

Beebot lente

Nodig:

- beebot
- beebotmat (inschuifmat)
- inschuifkaartjes beebot lente
- programmeerkaartjes beebot lente
- brokjes, blokjes, fiches o.i.d.

Doelen:

- woordenschat uitbreiden
- programmeren (samenwerken, ruimtelijk inzicht, creatief en logisch denken, structureren en probleemoplossend vermogen ontwikkelen)

Vorbereiding:

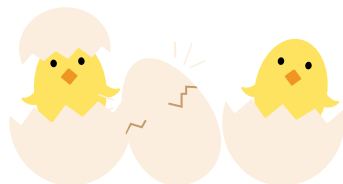
- Knip de kaartjes uit en stop ze in de doorzichtige beebotmat. Om het makkelijker te maken kun je zorgen dat het dier en zijn bestemming dicht bij elkaar liggen.
- Knip en lamineer de programmeer pijlen.
- Knip en lamineer de uitdeelbrokjes (je kunt ook blokjes of echte brokjes gebruiken)

Werkwijze:

Maak kennis met de afbeeldingen op de beebotmat. Welke dieren zien de kinderen? Waar wonen deze dieren?

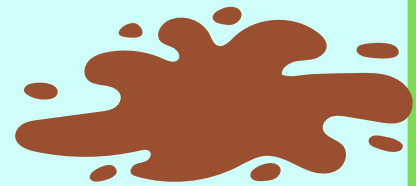
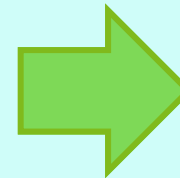
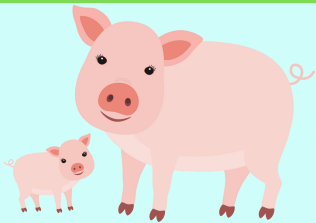
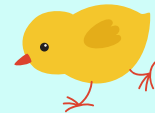
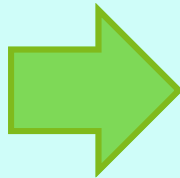
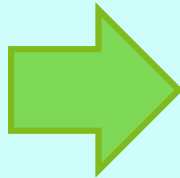
Laat een kind een opdrachtkaart pakken en het dier op het kaartje naar zijn bestemming programmeren. Leg, op het te volgen pad, de pijlkaarten, laat het kind vervolgens het pad intoetsen op de beebot. Is het dier op de juiste bestemming aangekomen? Dan krijgt de leerling een brokje voor het dier.

Wie heeft aan het eind de meeste brokjes verdient?



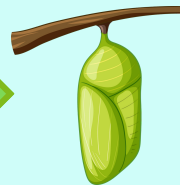
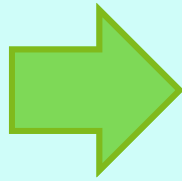
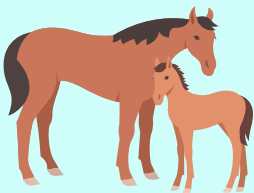
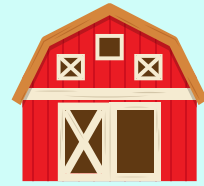
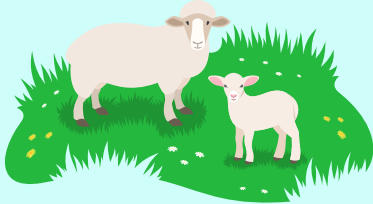
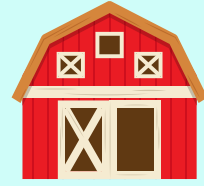
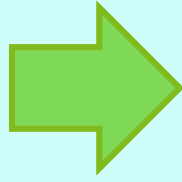
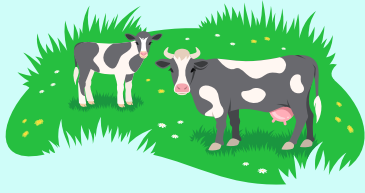
Programmeeropdrachten

Beebot lente



Programmeeropdrachten

Beebot lente



brokjes

