

Plattegrond



Doel

Aan het eind van de kaart heb je geleerd hoe je met coördinaten een route kunt uitzetten.

Wat moet ik doen? 	Stap 1 • Je maakt een avontureneiland en gebruikt daarvoor: werkblad Plattegrond. • Zet een route uit over het eiland. • Teken spannende hindernissen langs de route. • Maak een lijst met coördinaten van routepunten. • Laat twee klasgenoten de route lopen aan de hand van de coördinaten. • Lopen zij de route zoals jij dat hebt bedacht of moet je iets veranderen?
Hoe ga ik het doen? 	Stap 2 • Bedenk wat je gaat doen. • Wat heb je nodig? • Wat doe je eerst en wat doe je daarna?
Ik doe het! 	Stap 3 • Lukt het zoals je van plan was? • Wat lukt wel en wat kost veel moeite?
Ik kijk mijn werk na.  Wat vind ik er van?	Stap 4 • Heb je een route uitgezet? • Heb je spannende hindernissen getekend? • Heb je de lijst met coördinatiepunten gemaakt?
	Stap 5 • Je kiest twee klasgenoten die de route over jouw eiland lopen. • Hebben ze de spannende hindernissen in de juiste volgorde opgeschreven?

Benodigdheden: Plattegrond

Werkblad 1 en 2: Plattegrond
Papier voor de lijst met coördinaten
Schaar
Lijm

