

Handleiding bij

Scholenversie

Bas telt mee



Met 32 oefeningen en spelletjes

voor de leeftijd 4-7 jaar

CD-ROM

Leren rekenen met Bas!

Met Leerling Volg Systeem



Bas telt mee (cd-rom)

Idee en uitwerking: Leny Aangeenbrug

Erna Meulenbeld

Anke Zoutewelle

Illustraties: Dagmar Stam

Productie: Zoutewelle Media Groep bv,
Doorn

Ontwerp booklet: AlphaZet prepress,
Waddinxveen

Algehele leiding: Uitgeverij Groen,
Heerenveen

ISBN 90-5829-614-8
(consumentenversie I)

ISBN 90-5829-615-6
(consumentenversie II)

Trefwoord: Bas, cd-rom

Helpdesk

Mocht u of uw systeembeheerder vastlopen met *Bas telt mee* dan kunt u de helpdesk van Zoutewelle Media Groep raadplegen. Op de helpdesk-website <http://helpdesk.zmg.nl> (zonder www!) worden veel voorkomende vragen beantwoord. Ook kunt u op deze site uw vraag invullen en versturen via de contactpagina.

Website <http://helpdesk.zmg.nl>

E-mail helpdesk@zmg.nl

Telefoon 0343-473899

© 2005 Uitgeverij Groen, Heerenveen

(Uitgeverij Groen is onderdeel van
Uitgeverijgroep Jongbloed te Heerenveen)

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.



Inhoud

Doelstellingen	3
Toelichting bij de oefeningen en spelletjes	6
Geel Meten en tijd	6
Rood Basisvaardigheden: tellen en hoeveelheden	10
Blauw Meetkunde en verhoudingen	14
Groen Spelletjes	18
Harde schijf en netwerk installatie	22
Leerling Volg Systeem (LVS)	23
Menubalk	26



Licentiecode

Bas telt mee is in eerste instantie een demoversie. Na vijftig keer opstarten hebt u een licentiecode nodig om de demoversie in een onbeperkt werkende versie van *Bas telt mee* om te zetten. U kunt deze licentie aanschaffen bij uitgeverij Agteres, of online bij uitgeverij Groen.

Uitgeverij Agteres:

Website <http://www.agteres.nl>

E-mail info@agteres.nl

Telefoon 0548-512977 / 038-3557517

Fax 038-3557199

Uitgeverij Groen:

Website <http://www.groen-educatief.nl>

Afsluiten cd-rom

Het programma *Bas telt mee* kan op twee manieren worden afgesloten

- toetsencombinatie ALT+F4
- in hoofdmenu de pijl  activeren met toetsencombinatie CTRL+ALT.

Opbouw

Bas telt mee is ontwikkeld voor kinderen in de leeftijd van vier tot zeven jaar. Het programma richt zich op de stimulering van het getalbegrip van het jonge kind.

Het programma is opgebouwd rond een kast met vier laden: de gele, de rode, de blauwe en de groene la.

De **gele la** stelt meten en tijd aan de orde.

De **rode la** stimuleert de basisvaardigheden tellen en omgaan met hoeveelheden.

De **blauwe la** richt zich op meetkunde en verhoudingen.

De **groene la** bevat allerlei doe- en luisterspellen waarbij tellen aan de orde komt.

Bas telt mee bevat een *Leerling Volg Systeem* (LVS), dat alleen voor de leerkracht toegankelijk is. Het LVS noteert automatisch alle vorderingen van de afzonderlijke leerlingen, maar ook van groepen.

Gele la



Meten en tijd

1. **Seizoenen**
De leerling leert ordenen in tijd.
2. **Welke volgorde?**
De leerling leert de ordening binnen een gebeurtenis te ontdekken. Dat vereist onder meer kritisch kijken.
3. **Langer, korter of even lang?**
Deze oefening stimuleert het vergelijken van lengte. Dit is een belangrijke stap in het leren meten.
4. **Maak het goede rijtje**
De leerling ontwikkelt vaardigheid in het seriëren door zelf reeksen te maken.
5. **Wat is het goede rijtje?**
Ook in deze oefening staat het seriëren centraal. De leerling moet reeksen kunnen herkennen.
6. **Tegels leggen**
De leerling oefent zich in een eenvoudige oppervlaktetelling. Kijken en redeneren zijn daarbij van belang.
7. **Hoe lang is het?**
De vaardigheid in het meten met een liniaal wordt ontwikkeld.
8. **Hoeveel glazen nog?**
Door kijken en redeneren oefent de leerling zich in een eenvoudige inhoudsmeting.

Rode la


**Basisvaardigheden:
tellen en omgaan met hoeveelheden**

1. **Tellen**
De leerling moet de juiste hoeveelheid kunnen aangeven door voorwerpen te tellen.
2. **Hoeveel zie je?**
De leerling kan in een flits, zonder te tellen, een hoeveelheid zien en benoemen.
3. **Vlaggenreeks**
Doel van deze oefening is het classificeren. De leerling leert kritisch kijken om de systematiek in een reeks te ontdekken.
4. **Hoeveel denk je?**
De leerling leert deels verborgen hoeveelheden schatten.
5. **Matrix**
De leerling kan een samengestelde vorm in een matrix plaatsen. Deze oefening combineert visuele discriminatie en ruimtelijk inzicht.
6. **Getalsymbolen**
Enerzijds wordt in deze oefening een beroep gedaan op het tellen, anderzijds op de symboolherkenning.
7. **Meer, minder of evenveel**
Deze oefening vereist kritisch luisteren en stimuleert het geheugen en het tellen. De leerling moet een meer, een minder of evenveel voorwerpen kunnen plaatsen.
8. **Erbij of eraf**
De basisvaardigheden worden verder ontwikkeld. Daarbij komt het eenvoudige optellen en aftrekken aan de orde.

Blauwe la



Meetkunde en verhoudingen

1. **Welke vorm?**
De leerling leert verschillende vormen vergelijken. Zo wordt een beroep gedaan op de visuele discriminatie.
2. **Op welke plaats?**
Deze oefening richt zich op de plaatsbepaling in een rij. Daarbij komen ook de rangtelwoorden aan de orde.
3. **Verhoudingen**
De leerling moet vanaf een plattegrond de plaats kunnen bepalen op een Basplaat. Hij leert zo ruimtelijke verhoudingen in te schatten.
4. **Welk plaatje?**
De leerling kan een geheel in delen onderscheiden.
5. **Zet de dingen op de goede plaats**
Deze oefening beoogt plaatsbepaling in de ruimte.
6. **Schaduwspel**
Deze oefening doet een beroep op het kritisch kijken naar vorm en richting.
7. **Verrekijker**
Door kritisch te kijken moet het kind een vergroot plaatje in verkleinde vorm kunnen vinden. Dit is een meer gevorderde vorm van visuele discriminatie.
8. **Wat is het verschil?**
Een oefening van de visuele discriminatie in gedetailleerde vorm.

Groene la



Spelletjes

1. **Voorlezen**
Het doel is de ontwikkeling van de luisterhouding. Daarbij komt ook het tellen aan de orde.
2. **Cijferkleurplaat**
Deze kleurplaat doet een beroep op het vergelijken en herkennen van getsymbolen.
3. **Kralenplank**
De leerling maakt een kralenplank door tellen en seriëren.
4. **Getallentekening**
Door getallen in de juiste volgorde aan te klikken ontstaat een kleurplaat.
5. **Telliedjes**
In deze meezingliedjes komt het tellen op een speelse manier aan de orde.
6. **Doolhofspel**
Dit spel doet een beroep op de kennis van cijfersymbolen. De moeilijkheidsgraad wordt bepaald door een tijdslimiet.
7. **Maak de tuinslang**
Uit verschillende stukjes moet een tuinslang gemaakt worden en om valkuilen heen gelegd. Daarbij wordt een beroep gedaan op ruimtelijk inzicht.
8. **Speeltuinspel**
De leerling kan de stippen op de dobbelsteen tellen en neemt telkens even zoveel stappen door de speeltuin.



Geel 1 – Seizoenen



Geel 2 – Welke volgorde?



- De leerling ziet afbeeldingen van de vier seizoenen. De Basplaat *Sloot* representeert de lente, *Moestuin* de zomer, *Bos* de herfst en *Markt* de winter.
 - Midden tussen de vier seizoenen wordt een plaatje gepresenteerd dat past bij slechts een van de vier seizoenen.
 - De leerling moet op het juiste seizoen klikken.
 - Als de leerling op het juiste seizoen klikt, wordt het volgende plaatje gepresenteerd.
 - Als de leerling op een fout seizoen klikt, licht het juiste seizoen even op door middel van een geel knipperende omkadering. Pas daarna wordt het volgende plaatje gepresenteerd.
 - Er zijn in totaal veertig plaatjes, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
 - Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.
- De leerling ziet vier plaatjes, die in een willekeurige volgorde staan. Daaronder zijn vier lege vakjes.
 - De leerling moet de vier plaatjes in de juiste volgorde zetten. Per serie van vier plaatjes is er maar een logische (en dus juiste) volgorde.
 - In de volgorde waarin de leerling op de vier plaatjes klikt, komen deze terecht in de vier lege vakjes.
 - Als de leerling de plaatjes in de juiste volgorde zet, wordt eerst een verrassingsplaatje getoond. Daarna wordt de volgende serie van vier plaatjes gepresenteerd.
 - Als de leerling de vier plaatjes in een foute volgorde zet, wisselen deze eerst van plaats, zodat ze in de goede volgorde komen te staan. Pas daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
 - Er zijn in totaal vijftientwintig series van vier plaatjes, waaruit de computer willekeurig vijf per oefening kiest.



Geel 3 – Langer, korter of even lang?



- De leerling ziet Bas en vier andere kinderen in een fotolijstje. Hij hoort de vraag: *Wie is langer/korter/even lang als Bas?*
- De leerling moet op de juiste van de vier kinderen klikken.
- Als de leerling op het juiste kind klikt, gebeurt er eerst iets leuks met dat plaatje. Daarna worden de volgende vijf kinderen (inclusief Bas) gepresenteerd.
- Als de leerling op een van de drie 'foute' kinderen klikt, licht het juiste kind even op. Pas daarna worden de volgende vijf kinderen gepresenteerd.
- De vraag (*langer, korter of even lang?*) is per opdracht willekeurig. Ook de volgorde van de vijf kinderen is willekeurig en wisselt bij elke opdracht. Bovendien zijn ook de drie 'foute' kinderen willekeurig. Dat wil zeggen, bij iedere opdracht is er slechts een kind even lang als Bas en kunnen de overige drie kinderen zowel korter als langer zijn dan Bas.
- Naast Bas zijn er in totaal negen kinderen, waaruit de computer willekeurig vier per opdracht kiest. Aangezien een oefening uit tien opdrachten bestaat, komen bij elke oefening alle kinderen meermalen aan bod.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.

Geel 4 – Maak het goede rijtje



- De leerling ziet een serie van vier plaatjes die in een willekeurige volgorde staan en krijgt de opdracht die in de goede volgorde te zetten (er zijn twee varianten mogelijk: oplopend en aflopend). Daaronder zijn vier lege vakjes.
- De leerling moet de vier plaatjes in de juiste volgorde zetten. Per opdracht is er maar een juiste volgorde.
- In de volgorde waarin de leerling op de vier plaatjes klikt komen deze terecht in de lege vakjes.
- Als de leerling de plaatjes in de juiste volgorde zet, wordt eerst een verrassingsplaatje getoond. Daarna wordt de volgende serie van vier plaatjes gepresenteerd.
- Als de leerling de vier plaatjes in een foute volgorde zet, wisselen de vier plaatjes eerst van plaats, zodat ze in de goede volgorde komen te staan. Pas daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal twintig series van vier plaatjes met beide vraagvarianten. Daaruit kiest de computer willekeurig tien per oefening.



Geel 5 – Wat is het goede rijtje?



- De leerling ziet vier plaatjes met telkens hetzelfde groepje figuren. Hij krijgt de vraag op welk plaatje de juiste volgorde (oplopend of aflopend) te zien is. Per vraag is slechts een van de plaatjes juist.
- Als de leerling op het juiste plaatje klikt, wordt de volgende serie van vier plaatjes met een bijpassende vraag gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna worden de vier volgende plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal twintig series van vier plaatjes met beide vraagvarianten. Daaruit kiest de computer willekeurig tien per oefening.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.

Geel 6 – Tegels leggen



- De leerling ziet een schoolplein van vijftientwintig tegels. Een vierkant of rechthoekig deel daarvan is gearceerd (maximaal tien tegels).
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel tegels zijn gearceerd.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt het stuk plein voor de volgende opdracht gearceerd.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het gearceerde stuk plein geel omkaderd en wordt de arcering tegel voor tegel weggehaald, terwijl er hoorbaar wordt meegeteld. Pas daarna komt de volgende opdracht.
- Per opdracht is het aantal tegels dat gearceerd wordt en de positie van de arcering willekeurig.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Geel 7 – Hoe lang is het?



- De leerling ziet in het kader een voorwerp dat gemeten moet worden. Onderin steekt een liniaal uit een gereedschapskist.
- Om te beginnen moet de leerling klikken op de liniaal in de gereedschapskist. Daardoor wordt een verschuifbare liniaal gepresenteerd die gebruikt kan worden om het voorwerp te meten.
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoe lang het voorwerp is.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt het volgende voorwerp gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt de verschuifbare liniaal recht onder het voorwerp geplaatst en wordt de lengte een voor een meegeteld, zowel hoorbaar als zichtbaar. Pas daarna wordt het volgende voorwerp gepresenteerd.
- Er zijn in totaal dertig voorwerpen, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.

Geel 8 – Hoeveel glazen nog?



- De leerling ziet hoe Bas een aantal glazen vol-schenkt. De kan waaruit Bas schenkt kan voor 100% (vijf glazen), 80% (vier glazen), 60% (drie glazen) of 40% (twee glazen) gevuld zijn.
- Afhankelijk van de hoeveelheid limonade in de kan bepaalt de computer willekeurig of Bas een, twee, drie of vier glazen volschenkt. Bas schenkt de kan niet leeg: er blijft tenminste een glas limonade in de kan.
- Nadat Bas een aantal glazen heeft volgeschonken wordt de vraag gesteld: *Hoeveel glazen kan Bas nog volschenken?*
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel glazen nog uit de kan geschonken kunnen worden.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, schenkt Bas een volgende serie glazen vol, met een andere kleur limonade.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien schenkt Bas de kan helemaal leeg, terwijl het aantal volgeschonken glazen hoorbaar wordt meegeteld. Pas daarna schenkt Bas een volgende serie glazen vol met een andere kleur limonade.
- De computer bepaalt willekeurig hoe vol de kan is als Bas begint te schenken en hoeveel glazen Bas schenkt voordat de vraag wordt gesteld.
- Als de leerling tenminste vier van de vijf opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Rood 1 – Tellen



Rood 2 – Hoeveel zie je?



- De leerling ziet een aantal exemplaren van een voorwerp op de rand van de zandbak liggen (maximaal tien).
 - Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel exemplaren van dat voorwerp op de rand van de zandbak liggen.
 - Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt van het volgende voorwerp een aantal exemplaren gepresenteerd.
 - Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het aantal exemplaren op de rand van de zandbak een voor een geteld, zowel hoorbaar als zichtbaar. Pas daarna wordt van het volgende voorwerp een aantal exemplaren gepresenteerd.
 - Er zijn in totaal vijftien voorwerpen, die tijdens een oefening allemaal aan bod komen. De computer bepaalt willekeurig hoeveel exemplaren van elk voorwerp worden gepresenteerd.
 - Als de leerling tenminste twaalf van de vijftien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.
- De leerling ziet gedurende een seconde een aantal exemplaren van een voorwerp op tafel liggen (maximaal vijf). Daarna is de tafel weer leeg.
 - Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel exemplaren van dat voorwerp op tafel lagen.
 - Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, verschijnt de volgende opdracht met een nieuw voorwerp.
 - Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het aantal exemplaren opnieuw op tafel getoond en hoorbaar bevestigd. Pas daarna wordt van het volgende voorwerp een aantal exemplaren getoond.
 - Er zijn in totaal vijftien voorwerpen, die tijdens een oefening allemaal aan bod komen. De computer bepaalt willekeurig hoeveel exemplaren van elk voorwerp worden gepresenteerd.
 - Als de leerling tenminste twaalf van de vijftien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Rood 3 – Vlaggenreeks



- De leerling ziet in het kader een rijtje vlaggen in verschillende kleuren, patronen of vormen. Daarboven worden tien vakjes met verschillende vlagvarianten getoond.
- De leerling moet het rijtje voorbeeldvlaggen aanvullen door in dezelfde volgorde op de vlagvarianten te klikken. De voorbeeldvlaggen vullen de rij voor een derde deel, zodat de leerling de juiste volgorde twee keer moet aanklikken.
- Als de leerling de rij foutloos aanvult, wapperen de vlaggen zodra de rij gevuld is. Daarna wordt het volgende rijtje van voorbeeldvlaggen gepresenteerd.
- Als de leerling op een foute vlagvariant klikt, licht de juiste variant op. De juiste vlag wordt vervolgens direct geplaatst om de juiste volgorde te continueren. Zodra de rij gevuld is wordt de opdracht echter wel fout gerekend en wordt het volgende rijtje van voorbeeldvlaggen gepresenteerd.
- De vijf opdrachten lopen op in moeilijkheidsgraad. De eerste opdracht is een rijtje van drie vlaggen. De tweede opdracht is wederom een rijtje van drie vlaggen, maar dan verschillend in dubbelkleur, patroon of vorm. De derde en vierde opdracht zijn rijtjes van vier vlaggen verschillend in kleur, dubbelkleur, patroon of vorm. De vijfde opdracht is een rijtje van vijf vlaggen verschillend in kleur, dubbelkleur, patroon of vorm.

Rood 4 – Hoeveel denk je?



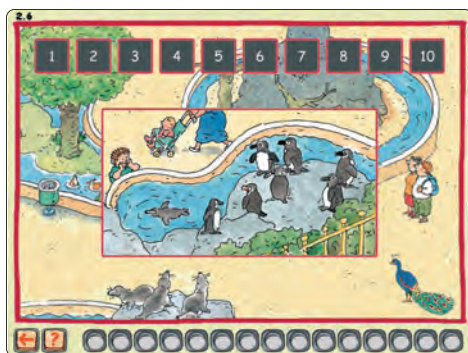
- De leerling ziet papa op een ladder staan en hoort de vraag: *Hoeveel stappen kan papa nog omhoog/omlaag?*
- Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel sporten papa nog omhoog of omlaag kan.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt papa op een andere positie op de ladder geplaatst.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien lichten de sporten die papa nog omhoog of omlaag kan een voor een op, terwijl ze hoorbaar worden meegeteld. Pas daarna wordt papa op een andere positie op de ladder geplaatst.
- De ladder heeft tien sporten en papa kan op elk van die sporten staan. Aangezien een oefening uit tien opdrachten bestaat, komen alle posities aan bod. De computer bepaalt willekeurig in welke volgorde die posities worden gepresenteerd en welke vraag (*omhoog of omlaag*) het betreft.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Rood 5 – Matrix



Rood 6 – Getsymbolen



- De leerling ziet een lege matrix van vier bij vier hokjes. Langs de x-as staan stippen in de aantallen een tot en met vier. Langs de y-as staan vier verschillende voorwerpen of figuren.
- Linksboven wordt een vraagplaatje gepresenteerd. Dat vraagplaatje is een samenstelling van een element langs de x-as en een element langs de y-as, bijvoorbeeld drie hartjes. Het plaatje past maar op een plek in de matrix.
- De leerling moet op de juiste plek in de matrix klikken.
- Als de leerling op de juiste plek in de matrix klikt, wordt het vraagplaatje daar geplaatst. Daarna wordt linksboven het volgende vraagplaatje gepresenteerd.
- Als de leerling op een foute plek in de matrix klikt, wordt die plek aangekruist. Bovendien licht op de juiste plek het vraagplaatje op. Pas daarna wordt linksboven het volgende vraagplaatje gepresenteerd.
- De eerste serie van vijf opdrachten presenteert een, twee, drie of vier exemplaren van een bepaald voorwerp. Er zijn in totaal vijftien voorwerpen, waaruit de computer willekeurig kiest.
- De tweede serie van vijf opdrachten presenteert een samengestelde figuur. Er zijn in totaal zestien samengestelde figuren, waaruit de computer willekeurig kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.
- De leerling ziet in het kader een aantal afbeeldingen (maximaal tien) van een bepaald dier.
- Op de getallenlijn (alleen cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel afbeeldingen van dat dier te zien zijn.
- Als de leerling op het juiste getal op de getallenlijn klikt, wordt van het volgende dier een aantal afbeeldingen gepresenteerd.
- Als de leerling op een fout getal op de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het aantal exemplaren hoorbaar bevestigd. Pas daarna wordt van een volgend dier een bepaald aantal afbeeldingen getoond.
- Er zijn in totaal vijftien dieren, die tijdens een oefening allemaal aan bod komen. De computer bepaalt willekeurig hoeveel afbeeldingen van elk dier worden gepresenteerd.
- Als de leerling tenminste twaalf van de vijftien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Rood 7 – Meer, minder of evenveel



Rood 8 – Erbij of eraf



- De leerling ziet hoeveel ringen Marieke heeft gegooid. Bas staat klaar om ringen te gaan gooien. De leerling hoort: *Marieke gooit acht ringen. Bas gooit een meer/een minder/evenveel.*
 - Door op Bas te klikken kan de leerling de vraag beantwoorden. Elke klik op Bas zorgt ervoor dat Bas een ring gooit.
 - Als Bas het juiste aantal ringen heeft gegooid, moet de leerling op het paaltje klikken.
 - Als het aantal ringen van Bas klopt, verschijnt de volgende opdracht.
 - Als het aantal niet klopt, wordt het juiste aantal ringen van Bas hoorbaar en zichtbaar geteld. Pas daarna verschijnt de volgende opdracht.
 - De computer bepaalt willekeurig hoeveel ringen Marieke heeft gegooid (maximaal tien) en of Bas een meer, een minder of evenveel ringen moet gooien.
 - Als de leerling tenminste vier van de vijf opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.
- De leerling ziet een aantal planken liggen. Marieke en Bas leggen planken erbij of halen planken eraf. De leerling hoort de vraag: *Er liggen vijf planken. Marieke legt er een plank bij. Hoeveel planken zijn er nu?*
 - Hoewel het aantal planken conform de opdracht toeneemt of afneemt, zijn ze moeilijk te tellen omdat de hond het zicht belemmert.
 - Op de getallenlijn (met stippen en cijfersymbolen) moet de leerling aangeven hoeveel planken er komen te liggen.
 - Als de leerling op het juiste getal klikt, verschijnt de volgende opdracht.
 - Als de leerling op een fout getal in de getallenlijn klikt, licht het juiste getal op. Bovendien wordt het juiste aantal planken getoond en hoorbaar bevestigd. Pas daarna wordt een volgend aantal planken gepresenteerd.
 - De computer bepaalt willekeurig hoeveel planken er liggen (maximaal tien). Ook bepaalt de computer willekeurig of Marieke er een of twee planken bijlegt of Bas er een of twee planken afhaalt.
 - Als de leerling tenminste vier van de vijf opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Blauw 1 – Welke vorm?



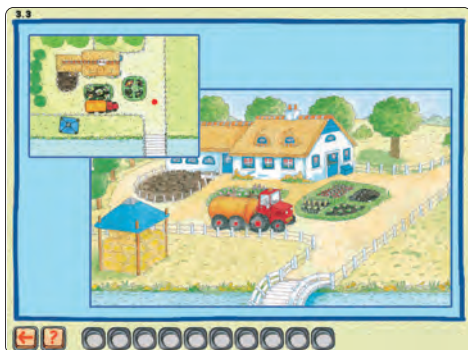
Blauw 2 – Op welke plaats?



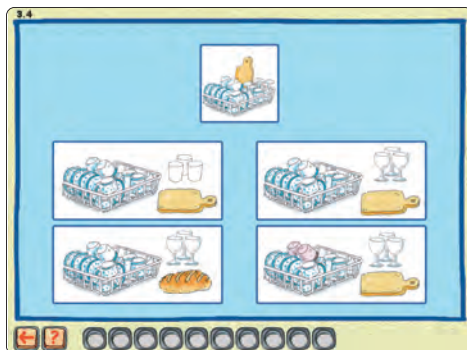
- De leerling ziet vijftien voorwerpen en hoort: *Klik op het plaatje met een ronde/vierkante/rechthoekige/driehoekige vorm.* Van elke vorm is er telkens maar een exemplaar.
- De leerling moet op het juiste voorwerp klikken.
- Als de leerling op het juiste voorwerp klikt, wordt de volgende vraag gesteld.
- Als de leerling op een fout voorwerp klikt, licht eerst het juiste voorwerp op. Pas daarna wordt de volgende vraag gesteld.
- Na vier opdrachten worden de vijftien voorwerpen vervangen door een nieuwe serie van vijftien voorwerpen waaronder wederom slechts een ronde, een vierkante, een rechthoekige en een driehoekige vorm.
- Na acht opdrachten wordt de serie voor de derde keer ververs, met ditmaal twee opdrachten.
- Er zijn in totaal tweeëndertig ronde, vierkante, rechthoekige en driehoekige vormen (acht per vorm), waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Aan acht van die tweeëndertig vormen is een animatie gekoppeld. Als de leerling het juiste antwoord geeft, wordt eerst de animatie getoond (indien aanwezig) en pas daarna de volgende opdracht.
- De leerling ziet elf kinderen (waaronder Bas) op een perron staan en hoort de vraag: *Wie staat er op de eerste, tweede ... middelste ... tiende, laatste plaats?*
- De leerling moet op de juiste van de elf kinderen klikken.
- Als de leerling op het juiste kind klikt, gebeurt er eerst iets leuks met dat plaatje. Daarna wisselen de elf kinderen van plaats en wordt de volgende vraag gesteld.
- Als de leerling op een 'fout' kind klikt, licht het juiste kind even op. Pas daarna wisselen de elf kinderen van plaats.
- De vraag is per opdracht willekeurig. Ook de volgorde van de elf kinderen is willekeurig en wisselt bij elke opdracht.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Blauw 3 – Verhoudingen



Blauw 4 – Welk plaatje?



- De leerling ziet een rode stip op de plattegrond knippen.
 - Op de boerderijplaat moet de leerling op de overeenkomstige plek klikken.
 - Als de leerling op de juiste plek klikt, wordt op die plek een dier of voorwerp getoond. Vervolgens gaat de rode stip op een andere plek knippen.
 - Als de leerling op een foute plek klikt, wordt eerst op de juiste plek een dier of voorwerp met geel knipperend kader getoond. Pas daarna gaat de rode stip op een andere plek knippen.
 - Er zijn in totaal dertig dieren en voorwerpen, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
 - Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.
- De leerling ziet vier deels overeenkomstige plaatjes van voorwerpen die in delen uiteen zijn getrokken.
 - Daarboven wordt een voorbeeldplaatje getoond waarin de voorwerpen een geheel vormen.
 - Op het juiste plaatje staan precies dezelfde voorwerpen als op het voorbeeldplaatje. Op de andere drie plaatjes zijn er kleine veranderingen.
 - De leerling moet op het juiste plaatje klikken.
 - Als de leerling op het juiste plaatje klikt, wordt de volgende serie plaatjes gepresenteerd.
 - Als de leerling op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna wordt de volgende serie plaatjes gepresenteerd.
 - Er zijn in totaal dertig series van vier plaatjes, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
 - Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Blaauw 5 – Zet de dingen op de goede plaats



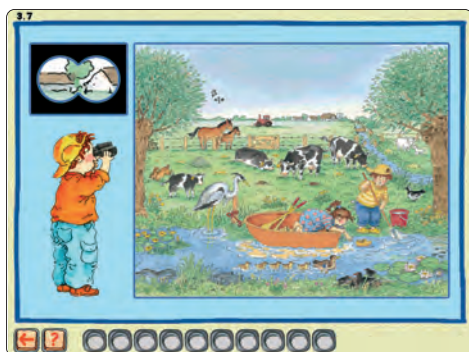
Blaauw 6 – Schaduwspeel



- De leerling ziet een lege slaapkamer of huiskamer en hoort waar het voorwerp, dat linksboven verschijnt, geplaatst moet worden.
 - Als de leerling op de juiste plek klikt, wordt het voorwerp op die plek neergezet. Vervolgens ziet de leerling een volgend voorwerp in het kader linksboven en hoort de volgende opdracht.
 - Als de leerling op een foute plek klikt, wordt eerst op de juiste plek het voorwerp met een geel knipperend kader neergezet. Pas daarna volgt de volgende opdracht.
 - Er zijn in totaal zestig voorwerpen verdeeld over twee Basplaten. De computer kiest per oefening willekeurig een van de twee Basplaten en vijftien voorwerpen.
 - Als de leerling tenminste twaalf van de vijftien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.
- De leerling ziet vier deels overeenkomstige schaduwen van personen.
 - Middenin wordt een persoon als voorbeeldplaatje getoond. Een van de vier schaduwen is van die persoon. De andere drie schaduwen wijken iets af.
 - De leerling moet op de juiste schaduw klikken.
 - Als de leerling op de juiste schaduw klikt, wordt de volgende serie schaduwen met voorbeeldplaatje gepresenteerd.
 - Als de leerling op een foute schaduw klikt, licht eerst de juiste schaduw met geel knipperend kader op. Pas daarna wordt de volgende serie schaduwen gepresenteerd.
 - Er zijn in totaal dertig series van vier schaduwen, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
 - Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Blauw 7 – Verrekijker



- De leerling ziet een polderlandschap en een tien keer vergroot beeld daarvan door de verrekijker linksboven.
- De leerling moet in het landschap klikken op de plek, die overeenkomt met het verrekijkerbeeld.
- Als de leerling op de juiste plek klikt, wordt in het kader linksboven een volgend verrekijkerbeeld gepresenteerd.
- Als de leerling op een foute plek klikt, wordt eerst de juiste plek getoond door een geel knipperend kader. Pas daarna volgt een volgend verrekijkerbeeld.
- Er zijn in totaal dertig verrekijkerbeelden, waaruit de computer willekeurig tien per oefening kiest.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.

Blauw 8 – Wat is het verschil?



- De leerling moet tien verschillen vinden tussen twee platen van een postkantoor, een (deel van een) huis of een vakantie in de bergen.
- De leerling moet de ontdekte verschillen aanklikken op de rechter plaat.
- Als de leerling ergens anders klikt, wordt het niet ontdekte verschil getoond door een geel knipperend kader.
- Er is geen directe vergelijking mogelijk omdat telkens een van beide platen is afgedekt. De leerling kan heen en weer zappen van de ene plaat naar de andere door op de blauwe pijltjes te klikken.
- Er zijn in totaal zestig verschillen verdeeld over drie Basplaten (*postkantoor*, *huis* en *bergen*). De computer kiest per oefening willekeurig een van de drie Basplaten en tien verschillen.
- Als de leerling tenminste acht van de tien opdrachten goed doet, wordt de oefening afgesloten met een leuke animatie.



Groen 1 – Voorlezen



- De leerling kan een verhaal kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling hoort een voorgelezen verhaal. In de verhalen komt het tellen aan de orde.
- Er worden tien bijpassende platen getoond.
- Er zijn drie verhalen beschikbaar.

Groen 2 – Cijferkleurplaat



- De leerling kan een kleurplaat kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling ziet een genummerde kleurplaat en een genummerde kleurenkaart.
- De voorwerpen in de kleurplaat kunnen alleen met de juiste kleur (zelfde nummer) ingekleurd worden door met de cursor (in de vorm van een kwastje) op de juiste kleur en vervolgens op de kleurplaat te klikken.
- Als de leerling met de juiste kleur op een voorwerp klikt, krijgt het voorwerp die kleur.
- Als de leerling met een foute kleur op een voorwerp klikt, gebeurt er niets.
- De leerling kan van kleur wisselen door op een andere kleurknop te klikken.
- Door op het printericoontje te klikken wordt de kleurplaat uitgeprint (in het *Leerling Volg Systeem* kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden, zie blz. 23 e.v.).



Groen 3 – Kralenplank



- De leerling kan een kralenplank kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling ziet een kralenplank en een kleurenkaart.
- Bij de eerste kralenplank moet de leerling een vlinder namaken, bij de tweede kralenplank een abstracte figuur en de derde kralenplank is vrij.
- De stippen op de kralenplank kunnen alleen met de juiste kleur worden ingekleurd door met de cursor (in de vorm van een kwastje) op de juiste kleur en vervolgens op de kralenplank te klikken.
- Als de leerling met de juiste kleur op een stip klikt, krijgt de stip die kleur.
- Als de leerling met een foute kleur op een stip klikt, gebeurt er niets.
- De leerling kan van kleur wisselen door op een andere kleurknop te klikken.
- Door op het printericoontje te klikken wordt de kralenplank uitgeprint (in het *Leerling Volg Systeem* kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden).

Groen 4 – Getallentekening



- De leerling kan een kleurplaat kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling ziet een serie getallen en een kleurenkaart.
- Door in de juiste volgorde op de getallen te klikken kan de leerling zelf een kleurplaat maken.
- Als de kleurplaat compleet is kan deze ingekleurd worden, of blanco uitgeprint.
- De voorwerpen op de kleurplaat kunnen meermalen ingekleurd worden door met de cursor (in de vorm van een kwastje) op een van de kleuren en vervolgens op de kleurplaat te klikken.
- De leerling kan van kleur wisselen door op een andere kleurknop te klikken.
- Door op het printericoontje te klikken wordt de kleurplaat uitgeprint (in het *Leerling Volg Systeem* kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden).



Groen 5 – Telliedjes



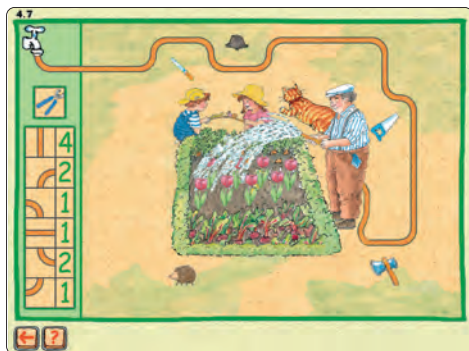
Groen 6 – Doolhofspel



- De leerling kan een liedje kiezen door op een van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- De leerling hoort een liedje en ziet een bijpassende plaat. In de liedjes komt op speelse wijze het tellen aan de orde.
- Er zijn drie liedjes beschikbaar.
- Door op de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken, kan de leerling het doolhofspel selecteren. Knop 1 is het makkelijkst (de zandloper loopt langzaam) en knop 3 is het moeilijkst (de zandloper loopt snel).
- De leerling ziet links een zandloper en vier pijlknoppen. Bas staat klaar met een sleutel. Rechts zit Marieke opgesloten in een toren. Voor de toren staat een gesloten poort.
- Om Marieke te bevrijden heeft Bas ook een kogel voor het kanon nodig om de poort kapot te schieten.
- De leerling hoort met welke van de drie kogels in het doolhof (drie willekeurige getallen) de poort kapot geschoten kan worden.
- Door op de pijlknoppen te klikken kan de leerling door het doolhof gaan. De juiste kogel moet worden opgepikt en bij het kanon worden afgeleverd.
- Als de leerling de juiste kogel aflevert bij het kanon wordt de poort kapotgeschoten, opent Bas de toren en wordt Marieke bevrijd.
- Als de leerling een foute kogel aflevert bij het kanon mist de kogel doel, blijft de poort intact en komt Marieke achter de tralies terecht.
- Dit gebeurt ook als de zandloper helemaal is doorgelopen en de leerling de kogel nog niet bij het kanon heeft afgeleverd.



Groen 7 – Maak de tuinslang



Groen 8 – Speeltuinspel



- De leerling moet een tuinslang maken, zodat opa de moestuin kan sproeien.
- Dat kan door eerst op een stukje tuinslang links in het kader en daarna op de juiste plek rondom de moestuin te klikken. De tuinslang moet vanaf de kraan gelegd worden.
- Het aantal stukjes tuinslang is beperkt (de tellertjes lopen terug) en de leerling moet rekening houden met valkuilen onderweg (de tuinslang gaat lekken).
- Als de leerling een verkeerd stukje tuinslang wil leggen of de tuinslang op een verkeerde plek legt (dwars door een persoon heen), weigert de computer de tuinslang te plaatsen.
- Als de leerling de gelegde tuinslang wil veranderen, dan kan deze ingekort worden door op de schaar te klikken en daarna op de gelegde tuinslang.
- Als de tuinslang compleet is, moet de leerling op de kraan klikken om de moestuin te sproeien.
- Als de tuinslang goed gelegd is (om de valkuilen heen), wordt de moestuin gesproeid.
- Als de tuinslang niet goed gelegd is (over een of meer valkuilen), lekt de tuinslang en wordt de moestuin niet gesproeid.
- De leerling ziet een ganzenbordspel in een speeltuin. Er is een route uitgezet langs zes speeltoestellen.
- De leerling moet op de dobbelsteen klikken. De computer bepaalt willekeurig een getal tussen een en zes. Door op de witte paaltjes te klikken kan de route worden afgelegd (begin links richting de zandbak). De paaltjes die gepasseerd zijn worden geel.
- Als de leerling opnieuw op de dobbelsteen klikt, bepaalt de computer of het juiste aantal stappen is gezet.
- Zo ja, dan wordt de dobbelsteen opnieuw gegooid.
- Zo nee, dan trekken de gele paaltjes zich eerst terug naar de vorige ronde en pas daarna wordt de dobbelsteen opnieuw gegooid.
- Als de leerling op een roze paaltje terecht komt, kiest de computer voor een leuke animatie van het speeltoestel. Er zijn twee varianten. Als het goed gaat, vaart het bootje naar de overkant en mag de leerling verder. Als het fout gaat, zinkt het bootje en moet de leerling terug.
- Als de leerling de hele route heeft afgelegd, wordt het spel afgesloten met een leuke animatie.
- Als de zandloper helemaal is doorgelopen zonder dat de leerling bij het eindpunt is aangekomen, wordt het spel gestopt.

Bas telt mee kan op verschillende manieren worden gespeeld: vanaf de cd-rom, vanaf de harde schijf of in een netwerk. Met de automatische snelkoppeling op uw bureaublad start het programma vanaf de cd-rom op.

Harde schijf installatie

Bas telt mee spelen vanaf de harde schijf geeft de beste prestatie. Om *Bas telt mee* vanaf de harde schijf te spelen, dient u gebruik te maken van het programma *HD_Setup* op de cd-rom.

- Stop de cd-rom *Bas telt mee* in de cd-rom-speler.
- Open het cd-rom pictogram door één keer op de rechter muisknop en vervolgens op *Openen* te klikken. Open NIET de snelkoppeling *Bas telt mee* op het bureaublad: hiermee start u *Bas telt mee* vanaf de cd-rom op.
- Er verschijnt een scherm met daarin het programma *HD_Setup*.
- Dubbelklik op *HD_Setup* om de inhoud van de cd-rom naar de harde schijf te kopiëren: volg de aanwijzingen op het beeldscherm.
- De omvang van *Bas telt mee* is ongeveer 420 MB: zoveel vrije ruimte moet dus op de harde schijf beschikbaar zijn.
- U kunt een snelkoppeling van het programma op het bureaublad (of elders) plaatsen. De optie om een snelkoppeling te maken bevindt zich in het menu onder de rechter muisknop (selecteer de optie snelkoppeling). U kunt de naam van de snelkoppeling wijzigen in *Bas telt mee*.

Netwerkinstallatie

Bas telt mee kan met hetzelfde programma *HD_Setup* ook in een netwerk geïnstalleerd worden. Het voordeel van een netwerksituatie is dat meerdere leerlingen tegelijkertijd met *Bas telt mee* kunnen spelen.

De prestatie van *Bas telt mee* in een netwerksituatie kan worden beperkt door de bandbreedte van het netwerk (10 of 100 MB), door de server (de snelheid van de computerprocessor of van de harde schijf) en door het programma *Bas telt mee* zelf.

1 Handelingen te verrichten op de server

- Kopieer de inhoud van de cd-rom naar de server, zoals hiervoor bij de harde schijf installatie is beschreven.
- Vervolgens deelt u de gekopieerde map met de leerling-pc's. Dit doet u als volgt:
 - Klik een keer met de rechter muisknop op de gekopieerde map.
 - Klik vervolgens op *Eigenschappen* en op het tabblad *Delen*.
 - Klik op de opties *Deze map delen* (*Share-name* moet de naam van de gekopieerde map zijn) en *Maximaal toegestane aantal* (van gebruikerslimiet). Klik vervolgens op *Toepassen* en *OK*.

2 Handelingen te verrichten op de leerling-pc's

- Op elke leerling-pc waarop de netwerkversie gaat draaien, moet een snelkoppeling komen. Dit doet u als volgt:
 - Dubbelklik op het pictogram van het netwerk. Het pictogram heet vaak 'Netwerk Locaties', 'Network Neighborhood' of iets dergelijks. (Het pictogram bevindt zich op het bureaublad.) Indien u een dergelijk pictogram niet kunt vinden, is deze leerling-pc waarschijnlijk niet verbonden met het netwerk (raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Er verschijnt een scherm met daarin de server (als u de naam van de server niet kent, vraag uw systeembeheerder). Als dit niet gebeurt, is deze leerling-pc waarschijnlijk niet verbonden met de server (raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Dubbelklik op de server. De gekopieerde map met *Bas telt mee* op de server verschijnt. Als deze map niet verschijnt, is er waarschijnlijk iets niet goed gegaan met het delen van de map (zie de procedure hierboven of raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Klik een keer met de rechter muisknop op de map en klik vervolgens op *Snelkoppeling maken*.
 - U krijgt de vraag of u de snelkoppeling op het bureaublad wilt plaatsen: klik op *Ja*. U kunt de naam van de snelkoppeling wijzigen in *Bas telt mee*.

3 De netwerkversie van *Bas telt mee* opstarten vanaf een leerling-pc

- Zolang de gemaakte snelkoppeling blijft staan, hoeft u de procedure niet meer te herhalen. Om op een leerling-pc met de netwerkversie van het programma *Bas telt mee* te spelen, doet u het volgende:
 - Dubbelklik op de snelkoppeling. Er verschijnt een scherm met daarin het programma *Bas telt mee*. Indien dat niet gebeurt, is

deze leerling-pc waarschijnlijk niet verbonden met de server (raadpleeg uw systeembeheerder).

- Dubbelklik op het programma *Bas telt mee*. De netwerkversie start op. Indien dit niet goed gaat, is de inhoud van de cd-rom (ongeveer 420 MB) waarschijnlijk niet naar de harde schijf van de server gekopieerd (zie de procedure hierboven of raadpleeg uw systeembeheerder).

Leerling Volg Systeem (LVS)

Inleiding



Het LVS is een programma dat het gebruik van het programma *Bas telt mee* registreert, verwerkt en presenteert. Het LVS wordt apart van *Bas telt mee* gestart. De registratie, verwerking en presentatie gebeurt door middel van leerlingbestanden (.bcl-bestanden).

Installatie

Op de cd-rom bevindt zich het programma *LVS_Setup*. Dit programma installeert het LVS op de pc (zie de achterkant van deze handleiding). Dit kan dezelfde pc zijn als waarop *Bas telt mee* draait. Het is ook mogelijk om het LVS op een centrale pc te installeren (die al dan niet door een netwerk verbonden is met een of meerdere leerling-pc's). Bij het ontbreken van een netwerkverbinding moet de uitwisseling van de leerlingbestanden plaatsvinden met behulp van een diskette. Als het LVS is geïnstalleerd, kan met hetzelfde *LVS_Setup* programma het geïnstalleerde LVS weer verwijderd worden.

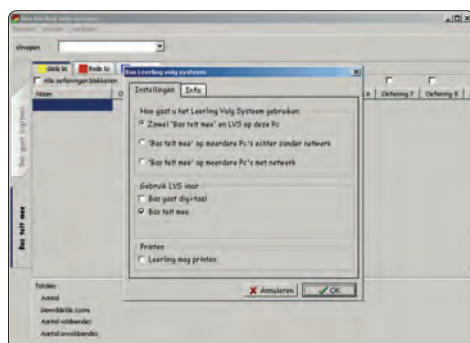
LET OP! Tijdens de installatie detecteert het *LVS_Setup* programma van *Bas telt mee* of er reeds een LVS is geïnstalleerd. Dat kan ook het LVS van *Bas gaat digitaal* zijn. Als u de optie kiest om het reeds geïnstalleerde LVS te verwijderen,

verwijdert u daarmee ook eventueel ingevoerde leerlingen met bijbehorende leerlingbestanden. Als dat de leerlingbestanden van *Bas gaat digitaal* zijn, is dat waarschijnlijk ongewenst.

Koppeling met *Bas gaat digitaal*

Als u het LVS van *Bas gaat digitaal* gebruikt, hoeft u de leerlinggegevens niet opnieuw in te voeren: het nieuwe LVS van *Bas telt mee* kan de leerlingbestanden van *Bas gaat digitaal* namelijk automatisch overnemen. Dan dient u tijdens de installatieprocedure de optie *Doorgaan* te kiezen. Vervolgens moet u het nieuwe LVS van *Bas telt mee* in dezelfde map als het reeds geïnstalleerde LVS van *Bas gaat digitaal* installeren. Als dat gebeurt, worden de leerlingbestanden van *Bas gaat digitaal* automatisch overgenomen.

U kunt het nieuwe LVS van *Bas telt mee* ook gebruiken voor *Bas gaat digitaal*. Links in het scherm zijn de twee tabbladen *Bas gaat digitaal* en *Bas telt*

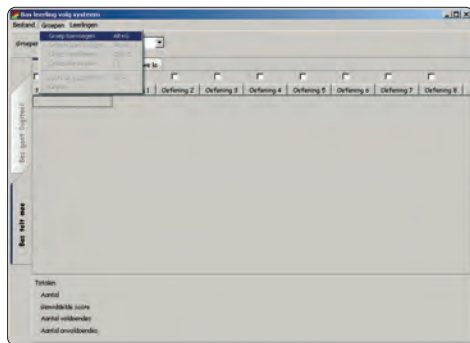


mee zichtbaar, waarmee u kunt wisselen tussen het LVS van *Bas gaat digitaal* en het LVS van *Bas telt mee*. Als een van beide tabbladen niet selecteerbaar is, kunt u bij *Bestand* de optie *Instellingen* kiezen. Door bij *Gebruik LVS voor* beide programma's aan te vinken, kunt het nieuwe LVS van *Bas telt mee* voor beide Basprogramma's gebruiken.

Het opstarten van het LVS

Na installatie van het LVS kan het programma worden opgestart via de startknop (linker benedenhoek) en vervolgens: *Programma's / Bas telt mee / Leerling Volg Systeem*.

Groepen



Het openingsscherm toont een leeg groepscherm met in de linker bovenhoek een veld, waarin de naam van de geselecteerde groep komt te staan. Eerst moet u die groepen toevoegen. Klik met de muis op het menu *Groepen* en kies vervolgens de optie *Groep toevoegen*.

Leerlingen

In de linkerkolom van het groepscherm komen de leerlingen te staan. Deze kunnen ingevoerd worden door met de muis op het menu *Leerlingen* te klikken en vervolgens te kiezen voor de optie *Leerling toevoegen* of *Meerdere leerlingen toevoegen*.

Gebruik LVS

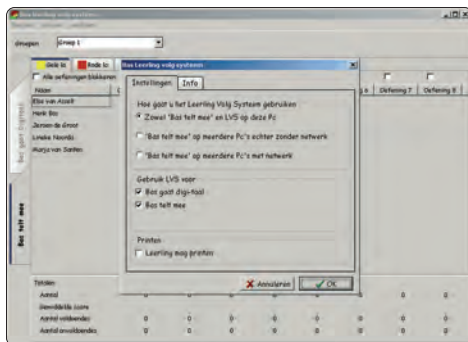
Het LVS maakt voor elke leerling een leerlingbestand aan. Dit bestand wordt door *Bas telt mee* gebruikt om de scores in op te slaan. Deze bestanden worden door het LVS weer gelezen om

de individuele score alsmede de groepsscore te kunnen bepalen.

Voor de uitwisseling van de leerlingbestanden tussen *Bas telt mee* en het LVS zijn er drie mogelijkheden, afhankelijk van de pc-opstelling op uw school.

- U heeft de beschikking over één pc (stand-alone). U installeert het LVS op deze pc en draait *Bas telt mee* op deze pc. De leerlingbestanden hoeven niet uitgewisseld te worden.
- U heeft de beschikking over meerdere pc's die **niet** door middel van een netwerk met elkaar zijn verbonden. U installeert het LVS op een van de pc's. De leerlingbestanden moeten per diskette uitgewisseld worden.
- U heeft de beschikking over meerdere pc's binnen een netwerk. U installeert het LVS op de centrale pc (server). De leerlingbestanden worden via het netwerk uitgewisseld.

Instelling LVS



De instelling van het LVS is afhankelijk van de pc-opstelling op uw school.

De instelling kunt u bekijken/wijzigen door met de muis op het menu *Bestand* te klikken en vervolgens te kiezen voor de optie *Instellingen*. Standaard staat installatie op de C-schijf van de stand-alone pc ingesteld.

Uitwisseling via diskettes

Als het LVS op meerdere pc's zonder netwerk is ingesteld, vindt de uitwisseling van de leerlingbestanden plaats via diskette. Op de diskette worden alle leerlingbestanden van de geselecteerde

de groep gezet. Plaats eerst een diskette in de computer en klik vervolgens met de muis op het menu **Groepen**. Kies voor de optie **Schrijf naar groepsbestand**. (Als u deze optie niet kunt vinden onder het menu **Groepen**, staat het LVS niet goed ingesteld. Verander de instelling zoals hierboven is beschreven).

Bas telt mee – LVS activeren



Nadat er een groep en leerlingen zijn ingevoerd, kan het programma **Bas telt mee** worden opgestart. Nu moet het LVS geactiveerd worden. Typ in het hoofdmenu (de kast met vier laden) de toetsencombinatie **CTRL+ALT** in om de LVS-knop (een stip) te vinden en aan te klikken.

De eerste keer dat u dit doet, moet u **Bas telt mee** laten weten hoe u het LVS gebruikt. Klik daarvoor op het tabblad **Instellingen** en maak uw keuze.

Afhankelijk van uw situatie kunt u het volgende doen.

- In een **netwerksituatie** moet u op zoek naar het docentenbestand (*docent.bcd*) dat op de centrale pc (server) staat. Klik op de knop **Bladeren** en lokaliseer in het volgende scherm het bestand *docent.bcd*. Mocht dit niet lukken, neem dan contact op met uw systeembeheerder op school.
- In een **diskettesituatie** plaatst u de diskette met de leerlingbestanden in de computer en klikt u op de knop **Lees leerlingen van diskette**. Als de leerlingen klaar zijn met de oefeningen klikt u op de knop **Schrijf leerlingen naar diskette**. Met deze diskette kunt u de leerlingbestan-

den weer inlezen op de pc waar het LVS is geïnstalleerd.

- In een **pc stand-alone situatie** hoeft u niets te doen.

Als alles goed is verlopen, ziet u een lijst met leerlingen die zijn ingevoerd in het LVS. Uit deze lijst selecteert u de naam van een leerling. Door op OK te klikken is het LVS in **Bas telt mee** geactiveerd.

Om een andere leerling te selecteren of om het LVS uit te schakelen, roept u met de toetsencombinatie **CTRL+ALT** de LVS-knop op in het hoofdmenu met de vier laden. Klik op de LVS-knop en maak in het LVS selectiescherm een keuze voor een andere leerling (bevestigen met OK) of uitschakeling van het LVS (**LVS uitzetten**).

Indien het LVS geactiveerd is, is de groene la afgesloten en verschijnt de schermnaam van de leerling linksboven in beeld tijdens de oefeningen.

De scores

	Oefening 1	Oefening 2	Oefening 3	Oefening 4	Oefening 5	Oefening 6	Oefening 7	Oefening 8
Elise van Aartsen	80 (3)							
Henk Buijs	100 (3)							
Jessica de Groot		80 (3)						
Linda Heerds			70 (3)		80 (3)			
Marga van Santen				90 (3)		70 (3)		100 (3)
Totaal:	4	2	4	4	4	0	4	
Aantal correcte	80	80	80	70	70	0	80	
Aantal voltooide	2	2	4	2	2	0	2	
Aantal onvoltooide	2	0	0	2	2	0	2	

In het groepsscherm van het LVS worden de resultaten getoond van de acht oefeningen in de geselecteerde la. De drie tabbladen met de gekleurde blokjes corresponderen met de gele, rode en blauwe la van **Bas telt mee**. Het wisselen van la geschiedt door op het gewenste tabblad te klikken.

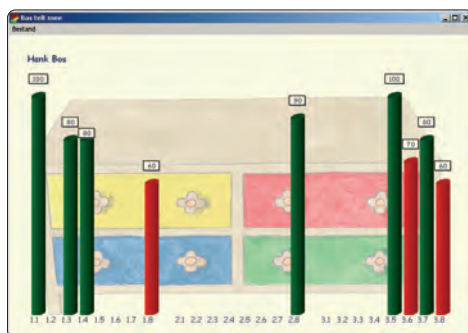
Per oefening wordt de score (uitgedrukt in een percentage) en het aantal keren dat de oefening gedaan is vermeld. Alleen de laatste score wordt opgeslagen en weergegeven. Onderaan het

scherm zijn de groepstotalen per oefening weergegeven (aantal scores, gemiddelde scores, aantal voldoende en onvoldoendes).

Het is mogelijk een oefening voor de gehele groep te blokkeren door de box bovenaan de tabbladen aan te vinken. Ook bestaat er de mogelijkheid om alle oefeningen te blokkeren (en daarna eventueel bepaalde oefeningen weer te deblokkeren). Het blokkeren van oefeningen werkt alleen als de leerkracht het LVS activeert in *Bas telt mee* (toetsencombinatie CTRL+ALT en vervolgens klikken op de stip). Als het LVS geactiveerd is kunnen er scores, opdrachten en instellingen uitgewisseld worden.

In het groepsscherm van het LVS kunnen de leerlingen apart geselecteerd worden door op de naam van de gewenste leerling te dubbelklikken. Er verschijnt dan een leerlingsscherm met de scores van de drie laden. De scores zijn gekleurd: groen als de score hoger is dan 80 %, rood als de score lager is dan 80%. Behalve de score wordt ook het aantal keren dat de oefening gedaan is en de datum van de laatste score ver-

meld. Iedere oefening in dit menu kan apart geblokkeerd worden door de box aan te vinken. Verder kan er een staafdiagram van de scores getoond worden door op de knop *Grafiek* te klikken. In de rechterbovenhoek van het leerlingsscherm is de selectie van de reaktietijd mogelijk. Standaard staat deze op *Normaal*. Het blokkeren van oefeningen en veranderen van de reactiesnelheid werkt alleen als de leerkracht het LVS activeert in *Bas telt mee* (toetsencombinatie CTRL+ALT en vervolgens klikken op de stip).



Menubalk

Bestand

Instellingen: bij de optie *Hoe gaat u het Leerling Volg Systeem gebruiken* kan gekozen worden voor het gebruik van *Bas telt mee* op één pc, op meerdere pc's zonder netwerk of op meerdere pc's met netwerk. Bij de optie *Gebruik LVS voor* kan zowel gekozen worden voor *Bas telt mee* als voor *Bas gaat digitaal*. Bij de optie *Printen* kan gekozen worden of de leerling mag printen. In het tabblad *Info* kan *Bas telt mee* geregistreerd worden. Daarvoor dient u de licentiecode in te voeren die u kunt aanschaffen bij Uitgeverij Agteres of Uitgeverij Groen (zie pagina 3).

Als tekst exporteren: met deze optie kunnen de scores van alle groepen en van de afzonderlijke leerlingen bewaard of afgedrukt worden. De mogelijkheid bestaat dan om dit bestand in een ander programma te importeren.

Afsluiten: het uitschakelen van het LVS.

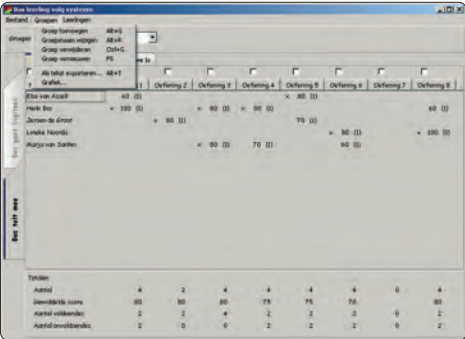
Groepen

Groep toevoegen: met deze optie kan een groep toegevoegd worden.

Groep wijzigen: met deze optie kan een groepsnaam gewijzigd worden.

Groep verwijderen: met deze optie kan een groep verwijderd worden.

Alles oefeningen bekijken	Oefening 1	Oefening 2	Oefening 3	Oefening 4	Oefening 5	Oefening 6	Oefening 7	Oefening 8
Aantal	4	2	4	4	4	4	4	4
Gemiddelde score	80	80	80	75	75	75	75	80
Aantal voldoende	2	2	4	2	2	2	4	2
Aantal onvoldoende	2	0	0	2	2	2	0	2



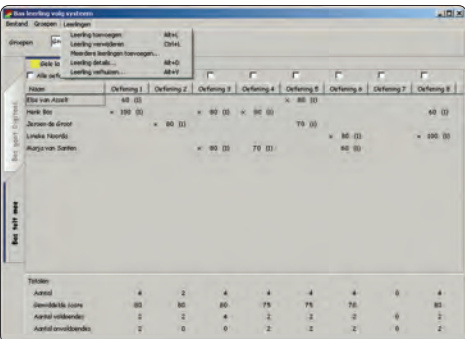
Groep vernieuwen: met deze optie worden de LVS-gegevens vernieuwd (het LVS leest de laatste scores in). Er kan ook met de toetsencombinatie CTRL+TAB gewisseld worden tussen het programma *Bas telt mee* en het LVS. Een voorwaarde is wel dat beide programma's geopend moeten zijn.

Als tekst exporteren: met deze optie kunnen de scores van de geselecteerde groep en van de afzonderlijke leerlingen bewaard of afgedrukt worden. De mogelijk bestaat dan om dit bestand in een ander programma te importeren.

Grafiek: geeft een staafdiagram van de gemiddelde scores van de totale groep voor alle oefeningen.

Leerlingen

Leerling toevoegen: met deze optie kan een leerling toegevoegd worden. Het programma geeft een leerling een bestandsnaam en een schermnaam. In principe zijn beide namen identiek, behalve bij het gebruik van bijzondere tekens. Deze zijn niet toegestaan in een bestandsnaam, maar wel bij een schermnaam. Op uw beeld-



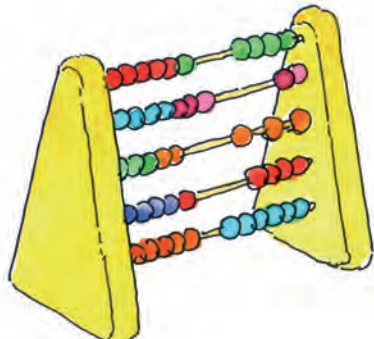
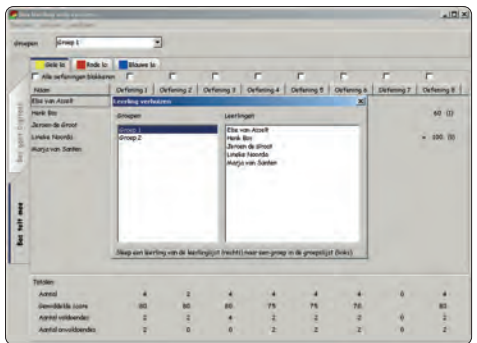
scherm ziet u een knop met drie puntjes, waar-
achter u een menu met bijzondere tekens vindt.
Bestandsnaam Joel Garçon kan dan scherm-
naam Joël Garçon worden.

Leerling verwijderen: met deze optie kan een leerling uit een groep verwijderd worden.

Meerdere leerlingen toevoegen: met deze optie kunnen meerdere leerlingen tegelijk aan de groep toegevoegd worden. Dit kan eventueel gebeuren door een tekstbestand te importeren.

Leerling details: geeft het score-overzicht van de geselecteerde leerling in het groepsscherm. Als er geen leerling geselecteerd is geeft het programma de gegevens van de eerste leerling.

Leerling verhuizen: met deze optie kan een leerling naar een andere groep verplaatst worden. Sleep een leerling van de leerlinglijst (rechts) naar een groep in de groepslijst (links).



pc Pentium 100 MHz • 32 MB intern geheugen • cd-romspeler • Windows 95
gemiddelde/hoge kleuren (16 bits/65.000 kleuren) • schermresolutie 800 x 600
koptelefoon/luidsprekers • 16-bits geluidskaart

Scholenversie

Bas telt mee



Plaats de cd-rom *Bas telt mee* in de cd-romspeler. Op het bureaublad verschijnt het pictogram *Bas telt mee*. Dubbelklik op het pictogram *Bas telt mee* om het programma op te starten. Na een welkomstwoord van Bas en Marieke toont het programma een kast met vier laden. Klik op één van de vier laden om een la te openen. Elke la bevat acht pakjes. Klik op een pakje om een oefening of spelletje te starten.

Installatie van het *Leerling Volg Systeem* (LVS).

Open het cd-rompictogram door één keer op de **rechter muisknop** en vervolgens op **openen** te klikken. Het pictogram bevindt zich in *Mijn computer*. (Open NIET de snelkoppeling *Bas telt mee* op het bureaublad: hiermee start u het programma *Bas telt mee* op.) Dubbelklik vervolgens op het programma *LVS_Setup* om het *Leerling Volg Systeem* te installeren: volg de aanwijzingen op het beeldscherm.

LET OP! Tijdens de installatie detecteert het *LVS_Setup* programma van *Bas telt mee* of er reeds een LVS is geïnstalleerd. Bekijk voor de gewenste mogelijkheden de handleiding nauwkeurig. Het geïnstalleerde LVS kan worden opgestart door via de startknop (in de linker benedenhoek) op *Programma's / Bas telt mee / Leerling Volg Systeem* te klikken.

Met 32 oefeningen en spelletjes

voor de leeftijd 4-7 jaar

CD-ROM

Bas telt mee wordt afgesloten door:

- toetsencombinatie ALT + F4 of
- in het hoofdmenu de pijl  activeren met toetsencombinatie CTRL+ALT.