

Programmeerpakket Lente

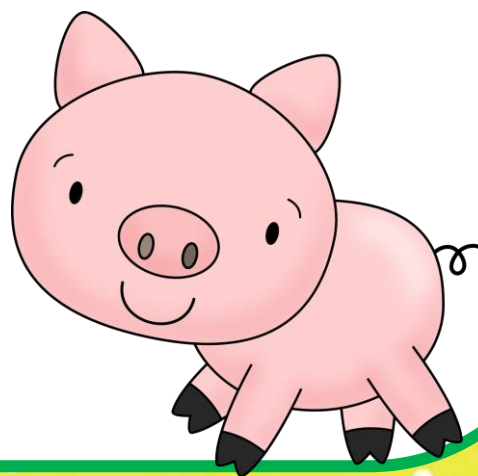
Breng de jonge dieren naar hun moeder.

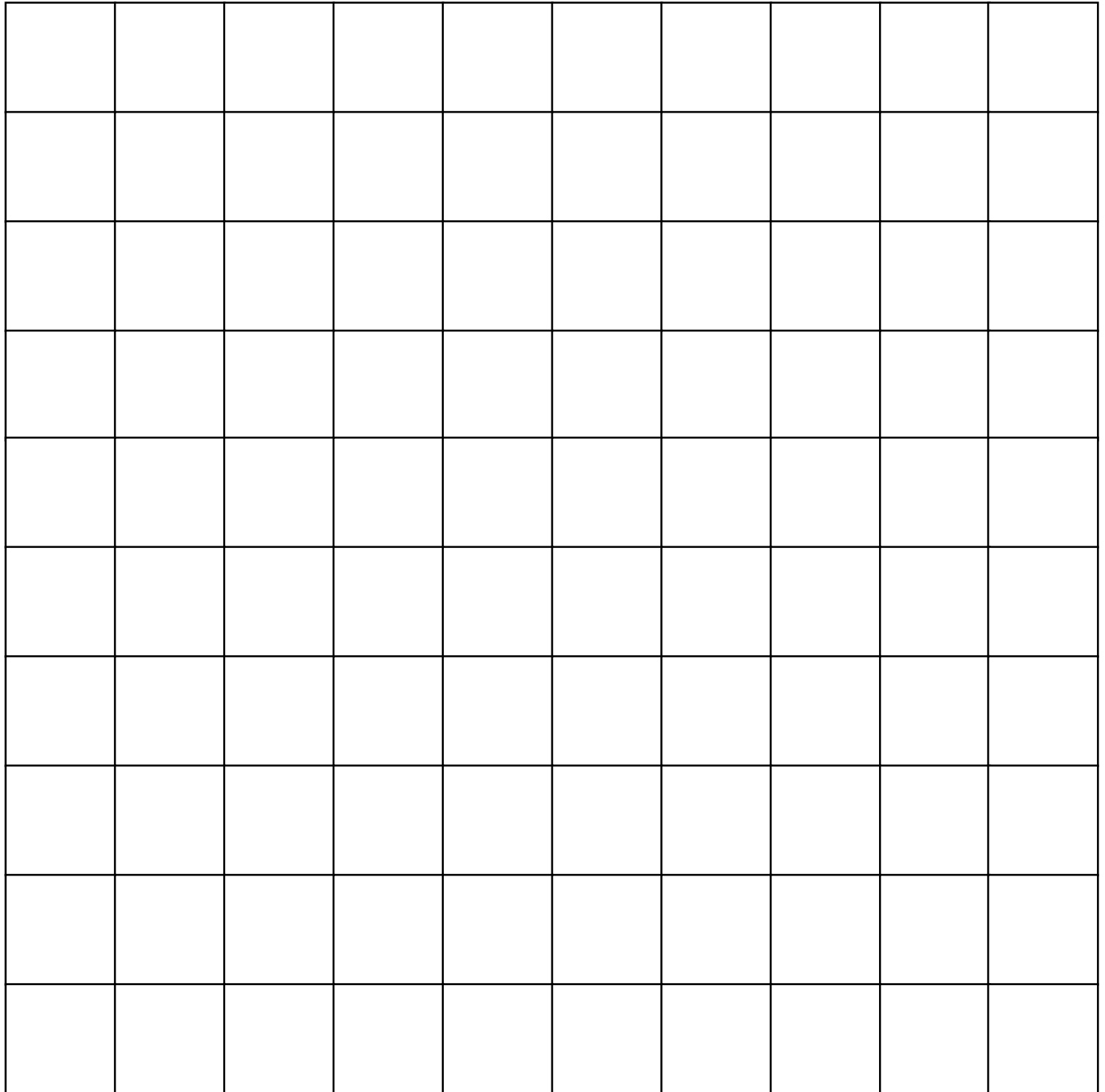
Activiteit 1 - Routekaartjes

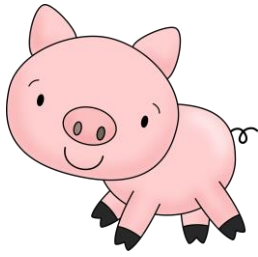
- * Print de routekaartjes en lamineer ze. Print ze dubbelzijdig om een controlekaart op de achterkant te printen.
- * Zorg voor een dambord of print het raster en vergroot dit tot A3 formaat.
- * Zorg voor speelfiguren van jonge dieren en moederdieren en zet het jonge dier in het vak linksboven op het dambord of raster.
- * Zorg voor fiches of dopjes.

De kinderen leggen het dambord of raster (speelveld) voor zich en pakken een routekaartje. Ze kijken naar de richting die de eerste pijl aangeeft en het getal dat hierbij staat. Ze leggen fiches of dopjes vanaf het dier in de juiste richting op het speelveld. Hierna kijken ze naar de tweede pijl en het tweede getal en maken de route op het speelveld langer. Dit doen ze ook bij de derde pijl en het derde getal. Waar vindt het jonge dier zijn moeder? De kinderen zetten het moederdier aan het eind van de route. Op de achterkant van het routekaartje kunnen de kinderen controleren of ze de juiste plek gevonden hebben.

Veel plezier!
www.jufanke.nl







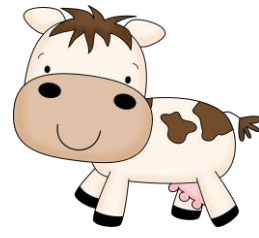
2



3



4



5



1



4



5



3



2



4

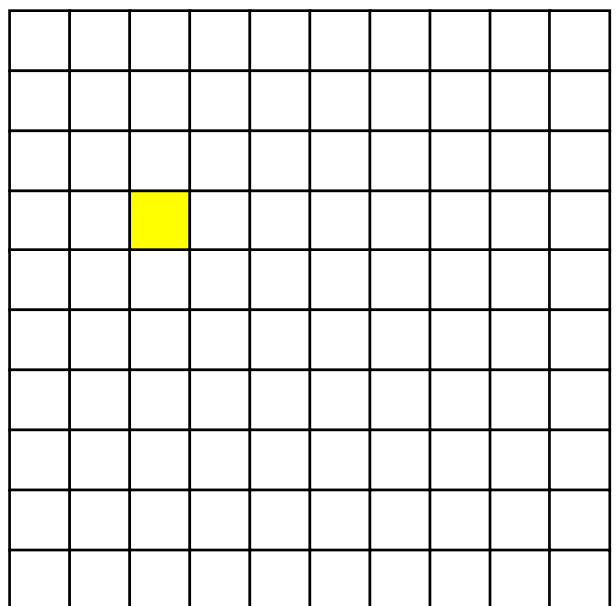
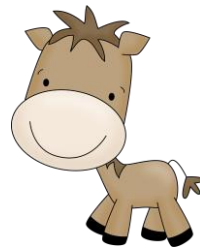
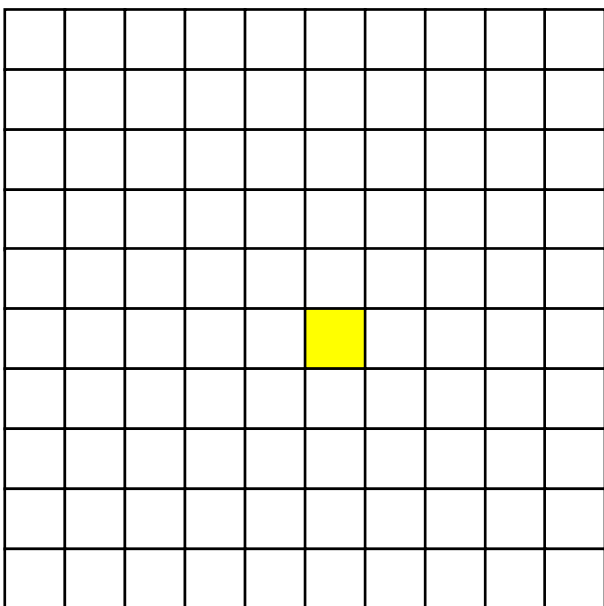
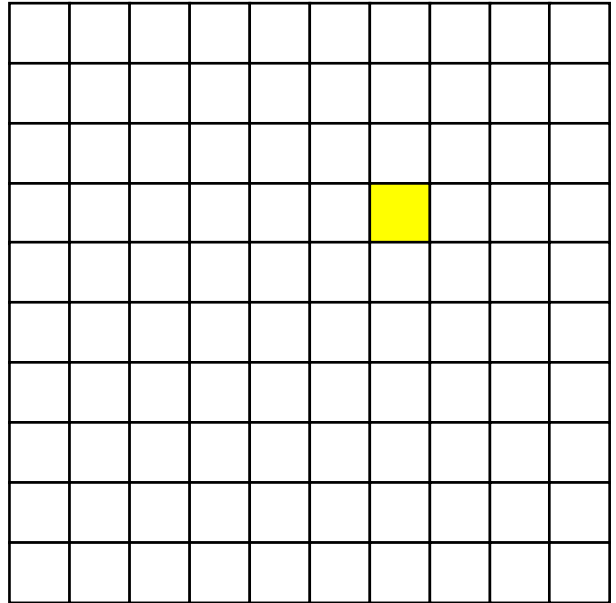
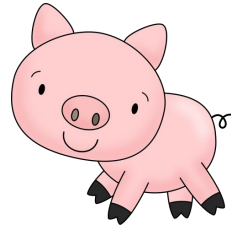
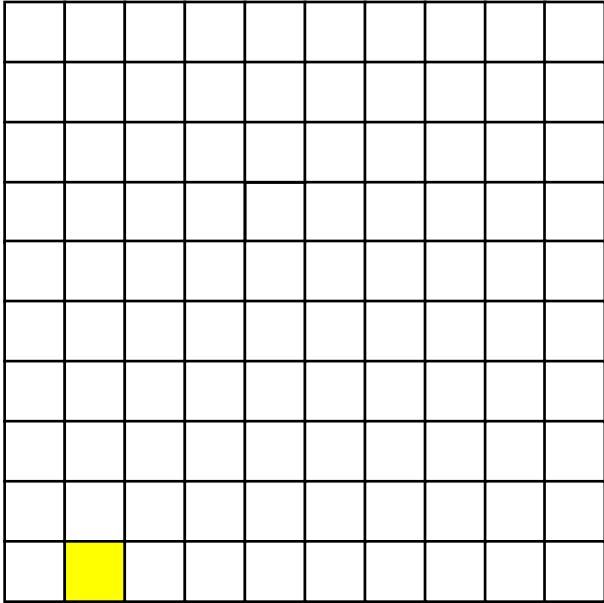
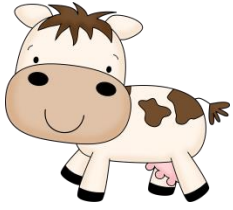


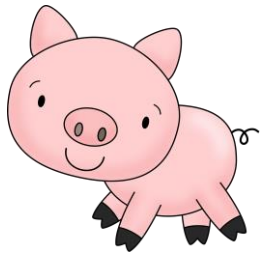
5



1







2



3



1



3



5



4



5



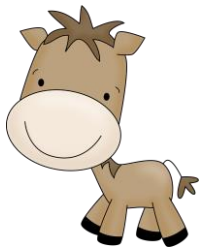
4



2



1



4



5



3



2



2



5



4



2

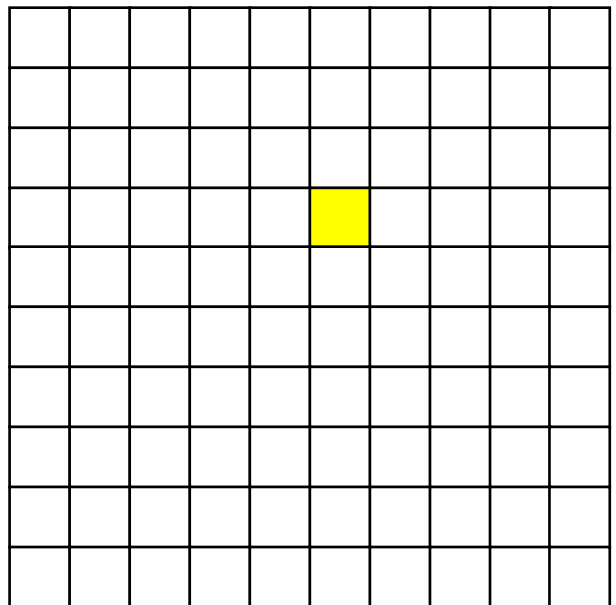
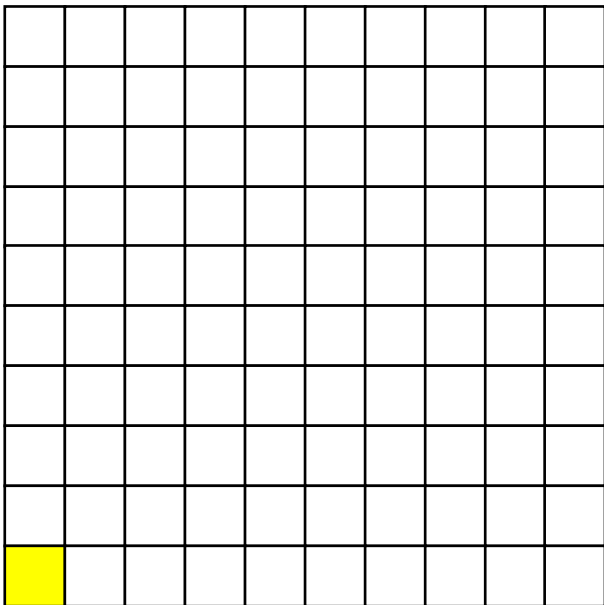
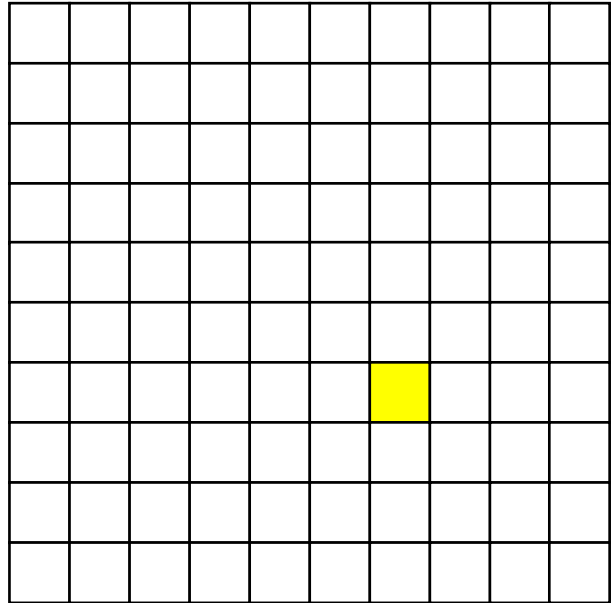
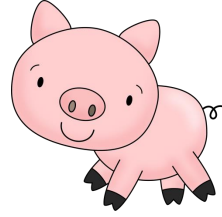
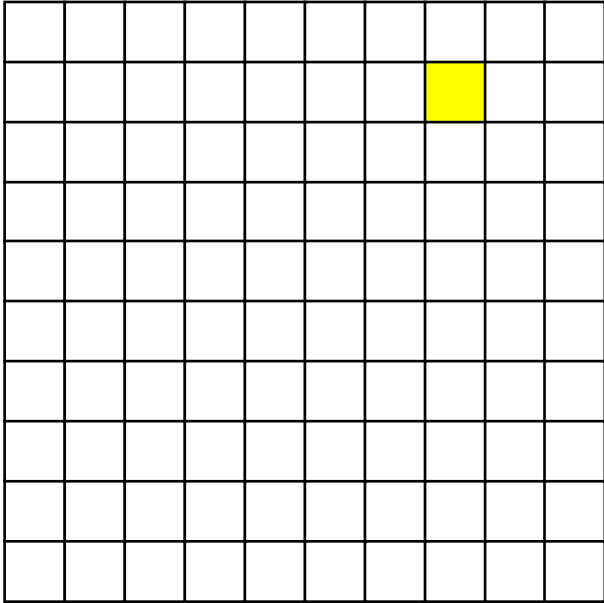


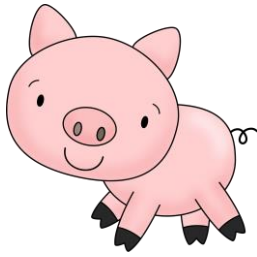
4



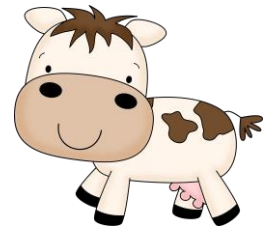
2







9
5
7
4
5



8
7
6
5
3

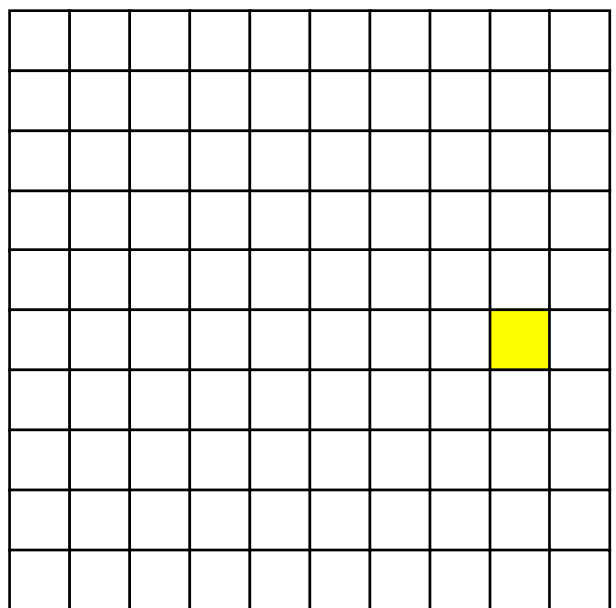
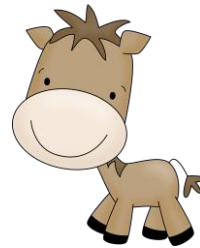
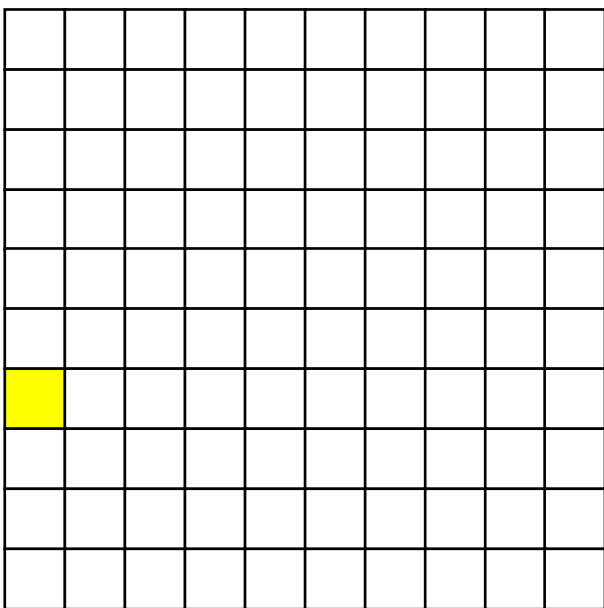
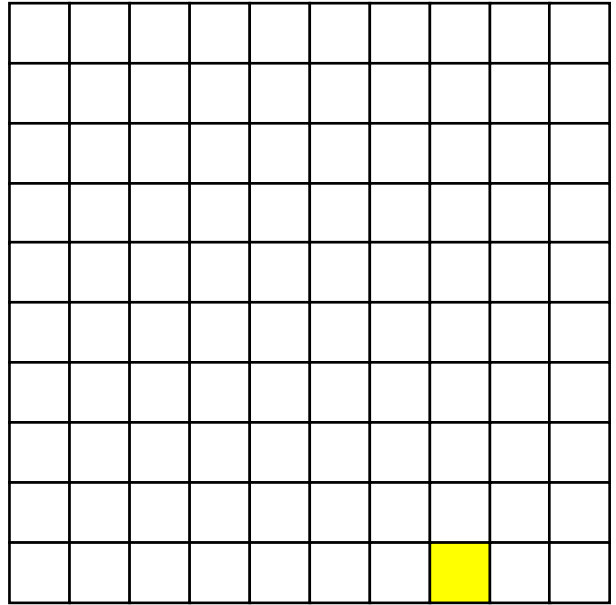
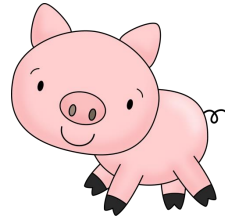
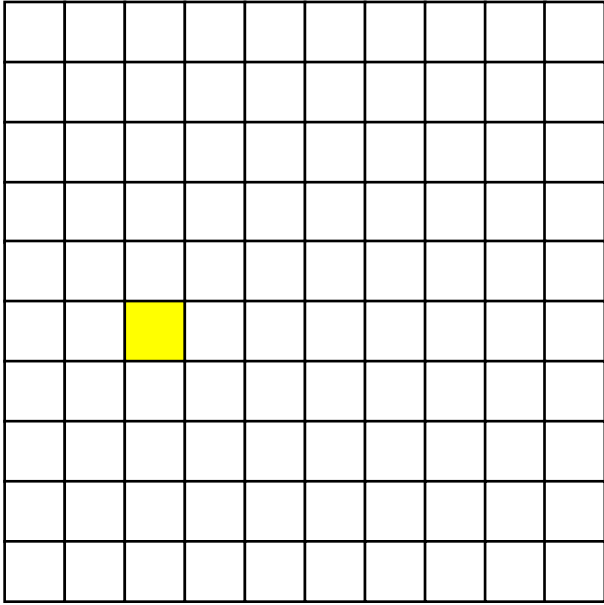


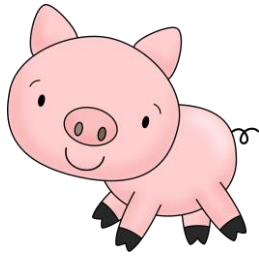
5
9
2
4
1



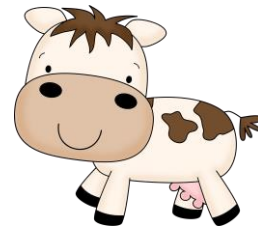
4
6
3
6
1







9
8
1
7
8



8
5
7
4
1

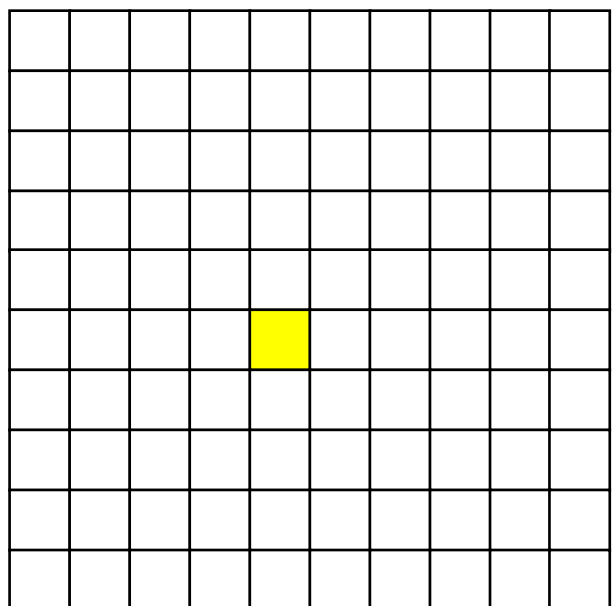
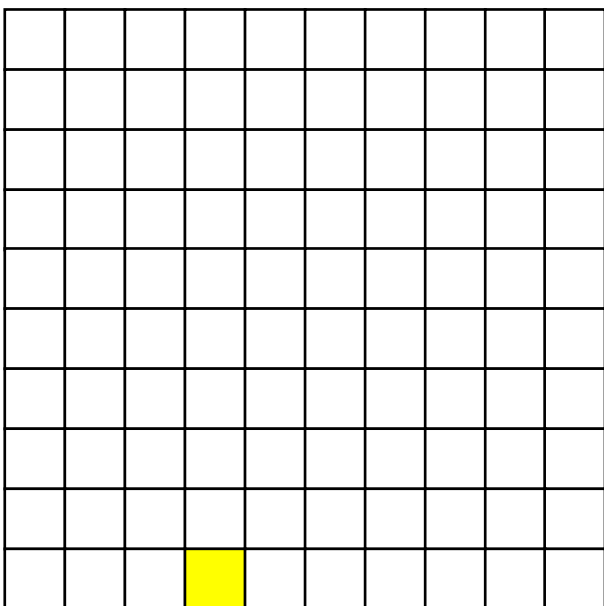
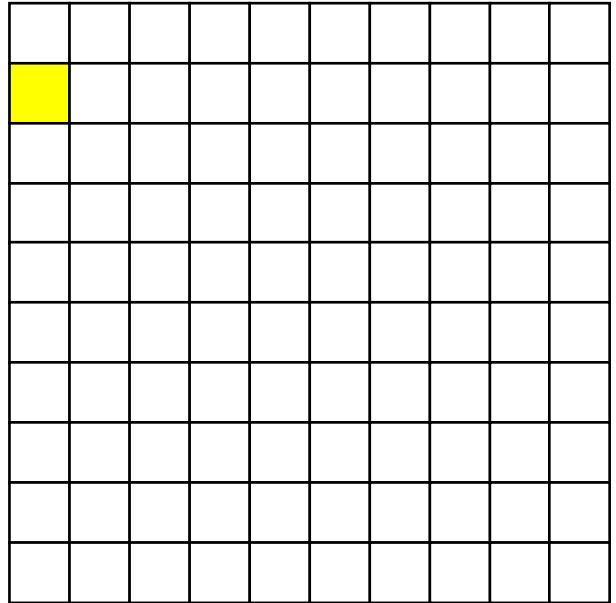
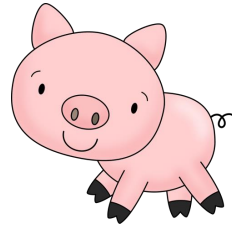
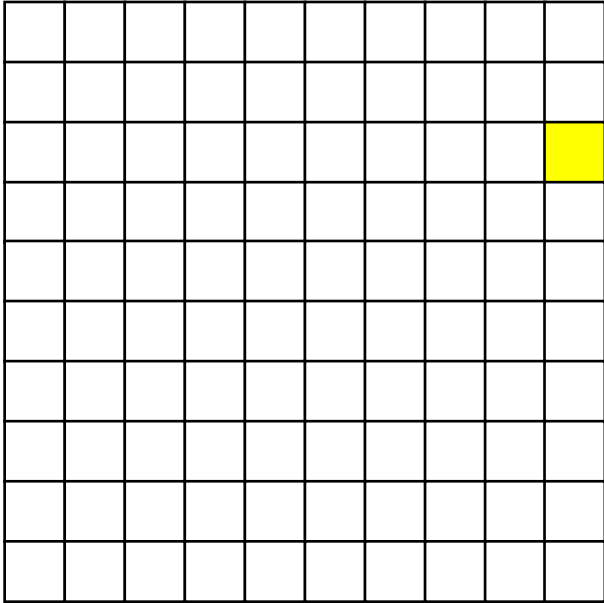
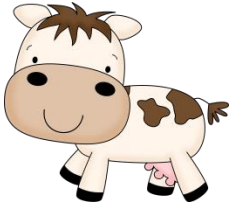


2
7
7
2
5



3
8
2
5
4





Programmeerpakket Lente








Breng de jonge dieren naar hun moeder.

Activiteit 2 - Plattegronden

- * Print een set pijlen (12) voor elk kind. Knip de pijlen los.
- * Print de plattegronden en lamineer ze.
- * Zorg voor speelfiguren van (jonge) dieren.

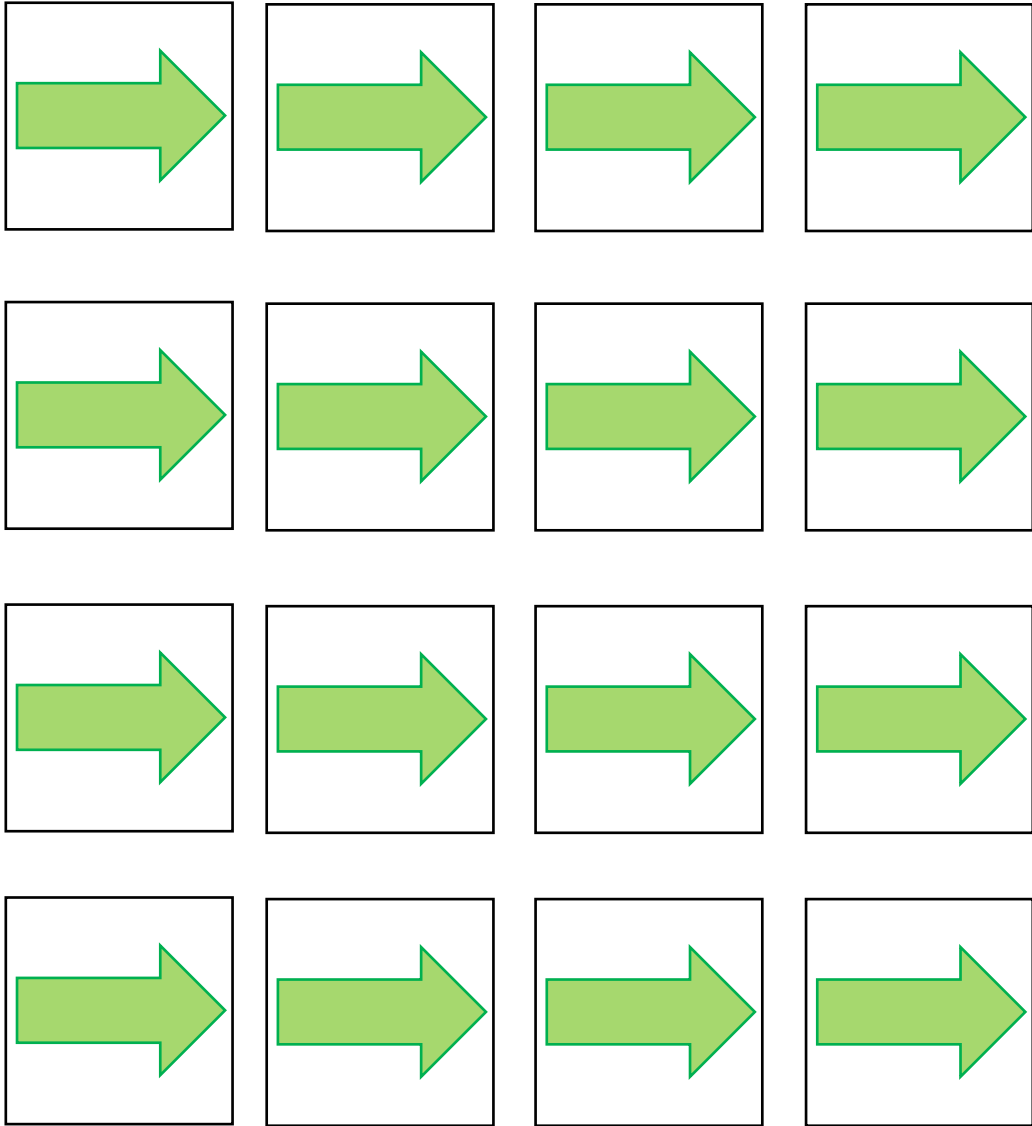
De kinderen leggen een plattegrond voor zich. Ze kijken naar de grijze route die het jonge dier naar zijn moeder loopt. Ze leggen deze route met pijlen in de groene vakken onder op de kaart. Voor elk grijs vakje wordt een pijl gelegd. De pijlen kunnen in alle richtingen gedraaid worden. Als de pijlen er liggen, pakt het kind het jonge dier en legt deze op het afgebeelde dier. Hij wijst de eerste pijl onderaan het blad aan en verplaatst het jonge dier in de richting van deze pijl. Hij wijst vervolgens de tweede pijl aan en verplaatst het jonge dier. Komt het door alle pijlen te volgen bij zijn moeder?

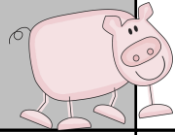
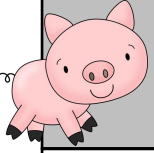
Voorbeeld: op kaart 1 liggen de volgende pijlen in de groene vakjes:

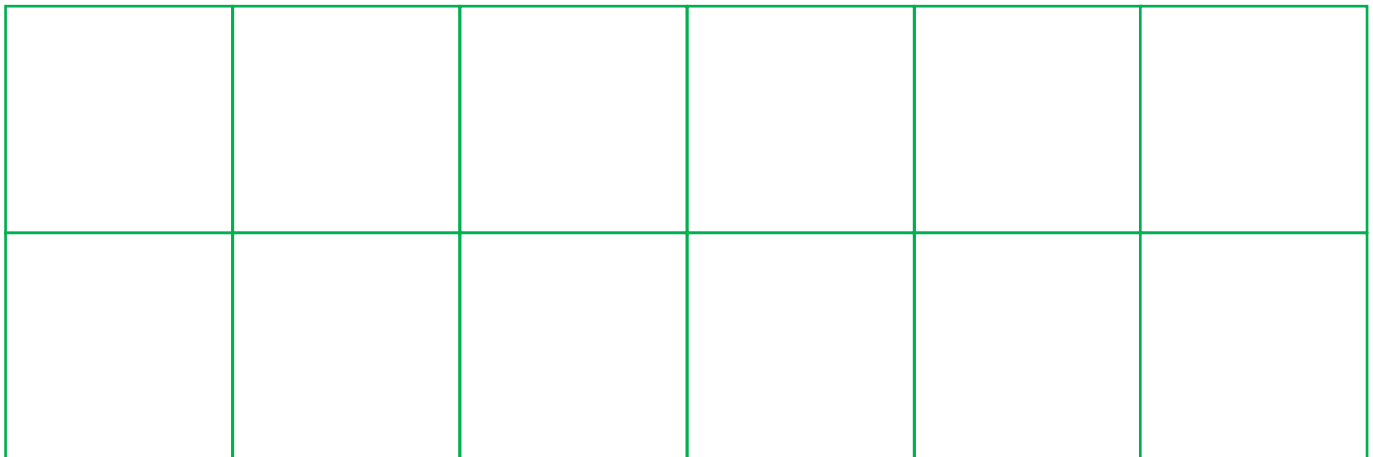
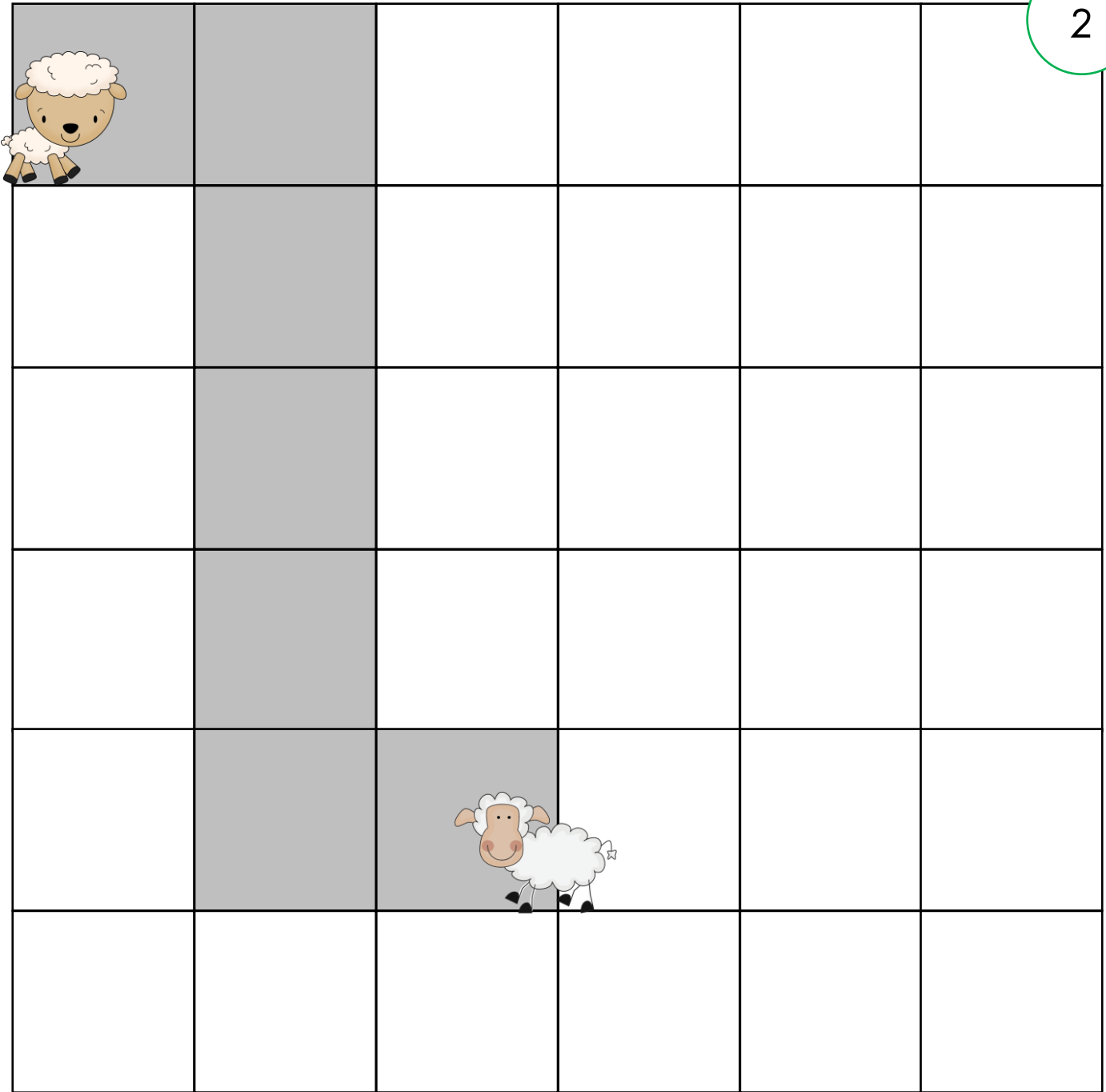
					
					

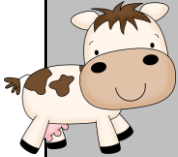
Veel plezier!
www.jufanke.nl

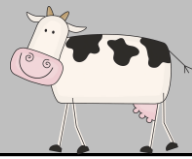


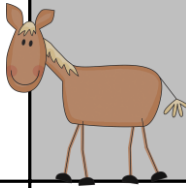


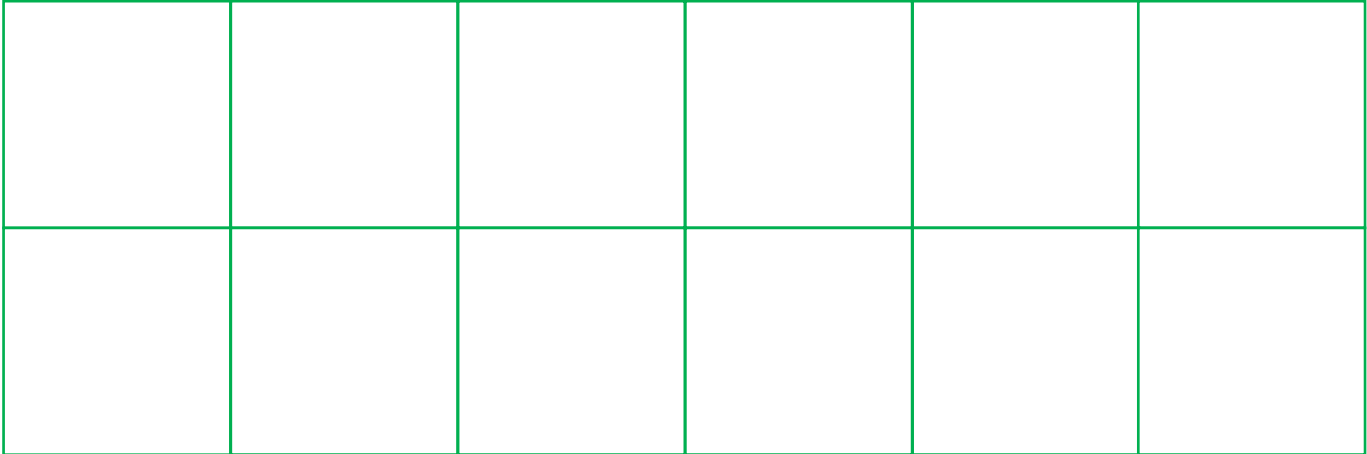
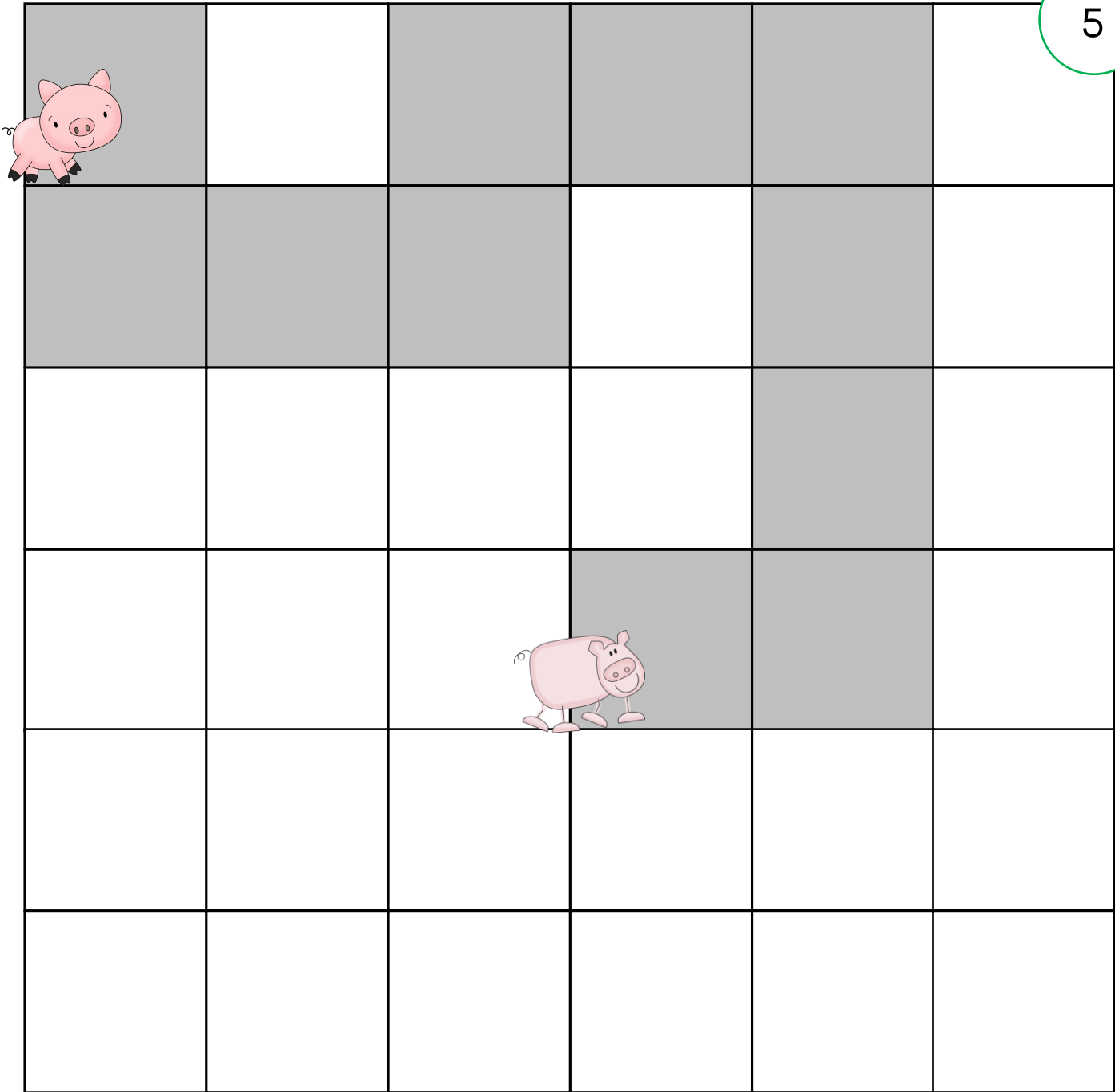


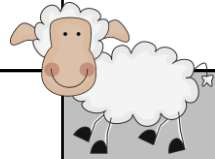






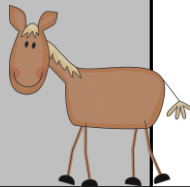




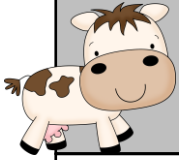




Grey	Grey	White	White	White	White
White	Grey	White	White	White	White
Grey	Grey	White	White	White	White
Grey	White	White	White	White	White
Grey	White	White	White	White	White
Grey	Grey	Grey	White	White	White



White	White	White	White	White	White
White	White	White	White	White	White



Grey	Grey	White	White	White	White
White	Grey	White	Grey	Grey	Grey
White	Grey	Grey	Grey	White	Grey
White	White	White	White	White	Grey
White	White	White	White	White	Grey
White	White	White	White	White	White

