

Aanvankelijk programmeren met de B-Bot digitaal (geen B-bot nodig).

Op de site van de B-Bot (www.b-bot.nl) staat onder "Lesideeën" de **B-Bot Simulator**.

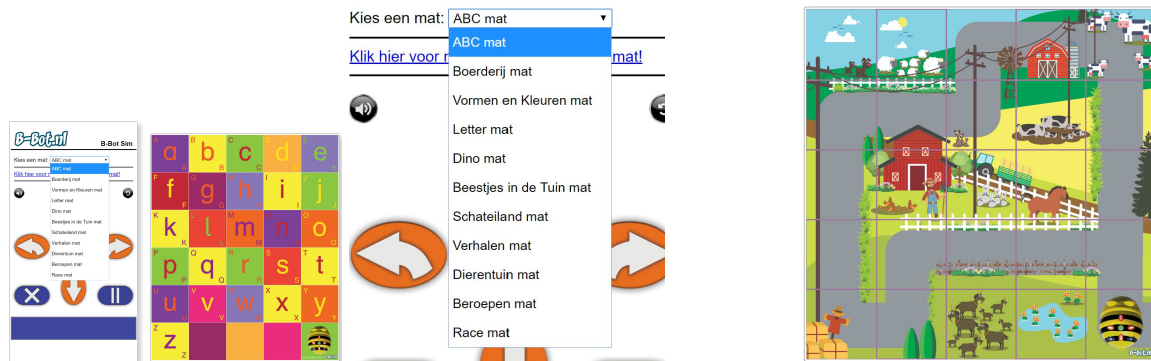
Hier kun je kiezen uit een aantal matten waarop je met een virtuele B-Bot kunt rijden.

De verwijzing naar deze digitale matten van de B-Bot is deze link:

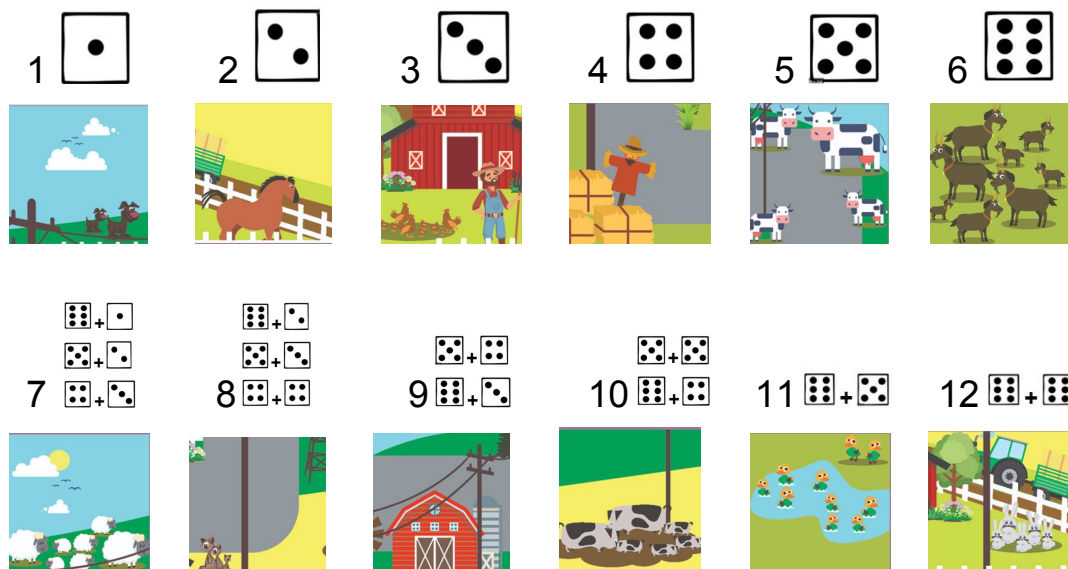
<https://www.b-bot.nl/b-bot-spel/>

Bovenin links kun je kiezen uit allerlei matten:

Kies bijvoorbeeld de Boerderij mat:



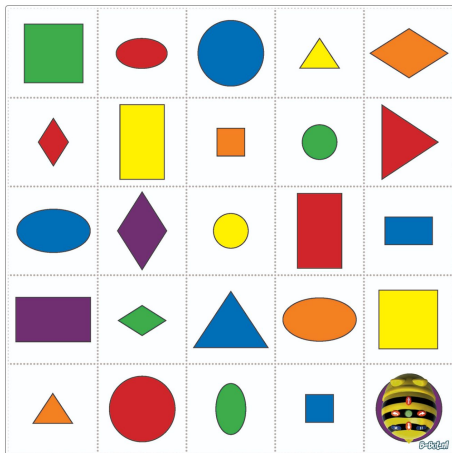
Beweeg de B-Bot met de pijltjes naast de mat. Het kind kan met één dobbelsteen gooien (naar 6 plaatjes) of met twee dobbelstenen (12 plaatjes). De opgetelde cijfers staan dan voor een plaatje:



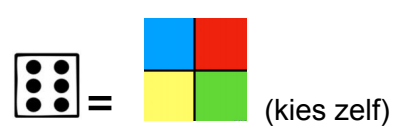
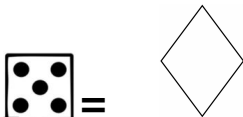
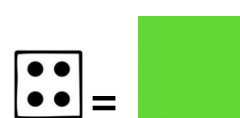
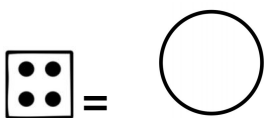
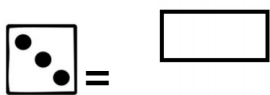
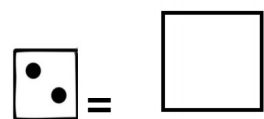
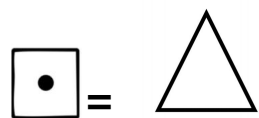
Hier kun je variaties op maken.

- Loop iedere keer vanaf het beginpunt naar het plaatje dat je gooit.
- Lopen vanaf het plaatje waar je op bent geëindigd. Je staat bijvoorbeeld bij de vijver. Loop van die plek naar wat je dan gooit.

Je kunt ook de kleurenmat kiezen.



Gebruik dan twee dobbelstenen. Een voor de vorm en 1 voor de kleur.



Misschien kun je zelf ook iets verzinnen met een andere mat!



1



7 $\begin{matrix} \square & + & \square \\ \text{6 dots} & + & \text{1 dot} \\ \hline \square & + & \square \\ \text{5 dots} & + & \text{2 dots} \\ \hline \square & + & \square \\ \text{4 dots} & + & \text{3 dots} \end{matrix}$



2



8 $\begin{matrix} \square & + & \square \\ \text{6 dots} & + & \text{2 dots} \\ \hline \square & + & \square \\ \text{5 dots} & + & \text{3 dots} \\ \hline \square & + & \square \\ \text{4 dots} & + & \text{4 dots} \end{matrix}$



3



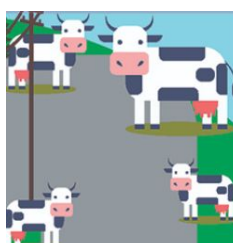
9 $\begin{matrix} \square & + & \square \\ \text{5 dots} & + & \text{4 dots} \\ \hline \square & + & \square \\ \text{6 dots} & + & \text{3 dots} \end{matrix}$



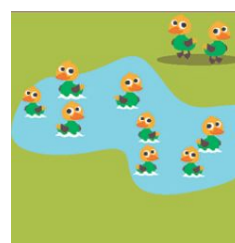
4



10 $\begin{matrix} \square & + & \square \\ \text{5 dots} & + & \text{5 dots} \\ \hline \square & + & \square \\ \text{6 dots} & + & \text{4 dots} \end{matrix}$



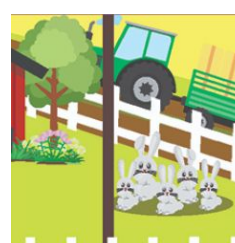
5



11 $\begin{matrix} \square & + & \square \\ \text{6 dots} & + & \text{5 dots} \end{matrix}$



6



12 $\begin{matrix} \square & + & \square \\ \text{6 dots} & + & \text{6 dots} \end{matrix}$

