



Programmeren op de kralenplank

Op weg naar Bethlehem

Jozef en Maria zoeken een plaats om te slapen. Welke stal biedt hen onderdak?

Aan de slag!

Print het programmeerpakket. Print pagina 2 t/m 7 enkelzijdig en pagina 8 t/m 13 dubbelzijdig. Print pagina 14 en 15 dubbelzijdig als je het materiaal zelfcorrigerend wil maken. Je print de oplossingen dan op de achterkant van de onderlegger. Print pagina 14 (en 15) meerdere keren. Lamineer het materiaal. Zorg voor doorzichtige kralenplanken en kraaltjes.

Let op! Kies bij het afdrukken van dit PDF-document voor 'ware grootte'. Zo passen de kralenplanken precies op de onderleggers.

Maak een keuze uit de niveaus:

- De eerste zes onderleggers (pagina 2 t/m 7) zijn het eenvoudigst. De kinderen leggen de onderlegger onder de kralenplank en leggen een zelf bedachte route van Jozef en Maria naar de stal. Het startpunt is de groene stip.
- De onderlegger van pagina 14 hoort bij de kaartjes met de pijlen. De kinderen leggen de onderlegger onder de kralenplank en pakken een kaart met pijlen en een groene rand. Ze beginnen op de groene stip en leggen de kralen in de richting die de pijlen aangeven. Als ze dit juist doen, komen ze bij een stal. Ze draaien de pijlenkaart om, om te zien wat er in de stal gebeurt. Bij deze onderlegger kun je de kaarten met grijze pijlen gebruiken of de kaarten met pijlen met kleuren. De kinderen leggen de kralen dan in de juiste kleur én juiste richting op de kralenplank. Door de verschillende kleuren, kunnen ze beter zien waar ze gebleven zijn op de routekaart.
- De kinderen pakken een kaart met pijlen en een gele rand. Ze zien aan het getal voor elke pijl hoeveel kralen ze moeten gebruiken en leggen deze in de juiste richting. Het startpunt is de groene stip. Als ze de route juist leggen, komen ze bij een stal. Ze draaien de pijlenkaart om, om te zien wat er in de stal gebeurt.

Veel plezier!

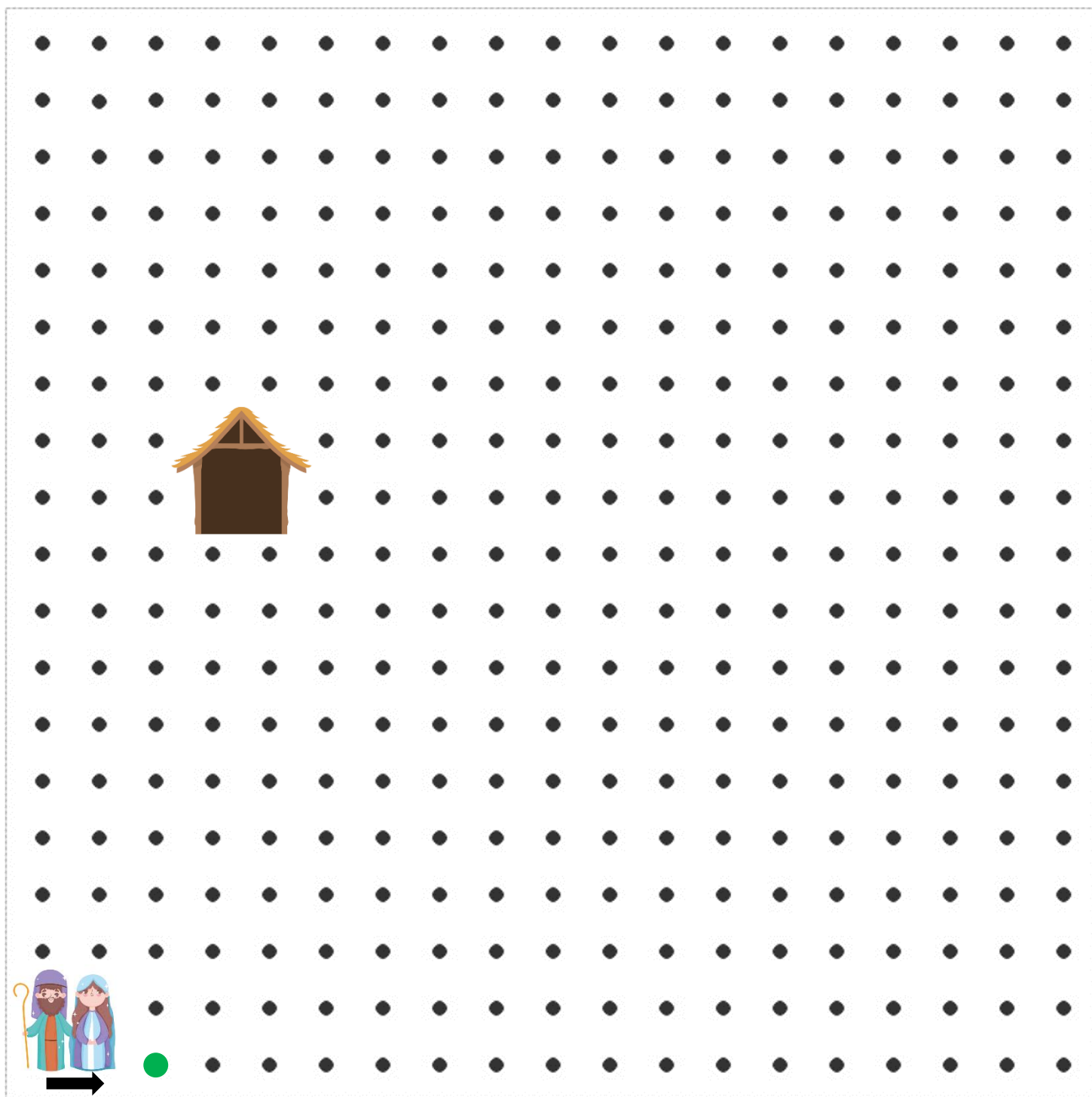
Juf Anke www.jufanke.nl



Op weg naar Bethlehem programmeren



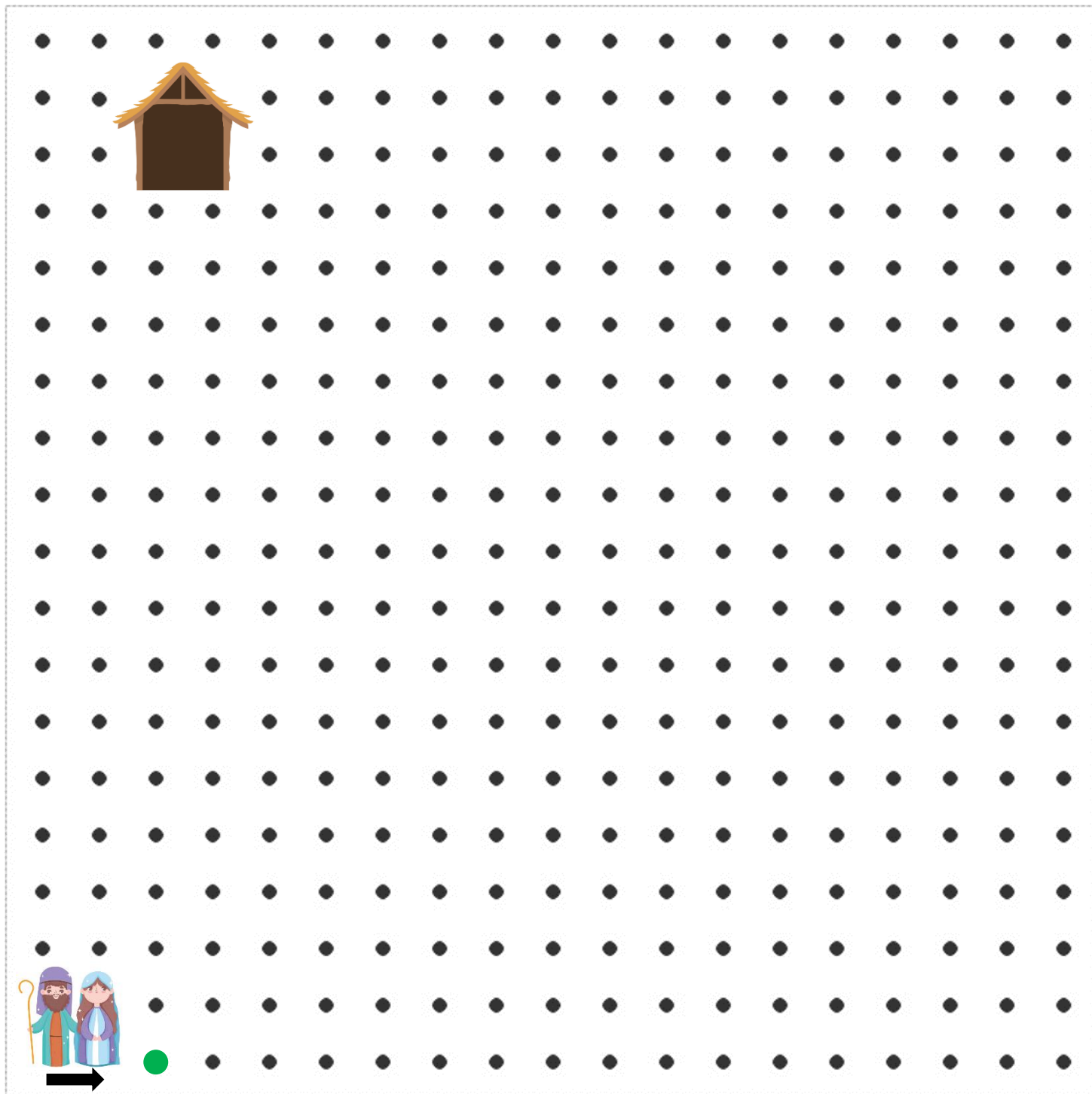
Maak met kralen een route van Jozef en Maria naar de stal.



Op weg naar Bethlehem programmeren



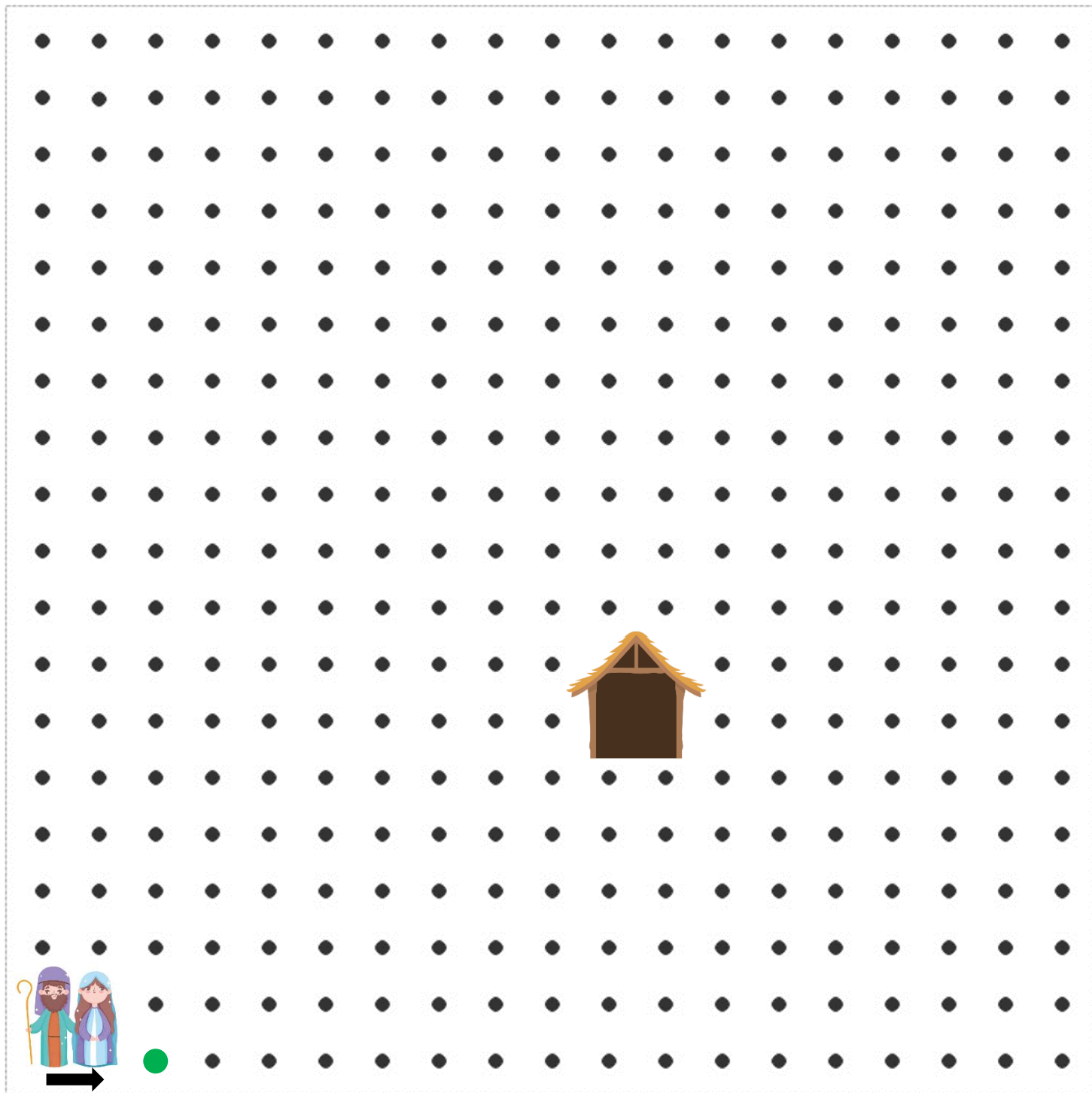
Maak met kralen een route van Jozef en Maria naar de stal.



Op weg naar Bethlehem programmeren



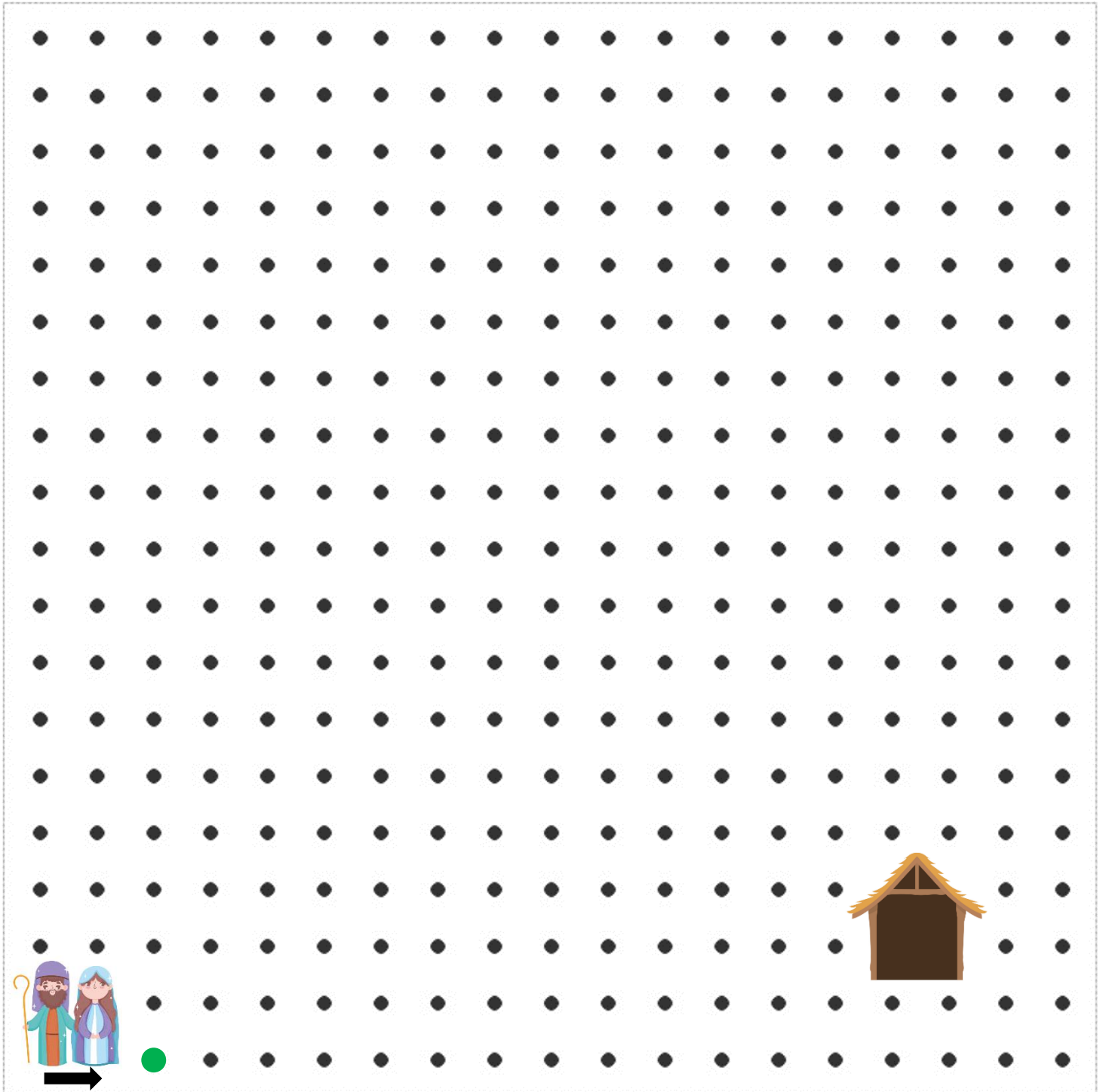
Maak met kralen een route van Jozef en Maria naar de stal.



Op weg naar Bethlehem programmeren



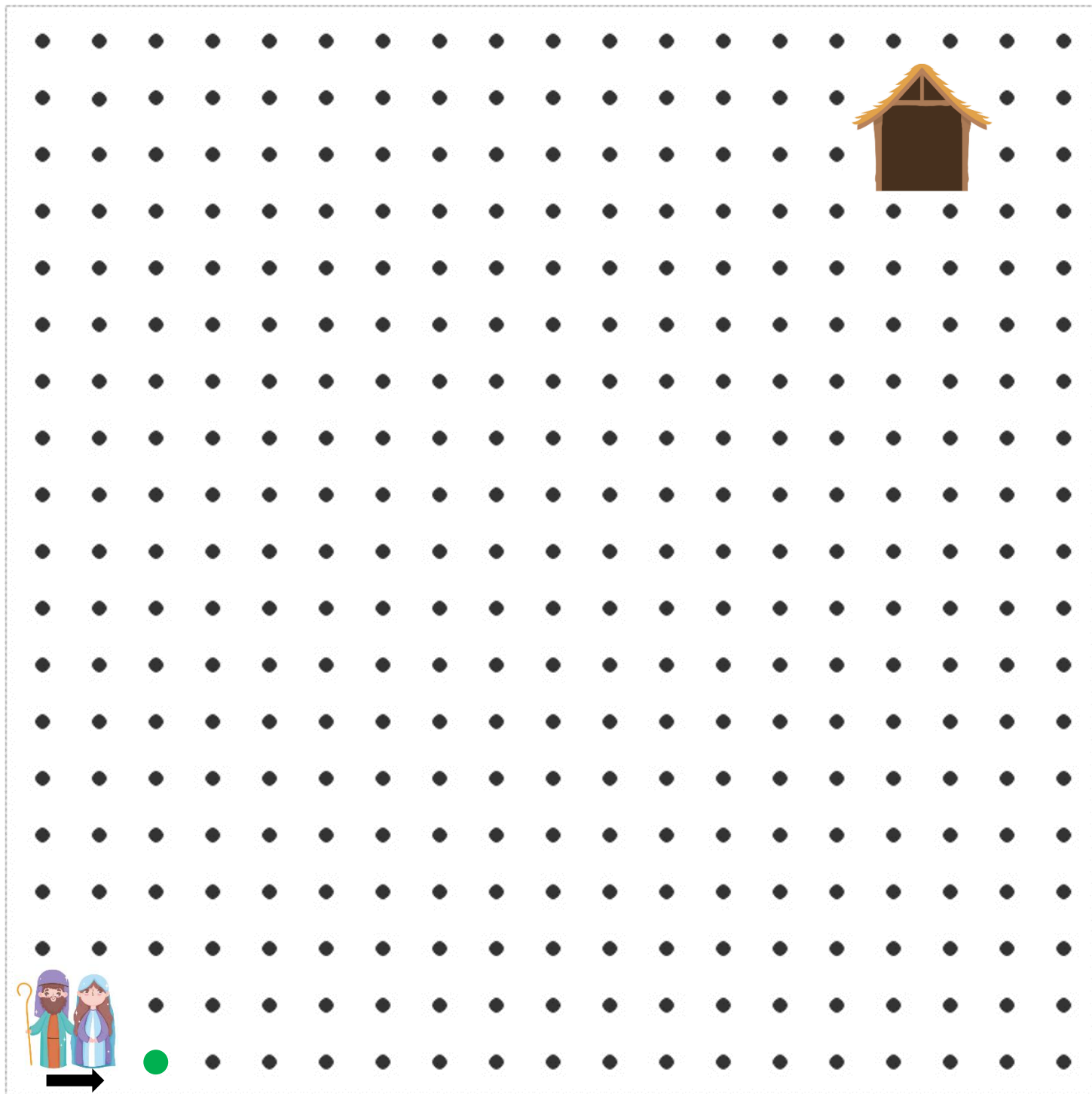
Maak met kralen een route van Jozef en Maria naar de stal.



Op weg naar Bethlehem programmeren



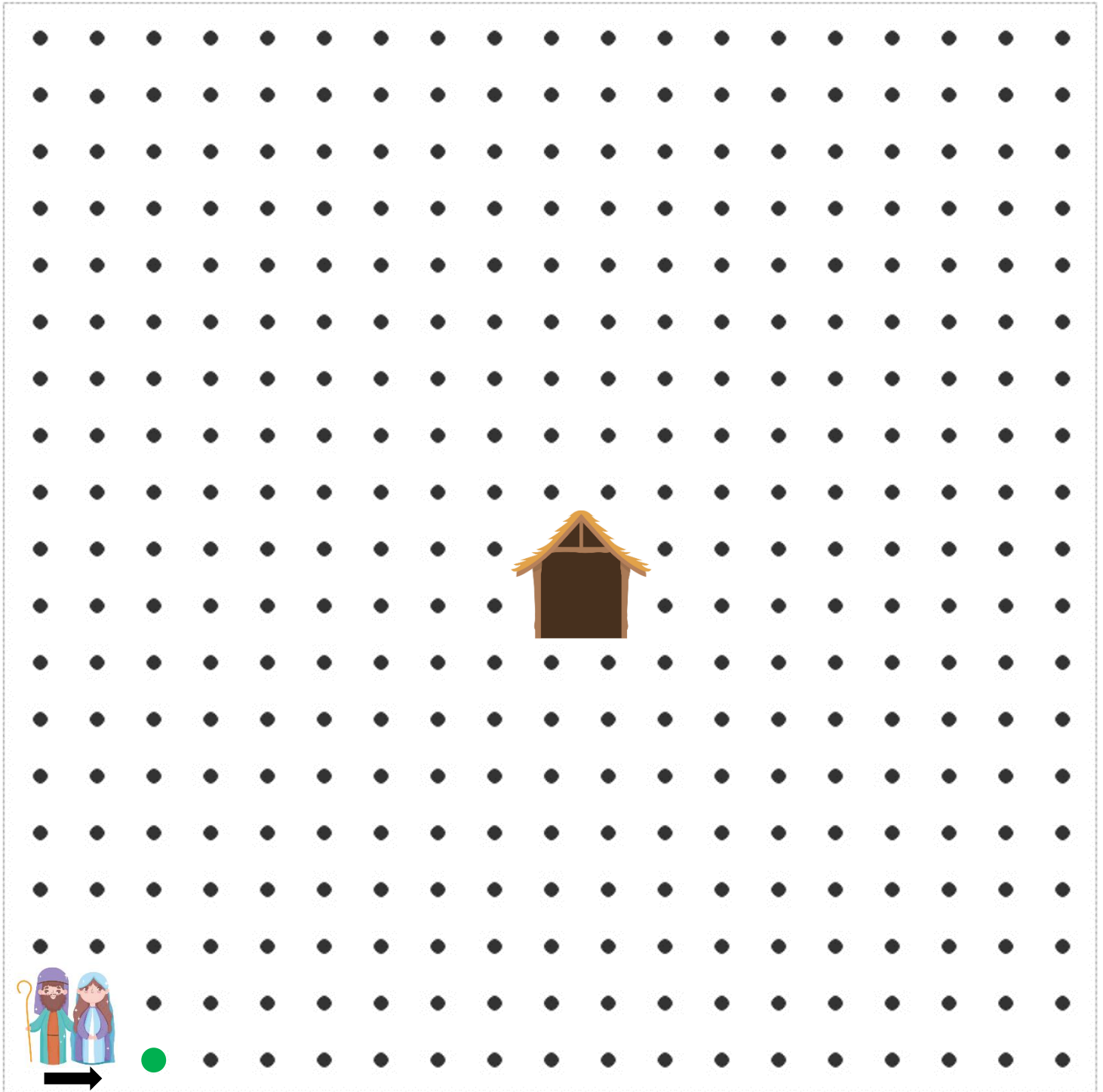
Maak met kralen een route van Jozef en Maria naar de stal.

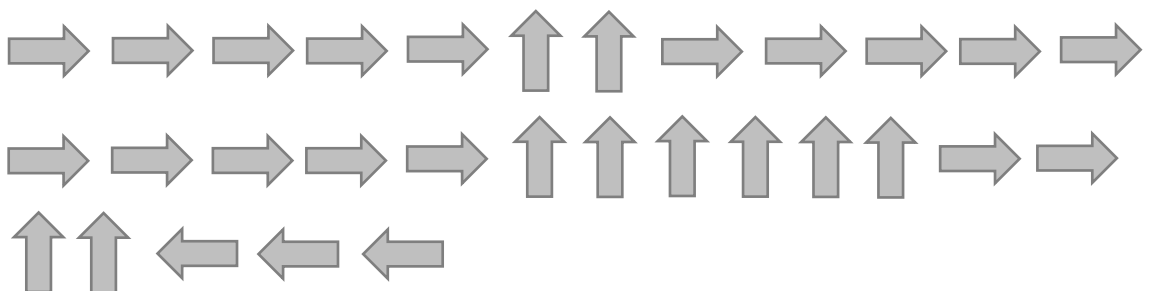
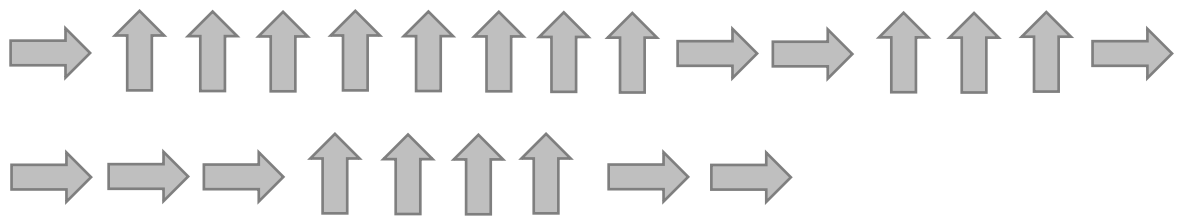
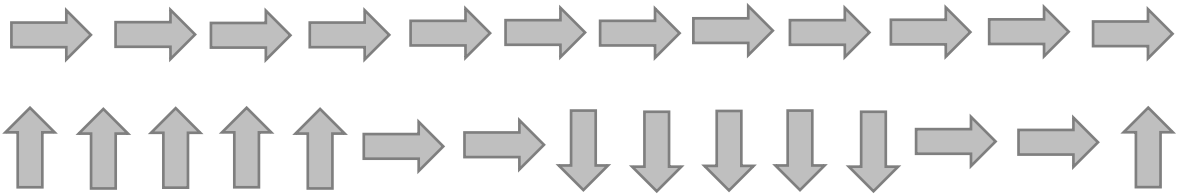


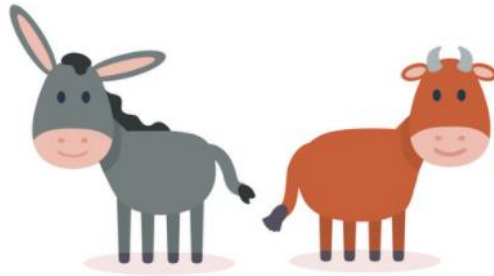
Op weg naar Bethlehem programmeren

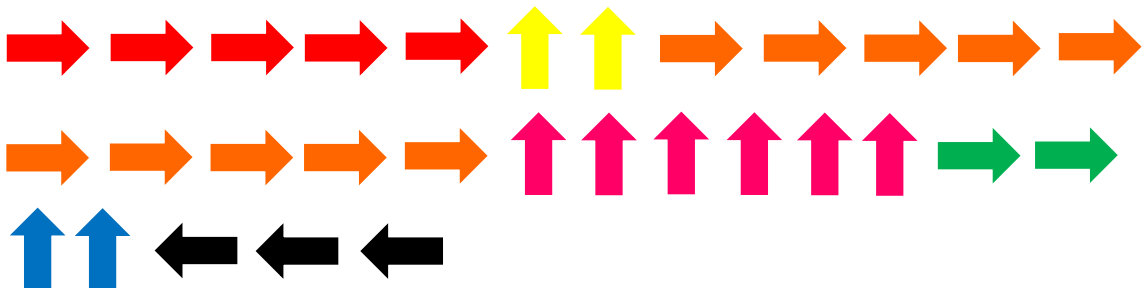
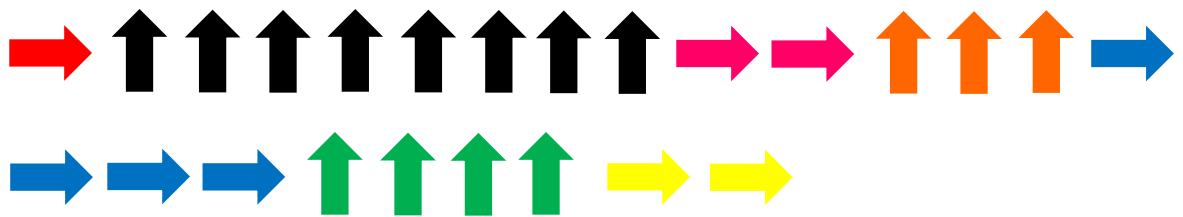
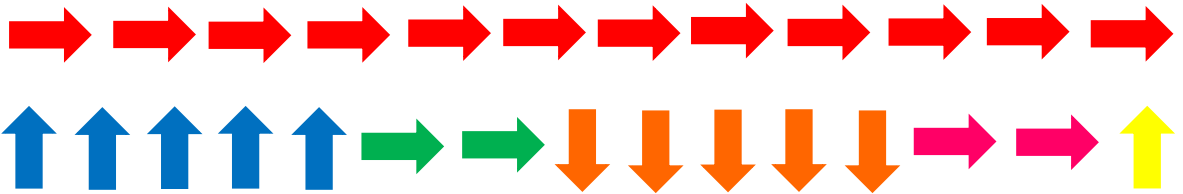
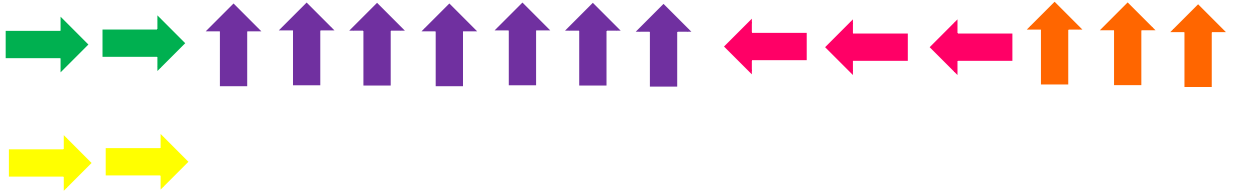


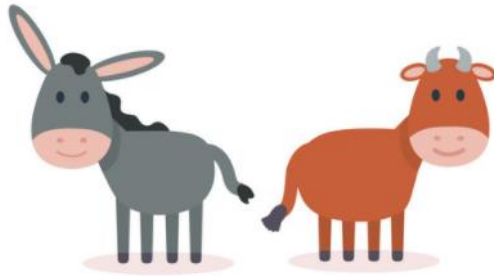
Maak met kralen een route van Jozef en Maria naar de stal.













6 →

3 ↑

3 →



2 →

7 ↑

3 ←

3 ↑

2 →



12 →

5 ↑

2 →

5 ↓

2 →

1 ↑



1 →

8 ↑

2 →

3 ↑

4 →

4 ↑

2 →



5 →

2 ↑

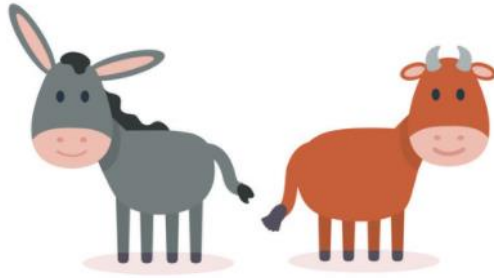
10 →

6 ↑

2 →

2 ↑

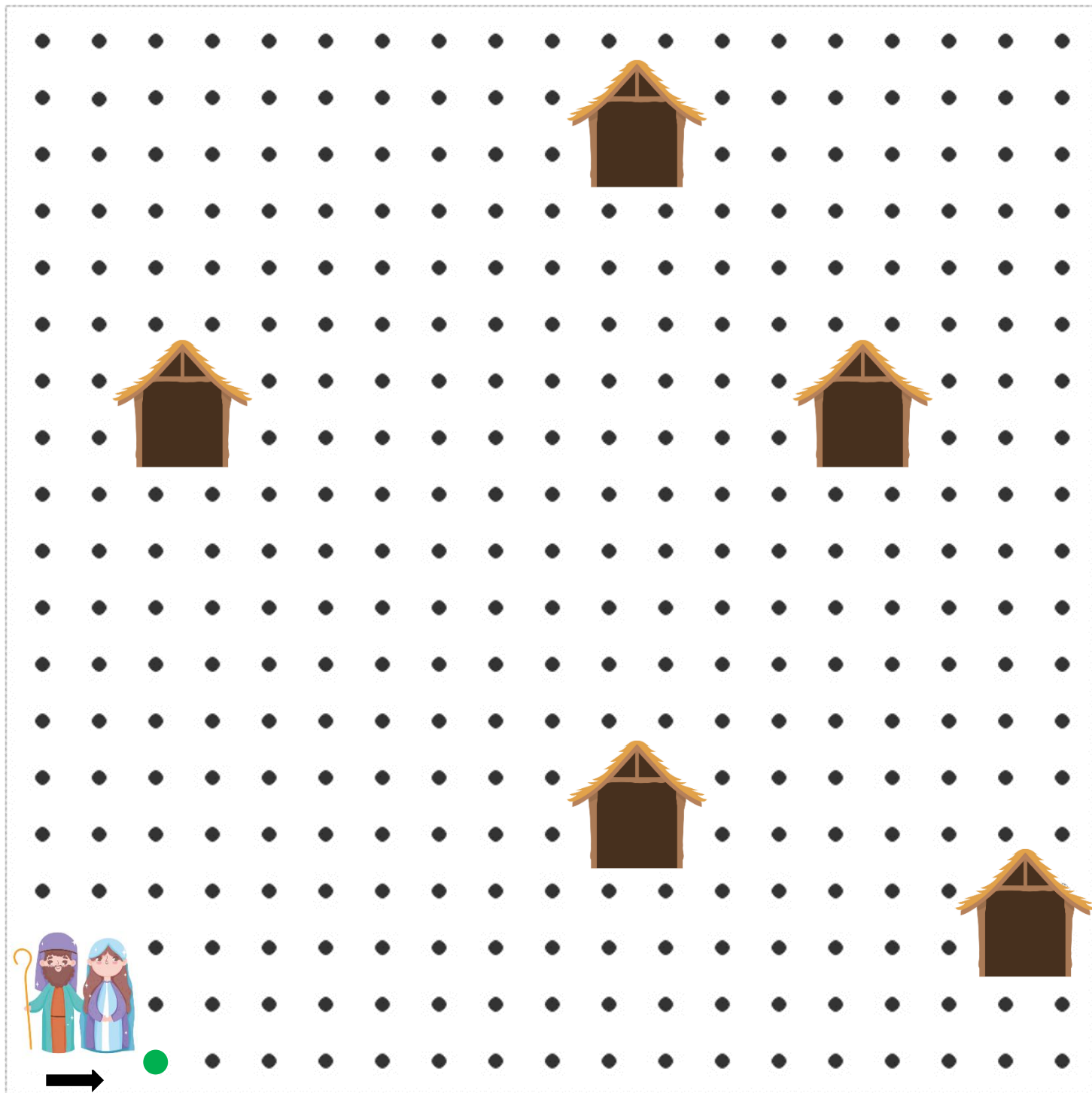
3 ←



Op weg naar Bethlehem programmeren



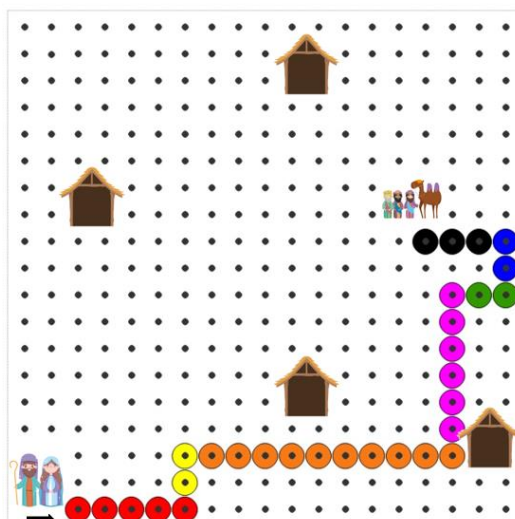
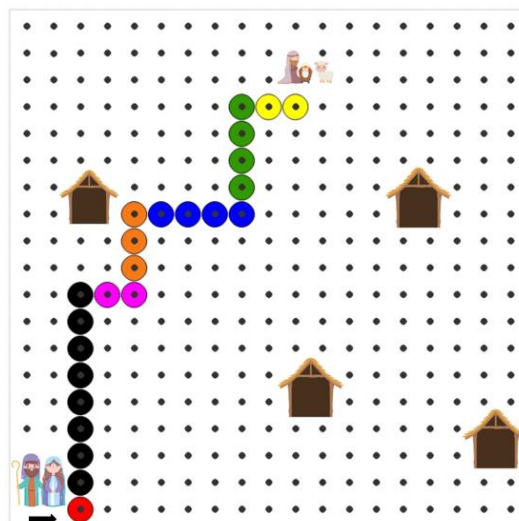
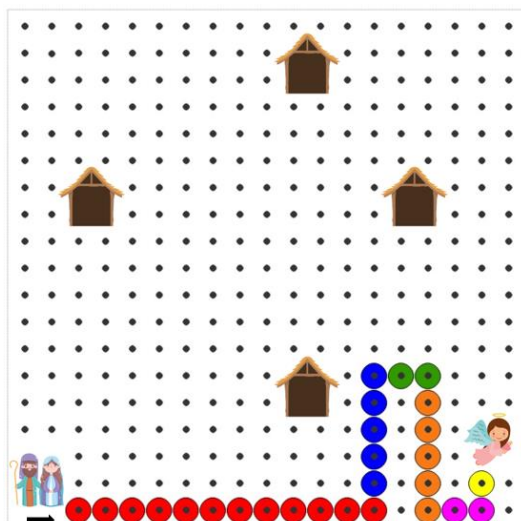
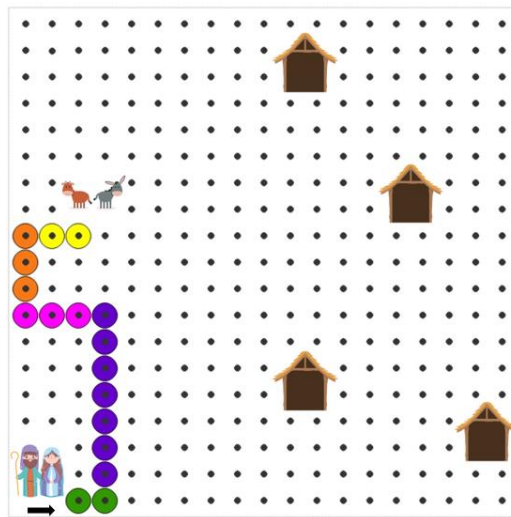
Pak een routekaart, volg de pijlen en leg kralen.
In welke stal vinden Jozef en Maria onderdak?



Op weg naar Bethlehem oplossingen



Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossingen.



Op weg naar Bethlehem oplossing



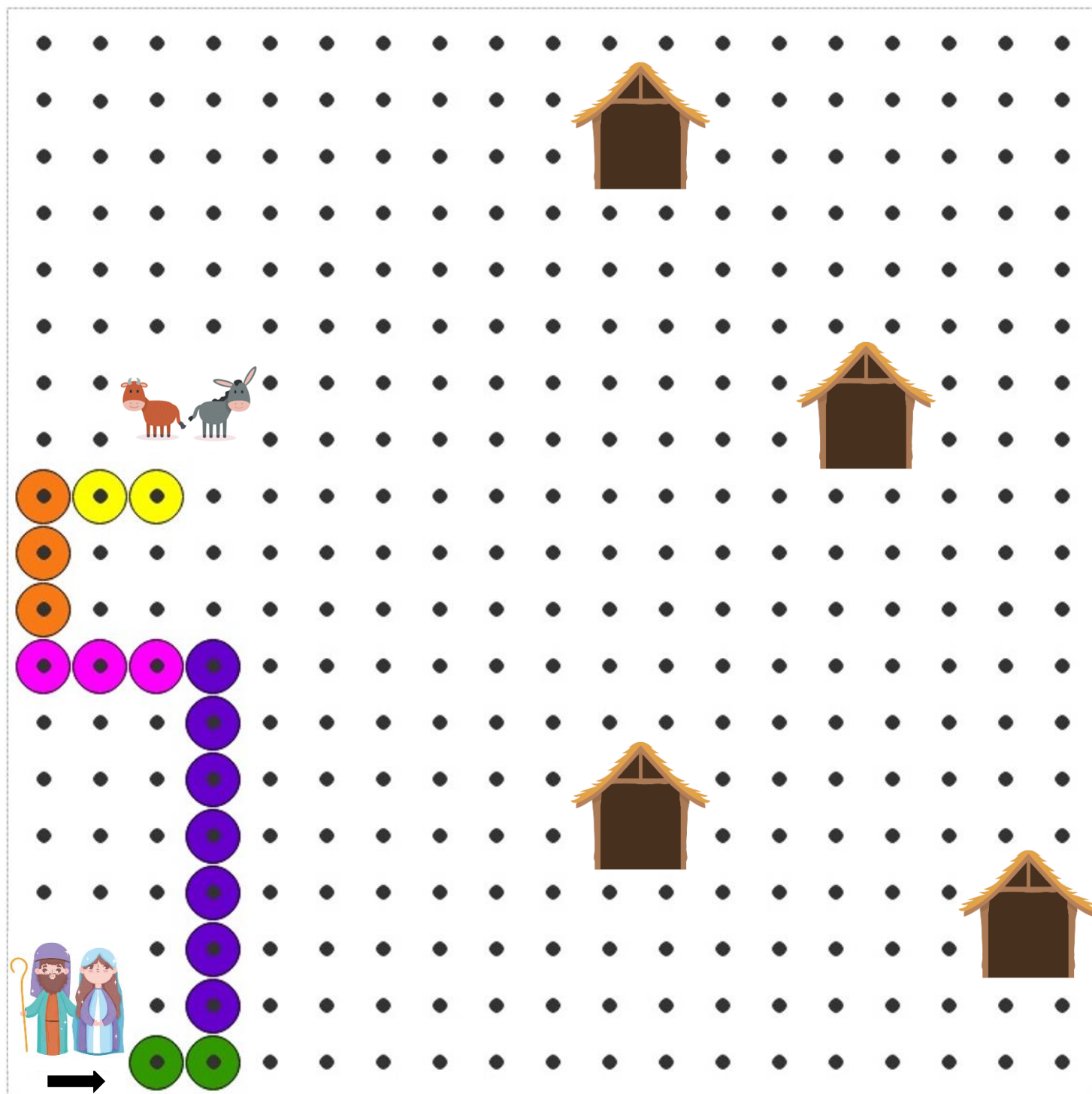
Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossing.



Op weg naar Bethlehem oplossing



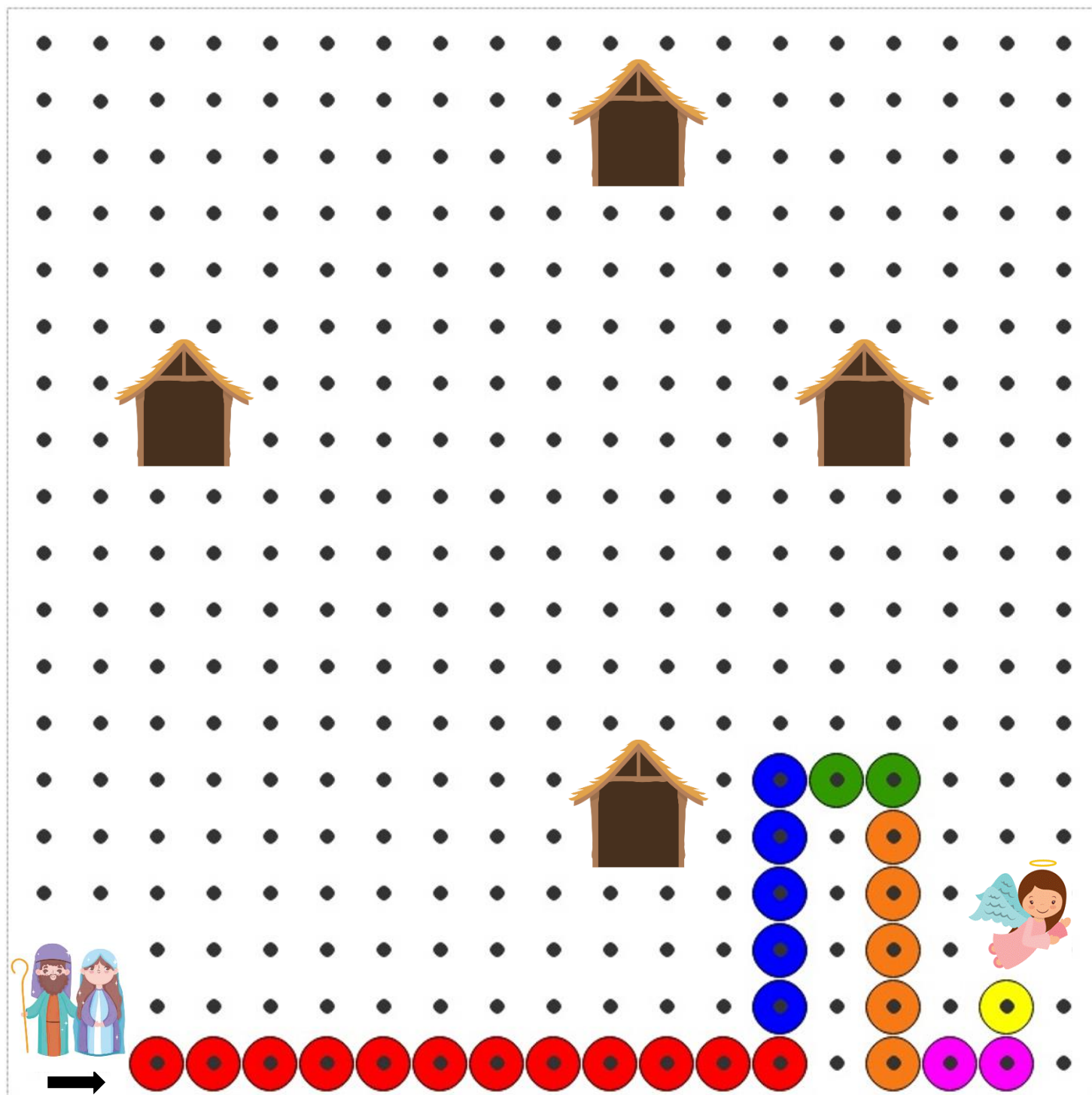
Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossing.



Op weg naar Bethlehem oplossing



Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossing.



Op weg naar Bethlehem oplossing



Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossing.



Op weg naar Bethlehem oplossing



Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossing.

