



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:

- Alle materialen maak ik voor persoonlijk gebruik thuis en op school (en eventuele praktijken of andere instanties die met kinderen werken). Je mag het echter niet gebruiken voor commerciële doeleinden.
- Je bent vrij om mijn materialen te delen, mits je mijn naam erbij vermeldt. Dit kun je doen door een linkje te plaatsen naar www.jufleontine.com of indien mogelijk naar de pagina waar het originele document staat (niet de link van het PDF- of ZIP-bestand gebruiken).
Je bent ook vrij om mijn materialen te veranderen of er een afgeleide versie van te maken.
- De clipart die ik verwerk in mijn materialen, op mijn website en op social media mag je niet zonder schriftelijke toestemming gebruiken. Ik ontwerp ze zelf, of schaf ze aan bij anderen. In dat geval staat er altijd een link naar de maker in het bijbehorende document.
- Op elk document staat mijn logo. Als je mijn materialen gebruikt zou ik het enorm waarderen als je het logo erop laat staan.

Alvast bedankt en veel plezier ermee!

Clipart van: [Pixel Paper Prints](http://PixelPaperPrints.com)



Opdrachten bij Bee-Bot/Blue-Bot thema Strand

Met kaarten

Print eerst pagina 3 en 4 uit (eventueel op gekleurd papier), lamineer en knip los. Daarna kun je ermee aan de slag.

Simpel:

- Pak een kaart, lees wat er staat en programmeer ernaartoe.

Moeilijker:

- Pak twee (of meer) kaarten, lees wat er staat en programmeer in één beurt ernaartoe.
- Als je twee bots hebt kun je een wedstrijd doen. Zet beide bots op een lege handdoek. Grabbel een kaart, lees wat er staat en programmeer de bot er zo snel mogelijk naartoe. Gelukt? Dan mag jij het kaartje houden. Wie wint de meeste kaarten?

Zonder kaarten

- Je maatje zegt waar jij naartoe moet programmeren.
- Laat je maatje (zonder het woord te verklappen) omschrijven waar jij naartoe moet programmeren. Klopt het? Nu mag de ander.
- Je maatje schrijft een woord op. Lees het woord en programmeer de bot ernaartoe.

Met werkblad

- Print en lamineer bladzijde 5 (je kunt hem ook in een uitwisbare insteekhoes doen). Leg een whiteboardmarker en een doekje klaar. Speler 1 tekent met pijlen een route die speler 2 moet volgen. Speler 2 kijkt ernaar en voorspelt waar de bot terecht komt. Op het werkblad zet speler 2 een stip in dat hokje. Vervolgens wordt de code ingevoerd en het antwoord gecontroleerd. Klopte het? Nu is de andere speler aan de beurt.
- Pak een opdrachtkaart en lees wat erop staat. Hoe kom je daar? Teken de route met pijlen en zet een stip in het hokje op het werkblad. Controleer of het goed is door de bot deze opdracht uit te laten voeren.



ga naar de strandbal.	ga naar de meeuw.
ga naar de zeilboot.	ga naar de krab.
ga naar het zandkasteel.	ga naar de emmer en het schepje.
ga naar de parasol.	ga naar de zon.
ga naar de oranje zonnebril.	ga naar de slippers.
ga naar de surfer.	ga naar het meisje met blond haar.



ga naar het meisje met bruin haar.	ga naar de jongen die loopt met zijn surfplank.
ga naar de blauwe zonnebril.	ga naar de paarse handdoek.
ga naar de roze handdoek.	ga naar de blauwe handdoek.
ga naar de oranje handdoek.	ga naar de golf.



Naar het strand met de Bee-Bot / Blue-Bot

Speler 1: Teken de stappen die speler 2 moet programmeren.
Gebruik deze pijlen: ← ↑ → ↓



--	--	--	--	--	--	--	--	--

Speler 2: Zet een stip waar je bot terecht komt met de stappen van speler 1 en probeer het uit. Klopte het? Nu is de ander!

