



Boeven vangen



programmeeropdrachten thema politie

* Print het raster van pagina 2, vergroot dit tot A3 formaat en lamineer het. Zet een politieagent (een speelfiguur of kurk met afbeelding) op het vakje met de pijl rechtsonder. De politieagent kijkt met het gezicht in de richting die de pijl aangeeft.

* Print de routekaarten (pagina 3 en 4, 5 en 6) **dubbelzijdig op stevig papier**. Op elke routekaart zie je pijlen op de voorkant en een afbeelding op de achterkant. Lamineer de kaarten eventueel.

Niveau 1

De agent loopt zijn surveillanceronde. De kinderen laten hem een willekeurige route over het raster lopen. Hierna doen ze dit nog eens, maar nu tekenen ze de route eerst met een whiteboardmarker. Dit doen ze door een lijn te trekken of pijlen in de hokjes van het raster te tekenen. Deze pijlen geven de route weer.

Niveau 2

De agent is op zoek naar de boef. De kinderen pakken een routekaart met cijfers en pijlen. Ze verplaatsen de politieagent het aantal stappen in de aangegeven richting. De agent komt bij een object. Zou de boef zich hier verstopt hebben? De kinderen draaien de routekaart om. Zien ze de boef? Arresteer hem! Zien ze voetstappen? O nee! De boef is gevlucht. De kinderen pakken een andere routekaart en proberen het nog eens.

De pijlen hebben de volgende betekenis:



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



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



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



Veel plezier!

Juf Anke

- www.jufanke.nl -





Boeven vangen programmeren









