

Activiteit: Programmeren op de kralenplank (10-20 min)

Benodigheden:

- kralenplank en kralen of *ruitjesvel en stiften

De activiteit:

De leerlingen gaan kennismaken met coderen oftewel codes ontcijferen. Dit gaan ze doen op de kralenplank!

“De kinderen kijken naar de vakjes met een kleur en cijfer erin en leggen de hoeveelheid kralen van die kleur op de kralenplank. Wanneer ze de 'code' goed uitvoeren, verschijnt er een leuk plaatje op de kralenplank”.

Hier zijn **Voorbeelden** (<https://ictjuffie.nl/LESIDEE-N,-MATERIALEN-EN-APPS/Groep-1/2/>) te vinden van verschillende onderwerpen om te printen, die de leerlingen na kunnen maken (ictjuffie, z.d.).

Hieronder wordt uitgelegd hoe het coderen op de kralenplank werkt:

Een code lezen gaat op de volgende manier:



Eerst laat je 2 spijkertjes leeg. Dit is te zien aan het lege witte vakje waar een 2 in staat. Daarna komen er 2 rode, dit zie je aan het rode vakje. Het zijn 2 kralen omdat er een 2 in staat. Vervolgens komt er een geel vakje met een 3. Dat houdt in dat er 3 gele kralen moeten komen. Er komen daarna 2 blauwe kralen, want dat zie je aan het blauwe vakje met een 2. Het laatste vakje is een 1 met een streepje eronder. Dit houdt in dat je 1 witte kraal moet plaatsen op het volgende spijkertje. Wanneer er een streepje onder het cijfer in een wit vakje staat moet je witte kralen gebruiken. Vervolgens komen er 9 lege spijkertjes. Dit ziet er op een kralenplank zo uit:



Introductie coderen op de kralenplank

Je kunt deze kralenplanken heel goed in de kleine kring introduceren. Om het iets makkelijker te maken zou je de code voorbeelden kunnen printen zodat, wanneer de kleuters een rij hebben gehad ze deze kunnen afstrepen. Zo wordt het inzichtelijk wat ze hebben gedaan en wat niet.

***Mocht je nou geen kralenplank bij de hand hebben, dan kun je altijd een leeg ruitjesvel gebruiken en de kleuters de hokjes in laten kleuren!**