

Bedankt voor het downloaden van mijn product.
Dat betekent dat je het net zo leuk vindt als ik!
Omdat ik er veel tijd insteek en omdat het helaas nodig is,
heb ik hieronder een aantal regels opgesteld voor als je
mijn producten gaat gebruiken:

- *Je mag het printen voor projecten op school of voor persoonlijk gebruik. Je mag het echter niet kopiëren, namaken, verkopen, of aanpassen en als eigen werk aanbieden.*
- *De clipart in mijn projecten/op mijn website/op mijn Facebookpagina mag je tevens niet kopiëren en in eigen projecten gebruiken.*
- *Laat altijd www.jufleontine.com onderaan de pagina staan.*
- *Als je in je blog of op social media naar mijn product wilt verwijzen kan dat door duidelijk de link: www.jufleontine.com erbij te zetten, of d.m.v. een link naar het desbetreffende bericht (niet de link van het PDF- of ZIP-bestand gebruiken).*

Alvast bedankt en veel plezier ermee!

Jack The Robot Mouse



Hoe kun je dit inzetten in een
onderbouwgroep?



Wat heb je nodig?

- Jack The Robot Mouse. Te bestellen voor €19,95 op Imaginarium. Bevat de muis, 15 codeerkaarten en een stuk kaas
- 3 AAA batterijen
- 2 grote dobbelstenen
- 1 vormendobbelsteen
- Letterkaarten (zie bestand op mijn website)
- Cijferkaarten tot 20 (zie bestand op mijn website)
- Vormenkaarten (zie bestand op mijn website)
- 1 vel karton; teken er vakjes van 12,5 centimeter op
- 1 transparante onderlegger. Voor €4,99 te verkrijgen bij Ikea
- (gekleurde) ijsstokjes
- Chenilledraadjes

PS: Er bestaat ook een uitgebreider pakket van Learning Resources met Colby de muis. Ik heb in Nederland helaas nog geen adres gevonden om hem te bestellen, maar hij staat op mijn verlanglijstje! Dit pakket bevat de muis Colby en groene tegels die je in elkaar kunt klikken om een pad te maken voor hem om bij de kaas te komen. In het pakket zitten opdrachtkaarten om je een idee te geven van de mogelijkheden. Het pad kun je omtoveren tot een doolhof met paarse muren en oranje tunnels.

Als je beide muizen hebt, kunnen kinderen ook tegen elkaar 'strijden' om bij de kaas te komen! Eigenlijk had Jack paars moeten zijn, want dan had je de twee uit elkaar kunnen houden. Colby is namelijk blauw! Geen idee waarom de Nederlandse versie van Jack blauw is, maar och. Hij blijft leuk!



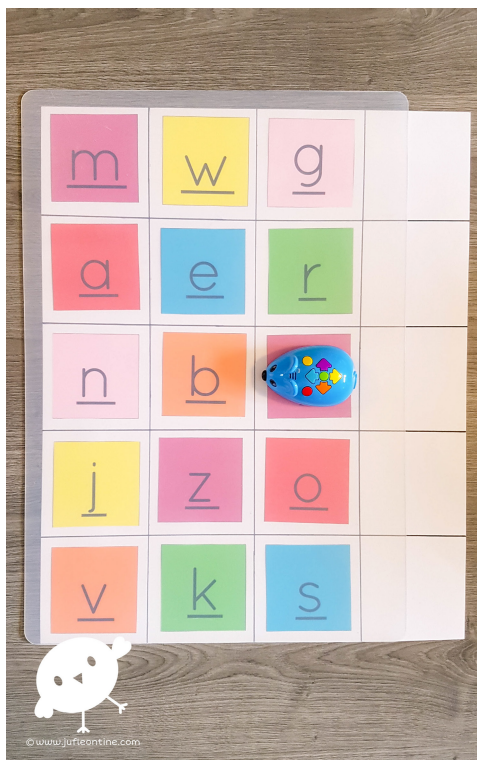


Cijfers

Leg cijfers onder de onderlegger (van 0 – 10, 10-20 of begin met andere cijfers). Hiermee kun je verschillende dingen doen:

1. Gooi met de dobbelsteen. Programmeer Jack zo in dat hij op dat getal uitkomt.
Makkelijk: de snelste weg programmeren.
Moeilijk: een omweg programmeren.
2. Gooi met de dobbelsteen. Zet evenveel stapjes met Jack de muis. Op welk cijfer komt hij terecht? Gooi hierna nog een keer en loop verder met Jack.
3. Noem een cijfer waar het kind naartoe moet lopen met Jack.
Makkelijk: de snelste weg programmeren.
Moeilijk: een omweg programmeren.
4. Leg de cijfers door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een route bedenken voor Jack en onderweg benoemen langs welke cijfers hij komt.
5. Leg de cijfers door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een cijfer noemen waar Jack op terecht moet komen. Controleer of dat gelukt is.
Makkelijk: de snelste weg programmeren.
Moeilijk: een omweg programmeren.
6. Leg de cijfers door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een cijfer noemen waar Jack op terecht moet komen en de juiste codeerkaarten neerleggen. Controleer of dat gelukt is.
Makkelijk: de snelste weg programmeren.
Moeilijk: een omweg programmeren.



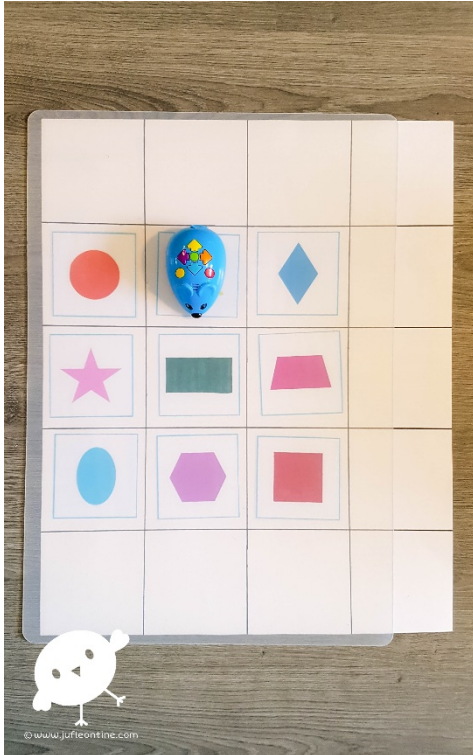


Letters

Leg letters onder de onderlegger. Hiermee kun je verschillende dingen doen:

1. Gooi met een letterdobbelsteen.
 Programmeer Jack zo in dat hij op die letter uitkomt.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.
2. Gooi met een dobbelsteen. Zet evenveel stapjes met Jack de muis. Op welke letter komt hij terecht? Gooi hierna nog een keer en loop verder met Jack.
3. Noem een letter waar het kind naartoe moet lopen met Jack.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.
4. Leg de letters door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een route bedenken voor Jack en onderweg benoemen langs welke letters hij komt.
5. Leg de letters door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een letter noemen waar Jack op terecht moet komen. Controleer of dat gelukt is.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.
6. Leg de letters door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een letter noemen waar Jack op terecht moet komen en de juiste codeerkaarten neerleggen. Controleer of dat gelukt is.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.
7. Leg de letters door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een woord bedenken dat hij gaat spellen met Jack de muis. Gebruik eventueel extra letterkaarten om het woord eerst neer te leggen, om vervolgens met Jack de muis de letters af te gaan op de mat. Je kunt het kind ook vragen codeerkaarten erbij te leggen.



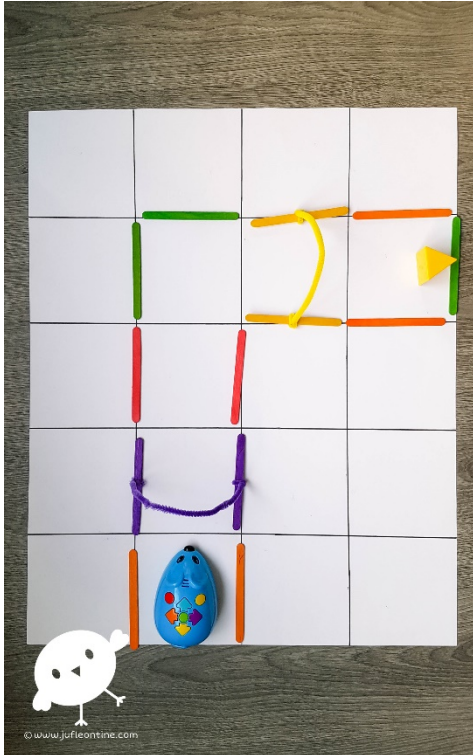


Vormen

Leg vormen onder de onderlegger (cirkel, vierkant, driehoek, rechthoek, ovaal, ster, trapezium, zeshoek, ruit). Hiermee kun je verschillende dingen doen:

1. Gooi met de vormdobbelsteen.
 Programmeer Jack zo in dat hij op die vorm uitkomt.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.
2. Noem een vorm waar het kind naartoe moet lopen met Jack.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.
3. Leg de vormen door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een route bedenken voor Jack en onderweg benoemen langs welke vormen hij komt.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.
4. Leg de vormen door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een vorm noemen waar Jack op terecht moet komen. Controleer of dat gelukt is.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.
5. Leg de vormen door elkaar onder de onderlegger. Laat het kind een vorm noemen waar Jack op terecht moet komen en de juiste codeerkaarten neerleggen. Controleer of dat gelukt is.
 Makkelijk: de snelste weg programmeren.
 Moeilijk: een omweg programmeren.





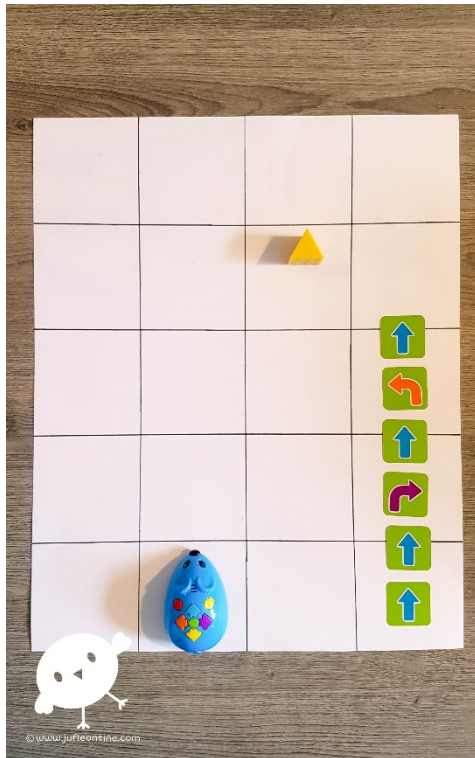
Doolhof

Zoek ijsstokjes en chenilledraadjes (voor de tunnels). Hiermee kun je verschillende dingen doen:

1. Maak zelf een doolhof. Laat een kind de juiste route voor Jack uitzoeken om bij de kaas te komen, zonder door de barrières heen te gaan.
2. Laat een kind een doolhof bedenken voor Jack om hem vervolgens er doorheen te loodsen.
3. Laat een kind een doolhof bedenken voor Jack. Hij moet de juiste codeerkaarten erbij leggen om hem door het doolhof heen te loodsen.
4. Laat het kind codeerkaarten neerleggen. Deze route moet hij vervolgens namaken met de

ijsstokjes. Nu moet Jack geprogrammeerd worden volgens de codeerkaarten om te kijken of het klopt.





Codeerkaarten

Op deze manier maak je alleen gebruik van Jack, de codeerkaarten en zijn stuk kaas. Om het inzichtelijk te maken heb je ook het hokjesvel nodig. Wat kun je dan allemaal doen?

1. Leg de kaas in een van de vakjes. Bedenk nu hoe Jack het snelst bij de kaas terecht komt.
2. Leg de kaas in een van de vakjes. Bedenk nu een ingewikkelde manier om Jack bij de kaas te brengen.
3. Bedenk een route met de codeerkaarten. Leg de kaas op de juiste plek neer en programmeer Jack volgens de kaarten. Komt Jack echt bij de kaas uit?

