

UNPLUGGED PROGRAMMEREN

Leeftijd:

1^{ste} graad

Materiaal:

- Spelbord
- Opdrachtkaart
- Leeg rooster (gelamineerd)
- Stift (white-bordstift)
- Pion

Voorbereiding:

Kies een spelbord en leg dit voor je neer op tafel.

Neem een leeg rooster en een pen.

Neem één opdrachtkaart.

Zet de pion op start.

Spel:

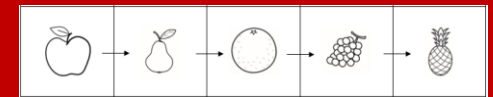
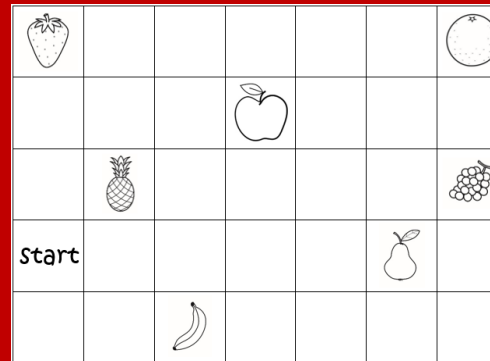
Begin op start. Schrijf een code zodat je pion op de figuren in de juiste volgorde komt. Schrijf de code op het rooster uit.

Gebruik volgende symbolen: ← → ↓ ↑ Schuin kan niet.

Zet in je code een X als je op een figuur staat die je moet bereiken.

Klaar? Laat iemand anders je code uittesten! Klopt het niet? Zoek dan wat er fout is en verbeter het.

Voorbeeld:



↑	↑	→	→	→	X	↓	↓	→	→	X	↑
↑	↑	→	X	↓	↓	X	←	←	←	←	←
X											

Tip:

Je kan dit in elk thema gebruiken (bijvoorbeeld dieren, fruit, letters, cijfers,...)

Differentiatie:

Maak een groter rooster voor de sterkere leerlingen. Zo wordt het voor hun uitdagender.