



PROGRAMMEREN MET DE BEE-BOT EN BLUE-BOT



Leeftijd:

1^{ste} en 2^{de} graad

Materiaal:

- Bee-bot of blue-bot
- Transparante mat
- Opdrachtkaarten (15cm op 15cm)

Voorbereiding:

Leg de opdrachtkaarten onder de mat. Leg deze in het midden van de tafel.

Spel:

Plaats de bee-bot of blue-bot op het startvakje.

Programmeer de bot juist, zodat hij op het gewenste vakje terechtkomt.



Rechtdoor



Draai naar rechts



Achteruit



Draai naar links

Wat is nu het verschil tussen de bee-bot en de blue-bot?

Met de blue-bot kun je eigenlijk hetzelfde als met de bee-bot maar ook nog iets extra.

Zet de app 'blue-bot' op een tablet.

Nu kun je de blue-bot van op afstand bedienen en wordt het dus een stukje moeilijker.

Gebruiken in de klas:

Hieronder enkele voorbeeldjes voor de bee-bot of blue-bot te gebruiken in de klas.

- Inoefenen van sommen: getallen plaatsen onder mat en werken met sommenkaartjes. Verplaats de bot naar de juiste uitkomst.
- Woorden maken met verschillende letters onder de mat.
- Inoefenen van maaltafels
- Spelling inoefenen: programmeer de bot naar het juist gespelde woord.
- Inoefenen van maaltafels
- Maak het juiste bedrag (verschillende munten en biljetten onder mat)
- Inoefenen van provincies België (kaart van België onder mat)

Er zijn uiteraard nog veel meer ideeën om te gebruiken in de klas. Laat je inspiratie werken!

Spelletjes met de bee- of blue-bot

1. Slangen- en ladderspel

Maak onder de mat een slangen- en ladderspelbord.

Speel het spel in twee teams. Elke robot hoort bij een team. De robot is de pion.



Er wordt met de dobbelsteen gegooid en de bot wordt dat aantal plaatjes verplaatst. Niet door op te heffen, maar door de bot te programmeren.

Bij een ladder, mag je deze naar boven nemen. Een slang brengt je terug naar beneden.

De bot die als eerste op het eindvakje is, is gewonnen.

2. QR-code memory

Plaats al de QR-codes onder de mat. Leg de gekleurde kaartjes naast de mat met de tekst naar beneden.

Draai om de beurt een kaartje om. Los de maaltafel op.



Al de QR-codes zijn uitkomsten. Ga met de bee-bot naar een QR-code. Scan deze. Is het de juiste uitkomst, dan mag je het kaartje houden. Is het niet juist, dan is het aan de volgende speler. Onthoud goed waar welke uitkomst zit.

Wie op het einde van het spel de meeste kaartjes heeft, is gewonnen.

3. Wedstrijd: bots tegen elkaar

Onder één mat liggen allemaal breuken, hier staat de bee-bot op.

Onder de andere mat liggen allemaal kommagetallen. Hier staat de blue-bot op.



Elke bot wordt door een andere IIn bediend.

Een andere IIn leest een kaartje voor (vb. 1t).

De IIn gaan nu op zoek naar het vakje waar $1/10$ of $0,1$ op staat en gaan er zo snel mogelijk naar toe met de bee-bot of blue-bot. Wie als eerste op de juiste plek staat, is gewonnen.