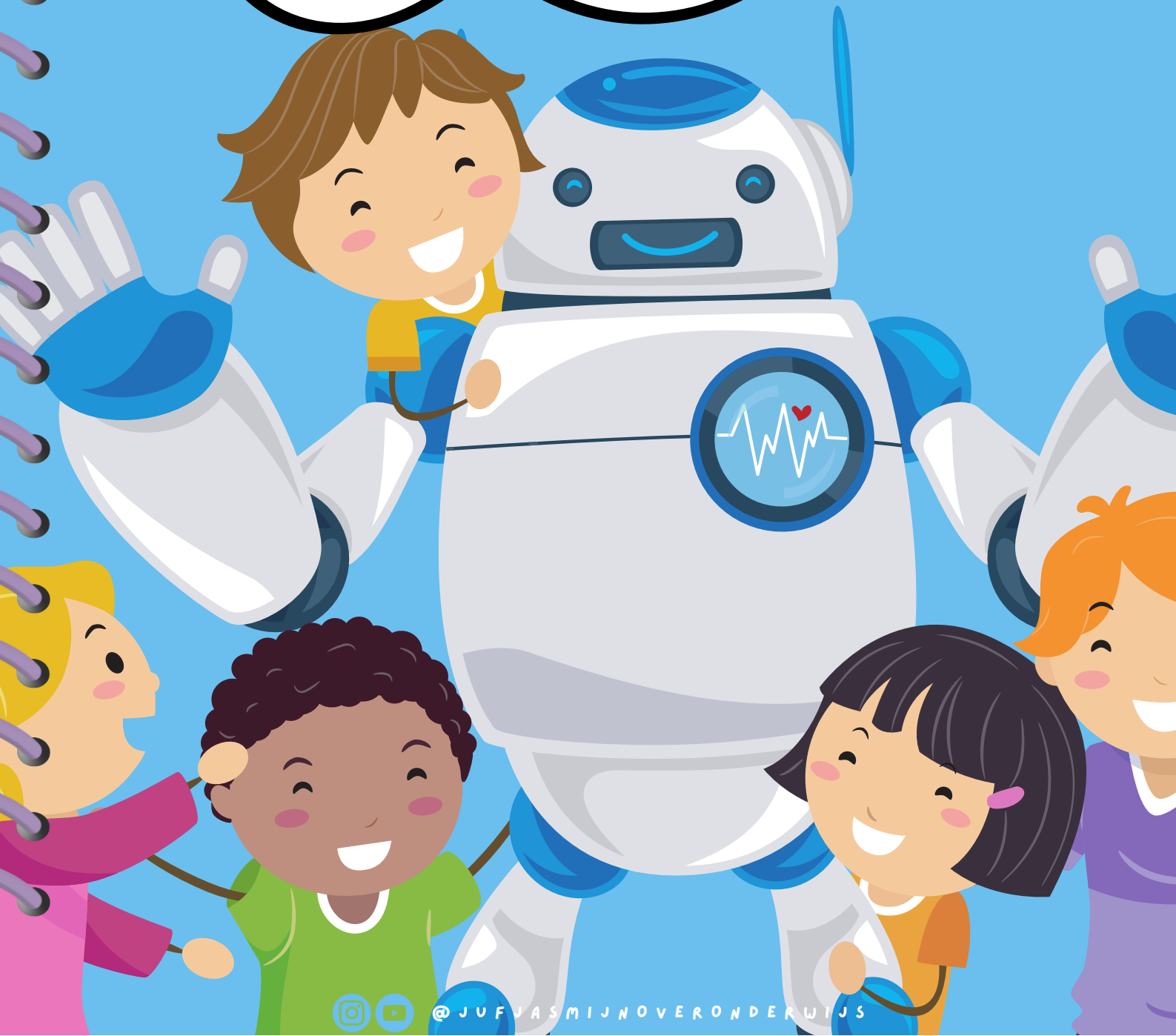


PROGRAMMEREN

Samenstellingen



DEZE BUNDEL:

Deze bundel kan gebruikt worden om te programmeren en tegelijkertijd samenstellingen in te oefenen. Deze bundel bevat twee activiteiten:

Activiteit 1: de eerste activiteit is gericht op het programmeren met de Bee-bot en de transparante pocketmat. Je stopt de 'matkaarten' (als voet en ijs) in de pocketmat. De woordkaarten (als room... en ...bol) liggen op een stapeltje klaar, evenals het 'invulblad voor samenstellingen'. De leerlingen pakken een 'woordkaart' en maken een kloppende samenstelling door het woord op het woordkaartje te koppelen aan een afbeelding op de mat. De samenstelling wordt ingevuld op het 'invulblad'. De 'richtingskaarten' kunnen op de pocketmat gelegd worden als de leerlingen ondersteuning nodig hebben bij het programmeren.

Voorbeeld: het woordkaartje 'stap' wordt gepakt. De leerlingen programmeren de Bee-bot naar het matkaartje 'voet', zodat de samenstelling: voetstap ontstaat. De leerlingen vullen dit in op het invulblad, zodat de samenstellingen na de programmeerles nog besproken kunnen worden.

Activiteit 2: de tweede activiteit is gericht op het programmeren wanneer je geen Bee-bot tot je beschikking hebt. Je zorgt dat voor elk duo één 'robotkaartje' klaarligt. Het 'programmeerblad' en de 'programmeermat' liggen ook voor elk duo klaar. In elk groepje ligt een stapel met de 'woordkaartjes' klaar. Het principe is hetzelfde als bij activiteit 1. Echter vullen de leerlingen nu het programma en gevormde samenstelling in op het programmeerblad.

Voorbeeld: het 'robotkaartje' begint op de programmeermat bij de afbeelding 'tuin'. De leerling pakt het woordkaartje 'stel'. Het programma om bij de afbeelding 'bank' op de programmeermat te komen is:

↑ ↑ ↑ ↶ ↑ ↑

Zowel de gevormde samenstelling 'bankstel' als het programma wordt ingevuld op het invulblad. Dan is de andere duo aan de beurt.

Woordkaarten

room...

...bol

...taart

...baan

...koud

...beer

...blokje

...vogel

...salon

...water

...pad

...bal

...bankje

...stap

...stoel

...sleutel

...weg

...rit

...band

...stuur

...uil

bak...

...bak

...beer

...goed

...mand

...hand

...lijn

...beurt

...krijt

...werk

...pijl

...bal

...mes

...trommel

...deeg

...kruimel

...korst

...beleg

...rooster

...lak

...kam

...net

...klem

...band

...elastiek

...uitval

...pluk

...borstel

...kleur

...tas

...bel

...stuur

...pad

...pas

...stel

...haar

...band

...leuning

...steun

...bol

...pot

...stengel

...stamper

...blad

...stuk

...riem

...lak

...schaar

...vijl

wandel...

...veter

...zool

...lepel

...bui

...wolk

...jas

...boog

...pijp

...woud

...pad

...klink

voor...

achter...

...lid

...kas

...lap

...arts

...appel

...wit

...gat

...spray

...vleugel

roei...

zeil...

...nummer

...mus

...dier

...arts

...werk

lees...

...handel

...winkel

...schaal

...vlieg

...kool

...schors

...stronk

...hut

...top

...gaard

...stam

...soort

eiken...

loof...

plak...

...stoel

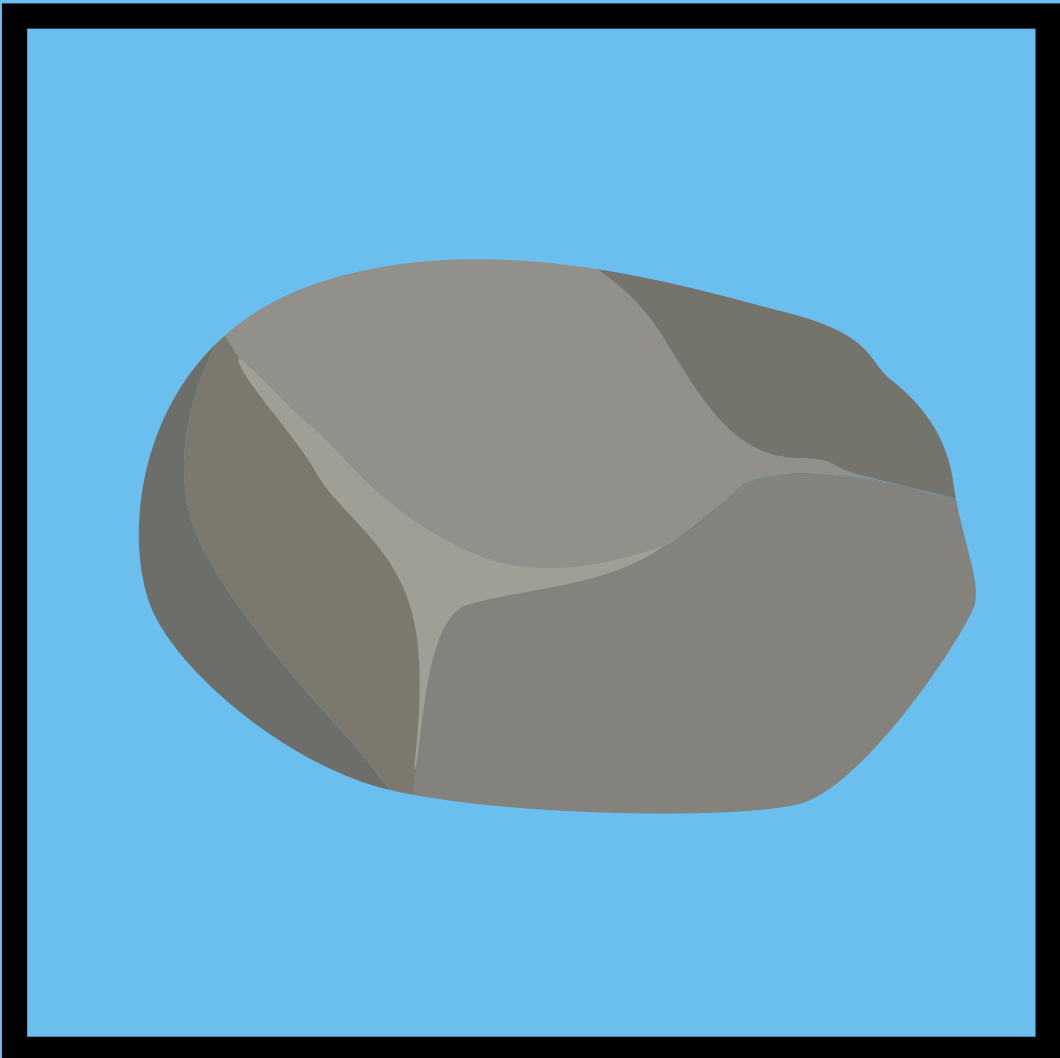
...deur

achter...

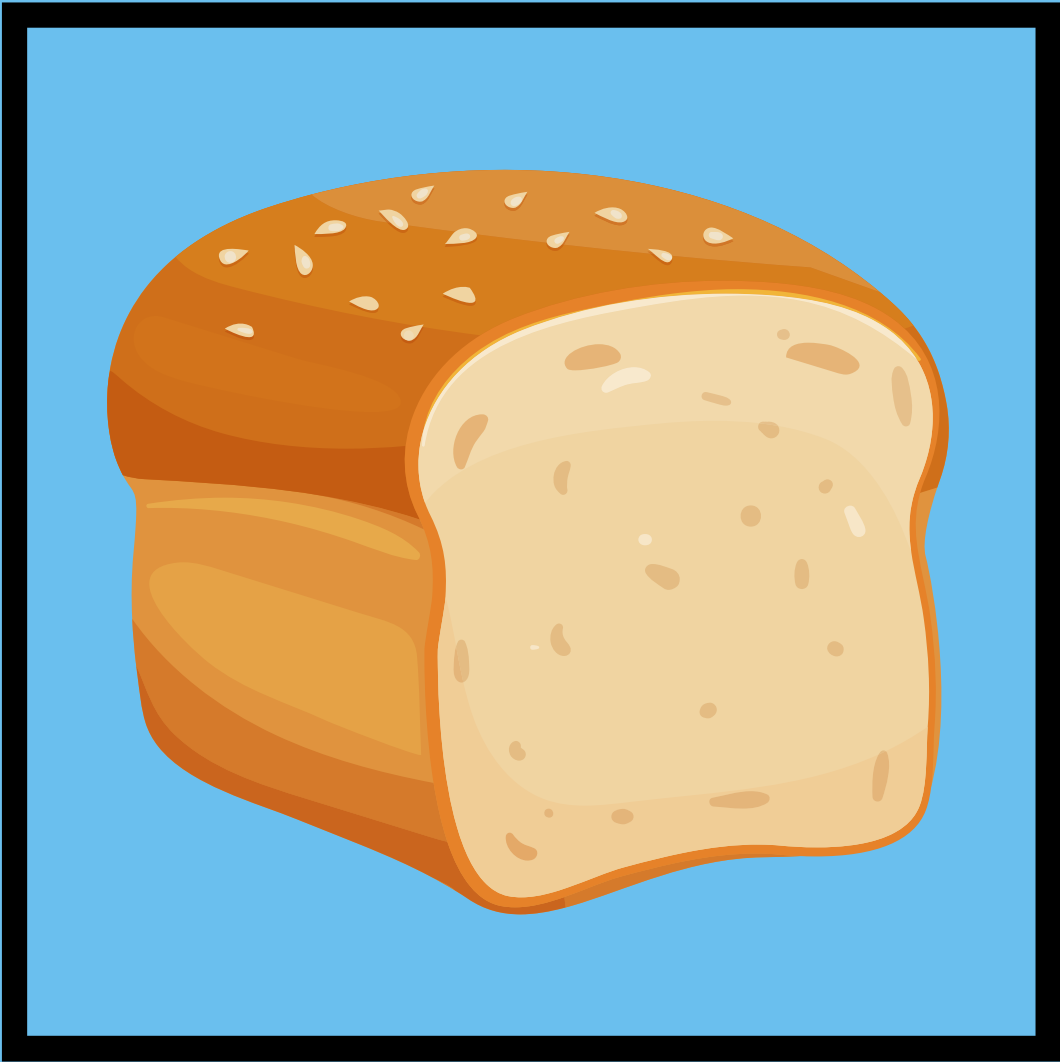
...huis

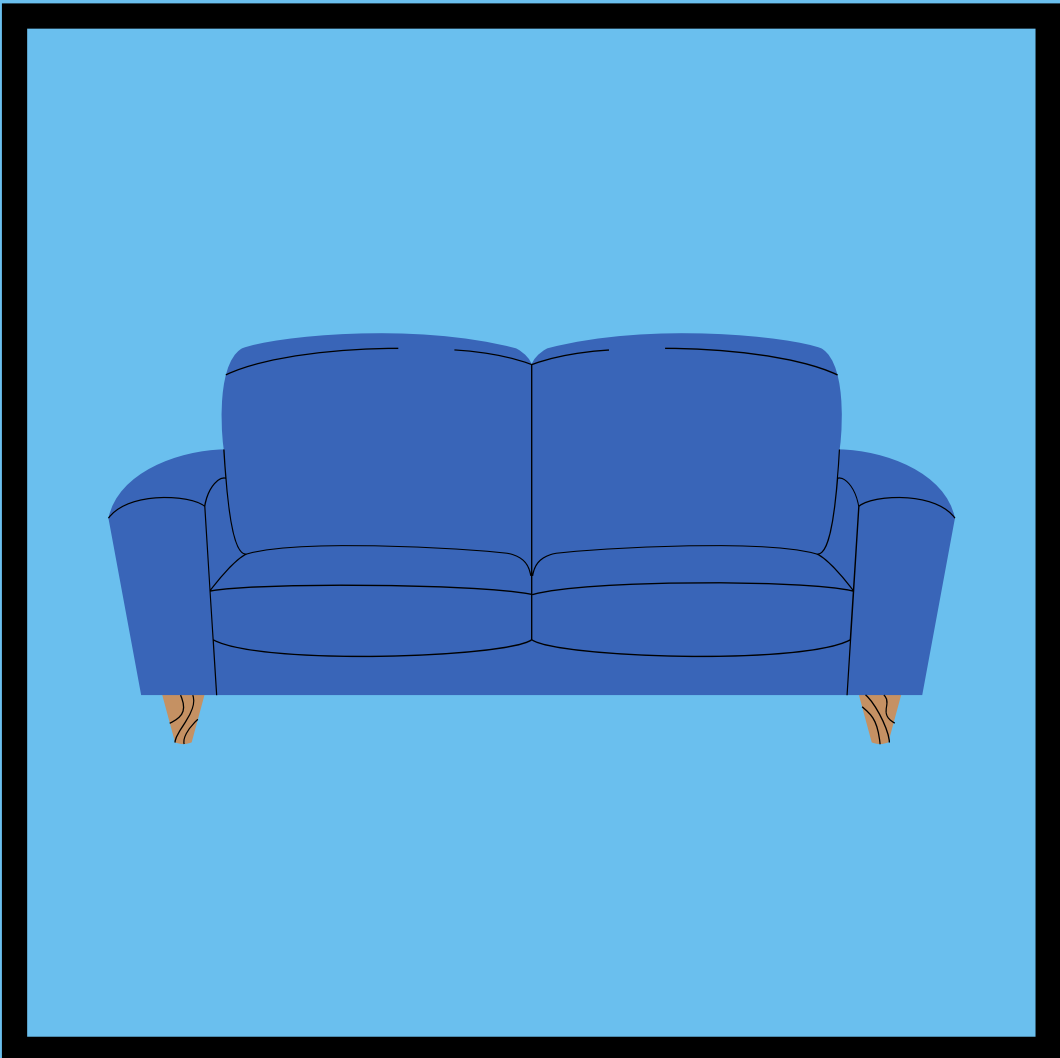
Matkaarten

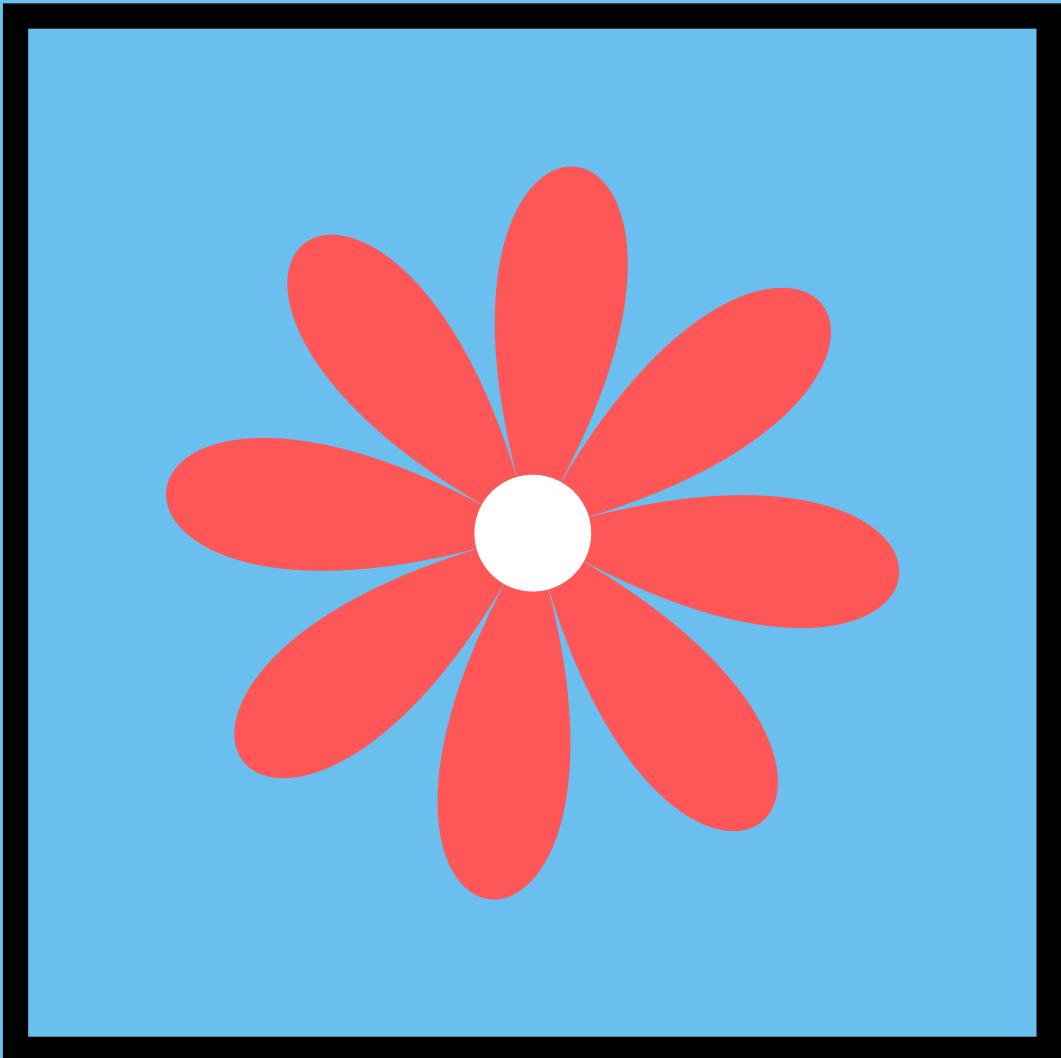


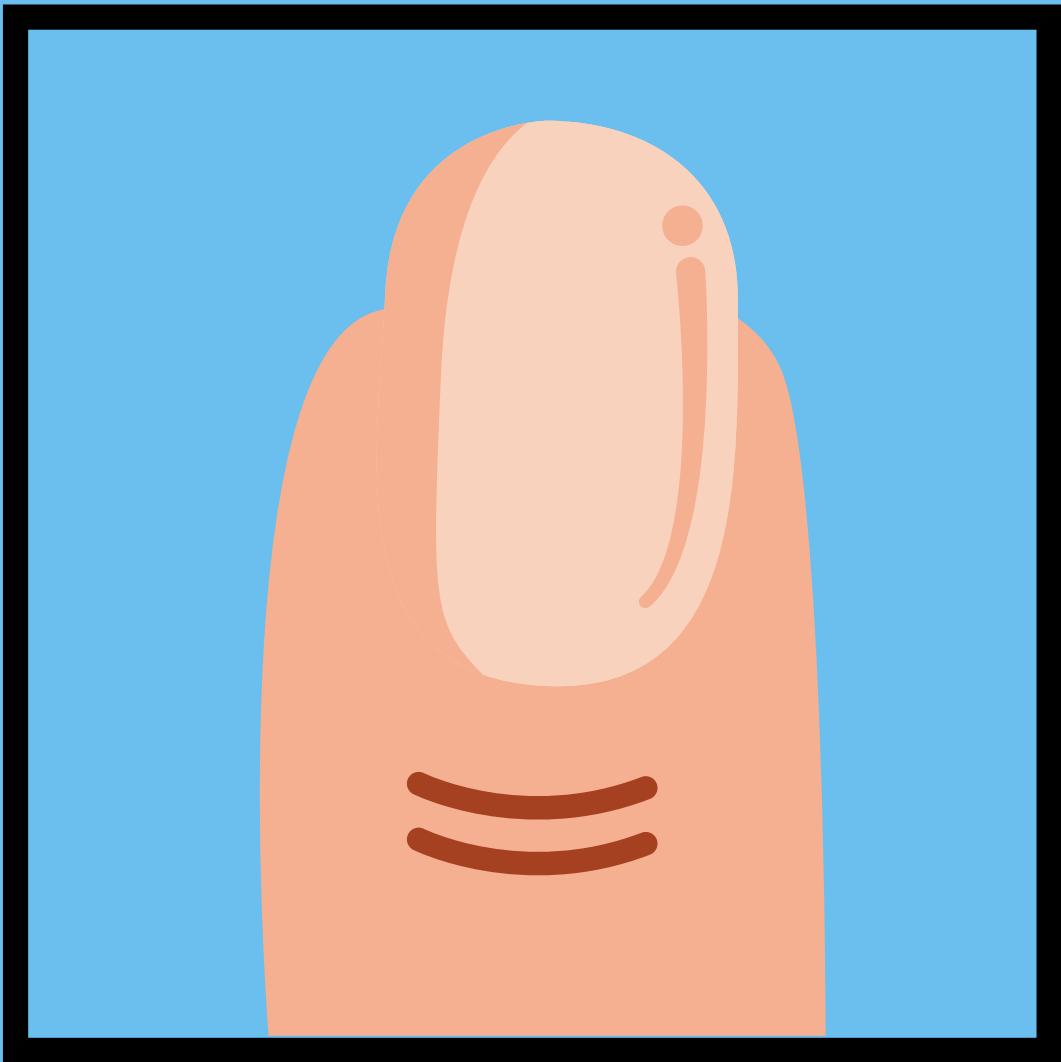




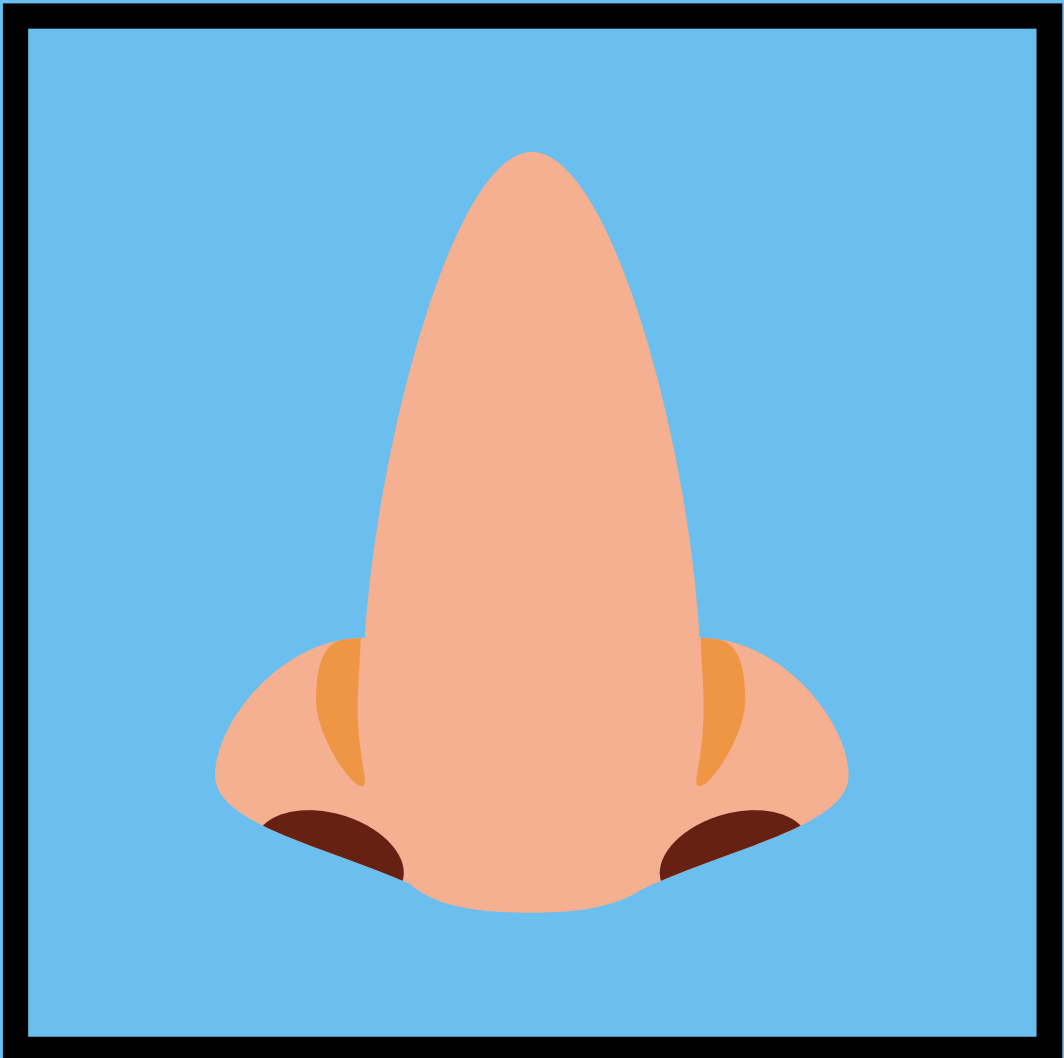
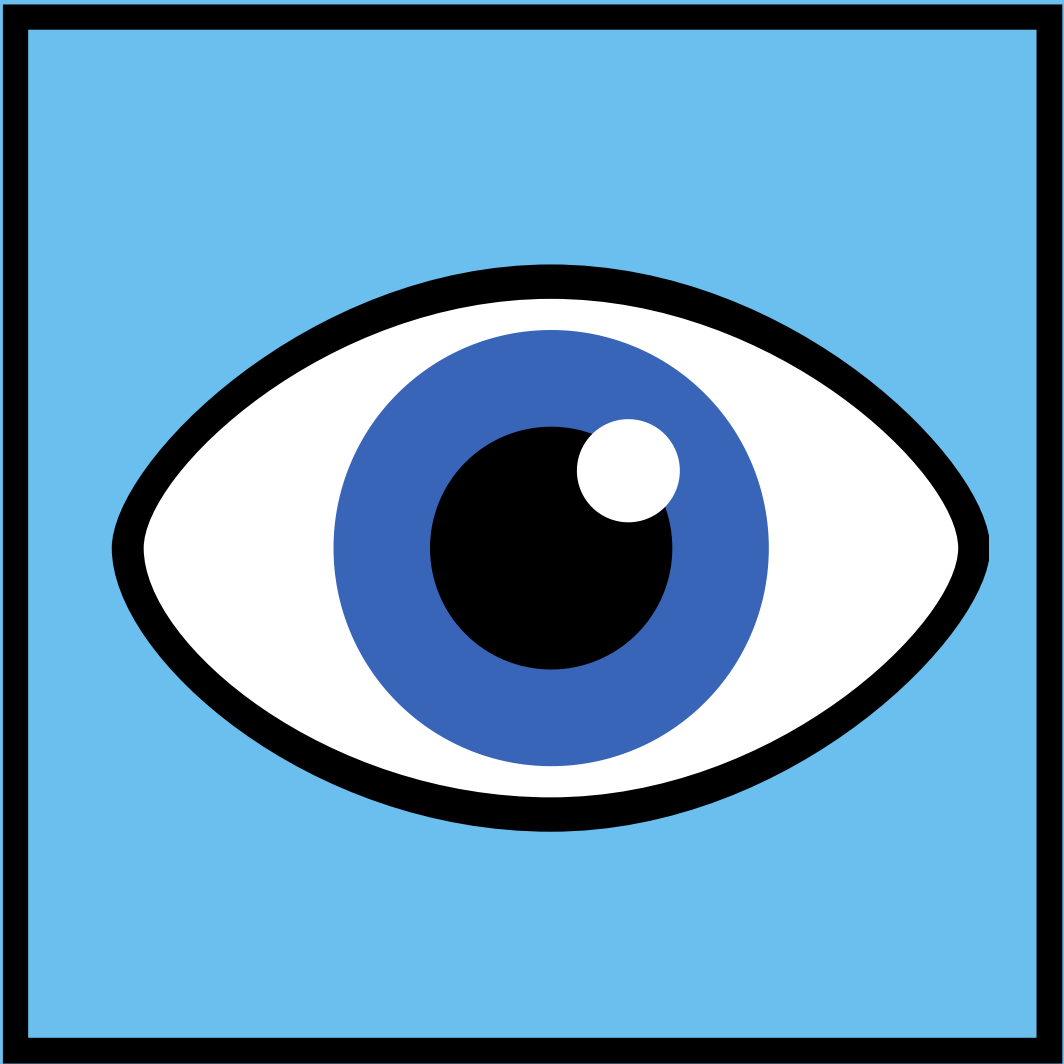


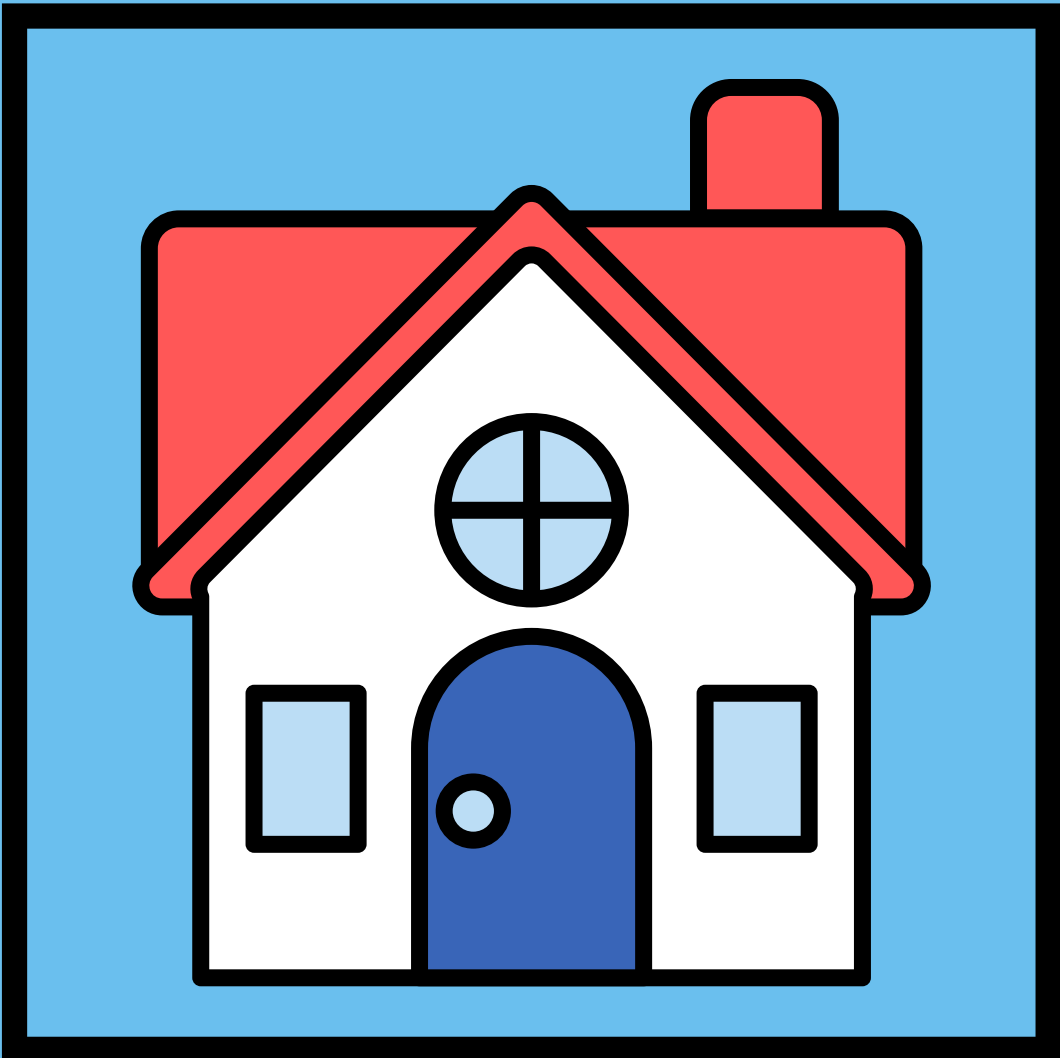




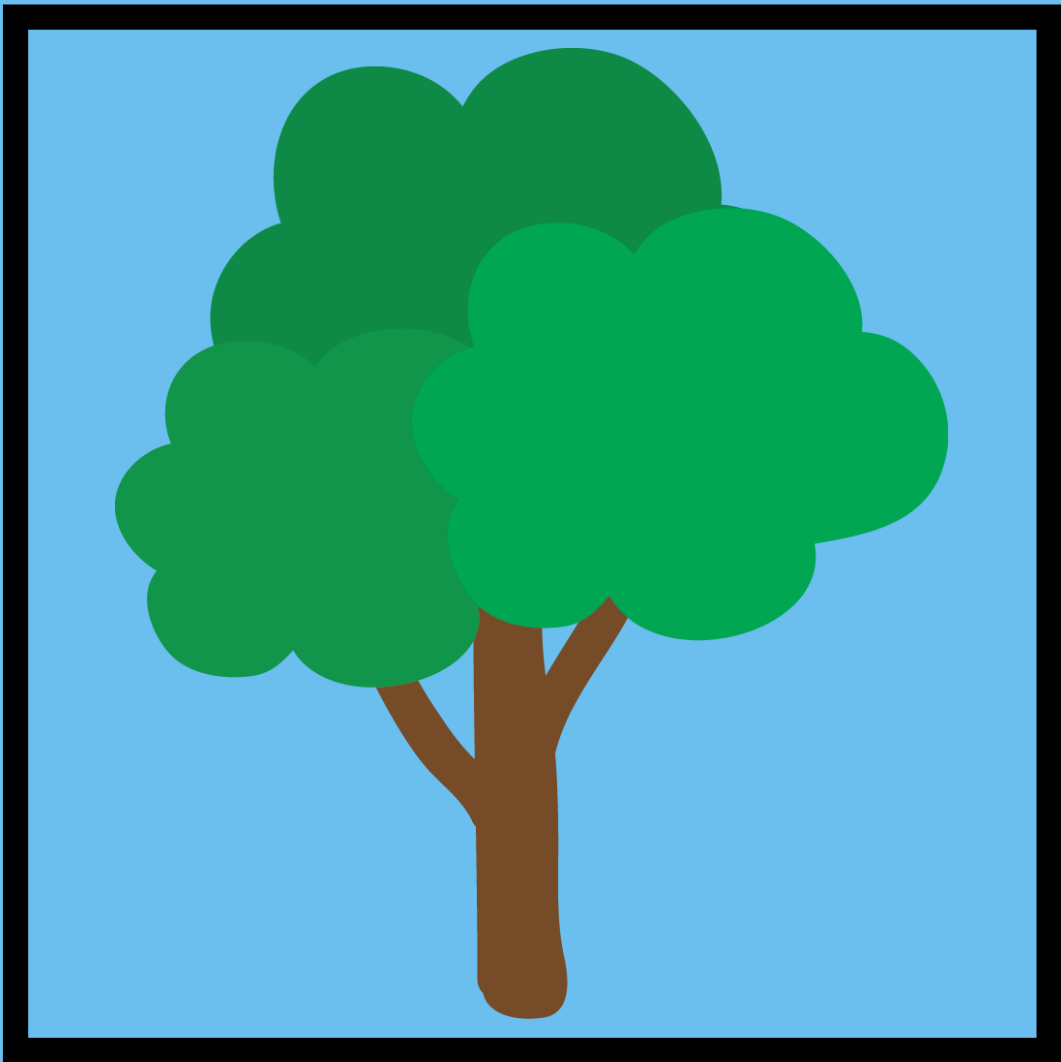




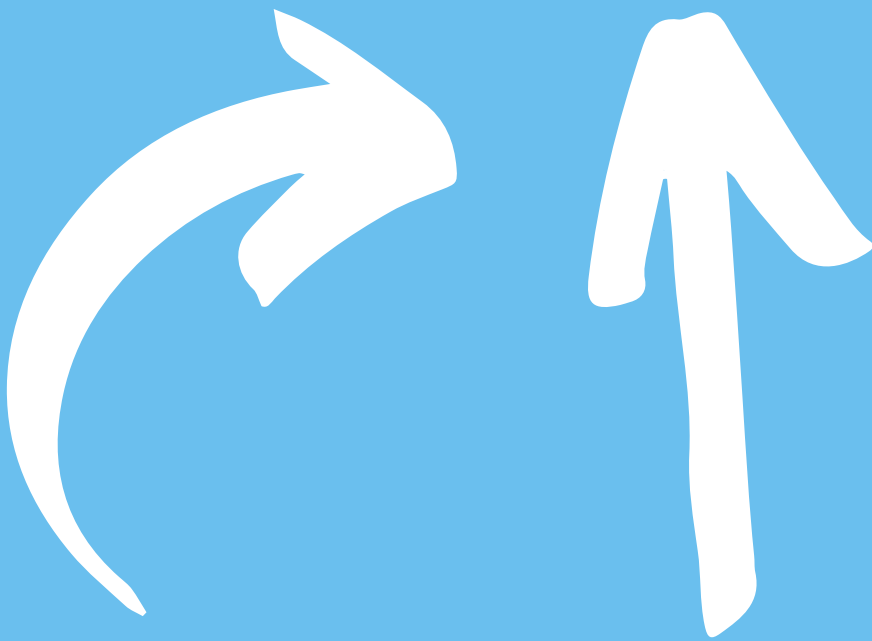


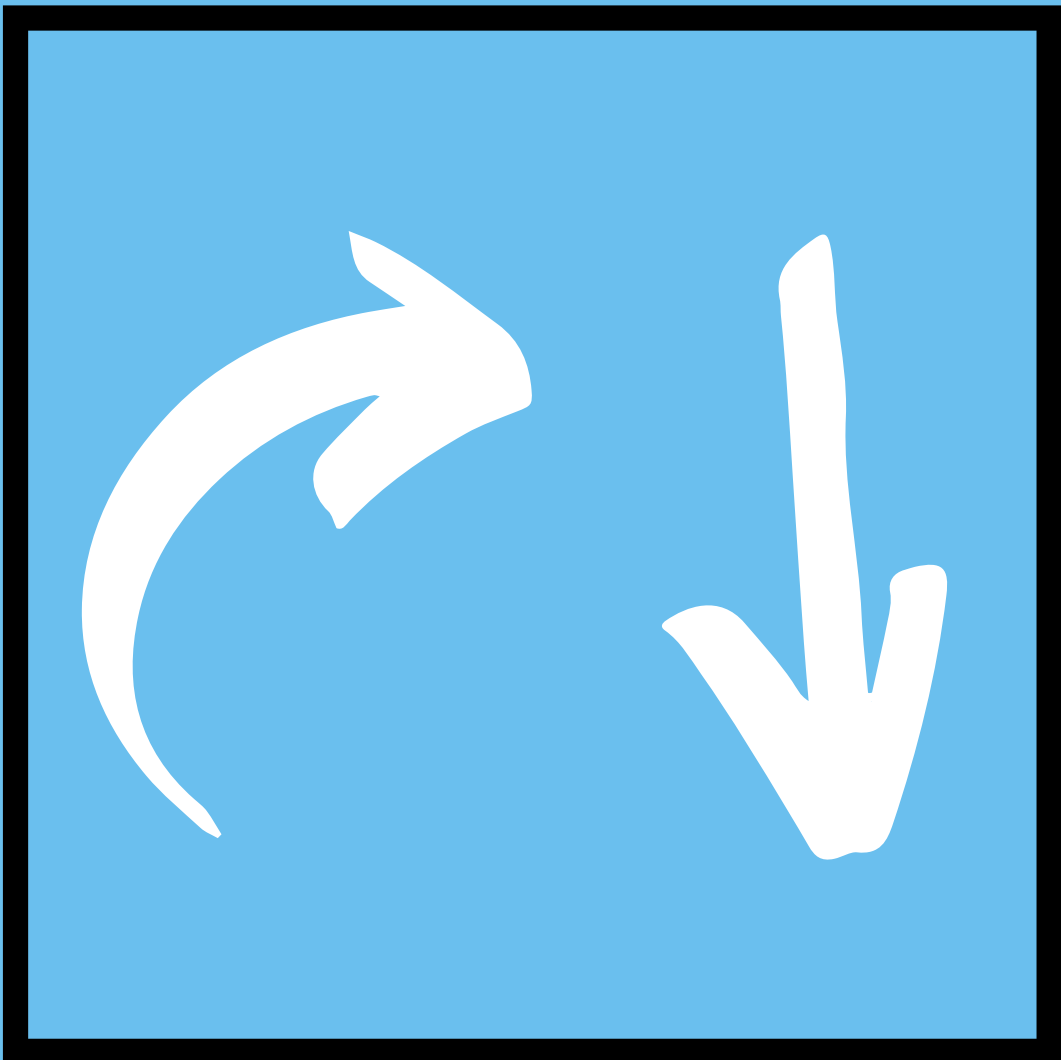
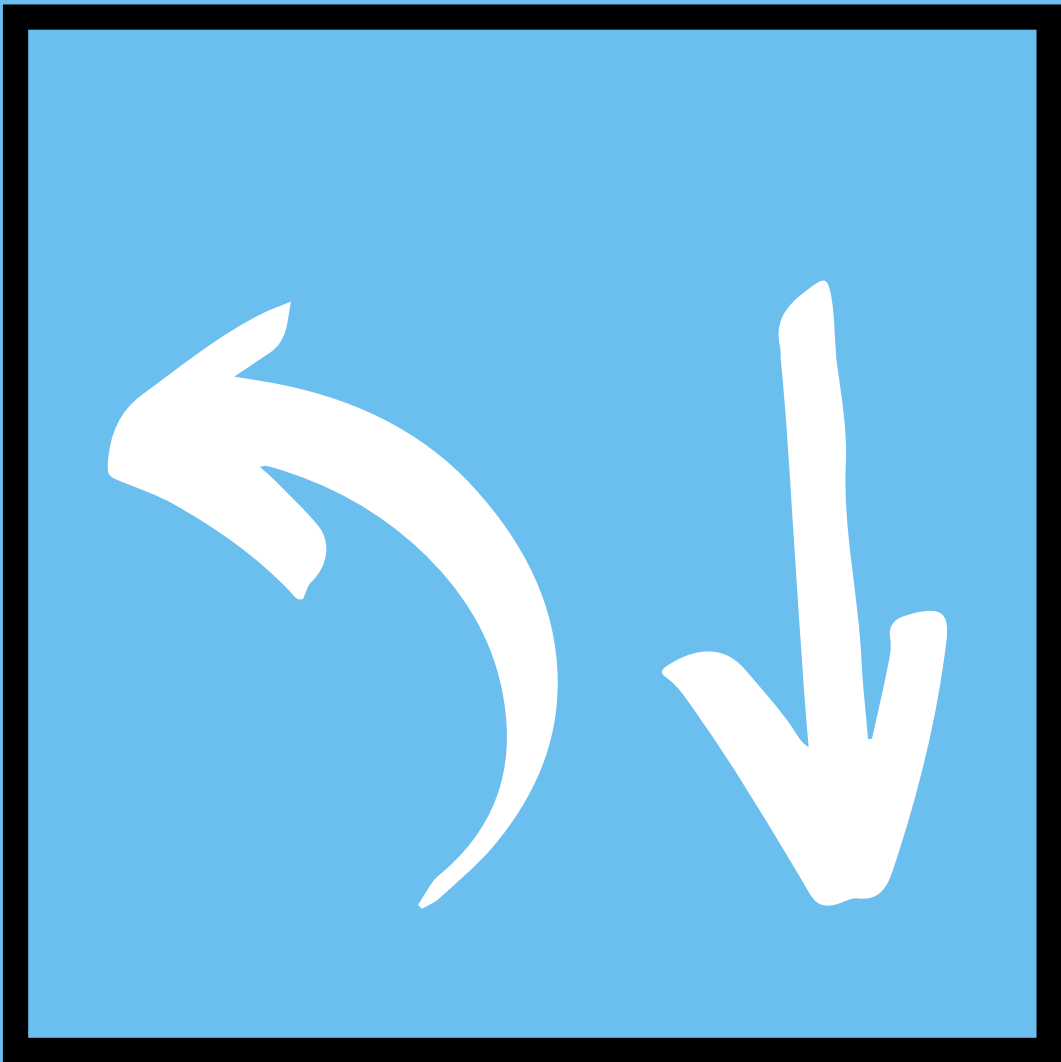






Richtingskaarten









Programmeermat



Robotkaartjes

