

DENKSPEL CODEREN

Leeftijd:

1^{de} graad (3^{de} kleuterklas)

Materiaal:

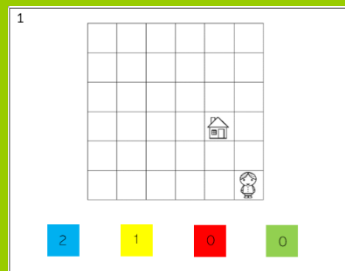
- Spelbord
- Opdrachtfiches
- Kaartjes
- Voorbeeldkaart

Spel:

Leg het spelbord voor je op de tafel. Neem de opdrachtkaarten.

Leg de opdrachtkaart na op het spelbord.

Neem het aantal gekleurde kaarten zoals aangegeven op de opdrachtkaart.



Leg de route die het meisje moet afleggen om naar huis te gaan, voor je neer.

Je mag enkel deze kaartjes gebruiken om de route te maken, maar al de kaartjes moeten wel gebruikt worden.

Is het gelukt? Ga naar de volgende opdrachtkaart.

Ben je bij het huisje, maar zijn niet al de kaartjes gebruikt? Dan moet je nog wat verder zoeken.

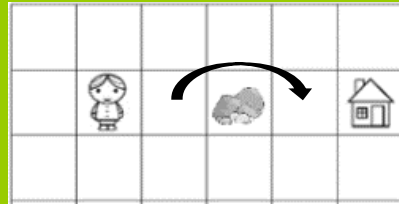
Voor sommige opdrachtkaarten zijn meerdere oplossingen mogelijk (zie oplossingskaarten).

Vanaf opdrachtkaart 19 komt er een moeilijkheid bij.



Ga over een rots. Als je een roze kaart gebruikt in je route, gaat je mannetje over de rots springen. Het mannetje eindigt dan op het vakje naast/boven/onder de rots.

Het mannetje heeft de volgende route nodig om naar huis te gaan:

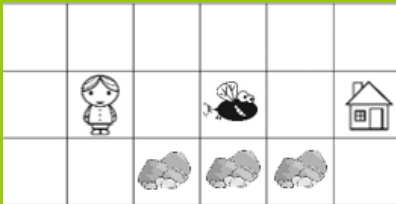


Vanaf opdrachtkaart 31 komt er weer iets bij. De vorige regels blijven gelden.



Sla met de vliegenmepper. Onderweg komt het mannetje ook vliegen tegen. Deze staan in de weg en moeten weggedaan worden met de vliegenmepper. Je moet op het vakje staan om op de vlieg te meppen.

Het mannetje heeft de volgende route nodig om naar huis te gaan:



Tips voor in de klas:

- De kaartjes zijn voorzien van een dikke streep onderaan. Dit is om de richting aan te duiden. Ook het spelbord heeft zo een streep. De dikke streep moet altijd onderaan liggen.
- Laat de kinderen het voorbeeldkaartje voor hen leggen, zo zien ze telkens ook nog de richting van al de kleuren.
- Je kan dit ook in een ander thema maken. Zo kun je het mannetje veranderen in een ridder dat naar zijn kasteel moet in thema ridders en kastelen, ...