







Module :		Submodules :						
Kerst		1. Pakjes zoeken 2. Memory 3. Whack 4. Color Game 5. Getalherkenning						
	Submodule	Level	Vraag			Antwoord		
			Afbeelding	Welke 'kleur'?!?	Flitsen	Afbeelding	Welke 'kleur'?!?	Flitsen
	1. Pakjes zoeken 	1	300 x 300			300 x 300		
		2	300 x 300			270 x 270		
		3		240 x 240		300 x 300		
		4	300 x 300			210 x 210		
		5		180 x 180		300 x 300		
		6	300 x 300			150 x 150		
		7		120 x 120		300 x 300		
		8	300 x 300				90 x 90	
9				60 x 60	300 x 300			
10		300 x 300				45 x 45		
2. Memory 	1						3,0	
	2						2,5	
	3						2,0	
	4						1,5	
	5						1,25	
	6						1	
	7						0,85	
	8						0,6	
	9						0,35	
	10						0,2	
3. Whack 	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							
	7						2	
	8						1,5	
	9				1,5		1	
	10						0,75	
<i>Levels 4 t/m 10 bevatten een 'Handen-vraag'. PUUR en alleen ter afleiding. :-)</i>								
4. Color Game 	Vraag			Antwoord				
	Afbeelding	Tekst		Afbeelding	Tekst	Positie		
	1	Kleur		Kleur		Gepind		
	2	Kleur	Wit	Kleur	Wit	Gepind		
	3	Kleur	Wit	Kleur	Wit	Los		
	4	Zwart	Kleur	Kleur		Los		
	5	Transparant	Kleur	Kleur		Los		
	6	Kleur		Zwart	Kleur	Los		
	7	Zwart	Wit	Kleur		Los		
	8	Kleur		Zwart	Wit			
9	Zwart	Foute kleur	Kleur		Los			
10		Kleur- rekensom		Kleur	Foute kleur	Los		
				Zwart	Foute kleur			
				Transparant	Foute kleur			
5. Getalherkenning 	Antwoorden	Extra						
	1	1	Zelfde afbeelding bevestigen. Eerste aanzet tot 'aantal-herkenning'!					
	2	1	Zelfde getal bevestigen. Eerste aanzet tot 'getal-herkenning'.					
	3	2	Eerste koppeling van afbeelding met getal, doordat het getal door de 'zichtlijn' van vraag naar antwoord staat.					
	4	3	Tweede manier van koppelen. Nu middels het gevraagde getal aan het getal van de 'zichtlijn'.					
	5		4 Eerste koppeling van het getal aan het aantal op de afbeelding. Met als hulp het getal in het verlengde van de 'zichtlijn'.					
	6		4 Tweede manier van koppelen van het abstracte getal aan het zichtbare aantal. Ook nu weer een hulp in het verlengde van de 'zichtlijn'.					
	7		4 Directe koppeling van het aantal op de afbeelding aan het abstracte getal. Enige overgebleven hulp is de positionering van het getal 1 op links boven, 2 op rechts boven, 3 op links onder en 4 op rechts onder. <i>(Dit gebeurde ook al in de Levels 1 t/m 6. Was het je al opgevallen?! ;-)</i>					
	8		4 Tevens de introductie van de getallen 0 en 5!! Dezen zijn NIET gekoppeld aan een vaste positie.					
	9		4 Directe koppeling van het abstracte getal aan het aantal op de afbeelding.					
10		4 De getoonde afbeeldingen zijn hetzelfde; maar net even anders...						
		4 De antwoord-afbeeldingen zijn hetzelfde; maar net even anders dan in Level 9...						