

KARATON

HANDLEIDING v.1





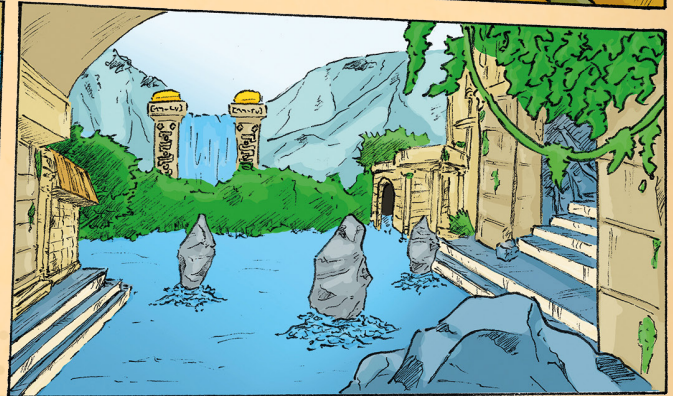
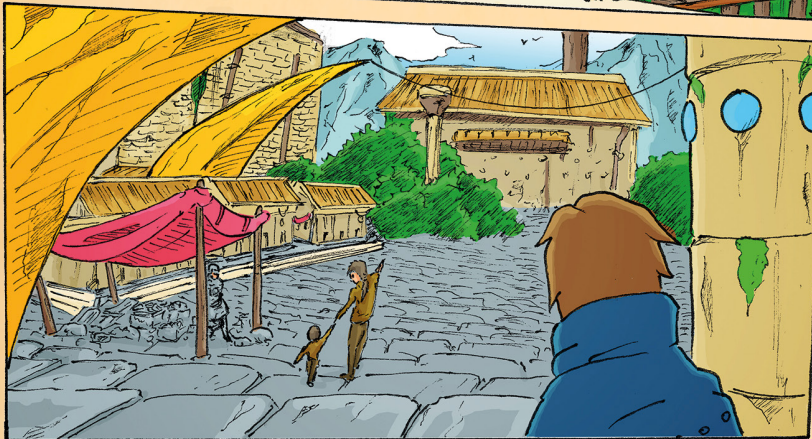
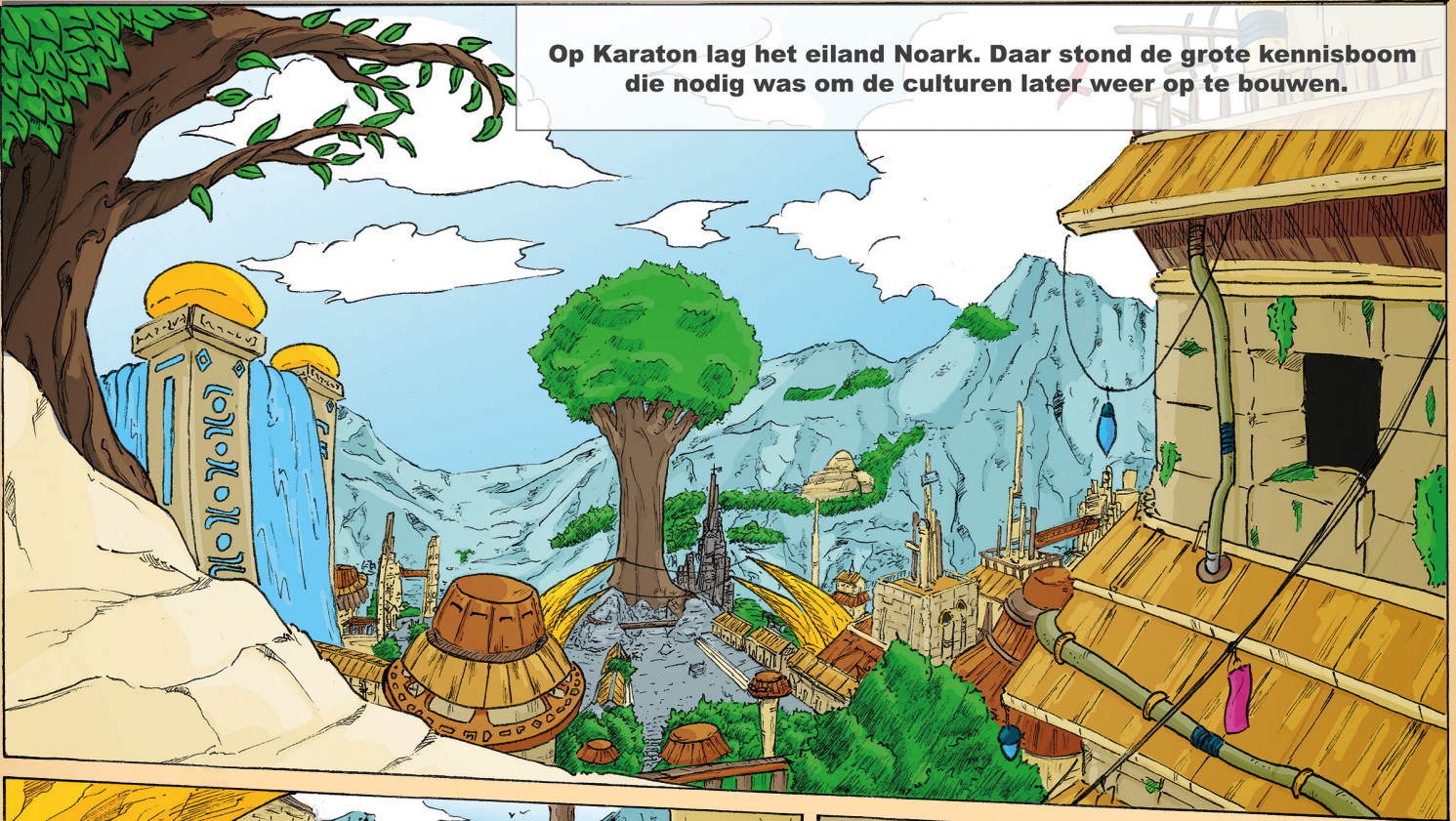
Inhoudstafel

Karaton een nieuw begin	3
Karaton voor het eerst opstarten	11
Introductie in de wereld van Karaton	13
Wat is het doel van Karaton?	19
Navigatie	20
Menu's	21
Basis materialen & verfijnde materialen	27
Minigames	28
Materialenlijst	30
Speciale voorwerpen	31
Belangrijke Symbolen	33
Speciaal voor professionals	34
Speciaal voor ouders	35

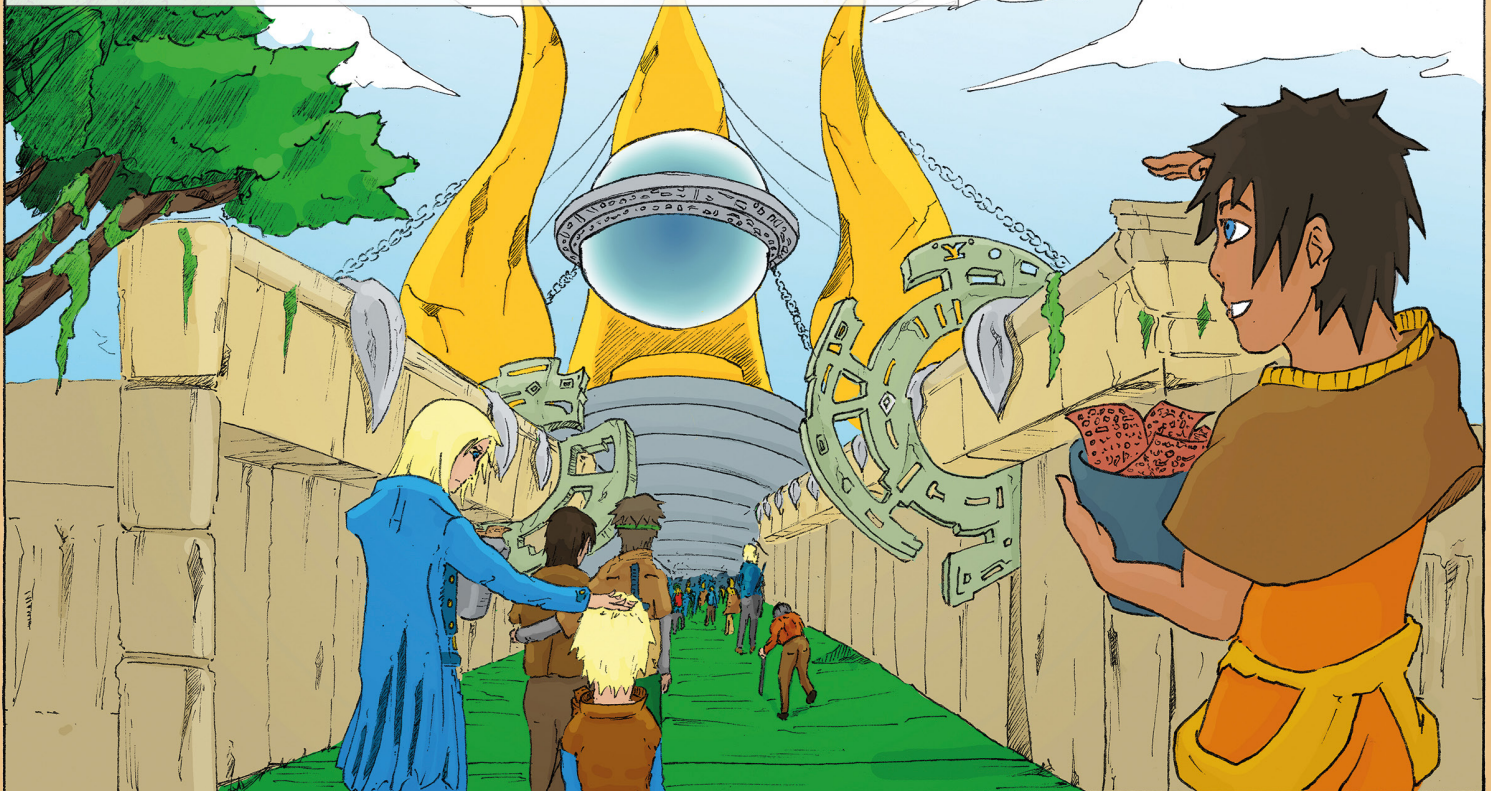
KARATON

Een nieuw begin

Op Karaton lag het eiland Noark. Daar stond de grote kennisboom die nodig was om de culturen later weer op te bouwen.

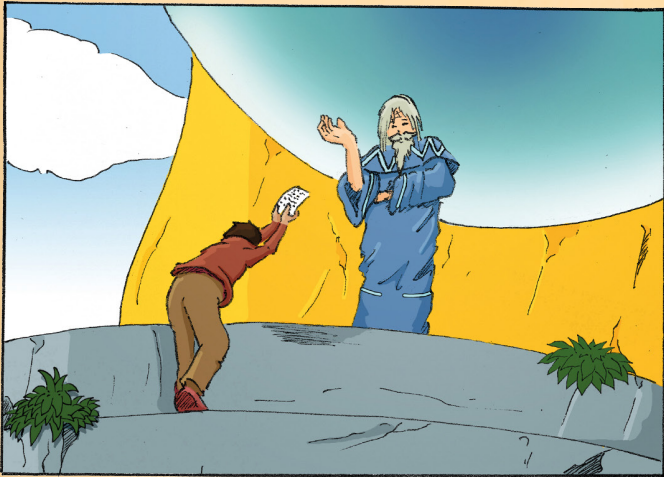


Uit alle hoeken van Karaton kwamen mensen naar Noark toegestroomd om kennis van hun stam of dorp bij te dragen.

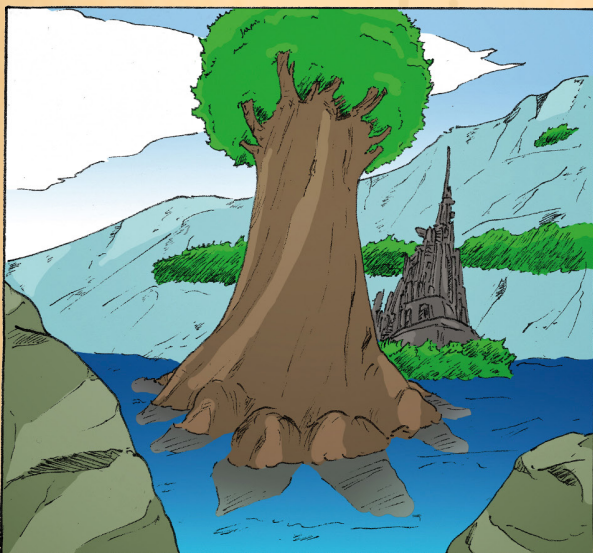




De Vier Wijzen van Karaton hadden hen daartoe opgeroepen.



Enkel zij konden de kennis van de bewoners omvormen tot kenniskubussen zodat die voor eeuwig zou blijven bestaan.



Daarna kerfden ze de code om de kenniskubus te openen in de stam van de boom.



De Vier wijzen zagen als eerste dat de tijd was aangebroken.

De zee nam alles mee: huizen, tempels en kastelen.
De golven sloegen metershoog tegen de rotsen en de bergflanken...





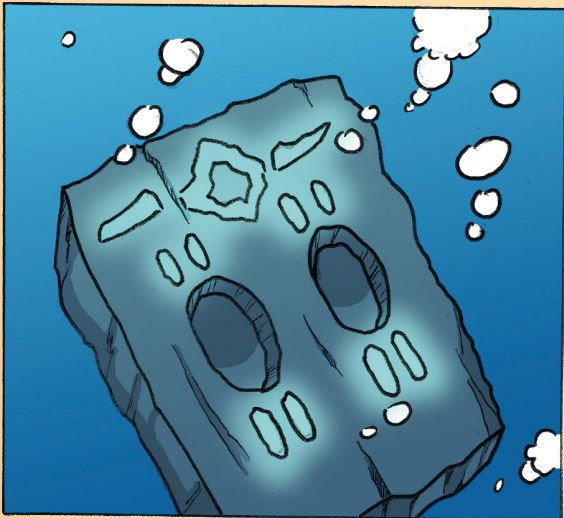
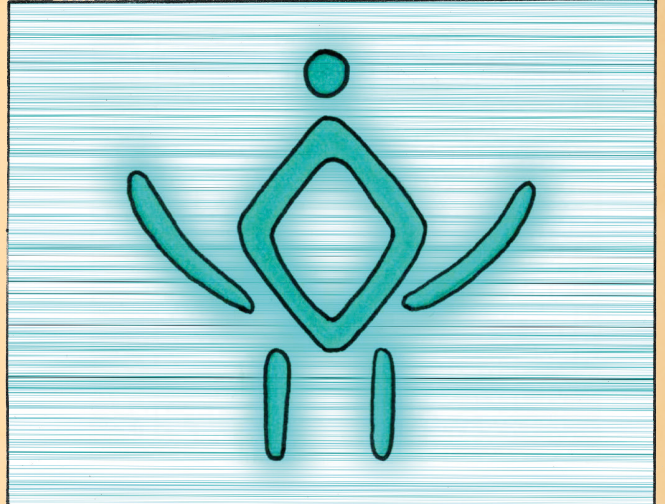
...en tegen de kennisboom die als enige op Karaton nog rechtstond...



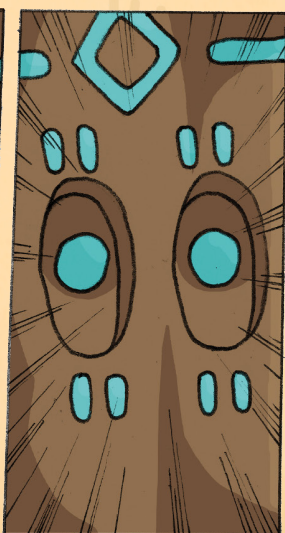
...tot ook de oude boom door de golven in stukken brak.



De stukken dreven in de oceaan. Daar bleven ze maanden, jaren, zelfs eeuwen liggen.



Tot opeens een verdwaald stuk van de boom tot leven kwam.



Pok, de allereerste Bark was geboren!



Na jaren rondrijven zag Pok dat het water begon te zakken en er terug eilanden uit de zee kwamen.



De golven voerden onze Bark naar de kust van het eiland.



Eenmaal aan land ging hij op verkenning.



Jarenlang verkende hij nieuwe eilanden.



Hij baande zich een weg door de dichtbegroeide wouden...



... en beklom alle bergen die hij tegenkwam,



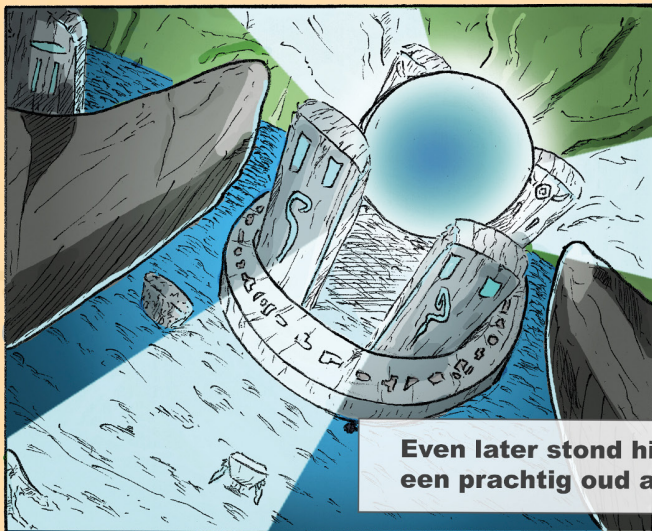
tot hij uiteindelijk oude mysterieuze stenen vond die hem de weg toonden.



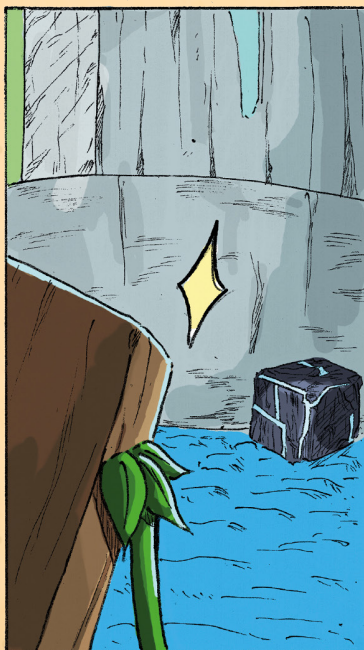
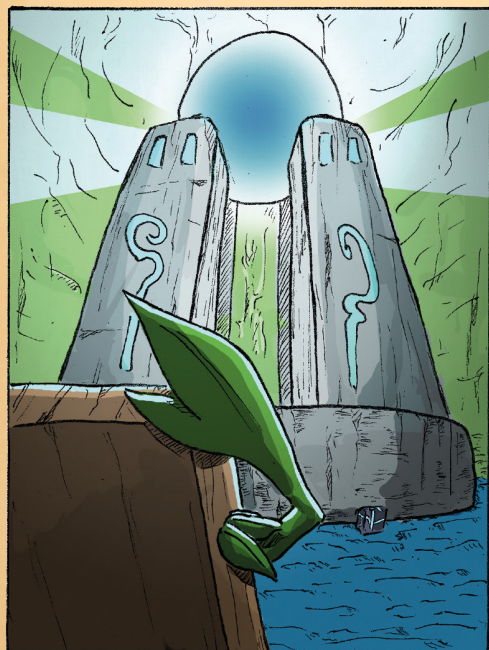
Drie dagen later kwam Pok aan bij een verborgen tempel.



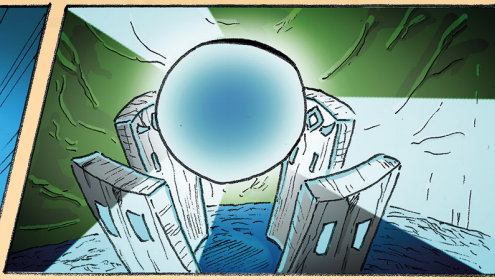
Hij kon zijn ogen niet geloven.



Even later stond hij voor een prachtig oud altaar.



Plots zag hij een oud stenen voorwerp met magische blauwe tekens die hem zeer bekend voorkwamen.



De Bark kwam dichterbij en onderzocht het voorwerp.

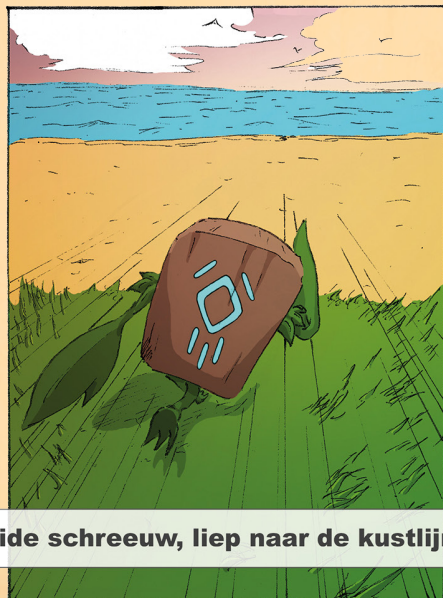
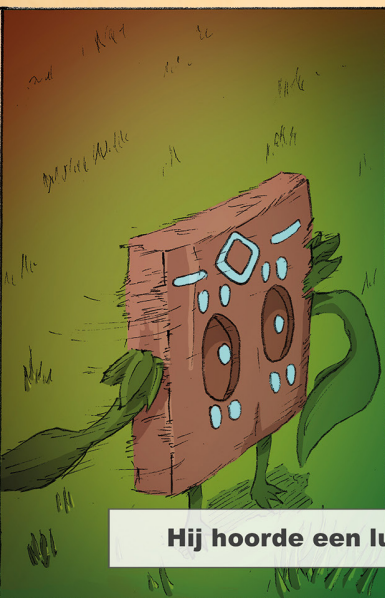
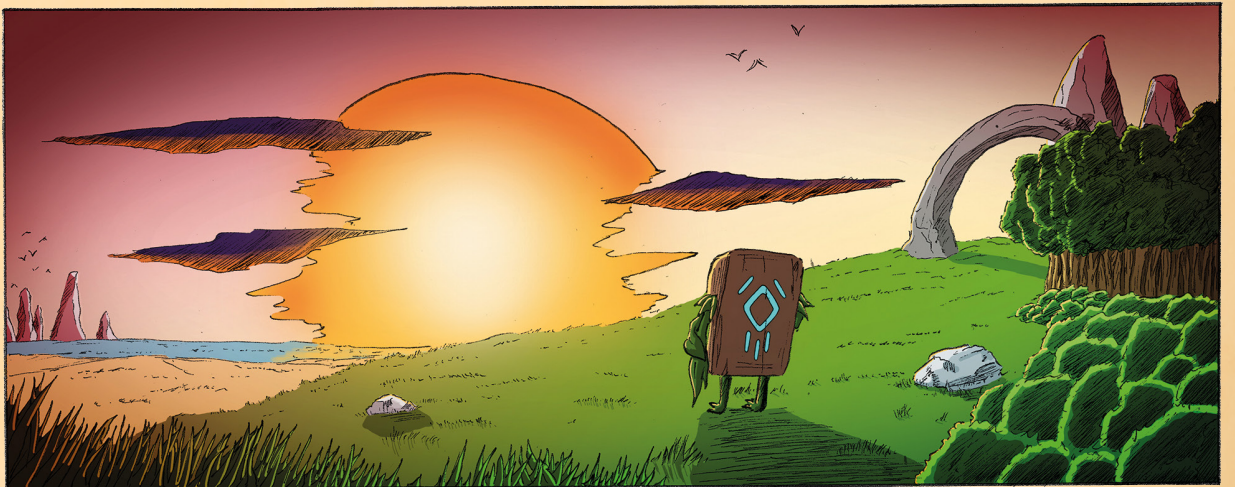


Op dat moment zette het altaar zich in beweging.



Met een flits kwam er uit het altaar een magische kracht die de Bark in zich opnam.

Voor hij het besepte stond de Bark terug op het strand. Hij wist niet wat er was gebeurd.



Hij hoorde een luide schreeuw, liep naar de kustlijn en daar zag hij jou liggen...

Karaton voor het eerst opstarten



Als je Karaton voor het eerst opstart, kom je op het inlogscherf. Hier heb je de keuze tussen aanmelden met een bestaande account en een nieuwe account maken.

Aanmelden

Als je je al geregistreerd hebt op de Karaton academy als ouder of als professional kan je je e-mailadres en paswoord gebruiken om je aan te melden.



Nieuwe account maken

Als je nog geen account hebt als ouder, kun je hier een nieuwe account aanmaken om Karaton te beginnen spelen. Als je Karaton samen met een professional gebruikt, heb je een e-mail gekregen waarin instructies staan om een account aan te maken.*

*Professionals moeten altijd een nieuwe account maken via de Karaton Academy.

Overzicht menu professional

Als je bent ingelogd, zie je een overzicht van alle kinderen die met jouw Professional of Ouder account verbonden zijn.



Overzicht menu ouder

Als ouder zal je eerst een nieuw kind moeten aanmaken alvorens dit in het menu zal verschijnen. Een kind maak je aan met de knop bovenaan het scherm.

De vooruitgang van elk kind wordt automatisch opgeslagen op zijn of haar eigen profiel. Het is niet mogelijk bouwobjecten / resultaten over te zetten naar een andere account.



Introductie in de wereld van Karaton



Als een kind voor de eerste keer Karaton speelt, zal die een introductiefilmpje zien waarin het achtergrondverhaal van Karaton wordt uitgelegd. (zie verhaal Karaton)

Na de introductievideo kan elk kind zijn eigen personage maken. Dit personage kan helemaal gepersonaliseerd worden met verschillende haarstijlen en kleuren voor zowel haar als kleding



Introductie eiland

Als het personage gemaakt is, kom je terecht op 'introductie eiland'. Op dit eiland wordt uitgelegd hoe je materiaal verzamelt en je eigen paradijs kan beginnen bouwen. Onderaan kan je zien welke materialen je moet verzamelen, welke voorwerpen je moet bouwen, enzovoort.

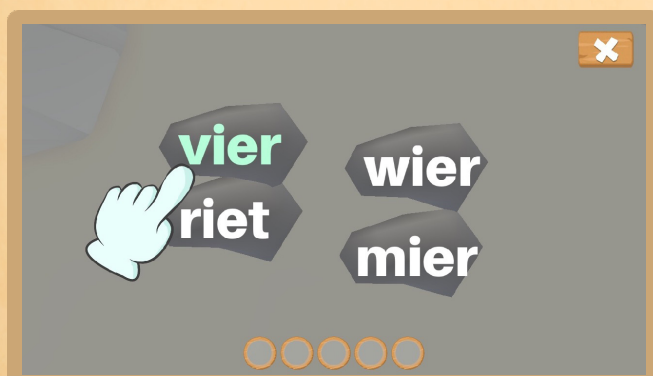
Stap 1: Materiaal verzamelen

Om je eigen paradijs te bouwen moet je uiteraard eerst materiaal verzamelen. Dit doe je door woorddoefeningen op te lossen. Per juist woord krijg je 1 stuk materiaal. Je kan de woorddoefeningen herkennen door het 'handje' boven het object. (voor een compleet overzicht van alle symbolen ga verder naar pagina 33).



Als je op het hand-symbool drukt, begin je met het spelen van een oefening.

De eerste maal dat je een oefening speelt, worden er instructies gegeven over de bedoeling van de oefening. Deze instructies moet je 1 keer uitvoeren door het testwoord op te lossen. Hierna begint het echte spel.



Als er fouten worden gemaakt tijdens het spel, wordt automatisch aangegeven wat het foute en wat het juiste woord is. Zo kan het kind volledig zelfstandig spelen. Begeleiders kunnen wel alle resultaten opvolgen via de Karaton Academy.

Aan het einde van elke minigame krijgt het kind een opsomming te zien van de oefeningen. Hier wordt getoond hoeveel oefeningen juist of fout zijn opgelost.

Als een kind alle woorden correct oplost, krijgt het extra stukken materiaal als beloning.

Verzamel voor deze stap te volbrengen: 2 stukken steen, 2 stukken hout en 2 lianen .

Voor een lijst van beschikbare materialen zie p-30



Stap 2: Kenniskubus

Om kenniskubussen te vinden, moet je leeskracht verzamelen. Leeskracht verzamel je door correcte woorden te maken in minigames. Per correct opgelost woord verdien je 1 leeskrachtpunt.

Het aantal leeskrachtpunten dat je nodig hebt om Pok een kubus te laten toveren, staat linksboven aangegeven op het scherm.

Tijdens de introductie moet je nog geen leeskracht verzamelen. Hier geeft Pok je een kubus met al een aantal bouwplannen in zodat je al aan je kamp kunt beginnen bouwen.

Leeskracht: Alle kennis begint bij de kracht om te kunnen lezen.



Stap 3: Bouw een voorwerp

Nu je de bouwplannen hebt verzameld, kan je op de werkbank voorwerpen maken. De werkbank heeft een hamer en aambeeld als symbool.

Als je op de werkbank drukt, zie je alle culturen waarvoor er kubussen te verzamelen zijn. Onder elke cultuur kan je zien hoeveel je er al hebt verzameld. Als je op het icoon van de cultuur drukt, kan je zien welke voorwerpen je al hebt vrijgespeeld. Elk voorwerp kost een bepaald aantal materialen om te bouwen. Deze 'bouwprijs' staat rechts onderaan aangegeven.



Druk op de werkbank om objecten te bouwen



Overzicht van alle mogelijk bouw objecten

Als de materialen gekleurd zijn, wil het zeggen dat je genoeg materialen hebt om te bouwen. Als de materialen in het grijs zijn weergegeven, wil dat zeggen dat je nog niet genoeg materialen hebt verzameld. Als je een voorwerp gemaakt hebt, wordt dit automatisch in de rugzak van je personage gestoken. (Voor meer info zie Menu's p:21)



Nieuwe voorwerpen kunnen vrijgespeeld worden door de leeskrachtmeter te vullen.

Om deze stap van de introductie af te ronden, moet je volgende voorwerpen bouwen: 2 stoelen, 2 hekken en 1 bed



Als de afbeeldingen in gekleurd zijn, wil dat zeggen dat er genoeg materialen beschikbaar zijn.



Als de afbeeldingen grijs zijn, heb je nog niet genoeg materiaal ter beschikking.

Stap 4: Bouw je kamp

De laatste stap van de introductie is het bouwen van je eerste kamp. Bouwen kan alleen maar op bepaalde plaatsen. Deze plaatsen worden aangegeven door een raster. Ook verschijnt er rechts onderaan een knop met een hamericoon.



Als je op de bouwknop drukt, kom je in de bouwmodus. Druk op een voorwerp onderaan het scherm om het op het raster te zetten. Nu kan je het voorwerp verplaatsen door op een ander vakje te drukken of het naar een andere vakje te slepen. Om te bevestigen druk nogmaals op het voorwerp of druk op het vinkje onderaan. (Voor meer info over bouwmodus zie 'Menu's p: 23')



Als al je bouwobjecten geplaatst zijn moet je op het bed drukken om het eiland te verlaten. Nu kom je terecht in de echte speelwereld en kan je op verkenning gaan.



Wat is het doel van Karaton?

Doel van het spel

Het doel van Karaton is om samen met je magische vriendje, Pok, alle 'kenniskubussen' te verzamelen. Deze kubussen zijn kleine schatkisten die een bouwplan van een vergeten cultuur bevatten. Het doel is om alle bouwplannen te vinden om zo de vergeten culturen terug tot leven te wekken.

Verder hebben kinderen de creatieve vrijheid om hun eigen paradijseiland te bouwen. Hier zijn een paar voorbeelden van de mogelijkheden. Indien je meer inspiratie nodig hebt wat betreft bouwwerken, kan je op onze website kijken.

Doel van Karaton

Voor ons als ontwikkelaars van Karaton is de allerbelangrijkste reden waarom we Karaton hebben gebouwd: kinderen motiveren om meer te lezen en te oefenen. Veel kinderen met dyslexie en leesproblemen hebben een ongelofelijke afschuw van alles wat met lezen te maken heeft. Daarom hebben we hun gezonde portie dagelijkse leesoefeningen in deze compleet adaptieve game gegoten. Ook beginnende lezers kunnen van Karaton gebruik maken om dagelijks te oefenen. Karaton draait niet alleen rond het gamen en leren maar rond de hele belevenis, rond lezen een positieve ervaring te maken voor kinderen. We hopen door deze aanpak dat kinderen rapper al zelf eens een boek of een strip vastpakken om wat meer te lezen.

Navigatie

Je kan je personage op 2 manier besturen.

- 1) Je kan eenmaal met je vinger op het scherm tikken, op de plaats waar het personage heen moet gaan. Nu zal het personage automatisch naar deze plek lopen
- 2) Door met je vinger te blijven drukken op het scherm. Nu zal het personage je vinger blijven volgen. Hierdoor kan je vlotter rondlopen.

Naar andere eilanden reizen

Als je het spel uitzet en opnieuw opstart zal je altijd starten aan je werkbank. zo vind je makkelijk je weg terug, indien je verdwaald zou zijn. Op het eiland staan er magische fonteinën die gebruikt kunnen worden om naar verschillende eilanden te reizen.



Level up

Je personage kan levels stijgen door leeskracht te verzamelen. Leeskracht verzamel je door juiste woorden te lezen in de minigames. Per woord krijg je een bepaald aantal leeskrachtpunten. Op bepaalde levels leert je personage ook nieuwe werkplaatsen te maken. Via deze werkplaatsen kan je nieuwe materialen maken die nodig zijn om bepaalde voorwerpen te maken en je kamp verder uit te breiden.

Menu's

Hoofdscherm game



1 Level

Laat zien welk level je personage is.

2 Ervarings meter

Laat zien hoeveel ervaringspunten je nog nodig hebt tot een volgend level.

3 Leeskracht meter

Geeft aan hoeveel leeskracht je nog moet verzamelen voor Pok een nieuwe kubus kan toveren.

4 Woorden teller

Hier kan je zien hoeveel woorden je al in totaal correct gelezen hebt.

5 Afmelden

Door hierop te drukken ga je terug naar het overzicht van de kinderen.



6 Minikaart

Hier kan je zien welke materialen er in de buurt zijn.

7 Instellingen

Bij de instellingen kan je het volume van de muziek aanpassen en de grafische kwaliteit verlagen.

Hierdoor kan het zijn dat Karaton vlotter speelt op bepaalde oudere toestellen.

8 Rugzak

Druk op de rugzak om je verzamelde materialen te bekijken en anderen nuttige informatie te raadplegen.

9 Werkbank

De werkbank wordt aangeduid met een hamer en een aambeeld. Hier kan je nieuwe voorwerpen maken.

10 Bouwknop

Deze knop verschijnt als je in de buurt bent van een bouwveld. Door hierop te drukken kan je beginnen bouwen.

11 Bouwveld

Het bouwveld is een bepaalde oppervlakte die de speler kan gebruiken om zijn paradijs op te bouwen.

12 Materiaal

Materialen die verzameld kunnen worden in Karaton worden aangeduid met een handje.

Rugzak



In je rugzak kan je alle voorwerpen zien die je tijdens je avontuur hebt verzameld. Materialen van minigames en gebouwde voorwerpen kan je hier terugvinden. Als je rugzak vol is kan je altijd voorwerpen verwijderen door ze te selecteren en rechts onderaan op de vuilbak te drukken.

1 Geselecteerder voorwerp

2 Tekst vak met extra uitleg over het voorwerp

3 Vuilbak om materialen te verwijderen

Opdrachten



Kaart



Opdrachten

Als je kind samenwerkt met een professional worden hier de opdrachten weergegeven. Hier kun je zien wat je moet doen om deze opdracht te vervullen. Bij het volbrengen van een opdracht krijg je ook altijd een extra beloning.

Kaart

De kaart laat zien waar alle materialen staan op een bepaald eiland. Materialen zijn aangeduid met een “!” op de kaart

Kubussen



Werkbank



Kubussen

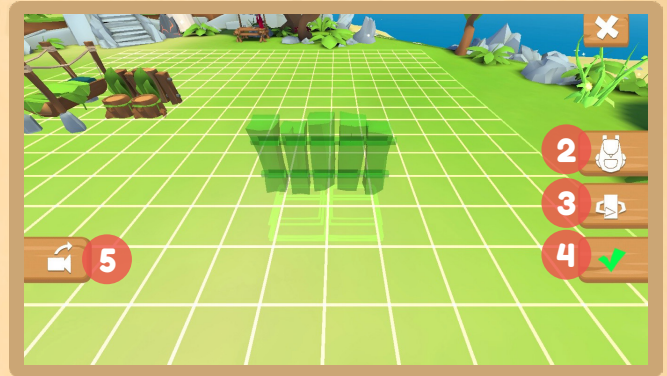
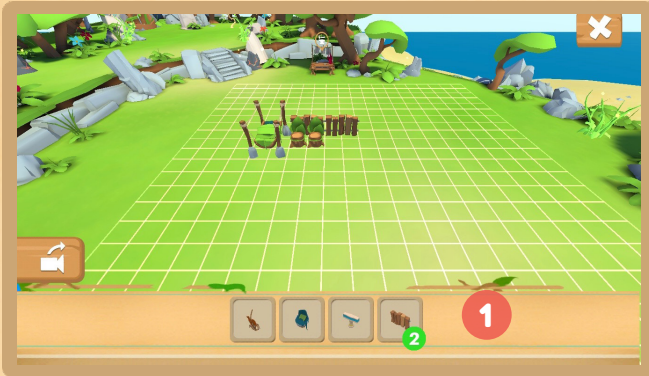
Dit is een overzicht van alle culturen en hoeveel kenniskubussen je al hebt gevonden per cultuur.

Werkbank

Hier kan je nieuwe voorwerpen maken om je kamp mee uit te breiden. Alle voorwerpen zijn opgedeeld per cultuur. Onderaan kan je ook zien hoeveel % van een bepaalde cultuur je al terug tot leven hebt gebracht.

Bouwmodus

Om de bouwmodus te activeren moet je in de buurt van je werkbank staan. Dan zal de knop verschijnen in het hoofdmenu. Ook zal het bouwgrid een paar seconden verschijnen om aan te geven dat je hier kan bouwen. Als je nu in het hoofdmenu op de bouwknop drukt kom je terecht in de bouwmodus. Nu kan je voorwerpen plaatsen en je kamp uitbreiden.



1 Jouw voorwerpen

Hier worden alle voorwerpen getoond die je al gemaakt hebt en in je rugzak zitten. In de rechterbovenhoek staat hoeveel exemplaren je van elk voorwerp hebt.

2 Rugzak

Als je een voorwerp geselecteerd hebt, kan je op deze knop drukken om het terug in je rugzak te steken.

3 Voorwerp draaien

Met deze knop kan je je voorwerpen draaien.

4 Bevestigen

Met deze knop kan je de locatie van een voorwerp bevestigen. Je kan ook bevestigen door nogmaals met je vinger op het object te drukken.

5 Camera draaien

Door op deze knop te drukken, kan je wisselen tussen zijaanzicht en bovenaanzicht op het bouwveld.

Verplaatsen

Je kan objecten verplaatsen door er eenmaal op te tikken zodat het object geselecteerd wordt. Hierna kan je het voorwerp naar een ander vakje slepen of kan je op een vak tikken om het naar de nieuwe positie te verplaatsen.

Minigames

Als een minigame de eerste keer gespeeld wordt, zal er een korte instructie animatie getoond worden om een testwoord op te lossen. Volg deze instructies door te tikken of te drukken op de locaties die worden aangegeven door het handje.

Elke minigame heeft min of meer dezelfde opbouw. Dit zijn de belangrijkste onderdelen.



1 Stoppen

Door op deze knop te klikken, kan je het spel vroegtijdig stoppen.

2 '?'

Als je op het '?' drukt kan je de instructie animatie nog eens bekijken om te kijken hoe het spel gespeeld wordt

3 Woordenteller

Hier wordt aangegeven hoeveel woorden de kinderen moeten lezen in deze oefeningen. Als ze een woord correct gelezen hebben, verschijnt er een groen bolletje. Als ze een woord fout gelezen hebben, wordt het bolletje rood. Als ze alle woorden correct lezen, krijgen ze bonusmateriaal. Als alle woorden juist zijn gelezen krijg je bonusmateriaal

4 Overzicht minigame

Dit is een samenvatting van het spel. Hier wordt getoond hoeveel woorden er juist zijn gelezen en hoeveel materiaal en leeskracht er verdiend is.

5 Leeskracht

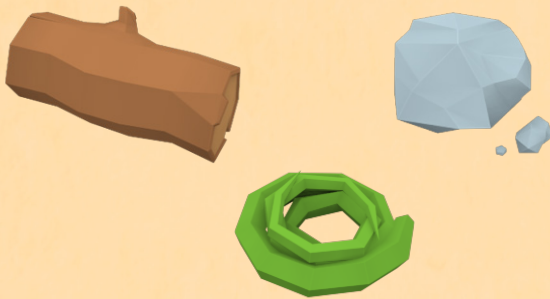
Het aantal punten leeskracht dat je hebt verzameld door juiste woorden op te lossen.

Basismaterialen & Verfijnde materialen

Materialen spelen een grote rol in Karaton. Hierin zijn twee grote categorieën: 'Basismaterialen' en 'Verfijnde materialen'.

Basismaterialen

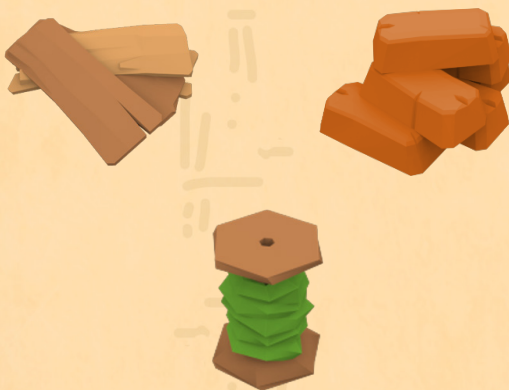
Deze materialen zijn overal te vinden op en rond het eiland. Dit is de basis voor het maken van de meeste voorwerpen. Een paar voorbeelden van deze materialen zijn: hout, steen, lianen, koper,...



Verfijnde materialen

Deze materialen zijn enkel te verkrijgen via werkplaatsen. Werkplaatsen worden vrijgespeeld op een bepaald level en kunnen gemaakt worden op je werkbank. Deze werkplaatsen moeten in je kamp geplaatst worden voordat je deze kan gebruiken. Nu kan je bv van hout, houten planken maken.

Opgepast! Als je niet het juiste basismateriaal hebt, kan je geen verfijnde materialen maken.



Minigames

Minigames zijn opgedeeld in 4 leestechieken; Splitsen, herkendend lezen, flitsen en spelling. Deze technieken kunnen elk individueel ingesteld worden door een professional. Bij spelers zonder professional wordt dit niveau automatisch ingeschat door het spel zelf.

Minigames / lees oefeningen worden in de wereld aangeduid door een wit handje. dit wil zeggen dat het spel beschikbaar is om te spelen. Als het spel afgelopen is, verschijnt er een timer boven het materiaal. Dit is de tijd die het materiaal nodig heeft om te groeien. Het zorgt er ook voor dat kinderen meerdere oefeningen zullen maken en niet op eenzelfde techniek blijft oefenen, een techniek welke ze misschien het gemakkelijkste vinden.

Momenteel zijn deze games beschikbaar per leestechniek

Splitsen

Houthakken: Basismateriaal

Lianen versterken: Werkplaats

Herkennend lezen

Lianen hakken: Basismateriaal

De zaagtafel: Werkplaats

Flitsend lezen

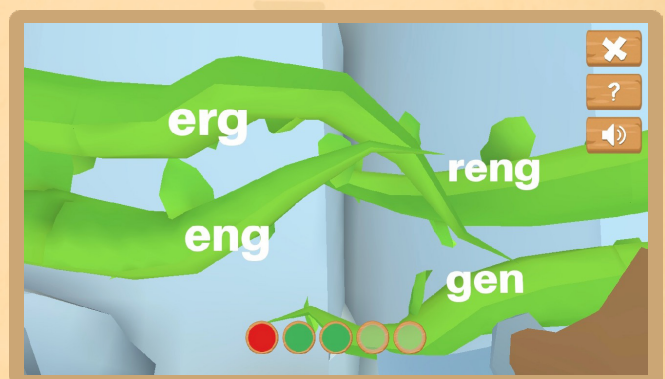
Steenkappen: Basismateriaal

De smeltoven: Werkplaats

Spelling

Dodorun: Basismateriaal

Balanceren: Basismateriaal



Minigames iconen

Splitsen



Herkennend lezen



Flitsend lezen

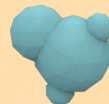


Spelling



Materialen lijst

Basis materialen



Verfijnde materialen



Speciale voorwerpen



Werkbank

Als je op de werkbank drukt, kan je zien welke kenniskubussen je al verzameld hebt. De objecten die nog niet beschikbaar zijn, worden aangeduid met een kenniskubusicoon. Via de werkbank kan je nieuwe objecten maken om je kamp mee uit te breiden.



Werkplaats

Werkplaatsen worden vrijgespeeld als je personage een bepaald level heeft. Werkplaatsen zijn speciale bouwwerken waar je minigames op kan spelen om materialen te verbeteren. Om deze minigames te kunnen spelen, heb je altijd een basismateriaal nodig vb: hout, lianen, koper en tinerts.



Kenniskubus

kenniskubussen zijn magische objecten die bouwplannen van oude culturen bevatten. Pok kan een nieuwe kenniskubus oproepen als je genoeg leeskracht punten hebt verzameld. Je verzamelde bouwplannen kan je terugvinden op de werkbank.



De Magische Fontein

De magische fonteinen worden in Karaton gebruikt om naar verschillende eilanden te reizen. Als je op de fontein drukt, word je naar een ander eiland gebracht.



Spiegel

De spiegel kan je gebruiken om de haarstijl en kleding van je personage aan te passen. De spiegel kan gemaakt worden aan de werkbank.



Dodo

De dodo is een inheemse vogel in de wereld van Karaton. Pok kan op de rug van de dodo rijden om stukken materiaal te verzamelen. De leestech-niek die gebruikt wordt bij dodorun is spelling.



Trainingsbalk

De trainingsbalk is een oud bouwwerk dat gebruikt kan worden om tegen Pok te vechten. Als je wint, krijg je materialen. De leestech-niek van dit spel is spelling

Belangrijke Symbolen



Verzamelen

Het handicoon duidt alle materialen aan die verzameld kunnen worden. Dit zijn de leesoefeningen.



Audio afspelen

Audio opnieuw laten afspelen in minigames



Magie

Dit is het leeskrachticoon en wordt gebruikt voor magische objecten aan te duiden.



Verzamelen

Als dit icoon verschijnt kan je de bouwmodus activeren



Menu

Dit is het symbool voor het hoofdmenu.



Kenniskubus

Als dit icoon verschijnt, kan Pok een nieuwe kenniskubus toveren



Pok

Dit is het symbool voor het opdrachtenmenu.



Werkbank

Dit icoon geeft je een werkbank aan. Hier kan je nieuwe voorwerpen maken.



Vuilbak

Als je op dit icoon klikt, kan je objecten verwijderen uit je rugzak



Werkplaats

Het werkplaatsicoon geeft minigames aan die van basismaterialen verfijnde materialen maken



Object ronddraaien

Met deze knop kan je objecten ronddraaien in bouwmodus.



Niet beschikbaar

Dit geeft aan dat je niet de juiste materialen hebt om dit spel te spelen.



Camera draaien

Door op deze knop te drukken kan je het standpunt van je camera aanpassen in bouwmodus

Speciaal voor professionals



Karaton is gemaakt speciaal voor professionals en ouders, maar beiden hebben net iets andere noden/vereisten. Hieronder staan een paar van deze verschillen opgelijst.

Oefenparadijs

Speciaal voor professionals beschikt Karaton over een oefenparadijs. Dit is een klein eilandje waar alleen professionals toegang toe hebben. Het doel van dit eiland is om tijdens de therapie veel sneller meer oefeningen te kunnen maken. Op dit eiland staan alle mini-games van Karaton op een kleinere oppervlakte en zijn ze ook onmiddellijk opnieuw beschikbaar zodat er veel intensiever geoefend kan worden in de persoonlijke therapie momenten.

Al het materiaal dat de kinderen hier verdienen, wordt bewaard in hun rugzak zodat ze hiermee thuis aan de slag kunnen op hun eigen eiland.

Om op het oefenparadijs te geraken moet je met een professional account aanmelden. Als je hierna een kind selecteert, is deze optie onderaan beschikbaar.

Let op! Als je nog geen personage hebt gemaakt en je de introductie hebt doorlopen, zal de optie 'oefenparadijs' nog niet beschikbaar zijn in het overzicht van de kinderen.

Karaton Academy

Karaton wordt ook voorzien van een extern platform, de Karaton Academy. Hierop kan de professional alle leestechnieken en woordmateriaal aanpassen naar het niveau van elk kind.

Na een oefensessie kan de professional hier ook per kind opvolgen hoeveel oefeningen er gemaakt zijn, met welke woorden er problemen zijn. Ook kan hier perfect opgevolgd worden of er thuis geoefend is geweest of niet. Voor meer info over de Karaton academy (www.karaton.be)

Speciaal voor ouders

Karaton is gemaakt speciaal voor professionals en ouders, maar beiden hebben net iets andere noden/vereisten. Hieronder staan een paar van deze verschillen opgelijst.

Karaton Academy

Karaton beschik ook over een webplatform genaamd de Karaton Academy. Hierop kan je als ouder aanmelden met exact dezelfde gegevens die je gebruikt om aan te melden in het spel. Als ouder kun je hier de vooruitgang van je kind opvolgen. Verder kan je ook kijken of er elke dag geoefend wordt en beloningen samenstellen voor je kind per hoeveelheid woorden die gelezen zijn.

Karaton zonder professional

Voor ouders, die geen professional hebben, doet het systeem zelf een test en bepaalt op basis hiervan wat het niveau van het kind is en geeft gepaste oefeningen. U kan op elk moment aan uw logopedist vragen een professional account aan te maken zodat uw kind oefeningen krijgt die nog beter op zijn maat zijn gemaakt.

