Wat betreft de doelgroep;

* Zijn de concepten goed afgestemd op de doelgroep? (zowel jongens als meisjes, niet te kinderlijk)
  + Concept kan beter wat meer richting jongens gaan dan richting meisjes, maar het concept met de bakker is voor beiden even leuk. Spel is niet te kinderlijk, maar het niet te veel gaan overdrijven. Hou het leuk voor iedereen.
* Testen we de juiste vaardigheden? (verschillende onderwerpen van opdrachten afgestemd op CITO stof)
  + Prima, maar overleggen met Esmee. Hoeft niet zoals CITO geformuleerd te zijn, dat wordt naast de game nog getest. Nu gewoon testen met kale sommen op de CITO vaardigheden.

Wat betreft de prioriteiten;

* Is het belangrijk dat het spel multiplayer wordt, heeft dit voor u een hoge prioriteit?
  + Niet noodzakelijk voor deze versie. Highscore is leuk, niet verplicht.
* Is het belangrijk dat het spel op verschillende levels gespeeld kan worden, dus moeilijker wordende opdrachten?
  + Ook niet noodzakelijk. Vooral niet gaan levelen op niveau van sommen. Kan wel op hoeveelheid sommen en snelheid.

Verder;

* Momenteel gebruiken wij kale sommen ipv verhaaltjessommen, aangezien dit beter in het spel te verwerken is. Is het mogelijk dat wij hier een aantal voorbeelden van kunnen krijgen, zodat wij deze in het spel kunnen verwerken? Dan kunnen wij aan de hand hiervan kijken welke vragen relevant zijn om in ons spel te verwerken en welke hier niet in passen mbt het concept.
  + Bespreken met Esmee. Kale sommen zijn prima.