

Drie educatieve games

Run, Bit en Zip komen hier echt tot leven. De educatieve games **sluiten volledig aan bij de rest van de leestraining**. Ook hier kan systematisch geoefend worden. De educatieve games zijn net zoals de oefenmappen en de leesboekjes onderverdeeld in drie trajecten. De opbouw van niveau en woordstructuur is hetzelfde als de opbouw van de oefenmappen.

Bij het opstarten van de Lezergame kies je eerst het gewenste traject:



Daarna heb je de keuze om ofwel een spel te spelen op basis van het heen-en-weerblad (oefenspel) of om een spel te spelen met willekeurige woorden (vrij spel). Wil je systematisch oefenen, dan kies je best voor het oefenspel. Het vrij spel kan interessant zijn voor kinderen die alle woorden afzonderlijk al goed kunnen lezen, maar voor wie extra uitdaging belangrijk is.



Oefenspel

Kies je voor het oefenspel, dan krijg je eerst het heen-en-weerblad van het gekozen traject te zien. Het is de bedoeling dat je hier de **woordstructuur aanduidt waarop je wilt oefenen**.

De begeleider kan eventueel zelf de woordstructuur aanduiden. Een andere mogelijkheid is dat de leerkracht of therapeut het heen-en-weerblad meegeeft naar huis, waarop staat aangeduid welke woordstructu(u)r(en) het kind kan oefenen. Op die manier kunnen de ouders of het kind zelf een woordstructuur aanduiden. Heeft het kind een spel afgewerkt, dan keer je terug naar het overzicht en staat er een ster bij de woordstructuur die net werd afgewerkt. Zo is het visueel duidelijk op welke woordstructuren al geoefend werd. Dit is ook een extra motivatie voor het kind om verder te oefenen. De sterren worden per gebruiker bijgehouden.



Standaard worden alle woorden van die woordstructuur geselecteerd. Maar **bij sommige woordstructuren kan nog verder gefilterd worden**. Bij die woordstructuur heb je de mogelijkheid om de filter als een accordeon open te schuiven en te bepalen welk soort woorden er aan bod moeten komen in het spel. Dit verder specificeren is vooral bedoeld voor de begeleider. Je kunt er bijvoorbeeld voor kiezen om enkel te oefenen op woorden met i, e en ee.



Ben je zeker dat je op die woordstructuur wil oefenen, dan tik je op de knop 'verder' om een overzicht te krijgen van de spelletjes die je met die woordstructuur kunt spelen:



Je kunt deze spelletjes nog verder differentiëren aan de hand van de spelletjesfilter. Standaard worden alle mogelijkheden aangevinkt, maar je hebt de mogelijkheid om volgende vakjes aan- of uit te vinken:



zoeken

Als dit vakje aangevinkt is dan worden de **passieve leesspelletjes** getoond. Bij deze spelletjes moet het kind de woorden niet luidop lezen, maar moet hij het juiste woord zoeken en aanduiden. Passieve lees oefeningen zijn makkelijker dan actieve lees oefeningen. Als het kind een fout woord aanklikt, krijgt het direct feedback: het doelwoord wordt voorgelezen.



lezen

Heb je dit vakje aangevinkt, dan worden ook de **actieve leesspelletjes** getoond. Bij deze spelletjes is het de bedoeling dat het kind de woorden luidop leest. Actieve lees oefeningen zijn moeilijker dan passieve lees oefeningen.



zonder tijd

Wanneer dit vakje aangevinkt is, dan worden de spelletjes getoond waarbij geen tijdsdruk wordt opgelegd. Dit is makkelijker dan wanneer er wel een tijdsdruk wordt opgelegd.

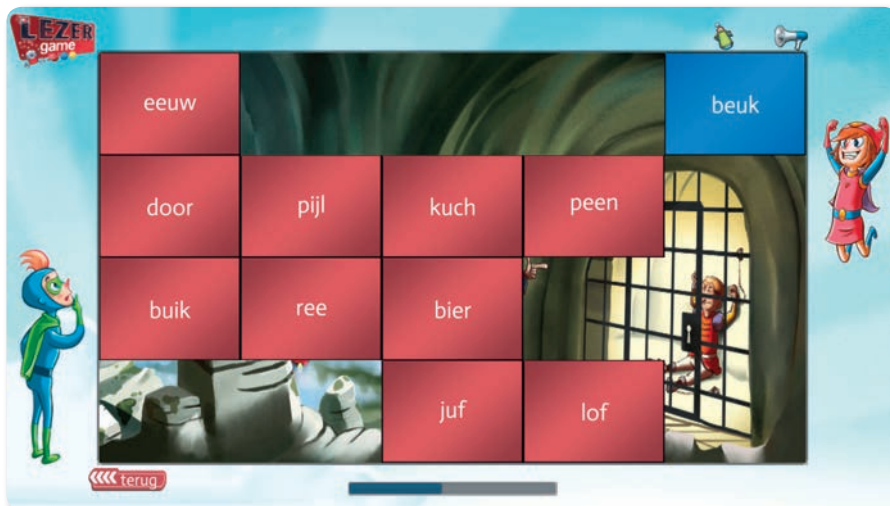


met tijd

Wil je ook de spelletjes met tijdsdruk weergeven, dan moet dit vakje aangevinkt zijn. Dit is moeilijker dan wanneer er geen tijdsdruk wordt opgelegd.

Vrij spel

Kies je voor vrij spel dan worden **alle woorden van het traject door elkaar** aangeboden. Die optie wordt dus best enkel gekozen als een traject al grotendeels beheerst is.



Opbouw en herkenbaarheid

Bij het starten van het spel krijgt het kind het beginscherm te zien. Dit beginscherm is per spel verschillend, maar er zijn een aantal terugkerende elementen in de games.

Wat zijn de terugkerende elementen?



luidspreker

Bij het starten van het spel hoort het kind onmiddellijk de opdracht. Het kind kan de spelopdracht te allen tijde herbeluisteren door op de luidspreker te klikken.



oor

Bij sommige spelletjes krijgt het kind een opdrachtwoord. Om dat woord nogmaals te horen kan het kind op het oor klikken.



opdrachtmachine

Heeft het kind hulp nodig dan kan het op de machine klikken. Heeft het kind hulp ingeroepen, dan wordt die letter of dat woord later in de oefening nog eens herhaald. De hulp die geboden wordt, verschilt van traject tot traject:

Traject 1:

Bij de oefeningen voor auditieve synthese wordt het woord voluit gelezen.

Bij de oefeningen waarbij letters gekoppeld worden aan lettersteunen wordt de letter voorgelezen.

Bij de oefeningen op visuele discriminatie van letters worden alle letters die overeenkomen met de zoekletter even opgelicht en wordt die letter nog eens voorgelezen.

Ook bij de andere oefeningen op letterniveau wordt de letter voorgelezen.

In traject 1 komen ook al korte woordjes voor. In dat geval wordt dit woord eerst in stukjes voorgelezen en na een kleine pauze wordt het hele woord voorgelezen.

Traject 2:

In traject 2 wordt het woord eerst in stukjes voorgelezen (uitgezonderd meerlettergrepige woorden in de uitbreiding) en na een kleine pauze wordt het hele woord voorgelezen.

Traject 3:

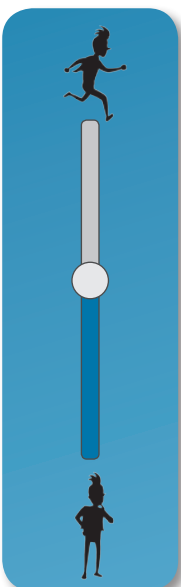
In traject 3 wordt het hele woord voorgelezen.



vraagteken

Het vraagteken is vooral bedoeld voor de begeleider. Als je hierop klikt dan krijg je extra uitleg over het huidige spel.

Het vraagteken komt ook terug op andere schermen. In het geval van het overzicht zoals op het heen-en-weerblad klikt de begeleider eerst op het vraagteken en vervolgens op de woordstructuur waarover hij meer uitleg wil. Op het scherm met het overzicht van de spelletjes klikt de begeleider eerst op het vraagteken en vervolgens op het spelletje om meer uitleg te krijgen over dat spel.



schuifbalk

Bij de spelletjes tegen de tijd kun je via de schuifbalk de snelheid bepalen waarmee de woorden elkaar opvolgen.

voortgangsbalk

Onderaan de spelletjes zie je steeds een voortgangsbalk. Die balk geeft aan hoe ver het spel staat. Telkens het kind een woord juist aangeduid/gelezen heeft, wordt de balk iets meer opgevuld. Is de balk helemaal vol, dan is het spel afgewerkt en verdient het kind een ster.

