Concept 1: Bakkerij Alberto

Franse bakker

Bonjour; Bon appetite; Au revoir; Merci beaucoup; Mais oui; s’Il vous plait

Stokbrood/baguette; Croissants; French toast; Tarte tatin

* Geld:
  + Afrekenen bij de kassa
* Procenten:
  + Kortingen/aanbiedingen verrekenen
* Breuken:
  + Snijden van deegwaren (bijv. je hebt ¼ taart over en iemand besteld ½ taart maar je wil het overige niet weggooien. Hoeveel moet je van het nieuwe taart afsnijden?)
* Tijd:
  + Tijd van oven instellen (bijv. taart moet 20 min in de oven. Het is 12:35. Hoe laat is hij klaar?)
  + Kookwekker instellen (bijv. taart moet 90 min in de oven. Je bent de wekker vergeten te zetten. Je weet wel nog dat hij om 14:15 de oven in ging. Het is nu 15:00. Hoelang moet je de kookwekker nog instellen?)
* Verhoudingen:
  + Ingrediënten (bijv. recept is voor 1 kilo maar je wilt 250 gram. Je hebt 300 gram bloem nodig voor een kilo. Hoeveel heb je nodig voor 250 gram?)
* Grote getallen:
  + Verdiensten (bijv. bakker heeft €81.200 verdient deze maand. Hij heeft een oven gekocht van €46.100. Hoeveel geld houdt hij over?)
  + Inkopen (bijv. bakker heeft een 2,2 miljoen kilo bloem nodig. Hij heeft 1,4 miljoen kilo in voorraad. Hoeveel moet hij nog inkopen?)
* Meten:
  + Hoeveelheden (bijv. bakker heeft 0.8 liter water nodig. Op maatbeker zijn hoeveelheden aangegeven in milliliters. Vul de maatbeker.)
  + Cakeblik (bijv. de breedte is 20 cm. De oppervlakte van de bodem is 800 cm2. bereken hoe lang de bodem van het cakeblik is. Snij een stuk deeg voor de bodem.)

Bakker moet sneller handelen naar mate het level van de speler hoger wordt. Klanten worden bijvoorbeeld ongeduldiger en oventijd gaat sneller.

Multiplayer kan door een highscore.

Dit spel wordt een algemene rekengame. Het behandelt alle categorieën van het onderdeel rekenen van de Cito. Deze zijn verwerkt in de verschillende handelingen van de bakker. Je kunt hierdoor ook testen op de verschillende categorieën.

Concept 2: Keukenstrijd

2 Koks die strijden om het beste gerecht

Score afhankelijk van hoe goed de vragen worden beantwoord, bijv. als de hoeveelheid ingrediënten niet klopt dan smaakt het gerecht niet goed, dus een lagere score. Als je er te lang over doet wordt je eten koud of brandt het aan, dus ook een lagere score.

* Geld:
  + Inkopen (bijv. je hebt €40 te besteden en je hebt een bepaald aantal ingrediënten nodig. Van het geld dat je overhoudt wil je een bord kopen. Wat is het duurste bord wat je kunt kopen?)
* Procenten:
  + Kortingen/aanbiedingen verrekenen (op de inkopen)
* Breuken:
  + Snijden van ingrediënten (bijv. je hebt ¼ wortel over je hebt ½ wortel nodig maar je wil het overige niet weggooien. Hoeveel moet je van de nieuwe wortel afsnijden?)
* Tijd:
  + Tijd van oven instellen (bijv. taart moet 20 min in de oven. Het is 12:35. Hoe laat is hij klaar?)
  + Kookwekker instellen (bijv. taart moet 90 min in de oven. Je bent de wekker vergeten te zetten. Je weet wel nog dat hij om 14:15 de oven in ging. Het is nu 15:00. Hoelang moet je de kookwekker nog instellen?)
* Verhoudingen:
  + Ingrediënten (bijv. recept is voor 1 kilo maar je wilt 250 gram. Je hebt 300 gram aardbeien nodig voor een kilo. Hoeveel heb je nodig voor 250 gram?)
* Grote getallen:
  + Inkopen (bijv. bakker heeft een 2,2 miljoen kilo kip nodig. Hij heeft 1,4 miljoen kilo in voorraad. Hoeveel moet hij nog inkopen?)
* Meten:
  + Hoeveelheden (bijv. je hebt 0,8 liter water nodig. Op maatbeker zijn hoeveelheden aangegeven in milliliters. Vul de maatbeker.)
  + Ovenschaal (bijv. de breedte is 20 cm. De oppervlakte van de bodem is 800 cm2. bereken hoe lang de bodem van het ovenschaal is. Snij een stuk pizzadeeg voor de bodem.)

Bij een hoger level neemt het aantal opdrachten toe. Ook heb je minder tijd om alle opdrachten uit te voeren.

Multiplayer kan door elkaars proces weergeven. Ze moeten zo snel mogelijk een zo goed mogelijk gerecht afleveren.

Dit spel wordt een algemene rekengame. Het behandelt alle categorieën van het onderdeel rekenen van de Cito. Deze zijn verwerkt in de verschillende handelingen van de koks. Je kunt hierdoor ook testen op de verschillende categorieën.

Concept 3: Codekraker

Jij bent een inbreker die in een huis gaat inbreken. De bewoner van het huis is erg vergeetachtig. Hij heeft de codes van de sloten van de deuren verstopt door het huis. Hij was echter wel zo slim om deze codes te coderen. Hiervoor heeft hij een som gemaakt die tot de juiste code lijdt.

* Je hebt een bovenaanzicht van een huis. De speler kan zich door het huis bewegen.
* Om een deur door te gaan moet hij een som oplossen om de code te kraken. Deze som staat op een briefje dat in het huist verstopt ligt. Elke deur heeft een unieke code.
* In sommige kamers zullen meerdere deuren zijn. Hiervoor moeten ze een tussensom oplossen om erachter te komen voor welke deur de code is. Er staat een uitkomst van de tussensom op de deur en je moet de goede kiezen.
* Elke deur heeft zijn eigen onderdeel. Zo is de ene breuken en de andere geld. Wanneer je de som oplost en dus de code kraakt kun je de deur door naar de volgende ruimte.
* Wanneer je de foute deur kiest of wanneer je de foute code invoert komt de politie en heb je verloren.
* De laatste deur is een kluis. Hier achter ligt het geld. Wanneer je deze weet te openen begint het alarm te loeien en zie je een aantal zakjes geld. Hierop staan sommen. Je kunt maar een zak kiezen want je kunt er maar een dragen. Kies de hoogste voordat het alarm afgaat en de politie komt.
* De rest van het spel bevat ook een timer. Je hebt een maximale tijd van hoelang je over het inbreken mag doen. Als die tijd om is komt de bewoner thuis en heb je verloren.

Bij een hoger level neemt het aantal deuren toe. Ook heb je minder tijd om alle codes te kraken.

Multiplayer kan door elkaars proces weergeven. Ze moeten zo snel mogelijk de kluis kraken.

Dit spel wordt een algemene rekengame. Het behandelt alle categorieën van het onderdeel rekenen van de Cito. Deze zijn verwerkt in de verschillende deuren. Je kunt hierdoor ook testen op de verschillende categorieën.