



Boodschappen doen

programmeeropdrachten thema supermarkt

* Print het raster (pagina 2) en vergroot dit tot A3 formaat. Lamineer het. Zet een pion of poppetje op het vakje met de pijl rechtsonder.

* Print de routekaarten (pagina 3 en 4, 5 en 6, 7 en 8 en 9 en 10) dubbelzijdig op stevig papier. Op elke routekaart zie je pijlen op de voorkant en een product uit de supermarkt op de achterkant. Lamineer de kaarten.

Stap 1

De kinderen laten de pion of het poppetje naar een willekeurige supermarkt 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. De pion of het poppetje volgt de route naar een supermarkt.

Stap 2

De kinderen pakken een routekaartje met pijlen (blauwe rand). Ze volgen de pijlen in de leesrichting en verplaatsen het poppetje pijl voor pijl over het raster. Uiteindelijk komt het poppetje bij een supermarkt. De kinderen draaien de routekaart om en zien op de achterkant wat het poppetje in de supermarkt heeft gekocht.

Stap 3

De kinderen pakken een routekaartje met getallen en pijlen (rode rand). De routes staan hier verkort op weergegeven. Ze verplaatsen het poppetje het aantal stappen in de aangegeven richting over het raster. Uiteindelijk komt het poppetje bij een supermarkt. Wat gaat hij kopen? De kinderen draaien de routekaart om en zien op de achterkant wat het poppetje in de supermarkt heeft gekocht.

De pijlen hebben de volgende betekenis:



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



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



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

Veel plezier! Juf Anke

- www.jufanke.nl -





Supermarkt programmeren

















