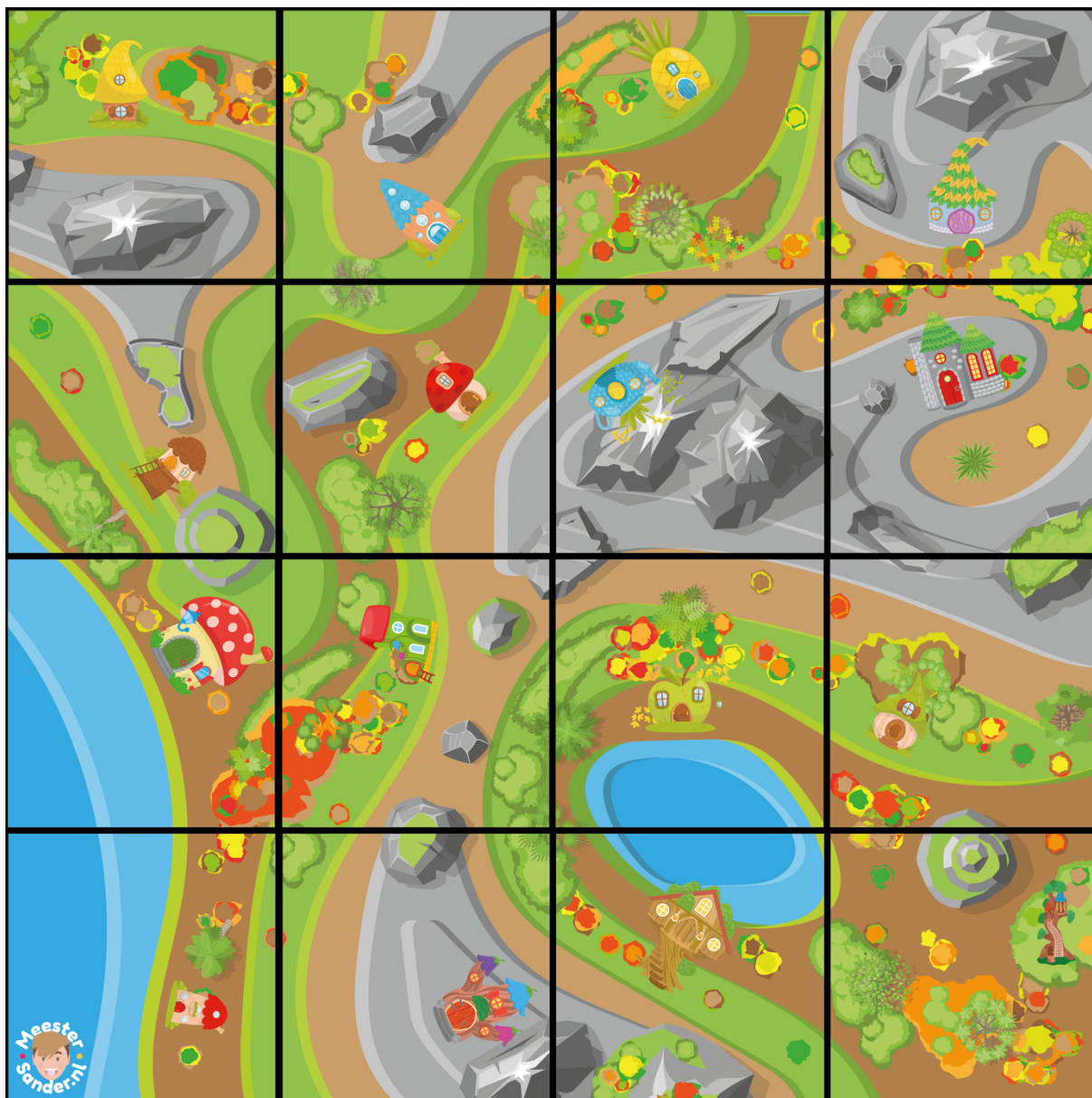


Bee-bot mat

Kabouterbos zoekspel



MeesterSander.nl

Aan de slag met de Bee-bot Mat 'Kabouterbos'

Ga je aan de slag met het thema herfst, sprookjes of kabouters, dan is deze mat een prima aansluiting bij deze thema's.

Wat leren de kinderen bij het inzetten van deze mat?

- Het kind kan een algoritme uitvoeren.
- Het kind begrijpt dat een algoritme een serie geordende instructies of regels is, die stap voor stap uitgevoerd worden om een probleem op te lossen of een bepaald doel te bereiken.
- Het kind kan een algoritme met meerdere stappen uitvoeren.
- Het kind kan instructies of regels op volgorde zetten.
- Het kind kan informatie weergeven met behulp van eigen tekeningen.
- Het kind kan een alternatief algoritme opstellen.
- Het kind kan verschillende stappen in een plan bijstellen in relatie tot het doel.
- Het kind kan een foute instructie uit een algoritme halen en vervangen voor een juiste.



Hoe zet je de Bee-bot in?

De Bee-bot is een fantastisch apparaatje. Je kunt de robot prima gebruiken om kinderen de basisbeginselen te leren van het programmeren. Maar vaak wordt de fout gemaakt om te starten met de Bee-bot, zonder na te denken over de leerlijn. In deze blog leg ik uit hoe je programmeren op een goede manier kunt wegzetten in de onderbouw:

<https://meestersander.nl/2019/06/04/zo-zet-je-de-bee-bot-wel-goed-in-programmeren-in-de-kleuterklas/>

Op de volgende pagina's geef ik tips om de materialen uit deze download goed in te zetten in de kleuterklas.

Vorbereiding

Print deze download uit of pak de stoffen bee-bot mat en zorg ervoor dat je de Bee-bot mat klaar hebt liggen. Het jasje voor de Bee-bot vind je in een aparte download. Om het jasje goed om de Bee-bot te krijgen is het verstandig om plakband te gebruiken. Je kunt de arm vast plakken aan de zijkant en het ooglapje gebruiken om het oog mee af te plakken. Sommige leerkrachten lamineren het jasje, zodat deze netjes blijft.

Introductie

Als start kun je de mat introduceren als praatplaat. Leg de mat in het midden van de kring. Maak een foto van de Bee-bot mat die je hebt klaarliggen en toon deze op je Digibord. Op deze manier kunnen alle kinderen het goed zien. Je kunt er ook voor kiezen om de voorkant van deze download op je bord te tonen.

Ga met de kinderen in gesprek over de mat en stel de volgende vragen:

- Wat zien jullie op de plaat?
- Welk seizoen is het op de plaat?
- Waaraan kan je zien dat het herfst is?
- Wat voor huizen zien de kinderen?
- Wie wonen er in deze huizen?
- Hoeveel huizen tellen de kinderen?

Pak nu de Bee-bot met het kabouterjasje en laat deze over de mat rijden. Als dit de eerste keer is dat de kinderen met de robot werken, dan introduceer je de knoppen op de rug van de Bee-bot.

Kaarten met pijlen en cijfers

De kaarten met pijlen en cijfers zijn handig om te gebruiken bij het programmeren. Op deze manier kunnen kinderen visueel maken wat ze hebben geprogrammeerd. Het is vooral belangrijk dat kinderen zien wat ze programmeren en eventueel de fout eruit kunnen halen. Omdat het belangrijk is om zo kort mogelijk te programmeren kun je ook gebruik maken van cijfers om aan te geven hoe vaak een pijl gebruikt moet worden. Het is zowel goed als je drie pijlen achter elkaar legt, als het cijfer 3 met een pijl.

Uitleg Kabouterbos Zoekspel

Doel van het spel:

De kinderen moeten de kabouter naar het juiste huis laten rijden. Deze zijn goed verstopt in het bos.

Wat heb je nodig?

- Een beebot met kabouter jas
- De Bee-bot mat kabouterbos
- De kaartjes met daarop de kabouterhuizen
- Kaarten met pijlen

Uitleg (2 spelers):

Elk speler krijgt een stapel kaarten met daarop de kabouterhuizen. De spelers plaatsen de kabouter op het vak met het meester Sander logo. De speler die het kleinst is mag beginnen.

De speler draait de bovenste kaart van de stapel om en zoekt het kabouterhuisje op in het kabouterbos. De speler geeft nu de opdrachten en de andere speler voert de juiste stappen in op de bee-bot. De speler moeten duidelijk communiceren.

Wanneer de kabouter naar het juiste huis is gereden mag de speler de kaart met het kabouterhuis naar boven voor zich neerleggen. De speler die als eerste vijf huizen heeft is de winnaar.

Uitleg (4 spelers):

In het midden ligt de stapel met kaarten. De bovenste kaart wordt omgedraaid. Alle De kinderen krijgen allemaal een set pijlen. Zij leggen de juiste pijlen voor zich neer om de robot te programmeren. De speler die dit het snelst heeft neergelegd pakt de robot en drukt de code in. Als de code fout is mag iemand anders het proberen. De spelers die als eerste vijf huizen heeft verdiend heeft gewonnen.

Uitdager:

Optie 1: De kinderen krijgen punten voor het aantal stappen die zij hebben gezet. De speler met de minste stappen wint het spel.

Optie 2: De kinderen spelen vier rondes. In elke ronde mogen ze een van de knoppen niet gebruiken. Ronde 1: Rechtsaf, Ronde 2: achteruit, Ronde 3: Vooruit, Ronde 4: linksaf.

Tip voor 2, 3 of 4 bee-bots!

Download dan de extra jasjes en speel het spel met ieder kind een eigen bee-bot met zijn of haar eigen kleur.































