

HET CODEERSPEL

Leeftijd:

1^{ste} en 2^{de} graad (aanpasbaar voor elke leeftijd)

Materiaal:

- Spelbord (8x8, vakjes van 4 op 4 cm)
- Plastiek spelbord (met rooster vakjes op)
- Pionnen
- Dobbelstenen
- Routekaarten
- Figuurkaartjes

Voorbereiding:

Leg het spelbord in het midden van de tafel.

Leg de witte kaartjes met de prent naar beneden naast het spelbord.

Neem elk een pion en zet deze op het startvakje.

Leg al de routekaarten per kleur naast het spelbord op een stapel.

Spel:

Neem elk een wit kaartje. Zoek het prentje op het spelbord.

Stippel je route uit met de routekaarten, zodat je pion op dat prentje terechtkomt.

- Rood: rechtdoor
- Groen: links draaien

- Blauw: rechts draaien
- Oranje: achteruit
- Paars: over figuur springen

Let op: je pion moet in de juiste richting kijken. Hij kan niet in één keer naar rechts stappen (eerst rechts draaien, nadien rechtdoor stappen).

Nu kan de wedstrijd beginnen!

Gooi om beurt met de dobbelsteen. Hoeveel ogen je gooit, zoveel kaartjes mag je overlopen, dus zoveel stapjes mag je zetten.

Gooi je 3, overloop dan je eerste 3 kaartjes van je route en zet ook met je pion. Hierna is het aan de volgende speler.

Merk je dat je een fout hebt gemaakt in je route, sla dan één beurt over om hem aan te passen.

Wie het eerst bij zijn getal geraakt, is gewonnen.

Extra: je kan i.p.v. de prentjes op je spelbord gebruik maken van leerinhoud. Plaats op het spelbord bijvoorbeeld getallen en maak dan sommenkaartje. De kinderen trekken een som en moeten de route zoeken om naar de juiste uitkomst te gaan.

