



Kralenplankenpakket

- Het Kleurenmonster (gaat naar school) -

Leuk dat je het kralenplankenpakket gedownload hebt!
Dit pakket bevat drie verschillende opdrachten voor de kralenplank.

Kralenplankvoorbeelden

De klassieke kralenplankvoorbeelden. De download bevat:

- Een blanco / wit Kleurenmonster. De kinderen kiezen zelf een kleur en leggen het monster. Ze leggen een mond passend bij de emotie van het monster.
- Het groene Kleurenmonster dat naar school gaat met rode rugzak om.
- Het schoolgebouw uit het boek *Het Kleurenmonster gaat naar school*.
- Het Kleurenmonster op de schommel.

Kralenplankvoorbeelden van het Kleurenmonster in alle kleuren en dus bij alle emoties vind je als bijlage in het project 'Het Kleurenmonster' van Kleuteruniversiteit:

<https://www.kleuteruniversiteit.nl/winkel/het-kleurenmonster/>

Spiegelen

De kinderen leggen de helft van het groene Kleurenmonster en spiegelen dit, zodat de hele afbeelding ontstaat. De lijn in het midden van het voorbeeld is de spiegellijn. Geef de kinderen eventueel een spiegel als hulpmiddel.

Kraak de code! - coderen

De kinderen pakken het blad met codes en een lege, vierkante kralenplank. Ze kijken naar de getallen en kleuren in de bovenste rij en leggen de kralen op de kralenplank (ook in de bovenste rij).

Een wit vakje betekent: geen kraal, laat dit aantal pinnen leeg. Een gekleurd vakje betekent: leg dit aantal gekleurde kralen naast elkaar op de pinnen.

Bijvoorbeeld:

4	2	7	2	4
---	---	---	---	---

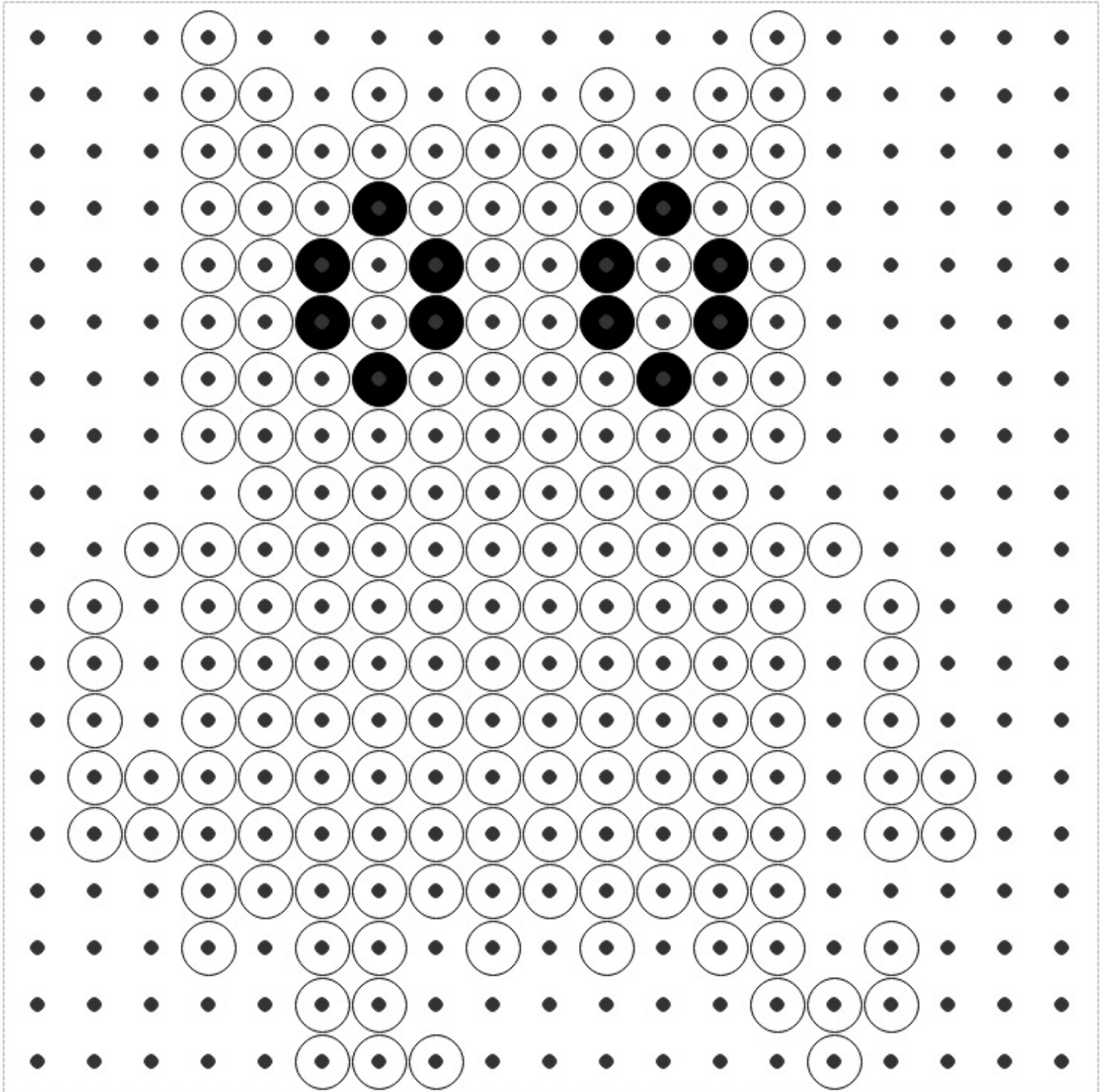
Deze rij betekent: laat vier pinnen (of spijkers) leeg, leg dan twee blauwe kralen, laat zeven pinnen leeg, leg weer twee blauwe kralen en laat vier pinnen leeg. Deze rij is klaar. Op deze manier werken de kinderen alle rijen af en verschijnt het Kleurenmonster.

Veel plezier! Juf Anke - www.jufankenl.nl -

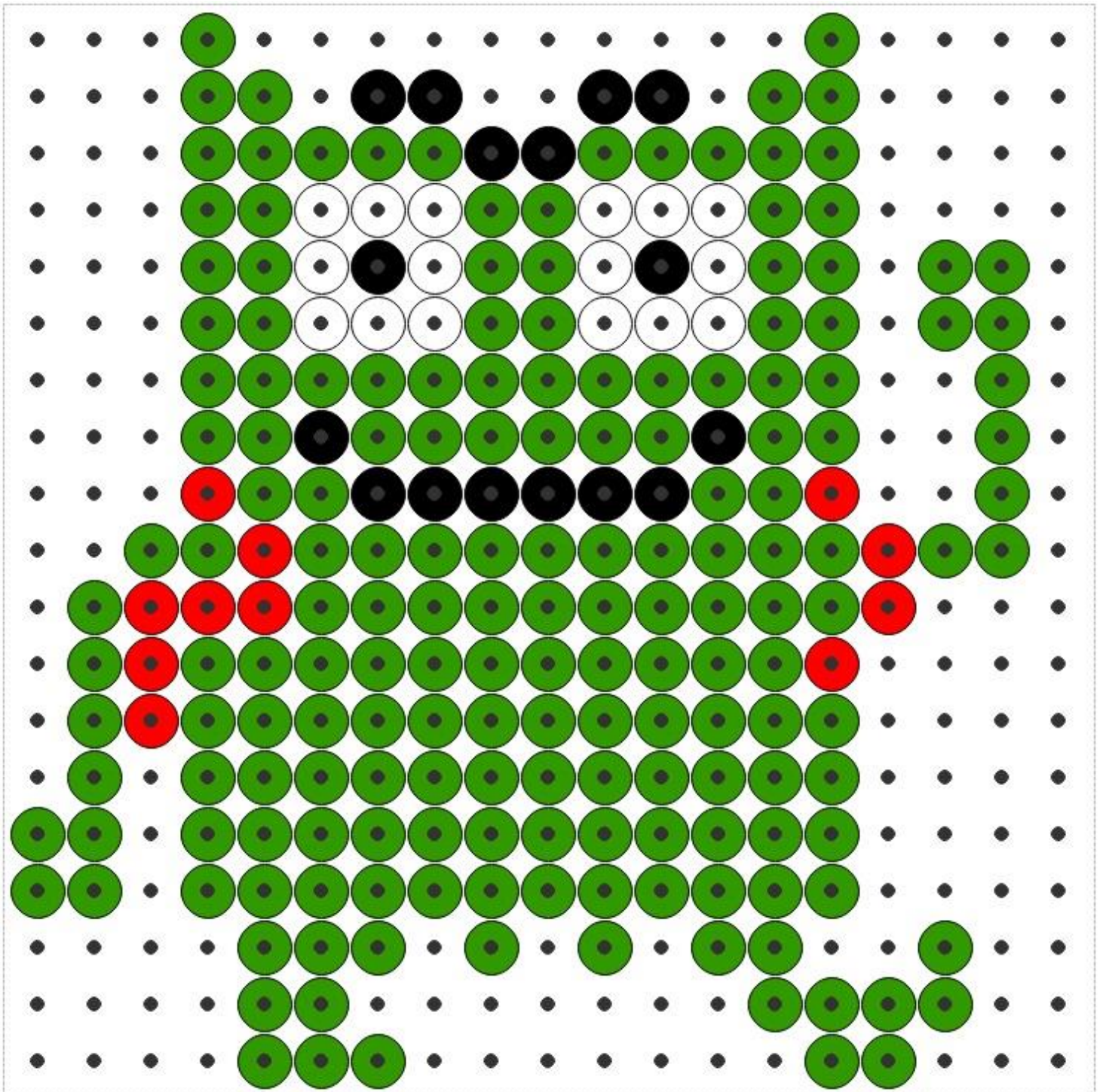
Kralenplankvoorbeelden



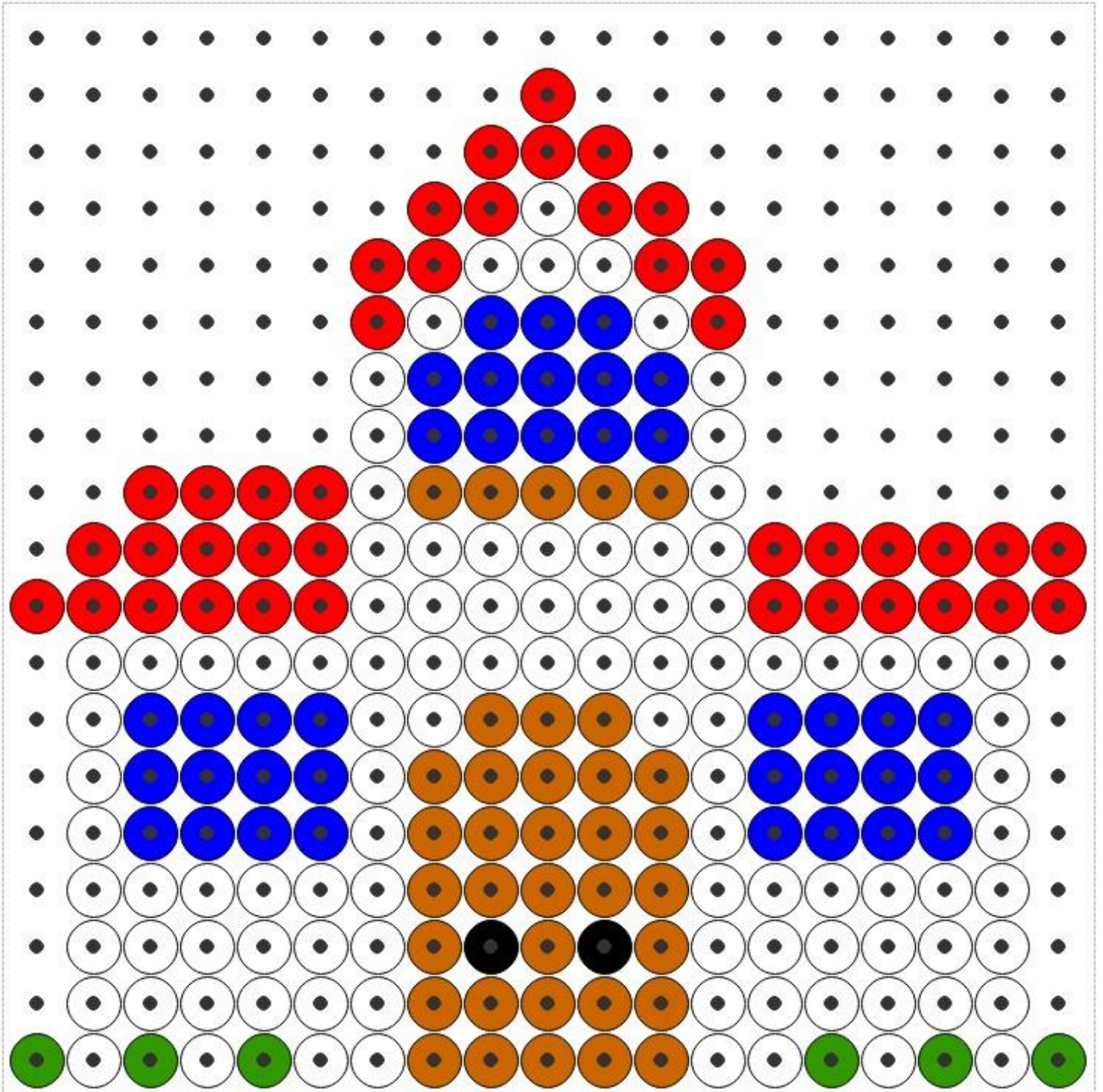
het kleurenmonster



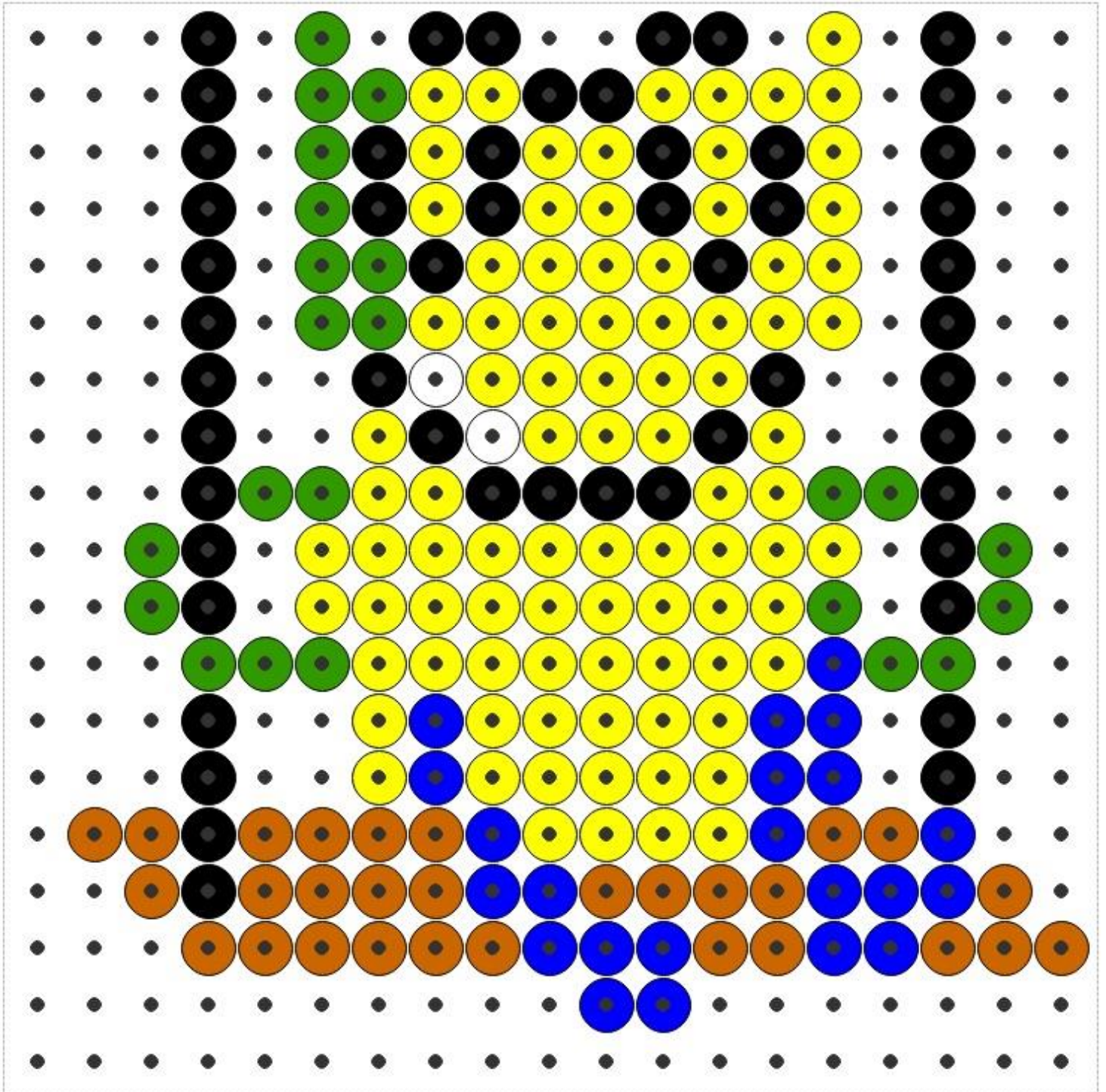
het kleurenmonster



de school



schommelen



Kralenplankvoorbeelden spiegelen



het kleurenmonster

Kraak de code! coderen



3	1	10	1	4														
3	2	1	2	2	2	1	2	4										
3	5	2	5	4														
3	2	3	2	3	2	4												
3	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1						
3	2	3	2	3	2	1	2	1										
3	12	2	1	1														
3	2	1	6	1	2	2	1	1										
3	1	2	6	2	1	2	1	1										
2	2	1	10	1	2	1												
1	1	3	10	1	3													
1	1	1	11	1	4													
1	1	1	12	4														
1	1	1	12	4														
2	1	12	4															
2	1	12	4															
4	3	1	1	1	1	1	2	2	1	2								
4	2	7	4	2														
4	3	7	2	3														

* Een lichtgrijs vakje staat voor een witte kraal.

Kraak de code! oplossing

