Het reken-programmeerspel

Met dit spel oefen je keer- en deelsommen in een verhaaltje op een leuke manier! Dit spel speel je met twee personen. Zorg er dus voor dat je vader, moeder, broer of zus meedoet. Degene die met jou meedoet is de robot. Een robot kan alleen in rechte lijnen bewegen. Zorg jij ervoor dat de robot steeds bij het goede antwoord komt?

Je oefent hiermee niet alleen keer- en deelsommen, maar je leert ook programmeren zonder computer. Als je bent vergeten wat programmeren is, kijk dan nog eens naar het filmpje op wikiwijs.nl. In dat filmpje wordt ook uitgelegd hoe dit spel werkt en zie je makkelijke voorbeelden.

**Stap 1:**

Leg de A4-tjes met de getallen erop op de grond. Leg het netjes naast en onder elkaar, zodat er een vierkant ontstaat van A4-tjes.

**Stap 2:**

Zorg dat de robot op het lege A4 gaat staan.

**Stap 3:**

Je leest hardop de eerste vraag voor en bedenkt het antwoord. Je mag kladpapier gebruiken.

**Stap 4:**

Wanneer je het antwoord weet, dan kijk je of het antwoord op één van de A4-tjes staat.

Staat jouw antwoord er niet bij, dan is het fout. Reken het dan nog eens uit.

Wanneer je antwoord wél op een van de A4-tjes staat, kan het programmeren beginnen. Kijk maar bij de volgende stap.

**Stap 5:**

Bedenk hoe de robot naar het goede antwoord kan komen.

Je hebt vier programmeer-opties. Naar links, naar rechts, naar voren of naar achteren.

Stuur de robot stap voor stap naar het antwoord.

Bijvoorbeeld zo:

* Doe 1 stap naar voren
* Doe 1 stap naar rechts
* Doe 2 stappen naar voren
* De robot is op het goede antwoord
* Zeg: controleer antwoord

Let op!: als de robot denkt dat hij op het foute antwoord staat, dan doet hij zijn duim omlaag en moet je nog een keer de som uitrekenen. Denkt de robot dat het antwoord goed is, dan steekt hij zijn duim omhoog.

**Stap 6:**

Begin weer bij stap 3 maar lees dan de volgende vraag steeds voor. Daarna stap 4 en tot slot stap 5.

**Stap 7:**

Nu heb je alle vragen beantwoord en moet de robot terug naar het lege A4.

Geweldig! Het is je gelukt de robot te programmeren en je hebt keer- en deelsommen in een verhaaltje geoefend.