1. Dezelfde layout als level 1 en 2: drukknoppen opnieuw en terug, toetsenbord, bord, tafeljuf zisa, scorebord
2. Alle feedback van level 2 weg, deze wordt een nieuwe
3. Er zal maar 1 ronde gespeeld worden in dit level.
4. Bij openen van het spel moet er een drukknop start in het bord staan en nog geen oefeningen met antwoordvak
5. Bij drukken op start in het bord verschijnen de oefeningen, het antwoordvak, toetsenbord, een digitale timer + visuele timer en scorebord.
6. De digitale timer + visuele timer in stopwatch heeft dezelfde lay-out + plaats op het scherm als in tafels.html
7. De digitale timer +hele visuele klok starten met aftellen van zodra er op start is geklikt op het bord. De oefeningen blijven komen tot de tijd om is.
8. Minder dan 4 tafels gekozen in keuzescherm = minimum 25 oefeningen maken in 175 seconden
9. Meer dan 4 tafels gekozen in keuzescherm = minimum 50 oefeningen maken in 350 seconden.
10. Als een kind geen enkele fout heeft gemaakt en het minimum aantal oefeningen heeft gemaakt dan verdwijnt het bord, de oefeningen, het antwoordvak, het toetsenbord en tafeljuf zisa en verschijnt er een dansende juf zisa met vuurwerk. De afbeeldingen zitten de map tafels\_afbeeldingen en heten zisa\_danst1.png, zisa\_danst2.png en zisa\_danst3.png
11. Heeft een kind het minimum aantal oefeningen niet kunnen maken en of fouten gemaakt dan verschijnt er op het einde een feedback om hen aan te moedigen nog eens opnieuw te proberen of nog eens eerst te oefenen in level 2.