

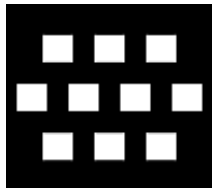








Module	Submodule				
	Getal 1 - 10				
	1. Getalsbegrip met hand, vingers en cijfers.				
	2. Getalsbegrip met symmetrisch geplaatste vormen.				
	3. Getalsbegrip met random geplaatste vormen.				
	4. Delen met vormen en cijfers.				
	5. Getalsbegrip met dominostenen en cijfers.				
	6. [Vriendjes van 10] - Alleen wordt het op heel andere manier weergegeven.				
	7. [Vriendjes van 10] - Natuurlijk wel net ietsjes anders gevraagd en vorm gegeven...				
	8. Alleen maar [Vriendjes van 10] - Traditioneel.				
		Submodule	Level	Antwoord(en)	Flitsen
	1. Begrip	1	1		In Level 1 t/m 4 wordt het aantal vingers gekoppeld aan hetzelfde aantal vingers. Eerst, door slechts één, het goede, antwoord te geven. Vervolgens door het goede antwoord te 'omringen' door steeds meer foute antwoorden.
		2	2		
		3	3		
		4	4		
		5	4		Level 5: Alleen maar het getalbegrip 6 t/m 10. 1 t/m 5 wordt immers al beheerd.
		6	4		Level 6 & 7: Vraag = Handen. Antwoord = Getal
		7	4		
		8	4		Level 8 & 9: Vraag = Getal. Antwoord = Handen.
		9	4		
		10	4	2	Level 10: Mix van Levels 6 t/m 9.
	2 - STRAK	1	1		In deze submodule worden geen handen, maar vormen gebruikt: sterren, rondjes, vierkanten en driehoekjes.
		2	2		
		3	3		
		4	4		De weergave is in de strakke en symmetrische stijl.
		5	4		
		6	4		Level 1 t/m 4: Als Level 1.1 t/m 1.4
		7	4		Level 5 t/m 8: Vraag = Getal. Antwoord = Vorm/aantal
		8	4		
		9	4		Level 9: Vraag = Aantal. Antwoord = Getal
		10	4		Level 10: Mix van Levels 5 t/m 9

3 - v r i j 	1	1		Level 3.1 t/m 3.10 is 100% identiek aan de opbouw van Level 2.1 t/m 2.10. Het verschil zit hem in de gebruikte afbeeldingen; deze zijn 'ongeorganiseerd' weergegeven.
	2	2		
	3	3		
	4		4	
	5		4	
	6		4	
	7		4	
	8		4	
	9		4	
	10		4	
4 - verd/eeld 	1	1		Level 4.1 t/m 4.10 is 100% identiek aan de opbouw van Level 3.1 t/m 3.10. Het verschil zit hem in de gebruikte afbeeldingen; deze zijn 'verdeeld' weergegeven. Door de verdeling steeds op of rond 50%-50% te houden, verwacht ik dat het inzicht naar splitsen en 'de helft' impliciet ontwikkeld wordt.
	2	2		
	3	3		
	4		4	
	5		4	
	6		4	
	7		4	
	8		4	
	9		4	
	10		4	
5 - Domino 	1		4	In Sub-module 5 wordt het optellen getriggered d.m.v. dominostenen. Tel het aantal stippen op en je weet het antwoord op het getoonde getal/cijfer. Elk Level betreft het gevraagde getal; dus Level 5 betreft het getal 5. Alleen Level 10 heeft de getallen 10, 11 & 12.
	2		4	
	3		4	
	4		4	
	5		4	
	6		4	
	7		4	
	8		4	
	9		4	
	10		4	

6 - Twist 	1	4		Sub-module 6 betreft enkel en alleen (de combinaties die leiden tot) het getal 10; dit zijn dus 'De vriendjes van 10'. Alleen wordt het op heel andere manier weergegeven. Level 1: D.m.v. Dominostenen. Level 2: 'Gesplitste' vormen. Level 3: Random geplaatste vormen. Level 4 is een hele gemene. Vanuit de symmetrie van het [3 x 3]-raster, is het getal 10 niet mogelijk!! Dus omdat de rest fout is, is het ontbrekende goed!!! (<i>MindFuck</i>) Levels 5 t/m 10 zijn telkens de mix van de Levels 1 t/m 4; maar de getoonde tijd van de antwoorden wordt steeds korter.
	2	4		
	3	4		
	4	4		
	5	4	4	
	6	4	3,5	
	7	4	3	
	8	4	2,5	
	9	4	2	
	10	4	1,5	
7 - Nummerbord 	1	4		Alleen maar [Vriendjes van 10]. Natuurlijk wel net ietsjes anders gevraagd en vorm gegeven...
	2	4		
	3	4		
	4	4		
	5	4		
	6	4		
	7	4		
	8	4		
	9	4		
	10	4		
8 - Meest normaal 	1	4		Alleen maar [Vriendjes van 10]. De meest 'Onderwijs-normale' manier van aanbieden. Antwoorden verdwijnen na 4 seconden. " " " 3,5 ". " " " 3 ". " " " 2,5 ". " " " 2 ". " " " 1,5 seconde. " " " 1 ".
	2	4		
	3	4		
	4	4	4	
	5	4	3,5	
	6	4	3	
	7	4	2,5	
	8	4	2	
	9	4	1,5	
	10	4	1	