





Passend aanbod met Omnidu in de klas

Door:
Marita Teunisse



Digitaalspeciaal,
onderwijscoaching en inspiratie

1





Inhoud

1. Het gebruik van Omnidu in de klas	3
1.1 Wat is Omnidu?	3
1.2 App of webpagina?	3
2. De indeling van Omnidu	3
3. De Omnidu Bibliotheek	4
4. Mogelijke doelen voor gebruik.....	4
5. Techniek en device gebruik	4
6. Een account aanmaken bij Omnidu.....	4
7. Hoe neem ik een abonnement?	5
7.1 Een persoonlijk abonnement	5
7.2 Een abonnement voor een School/instelling	5
8. Het Omnidu menu	5
9. Tips voor gebruik	6
9.1 Hoe maak ik een directe koppeling naar een Omnidule op een digibord of PC?	6
9.2 Hoe maak ik een directe koppeling op een iPad?	6
10. Het maken en gebruiken van Omnidu	6
10.1 Maak een nieuwe Omnidule aan.....	7
10.2 Maak een titel en kies een format	7
11. De format mogelijkheden.....	8
12. Het toevoegen van een kaart	9
13. Openbare Omnidules	9
14. De spelvormen	10
14.1 Spelvormen nader bekeken.....	10
15. Tips voor de praktijk	11
Tot slot.....	13

Omnidu, een webtool voor passend aanbod.

1. Het gebruik van Omnidu in de klas

1.1 Wat is Omnidu?

OMNIDU is een digitale webtool met een uniek systeem, waarmee iedereen zelf op maat gesneden pakketjes voor zijn of haar onderwijs kan maken en uitwisselen. Gebruiksvriendelijk, simpel en doeltreffend. Deze leerpakketjes noem je Omnidules. Omnidu is ontstaan naar een initiatief van leerkrachten uit het speciaal onderwijs en biedt op dit moment een schat aan educatieve inhoud, gemaakt door collega's uit het speciaal onderwijs in heel Nederland en België.

1.2 App of webpagina?

De app, die eerder beschikbaar was in de app store, is helaas niet meegenomen in de recente updates. Deze is dan ook uit de app store verwijderd.

Door de update van de nieuwste versie is het echter wel heel goed mogelijk om Omnidu in de Chrome of Safari browser af te spelen op de iPad.

Voor leerlingen is het browservenster af te schermen via Begeleide Toegang in de Toegankelijkheidsopties van de Instellingen van de iPad.

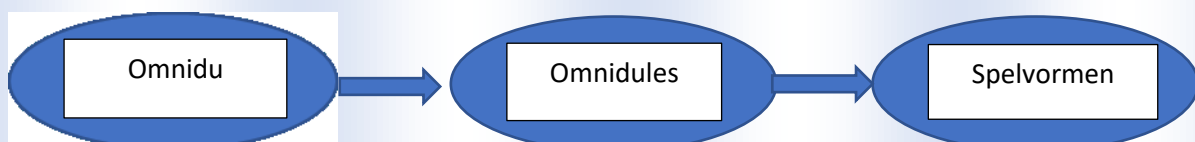
2. De indeling van Omnidu

De webtool geeft de mogelijkheid om zelf Omnidules aan te maken. Deze bestaan weer uit diverse oefeningen die automatisch aangemaakt worden met de inhoud die de maker zelf heeft ingevoerd.

De maker van de Omnidule bepaalt hiermee dus zelf de inhoud en het leerdoel.

Iedere oefening binnen de Omnidule is een op zichzelf staande leeractiviteit.

Meerdere Omnidules samen kunnen gebruikt worden binnen een leerarrangement.





3. De Omnidu Bibliotheek

Binnen de website vind je ook een bibliotheek.

Deze bibliotheek is gevuld met heel veel gratis oefeningen.

Je vindt hier content voor het speciaal onderwijs. Voor cognitief laag-functionerende leerlingen maar ook voor het regulier onderwijs. Recent is de software ook geschikt gemaakt voor blinde-slechtziende en dove-slechthorende leerlingen.

In de praktijk blijkt de software zeer geschikt voor het niveau van onderbouwleerlingen in het primair onderwijs. Vooral bij het aanvankelijk lezen en thematisch gericht onderwijs.

4. Mogelijke doelen voor gebruik

De digitale tool Omnidu kun je koppelen aan veel lesdoelen.

Omdat je de inhoud volledig zelf kunt bepalen, past de app als verwerkingstool bij meerdere leerlijnen.

- Woordenschat oefenen
- Letterherkenning
- Rijmen
- Fonemisch bewustzijn
- Cijferherkenning
- Verhaalopbouw
- begrippenkennis

5. Techniek en device gebruik

Voor deze tool was voorheen een app beschikbaar, die is echter uit de appstore gehaald en de tool is nu uitsluitend bereikbaar via de browser.

Gebruik Chrome of Firefox als browser.

Internet Explorer wordt niet goed ondersteund voor het gebruik van Omnidu.

6. Een account aanmaken bij Omnidu

Wanneer je op de website komt kun je vervolgens een gratis account aanmaken.

Hiermee kun je gratis 5 Omnidules maken.

Wil je Omnidules delen met collega's, dan kun je ze in de openbare bibliotheek zetten.

Abonnementen zijn na registratie en inloggen af te sluiten via de knop 'Abonnement afsluiten'.



7. Hoe neem ik een abonnement?

Er zijn twee soorten abonnementen die je kunt afsluiten bij Omnidu.

7.1. Een persoonlijk abonnement

De kosten hiervoor zijn eenmalig € 24,00.

Hiervoor krijg je:

- Ongelimiteerd Omnidules afspelen
- Ongelimiteerd Omnidules maken
- Omnidules delen met anderen
- School Omnidules bekijken
- Ondersteuning via mail
- Gratis advies en Webinars

7.2. Een abonnement voor een School/instelling

De kosten hiervoor zijn kost €299 per jaar

Hiervoor krijg je:

- Alle opties van Thuis abonnement
- 200 afspeel / leerling accounts
- Ongelimiteerde docent accounts
- Omnidules delen binnen school en met ouders

8. Het Omnidu menu

Wanneer je op de drie liggende streepjes links bovenin klikt (het hamburgermenu) krijg je een keuze menu te zien. je kunt je gegevens inzien, je wachtwoord wijzigen of een abonnement afsluiten voor je school of uitloggen.

Wanneer je daar kiest voor “mijn Omnidules” kom je in jouw persoonlijke scherm. Je kunt hier je Omnidules in mappen sorteren. Vooral het indelen in mappen is handig. Wanneer je inlogt op een Ipad ziet de leerling dan niet zomaar al je zelfgemaakte Omnidule staan.

Je kunt met een gratis account wel ongelimiteerd Omnidules opslaan in je eigen mappen. Bij “mijn instellingen” kan de bedieningsvorm worden ingesteld. Ook zijn aanpassingen voor visuele en auditieve beperkingen mogelijk.

Met de geavanceerde opties kunt je de terug- en sluitknoppen voor leerling gebruik uitschakelen. Probeer dit eerst uit.



9. Tips voor gebruik

Je kunt heel simpel een directe snelkoppeling maken naar een specifieke oefening.

- 9.1. Hoe maak ik een directe koppeling naar een Omnidule op een digibord of PC?
1. Log in met je persoonlijke/school account
 1. Klik op de betreffende Omnidule via de i of via de afbeelding (niet via “speel”)
 2. Klik op Bewerk
 3. kies voor maak kopie
De Omnidule wordt nu gekopieerd naar jouw persoonlijke bibliotheek.
 4. Vervolgens open je de gekopieerde Omnidule door op de i te klikken
 5. Ga weer naar de knop bewerk.
 6. Kies nu voor Omnidule delen
 7. kopieer de link en plak die in een mail om te delen, je bureauscherm van de digibord PC of een website zoals Yurls.

Gebruik deze link ook om de Omnidule te delen op Social Media of in je communicatie met ouders.

Klik [hier](#) voor een voorbeeld van zo'n directe link naar een spel.

6

- 9.2. Hoe maak ik een directe koppeling op een iPad?
1. Open de link van stap 7
 2. Kies in de rechterbovenhoek het deel icoon (rechthoek met pijl naar boven)
 3. Kies nu voor “zet op beginscherm”
 4. Kies dan voor voeg toe
 5. Er staat nu een tegeltje met een rechtstreekse link naar de Omnidule op het iPadscherm.

Opmerking: Omnidu is nog steeds in ontwikkeling en er volgen dan ook regelmatig updates. Volg daarom de **Face-bookgroep voor gebruikers** om hiervan op de hoogte te blijven.

10. Het maken en gebruiken van Omnidu

Update oktober 2019: ·De app is uit de appstore gehaald. Wil je toch een rechtstreekse koppeling op een leerlingeniPad? Benadert dan de site via safari en maak er vervolgens een webclip van die je als icoon op je iPadscherm kunt zetten.

10.1 Maak een nieuwe Omnidule aan

Tip: Dit werkt op dit moment het beste vanaf een PC of laptop.



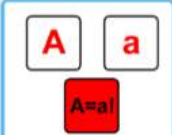
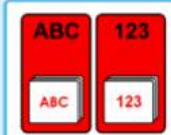





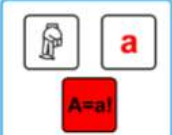
1. Ga naar www.omnidu.nl
2. Ga naar “meer info” voor de laatste tips en het blog van Omnidu.
3. Ga naar “bekijk Omnidules” voor de openbare bibliotheek.
4. Je ziet nu de openbare Omnidules uit de bibliotheek. Deze zijn gemaakt door collega’s uit het (speciaal)onderwijs.
5. (Zorg ervoor dat het vlaggetje rechtsboven op Nederlands staat.)
6. Maak nu een gratis account aan via het hamburgermenu linksboven, kies voor inloggen.
7. Registreer voor een gratis account of log in op je persoonlijke/school account
8. Ga nu naar “mijn omnidules”
9. Kies nu voor “nieuwe Omnidule maken”.

10.2 Maak een titel en kies een format

Nieuwe Omnidule maken

Titel

Kies een format

 <p>Begrippen</p>	 <p>Verhaal</p>	 <p>Paren</p>	 <p>Rubriceren</p>
 <p>Volgorde</p>	 <p>Zoekplaat</p>	 <p>Interactief verhaal</p>	 <p>Arrangement</p>
 <p>Beloningen</p>	 <p>Paren (gebaren)</p>		



11. De format mogelijkheden

Er zijn 8 formats

1. Begrippen

Simpel maar zeer flexibel. Je voegt kaarten toe met beeld, tekst en/of geluid. Bij het afspelen worden automatisch oefeningen gemaakt die het kind vragen om het juiste beeld of tekst bij het geluid te combineren, of elke denkbare variatie daarop.

2. Verhaal

Een eenvoudig digitaal verhaal maak je hier met beeld, tekst en/of geluid naar keuze. Je voegt bladzijden toe met naar keuze beeld, geluid, tekst en/of video. Deze worden op volgorde als verhaal afgespeeld.

3. Paren maken

Je kunt hier paarsgewijze combinaties maken zoals som en antwoord of linker en rechter voorwerp. Ook hier weer kun je beeld, tekst en/of geluid naar wens toevoegen. Hiervan worden oefeningen gegenereerd en kan de leerling na afloop spelen. De oefeningen vragen het kind de paren telkens correct te combineren. Je kunt een uniek "correct" auditieve feedback per combinatie toevoegen.

4. Rubriceren

Met dit format deel je items in aan de hand van rubrieken. Bijvoorbeeld "Giraffe" en "Eekhoorn" in "Zoogdieren". Je kunt naar wens beeld, geluid en/of tekst gebruiken. De oefeningen vragen het kind telkens de juiste rubriek bij de items te zoeken.

5. Volgorde

Dit format oefent handelingen, reeksen en logische opeenvolgingen. Het kind wordt gevraagd de items op de juiste volgorde te leggen. Ook hier kun je weer beeld, geluid en/of tekst zelf aanpassen. Hiervan worden oefeningen gegenereerd en deze kan de leerling na afloop spelen.

6. Zoekplaat

Hier maak je een interactieve plaat met zoekfuncties. Je maakt van een grote plaat uitsneden, die als inzet gebruikt kunnen worden in de oefeningen. Je kunt de leerlingen de begrippen laten aanwijzen op de overzichtsplaat, de uitsneden laten puzzelen op de juiste plek of de uitsneden aan laten klikken waarna er een auditieve feedback komt voor de leerling.

7. Interactief verhaal

Hiermee kun je geheel naar wens een verhaal combineren met alle activiteiten die Omnidu kent. Je kunt oefeningen aaneenknopen tot een gestructureerd verhaal met uitleg en nog veel meer. U bepaalt de volgorde van de oefeningen, met een menu kan de leerling daarna zelf springen naar een bepaald onderdeel.

8. Arrangement

Maak hier een set Omnidule naar wens voor uw leerling. Het kind heeft alleen toegang tot die set Omnidule maar kan hierin zelfstandig navigeren.

9. Beloningen

Hier kun je auditieve en visuele feedback naar wens toevoegen voor alle goed en foutmeldingen. Je kunt zelfs als grote beloning een video of (muziek)poster toevoegen als afsluiting van een oefening.

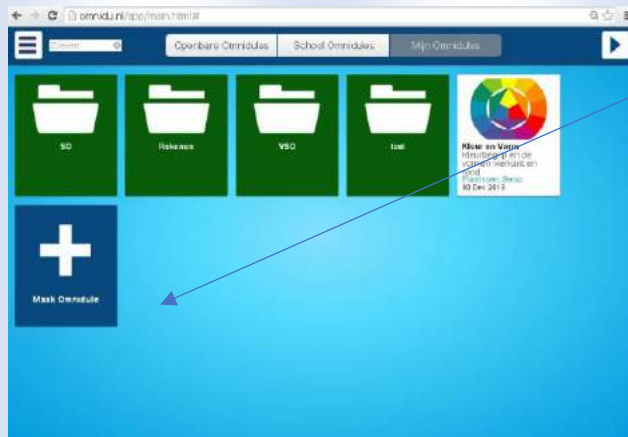
10. Paren gebaren

Hier kun je paarsgewijze combinaties met een gebarenfilmpje en een begrip laten maken. Je kunt daarna kiezen uit de oefenvorm “verhaal” en “paren combineren” bij het afspelen.

Wanneer je een format hebt gekozen door op ‘kies format” te klikken kom je in het scherm waar je een kaart kunt toevoegen.

12. Het toevoegen van een kaart

Klik op de plus, en vul de kaart met een afbeelding, een tekst en een audio opname.



13. Openbare Omnidules

Wanneer je in het startscherm gaat naar **openbare bibliotheek** (via het menu links) dan zie je een overzicht (met zoekvenster) van alle Omnidules. Van elke Omnidule zie je een kleine screenshot met een icoon van het soort Omnidule. Je kunt hier dus makkelijk even een van de bovenstaande formats uitproberen om te kijken of het geschikt is voor jouw leerlingen. Wanneer je een openbare Omnidule kiest terwijl je bent ingelogd, kun je de “i” aanklikken, dan krijg je een optie-menu “speel of bewerk”.

Kies je voor bewerk dan krijg je de mogelijkheid om het bord te kopiëren. Doe je dit, dan kun je het bord daarna zelf aanpassen naar eigen voorkeur of in een van je privé mappen bewaren. Dat is handiger om ze later terug te vinden.

Bij de openbare Omnidule zitten inmiddels al heel veel mooie borden waar je volop mee aan de slag kunt. Bij taalzwakke kinderen is het spelen met betekenisvolle taal natuurlijk het meest leerzaam.

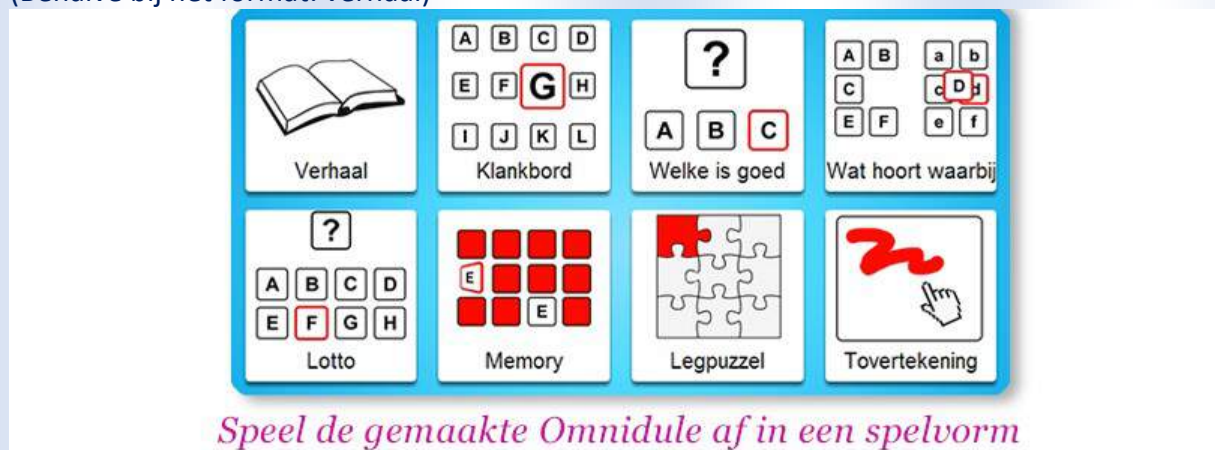
Het is ook heel zinvol om samen met je leerlingen een Omnidule te maken.

Ze kunnen dan samen met jou de inhoud bepalen en hem eventueel thuis ook spelen.

TIP: Maak een door de leerling zelf ingesproken Omnidule met alle thema woorden of alle woorden van de letter van de week.

14. De spelvormen

Wanneer je een Omnidule gaat spelen krijg je de volgende spelvormen te zien.
(Behalve bij het format: verhaal)



14.1 Spelvormen nader bekeken

Hieronder per spelvorm een korte uitleg van de inhoud en het doel.

Verhaal:

Hier zie je de kaarten stuk voor stuk voorbij komen, handig voor een eerste oriëntatie.

Klankbord:

Hier zie je een overzicht van alle kaarten. Je kunt ze naar eigen keuze nog eens beluisteren en bekijken. Wanneer je deze spelvorm opent op het digibord kun je er diverse oefeningen mee doen of de aangeboden begrippen uitgebreid bespreken voordat je de Omnidule inzet voor zelfstandig werken.

Welke is goed:

Je ziet en hoort een centraal plaatje en moet daaronder dezelfde zoeken.

Wat hoort waarbij:

Je ziet twee schermen naast elkaar en moet dezelfde kaarten met elkaar matchen door de kaarten links op de zelfde kaarten rechts te schuiven.

Lotto:

Je ziet een aantal kaarten en hoort een tekst. Nu moet je de juiste kaart aanklikken.

**Memory:**

Zoek dezelfde kaartjes

Legpuzzel:

Een kaart wordt in puzzelstukken verdeeld. De kaart blijft licht zichtbaar op de achtergrond en de leerling moet het puzzelstukje op de goede plaats klikken.

Tovertekening:

Met het bewegen van de muis of je vinger over de iPad wordt de kaart langzaam zichtbaar. De kaart wordt tevoorschijn getoverd. Op het eind hoor je nog eens de bijbehorende tekst. Alle spellen kun je vooraf steeds instellen van heel makkelijk naar erg moeilijk. Dit is visueel gemaakt met 1 tot 5 sterren.

Bij sommige formats kunnen niet alle spelvormen gekozen worden.

15. Tips voor de praktijk

- Wanneer je een keuzemenu wilt sluiten, klik dan op het blauw kruisje in de rechterbovenhoek.
- Via het zoekvenster in de openbare bibliotheek zoek je simpel op thema met trefwoorden.
- Wanneer je in de openbare bibliotheek op de knop “extra filter” klikt, kun je kiezen per format. Handig om een format te bekijken qua mogelijkheden.
- Omnidu is erg goed in te zetten bij kinderen met taalontwikkelingsstoornissen. Het voldoet aan de eisen van “niet teveel taal” en “aanpasbaar bij het taalniveau”.
- Maak eens een Omnidule met de woorden en foto’s van voorwerpen van de centrale letter die door de leerlingen zijn gezocht of meegebracht.
- Maak eens een Omnidule met rijmwoorden binnen je thema.
- Maak een Omnidule die je door de leerlingen zelf laat inspreken. Je oefent hiermee meteen het on-command spreken en presenteren van jezelf.
- Interactief met materiaal: Maak een screenshot van het overzicht van de Omnidule (via het klankbord), print en lamineer dit, knip het in losse kaartjes. Gebruik dit “spel” nu voor bijvoorbeeld coöperatieve werkvormen, interactief memory of interactieve lotto.

Bijvoorbeeld: leerling draait kaartje om, benoemt het woord en op de iPad of PC kun je controleren of dat woord klopt.

Het klankbord staat geopend op het digibord, 2 leerlingen klikken om de beurt een kaart open, ze horen en zien nu de betreffende kaart met de audio, ze zoeken samen naar een zelfde kaartje, ze tikken nog een keer voor de auditieve feedback ter controle.

Of je verstopt de kaarten in de klas, zodra een leerling een kaart vindt, mag die naar het digibord lopen om dezelfde kaart daar aan te klikken en te beluisteren.

- Laat een Omnidules maken door bovenbouwleerlingen, speciaal voor een thema van een onderbouwgroep. Lever de begrippen zelf aan of laat ze vrij in de keuze.

- Maak een zoekplaat door een prentenboek te fotograferen en hierbij auditieve opdrachten in te spreken. Gebruik hiervoor ook eens een zoekboek zoals “De gele ballon” van Charlotte Dematons.
- Maak een Omnidule met themabegrippen en gebarenfilmmpjes en deel deze met ouders, zodat er thuis ook gebruik wordt gemaakt van dezelfde gebaren. om deze te automatiseren.
- Gebruik je een klankgebaarmethode voor het aanleren van de letters? Maak hier een Omnidule van.
- Heb je samen met de leerlingen een begrippenlijst verzameld rondom jouw thema? Maak er samen een begrippen Omnidule van.
- Gebruik de Omnidule deel-geneer link om de ouders thuis ook een Omnidule te laten bekijken.
- Kaart het aan bij je bestuur of teamleiders, wanneer je enthousiast bent, of begin met een privé account.
- Meerdere scholen werken al samen om bijvoorbeeld Omnidule behorende bij een spellingsmethode of taalmethode te maken, maak hier gebruik van en deel!
- Voor 24 € (eenmalig) heb je een privé account met ongelimiteerd Omnidule afspelen en ongelimiteerd Omnidules maken. Verder toegang tot het bekijken van school Omnidules, ondersteuning via mail en gratis advies en Webinars.
- Er worden regelmatig masterclasses gegeven door Omnidu, houd de Facebookgroep of het blog van Omnidu op de website in de gaten voor de laatste nieuwtjes.





Tot slot

Na het lezen van dit inspiratieboek heb je misschien ideeën of inspiratie gekregen om ook te gaan werken met Omnidu in jouw klas. Ik moedig je aan om er mee te beginnen en te ervaren wat dit voor jouw leerlijnen zou kunnen betekenen.

Ik zou het leuk vinden om iets van jouw ervaringen terug te horen, via mail, Social Media of de **Facebook groep “DigiTAALspeciaal met het jonge kind”**.

Tag mij dan hierin, zodat ik het terug kan lezen.

Wil je liever samen met collega’s aan de slag en wil je meer weten over ICT en het jonge kind, het implementeren van ICT in de klas en betekenisvolle apps? Dan is mijn driedelige training “ICT en het jonge kind misschien iets voor jou.

Lees er alles over op mijn website [Digitaalspeciaal/workshopoverzicht](https://digitaalspeciaal.nl/workshopoverzicht)

Bonus:

In de bijlage een korte samenvatting van alle spelvormen van Omnidu

Veel plezier en inspiratie gewenst met Omnidu in jouw groep.



Er zijn 8 formats met ieder eigen spelvormen in de tool Omnidu



De tool Omnidu is momenteel alleen nog in de webbased versie te gebruiken.

Ga naar <https://www.omnidu.nl/> en maak een gratis account aan.

Wanneer je een format hebt gekozen door op 'kies format' te klikken kom je in het scherm waar je een kaart kunt toevoegen.

Er worden dagelijks nieuwe omnidules toegevoegd aan de online bibliotheek. Een gemaakte omnidule kun je ook kopiëren en daarna bewerken en passend maken voor jouw leerlingen. Bijvoorbeeld: De zoekterm VLL (veilig leren lezen) levert 16 oefeningen op en een arrangement.

Update: De app wordt in 2022 verwacht en goed te spelen op een iPad of Android tablet.

Formats:

1. Begrippen

Simpel maar zeer flexibel.

Je voegt kaarten toe met beeld, tekst en/of geluid. Bij het afspelen worden automatisch oefeningen gemaakt die het kind vragen om het juiste beeld of tekst bij het geluid te combineren, of elke denkbare variatie daarop.

2. Verhaal

Een eenvoudig digitaal verhaal maak je hier met beeld, tekst en/of geluid naar keuze. Je voegt bladzijden toe met naar keuze beeld, geluid, tekst en/of video. Deze worden op volgorde als verhaal afgespeeld.

3. Paren maken

Je kunt hier paarsgewijze combinaties maken zoals som en antwoord of linker en rechter voorwerp. Ook hier weer kun je beeld, tekst en/of geluid naar wens toevoegen. Hiervan worden oefeningen gegenereerd en kan de leerling na afloop spelen. De oefeningen vragen het kind de paren telkens correct te combineren. Je kunt een uniek "correct" auditieve feedback per combinatie toevoegen.

4. Rubriceren

Met dit format deel je items in aan de hand van rubrieken. Bijvoorbeeld "Giraffe" en "Eekhoorn" in "Zoogdieren". Je kunt naar wens beeld, geluid en/of tekst gebruiken. De oefeningen vragen het kind telkens de juiste rubriek bij de items te zoeken.

5. Volgorde

Dit format oefent handelingen, reeksen en logische opeenvolgingen. Het kind wordt gevraagd de items op de juiste volgorde te leggen. Ook hier kun je weer beeld, geluid en/of tekst zelf aanpassen. Hiervan worden oefeningen gegenereerd en deze kan de leerling na afloop spelen.

6. Zoekplaat

Hier maak je een interactieve plaat met zoekfuncties. Je maakt van een grote plaat uitsneden, die als inzet gebruikt kunnen worden in de oefeningen. Je kunt de leerlingen de begrippen laten aanwijzen op de overzichtsplaat, de uitsneden laten puzzelen op de juiste plek of de uitsneden aan laten klikken waarna er een auditieve feedback komt voor de leerling.



7. Interactief verhaal

Hiermee kun je geheel naar wens een verhaal combineren met alle activiteiten die Omnidu kent. Je kunt oefeningen aaneenknopen tot een gestructureerd verhaal met uitleg en nog veel meer. U bepaalt de volgorde van de oefeningen, met een menu kan de leerling daarna zelf springen naar een bepaald onderdeel.

8. Arrangement

Maak hier een set Omnidule naar wens voor uw leerling. Het kind heeft alleen toegang tot die set Omnidule maar kan hierin zelfstandig navigeren.

9. Beloningen

Hier kun je auditieve en visuele feedback naar wens toevoegen voor alle goed en foutmeldingen. Je kunt zelfs als grote beloning een video of (muziek)poster toevoegen als afsluiting van een oefening.

10. Paren gebaren

Hier kun je paarsgewijze combinaties met een gebarenfilmpje en een begrip laten maken. Je kunt daarna kiezen uit de oefenvorm "verhaal" en "paren combineren" bij het afspeken.



Spelvormen nader bekeken

Hieronder per spelvorm een korte uitleg van de inhoud en het doel.

Verhaal:

Hier zie je de kaarten stuk voor stuk voorbij komen, handig voor een eerste oriëntatie.

Klankbord:

Hier zie je een overzicht van alle kaarten. Je kunt ze naar eigen keuze nog eens beluisteren en bekijken. Wanneer je deze spelvorm opent op het digibord kun je er diverse oefeningen mee doen of de aangeboden begrippen uitgebreid bespreken voordat je de Omnidule inzet voor zelfstandig werken.

Welke is goed:

Je ziet en hoort een centraal plaatje en moet daaronder dezelfde zoeken.

Wat hoort waarbij:

Je ziet twee schermen naast elkaar en moet dezelfde kaarten met elkaar matchen door de kaarten links op de zelfde kaarten rechts te schuiven.



Lotto:

Je ziet een aantal kaarten en hoort een tekst. Nu moet je de juiste kaart aanklikken.

Memory:

Zoek dezelfde kaartjes

Legpuzzel:

Een kaart wordt in puzzelstukken verdeeld. De kaart blijft licht zichtbaar op de achtergrond en de leerling moet het puzzelstukje op de goede plaats klikken.

Tovertekening:

Met het bewegen van de muis of je vinger over de Ipad wordt de kaart langzaam zichtbaar. De kaart wordt tevoorschijn getoverd. Op het eind hoor je nog eens de bijbehorende tekst.

Alle spellen kun je vooraf steeds instellen van heel makkelijk naar erg moeilijk. Dit is visueel gemaakt met 1 tot 5 sterren.

Bij sommige formats kunnen niet alle spelvormen gekozen worden.

