



	1.Cijfers (transparant)	2.Letters	3.Vormen	4.Kaartlezen	5.Eigen route	6.Thema/codetaal
Groep 1,2	Cijfers 1 t/m 6 Rijd naar de cijfers in de goede volgorde	Letterplaat Gooi met de letterdobbelsteen . Ga naar de goede letter toe.	Vormen Gooi met de vormendobbelsteen . Ga naar de goede vorm.	Schatkaart Leg het kruis op de schatkaart . Ga naar het X.	Lege hokjesmat Leg een route met blokjes . Volg de route tussen de blokjes door.	Boerderij Pak een plaatje . Rijd naar het juiste plaatje. Je mag alleen over de weg.
Groep 3,4	Cijfers 1 t/m 12 -Gooi met de dobbelsteen , rijd naar het cijfer toe. -Gooi met twee dobbelstenen , tel de cijfers op, rijd naar het cijfer toe	Letterplaat Kijk op de letterkaarten . Ga naar elke letter van het woord. Druk 3x op pauze als je bij de letter bent.	Vormen Ga naar verschillende vormen van klein naar groot. Dus bijv. kleine cirkel, grotere cirkel, grootste cirkel.	Schatkaart Je ziet een schatkaart in zwart/wit . Ga naar het X.	Lege hokjesmat Leg een route met blokjes . Volg de route tussen de blokjes door. Plak de muus op de Beebot en leg de kaas ergens neer.	Boerderij Pak een kaartje . Lees welk woord er staat, daar rijd je heen. Pak 2 kaartjes rijd naar kaartjes toe en druk 3x op pauze bij het goede kaartje.
Groep 5,6	Cijfers 1,2,3,4,5,6,8,9,10,12,15,16,18,20,24/25,30/36 Gooi met twee dobbelstenen , vermenigvuldig de cijfers met elkaar. Rijd naar het goede antwoord toe.	Letterplaat Ga naar elke letter van je naam. Druk 3x op pauze als je bij de letter bent.	Vormen Ga naar verschillende vormen van klein naar groot. Dus bijv. kleine cirkel, grotere cirkel, grootste cirkel. Druk bij de goede vorm 3x op pauze.	Schatkaart Volg de beschrijving op de schatkaart om bij de schat te komen. (E1, D1, enz)	Geen mat Ontwerp een parcours. Voer de codes in in de Beebot. Test of het klopt.	Lege hokjesmat Teken een route op je hokjespapier. Geef je code in pijlentaal. Laat de route rijden met een stift aan de Beebot.
Groep 7,8	Cijfers 1,2,3,4,5,6,8,9,10,12,15,16,18,20,24/25,30/36 Gooi met twee dobbelstenen , vermenigvuldig de cijfers met elkaar. Rijd naar het goede antwoord toe. Gooi 3 keer met de dobbelsteen. Onthoud de antwoorden. Programmeer de Beebot en druk 3x op pauze bij een antwoord.	Letterplaat Eén iemand bedenkt een woord van max. 5 letters, neemt het in gedachten, rijdt het woord. De andere kinderen raden welk woord het is.	Vormen Pak een opdrachtkaartje , lees het voor in het Engels en iemand anders rijdt ernaartoe.	Wereldkaart Rijd over de wereldkaart. Volg de beschrijvingskaarten. (Australië, enz.)	Geen mat Ontwerp een parcours. Voer de codes in in de Beebot. Test of het klopt.	Lege hokjesmat Teken een route op je hokjespapier. Laat de route rijden met een stift aan de Beebot. Kijk of het klopt. Meet het na met een touwtje/Liniaal .

Vet gedrukt = benodigheden