

Op berenjacht



Programmeren

Ga je mee op berenjacht?

- * Print het raster (pagina 2). Zet een speelfiguur van een kind (Playmobilpoppetje) op het vakje rechtsonder, bij de pijl. Hij of zij kijkt naar voren, in de richting die de pijl aangeeft.
- * Print de routekaarten vanaf pagina 3 **dubbelzijdig**. Zo verschijnt op elke routekaart een beer op de achterkant.

Stap 1

Het kind laat het poppetje over het raster naar een willekeurige beer lopen. Schuif het raster in een hoesje en pak een whiteboardmarker. Nu tekent het kind pijlen van het poppetje naar een beer. Dit is de route. Daarna volgt het poppetje de getekende route en komt bij de beer. Veeg de route weg en teken een route naar een andere beer.

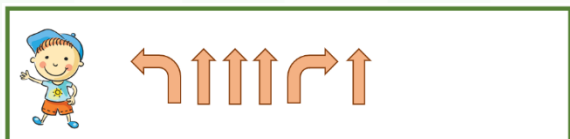
Stap 2

Het kind pakt een routekaartje met pijlen (oranje/ beige pijlen). Hij volgt de pijlen en verplaatst het poppetje pijl voor pijl over het raster (altijd links beginnen, eerst de bovenste rij afwerken, en dan eventueel de onderste rij). Het poppetje komt bij een beer. Het kind ziet op de achterkant van het routekaartje bij welke beer het poppetje is aangekomen. Klopt het?

Stap 3

Het kind pakt een routekaartje met getallen en pijlen (grijze pijlen). De routes staan hier verkort op weergegeven. Hij verplaatst het poppetje het aantal stappen in de aangegeven richting. Het poppetje komt bij een beer. Het kind ziet op de achterkant van het routekaartje welke beer dit is.

De routekaartjes dienen als volgt te worden afgelezen:



- Hier zie je eerst een pijl naar links. Dit betekent een draai op de plek naar links. Het poppetje draait zich een slag naar links, maar blijft wel in het vakje staan!
- Drie pijlen vooruit. Het poppetje loopt drie vakjes vooruit, in de richting waarin hij op dat moment kijkt. Vooruit betekent niet perse omhoog.
- Daarna een draai naar rechts. Het poppetje draait op de plek naar rechts. Hij blijft in het vakje waar hij is. Hij kijkt nu weer in dezelfde richting als toen hij op de startpositie stond.
- Tenslotte één stap vooruit. Het poppetje komt bij een panda uit.

In het begin is het aflezen misschien lastig, maar heb je het eenmaal door, dan gaat het vlot.



Veel plezier!
Juf Anke - www.jufanke.nl -



Op berenjacht programmeren

