



# In het winterdorp



## Programmeeropdrachten in de thema's Kerst en winter

\* Print het raster (pagina 2) en vergroot dit tot A3 formaat. Zet echte mini's op de plek van de afgebeelde mini's.

Rechtsonder staat een meisje in winterkleding. Ze gaat op pad in het winterdorp. Zet een speelfiguur van een kind (Playmobilpoppetje) op de pijl. Hij of zij kijkt met zijn gezicht in de richting die de pijl aangeeft.

\* Print de routekaarten vanaf pagina 3 **dubbelzijdig**. Zo verschijnt op elke routekaart een huis, kraampje of brug op de achterkant. Lamineer de routekaarten.

### Stap 1

Lamineer het raster. De kinderen laten het kind over het raster naar een willekeurige mini lopen. Hierna doen ze dit nog eens. Nu tekenen ze met een whiteboardmarker eerst een route van het kind naar de mini. Dit doen ze door een lijn te trekken of pijlen in de hokjes te tekenen die de route weergeven. Hierna volgt het kind de getekende route en komt bij een mini.

### Stap 2

De kinderen pakken een routekaartje met pijlen (donkerblauwe rand). Ze volgen de pijlen van links naar rechts en verplaatsen het kind pijl voor pijl over het raster. Uiteindelijk komt het kind bij een mini. De kinderen zien op de achterkant van het routekaartje bij welke mini het kind is aangekomen.

### Stap 3

De kinderen pakken een routekaartje met getallen en pijlen (blauwgroene rand). De routes staan hier verkort op weergegeven. Ze verplaatsen het kind het aantal stappen in de aangegeven richting. Het kind komt bij een mini. De kinderen zien op de achterkant van het routekaartje welke mini dit is.

De pijlen hebben de volgende betekenis:



rechtdoor, recht vooruit. Het kind loopt in de richting waarin hij staat. (Dit betekent dus niet altijd 'omhoog').



rechtsaf. Draai het kind op zijn plek (dus in het vak waar hij staat) een slag naar rechts.



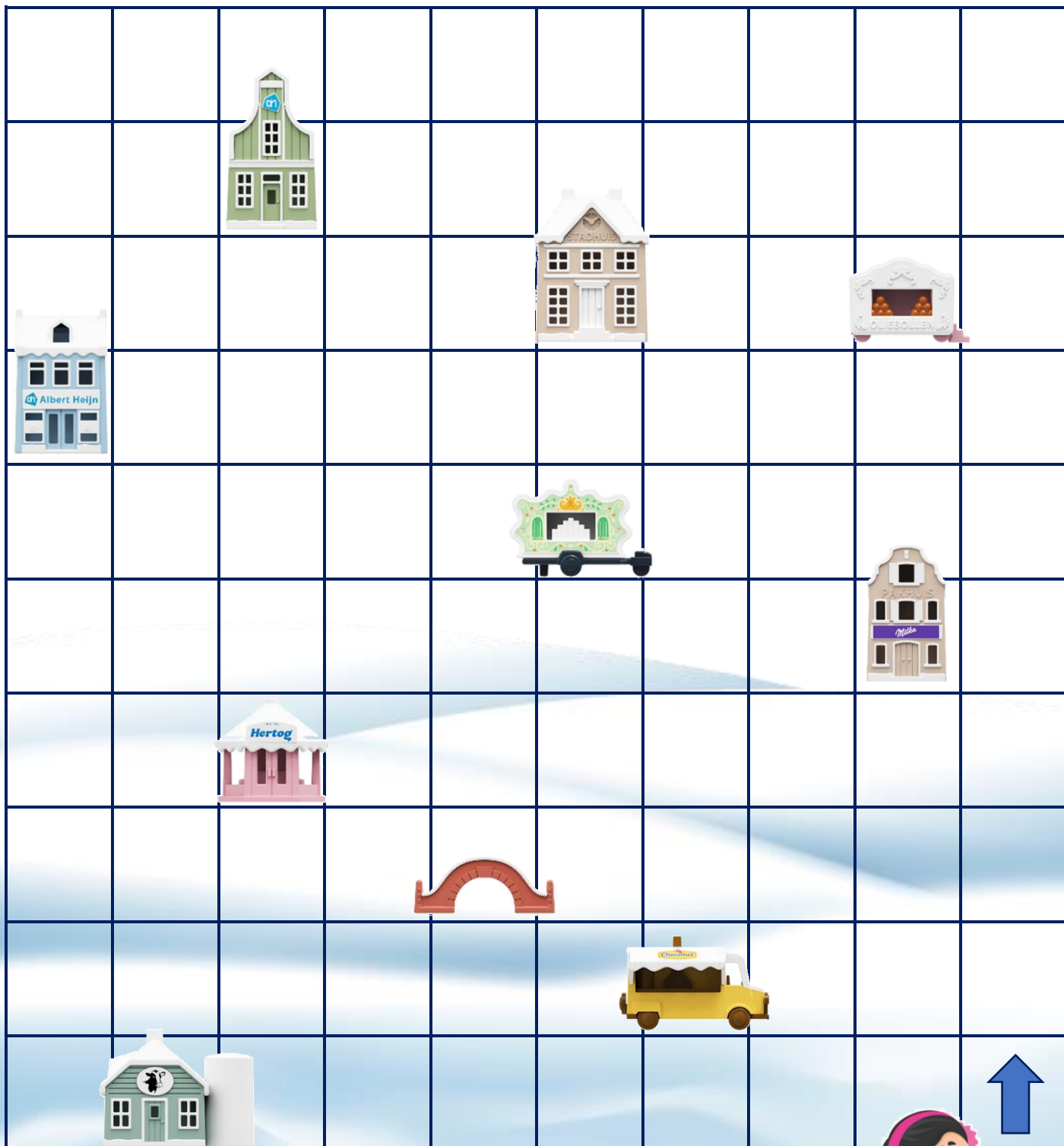
linksaf. Draai het kind op zijn plek (in het vak waar hij staat) een slag naar links.

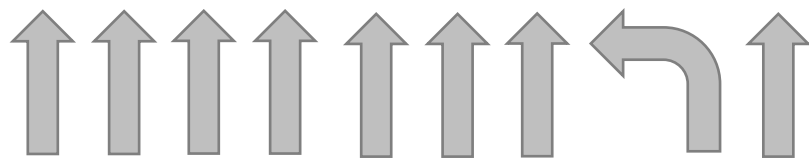
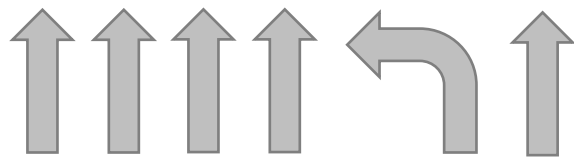
*Veel plezier!*

*Juf Anke - [www.jufanke.nl](http://www.jufanke.nl) -*

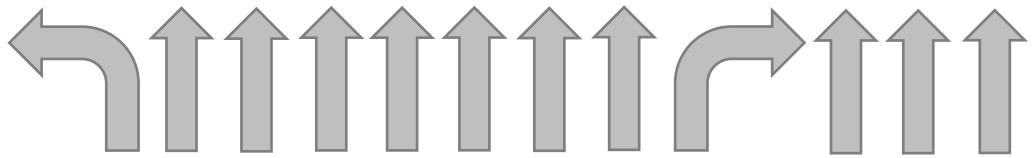
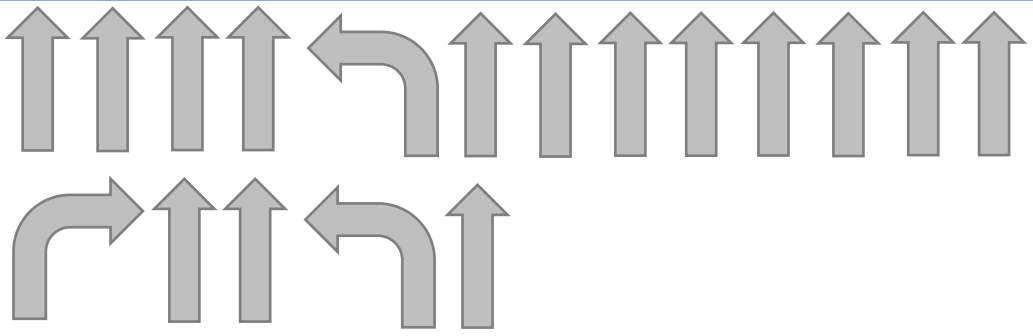


# In het winterdorp programmeren

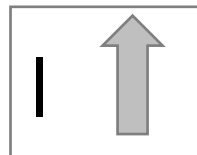
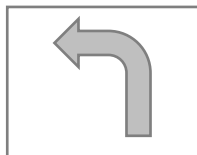
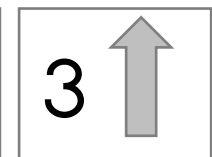
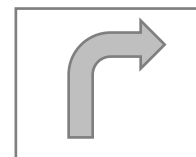
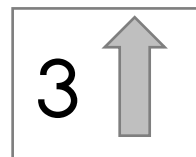
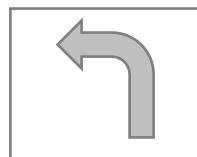
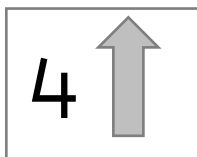
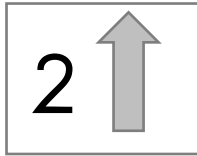
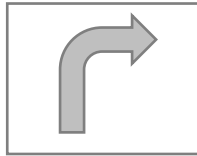
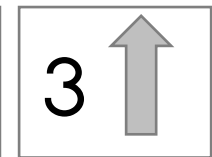
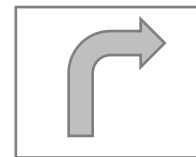
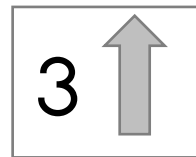
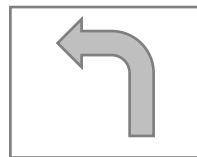
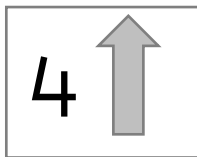
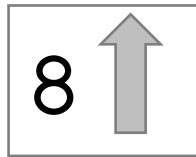
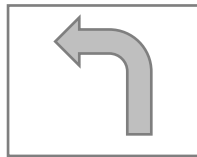
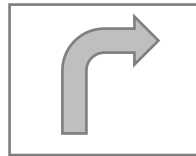
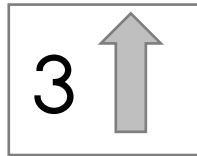
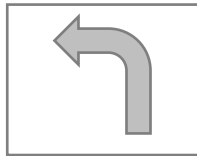
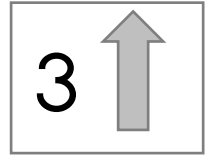
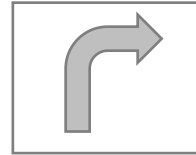
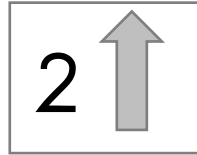
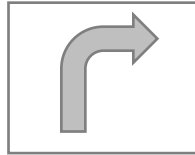
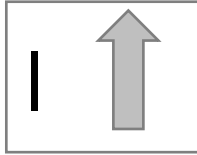
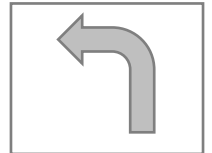
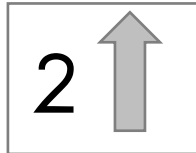
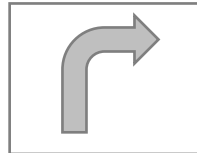
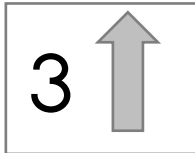
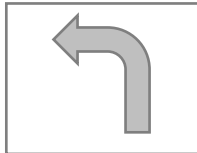


















↶	7 ↑	↷	4 ↑	↶
1 ↑	↷	2 ↑	↶	1 ↑



↶	3 ↑	↷	2 ↑	↶
2 ↑				



↶	3 ↑	↷	2 ↑	↶
4 ↑	↷	1 ↑		



4 ↑	↶	4 ↑	↷	1 ↑
-----	---	-----	---	-----



↶	7 ↑	↷	4 ↑	↶	1 ↑
↷	3 ↑	↷	1 ↑	↶	1 ↑

