

Kaartlezen 1,2

Schatkaart

Begin met de Beebot bij het schip.

Pak een schatkaart.

Ga met de Beebot naar X.



Kaartlezen 3,4

Schatkaart

Begin met de Beebot bij het schip.

Pak een schatkaart.

Ga met de Beebot naar X.



Kaartlezen 5,6

Schatkaart

Pak een kaart met de beschrijving waar de schat ligt.
Volg de stappen en ga met de Beebot naar de schat.



Kaartlezen 7,8

Schatkaart

Je gaat op wereldreis.

Pak een kaartje en lees de beschrijving.

Zoek de plaatsen op de grote kaart op.

Stel daarna de Beebot in en

laat de Beebot de reis maken.



Cijfers 1,2

Ga naar de cijfers in de goede volgorde.
Begin op 1, dan 2, dan 3 enz.



Cijfers 3,4

Gooi met de dobbelsteen.
Ga met de Beebot naar het cijfer toe.



Cijfers 5,6

Gooi met twee dobbelstenen.

Vermenigvuldig de cijfers met elkaar

(vermenigvuldigen is x).

Ga met de Beebot naar het goede antwoord.

Gooi twee keer. Onthoud het antwoord en ga naar

beide antwoorden met drie seconden pauze

bij de antwoorden.



Cijfers 7,8

Gooi met twee dobbelstenen.

Vermenigvuldig de cijfers met elkaar.

Doe dit drie keer achter elkaar.

Onthoud de antwoorden en ga naar alle antwoorden
met drie seconden pauze bij de antwoorden.



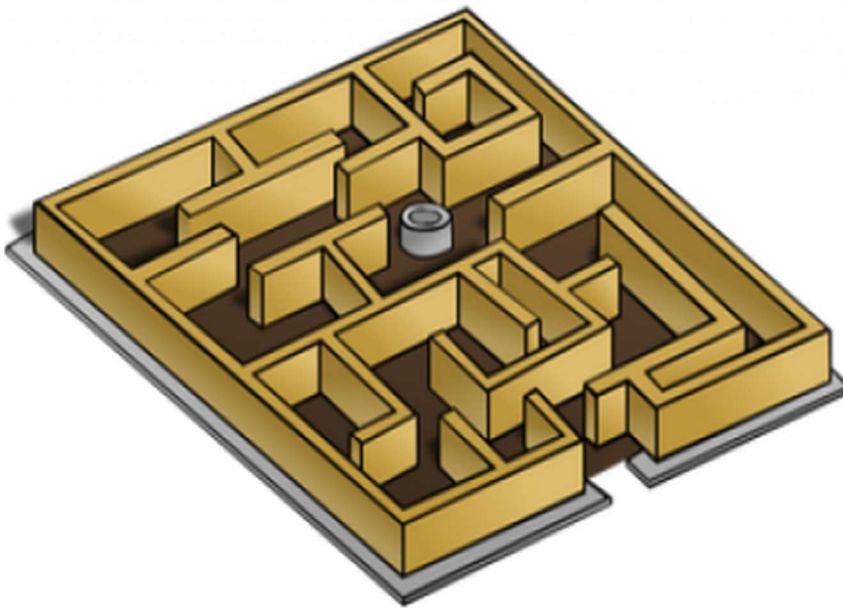
Eigen route 1,2

Lege hokjesmat

Leg een route met Kapla-blokjes neer.

Leg de muis en de kaas neer.

Breng de muis naar de kaas.



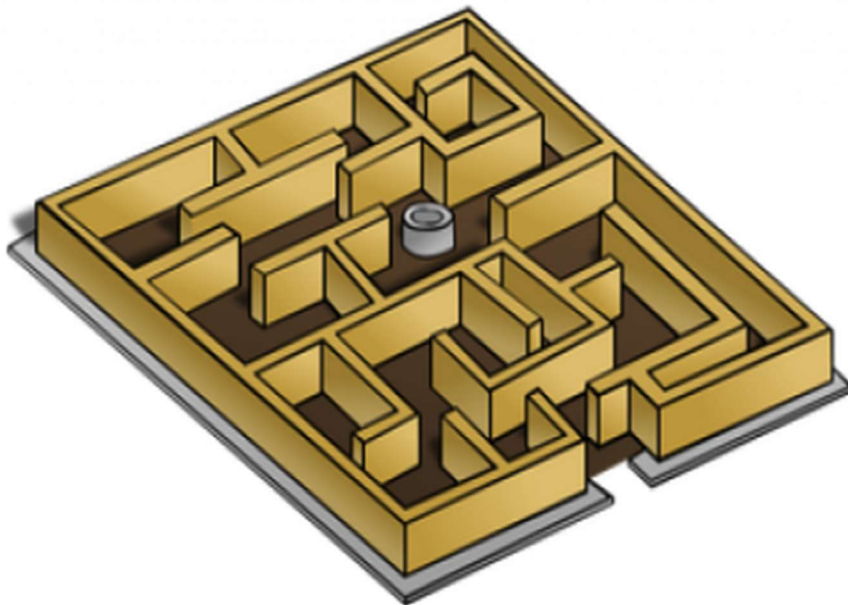
Eigen route 3,4

Legge hokjesmat

Leg een route met blokjes neer.

Leg de muis en de kaas neer.

Breng de muis naar de kaas.



Eigen route 5,6

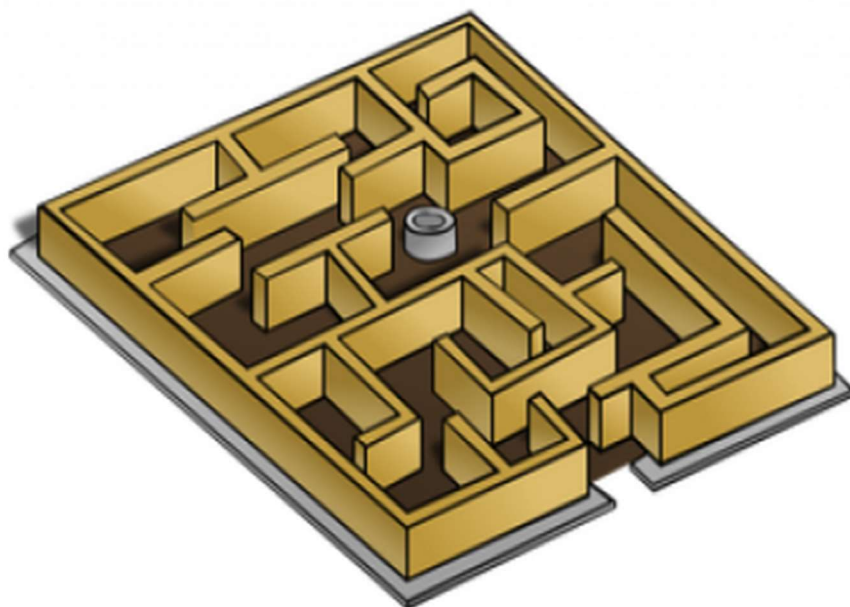
Geen mat

Ontwerp een parcours.

Leg de muis en de kaas neer.

Voer de codes in de Beebot in.

Test het parcours.



Eigen route 7,8

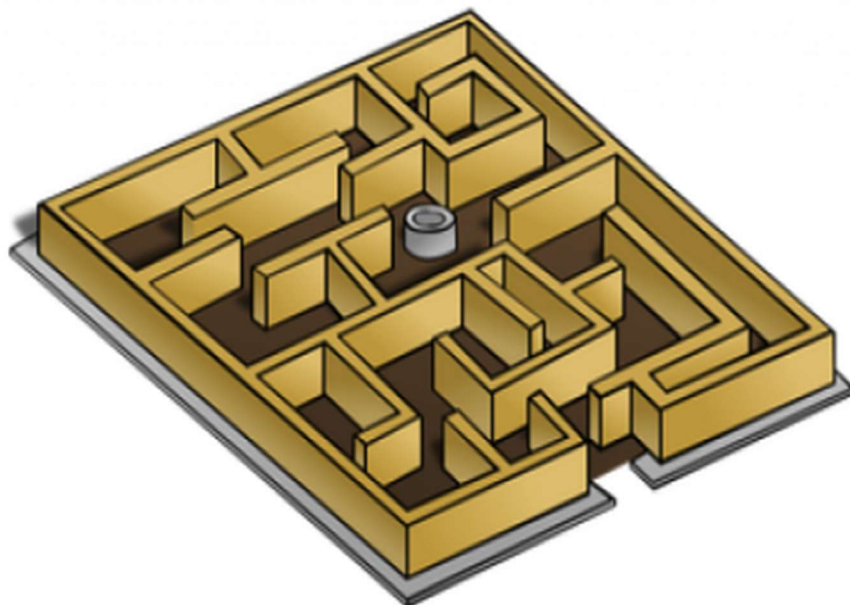
Geen mat

Ontwerp een parcours.

Leg de muis en de kaas neer.

Voer de codes in de Beebot in.

Test het parcours.



Boerderij 1,2

Boerderijmat

Pak een kaartje met een plaatje.

Breng de trekker naar hetzelfde plaatje op de mat.



Boerderij 1,2

Boerderijmat

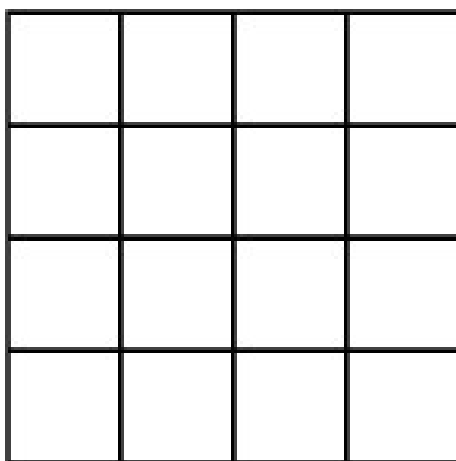
Pak een kaartje met een woord.
Breng de trekker naar de plaats op de mat,
wat op het kaartje staat.



Codetaal 5,6

Lege hokjesmat

Teken een route voor de Beebot:



Schrijf je route in pijlentaal:

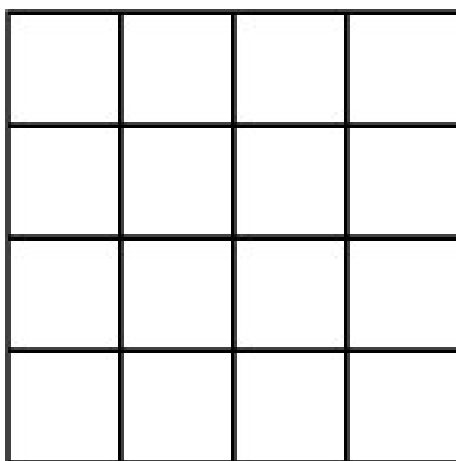
Laat de Beebot de route rijden met een stift aan de Beebot. Klopt het?



Codetaal 5,6

Lege hokjesmat

Teken een route voor de Beebot.



Schrijf je route in pijlentaal:

Laat de Beebot de route rijden met een stift
aan de Beebot. Klopt je tekening?

Hoeveel centimeter is je route?

