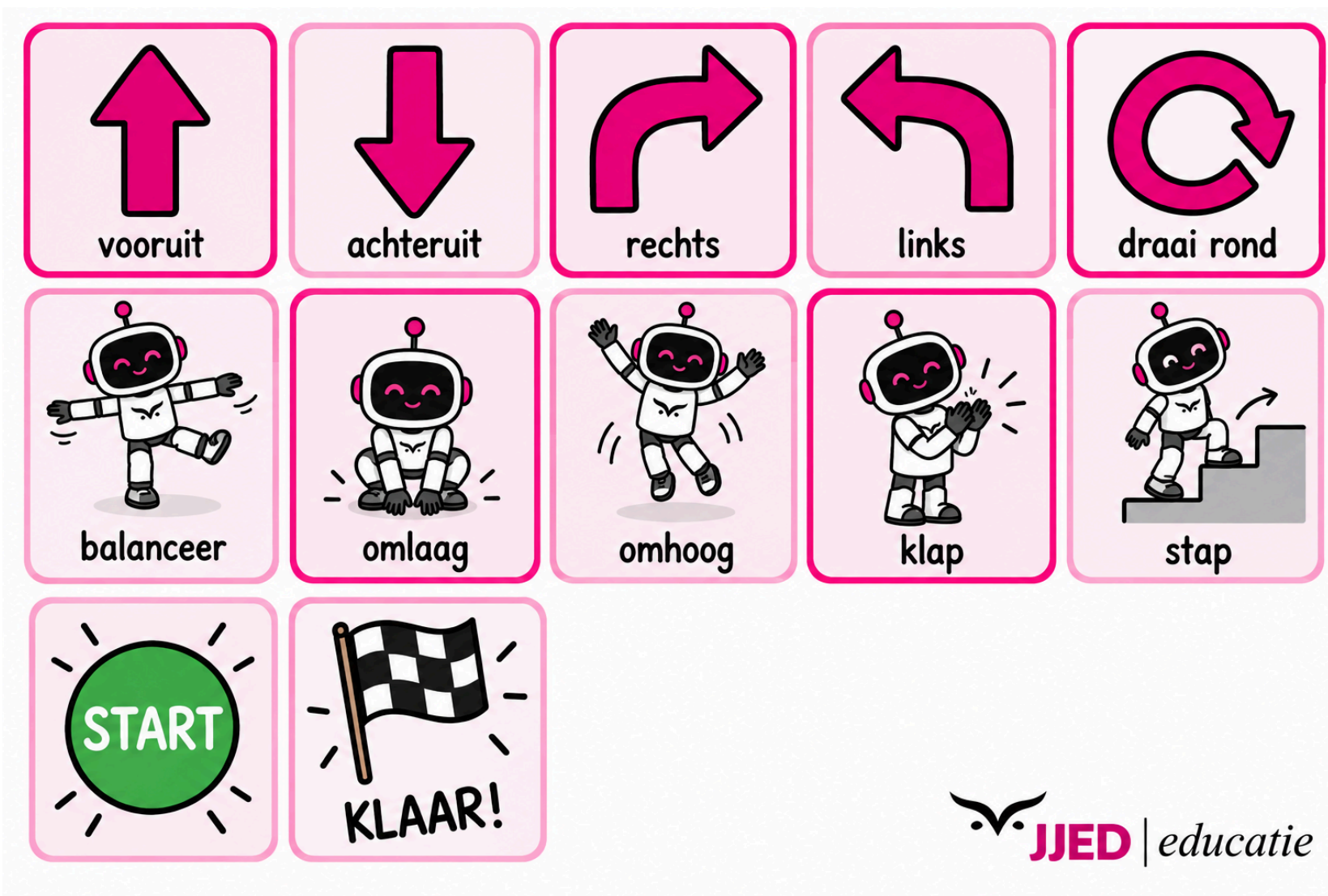


PROGRAMMEER DE ROBOT

Leg een programma met de kaarten. Wie is de robot?

Print op stevig papier, knip de kaarten los en lamineer ze als dat kan.

Print het vel twee keer, dan kun je een kaart vaker gebruiken.



VOOR DE LEERKRACHT

Een unplugged bewegingsactiviteit voor kleuters en de onderbouw

DOEL

Kinderen ontdekken dat een programma een rij opdrachten is die precies in volgorde wordt uitgevoerd. Ze oefenen met volgorde, ruimtelijke begrippen en samenwerken.

ZO WERKT HET

1. Leg de kaart START neer. Eén kind is de programmeur, een ander kind is de robot.
2. De programmeur legt kaarten achter elkaar en sluit af met KLAAR.
3. De robot voert de kaarten één voor één uit, precies zoals ze liggen.
4. Gebeurt er iets anders dan de bedoeling? Zoek samen welke kaart anders moet. Dat heet debuggen.
5. Wissel van rol.

MAAK HET MAKKELIJKER

Begin met alleen de bewegingskaarten uit de bovenste rij en een programma van drie kaarten. Doe het eerst samen in de kring.

MAAK HET MOEILIJKER

Geef een opdracht, zoals "loop naar de deur en klap twee keer", en laat kinderen daar het programma voor leggen. Of laat ze een programma onthouden en uitvoeren zonder de kaarten te zien.

TAAL ERBIJ

Bespreek: eerst, daarna, als laatste, vooruit, achteruit, links, rechts, omhoog en omlaag.