

Leskist Bee-Bots

Spelenderwijs leren programmeren met de Bee-Bot

De Bee-Bot als koerier (Groep 1 & 2)

De Bee-Bot brengt voer rond.

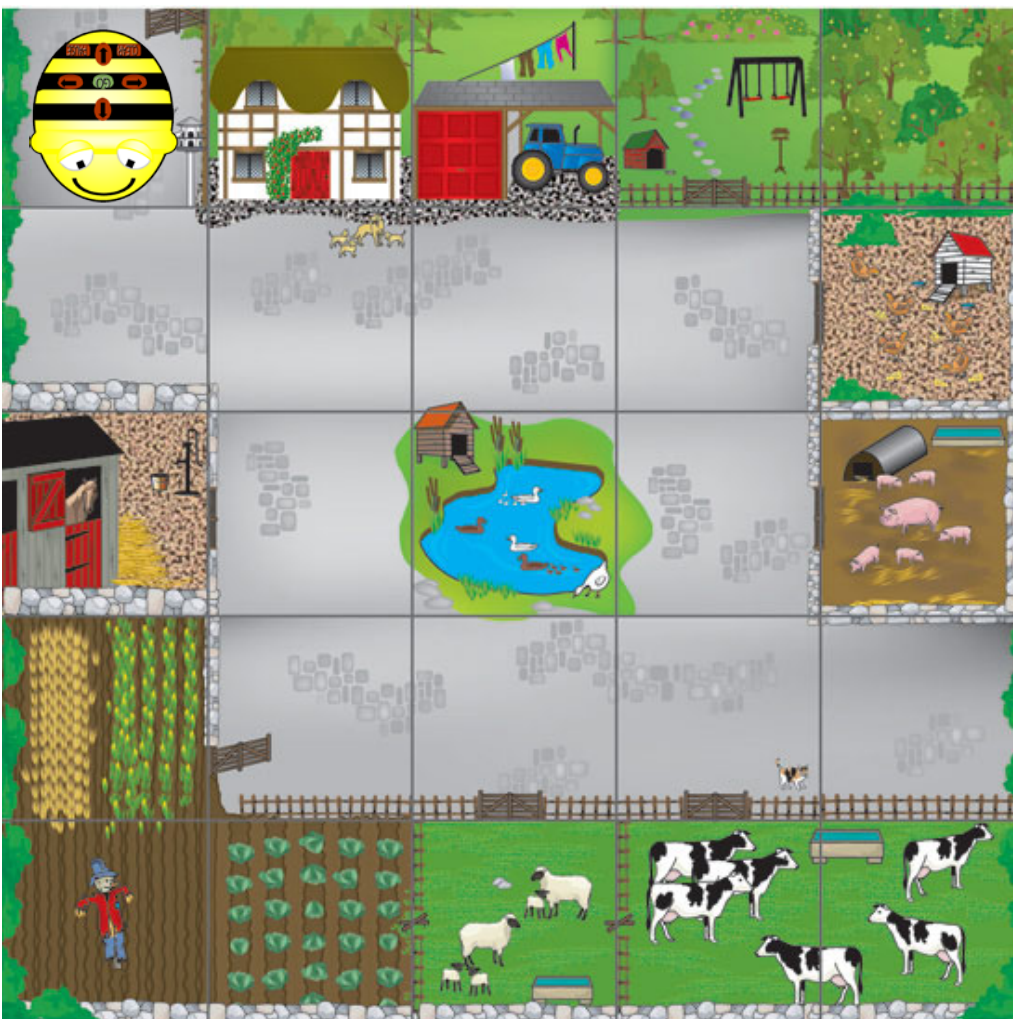
De Bee-Bot start in de linkerbovenhoek. Hij staat met zijn neus naar beneden.

Teken de kortste route uit naar de varkens. Pauzeer kort om het voer te geven.

Teken de route van de varkens naar het paard. Blijf wat langer bij het paard staan (voeren en aaien).

Daarna terug langs de koeien, de koeien willen ook aandacht!

Pas op dat je niet in de eendenvijver rijdt!

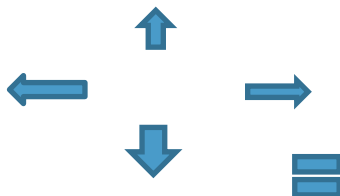


Teken je route eerst hieronder uit

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |



Nu ga je het programma schrijven. Kijk naar de route die je hierboven getekend hebt. Vul in de tabel de symbolen van de Bee-Bot in. Houdt rekening met de richting van de robot voor het programma. Symbolen die mogelijk zijn:



| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Probeer de route? Gaat het goed? Welke aanpassingen moet je doen?

Routes volgen (Groep 2 & 3)

Eerst ontdekken: Hoe ver rijdt een Bee-Bot als hij 1x vooruit rijdt?
 Wat doet de Bee-Bot als je de pijl naar rechts gebruikt?



| | | | |
|--------|--|--|-----|
| taak 1 | | | kip |
| taak 2 | | | hok |

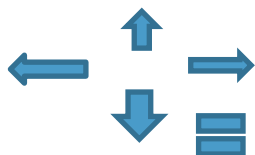
Voer taak 1 uit:

Teken daarvoor de route hieronder uit

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|---------|-----|--------|--------|
| | | | paasei |
| | | | voer |
| | | eieren | kip |
| kuikens | hok | nest | |

Nu ga je het programma schrijven. Kijk naar de route die je hierboven getekend hebt. Vul in de tabel de symbolen van de Bee-Bot in. Houdt rekening met de richting van de robot voor het programma.
 Symbolen die mogelijk zijn:



| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Probeer de route? Gaat het goed? Welke aanpassingen moet je doen?

Woorden schrijven met de Bee-Bot (Groep 3)

Goed om te weten: Bee-Bot beweegt in stappen van 15cm en draait in hoeken van 90°.



Lettermat voor taal en leesopdrachten

De robot rijdt van letter naar letter, om een woord te maken. Als de Bee-Bot op een letter is die je nodig hebt voor je woord, dan laat je de Bee-Bot pauzeren.

De robot start op de linker benedenhoek met zijn neus naar boven. (naast de W en met zijn neus naar de R)

Schrijf een van de volgende woorden op de lettermat met de Bee-Bot:



Schrijf Zus

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



Teken eerst de route op de plattegrond (hierboven) en denk de code daarna uit in pijltjes (hieronder)

Deze mat komt niet overeen met de wij gebruiken

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Tekenen met de Bee-Bots (Groep 4&5)

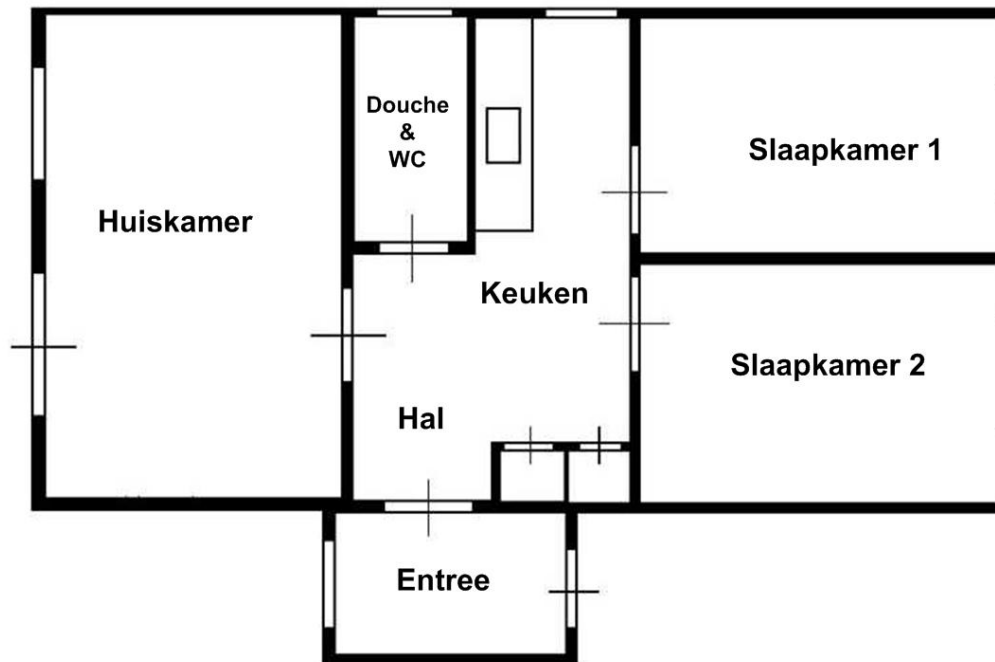
Knutsel eerst een potlood of pen achter de Bee-Bot en kijk of hij er mee kan rijden.

Zou je een plattegrond van je huis kunnen maken met een Bee-Bot?

Meet daarvoor eerst op hoeveel centimeter een robot rijdt
& wat doet de robot als hij draait?

Begin maar!

*Je kunt de leerlingen thuis eerst een plattegrond laten maken van hun huis of kamer.



Naam schrijven met de Bee-Bots (Groep 5&6)

Zou je je naam kunnen schrijven met een Bee-Bot?
Probeer het eerst eens met één letter.

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ