



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 clip art 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!



De clip art is van [NinjaWoman Clip Art Studio](http://NinjaWomanClipArtStudio.com)
De kabouter jacket is een ontwerp van mijzelf ©



© www.jufleontine.com

Bee-Bot/Blue-Bot thema Kabouters

Wat leuk dat je dit document hebt gedownload! Deze mat kun je heel goed bij het thema kabouters of herfst inzetten. In dit document vind je 16 vakjes voor de transparante insteekmat, een jasje voor de bot en codekaarten waarmee de kinderen gaan programmeren.

De mat

Print alle vakjes op pagina 3 t/m 18 uit en knip ze los. Kijk voor de volgorde op dit blad en schuif ze in de transparante insteekhoes (tip: ik doe ze er op de kop in, zodat de randjes aan de onderkant zitten en de bot soepeler over de mat kan lopen). Het startkaartje kan overal, maar zelf doe ik hem onder vakje a1, zodat je alle plaatjes nog goed ziet.

De jacket

- Print de jacket op pagina 19 op stevig papier, zodat het kabouterpakje langer meegaat. Ik gebruik zelf papier van 300 g/m² (<https://www.papier-store.nl/a4-formaat/2564-xerox-colotech-200-gm2-a4-250-vel.html>)
- Knip alle onderdelen uit. Vergeet het driehoekje in de lijmstrook van de kaboutermuts en natuurlijk de ogen niet.
- Lijm de uiteindes van de jacket aan elkaar (tot de streepjes).
- Vouw de lijmstrook van de kaboutermuts naar achteren en probeer hem een beetje rond te buigen.
- Lijm vervolgens de muts aan de jacket. Je kunt hem redelijk plat tegen het hoofd van de kabouter plakken, net boven het gezicht (knip zo nodig extra driehoekjes uit de lijmstrook).

De codekaarten

Print pagina 20 en 21 dubbelzijdig. Het liefst op wat dikker papier, zodat het plaatje niet door de andere kant schijnt. Je ziet bijvoorbeeld c4. Programmeer de bot naar dat vakje. Controleer of het goed is door op de achterkant van het kaartje te kijken. Dat kan ook heel leuk in tweetallen.

Extra ideeën

Gebruik de plaatjes van pagina 21 om opdrachten aan het plaatje te koppelen. Print ze uit en plak ze op een A4 met de opdracht:

1. Lees een rijtje woorden bij een plaatje.
2. Maak een bepaalde som of rijtje sommen bij een plaatje.
3. Breng kastanjes/paddenstoelen/eikels/etc. naar een plaatje. Hiervoor kun je de pusher gebruiken.
4. Koppel een kleur aan het plaatje en laat ze daar naartoe programmeren. Bijvoorbeeld: programmeer kabouter bot naar de kabouter met de gele muts, of naar de blauwe paddenstoel. Gebruik hiervoor een kleurendobbelsteen.



Veel leer-, programmeer- en speelplezier gewenst!



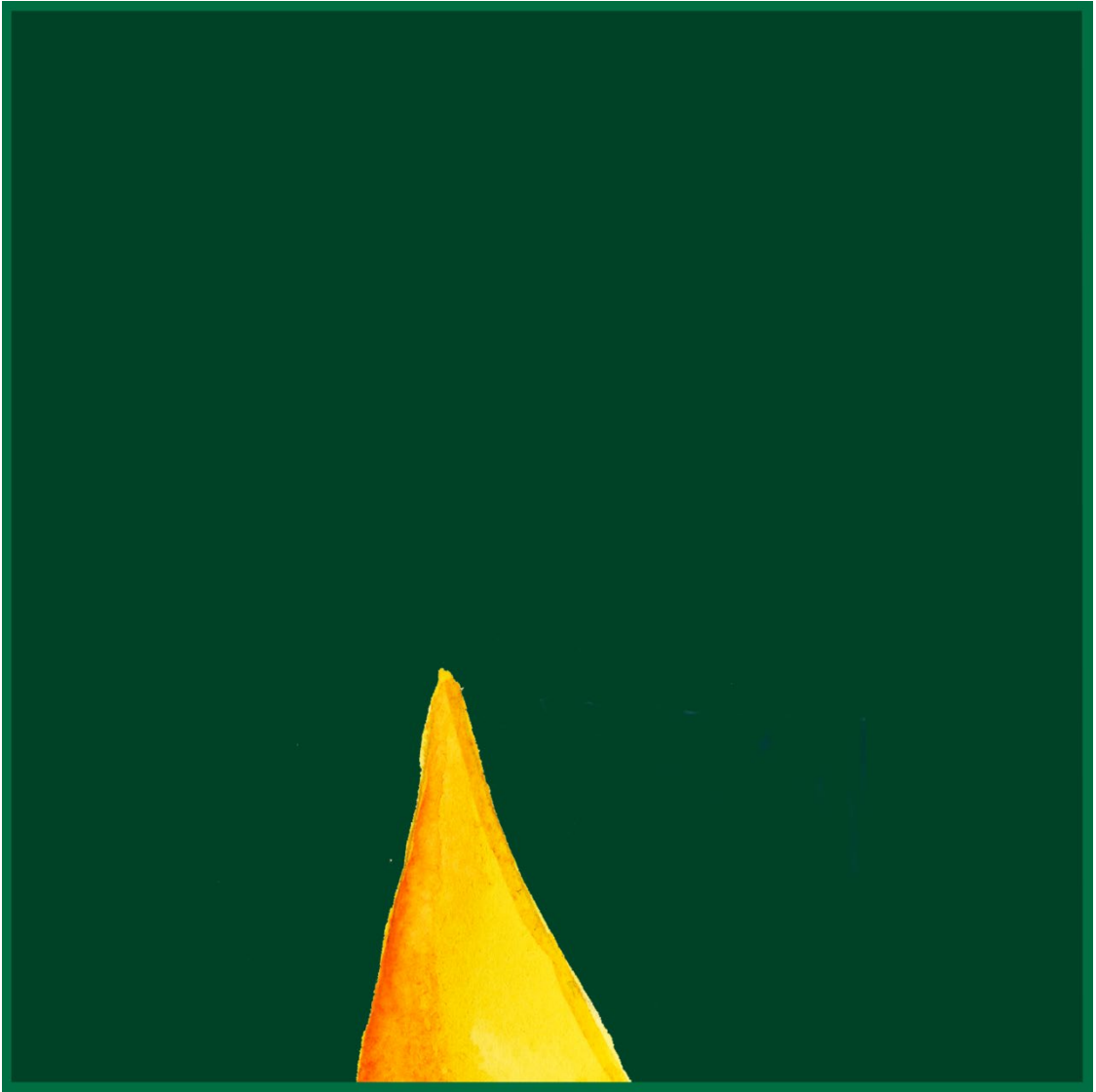
4



start

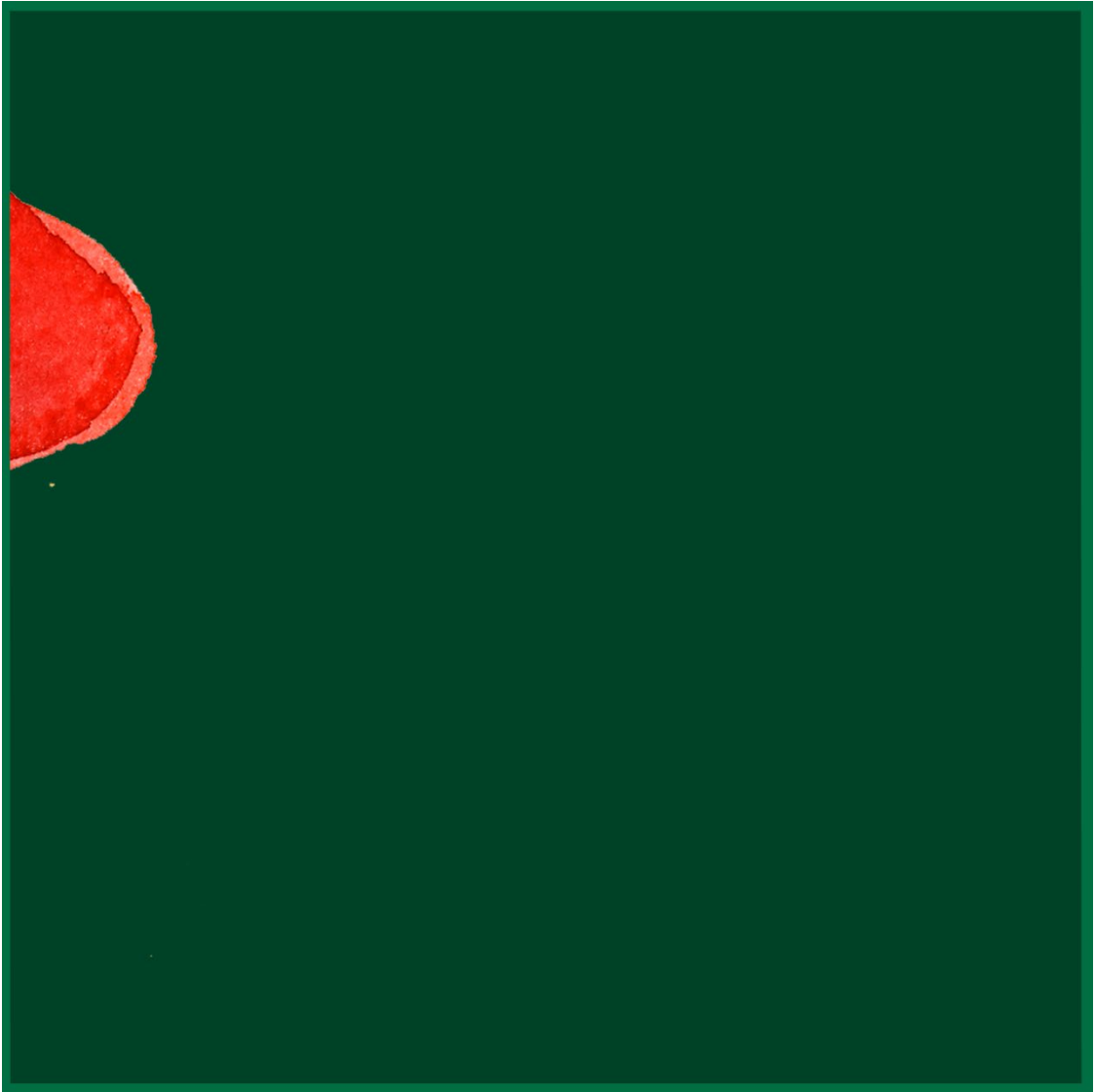




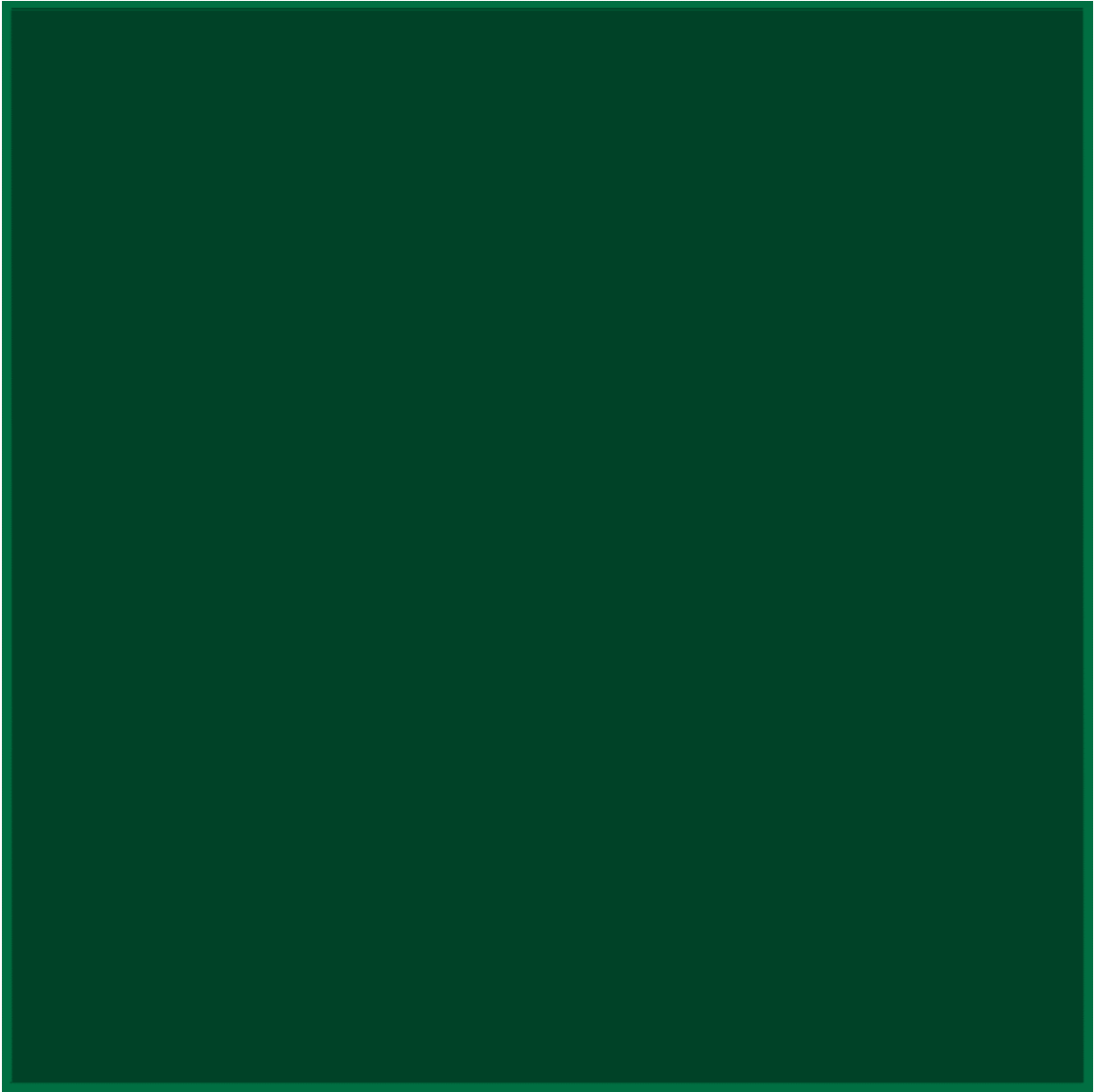






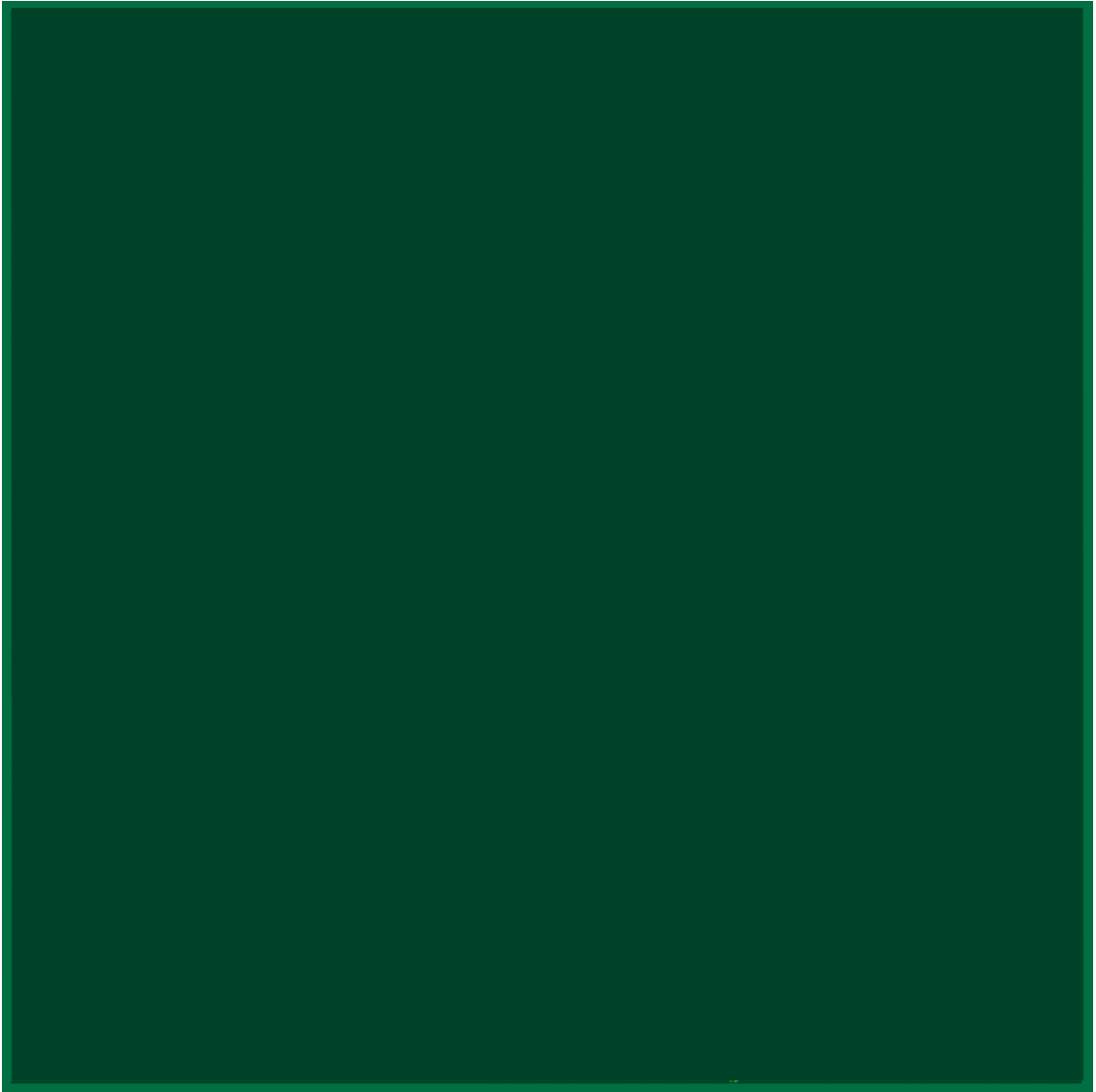






2









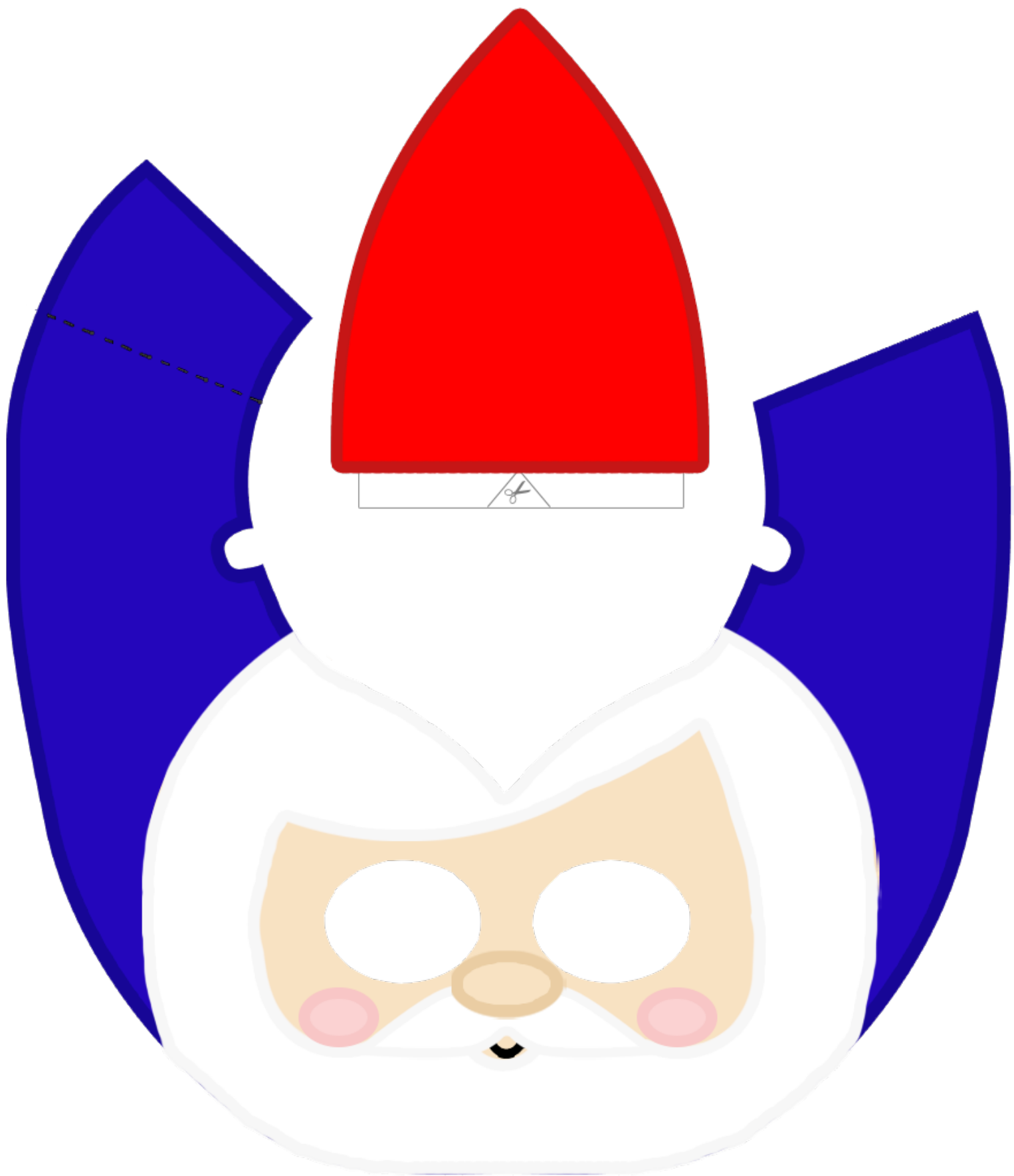




C







a1	a3	a4	b1
b4	c2	c3	c4
d1	d2	d4	

Print deze en de volgende pagina dubbelzijdig op stevig papier af (lange zijde).
 Zo hebben de kinderen niet alleen de opdracht, maar op de achterkant ook het
 antwoord.





Deze pagina met de vorige pagina dubbelzijdig printen.

