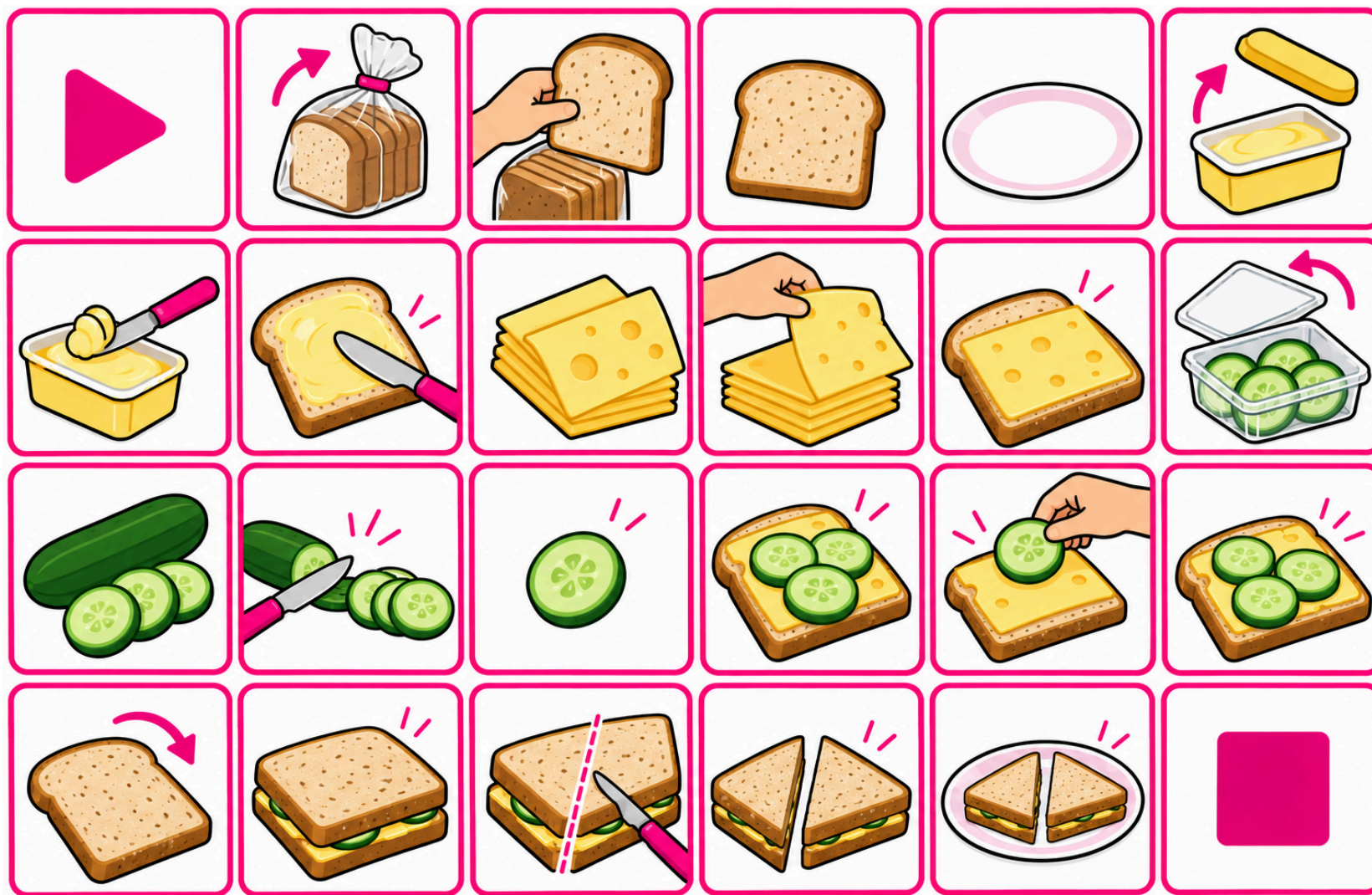


PROGRAMMEER EEN BOTERHAM

Welke stap komt eerst? Leg de kaarten in de goede volgorde.

Print op stevig papier, knip de 24 kaarten los en schud ze. ► is het begin, ■ is het einde.



VOOR DE LEERKRACHT

Een unplugged volgorde-activiteit voor peuters, kleuters en de onderbouw

DOEL

Kinderen leren dat je een taak kunt opdelen in kleine stappen, en dat de volgorde ertoe doet. Zo'n stappenplan heet een algoritme: precies wat een computer nodig heeft.

ZO WERKT HET

1. Leg de startkaart (▶) en de stopkaart (■) neer.
2. Laat kinderen de kaarten daartussen in de goede volgorde leggen.
3. Loop het stappenplan samen na: kan een robot hiermee een boterham maken?
4. Haal één kaart weg of leg er twee om. Wat gaat er nu mis?

De kaarten op het vel staan al in de goede volgorde, van links naar rechts en van boven naar beneden. Handig als antwoordblad.

MAAK HET MAKKELIJKER

Begin met zes kaarten: brood, boter, smeren, kaas, komkommer en klaar. Voeg langzaam meer stappen toe.

MAAK HET MOEILIJKER

Laat kinderen ontdekken welke stappen van plek mogen wisselen (kaas of komkommer eerst?) en welke niet. Of laat ze zelf de kaarten tekenen voor een ander recept.

TAAL ERBIJ

Bespreek: eerst, dan, daarna, tot slot, begin en einde.