



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!



OPDRACHTKAART 1

Stap 1: Leg het hokjesveld klaar.

Stap 2: Plaats de kaas in een hokje.

Stap 3: Programmeer Jack zo
dat hij bij de kaas komt.



! De kaas moet de neus van Jack aanraken.

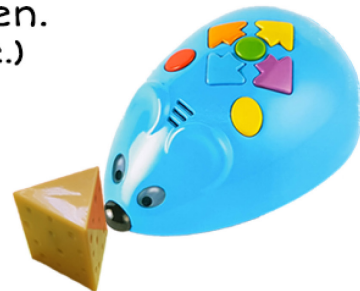
OPDRACHTKAART 2

Stap 1: Leg het hokjesveld klaar.

Stap 2: Plaats de kaas in een hokje.

Stap 3: Ontwerp een doolhof waar
Jack doorheen moet lopen.
(denk aan: kapla/ijsstokjes/rietjes/etc.)

Stap 4: Programmeer Jack zo
dat hij bij de kaas komt.



! De kaas moet de neus van Jack aanraken.



OPDRACHTKAART 3

Stap 1: Leg het hokjesveld klaar.

Stap 2: Zet een huis, een school, bomen en verkeersborden in het veld (wees creatief).

Stap 3: Zet Jack bij het huis neer.

Stap 4: Programmeer Jack zo dat hij bij de school komt.



! Zorg dat Jack onderweg nergens tegenaan botst.

OPDRACHTKAART 4

Stap 1: Leg het kruisjesveld klaar.

Stap 2: Plaats de kaas in een hokje.

Stap 3: Programmeer Jack zo dat hij bij de kaas komt.



! De kaas moet de neus van Jack aanraken.



OPDRACHTKAART 5

Stap 1: Laat je juf of meester met schilderstape een parcours op de vloer plakken.

Stap 2: Zet Jack aan het begin en de kaas aan het einde.

Stap 3: Programmeer Jack zo dat hij over de lijn bij de kaas komt. Gaat hij eraf? Begin opnieuw.

! Heb je meerdere muizen en lijnen?
Race tegen elkaar! Wie is het snelst?

! De kaas moet de neus van Jack aanraken.



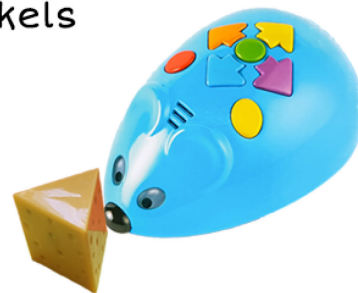
OPDRACHTKAART 6

Stap 1: Leg een groot vel papier op de grond.

Stap 2: Plak een stift aan de rug van Jack vast.

Stap 3: Programmeer Jack zo dat hij op meerdere plekken cirkels tekent met de stift.

! Je mag Jack niet optillen en verplaatsen.



OPDRACHTKAART 7

Stap 1: Leg een groot vel papier op de grond en leg de kaas ergens op het papier neer.

Stap 2: Plak een stift aan de rug van Jack vast.

Stap 3: Programmeer Jack zo dat hij bij de kaas komt.
Lukt het in 1x?



! De kaas moet de neus van Jack aanraken.

OPDRACHTKAART 8

Stap 1: Leg een groot vel papier op de grond en leg de kaas ergens op het papier neer.

Stap 2: Plak een stift aan de rug van Jack vast.

Stap 3: Programmeer Jack zo dat hij bij de kaas komt.

Stap 4: Haal de stift eraf, zet Jack terug en volg de route.



! Heb je 2 muizen? Gebruik elk je eigen kleur stift en volg daarna de route van de andere muis naar de kaas.



OPDRACHTKAART 9

Stap 1: Pak Jack de muis.

Stap 2: Zorg voor diverse knutselspullen.

Stap 3: Ontwerp en maak een ander uiterlijk voor Jack, wat je er ook weer af kunt halen.



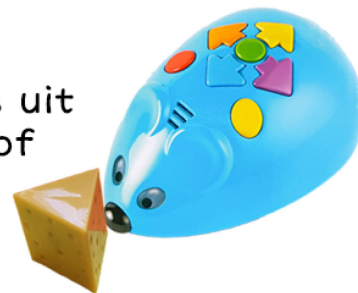
! Je moet de knoppen, ogen en neus blijven zien.

OPDRACHTKAART 10

Stap 1: Bedenk zelf een opdracht met de muis (en eventueel ook de kaas).

Stap 2: Bedenk voor wie je de opdracht maakt (kleuters, middenbouw of bovenbouw).

Stap 3: Werk de opdracht netjes uit als een plattegrond en/of opdrachtkaart.



! Een ander moet het goed uit kunnen voeren.

