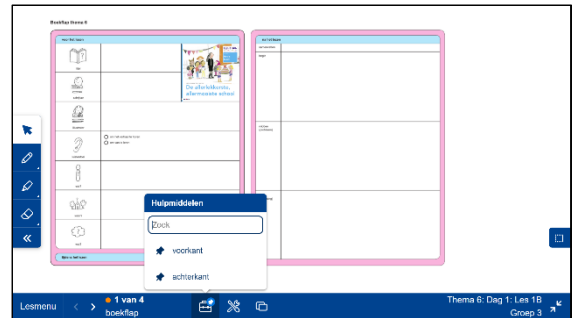
## 16. Hulpmiddelen

Alle digibordsoftware van Malmberg kent hulpmiddelen die voor je klaar staan bij het onderdeel waar je ze nodig hebt. Deze bevinden zich onder de knop 'Hulpmiddelen'.



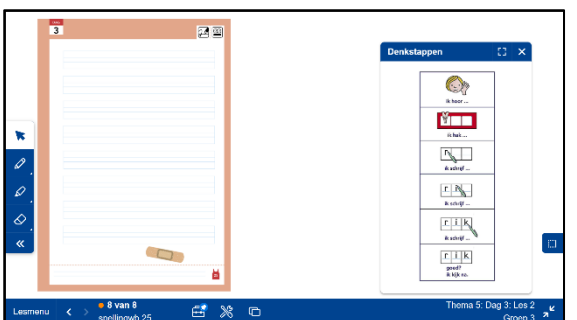
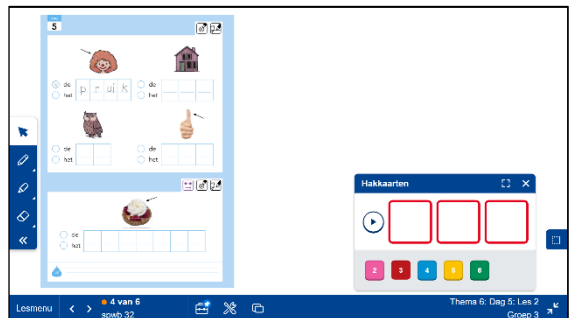
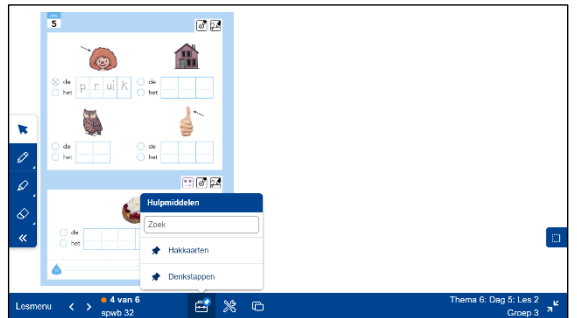
## 17. Voor- en achterkant prentenboek (boekflap)

**Toepassing:** Bij de boekflap kun je bij de hulpmiddelen de voor- en achterkant van het prentenboek oproepen. Zo kun je die bekijken terwijl je de boekflap invult.



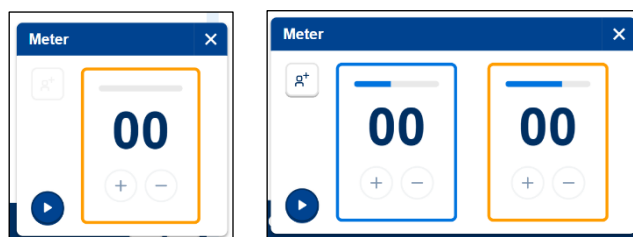
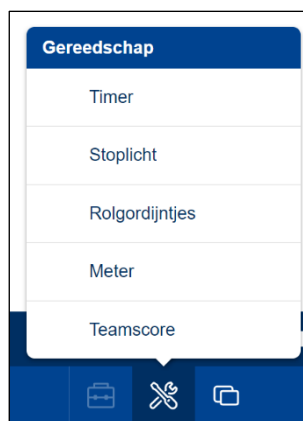
## 18. Hakkaarten en denkstappen

**Toepassing:** Bij de spellinglessen zijn er hakkaarten. Deze worden geopend als je erop klikt. Sleep ze naar een handige plek op het scherm. Uit hoeveel klanken bestaat het woord dat je wilt hakken? Kies de passende kaart en speel deze af. Je sluit de hakkaart door op het kruisje te klikken. Een ander handig hulpmiddel bij spelling zijn de denkstappen.



## 19. Meter

**Toepassing:** De meter kan ingezet worden bij de onderdelen klankenbord, woordmaker, temporezen, flitsen én bij het spelletje 'Maak de zin'. Met de meter meet je de tijd bij bijvoorbeeld het lezen van het rijtjesboek. Als het hardop lezen begint, klik je op 'Afspelen'. Als het lezen stopt, klik je op 'Pauze'. Als je op het 'poppetje' klikt, zet je een tweede meter aan. Zo kun je twee of meer uitkomsten van de hele groep of individuele kinderen met elkaar vergelijken.



## 20. Teamscore

**Toepassing:** Met de Teamscore kun je het aantal goede woorden tellen en vergelijken, bijvoorbeeld bij de woordmaker. Bij elk goed woord, klik je op het plusteken.

