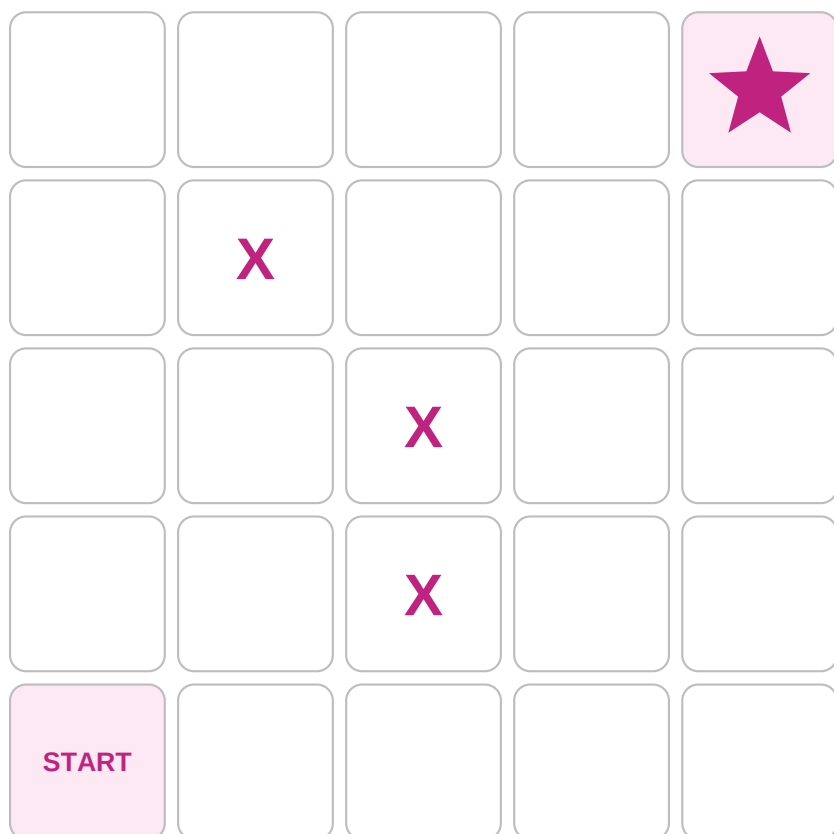


PROGRAMMEER EEN ROUTE

Kun jij de robot naar de ster sturen?

1. Kijk goed naar het speelveld.
2. Bedenk een route. Je mag niet door de kruisjes.
3. Teken de pijlen in de vakjes onderaan.
4. Laat iemand jouw programma uitvoeren. Werkt het?



MIJN PROGRAMMA

Teken per vakje één pijl: omhoog, omlaag, links of rechts.

1	2	3	4	5	6	7	8

Extra uitdaging: vind een andere route met meer stappen!

VOOR DE LEERKRACHT

Een unplugged activiteit voor de onderbouw

DOEL

Kinderen oefenen met logisch denken, volgorde, ruimtelijke begrippen en fouten verbeteren.

ZO WERKT HET

1. Laat kinderen eerst met hun vinger een route volgen.
2. Laat ze de route omzetten naar pijlen.
3. Eén kind leest de pijlen; een ander voert ze uit.
4. Gaat het mis? Zoek samen de fout en pas de code aan.

VOORBEELDOPLOSSING

4 × omhoog, daarna 4 × rechts.

Er zijn meerdere goede routes mogelijk.

MAAK HET MAKKELIJKER

Gebruik losse pijlkaartjes en leg eerst samen de route.

MAAK HET MOEILIJKER

Laat kinderen een omweg bedenken of zelf hindernissen tekenen.

TAAL ERBIJ

Bespreek: links, rechts, vooruit, terug, eerst en daarna.