

CODE SCHRIJVEN OVER TEKENING

Leeftijd:

2^{de} graad

Materiaal:

- Opdrachtkaarten
- Leeg rooster (gelamineerd)
- Stift (white-bordstift)
- Lege opdrachtkaarten

Spel:

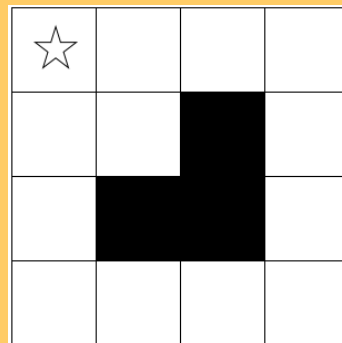
Neem een opdrachtkaart.

Je begint altijd bij de ster.

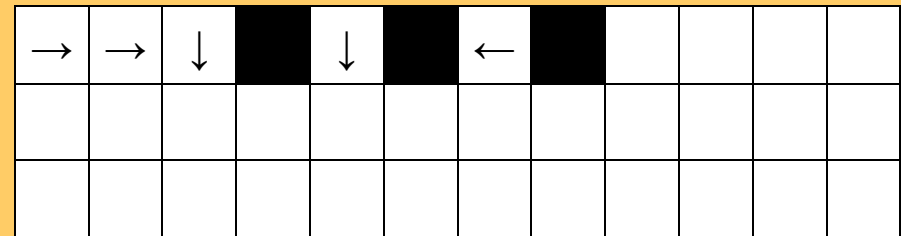
Schrijf nu een code uit, zodat iemand anders dezelfde tekening kan maken met jouw code.

Gebruik volgende tekens:

- ↑ Vakje naar boven
- ↓ Vakje naar beneden
- Vakje naar rechts
- ← Vakje naar links
- Vakje inkleuren



Voorbeeld:



Nu kan iemand met deze code, dezelfde tekening maken.

Maak ook zelf een tekening en maak hierover ook een code.

Tip: Lukt het al goed, maak de roosters dan groter, waardoor de code moeilijker en uitgebreider zal worden.