

Programmeren - thema vervoer -



De bus rijdt door de stad. Passagiers stappen in en uit.

- * Print de plattegrond (pagina 2) en vergroot deze tot A3 formaat. Rechtsonder staat de bus. Zet een kleine speelgoedbus (of eventueel auto) op deze plek.
- * Print de routekaarten vanaf pagina 3 dubbelzijdig! Op elke routekaart komt een persoon op de achterkant. Lamineer de kaarten.

Stap 1

De kinderen pakken een routekaartje en kijken naar de persoon op de achterkant. Ze rijden de bus over de weg naar deze persoon. Instappen maar! Hierna pakken ze een volgend kaartje en halen de volgende passagier op. **Tip!** Zet (Playmobil)poppetjes bij de personen op de plattegrond. Deze kunnen echt opgehaald worden.

Stap 2

De kinderen pakken een routekaartje met pijlen. Ze volgen de pijlen van links naar rechts en verplaatsen de bus pijl voor pijl over de weg (plattegrond). Uiteindelijk komt de bus bij een persoon aan. Hij mag instappen! Op de achterkant zien de kinderen of dit de juiste passagier is.




Stap 3

De kinderen pakken een routekaartje met getallen en pijlen. De routes staan hier verkort op weergegeven. Ze verplaatsen de bus het aantal stappen in de aangegeven richting. De bus komt bij een persoon. Is dit de juiste passagier? Dit zien de kinderen op de achterkant van het routekaartje.

Stapje terug

Print de wegdelen van pagina 11 een aantal keer (op A3 formaat) en lamineer ze. Laat de kinderen een route leggen waar de bus over rijdt. Zo oefenen ze spelenderwijs met links, rechts en rechtdoor.

De pijlen hebben de volgende betekenis:

-  rechtdoor, recht vooruit. De bus rijdt in de richting waarin hij staat. (Dit betekent dus niet altijd 'omhoog').
-  rechtsaf. Draai de bus op zijn plek (dus in het vak waar hij staat) een slag naar rechts.
-  linksaf. Draai de bus op zijn plek (in het vak waar hij staat) een slag naar links.

Veel plezier!

Juf Anke - www.jufanke.nl -



Met de bus mee programmeren

