



maakt ruimte voor onderwijs



MODULEHANDLEIDING TURBOTAFELS TOP

Inleiding	2
Doelgroep	2
Rubriekenoverzicht	3
De rubrieken toegelicht	6
De tafel in de volgorde van 1 t/m 10	6
De tafel door elkaar	6
De keersommen door elkaar	6
De tafel met een geflitste keersom	6
De antwoorden naar de tafelsommen slepen	6
Een keersom bij een geflitst antwoord	6
De antwoorden in de goede volgorde	6
Keersom en bijbehorend antwoord (of omgekeerd) zoeken	7
Kies het goede tafelantwoord	7
Typ het antwoord in	7
De tafeltoetsen	7



Inleiding

Numo is een online leermiddel waarmee leerlingen de basisvaardigheden van Nederlands, rekenen/wiskunde, Engels en Duits adaptief kunnen oefenen tot ze het beoogde niveau hebben bereikt.

Adaptief betekent dat het programma zich automatisch aanpast aan het oefengedrag van leerlingen. Is een leerling goed in een vaardigheid, dan gaat hij er met sprongen doorheen. Bij onderdelen waarmee hij moeite heeft, staat het programma langer stil. De leerling krijgt dan extra oefeningen en meer feedback.

Numo kan teruggrijpen op oefenstof van groep 6 van de basisschool. Een leerling die uitblinkt in een vaardigheid, kan doorgaan met oefenen tot 3F- of zelfs 4F-niveau. Dat is de grote kracht van adaptieve software!

Doordat leerlingen met Numo de basisvaardigheden eigen maken, heb jij als docent meer tijd voor andere, leuke dingen, zoals individuele begeleiding, thema-opdrachten, interactieve werkvormen, oefenen met schrijfvaardigheid, projecten rondom rekenen, debatteren en literatuur.

Doelgroep

Het programma is bedoeld voor leerlingen vanaf groep 5 van het basisonderwijs (als verrijkingstof) en de eerste klassen van vmbo-bbl, -kbl en -gl. In mbo 1&2, het volwassenenonderwijs en de basiseducatie kan het programma gebruikt worden voor remediërende doeleinden. Het programma is bijzonder geschikt voor groepen waarbij niveaueverschillen bestaan. Turbotafels Top is gemaakt voor het aanleren van de tafels van 11 t/m 20.



Rubriekenoverzicht

(*) Geluid is bij deze oefening noodzakelijk

Rubriek	Oefening	Type/opgaven	Oefendoel: Ik kan ...
Sprongtoetsen	1 Toets tafels 11 t/m 13 2 Toets tafels 14 en 15 3 Toets tafels 16 en 17 4 Toets tafels 18 - 19 en 20	Meerkeuze/18 Meerkeuze/16 Meerkeuze/16 Meerkeuze/24	
A De tafel van 11	1 De tafel van 11 in de volgorde (*) 2 De tafel van 11 door elkaar (*) 3 De keersommen van 11 door elkaar (*) 4 De tafel van 11 met een geflitste keersom 5 De antwoorden naar de tafelsommen van 11 slepen (*) 6 Een keersom van 11 bij een geflitst antwoord 7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 11 (*) 8 Sleep de antwoorden van 11 in de goede volgorde (*) 9 Kies het goede tafelantwoord	Meerkeuze Grafisch/10 Plaatje klikken/10 Plaatje verklaren/10 Meerkeuze Flits/10 Slepen/10 Meerkeuze Flits/10 Memory/10 Slepen/10 Meerkeuze/16	herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 11. aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 11. herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 11. het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 11 . de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 11. de tafelsom van de tafel van 11 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $22 = 2 \times 11$. onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 11. aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 11 horen in de rij. herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 11.
B De tafel van 12	1 De tafel van 12 in de volgorde (*) 2 De tafel van 12 door elkaar (*) 3 De keersommen van 12 door elkaar (*) 4 De tafel van 12 met een geflitste keersom 5 De antwoorden naar de tafelsommen van 12 slepen (*) 6 Een keersom van 12 bij een geflitst antwoord 7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 12 (*) 8 Sleep de antwoorden van 12 in de goede volgorde (*) 9 Kies het goede tafelantwoord	Meerkeuze Grafisch/10 Plaatje klikken/10 Plaatje verklaren/10 Meerkeuze Flits/10 Slepen/10 Meerkeuze Flits/10 Memory/10 Slepen/10 Meerkeuze/16	herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 12. aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 12. herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 12. het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 12. de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 12. de tafelsom van de tafel van 12 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $24 = 2 \times 12$. onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 12. aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 12 horen in de rij. herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 12.
C De tafel van 13	1 De tafel van 13 in de volgorde (*) 2 De tafel van 13 door elkaar (*) 3 De keersommen van 13 door elkaar (*) 4 De tafel van 13 met een geflitste keersom 5 De antwoorden naar de tafelsommen van 13 slepen (*) 6 Een keersom van 13 bij een geflitst antwoord 7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 13 (*) 8 Sleep de antwoorden van 13 in de goede volgorde (*) 9 Kies het goede tafelantwoord	Meerkeuze Grafisch/10 Plaatje klikken/10 Plaatje verklaren/10 Meerkeuze Flits/10 Slepen/10 Meerkeuze Flits/10 Memory/10 Slepen/10 Meerkeuze/16	herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 13. aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 13. herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 13. het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 13. de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 13. de tafelsom van de tafel van 13 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $26 = 2 \times 13$. onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 13. aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 13 horen in de rij. herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 13.



D De tafel van 14	<p>1 De tafel van 14 in de volgorde (*)</p> <p>2 De tafel van 14 door elkaar (*)</p> <p>3 De keersommen van 14 door elkaar (*)</p> <p>4 De tafel van 14 met een geflitste keersom</p> <p>5 De antwoorden naar de tafelsommen van 14 slepen (*)</p> <p>6 Een keersom van 14 bij een geflitst antwoord</p> <p>7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 14 (*)</p> <p>8 Sleep de antwoorden van 14 in de goede volgorde (*)</p> <p>9 Kies het goede tafelantwoord</p>	<p>Meerkeuze Grafisch/10</p> <p>Plaatje klikken/10</p> <p>Plaatje verklaren/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Memory/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze/16</p>	<p>herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 14.</p> <p>aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 14.</p> <p>herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 14.</p> <p>het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 14.</p> <p>de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 14.</p> <p>de tafelsom van de tafel van 14 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $28 = 2 \times 14$.</p> <p>onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 14.</p> <p>aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 14 horen in de rij.</p> <p>herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 14.</p>
E De tafel van 15	<p>1 De tafel van 15 in de volgorde (*)</p> <p>2 De tafel van 15 door elkaar (*)</p> <p>3 De keersommen van 15 door elkaar (*)</p> <p>4 De tafel van 15 met een geflitste keersom</p> <p>5 De antwoorden naar de tafelsommen van 15 slepen (*)</p> <p>6 Een keersom van 15 bij een geflitst antwoord</p> <p>7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 15 (*)</p> <p>8 Sleep de antwoorden van 15 in de goede volgorde (*)</p> <p>9 Kies het goede tafelantwoord</p>	<p>Meerkeuze Grafisch/10</p> <p>Plaatje klikken/10</p> <p>Plaatje verklaren/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Memory/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze/16</p>	<p>herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 15.</p> <p>aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 15.</p> <p>herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 15.</p> <p>het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 15.</p> <p>de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 15.</p> <p>de tafelsom van de tafel van 15 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $30 = 2 \times 15$.</p> <p>onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 15.</p> <p>aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 15 horen in de rij.</p> <p>herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 15.</p>
F De tafel van 16	<p>1 De tafel van 16 in de volgorde (*)</p> <p>2 De tafel van 16 door elkaar (*)</p> <p>3 De keersommen van 16 door elkaar (*)</p> <p>4 De tafel van 16 met een geflitste keersom</p> <p>5 De antwoorden naar de tafelsommen van 16 slepen (*)</p> <p>6 Een keersom van 16 bij een geflitst antwoord</p> <p>7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 16 (*)</p> <p>8 Sleep de antwoorden van 16 in de goede volgorde (*)</p> <p>9 Kies het goede tafelantwoord</p>	<p>Meerkeuze Grafisch/10</p> <p>Plaatje klikken/10</p> <p>Plaatje verklaren/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Memory/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze/16</p>	<p>herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 16.</p> <p>aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 16.</p> <p>herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 16.</p> <p>het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 16.</p> <p>de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 16.</p> <p>de tafelsom van de tafel van 16 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $32 = 2 \times 16$.</p> <p>onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 16.</p> <p>aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 16 horen in de rij.</p> <p>herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 16.</p>
G De tafel van 17	<p>1 De tafel van 17 in de volgorde (*)</p> <p>2 De tafel van 17 door elkaar (*)</p> <p>3 De keersommen van 17 door elkaar (*)</p> <p>4 De tafel van 17 met een geflitste keersom</p> <p>5 De antwoorden naar de tafelsommen van 17 slepen (*)</p> <p>6 Een keersom van 17 bij een geflitst antwoord</p> <p>7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 17 (*)</p> <p>8 Sleep de antwoorden van 17 in de goede volgorde (*)</p> <p>9 Kies het goede tafelantwoord</p>	<p>Meerkeuze Grafisch/10</p> <p>Plaatje klikken/10</p> <p>Plaatje verklaren/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Memory/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze/16</p>	<p>herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 17.</p> <p>aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 17.</p> <p>herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 17.</p> <p>het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 17.</p> <p>de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 17.</p> <p>de tafelsom van de tafel van 17 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $34 = 2 \times 17$.</p> <p>onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 17.</p> <p>aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 17 horen in de rij.</p> <p>herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 17.</p>



H De tafel van 18	<p>1 De tafel van 18 in de volgorde (*)</p> <p>2 De tafel van 18 door elkaar (*)</p> <p>3 De keersommen van 18 door elkaar (*)</p> <p>4 De tafel van 18 met een geflitste keersom</p> <p>5 De antwoorden naar de tafelsommen van 18 slepen (*)</p> <p>6 Een keersom van 18 bij een geflitst antwoord</p> <p>7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 18 (*)</p> <p>8 Sleep de antwoorden van 18 in de goede volgorde (*)</p> <p>9 Kies het goede tafelantwoord</p>	<p>Meerkeuze Grafisch/10</p> <p>Plaatje klikken/10</p> <p>Plaatje verklaren/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Memory/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze/16</p>	<p>herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 18.</p> <p>aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 18.</p> <p>herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 18.</p> <p>het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 18.</p> <p>de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 18.</p> <p>de tafelsom van de tafel van 18 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $36 = 2 \times 18$.</p> <p>onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 18.</p> <p>aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 18 horen in de rij.</p> <p>herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 18.</p>
I De tafel van 19	<p>1 De tafel van 19 in de volgorde (*)</p> <p>2 De tafel van 19 door elkaar (*)</p> <p>3 De keersommen van 19 door elkaar (*)</p> <p>4 De tafel van 19 met een geflitste keersom</p> <p>5 De antwoorden naar de tafelsommen van 19 slepen (*)</p> <p>6 Een keersom van 19 bij een geflitst antwoord</p> <p>7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 19 (*)</p> <p>8 Sleep de antwoorden van 19 in de goede volgorde (*)</p> <p>9 Kies het goede tafelantwoord</p>	<p>Meerkeuze Grafisch/10</p> <p>Plaatje klikken/10</p> <p>Plaatje verklaren/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Memory/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze/16</p>	<p>herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 19.</p> <p>aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 19.</p> <p>herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 19.</p> <p>het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 19.</p> <p>de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 19.</p> <p>de tafelsom van de tafel van 19 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $38 = 2 \times 19$.</p> <p>onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 19.</p> <p>aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 19 horen in de rij.</p> <p>herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 19.</p>
J De tafel van 20	<p>1 De tafel van 20 in de volgorde (*)</p> <p>2 De tafel van 20 door elkaar (*)</p> <p>3 De keersommen van 20 door elkaar (*)</p> <p>4 De tafel van 20 met een geflitste keersom</p> <p>5 De antwoorden naar de tafelsommen van 20 slepen (*)</p> <p>6 Een keersom van 20 bij een geflitst antwoord</p> <p>7 Keersom en antwoord zoeken bij de tafel van 20 (*)</p> <p>8 Sleep de antwoorden van 20 in de goede volgorde (*)</p> <p>9 Kies het goede tafelantwoord</p>	<p>Meerkeuze Grafisch/10</p> <p>Plaatje klikken/10</p> <p>Plaatje verklaren/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze Flits/10</p> <p>Memory/10</p> <p>Slepen/10</p> <p>Meerkeuze/16</p>	<p>herkennen wat het juiste antwoord is bij de som van de tafel van 20.</p> <p>aangeven welk antwoord hoort bij de som van de tafel van 20.</p> <p>herkennen welke som er hoort bij het antwoord van de tafel van 20.</p> <p>het antwoord herkennen op een geflitste tafelsom van de tafel van 20.</p> <p>de juiste antwoorden op de juiste plaats aangeven bij de sommen van de tafel van 20.</p> <p>de tafelsom van de tafel van 20 herkennen bij een geflitst antwoord, zoals $40 = 2 \times 20$.</p> <p>onthouden welk antwoord bij welke som hoort bij sommen van de tafel van 20.</p> <p>aangeven op welke plek de uitkomsten van de tafel van 20 horen in de rij.</p> <p>herkennen welk antwoord hoort bij de tafelsom van 20.</p>
K Tafels 11 t/m 20	<p>1 Typ het antwoord in (tafel van 11 en 12)</p> <p>2 Typ het antwoord in (tafel van 13 en 14)</p> <p>3 Typ het antwoord in (tafel van 15 en 16)</p> <p>4 Typ het antwoord in (tafel van 17 en 18)</p> <p>5 Typ het antwoord in (tafel van 19 en 20)</p>	<p>Open vraag/15</p> <p>Open vraag/15</p> <p>Open vraag/15</p> <p>Open vraag/15</p> <p>Open vraag/15</p>	<p>het antwoord typen op de tafelsommen van 11 en 12, zoals 5×11 en 6×12.</p> <p>het antwoord typen op de tafelsommen van 13 en 14, zoals 5×13 en 6×14.</p> <p>het antwoord typen op de tafelsommen van 15 en 16, zoals 5×15 en 6×16.</p> <p>het antwoord typen op de tafelsommen van 17 en 18, zoals 5×17 en 6×18.</p> <p>het antwoord typen op de tafelsommen van 19 en 20, zoals 5×19 en 6×20.</p>



De rubrieken toegelicht

De module Turbotafels helpt bij het volledig inprenten van de tafels 11 t/m 20. Er wordt gestart met de tafel van 11 en deze komt dan ook in volgorde voorbij in de eerste oefening. Dit principe wordt bij het aanleren van elke nieuwe tafel steeds toegepast met een visualisering die hierbij geschikt is en teruggrijpt op de begripsvorming van de bewerkingen bij een tafel. Een korte toelichting op de verschillende oefeningen worden hieronder besproken.

De tafel in de volgorde van 1 t/m 10

Iedere nieuwe tafel start met een oefening waarop de tafel wordt aangeboden in de volgorde van 1 t/m 10. Dit begint bij de tafel van 11. De spraak wordt hierbij gebruikt om de akoestische- met de visuele inprenting te verbinden. Het proces van inprenten wordt tevens bevorderd door de bekrachtiging hierbij met termen als: “fantastisch”, “klopt”, “goed.” Na de tafel van 11 komen de tafels van 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 en 20 aan de orde in allerlei uitdagende oefeningen met visuele én verbale feedback.

De tafel door elkaar

Na de volgorde oefening, volgt een oefening met de tafels door elkaar. Het antwoord van een gesproken tafelsom moet worden aangeklikt op de afbeelding in beeld.

De keersommen door elkaar

In een volgende oefening, oefent de leerling met de keersommen door elkaar. In een knipperend vierkant staat een antwoord van een tafel. De leerling moet nu op zoek naar de bijbehorende tafelsom.

De tafel met een geflitste keersom

Deze oefeningen bevorderen het onthouden van een tafelsom met het bijbehorende antwoord. De leerling moet eerst op het vierkantje klikken of op ENTER drukken, waarna er gedurende 1 ½ seconde een tafelsom in beeld komt. Hierna moet de leerling uit 4 mogelijke antwoorden het juiste antwoord kiezen. Daarbij dient de tafelsom onthouden te zijn en de koppeling met het antwoord gemaakt te worden.

De antwoorden naar de tafelsommen slepen

Deze oefening is een interactieve afwisseling om tafels met bijbehorende tafelantwoorden te helpen inprenten. Het vraagteken bevat een tafelantwoord dat gevonden moet worden door de andere twee antwoorden en tafelsommen onderling te vergelijken. Indien een fout antwoord gesleept wordt, volgt een correctie naar de juiste plaats met feedback.

Een keersom bij een geflitst antwoord

Deze oefeningen bevorderen het onthouden van een tafelsom met het bijbehorende antwoord. De leerling moet eerst op het vierkantje klikken of op ENTER drukken, waarna er gedurende 1 ½ seconde een tafelsom in beeld komt. Het is de omgekeerde situatie van bovengenoemde oefening. Hierna moet de leerling uit 4 mogelijke antwoorden het juiste antwoord kiezen. Daarbij dient het tafelantwoord nu onthouden te worden en de koppeling met de tafelsom gemaakt te worden.

De antwoorden in de goede volgorde

Deze oefeningen bevorderen het inprenten van de tafelantwoorden van een bepaalde tafel in de juiste volgorde van minder naar meer. De leerling ziet in beeld tafelantwoorden staan én een vraagteken. Ook hier bevat het vraagteken een tafelantwoord dat gevonden moet worden door de andere tafelantwoorden onderling te vergelijken. Indien een fout antwoord gesleept wordt, volgt een correctie naar de juiste plaats met feedback.



Keersom en bijbehorend antwoord (of omgekeerd) zoeken

Deze oefeningen dragen op zeer speelse wijze bij aan het inprenten van tafelsom en bijbehorend tafelantwoord.

Het principe is in memory vorm bij elk tafelantwoord de tafelvraag te zoeken en de plaats ervan te onthouden. Dat geldt ook voor het omgekeerde, afhankelijk van wat je als eerste aanklikt. Na elke goede combinatie komt er steeds een deeltje vrij van een dierplaatje. De spraak- en geluidfeedback ondersteunt het oefenen hierbij.

Kies het goede tafelantwoord

Hierbij gaat het om het vermenigvuldigen van een bepaalde tafel, waarbij het vermenigvuldigtal verdeeld wordt in tien en enen. Als je niet gelijk het antwoord paraat hebt, kun je op deze wijze het tafelantwoord toch vinden.

Typ het antwoord in

Zeer belangrijk is het oefenen van de tafels door alleen het antwoord in te moeten typen. De sprongtoetsen bestaan met name uit deze oefenvormen.

De tafelhoetsen

De sprongtoetsen van Turbo tafels bestaan grotendeels uit het intypen van het tafelantwoord of de juiste tafelsom bij een gegeven tafelantwoord. De module bevat de volgende sprongtoetsen:

Z1: Toets tafels van 11 t/m 13

Z2: Toets tafels van 14 en 15

Z3: Toets tafels van 16 en 17

Z4: Toets tafels van 18, 19 en 20