



LET'S GO CODE

TAAL/REKEN ACTIVITEIT

DOELEN

DE LEERLING GAAT AAN DE SLAG MET LEVEND PROGRAMMEREN IN COMBINATIE MET TAAL EN REKENEN

BENODIGDHEDEN

- LET'S GO CODE
- TAAL- EN REKENBLADEN

INSTRUCTIE

De leerlingen spelen het spel door (naar eigen invulling) een route te leggen van de bijgeleverde foam tegels. Hierna worden de kartonnen kaarten toegevoegd aan het spel (robot, kruis, etc.). De leerlingen maken tweetallen. De ene leerling begint op de mat, de ander begint naast de mat.

De leerling die op de mat staat volgt de instructies op van de leerling die naast de mat staat. De leerling die naast de mat staat stuurt, door korte aanwijzingen te geven, de leerling naar het taal- of rekenblad dat op de route neergelegd is. Bijvoorbeeld: 'Zet twee stappen naar voren en daarna één stap naar links.'. Er zijn werkbladen toegevoegd, dit zijn voorbeelden, eventueel kunnen er andere werkbladen worden gebruikt. Wanneer de leerling op de mat bij het werkblad is aangekomen, maken beide leerlingen het werkblad. Hierna draaien de rollen om.

De taal- of rekenbladen zijn door de leerkracht naar eigen invulling toe te voegen aan het spel.