

CODY COLOR

Leeftijd:

2^{de}-3^{de} graad

Materiaal:

- Opdrachtkaarten
- Werkblad
- Eventueel robotje

Vorbereiding:

Neem een opdrachtkaart en een leeg werkblad.

Kleur de vakjes op het werkblad juist zoals op de opdrachtkaart.

	A	B	C	D	E	
T						F
S						G
R						H
Q						I
P						J
	O	N	M	L	K	

Spel:

De bedoeling van het spel is dat je de langst mogelijke route zoekt die de robot kan afleggen.

De robot begint telkens op een letters (uit het veld). Hij gaat vanzelf een vakje vooruit.

De robot leest kleuren als code.

- Bij een **rood** vakje draait de robot naar **rechts** en gaat een vakje verder.
- Bij een **geel** vakje draait de robot naar **links** en gaat een vakje verder.
- Bij een **grijs** vakje gaat de robot gewoon een vakje **rechtdoor**.

Als de robot uit het veld stapt, is de route gedaan.

Gebruik in het begin een robotje om de route uit te stippelen. Als het al goed lukt, doe je dit uit je hoofd (gebruik een robot met de kleuren op aangeduid of een blanco).



Variatie:

De omschreven uitleg is voor individueel te spelen. Maar je kan hier ook een groepsspel van maken.

- Hang op het bord het kleurenveld en laat de leerlingen een bepaalde tijd de langste route zoeken.
- Gebruik een spelbord. Laat de leerlingen de opdrachtkaart naleggen met grotere gekleurde kaarten en laat ze een bepaalde tijd de langste route zoeken. Wie de langste route heeft gevonden, is gewonnen.