

Volg de pijlen

Opdracht

Volg de pijlencode en ontdek welk figuur er ontstaat.

Het startpunt is de stip. Vanaf hier volg je de pijlencode. De lijnen worden getrokken over de lijnen van het raster. Het is handig om eerst een grijs schrijfpotlood te gebruiken. Bij een fout is dit goed uit te gummen. Als de afbeelding klaar is, kan met een viltstift het gehele figuur overgetrokken worden. Suggesties voor aanvullende opdrachten staan hieronder.

Doelgroep

Middenbouw

Benodigheden

Schrijfpotlood

Gum

Verwerkingsblad + bijbehorende pijlencode

Kleurpotloden en/of stiften

Handig om te weten

Pijlencode 'Kamperen' heeft twee startpunten, aangegeven met een zwarte én rode stip.

Bij de Pijlencode 'On the road' en 'Kamperen' moet het verwerkingsblad liggend gebruikt worden. Dit staat ook aangegeven op het verwerkingsblad.

Alle lijnen worden over de lijnen van het raster getrokken. Het is mogelijk dat je twee keer over dezelfde lijn gaat.

Uitleg symbolen

● : startpunt

← : 1 hokje naar links

↑ : 1 hokje naar boven

→ : 1 hokje naar rechts

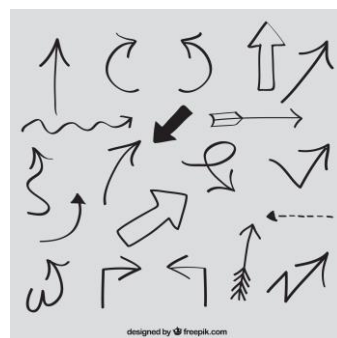
↓ : 1 hokje naar beneden

↖ : 1 hokje schuin links naar boven

↗ : 1 hokje schuin rechts naar boven

↘ : 1 hokje schuin rechts naar beneden

↙ : 1 hokje schuin links naar beneden



Alle lijnen worden over de lijnen van het raster getrokken. Het is mogelijk dat je twee keer over dezelfde lijn gaat.

Executieve functies

Met coderen krijgen de executieve functies ook de aandacht.

Denk maar aan:

- taakinitiatie: Start bij het begin, ook al weet je nog niet wat het wordt.
- volgehouden aandacht: Blijf geconcentreerd en laat je niet afleiden door iets anders of door anderen.
- organisatie: Overzicht houden, zodat je weet waar je gebleven bent.
- emotieregulatie: Beheersen van je emoties als je aan het eind niet goed uitkomt en dus opnieuw moet beginnen om te kijken waar je de fout in bent gegaan.



Verschillende afbeeldingen

Er zijn vijf verschillende afbeeldingen met als thema vakantie/natuur in Nederland. Bij het goed uitvoeren van de codetaal ontstaan er de volgende afbeeldingen: molen, tent, tulpen, camper en vogel.

Suggesties voor aanvullende opdrachten

Als de codetaal ontcijferd is, kunnen er nog aanvullende opdrachten gegeven worden. Geef deze opdrachten pas achteraf, anders weten de kinderen de uitkomst van de pijlencode al.

Molen: Kleur de molen, teken daarna een horizon. Maak op de achtergrond van de molen Hollandse bloemenvelden. Teken op de voorgrond een hekje bloemen en dieren naar keuze. Zo ontstaat er een oer-Hollands landschap.

Tulpen: Om de tulpen mooi naar voren te laten komen, kunnen deze met viltstift ingekleurd worden. Vervolgens wordt de achtergrond met een contrasterende kleur(en) met potlood ingekleurd.

Vogel: Ga op zoek naar een plaatje van een koolmees, een pimpelmees of en kleur de vogel zo precies mogelijk na. Teken daarna een stevige tak waar de vogel zijn liedje op kan fluiten.

Tent: Hoe ziet jouw tent eruit? Zorg ook voor een passende vlag. Bij de tent ligt een bal. Teken zelf nog 3 dingen waar jij graag mee speelt. Teken nu een waslijn vanaf de vlag naar de boom. Daar wappert een handdoek en jouw zwemkleding aan. Hoe zien die er bij jou uit?

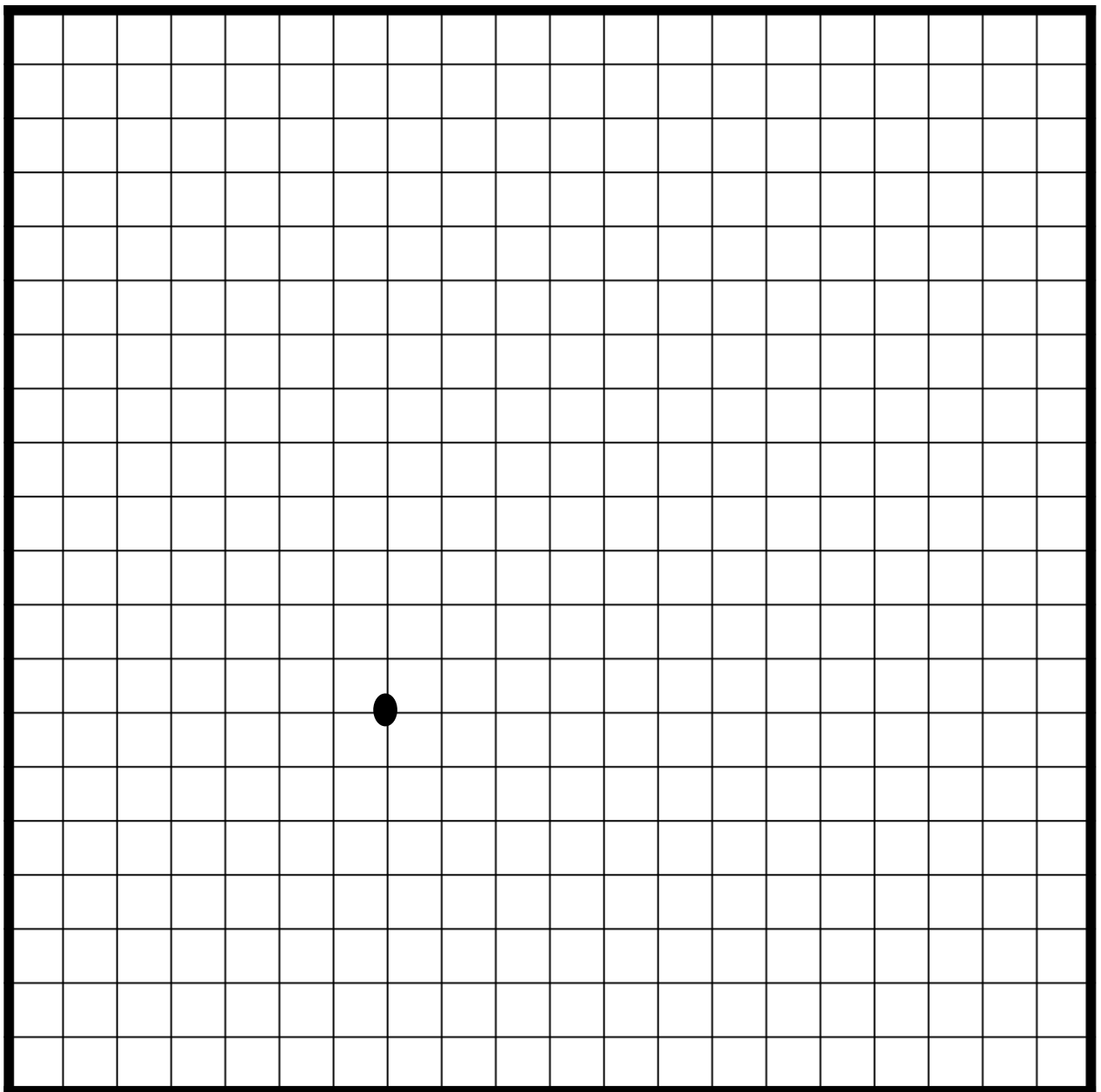


Camper: Maak van deze camper een echte hippe wagen.

Het blijft maar draaien

Start bij de ●

5↓ 4→ 3↑ 2← 3↓ 4→ 6↑ 2↘ 1↗ 11↖ 1↙ 9↘ 1↓ 6← 1↑ 2↙
1↖ 5↗ 1↙ 1← 1↓ 1↑ 1← 2↗ 1↘ 2↗ 1↖ 1↙ 1↘ 5↗ 1↘ 4↙
2↘ 1← 1↓ 1↖ 1→ 1← 1↖ 1↗ 4↙ 4→ 1← 1↓ 2← 1↑ 1← 1↙



Pijlencode | Kamperen (blad liggend houden; y-as onder)

- 7↑ 2→ 1↓ 2← 1↓ 5↘ 10← 5↗ 4← 1↓ 2↙ 2← 2↗ 2→ 4← 5↙ 8→
- 15↑ 1↗ 3→ 3↗ 1← 1↙ 2← 1↙ 2↗ 2↑ 1← 1↓ 2↙ 3↑

Pijlencode | Hollandse ruikers

Start bij de ●

1↗ 1↖ 1↗ 1↘ 1↙ 3↖ 6↓ 2↘ 7↓ 5↖ 3↓ 5↘ 1↓ 1→ 2↑ 1↖ 2↓
5↑ 4↘ 3↓ 3↖ 3↘ 1↓ 1→ 5↑ 4↗ 3↓ 4↙ 8↑ 2↗ 5↑ 1↙ 1↖ 1↙
1↘ 1↗ 2↙ 10↓ 2↖ 2↗ 1↑ 1↖ 2↙ 1↓ 6↑ 1↗ 2↓ 2↘ 4↑ 1↗ 3↖
4↓ 4↑ 1↘ 3↑ 3↙ 4↓

Pijlencode | On the road (blad liggend houden; y-as onder)

Start bij de ●

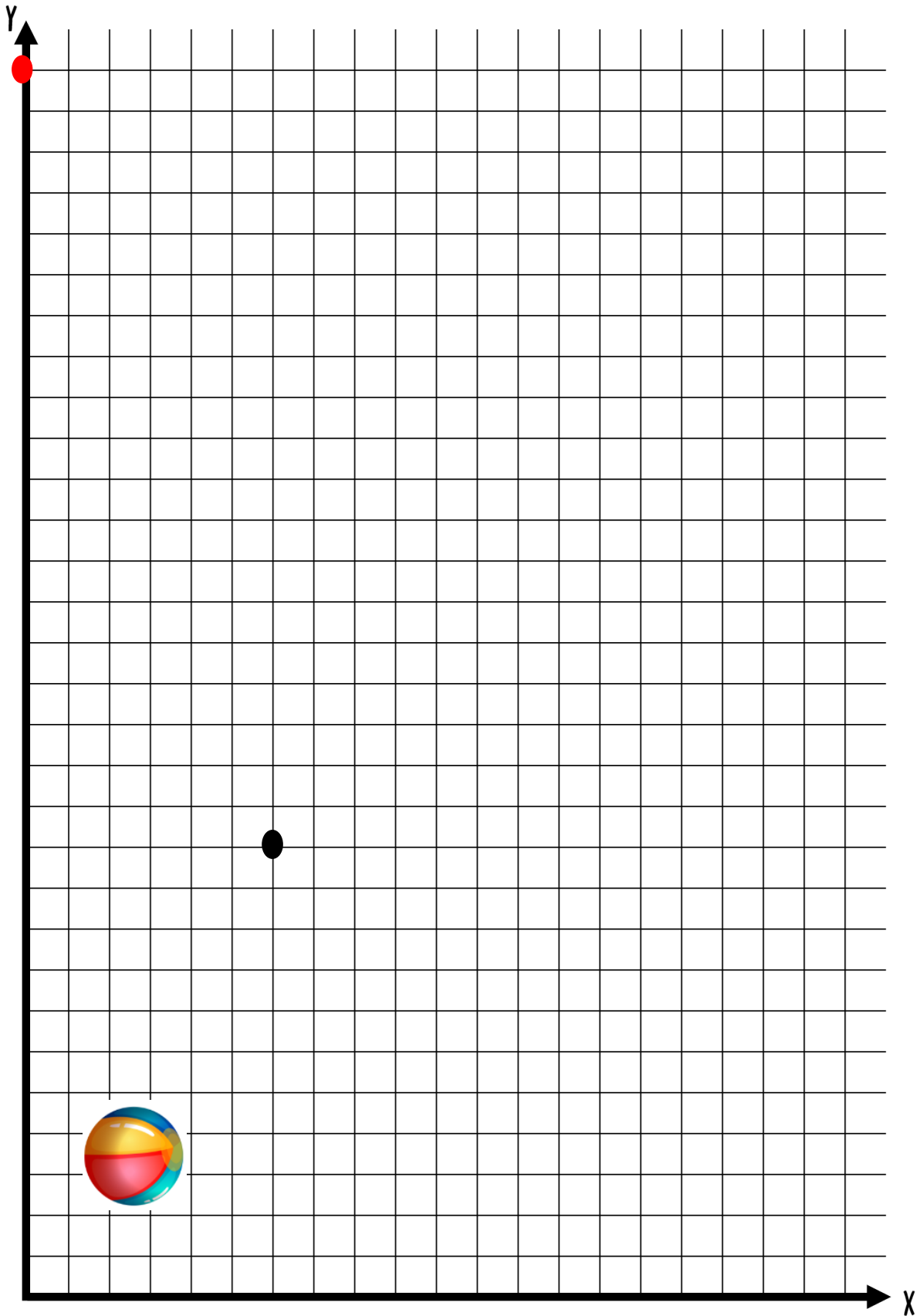
1→ 1↗ 1→ 1↘ 1→ 7↑ 2↖ 3↓ 2→ 1↓ 5← 4↑ 5→ 1↖ 5← 8↓
1↑ 1← 1↓ 1↑ 1→ 1↑ 1← 1↓ 2↑ 1→ 1↑ 1← 1↓ 2↑ 1→ 1↑ 1←
1↓ 2↑ 5→ 1↖ 3← 1↙ 10← 2↙ 11→ 7↓ 3← 7↑ 3← 3↓ 4←
3↑ 1← 6↓ 2↘ 2→ 1↗ 1→ 1↘ 1↗ 1↙ 5→ 1↖ 1↘ 2→ 5↑

Pijlencode | Vrolijke fluit

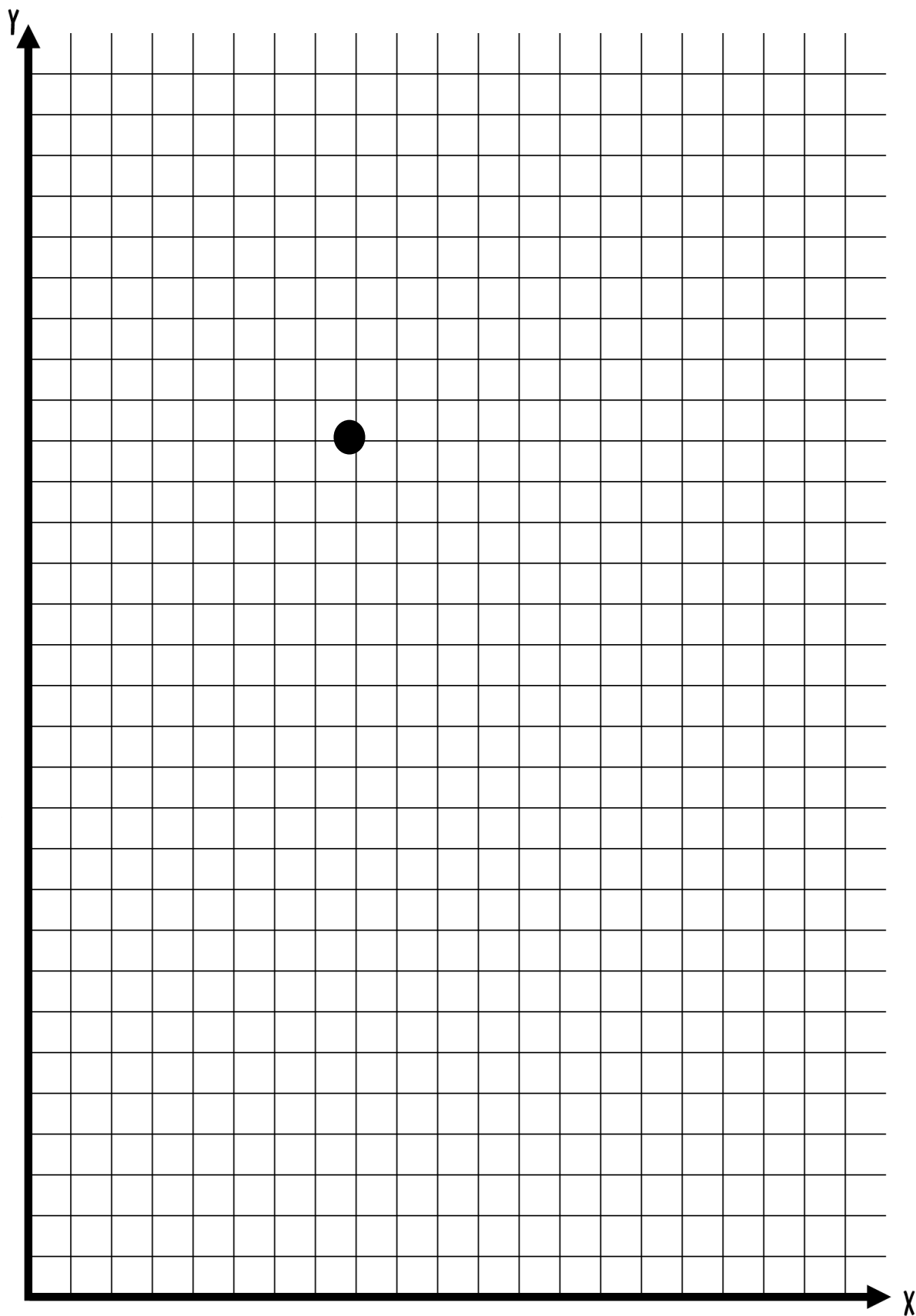
Start bij de ●

2↓ 1→ 2↓ 1← 2↓ 1← 2↑ 1← 2↑ 1← 2↑ 1← 1↑ 1← 1↓ 1↘
1↖ 1↙ 1↗ 2↑ 2← 1↓ 1↘ 1↖ 1↙ 1↗ 1↑ 1← 1↑ 1← 1↑ 1←
2↑ 1← 6↑ 1↗ 1↓ 2↑ 1← 1↖ 1↗ 1→ 1↑ 1↗ 3→ 1↘ 1↓ 1↘
2↓ 1← 1↓ 1← 1↓ 2← 1↑ 2← 2↘ 1→ 1↓ 1→ 2↓ 1→ 1↓ 1→
2↓ 1→ 1↓ 1→ 1↓ 1→ 2↓ 1→ 2↑ 1→ 3↑ 1← 2↑ 1← 2↑ 1←
3↑ 1← 1↑ 1↖

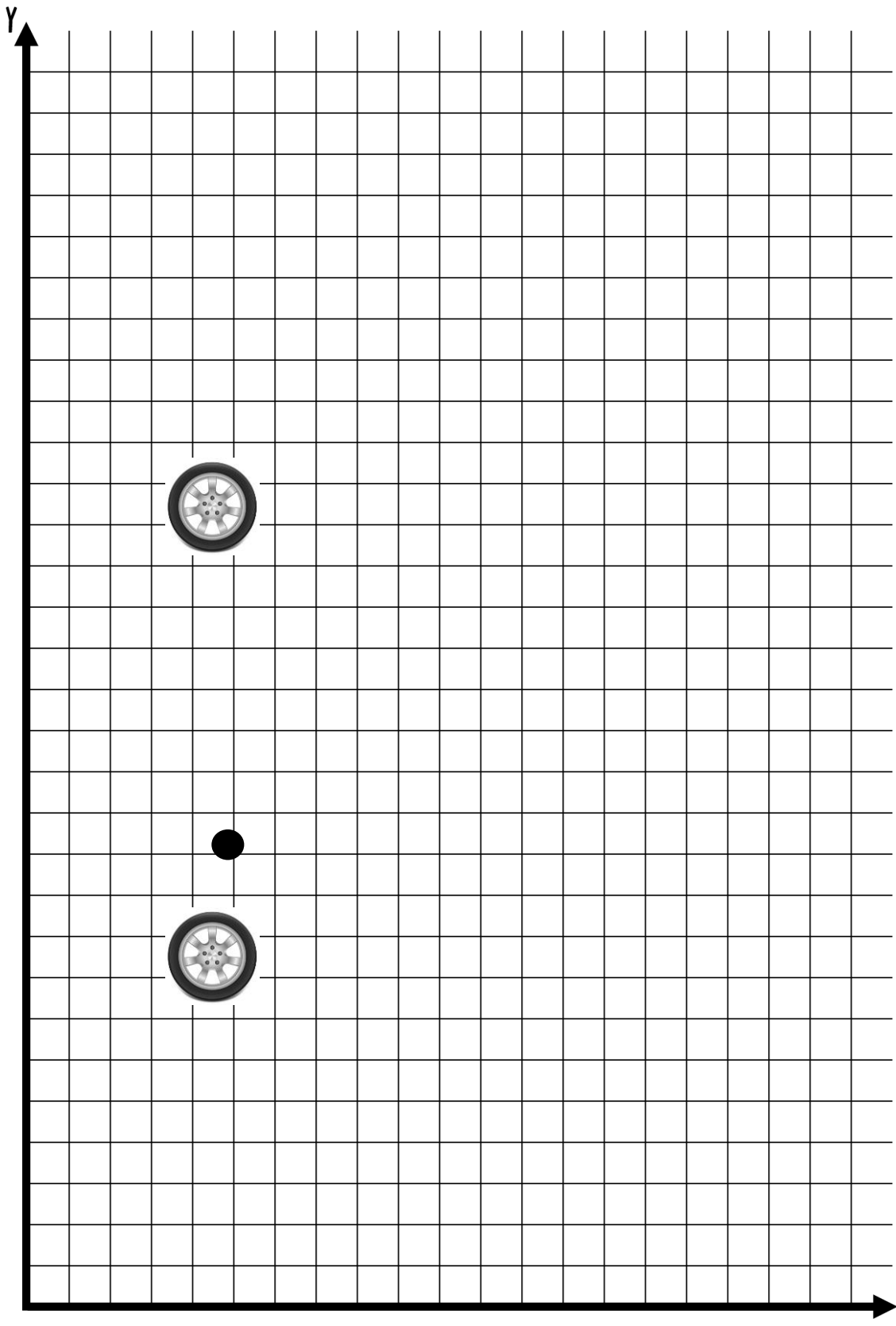
Kamperen (blad liggend houden; y-as onder)



Hollandse ruikers



On the road (blad liggend houden; y-as onder)



Vrolijke fluitter (blad stand houden; x-as onder)

