

Computer boekje groep 4

Je naam:

Opdracht 1: Bouwen met blokken

10 cubes

toren	afdak	poppenhuis
kubus	vogels	zwevend
kasteel	beugel	
gebouw	kunst	
trap	kerstboom	
wenteltrap	huisje	
stoomboot	sumi	
1	wachthuisje	
berg	dansje	
dorp	spons	

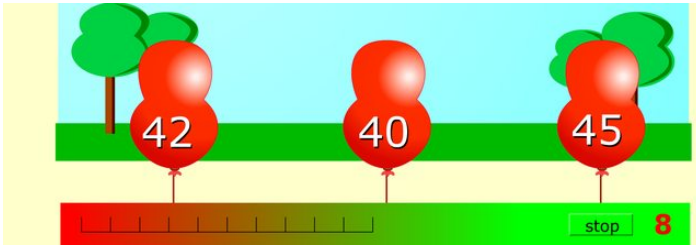
fill 0 cubes Check ✓

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22

Bouw eerst de toren. Als je klaar bent klik je op de knop "Check" Is het goed? Ga dan door naar de volgende Maak ze allemaal!

Kijk op [Bouwen met blokken](#)

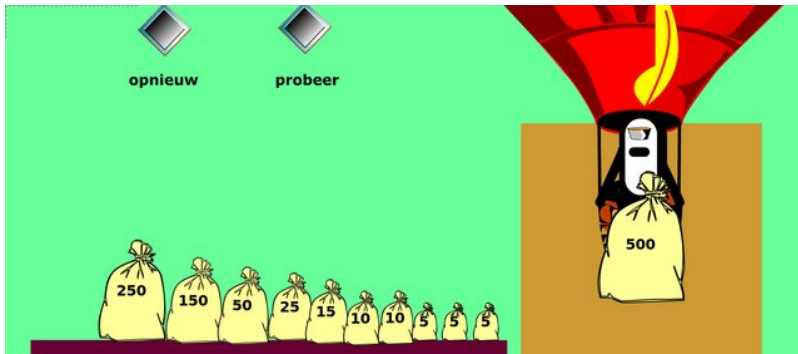
Opdracht 2: Plof de ballonnen



Doe het spel [Plof de ballonnen](#)

Kies het getal bij de tafel van 4, 5, 6, 7 en 8

Opdracht 3: Hou de luchtballon tegen!

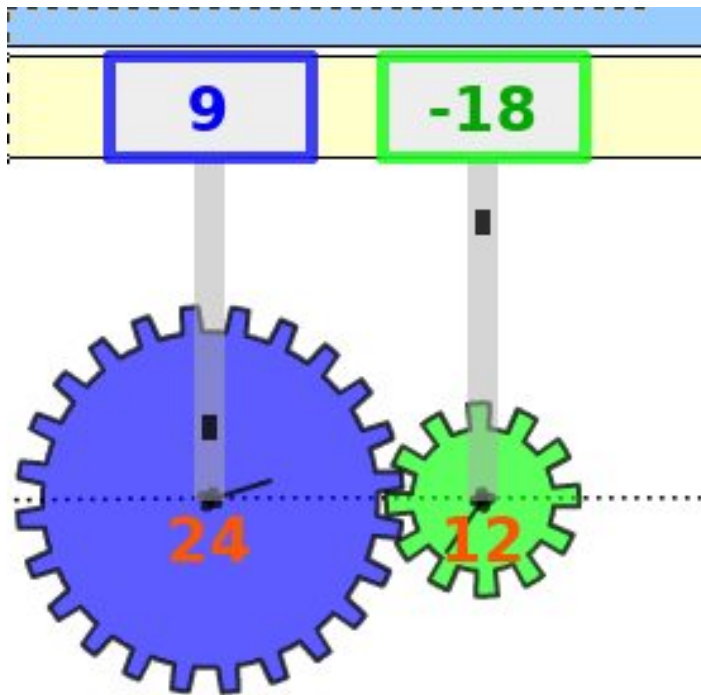


Welke zandzakken heb je nodig om de luchtballon tegen te houden?

[Hou de luchtballon tegen!](#)

Opdracht 4: Tandwieltjes

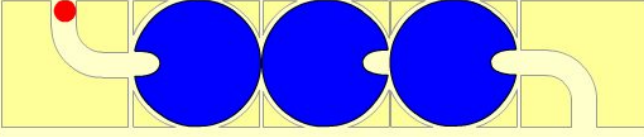
Hang het **juiste tandwiel** op en druk op de startknop!



Opdracht 5: Draaischijven

Het balletje moet naar de andere kant, kies de juiste draaisnelheid [voor elke schijf](#).

Het balletje moet naar de andere kant.
Kies de juiste draaisnelheid voor elke schijf.



◀ 2 ▶ ◀ 2 ▶ ◀ 2 ▶

stop ▶ ◀ go

opgave ◀ 1 2 3 4 ▶

The diagram shows a three-disk puzzle. A red ball is on the left, and a goal is on the right. The disks are blue. Below the puzzle are three input boxes, each containing the number '2'. Below these are 'stop' and 'go' buttons. At the bottom is a progress bar with 'opgave' and a sequence of buttons: a left arrow, a circle with '1', a circle with '2', a circle with '3', a circle with '4', and a right arrow.

Opdracht 6: Dobbelstenen

Gooi een online dobbelsteen!

Aantal zijden: (Minimaal 2. Tot en met 9 zijden is met ogen, maar meer kan ook)

Aantal dobbelstenen:



Je hebt 8 gegooid!

TIP: Sla op de spatiebalk om te gooien!

Kies **3 dobbelstenen**.

Hoeveel keer moet je gooien totdat je samen 8 hebt?

Opdracht 7: De lampenfabriek

Doe alle lichten uit!

Kijk wat er gebeurt als je
verschillende getallen in het
hokje zet.

3 licht uit >

Opdracht 8: Weegschaal



Zet de som op de goeie kant van de [weegschaal](#)

Opdracht 9: Snel optellen

ADD LIKE MAD

9	7		8
7	8		4
8		9	8
	9	5	3

TIME LEFT
193

NUMBER
12

BONUS TIME
23

LEVEL
1

SCORE
140

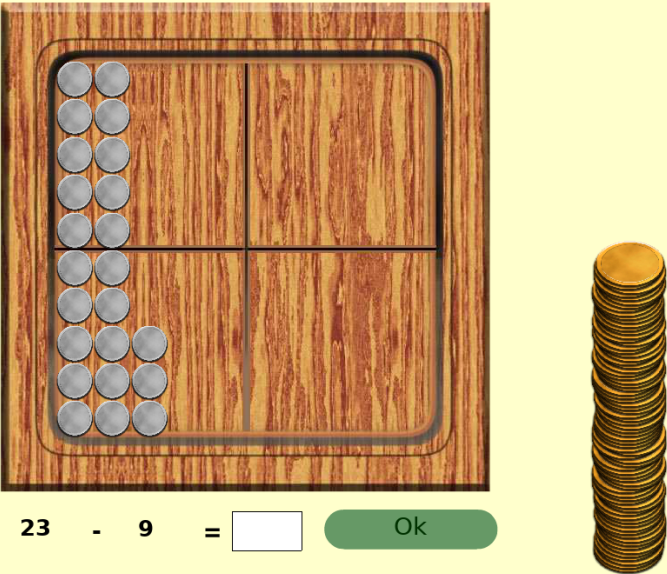
Addition : ? + ? = 12

Review our addition math arcade game--tell us what you think!

Probeer het [getalenvak](#) zo snel mogelijk leeg te krijgen!

Opdracht 10: Munten stapelen

opgave 5 van 12



23 - 9 =

Ok

Maak de **minsommen** en verzamel de stapel munten!

Opdracht 11: Een spel bedenken

Je gaat een computerspel bedenken.

Het gaat zo:

Een kat moet een muis pakken.

De muis is heel snel en kan zich verstoppen. De kat is niet zo snel, maar wel heel slim!



Maak een plan.

- Hoe moet de kat eruit zien?
- Hoe moet de muis eruit zien?
- Speel je het spel van opzij of van boven?
- Hoe win je het spel?
- Bedien je de muis of de kat?
- Hoe krijg je punten?

Vul [hier](#) je plan in!

Lever je plan in bij de computerjuf of meester van je school!