

Kralenplankenpakket

- thema feest -



Leuk dat je het kralenplankenpakket gedownload hebt!
Dit pakket bevat drie verschillende opdrachten voor de kralenplank.

Kralenplankvoorbeelden

De klassieke kralenplankvoorbeelden. De kinderen leggen feestattributen na.
Als een-ster opdracht (een stapje eenvoudiger) kun je ze de kralenplank helemaal op laten vullen: een cadeau. Of een vierkant of rechthoek laten leggen dat een cadeau voorstelt.

Spiegelen

De kinderen leggen een deel van het attriboot, zoals te zien op het voorbeeld. Ze spiegelen dit, zodat het hele attriboot ontstaat. De lijn in het voorbeeld is de spiegellijn. Geef de kinderen eventueel een spiegel als hulpmiddel.

Kraak de code! - coderen

De kinderen pakken een blad met codes en een lege, vierkante kralenplank. Ze kijken naar de getallen en kleuren in de bovenste rij en leggen de kralen op de kralenplank (ook in de bovenste rij).

Een wit vakje betekent: geen kraal, laat dit aantal pinnen leeg. Een gekleurd vakje betekent: leg dit aantal gekleurde kralen naast elkaar op de pinnen.

Bijvoorbeeld:

4	2	7	2	4
---	---	---	---	---

Deze rij betekent: laat vier pinnen (of spijkers) leeg, leg dan twee blauwe kralen, laat zeven pinnen leeg, leg weer twee blauwe kralen en laat vier pinnen leeg. Deze rij is klaar. Op deze manier werken de kinderen alle rijen af. Er verschijnt iets feestelijks.

Veel plezier!

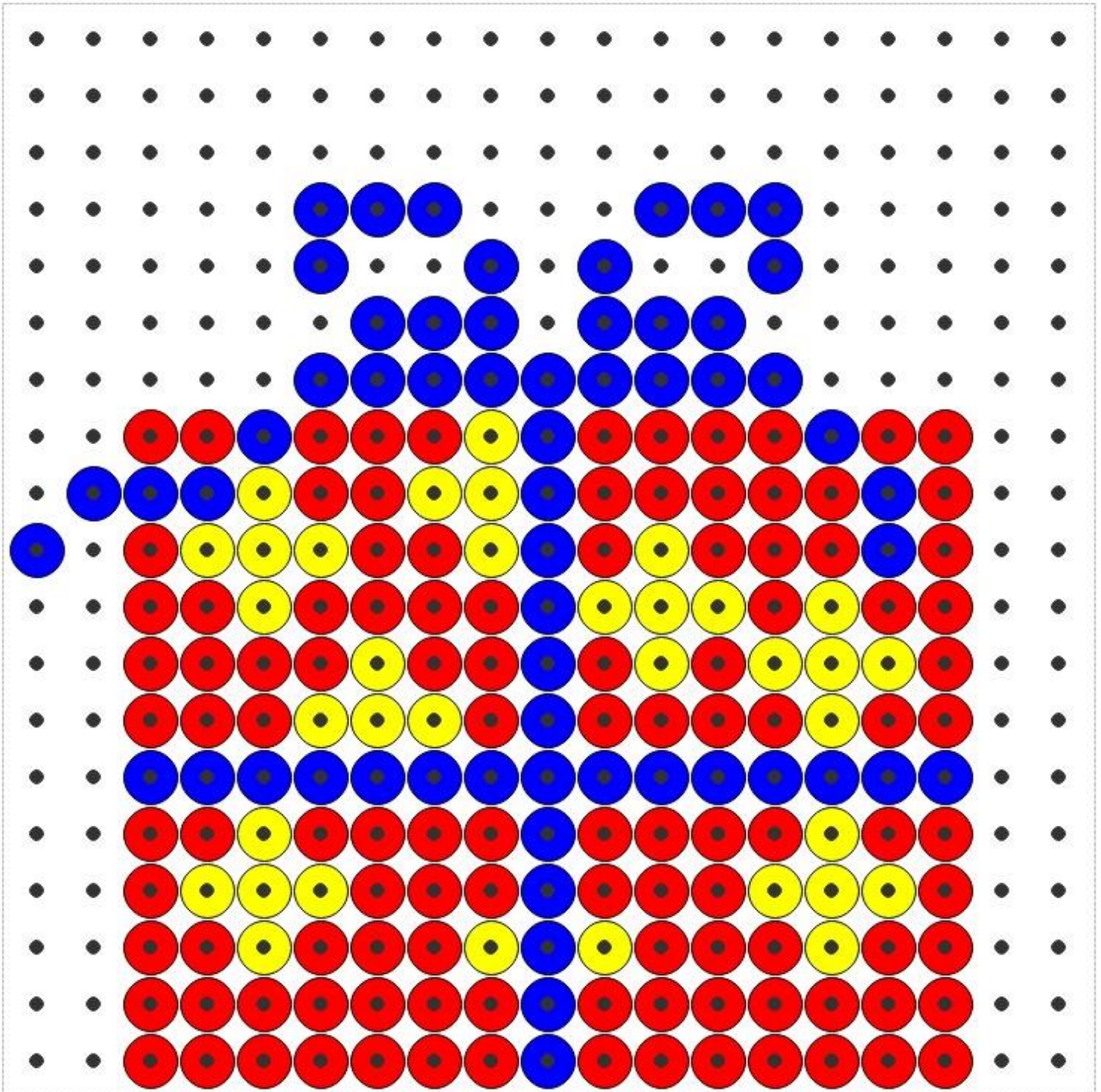
Juf Anke - www.jufanken.nl -



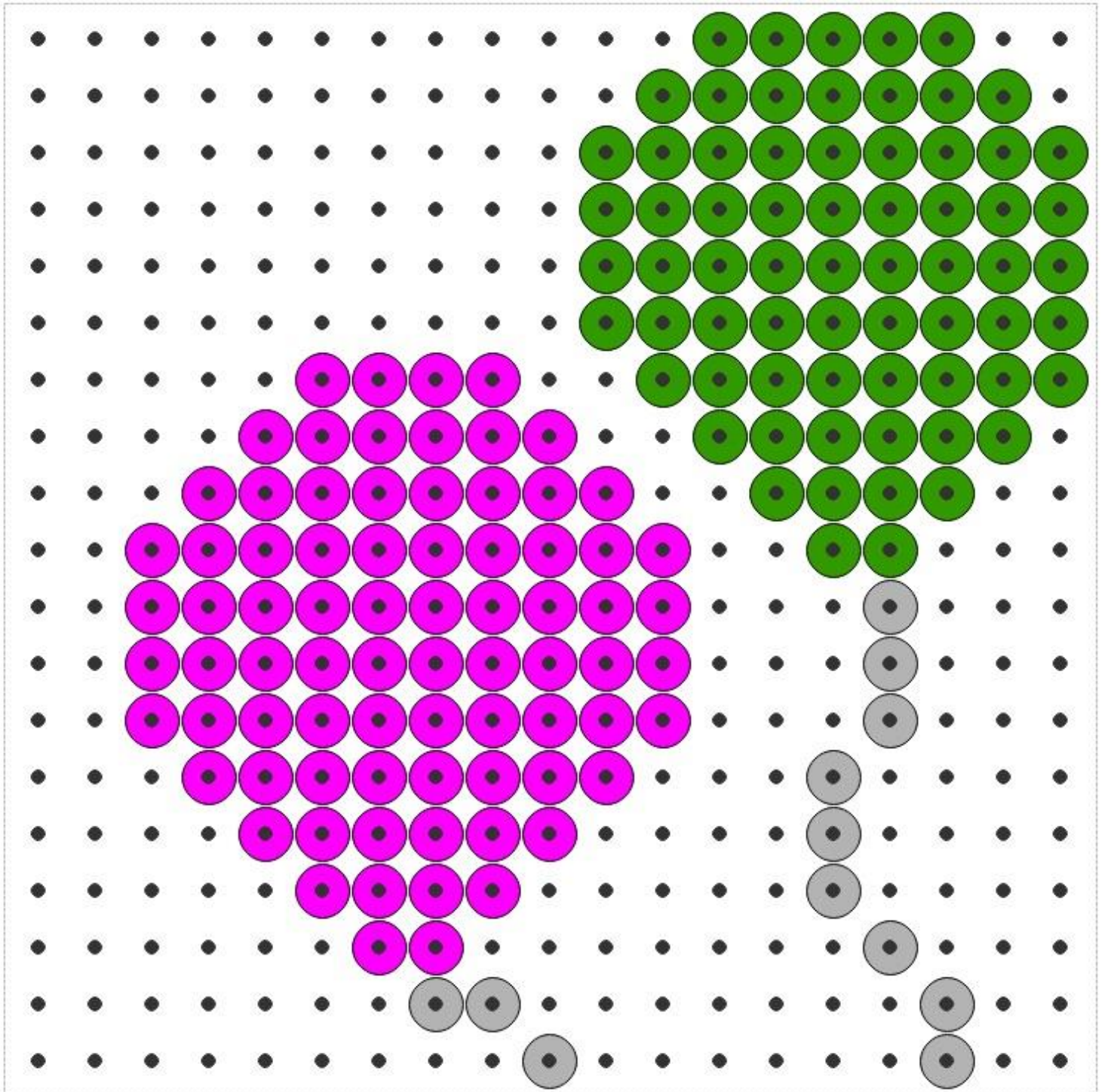
Kralenplankvoorbeelden



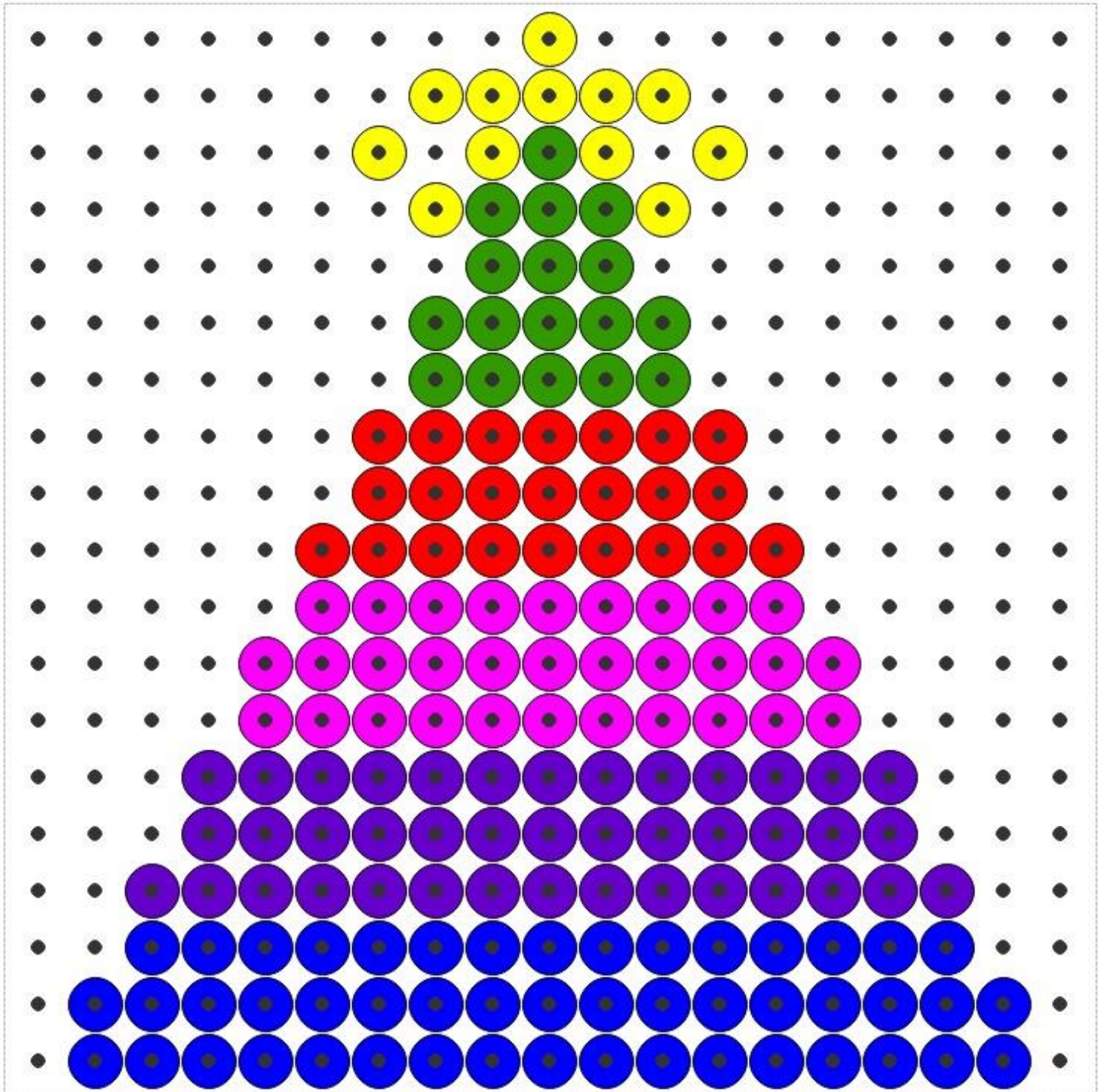
het cadeau



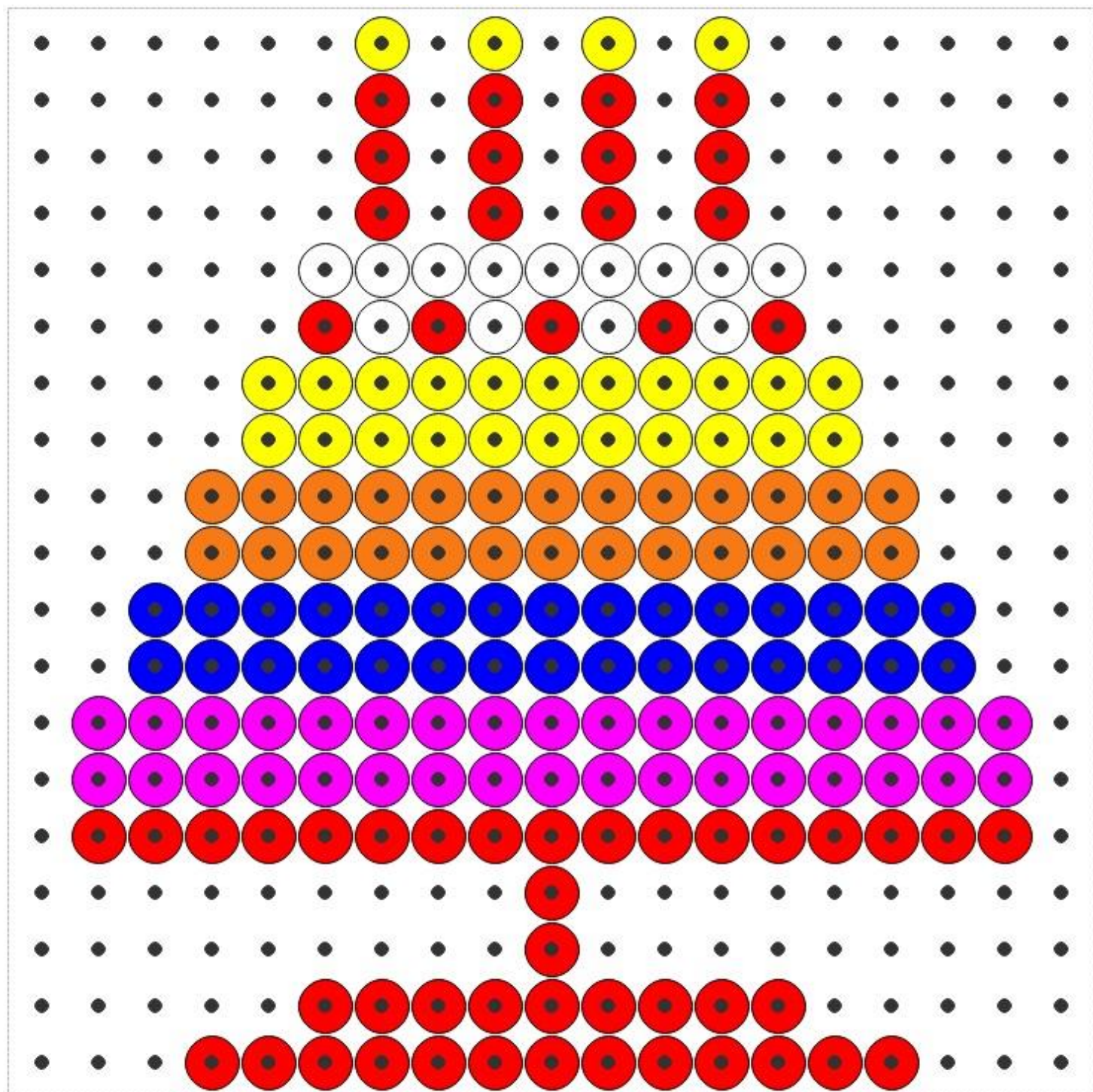
de ballonnen



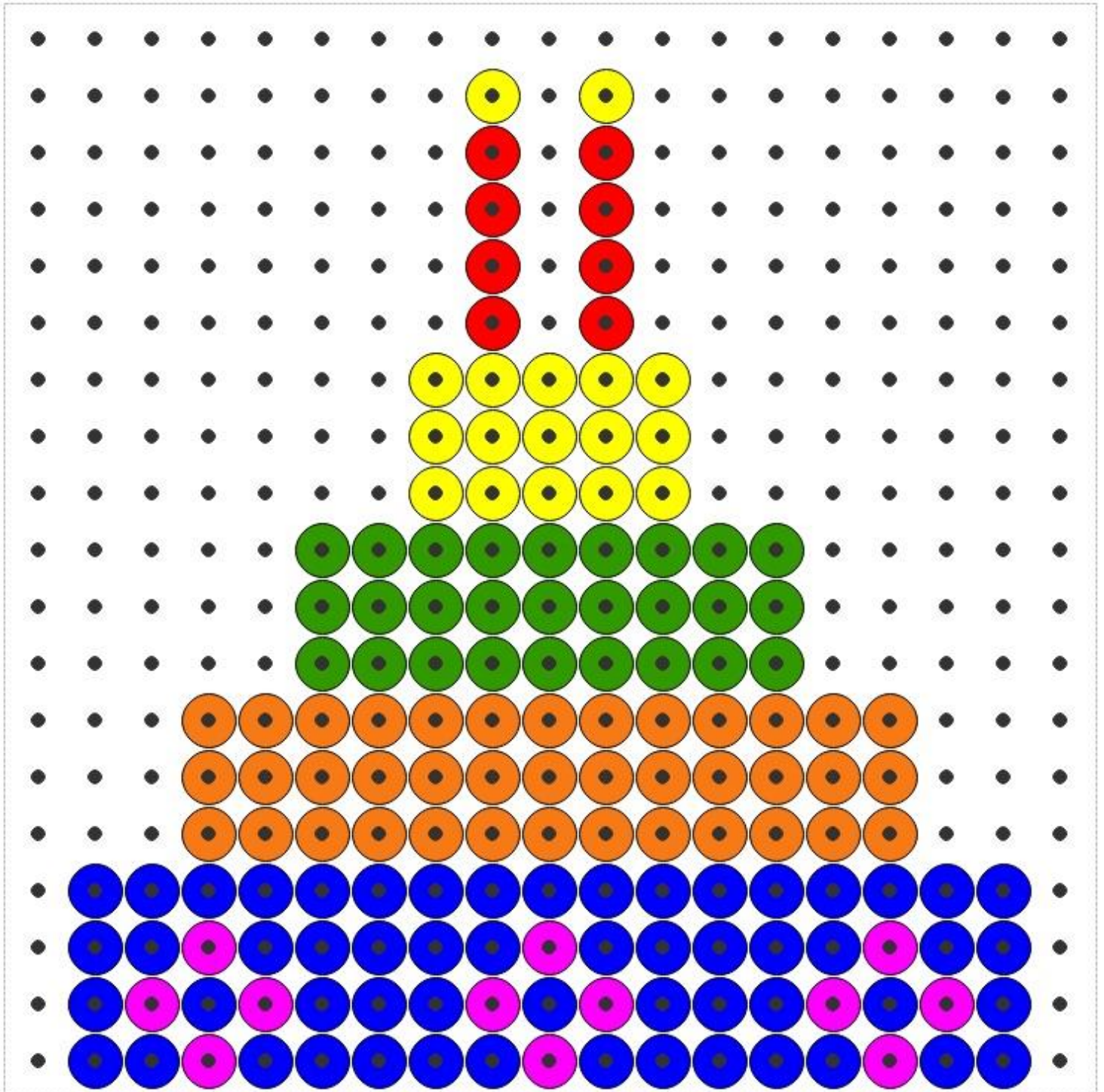
de feestmuts



de taart



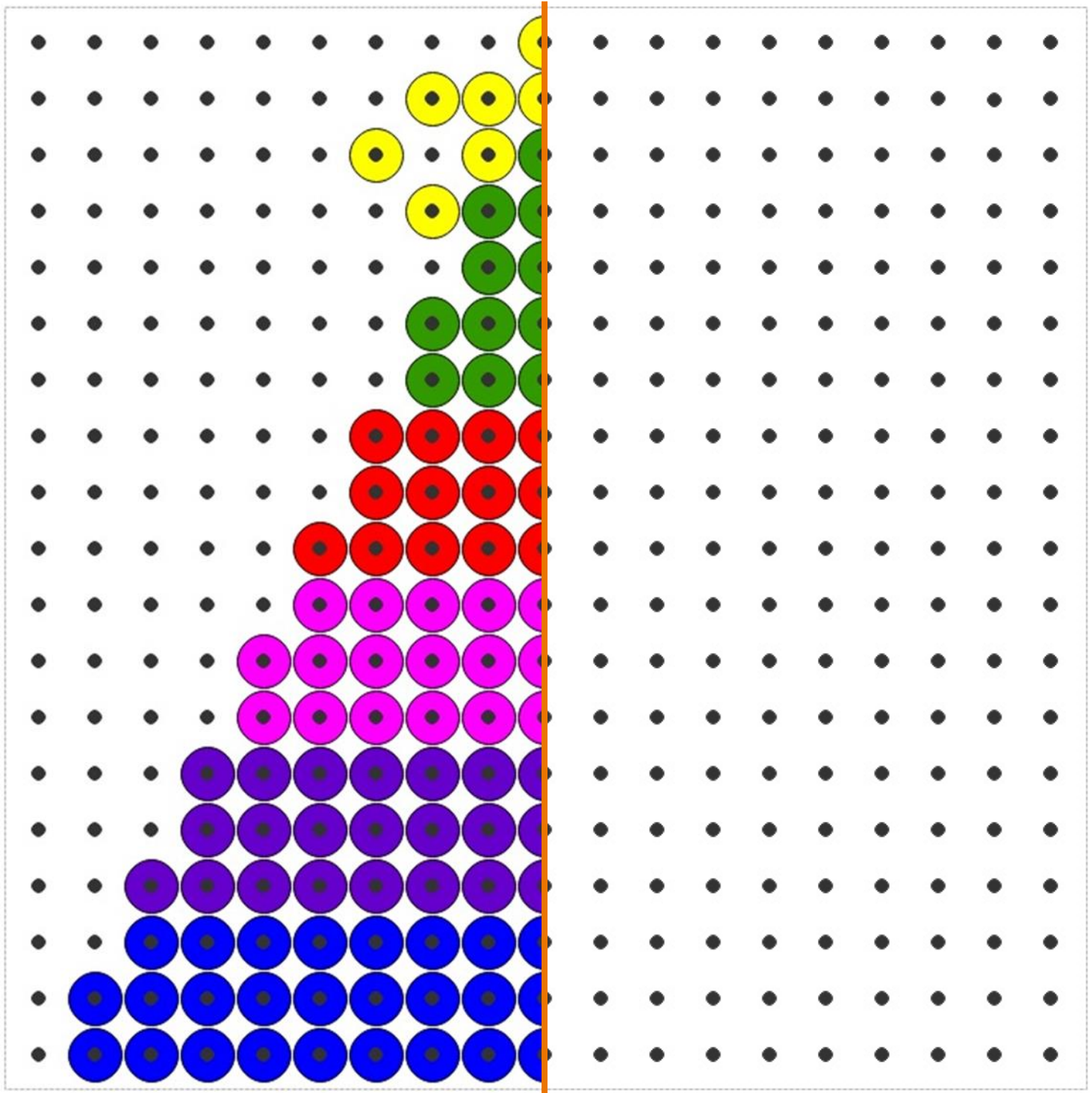
de taart



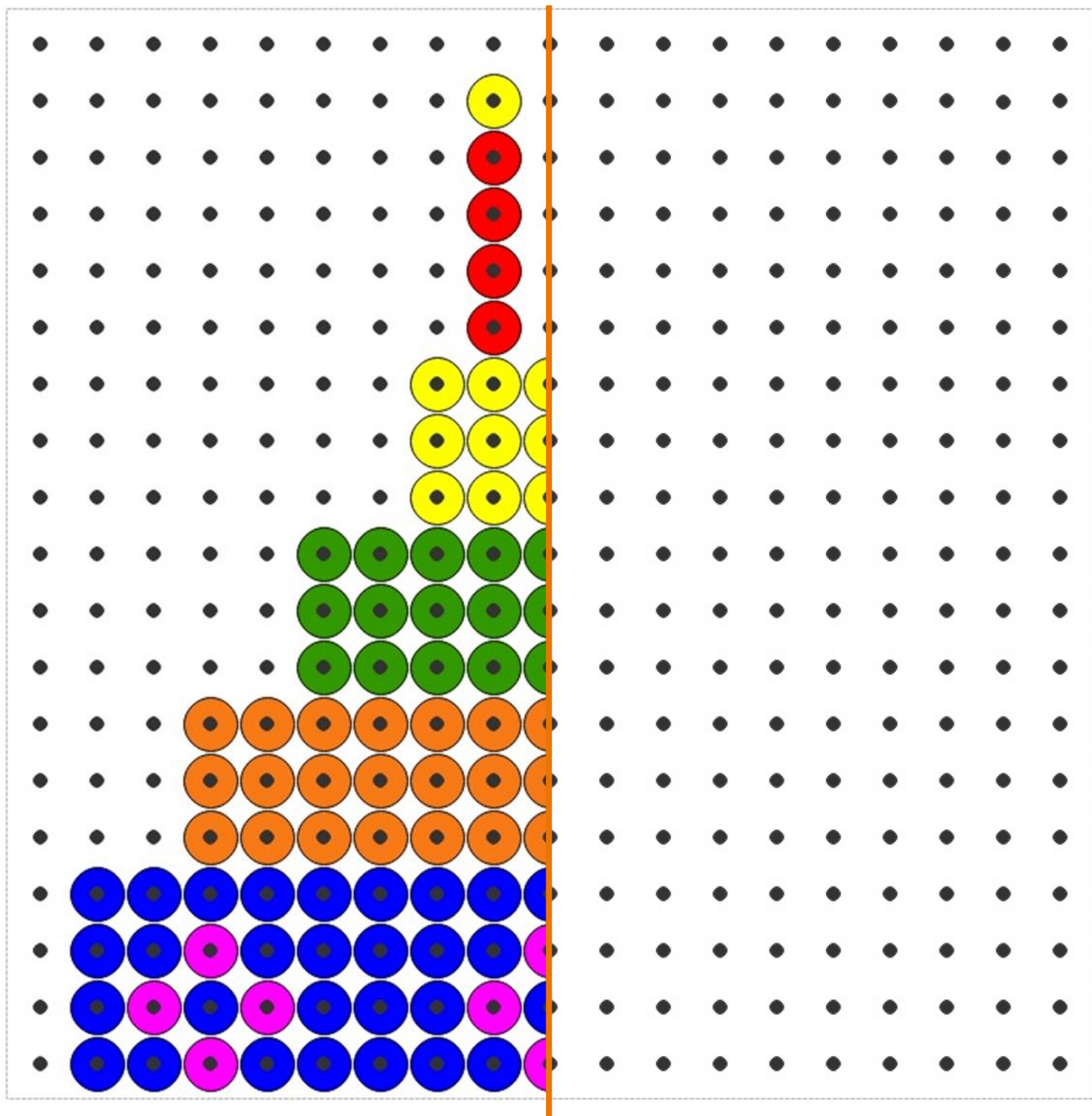
Kralenplankvoorbeelden spiegelen



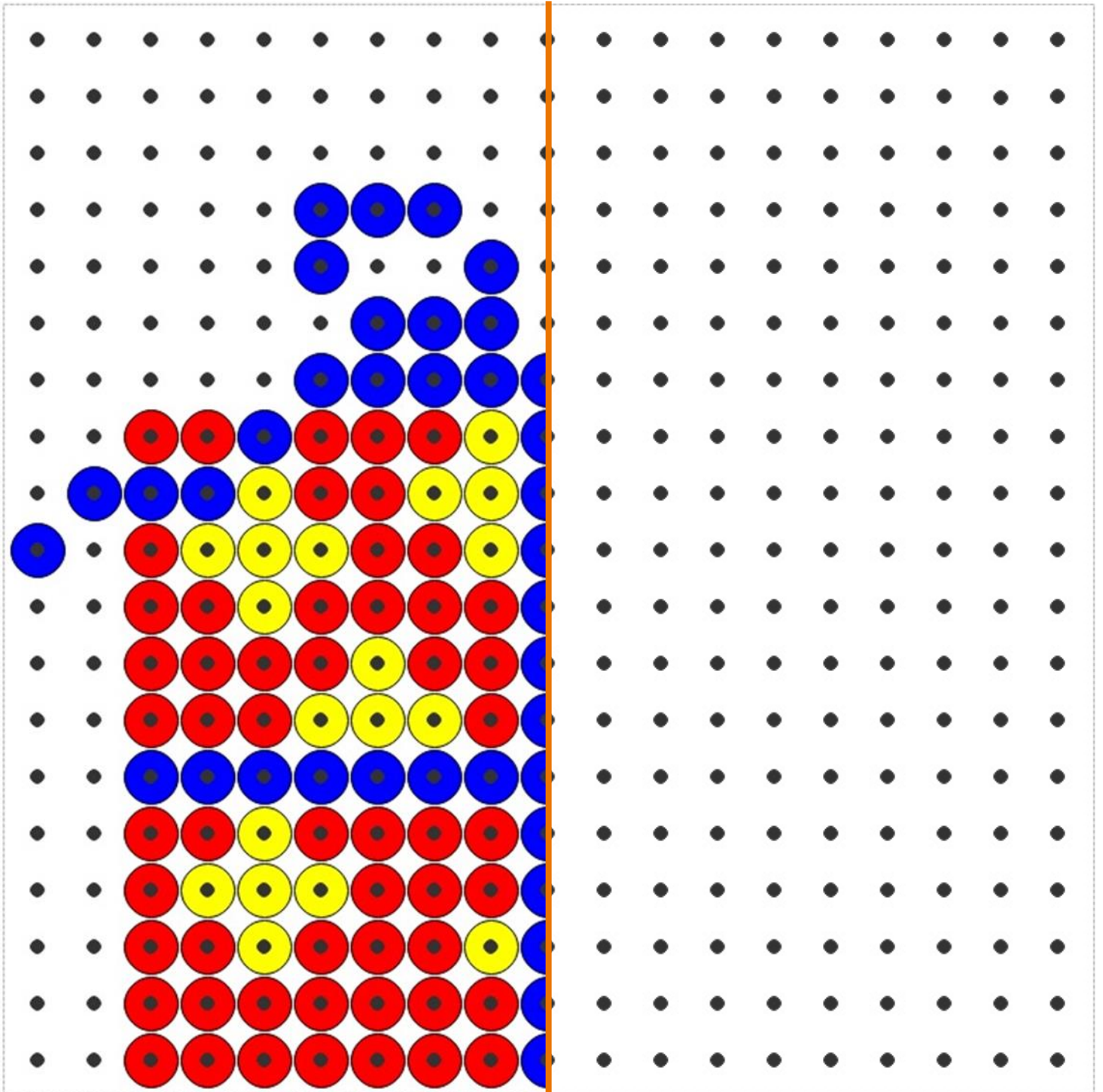
de feestmuts



de taart



het cadeau



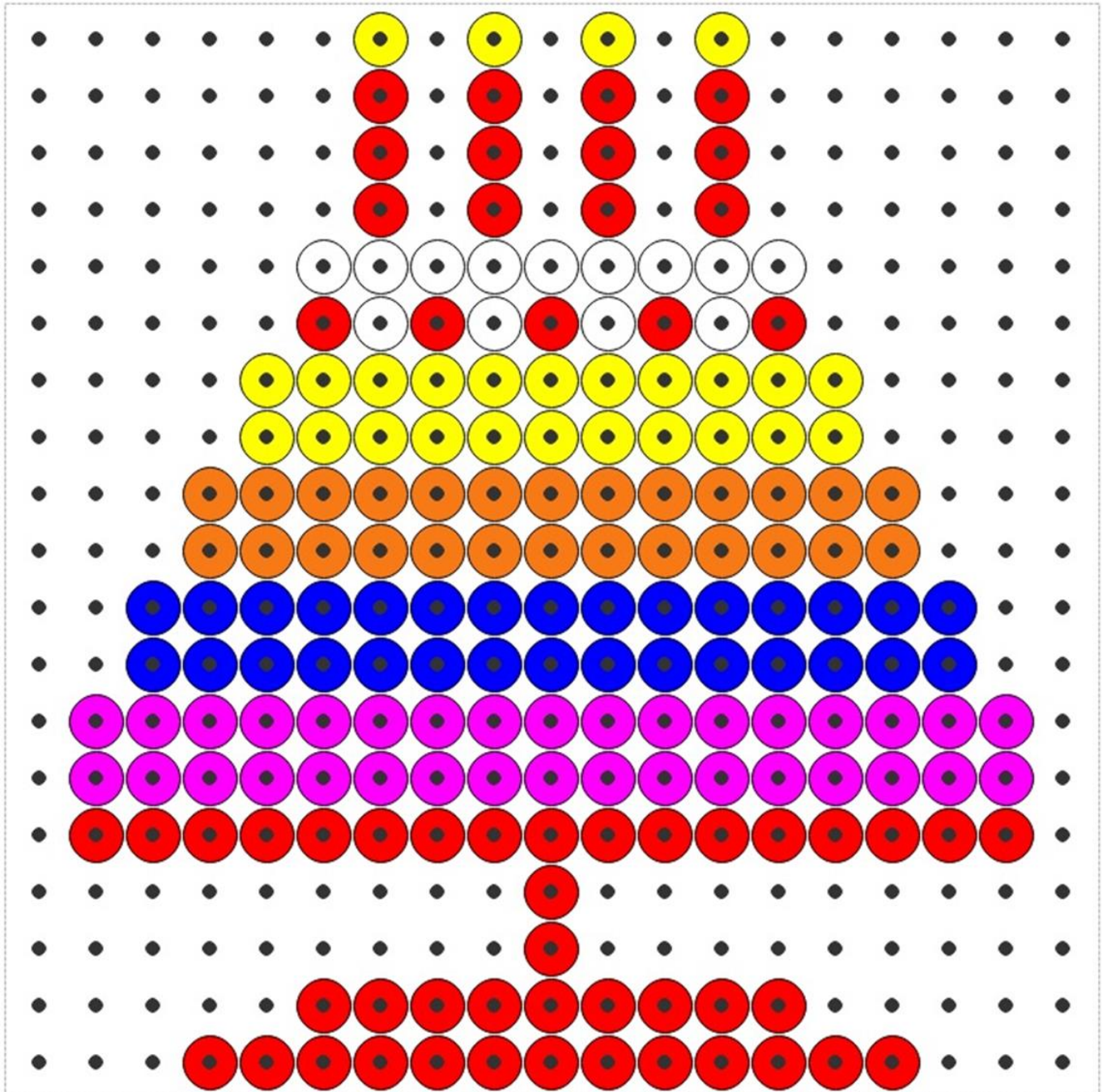
Kraak de code! coderen



6								6									
6								6									
6								6									
6								6									
5	9	5															
5										5							
4		4															
4		4															
3	3	3															
3	3	3															
2	5	2															
2	5	2															
1	7	1															
1	7	1															
1	7	1															
9		9															
9		9															
5	9	5															
3	3	3															

* lichtgrijs betekent een witte kraal

Kraak de code! oplossing



Kraak de code! coderen



12	5	2																
11	7	1																
10	9																	
10	9																	
10	9																	
10	9																	
5	4	2	8															
4	6	2	6	1														
3	8	2	4	2														
2	10	2	2	3														
2	10	3	1	3														
2	10	3	1	3														
2	10	3	1	3														
3	8	3	1	4														
4	6	4	1	4														
5	4	5	1	4														
6	2	7	1	3														
7	2	7	1	2														
9	1	6	1	2														

Kraak de code! oplossing

