

Handleiding

Juf Zisa's Spelgenerator



Lees dit eerst!

Het kan zijn dat je vanaf de derde keer inloggen een scherm krijgt met de melding dat je een toestel moet verwijderen.

Dit kan komen door:

- Een andere computer of smartphone/tablet te gebruiken.
- Een andere browser (bv. Edge i.p.v. Chrome) of een ander browserprofiel.
- Een privé/incognito-venster te gebruiken.
- De website-gegevens te wissen (cookies/opgeslagen data) of de browser herinstalleren.
- Zisa PRO te openen in de in-app browser van bv. Outlook, Teams, Facebook of Instagram. (Open altijd in je gewone browser.)

Dit is snel opgelost:

- Er verschijnt een schermje dat even zal laden.
- Nadien zie je onderaan de 2 toestellen (een naam bestaande uit veel letters en cijfers) met daarachter een drukknop "Verwijder" of een vuilbakje.
- Klik gewoon op "Verwijder" of het vuilbakje.
- Daarna krijg je even later weer de blauwe drukknop om verder te gaan.

Algemene functies

In de meeste generators kom je deze knoppen en functies vaak tegen. Het is handig om ze goed te kennen.

1. Exporteer JSON

Denk aan een opsla-bestandje. Dit bestand bewaart jouw werk (bijvoorbeeld een tekening, instellingen of puzzel) zodat je het later weer kunt openen en verder kunt werken.

Het bestand heeft meestal de extensie .json (bijvoorbeeld: plattegrond.json)

Hoe gebruik je dit?

- Klik op Exporteer JSON.
- Je computer vraagt waar je dit bestand wilt opslaan. Kies een map waar je het makkelijk terugvindt, bijvoorbeeld Documenten of Downloads.
- Geef het eventueel een herkenbare naam, zoals "Mijn puzzel 1.json".
- Als je later verder wilt werken, klik je op Importeer of Laden in het programma en kies je dat bestand.

Belangrijk: Een JSON-bestand kun je niet gewoon openen om te lezen. Het is een soort geheugenbestand voor het programma zelf. Je kunt het alleen in de app gebruiken.

2. Download PNG

Dit is een afbeelding van je werk, net als een foto. Het bestand heeft de extensie .png (bijvoorbeeld: sudoku.png)

Hoe gebruik je dit?

- Klik op Download PNG.
- Het programma maakt een foto van je werk en zet die in je downloads.
- Je kunt deze afbeelding bekijken, mailen of gebruiken op een eigen werkblad (in Word of Canva).

Voordeel: Een PNG is handig om op een scherm te laten zien (bv. smartboard).

3. Download PDF

Dit is een document dat geschikt is om te printen of te delen. Het bestand heeft de extensie .pdf (bijvoorbeeld: rekenvierkant.pdf)

Hoe gebruik je dit?



- Klik op Download PDF.
- Het programma maakt een net document (vaak netjes op A4-formaat).
- Open het bestand in een programma zoals Adobe Reader of in je browser.
- Print het uit of stuur het door.

Samengevat:

- **JSON** = Opslaan om later verder te werken
- **PNG** = Foto van je werk, handig voor scherm of presentatie
- **PDF** = Net document om af te drukken of te delen

Tip: Zet alle bestanden in een duidelijke map met herkenbare namen. Gebruik voor elk type bestand het juiste doel.

Inhoudstafel

Generator / Tool	Pagina's
 Rekenoefeningen	
Rekenvierkant Generator	7
Rekenweg Template Maker	8
Rekenpiramide Generator	9
Reken & Kleur Generator	10
Rekentabel Generator	13
Rekendriehoek Generator	14
Rekencirkel Generator	15
Generator voor Bewerkingen (+, -, ×, ÷)	16
Verliefde Harten (Vriendjes van 10)	17
Rekenen Loopspel	1
Getalinzicht Generator	19
NEW Bundel geld	21
 Taal	
Woordzoeker Generator	26
Kruiswoordpuzzel Generator	27
Lettercode Puzzel Generator	28
Geheime Boodschap Generator	29
Lettertetris Generator	30
Galgje Generator	31
Leesgenerator	32

Creatief & Visueel

Sudoku Generator	34
Zoek de Verschillen Editor	35
Doolhof Generator	36
Slangendoolhof Generator	37
Hexagonaal Raster Generator	38
Schaduw Match Generator	39
Punttekening Generator	40
Pixel Art Generator	41
Bouwplaat Generator	42
Code-tekenen Generator	43
Plattegrond Generator	44

Spellen & Interactief

Bingo Generator	46
Vier op een Rij Generator	48
Digitaal Rad van Fortuin	49
QR-code Generator	50

Tijd & Organisatie

Klokkezen Werkblad Generator	52
Kindvriendelijke Timer	53



Rekenoefeningen

Reken-oefeningen



Rekenvierkant



Rekenweg



Rekenpiramide



Reken en kleur



Rekenrooster



Rekendriehoek



Rekencirkel



Bundel bewerkingen



Werkblad
getalinzicht



Werkblad cijfers



Bundel geld



Verliefde harten



Loopspel



Rekenspellen



MAB en schema



Rekenen doe je samen!

Kies een oefening en genereer in seconden een werkblad op maat.



Rekenvierkant Generator

Maak rekenroosters (5×5 of 7×7) voor optellen/afrekken of tafels. Je kunt meerdere roosters op één blad genereren.

1. Algemene bediening

- Keuzemenu-knop (links bovenaan): Ga terug naar het hoofdmenu.
- Genereer Rekenvierkant: Vernieuwt het rooster met de gekozen instellingen.
- Download als PNG / Download als PDF: Sla het rooster op als afbeelding of PDF.

2. Linkerpaneel — Instellingen

Oefening kiezen

- Optellen / Aftrekken: oefen plus- en minsommen.
- Vermenigvuldigen / Delen: oefen tafels en deelsommen.

Optellen / Aftrekken

- Type opgave: kies optellen, aftrekken of gemengd.
- Niveau: maximumgetal (10, 20, 100, 1000).
- Formaat: grootte van het rooster (5×5 of 7×7).

Vermenigvuldigen / Delen

- Type opgave: maal, delen of gemengd.
- Tafels: vink één of meerdere tafels aan. "Alles selecteren" vinkt alle tafels aan.
- Max. uitkomst: hoogste toegestane uitkomst (50 of 100).

Aantal rekenroosters op werkblad

- Kies 1, 2, 3 of 4 roosters.

3. Tips en meldingen

- 7×7-modus: moeilijker om geldige roosters te maken. De tool toont een tip bij deze keuze.
- Meldingstekst (blauw of rood): geeft uitleg of foutmeldingen, bijvoorbeeld als een rooster niet kan worden gegenereerd.

Rekenweg Template Maker

*Teken rekenpaden (rekenwegen) en zet ze om naar een invultemplate.
Download als afbeelding of PDF.*

1. Algemene bediening

- Keuzemenu-knop: Keert terug naar het hoofdmenu (zichtbaar in tekenmodus).
- Nieuwe Rekenweg-knop: Verschijnt wanneer je een pad hebt gemaakt en in de bewerkmodus zit. Hiermee start je opnieuw met een leeg veld.

2. Linkerpaneel — Instellingen en tekenen

- Actieve tak (letter): Elke reeks vakjes heeft een letter (A, B, C...). Na een bepaald aantal vakjes gaat de tool naar de volgende letter.
- Wissen: Leegt het hele veld.
- Laatste vakje wissen: Verwijdert enkel het laatst getekende vakje.
- Toon mijn pad: Zet het pad om naar een invultemplate. Het linkerpaneel verdwijnt dan.

Tekenen:

- Klik en sleep met de muis over het raster om vakjes te kleuren.
- De actieve letter (tak) wordt weergegeven in elk vakje.
- Het pad moet aaneengesloten zijn (vakjes moeten aan elkaar grenzen).

3. Middenpaneel — Raster en bewerken

- Tekenmodus: Vakjes krijgen een kleur en een letter.
- Bewerkmodus (template): Klik op een vakje om een invoerveld te openen. Vul cijfers of symbolen in. Klik buiten het vakje of druk Enter om op te slaan.

4. Rechterpaneel — Voorbeelden en downloads

- Voorbeeld pad: laat zien hoe een getekend pad eruitziet.
- Voorbeeld template: zichtbaar als je het pad hebt omgezet.
- Download als PNG en Download als PDF.

5. Tips

- Foutmeldingen verschijnen in het linkerpaneel, bijvoorbeeld als een tak niet aaneengesloten is.
- Houd je paden kort en overzichtelijk; elke tak heeft een limiet (A: 5 vakjes, andere: 4 vakjes).
- Je kunt meerdere takken (letters) in één pad tekenen.

Rekenpiramide Generator

Maak werkbladen met optelpiramides en vermenigvuldigpiramides.

1. Algemene bediening

- Keuzemenu-knop (links bovenaan): Ga terug naar het hoofdmenu.
- Maak-werkblad-knoppen: Onderaan elk vak. Klik om met de gekozen instellingen een werkblad te maken.
- Na het genereren: Download als PDF of Maak nieuwe oefeningen.

2. Keuzepagina — Instellingen

Optelpiramides

- Aantal piramides: Kies 10, 15, 20 of 25.
- Hoogte van de piramide: 3, 4 of 5 rijen.
- Maximaal getal (top): Kies een bovengrens (10 t.e.m. 1000). Dit bepaalt de moeilijkheid.
- Brug: Zonder brug / Met brug / Beide.
- Type oefening: Vul de som in / Vul ontbrekende term in / Mengeling.

Vermenigvuldigpiramides

- Aantal piramides: Kies 10, 15, 20 of 25.
- Hoogte: 2 of 3 rijen.
- Kies tafels: Vink één of meerdere tafels aan. "Alles selecteren" vinkt alle tafels aan.
- Type oefening: Vul het product in / Vul ontbrekende factor in / Mengeling.

3. Tips en meldingen

- Meldingen (rood): Verschijnen als je een keuze bent vergeten (bijv. geen tafels geselecteerd).
- Hoe meer rijen of hoe groter de max-getallen, hoe moeilijker de piramide.
- PDF plaatst meerdere piramides op één pagina (tot 3 per rij), automatisch passend.

Reken & Kleur Generator

Combineer kleurplaten met rekenopgaven. Maak tekeningen op een raster en voeg sommen toe.

1. Algemene bediening

- Keuzemenu-knop (links bovenaan): Terug naar het hoofdmenu.
- Hoofdscherm bestaat uit drie delen: Linkerpaneel (gereedschappen), Middenpaneel (tekenraster), Rechterpaneel (opslaan/downloaden).

2. Linkerpaneel — Gereedschappen en instellingen

Tekengereedschap

- Kleurenpalet: Klik op een kleur om deze te selecteren. De geselecteerde kleur heeft een donkerblauwe rand.
- Ongedaan maken / Opnieuw: Zet de laatste actie terug of herstel deze.
- Wis Tekening: Leeg het hele raster.

Soort werkblad

- Met oefeningen: Elke kleur correspondeert met een som.
- Natekenen: Kinderen tekenen de afbeelding na.
- Pixeltekening: Geeft rijen en aantallen gekleurde vakjes (zoals codeeropdrachten).
- Spiegelen: Plaats een spiegelglas en laat kinderen het andere deel tekenen.

Soort opgaven (alleen bij "Met oefeningen")

- Optellen / Aftrekken: Kies optellen, aftrekken of beide.
- Vermenigvuldigen / Delen: Kies vermenigvuldigen, delen of beide.
- Bereik: Kies de hoogste waarde (10, 20, 100, 1000).
- Tafels: Vink tafels aan (1 t.e.m. 10) of gebruik "Alle".

Rastergrootte

- Breedte / Hoogte: Stel het aantal vakjes in (10–60).
- Aanpasrichting: Bepaal of nieuwe vakjes links/rechts of boven/onder worden toegevoegd.
- Update Raster: Pas de nieuwe instellingen toe.

3. Middenpaneel — Tekenraster

- Teken door met de muis over vakjes te bewegen.
- Spiegelen: Klik één keer op het raster om de spiegelas te plaatsen; de rechterkant wordt gewist.
- Toon Werkblad Voorbeeld: Om te zien hoe het werkblad eruitziet.

4. Rechterpaneel — Bestanden en downloads

- Download Tekening als PNG / PDF: Exporteer je tekening.
- Tekening Opslaan: Sla je werk op als JSON-bestand voor later.
- Tekening Laden: Open een eerder opgeslagen tekening (JSON).
- Catalogus: Open een bibliotheek met voorbeeldtekeningen of thema's.

5. Tips

- Met oefeningen: De tool verdeelt de sommen over de kleuren. Hoe meer vakjes een kleur heeft, hoe meer sommen.
- Natekenen: Kinderen zien de voorbeeldtekening en een leeg raster.
- Pixeltekening: Elke rij toont aantallen en kleuren (geschikt voor codeeropdrachten).
- Spiegelen: Handig om symmetrie te oefenen.

Rekentabel Generator

Maak rekenroosters (optellen, aftrekken en vermenigvuldigen) als puzzelwerkbladen.

1. Algemene bediening

- Keuzemenu-knop (links bovenaan): Terug naar het hoofdmenu.
- Hoofdscherm: Linkerpaneel (instellingen), Midden (het rooster), Rechterpaneel (actieknoppen).

2. Linkerpaneel — Instellingen

- Bewerkingen: Vink één of meerdere aan: Optellen (+), Aftrekken (-), Vermenigvuldigen (\times).
- Soort puzzel: Klassiek (vul de uitkomst in) of Omgekeerd (vind het startgetal).
- Aantal reketabellen: Kies 1, 2 of 4 tabellen per pagina.
- Formaat: Grootte van het rooster: 4×4 , 5×5 of 6×6 .
- Max getal (voor + en -): Stel het bereik in: 10, 20, 100 of 1000.
- Tafels (voor \times): Selecteer welke tafels gebruikt worden (1 t.e.m. 10). Tip: Voor een 5×5 heb je minstens 4 tafels nodig.
- Aantal lege vakken: Sleep de schuifregelaar (1–10).

3. Rechterpaneel — Acties

- Nieuwe Puzzel: Genereert een nieuw rooster met de gekozen instellingen.
- Toon Oplossing: Laat het volledige rooster met juiste antwoorden zien.
- Download als PNG / PDF.

4. Tips en meldingen

- Bij te weinig tafels geselecteerd, verschijnt een hint hoeveel nodig zijn.
- Bij verkeerde combinaties wordt een melding getoond.

Rekendriehoek Generator

Maak rekenpuzzels in driehoekvorm.

1. Linkerpaneel — Instellingen

- Type oefening: Zoek de som (drie getallen zichtbaar, sommen leeg) of Zoek een term (één getal onbekend).
- Niveau (maximale som): Kies het bereik: tot 20, tot 100 of tot 1000.
- Bewerking (brug): Zonder brug / Met brug / Beide.
- Aantal driehoeken op werkblad: 1, 2, 4 of 6.

2. Middenpaneel — Canvas

- Driehoeken met getallen en sommen. Elk vakje met "?" moet ingevuld worden.

3. Tips

- Kies "Beide" bij brug om meer variatie te krijgen.
- Knop "Genereer nieuw werkblad": Driehoeken opnieuw maken met huidige instellingen.

Rekencirkel Generator

Maak rekenpuzzels in cirkelvorm. Elke cirkel heeft een getal in het midden en zes segmenten.

1. Linkerpaneel — Instellingen

- Type oefening: Zoek de som (midden) of Zoek een term (ring).
- Niveau (maximale som): Tot 10, 20, 100 of 1000.
- Bewerking (brug): Zonder brug / Met brug / Beide.
- Aantal cirkels op werkblad: 1, 2, 4 of 6.

2. Middenpaneel — Canvas

- Elke cirkel heeft een centrum en een binnen- en buitenring met zes segmenten.
- Vakjes met "?" moeten door de leerling worden ingevuld.

3. Tips

- Te weinig resultaten: Kies "Beide" bij brug voor meer variatie.
- Knop "Genereer nieuw werkblad" maakt nieuwe cirkels.

Generator voor Bewerkingen

Maak werkbladen voor splitsen, rekenen (+/-) en maal- en deeltafels.

1. Algemene bediening

- Keuzemenu-knop (links bovenaan): Ga terug naar het hoofdmenu.
- Maak-werkblad-knoppen: Onderaan elk vak. Klik om een werkblad te genereren.
- Meldingen (rode tekst): Als je een keuze bent vergeten, verschijnt hier een foutmelding.

2. Vak Splitsen

- Aantal oefeningen: 10, 20 of 30 opdrachten.
- Stijl: Huisje (klassiek splits-huisje) of Splitsbenen (visuele splits met "benen").
- Maak grote splitshuizen: Schakel aan voor één groot huis per pagina.
- Kies de getallen: Vink reeksen aan (tot 5, 10 of 20).
- Extra opties: Wissel links/rechts af / Vraag soms de som.

3. Vak Bewerkingen (+, -)

- Aantal oefeningen: 20, 30, 40 of 50 sommen.
- Oefenen tot: Maximumgetal (10, 20, 100 of 1000).
- Type bewerking: Alleen optellen, alleen aftrekken, of beide.
- Type sommen: E+E, T+E, T+T, ... Je kunt meerdere soorten aanvinken.
- Brug: Zonder brug, met brug, of beide.

4. Vak Maal- en Deeltafels

- Aantal oefeningen: 20, 30, 40 of 50 sommen.
- Type bewerking: Alleen vermenigvuldigen, alleen delen, of beide.
- Kies tafels: Vink één of meerdere tafels aan (1 t.e.m. 12). "Alles selecteren" vinkt alle tafels aan.

Verliefde Harten (Vriendjes van 10)

Oefen spelenderwijs met de vriendjes van 10 via een interactief spel of werkblad.

1. Startscherm

- Start Spel: Start het interactieve harten-spel.
- Maak Werkblad: Genereert een werkblad met harten om te printen.

2. Het spel spelen

- Doel: Sleep het juiste rechterhart (getal) naar het linkerhart, zodat de som 10 is.
- Er verschijnt een linkerhart met een getal (1–9). Onderaan zie je drie rechterharten waarvan één het juiste vriendje is.
- Bij goed antwoord: volledig hart met 10 erin, spel gaat door.
- Bij fout antwoord: hint en nog een kans. Na twee foute pogingen wordt het juiste hart kort getoond.

3. Werkblad maken

- Klik op Maak Werkblad: een voorbeeld wordt getoond.
- Harthelften met getallen (paren die samen 10 maken). Leerlingen zoeken de juiste helften en kleuren ze.
- Klik op Download als PDF om het werkblad op te slaan of te printen.

Paren zijn [1,9], [2,8], [3,7], [4,6], [5,5], [0,10].

Rekenen Loopspel

Oefen vermenigvuldigen, delen, optellen en aftrekken terwijl kinderen in beweging blijven.

1. Start en instellingen

- Tijd per oefening (seconden): Hoe lang elke som of obstakel zichtbaar is (minimaal 2 seconden).
- Operatietype: Maal & Deel (vermenigvuldigen en delen) of Plus & Min (optellen en aftrekken).

Maal & Deel

- bewerking: Alleen maal, alleen deel of beide.
- Tafels: Vink de gewenste tafels aan (1 t.e.m. 10).

Plus & Min

- bewerking: Alleen optellen, alleen aftrekken of beide.
- Bereik: Kies het maximumgetal (10, 20 of 100).
- Brugopties: Met of zonder brug (alleen zichtbaar bij bereik 20 of 100).

2. Uitlegscherm

- Spring over stenen.
- Buk voor takken.
- Loop ter plaatse en roep het antwoord op de som die verschijnt.
- Klik "Begrepen, start!" om te beginnen.

3. Tijdens het spel

- Sommen verschijnen midden op het scherm. Kinderen antwoorden mondeling.
- Obstakels: Spring over lage stenen of buk voor takken.
- Stop-knop: Stopt het spel en gaat terug naar de instellingen.

Ideaal voor gebruik op een smartboard of groot scherm zodat kinderen fysiek kunnen meedoen.

Getalinzicht Generator

Diverse werkbladen voor getalinzicht: getallenlijn, sprongen, honderdveld, MAB en meer.

1. Algemene bediening

- Keuzemenu / Kies leerjaar: Knoppen links bovenaan.
- Linkerpaneel: Alle instellingen, verdeeld over genummerde blokken. Elk blok heeft een eigen knop om de oefening toe te voegen.
- Rechterpaneel: Voorbeeld van je instellingen en het werkblad.
- Download als PDF: Printbaar A4-bestand van alle toegevoegde oefeningen.
- Werkblad leegmaken: Verwijdert alle oefeningen.

2. De oefeningen

1. Getallenlijn Instellen

- Bereik: Kies een vast bereik (bv. 0-100) of stel handmatig start, eind en stapgrootte in.
- Labels en streepjes: Welke getallen en streepjes zichtbaar zijn.
- Opdracht: Geen (lege lijn) / Verbind getallen / Vul hokjes in.
- Knop "Voeg getallenlijn toe".

2. Sprongen Tellen

- Startgetal, sprong, aantal hokjes instelbaar.
- Optie "Laat de sprong ontdekken": Leerling zoekt zelf de sprong. Instelbaar hoeveel getallen al zijn ingevuld.

3. Gemengde Rekoefeningen

- Soorten: Buurgetallen, Rangschik, Vul het getal in (H/T/E), Vergelijken (<, >, =).
- Getallen tot: Bepaal het maximale getal. Aantal: Kies hoeveel oefeningen.

4. Getallenrij

- Start / Eind: Kan ook achteruit tellen. Aantal lege hokjes instelbaar.
- Optie "Start en eind vooraf invullen".

5. Honderdveld

- Soorten: Veld → Getal / Getal → Veld / Aanvullen tot volgend tiental.
- Optie "2 oefeningen per rij" om papier te besparen.

6. MAB-Materiaal

- Soorten: Hoeveel tel je? / Wat is evenveel? / Kleur de hoeveelheid.
- Instellingen: Maximaal getal en aantal opdrachten.

7. Waarde per cijfer

- Bereik: Tot 20, 100 of 1000.
- Soorten: Standaard (waarde noteren) / Verbind wat evenveel is / Kleur dezelfde waarde.

8. Vul aan tot...

- Bereik: Tot 100 of tot 1000.
- Soort: Tot het eerstvolgende tiental of honderdtal.
- Optie "Voorbeeld tonen": Eerste oefening wordt als voorbeeld ingevuld.

9. Getalbeelden tot 1000

- Visuele voorstellingen met honderdvelden. Leerling noteert het getal.

10. 100-veld met pictogrammen

- Aantal honderdvelden, pictogrammen per oefening, thema kiezen.
- Optie "Toon overige getallen": Vink uit voor volledig leeg veld met enkel pictogrammen.

11. 100-veld — Puzzelstukken

- Stukjes uit een honderdveld die leerlingen verder moeten aanvullen.
- Instellingen: Aantal, gegeven cijfers, grootte (klein/middelgroot/groot).

Bundel geld

Met de Geld Maker maak je werkbladen voor rekenen met geld voor het 2de leerjaar. Je combineert vaardigheidsoefeningen en winkeltje-opdrachten en downloadt alles als een nette PDF

1. Algemene bediening

- ← Keuzemenu (linksboven): Ga terug naar het hoofdmenu.
- ? Hoe werkt de Geld Maker?: Opent een uitlegpopup met volledige beschrijving.
- + Sectie toevoegen: Voegt een nieuwe oefening toe aan het werkblad.
- + Oefening (bij een sectie): Voegt handmatig een extra kader toe.
- Sectietitel: Klikbaar en aanpasbaar. Typ je eigen opdrachtzin.
- Downloaden als PDF: Maakt een nette PDF van je werkblad.
- Rechtstreeks afdrukken: Stuurt de preview naar de printer.
- Alles wissen: Begint opnieuw met een leeg werkblad.

2. Instellingen (linkerpaneel)

- Maximum bedrag (€): Alle bedragen en prijzen blijven automatisch onder dit bedrag. Dit geldt voor alle oefeningstypes.
- Gebruik centen: Prijzen met kommagetallen (€ 3,50 i.p.v. € 3).
- Inclusief 1ct / 2ct: Kleinste munten ook meenemen.
- Inclusief schat-vraag: Voegt een "Ik schat: ____" schrijflijn toe boven de oefening.
- Kaders / sectie: Hoeveel oefeningen automatisch aangemaakt worden per sectie.

Tip: Je kunt meerdere secties combineren op één werkblad — mix vaardigheden en winkeltje naar wens. Elke sectie heeft zijn eigen titel.

3. Tab: Vaardigheden

Kies het type oefening en klik op "+ Sectie toevoegen".

1. Hoeveel geld tel je?

- Munten en biljetten worden automatisch gegenereerd. Leerlingen tellen het totaal.
- Verschijnt 2 oefeningen naast elkaar op het werkblad (ruimtebesparend).
- Onderaan elk kader: "Totaal: € ____"

2. Leg op 2 manieren

- Een bedrag wordt getoond. Leerlingen moeten het bedrag op twee verschillende manieren neerleggen.
- Twee geldvakken naast elkaar — elk voor één manier.

3. Zo weinig mogelijk eenheden

- Een bedrag is gegeven. Leerlingen betalen met zo weinig mogelijk munten en biljetten.

4. Tab: Winkeltje

Kies een winkeltype en een opdracht, dan klik je op "+ Sectie toevoegen".

Beschikbare winkels:

- Supermarkt, Bakker, Speelgoedwinkel, Snoepwinkel
- Elektronikawinkel, Schoolwinkel, Kledingwinkel

De prijzen schalen automatisch naar jouw ingestelde maximum. Een bakker kan dus evengoed grote bedragen tonen als je dat wenst.

De poster

Bij de meeste winkeltje-oefeningen wordt een winkelplank met producten en prijzen getoond. Leerlingen gebruiken deze om hun oefeningen op te lossen.

💡 Producten aanpassen op de poster

- Klik op een product op de winkelplank om een aanpaspaneel te openen.
- 🔍 Schuifregelaar grootte: Product groter of kleiner maken (0.4× tot 2.0×).
- ⬆️⬆️ Schuifregelaar hoogte: Product omhoog of omlaag op de plank (-30 tot +30 px).
- Klik op ✕ of buiten het paneel om te sluiten.

Let op: De aangepaste waarden gelden enkel voor de huidige sessie en worden niet opgeslagen bij het herladen van de pagina.

5. De 6 winkeltje-oefeningstypes

1. Totaal betalen

- Producten staan in een mandje bovenaan. Ernaast staat een bewerkingszone.
- Een geldmix (munten en biljetten die samen het totaal vormen) staat in een stippekader onder de volledige breedte.
- Leerlingen tellen de geldmix, maken de bewerking en schrijven het totaal.
- Met schat-vraag: Twee vakjes naast elkaar — "Ik schat" en "Bewerking".

2. Terugkrijgen

- Tabelformaat met 4 kolommen: Ik koop / Hoeveel kost het samen? / Ik betaal met / Ik krijg terug.
- De producten staan in de eerste kolom met hun prijs. Een biljet staat in de derde kolom.
- Leerlingen berekenen het totaal en het wisselgeld.
- Geen winkelplank (producten en prijzen zijn al zichtbaar in de tabel).

3. Wat kan je kopen?

- Een geldbedrag is gegeven (nooit hoger dan jouw maximum).
- Tabel met: Ik heb / Ik koop (noteer nummers) / Bewerking / Ik houd over.
- De producten op de poster hebben nummers. Leerlingen schrijven de nummers op van producten die ze willen kopen.
- Het gegeven bedrag dekt altijd minstens 2 producten.

4. Koop voor exact bedrag

- Een totaalbedrag is gegeven. Leerlingen zoeken producten van de poster die samen exact dat bedrag kosten.
- Tabel met: Ik wil juist ... uitgeven / Ik koop (nummers) / Bewerking.
- Het bedrag is aanpasbaar: klik erop om het zelf te wijzigen.
- De bedragen variëren per oefening — nooit hetzelfde twee keer.

5. Goedkoper / duurder? (Prijzen vergelijken)

- Hetzelfde product in twee winkels (Winkel A met blauwe cirkel, Winkel B met oranje cirkel).
- Geen winkelplank — de twee prijzen zijn zichtbaar in de tabel.
- Tabel met 6 kolommen: Product / Winkel A / Winkel B / Waar koop je het goedkoopst? / Bewerking: Reken het verschil uit / Verschil.
- Keuzerondjes: Winkel A / Winkel B / Even duur.
- De twee prijzen zijn altijd verschillend en het verschil is een netjes getal.

6. Solden: korting!

- Kortingsoefeningen met percentage. Kies kortingspercentages (10/20/25/50%) — meerdere tegelijk aanvinken geeft afwisseling.
- Elk kader krijgt willekeurig één van de aangevinkte percentages.
- Geen winkelplank — het product en de prijzen zijn zichtbaar in de tabel.
- Prijzen worden automatisch zo afgerond dat de korting altijd een netjes getal geeft.

De 3 subtypes van Solden:

- **Bereken hoeveel je nog moet betalen:** Originele prijs + % korting gegeven → nieuwe prijs berekenen. De korting-tag (-20%) is zichtbaar op het product. De originele prijs is doorstreept.
- **Bereken hoeveel procent korting je kreeg:** Originele prijs + nieuwe prijs gegeven → percentage berekenen. Geen korting-tag zichtbaar (dat is net wat ze moeten uitrekenen). Antwoord = ____ %
- **Bereken de prijs zonder de korting:** Nieuwe prijs + % korting gegeven → originele prijs berekenen.

6. Exporteren

- Downloaden als PDF: Maakt een professionele PDF met alle secties netjes opgemaakt.
- Rechtstreeks afdrukken: Stuurt de huidige preview naar de printer.
- Alles wissen: Verwijdert alles en begint opnieuw.

PDF-tips:

- Titels van secties staan in een lichtgrijze balk — duidelijk zichtbaar als nieuwe sectie.
- Als een nieuwe oefening nog past op de huidige pagina, wordt ze daar automatisch geplaatst.
- De titel en eerste oefening van een sectie blijven altijd samen op dezelfde pagina.



Taal

A Taal en letters



Woordzoeker



Kruiswoordpuzzel



Lettercode



Geheime boodschap



Lettertetris



Galgje



Lezen



Taal is meer dan spellen!

Van woordzoeker tot geheime boodschap – lezen en schrijven wordt een spel.

ABC
abcdef

Woordzoeker Generator

Maak snel woordzoekers met eigen woorden.

1. Woorden invoeren

- Typ elk woord op een nieuwe regel in het tekstvak.
- Minimaal 6 woorden, maximaal 20. Maximale lengte per woord: 12 letters.
- Alleen letters A–Z; hoofdletters worden automatisch toegepast.
- Rood: te weinig woorden. Oranje: teveel woorden (overtollige worden genegeerd).

2. Rasterformaat

- Kies Automatisch (past formaat aan) of een vaste maat (6×6 tot 25×25).

3. Zoekrichtingen

- Selecteer één of meer richtingen: Horizontaal, Verticaal, Diagonaal.

4. Puzzel genereren en oplossing

- Klik op "Genereer Woordzoeker". De puzzel verschijnt met rasterlijnen en letters.
- Niet-geplaatste woorden worden in rood gemeld.
- Toon Oplossing: Markeert alle woorden in geel. Klik nogmaals om te verbergen.

5. Downloaden

- Download als PNG: Slaat de puzzel op als afbeelding.
- Download als PDF: Bevat de puzzel en de woordenlijst in drie kolommen.

6. Tips

- Voor een goed gevulde puzzel: gebruik minimaal 8 woorden van 4–8 letters.
- Bij lange woorden of weinig woorden is een groter raster beter (bv. 15×15).

Kruiswoordpuzzel Generator

Maak klassieke kruiswoordpuzzels of verborgen woord-puzzels.

1. Startscherm

- Klassieke puzzel: Bouw een kruiswoordpuzzel met woorden en omschrijvingen.
- Verborgene woord: Werkblad waarbij leerlingen omschrijvingen invullen en het verborgen woord ontdekken.

2. Klassieke Kruiswoordpuzzel

Stap 1 — Kies invoermodus

- Simpel: Typ woorden en omschrijvingen in één tekstvak, gescheiden door puntkomma (woord; omschrijving).
- Uitgebreid: Geef voor elk woord apart de omschrijving in via velden.

Stap 2 — Woorden en omschrijvingen invullen

- Minimaal 2 letters per woord. Omschrijving kan leeg blijven (dan wordt het woord zelf getoond).

Stap 3 — Puzzel genereren

- Klik op "Genereer". De puzzel verschijnt op het canvas.
- Rechts zie je de omschrijvingen onder Horizontaal en Verticaal, met nummering.
- Download als PNG of PDF.

3. Verborgene Woord Puzzel

- Vul een verborgen woord in (min. 3 letters).
- Voor elke letter: vul een antwoord in dat die letter bevat + omschrijving.
- Genereer werkblad: tabel met vakjes (verborgen letter gemarkeerd).
- Genereer oplossing: dezelfde tabel met alle letters ingevuld.

4. Tips

- Klassiek: Begin met minder woorden voor een mooi raster. Lange woorden eerst verhoogt plaatsingskans.
- Verborgene woord: Kies themawoorden die bij de doelgroep passen.

Lettercode Puzzel Generator

Geheime zin ontcijferen via gehusselde woorden.

1. Geheime zin invoeren

- Typ een korte zin (min. 5 letters). Alleen letters A–Z worden genummerd.

2. Woorden invoeren

- Typ elk woord op een nieuwe regel (5-20 woorden, max. 12 letters).
- De puzzel wordt automatisch bijgewerkt bij elke invoer.
- Klik op "Opnieuw Genereren" voor een nieuwe indeling met dezelfde woorden.

3. Feedback

- Groene stip: woord gebruikt. Rode stip: woord niet gebruikt.
- Rode melding als letters ontbreken: voeg woorden toe met die letters.

4. Tips

- Woorden met veel verschillende letters zorgen voor volledigere puzzels.
- Gebruik korte, duidelijke woorden voor jonge kinderen.

Geheime Boodschap Generator

Boodschappen waarbij elke letter een afbeelding krijgt als sleutel.

1. Startscherm — Kies je sleutel

- Zelf afbeeldingen uploaden: 23 afbeeldingen, één per letter (A t/m Z zonder Q, X, Y). Herschudden voor willekeurige volgorde.
- Kies een thema: kant-en-klaar thema (Sinterklaas, Halloween, Kerst...). Tool laadt automatisch 23 afbeeldingen.

2. Generator — Maak je boodschap

- Kies type puzzel: Zin (volledige zin) of Losse woorden (max. 8).
- Optie bij losse woorden: Schrijflijnen toevoegen.
- Genereer Puzzel: Maakt het voorbeeld.

3. Voorbeeld en afdrukken

- Geheime Sleutel: Alle letters en bijbehorende afbeeldingen.
- De Boodschap: De puzzel met hokjes en afbeeldingen.
- Print Puzzel of Download als PDF.

4. Tips

- Herschudden: Handig als je wilt dat letters niet op alfabetische volgorde staan.
- Afbeeldingen uploaden: Zorg dat ze herkenbaar en duidelijk zijn.

Lettertetris Generator

Tetris-vormen met letters combineren op een raster.

1. Linkerpaneel — Gereedschap

- Rijen/Kolommen: Pas het formaat aan (5–25).
- Leegmaken: Maakt het hele raster leeg.
- Puzzelstukken (I, O, L, J, T, S, Z): Klik om 90° te draaien, sleep naar canvas. Rechtermuisklik op een geplaatst stuk verwijdert het.

2. Canvas

- Typ letters in het raster (automatisch naar hoofdletters).
- Navigatie: Typ = cursor naar volgend vakje. Spatie = vakje overslaan. Backspace = verwijderen. Enter = volgende rij.

3. Werkblad maken

- Toon Werkblad: Maakt een werkblad van je ontwerp.
- Download als PNG of PDF.
- Output bevat: titel, raster met letters en lege vakjes, losse puzzelstukken onderaan.

Galgje Generator

Galgje-spel met eigen zinnen en Zisa-animatie die valt bij fouten.

1. Instellingen

- Zinnen toevoegen: Typ een zin per veld. Klik + om extra zinnen toe te voegen, × om te verwijderen.
- Fouten toegestaan: Kies 8, 10 of 12. Hoe minder fouten, hoe moeilijker.
- Alfabet kiezen: Standaard (A-Z) of Frans (met accenten é, è, ê, ç, à...).

2. Het spel spelen

- Zisa-animatie: Valt verder bij elke fout.
- Het woord/de zin wordt getoond als lege vakjes ("_"). Leestekens worden direct getoond.
- Klik op letters in het toetsenbord of typ op je fysiek toetsenbord.
- Goed geraden: zin in het groen. Te veel fouten: zin in het rood.

3. Tips

- Korte, duidelijke zinnen werken het best.
- Pas het aantal fouten aan aan het niveau van de kinderen.
- Ideaal voor gebruik op een smartboard of groot scherm.


Leesgenerator

Woorden en bewegingsopdrachten afspelen voor lees- en bewegingsactiviteiten.

1. Instellingen invullen

- Tijd per woord (sec) en Tijd per beweging (sec) instellen.
- + Woord toevoegen: Voeg een tekstitem toe.
- + Beweging toevoegen: Kies een beweging uit het keuzeschermb (Springen, Paashaas, Loop op de plaats...).
- Verwijderen: Klik op het prullenbak-icoon bij een item.
- Import/Export: Exporteer als .txt of importeer een lijst.

2. De sessie starten

- Klik op "  Start de sessie!".
- Woorden verschijnen groot in beeld. Tijdsbalk toont hoelang het item nog zichtbaar is.
- Stop-knop: Terug naar het instellingenschermb.

Ideaal voor gebruik op een smartboard of groot scherm.



Creatief & Visueel

Puzzels & logica



Sudoku



Zoek de verschillen



Doolhof



Slangendoolhof



Hexagonaal raster



Schaduw



Denken is ook leren!

Logisch redeneren, patronen herkennen en problemen oplossen — stap voor stap.



Creatief en bouwen



Punttekening



Pixelart



Bouwplaten



Coderen



Plattegrond



Bouwen, tekenen, ontwerpen!

Creatief aan de slag met pixels, punten en plattegronden.



Sudoku Generator

Maak 4×4 sudoku-werkbladen met getallen of afbeeldingen.

1. Startscherm en instellingen

- Type Sudoku: Getallen (klassiek 1–4) of Afbeeldingen.
- Aantal per pagina: 1, 2, 3 of 4 sudoku's.
- Thema kiezen (bij Afbeeldingen): Herfst, Pasen, Sinterklaas... Klik op 4 afbeeldingen.
- Eigen afbeeldingen uploaden: Klik "Kies 4 afbeeldingen".
- Moeilijkheidsgraad: Makkelijk / Gemiddeld / Moeilijk.

2. Genereren en downloaden

- Genereer Nieuwe Sudoku: Canvas toont de sudoku's.
- Download als PNG: Canvas als afbeelding.
- Download als PDF: Met knipblad voor ontbrekende afbeeldingsstukjes.

3. Tips

- Bij Afbeeldingen: Altijd 4 unieke afbeeldingen nodig per sudoku.
- PDF-download bevat knipvakjes (stippellijn) voor ontbrekende afbeeldingen.

Zoek de Verschillen Editor

Maak zelf een zoek-de-verschillen-puzzel van je eigen afbeelding.

Let op: Dit vraagt even oefening. Je moet zelf de verschillen tekenen — de tool doet dit niet automatisch.

1. Starten

- Klik op "Upload Afbeelding". Kies een eigen afbeelding (PNG). Tip: ChatGPT kan helpen met een kleurplaat maken.
- De afbeelding verschijnt in Origineel en Jouw Puzzel.

2. Handmatige tools

- Potlood: Vrij tekenen.
- Gum: Wissen (vorm rond/vierkant instelbaar).
- Selecteer: Selectie maken om te bewerken of kopiëren. Na selecteren staat het stukje onderaan links. Klik op "Plakken" om het in de tekening te zetten.
- Lijn, Cirkel, Rechthoek: Vormen plaatsen.
- Pipet: Kleur kiezen van de afbeelding.
- Opvuller: Gebied vullen met de gekozen kleur.

3. Downloaden

- Download als PNG: Origineel en Verschillen naast elkaar.
- Download als PDF: Beide versies onder elkaar op A4.

4. Tips

- Gebruik Ongedaan maken (tot 20 stappen).
- Plaats niet teveel verschillen; 5–10 is ideaal voor jonge kinderen.

Doolhof Generator

Doolhof-werkbladen in verschillende vormen en moeilijkheidsgraden.

1. Instellingen

- Kies een vorm: Uitsparing, Rechthoek, Vorm, Cirkel, Cirkel (groot gat), Huis.
- Kies moeilijkheid: Makkelijk / Middelmatig / Moeilijk.
- Kies lijndikte: Schuifregelaar (1–10 px).

2. Knoppen

- Genereer Nieuwe Doolhof: Nieuw doolhof met huidige instellingen.
- Toon Oplossing / Verberg Oplossing: Toont of verbergt het juiste pad.
- Download als PNG of PDF.

3. Tips

- Bij "Uitsparing" kun je zelf muren wissen door op het canvas te klikken.
- Bij cirkelvormige doolhof loopt het pad van buiten naar binnen.

Slangendoolhof Generator

Een pad volgen tussen sommen en antwoorden of woordparen.

1. Werkbladtype kiezen

- Rekenen: Maakt slangendoolhof met sommen en antwoorden.
- Taal: Maakt slangendoolhof met woordparen.

2. Rekenen-opties

- Soort som: +/- (optellen/afrekken) of \times/\div (maal/delen).
- Optellen/Aftekken: Type + niveau (tot 10/20/100/1000).
- Maal/Delen: Type + selecteer tafels (1 t.e.m. 10).

3. Taal-opties

- Voer woordparen in via de lijst: woord links (probleem) en rechts (antwoord).

4. Knoppen

- Nieuw Doolhof: Nieuwe puzzel. Toon/Verberg Oplossing. Download PNG & PDF.

5. Tips

- Zorg dat er genoeg tafels of woordparen geselecteerd zijn.
- Voor optellen/aftekken tot 10: 6 opgaven. Andere niveaus: 10 opgaven.

Hexagonaal Raster Generator

Kleur- en rekenwerkbladen met een raster van zeshoeken.


1. Werkbladtype

- Met oefeningen: Kleurvakken bevatten rekenopgaven.
- Natekenen: Bovenaan voorbeeld, onderaan leeg raster.
- Hexagon-per-rij Code: Kleurcodes per rij (rijcompressie).

2. Soort opgaven (bij oefeningen)

- Optellen/Aftrekken: Type en bereik (tot 10/20/100/1000).
- Vermenigvuldigen/Delen: Selecteer tafels.

3. Tekengereedschap

- Kleurenpalet: Klik op kleur en klik in raster.
- Oogje : Blokkeert getallen in een cel (handig voor zoekopdrachten).

4. Catalogus

- Open een venster met thema's en kant-en-klare tekeningen.

5. Tips

- Kies voldoende gekleurde cellen voor genoeg opgaven.
- Sla je werk regelmatig op als JSON.

Schaduw Match Generator

Werkblad waarbij kinderen objecten en schaduwen matchen.

1. Stappenplan

- Stap 1: Klik op "Kies bestanden..." en selecteer meerdere PNG-afbeeldingen.
- Stap 2: Klik op "Maak Schaduwen". Het programma maakt automatisch een zwarte silhouetversie.
- Stap 3: Kies werkbladtype: Twee Kolommen (links objecten, rechts schaduwen door elkaar) of Midden Object (één centraal object, schaduwen eromheen — bij 8–15 afbeeldingen).
- Stap 4: Klik op "Toon Werkblad".
- Stap 5 (optioneel bij Midden Object): Klik "Verplaats & Pas Grootte Aan" voor verfijning.

2. Acties

- Download als PDF: Werkblad op A4.
- Opnieuw maken: Reset alles.

3. Tips

- Gebruik eenvoudige afbeeldingen zonder achtergrond voor het beste resultaat.

Punttekening Generator

Zet een afbeelding om naar een werkblad met punten en lijnen.

1. Afbeelding en instellingen

- Upload of sleep een bestand (JPG, PNG, GIF).
- Max punten: Stel maximum in (standaard 20).

2. Tekentools

- Punten plaatsen (standaard): Klik op canvas voor genummerde punten.
- Vrije lijn: Teken vrij met de muis.
- Rechte lijn: Klik en sleep.
- Cirkel: Klik en sleep.
- Gummen: Wis delen van de afbeelding of tekeningen.

3. Downloaden

- Download Afbeelding (PNG) of Download Werkblad (PDF).

4. Tips

- Alle acties zijn ongedaan te maken (tot 20 stappen via Undo).
- Gebruik "Opnieuw" om snel te beginnen met een nieuwe afbeelding.


Pixel Art Generator

Pixeltekeningen maken en werkbladen genereren.

1. Type kiezen

- Bouwkaart (Magneetbord): Zwart/grijs, ideaal voor patroonontwerpen.
- Werkblad (Kleuren): Kleurrijke tekening als werkblad.

2. Tekengereedschap (bij Werkblad)

- Kleurenpalet: Klik op kleur, klik op vakje.
- Oogje : Blokkeer een vakje (geen getal of kleur).
- Raster Grootte: Stel kolommen en rijen in (5–50). Klik Update Raster.

3. Werkbladtypes

- Gekleurd Werkblad: Kleuren zichtbaar.
- Natekenen Werkblad: Bovenaan tekening, onderaan leeg raster.
- Klik "Toon Werkblad Voorbeeld" voor preview. Download als PDF of PNG.

4. Opslaan en laden

- Tekening Opslaan als JSON / Tekening Laden.

Bouwplaat Generator

Bouwplaten ontwerpen voor Clics of Linkin Cubes.

1. Startscherm

- Kies Clics of Linkin Cubes.

2. Teken

- Kleurenpalet: Klik op kleur om te selecteren. "Wis" = vakje leegmaken.
- Klik en sleep om vakjes in te kleuren.
- Raster Grootte: 5–50 kolommen/rijen. Klik Update Raster.

3. Downloaden en opslaan

- Download als PNG of PDF.
- Tekening Opslaan als JSON / Tekening Laden (alleen voor hetzelfde materiaaltype).

4. Tips

- Als je een Clics-bestand in Linkin Cubes laadt, verschijnt een foutmelding.
- Wijzigingen worden niet automatisch opgeslagen; gebruik "Tekening Opslaan".

Code-tekenen Generator

Werkbladen waarbij kinderen een tekening volgen via code-instructies.

1. Gereedschappen

- Startpunt 📍 : Zet een beginpunt.
- Lijn (voor code): Teken het pad stap voor stap.
- Details: Vrije Lijn, Oog, Neus, Mond, Driehoek, Gekleurde lijn.
- Verplaats 🖱️ : Selecteren, verslepen, draaien, schalen. Delete om te verwijderen.
- Gum 🧼 : Wis onderdelen of lijnen.

2. Raster

- Pas kolommen en rijen aan (5–100).
- Voeg rijen/kolommen toe of verwijder via +/- knoppen.
- Nieuw Leeg Raster: Wist alles.

3. Code genereren

- Genereer Code: Maakt een stappenplan (bv. "3 ➡ , 2 ⬆ ").
- Code Stap Ongedaan Maken ↺ : Verwijder de laatste route-stap.

4. Opslaan en downloaden

- Tekening Opslaan / Laden als JSON.
- Catalogus: Kant-en-klare thema's en tekeningen.
- Download Werkblad als PDF: Met titel, code-instructies en raster.

Klaslokaal Plattegrond Generator

Teken een plattegrond van je klaslokaal met meubels, namen en legenda.

1. Modi

- Muren Teken: Muren, ramen en deuren toevoegen.
- Meubels Plaatsen: Banken, bureaus, kasten, kring, bord...
- Namen Toevoegen: Leerlingnamen op meubels zetten.
- Legende Kleuren: Geef categorieën een kleur.
- Plaatsen Wisselen: Versleep namen en wissel plaatsen.

2. Muren Teken

- Rechthoekige Klas: Snel een basisvorm tekenen.
- Muur per Muur: Klik en sleep. Houd Shift voor rechte lijnen.
- Deur / Raam / Steunpaal: Losse elementen plaatsen.

3. Namen en wisselen

- Typ een naam + klik "Naam Toevoegen aan Selectie".
- Plaatsen Wisselen: Alle namen komen in een wachtlijst. Sleep namen naar meubels.

4. Opslaan

- Exporteer JSON: Sla de huidige plattegrond op. Klik later op "Importeer" om verder te werken.
- Volgend schooljaar: Importeer het JSON-bestand en pas aan.

5. PDF downloaden

- Enkel plattegrond / Met namen / Met legenda (aparte legendepagina in 2 kolommen).

6. Sneltoetsen

- Ctrl+Z / Ctrl+Y: Ongedaan maken / Opnieuw.
- Ctrl+D: Dupliceren. Del / Backspace: Verwijder selectie.



Spellen & Interactief

Spelvormen



Bingo



Vier op een rij



Rad



QR-generator



Spelen is leren!

Van bingo tot QR-code — zet leerinhoud om in een leuk klassikaal spel.



Bingo Generator

Maak en speel woordenbingo, getallenbingo, tafelbingo en rekenbingo.

1. Startscherm en menu

- Start Woordenbingo: Kies een AVI-niveau (START, M3, E3, M4, E4, M5, E5). Bij AVI-Start: kies Spelen met Letters of Woorden + specifieke klanken.
- Start Getallenbingo: Kies bereik (tot 20, 100 of 1000).
- Start Tafelbingo: Kies tafels + type (maal, deel of mix).
- Start Rekenbingo: Kies bereik, brug (zonder/met/gemengd) en bewerking (+/-)
- Importeer Spel: Laad eerder opgeslagen .json-bestand.

2. Bingokaarten maken

- Klik op "Maak Bingokaarten".
- Kies aantal kaarten (min. 4) en kaartgrootte (3×3, 4×4, 5×5 of 5×5 met dubbels).
- Klik "Genereer Kaarten" → Nieuw venster met Printknop en Download PDF.

3. Spel spelen

- Klik op "Start Spel". Overzicht van alle items in grijze vakjes.
- Schuifmachine met gekleurde ballen. Klik Start om een item te trekken.
- Het getrokken item verschijnt en wordt doorgestreept.
- Bij getallen: weergave in H/T/E (bv. 134 → 1H 3T 4E).

4. Exporteren en importeren

Tip: Als je 's morgens speelkaarten afdrukt, exporteer het spel dan als .json. Zo ben je zeker dat je later het juiste spel speelt dat bij je kaarten hoort. Klik op "Exporteer Spel (.json)" en sla het op in een map.

- Importeren: Klik "Importeer Spel", selecteer het bestand en het spel wordt geladen.

5. Tips

- Bij weinig items adviseert de tool automatisch een kleinere kaart.
- LocalStorage onthoudt je laatste spel, maar exporteer als JSON voor zekerheid.

Vier op een Rij Generator

Maak eigen 4-op-een-rij spelborden voor woorden, getallen of tafels.




1. Kies je speltype

- Woorden: Kies AVI-niveau + categorieën (vrije woorden, ei-ij, au-ou...).
- Getallen: Kies bereik (tot 20, 42, 100, 1000). Weergave bv. 134 → 1H 3T 4E.
- Maal- en Deeltafels: Kies tafels + soort (enkel maal/deel/beide).

2. Het spelbord

- 7 kolommen × 6 rijen = 42 vakjes, willekeurige volgorde.

3. Afdrukken en downloaden

- Nieuw venster: Afdrukknop (), Download als PDF (), Sluiten ().
- PDF in liggend A4-formaat.

4. Tips

- Minstens één categorie aanvinken bij woorden of tafels.
- Bij weinig woorden worden woorden herhaald om 42 vakjes te vullen.

Digitaal Rad van Fortuin

Interactief rad voor rekenen, taal, beweging, EF of eigen lijsten.

1. Opties-paneel

Eigen lijsten en afbeeldingen

- Tekstvak: Typ elk item op een nieuwe regel.
- Bewaar als .txt / Upload Klaslijst (.txt) / Upload Afbeeldingen.

Rekenen

- Tempo-modus: Vink aan voor 4-seconden-opdrachten.
- Tafels: Kies maal/deel/beide + vink tafels aan + klik "Genereer Tafels".
- Sommen: Kies brug + bereik + klik "Genereer Sommen".

Executieve Functies (EF)

- Categorieën: werkgeheugen, inhibitie, flexibiliteit, planning.
- Beeldmodus voor niet-lezers. Klik "Genereer EF Opdrachten".

Beweging, Taal, Mix & Match

- Genereer Bewegingstaken, Taalopdrachten (rijmen, grammatica...), Gemengd Rad.

2. Rad gebruiken

- Klik "Toon het Rad" → "DRAAI!" om een item te trekken.
- "Verwijder na draai": Elk item slechts één keer.
- Resultaatvenster toont de opdracht. Sluit via × of klik buiten.

3. Extra

- Nog eens met dit rad / Nieuwe opties kiezen / Download Overzicht als .txt.

QR-code Generator

Maak een QR-code van een link en download als PNG of SVG.

1. Een QR-code maken

- Vul een geldige link in (bij voorkeur beginnend met https://).
- Kies grootte (256–640px) en foutcorrectie (L/M/Q/H).
- L = $\pm 7\%$ schade opvangen (kleinste code). H = $\pm 30\%$ (beste herstel, grootste code).
- Klik op "Genereer". Rechts verschijnt een voorbeeld (SVG).

2. Downloaden

- Download PNG: Handig voor presentaties of kleine prints.
- Download SVG: Vectorbestand voor groot drukwerk of verdere bewerking (kleur, logo toevoegen).

3. Tips

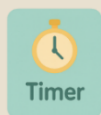
- Ongeldige of lege links geven een foutmelding.
- Downloadknoppen blijven grijs totdat een geldige code gemaakt is.
- De QR-code heeft altijd een witte rand (quiet zone) voor correcte scan.

Tijd & Organisatie

Tijd en klok



Klokkezen



Timer

Timer



Tijd voor tijd!

Klokkezen oefenen of een timer instellen — handig voor elke les.



Kloklezen Werkblad Generator

Maak werkbladen voor kloklezen: hele uren t.e.m. per minuut.

1. Instellingen

- Aantal klokken: 3, 9 of 18 klokken per werkblad.
- Moeilijkheidsgraad: Vink aan wat je wilt oefenen: Hele uren / Halve uren / Kwartieren / Per 5 minuten / Per minuut. "Alles selecteren" vinkt alle opties aan.
- Tijdsnotatie: Standaard (één wekker AM/PM) of 24-uur (twee wekkers naast elkaar).
- Invulmethode: Digitaal (schrijft tijd op wekker) of AnalooG (schrijft een zin "Het is ...").
- Voor/over hulp: Geen / Hulp 1 (twee gekleurde helften) / Hulp 2 (vier kwarten met labels voor/over/half).
- Extra's: Toon hulpminuten (05, 10...) / Toon 24-uren cijfers / Toon analoge zinsdelen.

2. Werkblad genereren en downloaden

- Klik op "Genereer Werkblad". Wijzigingen worden direct toegepast.
- Geen moeilijkheid aangevinkt → melding "Kies minstens één moeilijkheidsgraad!".
- Download als PNG: Huidige weergave als afbeelding.
- Download als PDF: Automatisch 9 klokken per pagina, met paginatitel.

Kindvriendelijke Timer

Visuele afteltimer met thema's, speciaal voor kinderen in de klas.

1. Thema's kiezen

- Regenboog Timer: Een regenboog vult zich tijdens het aftellen. Pot goud verschijnt bij afloop.
- Groeiende Ster: Sterren verschijnen en groeien elke minuut. Grote draaiende ster als de tijd om is.
- Aquarium Timer: Vissen verdwijnen langzaam; schatkist opent met gouden munt aan het einde.

2. Tijd kiezen

- Na het kiezen van een thema verschijnen knoppen voor 1–60 minuten.

3. Timer-scherm

- Countdown (mm:ss) + Start/Pauze-knop + Nieuwe Timer-knop.
- Start: Start de timer (knop wordt "Pauze").
- Pauze: Pauzeert het aftellen (knop wordt "Hervat").
- Opnieuw: Restart na afloop met dezelfde tijd.
- Nieuwe Timer: Terug naar thema- en tijdkeuze.

4. Geluid en extra's

- Geluid: Bij het einde speelt een belgeluid af.
- Display wordt elke seconde bijgewerkt.

Ideaal voor gebruik op een smartboard: groot, kleurrijk en kindvriendelijk.



Veel succes en plezier met het maken van je eigen materiaal!