

DENKSPEL: CODE VOLGEN

Leeftijd:

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

Materiaal:

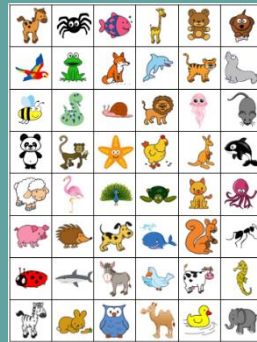
- Spelbord
- Opdrachtfiches

Spel:

Leg het spelbord voor je neer op tafel.

Neem een groene opdrachtkaart.

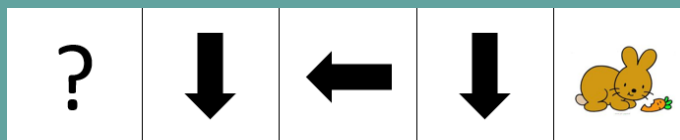
Zoek het beginndier op het spelbord.



Leg de weg af die op de opdrachtfiche staat. Zoek welk dier op het vraagteken hoort.

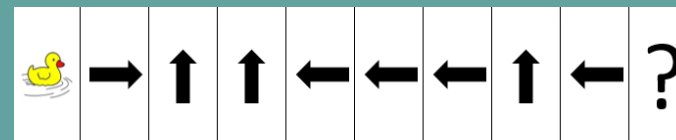
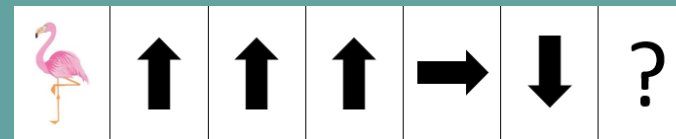


Variatie: maak het de leerlingen moeilijker door op de opdrachtfiches met een vraagteken te beginnen, maar wel het einddier te geven. Zo moeten ze zoeken waar de code begint en dit kunnen ze oplossen door de code omgekeerd te volgen.



Maak voor de 2^{de} graad een groter rooster met meer prenten in.

Lukt het ze al goed? Bied dan opdrachtfiches aan die wat moeilijker zijn (meer stappen).



Variatie:

- Laat de leerlingen de stappen niet meer zetten met het vinger, maar laat ze dit enkel nog in hun hoofd doen. Zo wordt het al een stapje moeilijker.
- Laat de leerlingen voor elkaar opdrachtfiches maken.
- Je kan dit spel ook in het groot spelen op de speelplaats. Hiermee doe je aan levend programmeren.

Integreren in lesinhoud:

- Gebruik i.p.v. dieren figuren over een bepaald WO-thema.
- Je kan ook letters of cijfers nemen.
- ...