



Programmeren op de kralenplank

kerst

De kerstman en Rudolf brengen pakjes rond. Wie krijgt er vannacht iets in zijn sok?

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 zelfbedachte route van de kerstman naar de schoorsteen. 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 rode 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 schoorsteen. Ze draaien de pijlenkaart om, om te zien welk cadeautje het kind dat hier woont krijgt.

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 schoorsteen. Ze draaien de pijlenkaart om, om te zien welk cadeautje het kind dat hier woont krijgt.

Veel plezier!

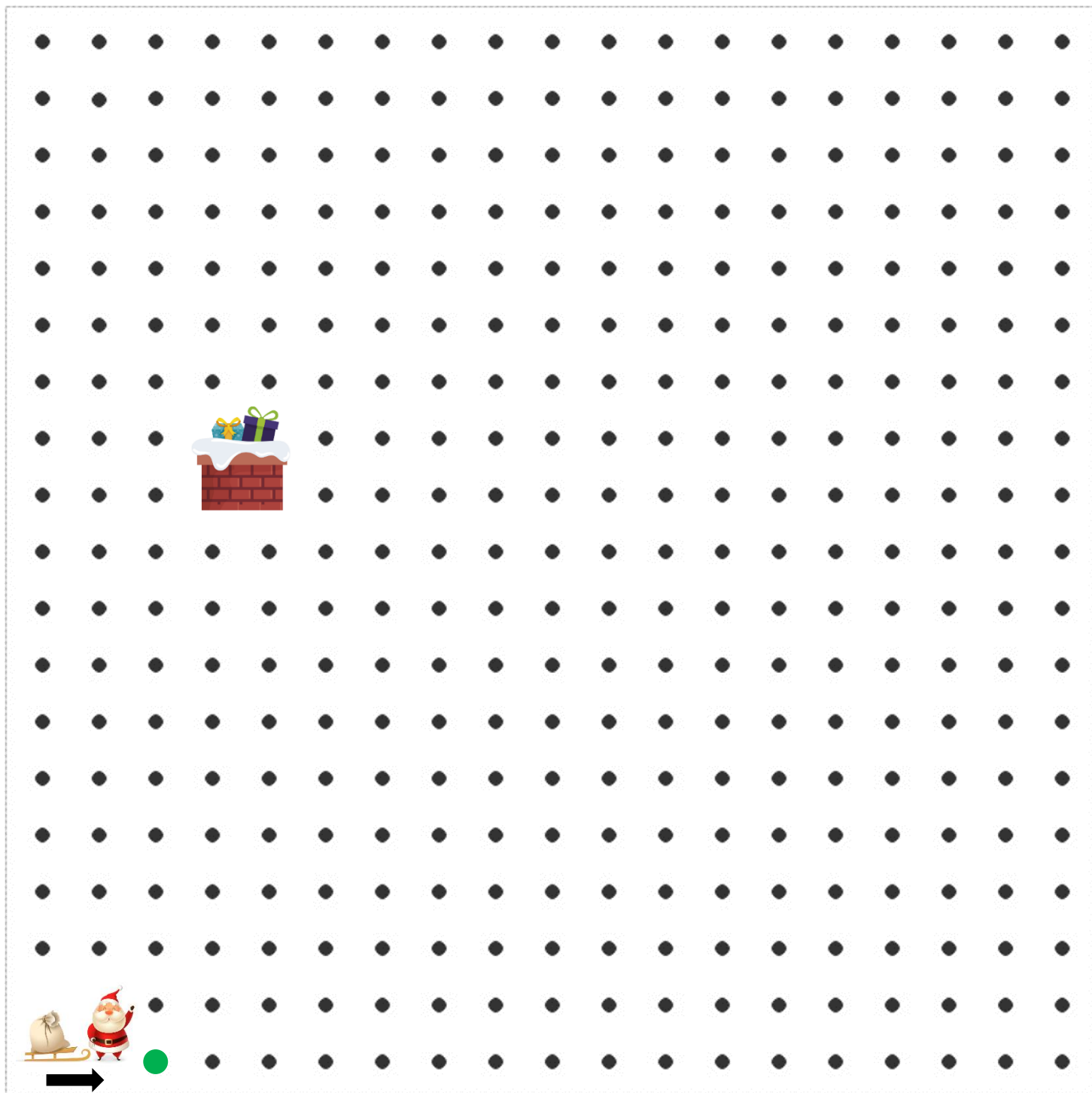
Juf Anke www.jufanke.nl



Pakjes bezorgen programmeren



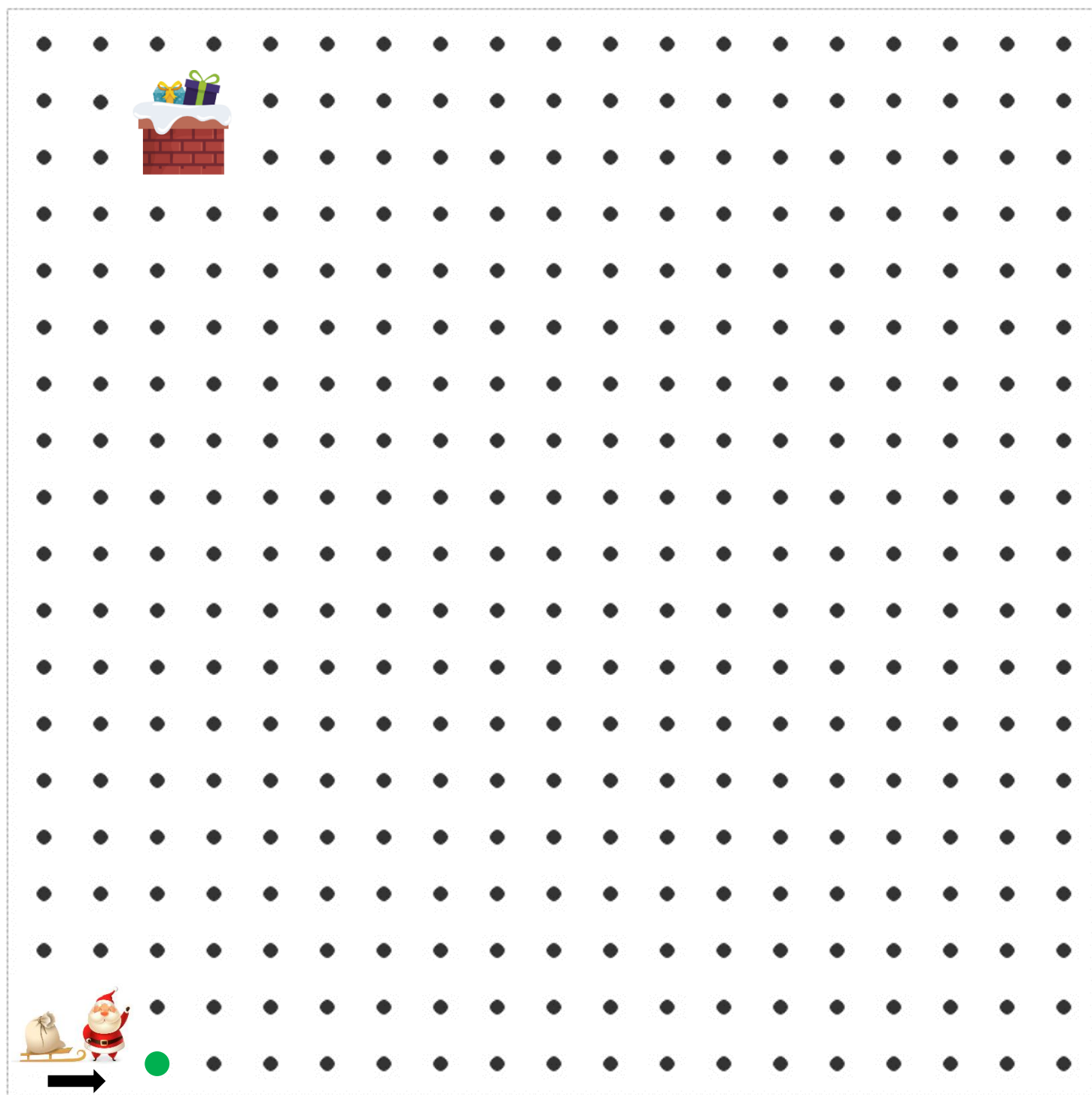
Maak met kralen een route van de kerstman naar de schoorsteen.



Pakjes bezorgen programmeren



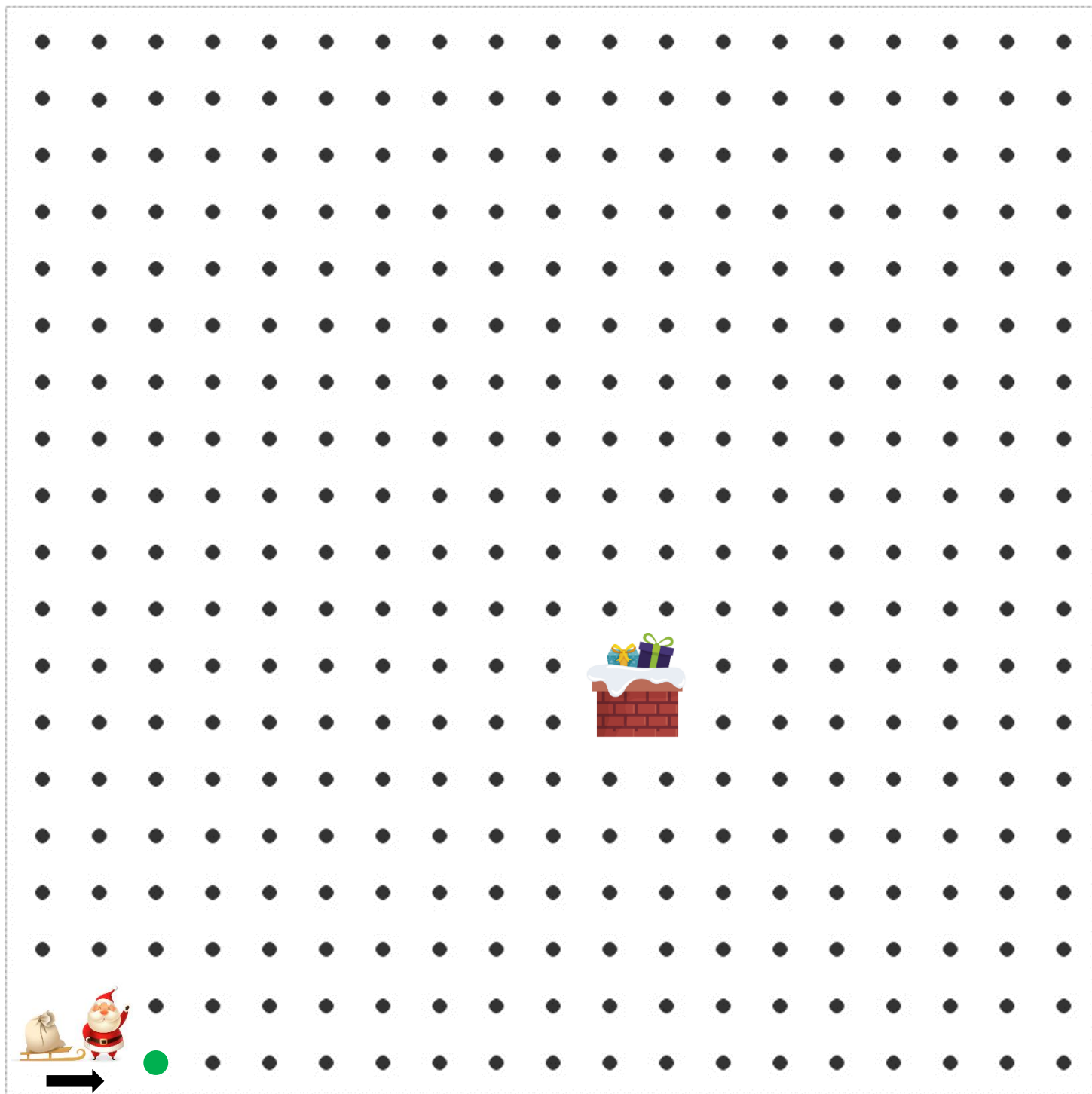
Maak met kralen een route van de kerstman naar de schoorsteen.



Pakjes bezorgen programmeren



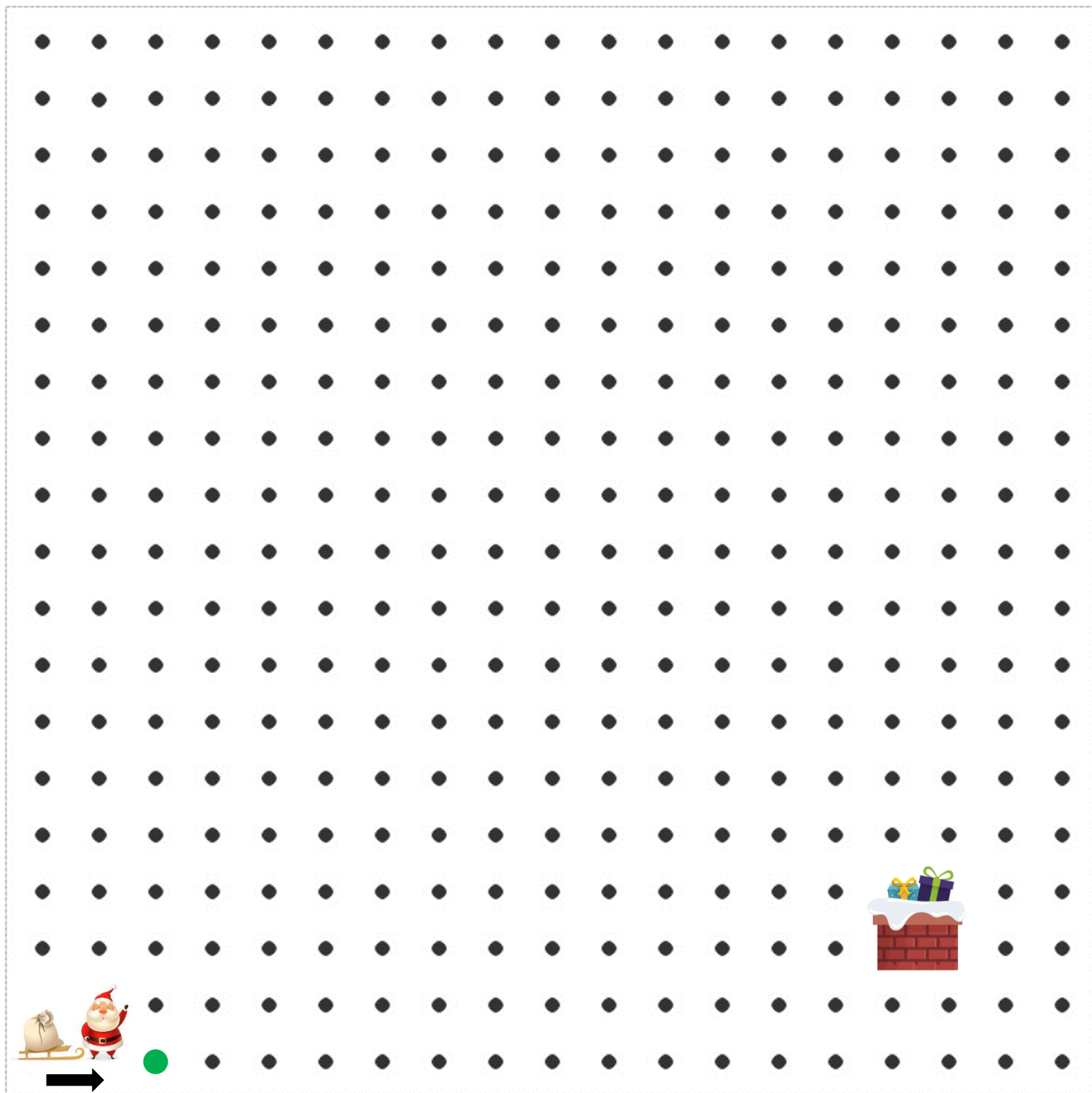
Maak met kralen een route van de kerstman naar de schoorsteen.



Pakjes bezorgen programmeren



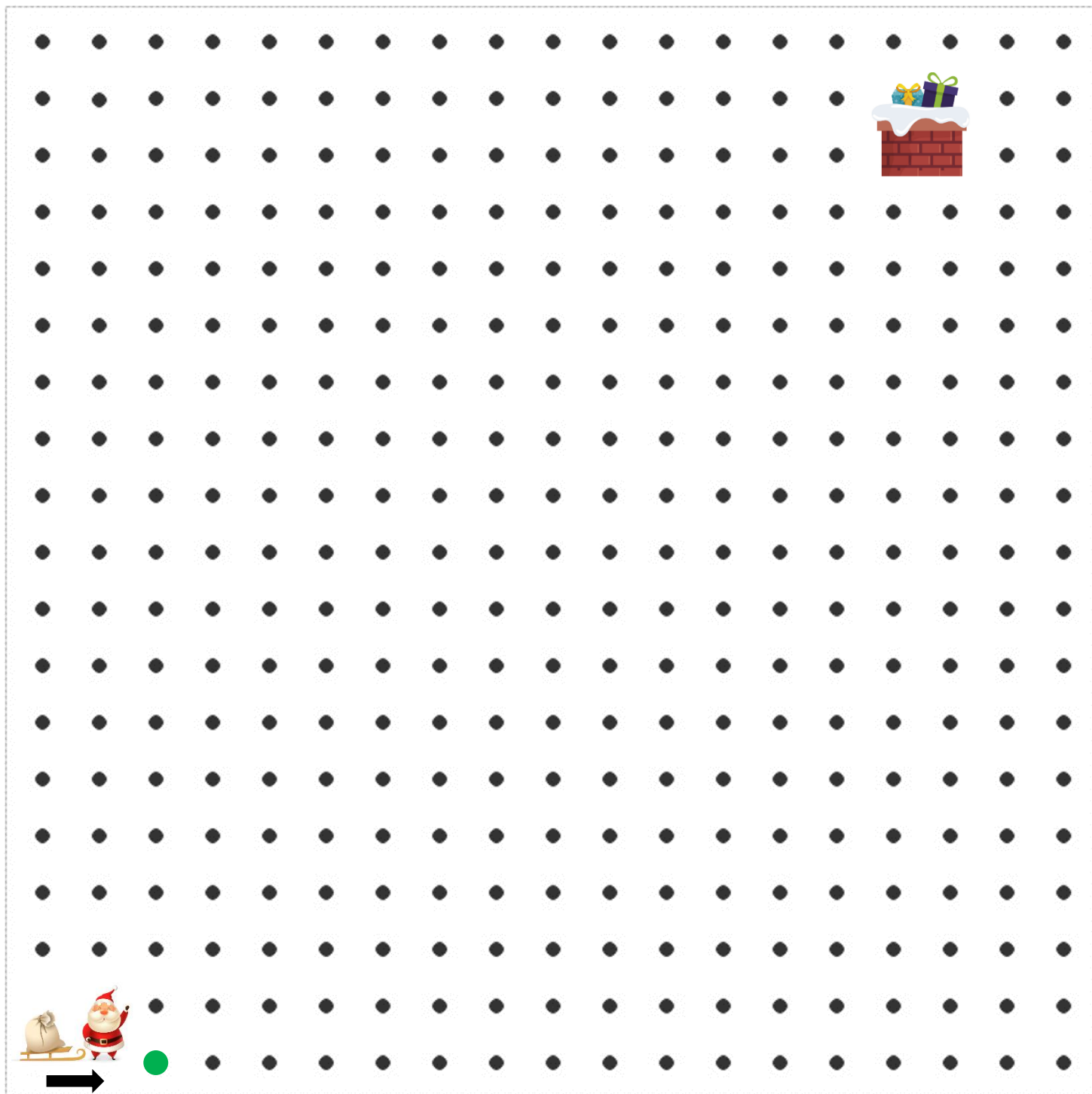
Maak met kralen een route van de kerstman naar de schoorsteen.



Pakjes bezorgen programmeren



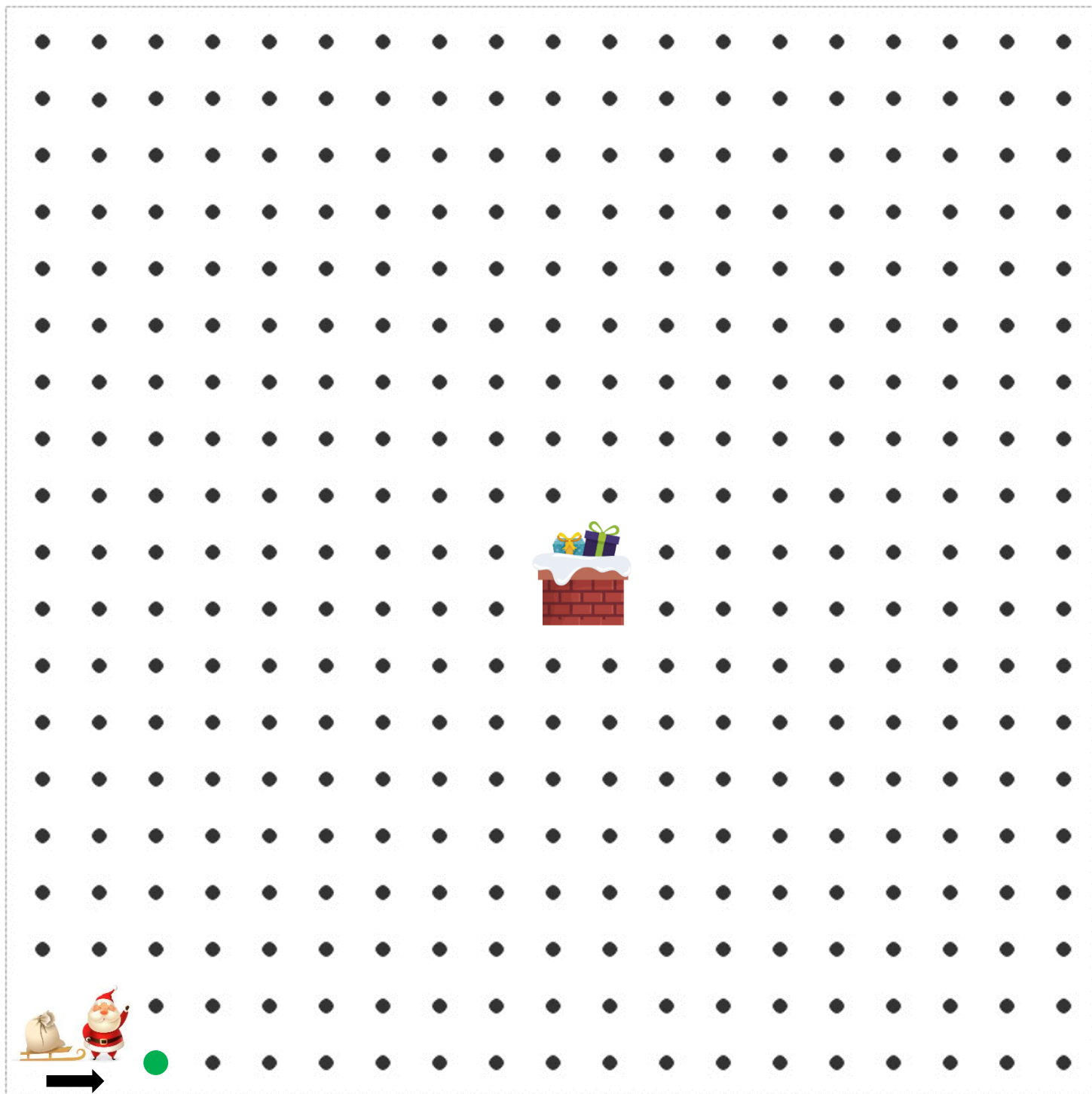
Maak met kralen een route van de kerstman naar de schoorsteen.

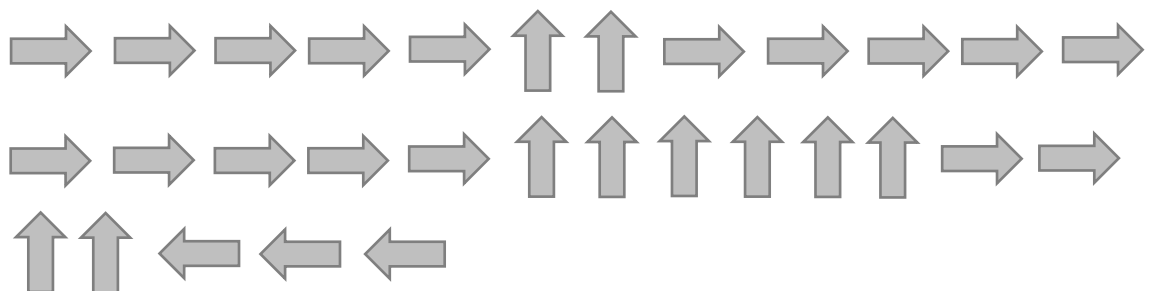
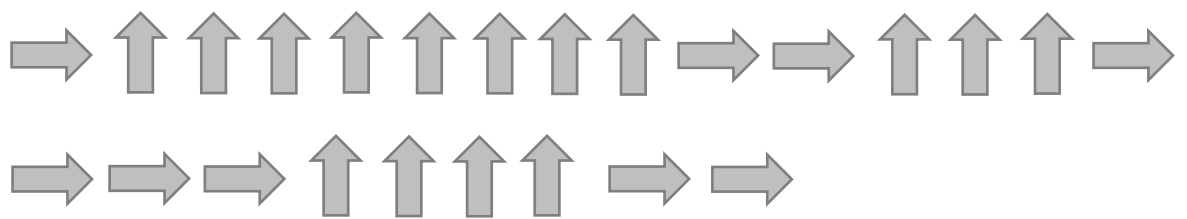
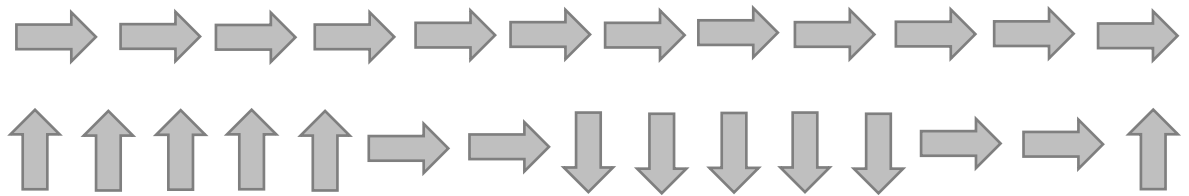


Pakjes bezorgen programmeren

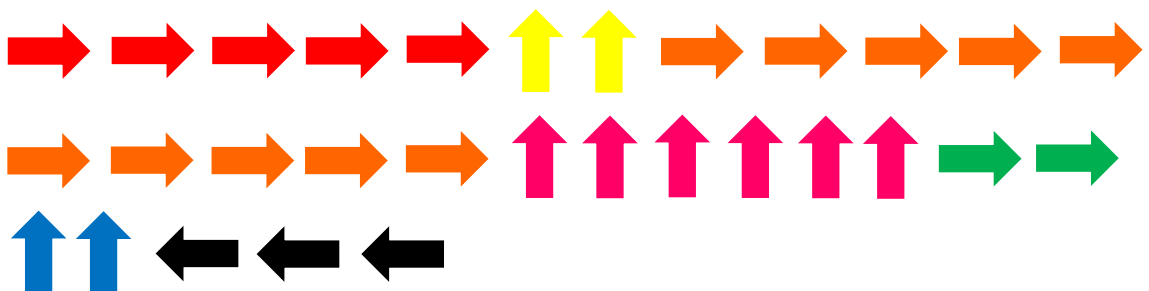
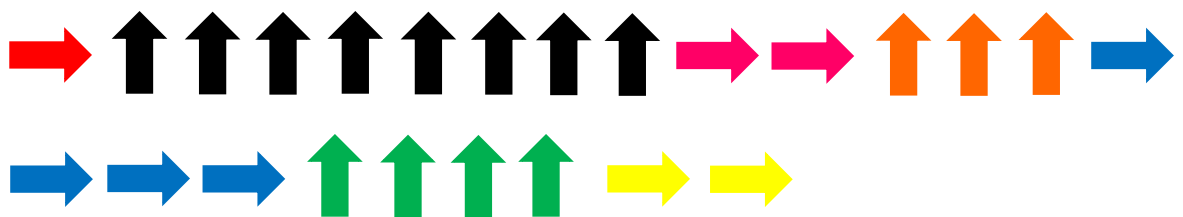
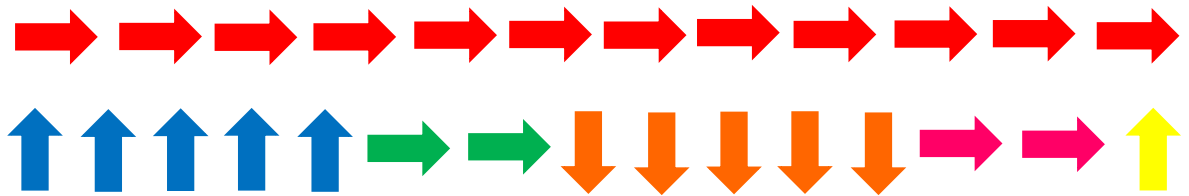
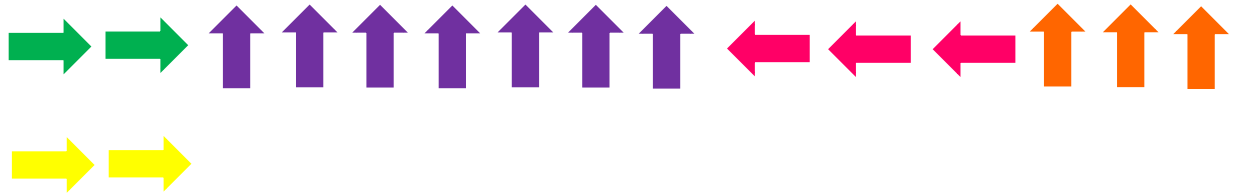


Maak met kralen een route van de kerstman naar de schoorsteen.













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 ↑

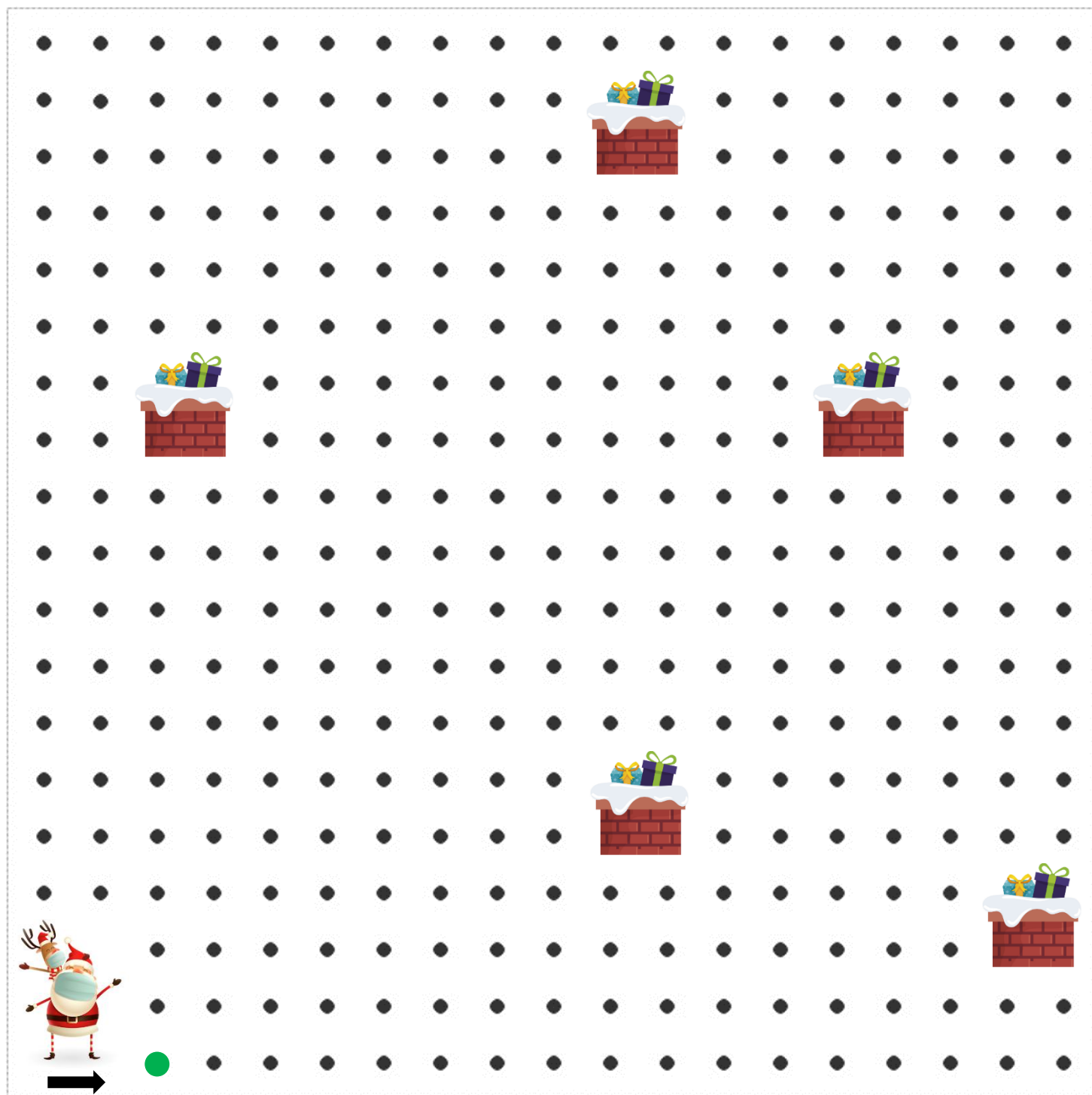
3 ←



Pakjes bezorgen programmeren



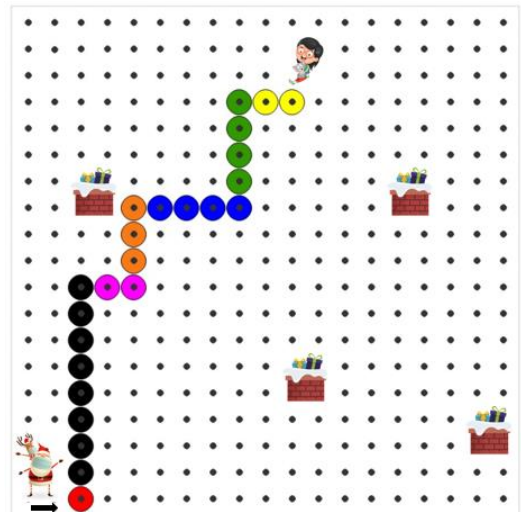
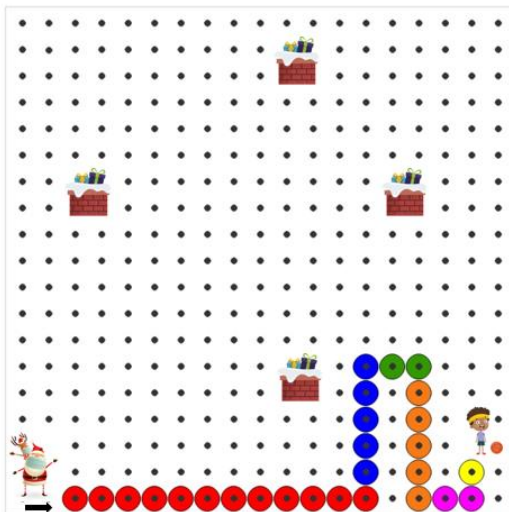
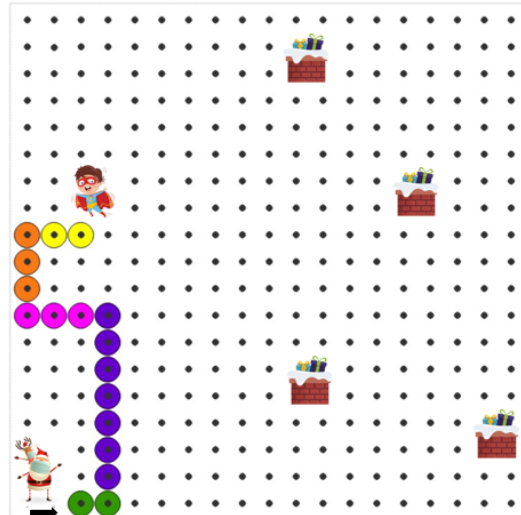
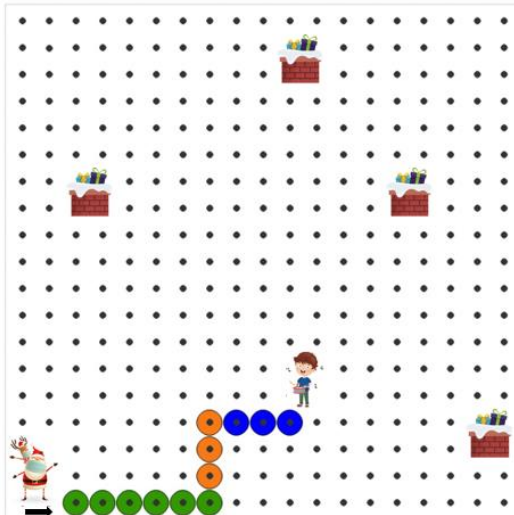
Pak een routekaart, volg de pijlen en leg kralen.
Naar welke schoorsteen gaat de kerstman?



Pakjes bezorgen oplossingen



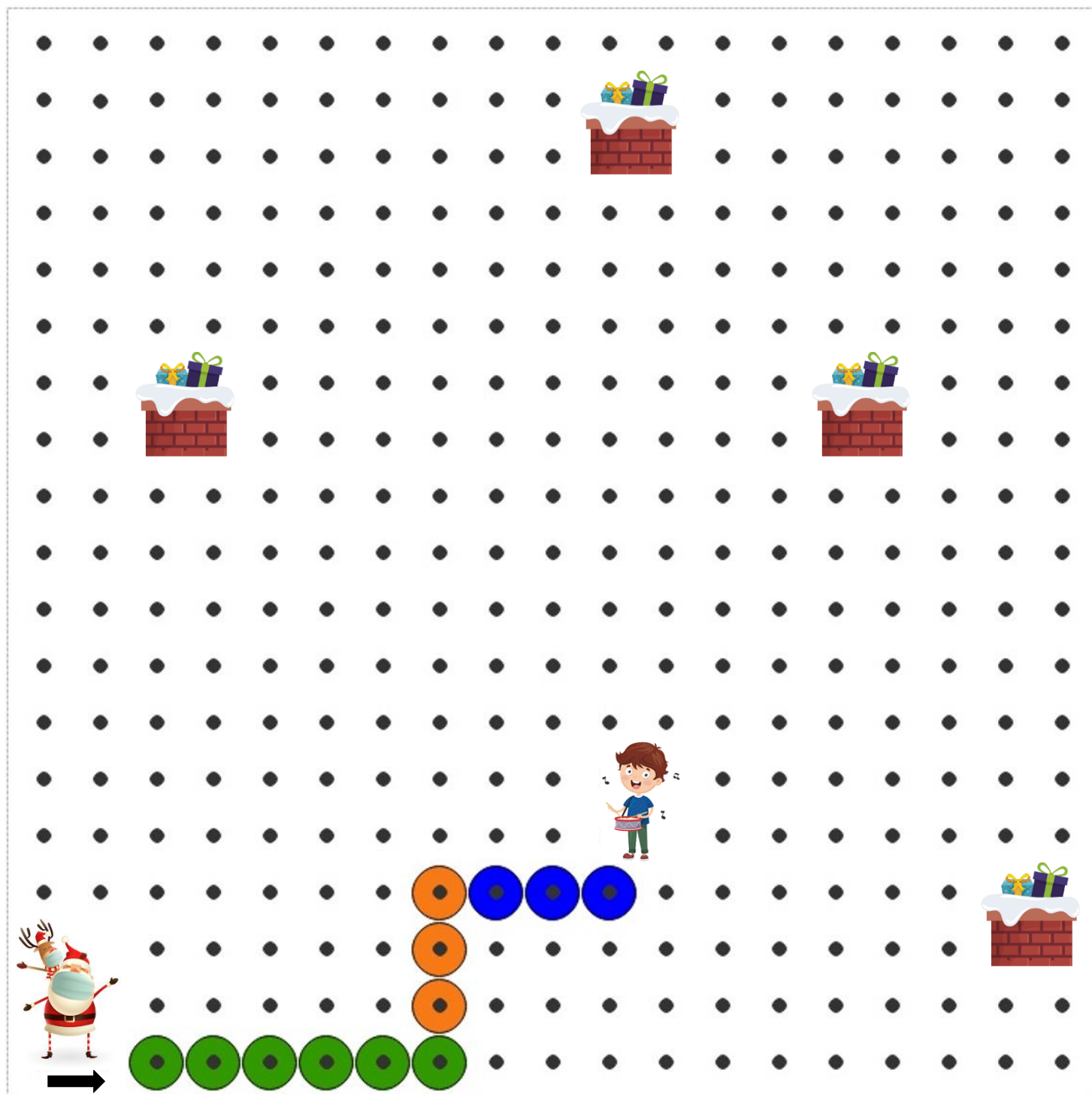
Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossingen.



Pakjes bezorgen oplossing



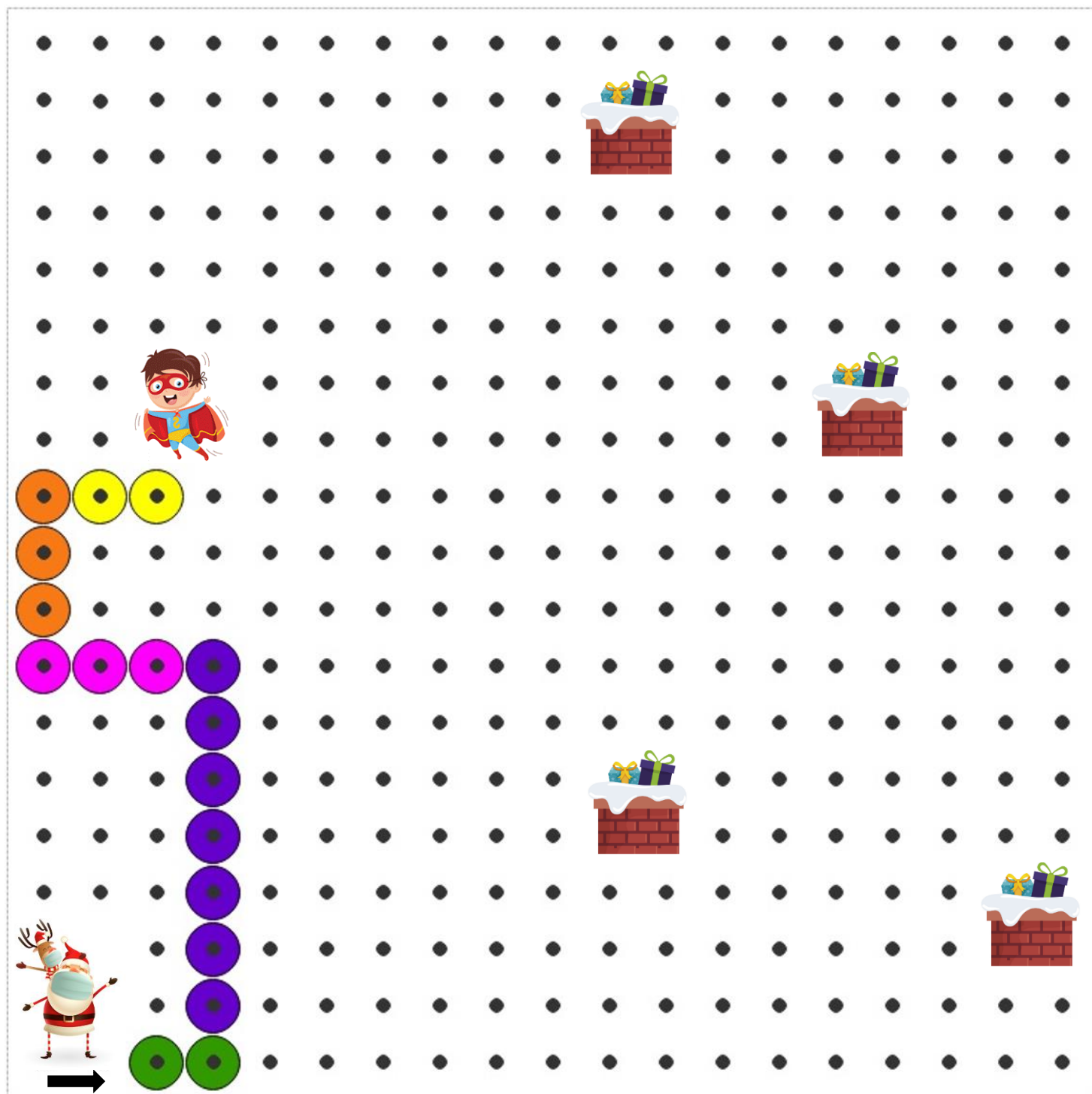
Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossing.



Pakjes bezorgen oplossing



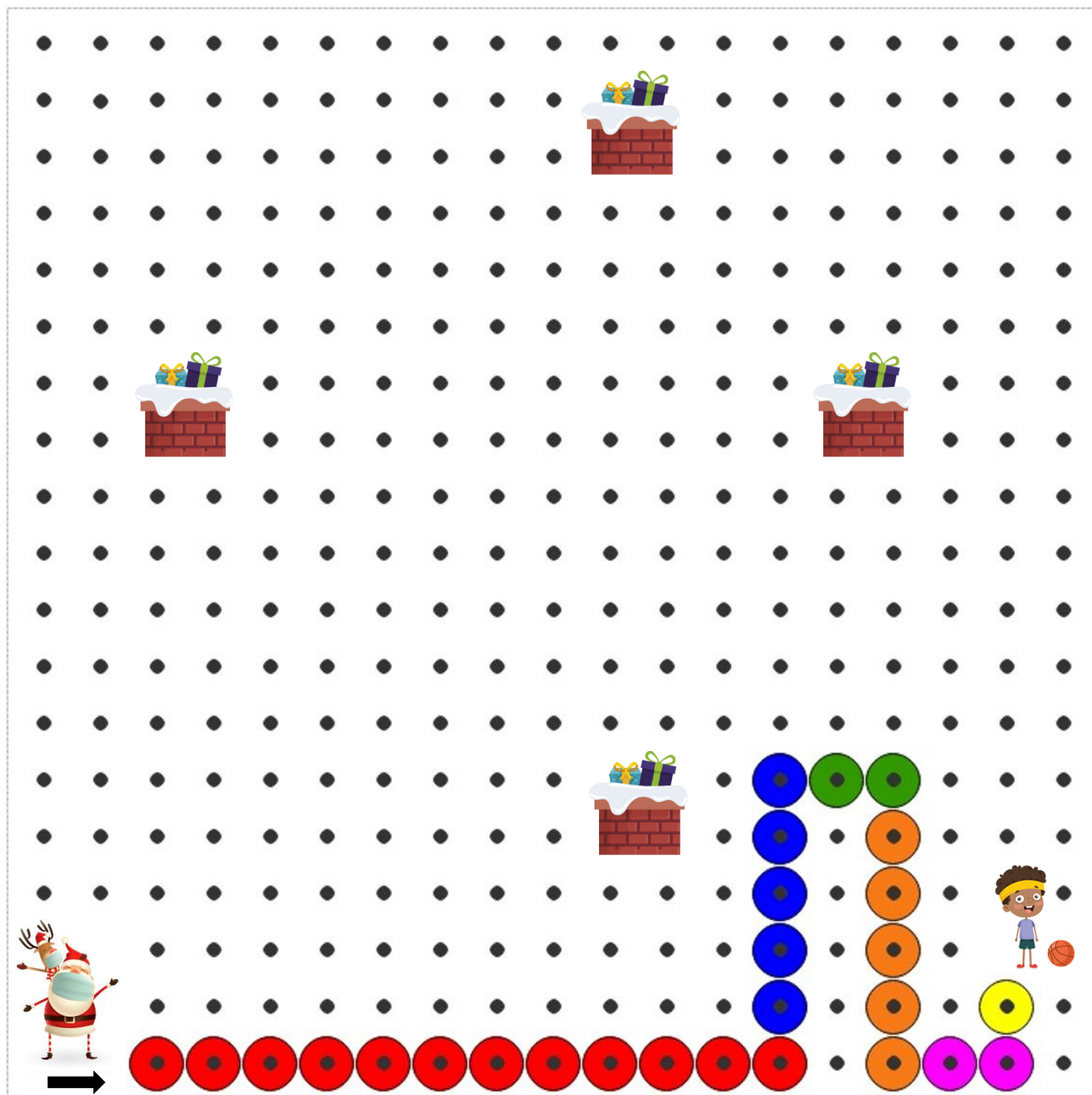
Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossing.



Pakjes bezorgen oplossing



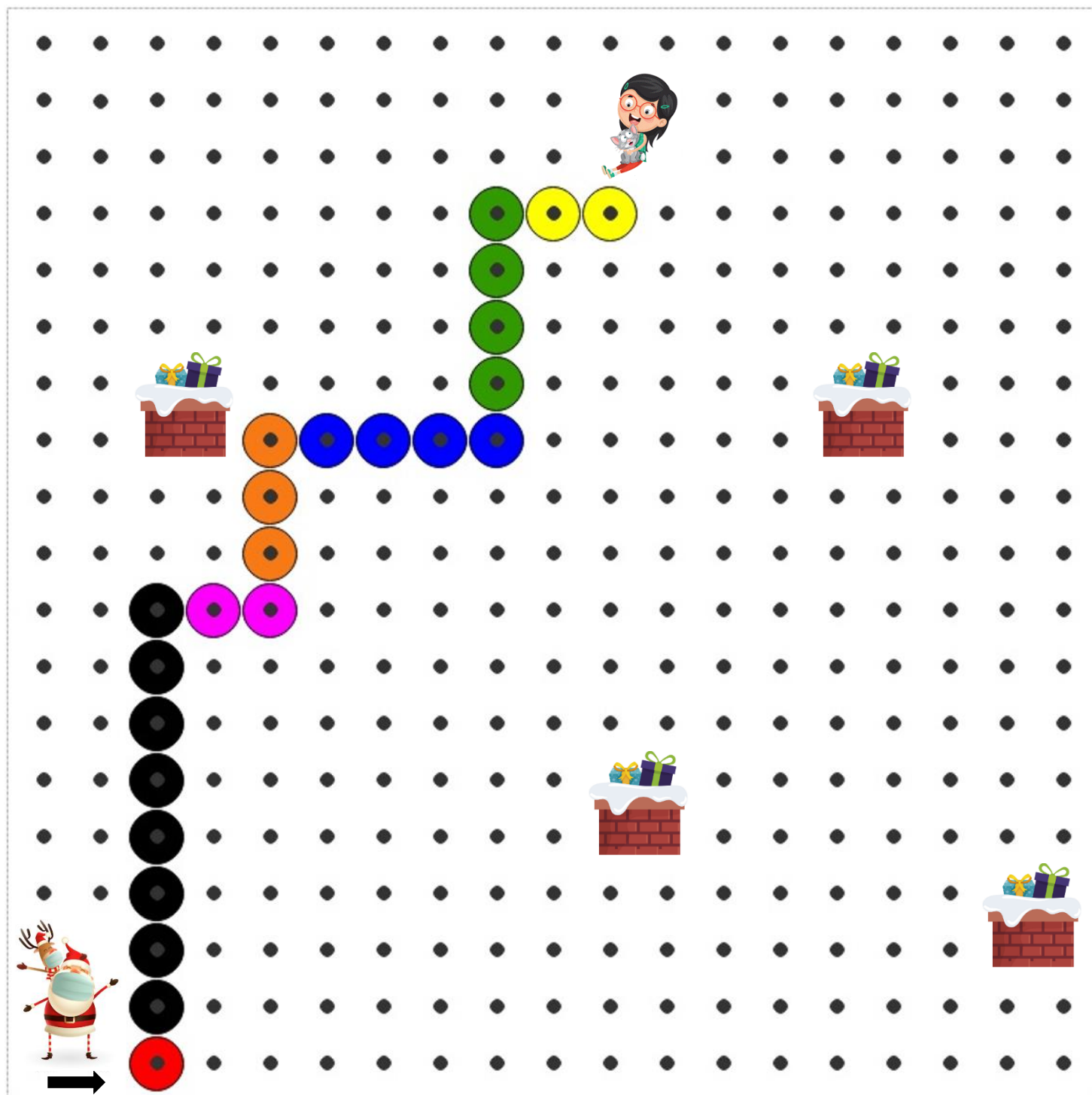
Hebben de kinderen de juiste route gelegd?
Hier vind je de oplossing.



Pakjes bezorgen oplossing



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



Pakjes bezorgen oplossing



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

