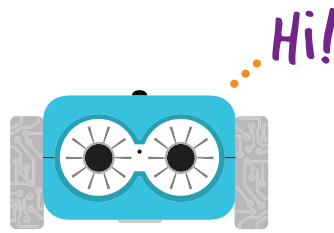
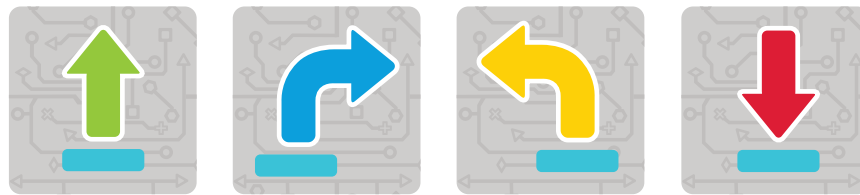


# Coderen met Botley! Printbare Activiteiten





Ontdek nog meer codeerplezier met deze gratis printbare codeeruitdagingen van Botley™, de coderingsrobot! Knip met hulp van een volwassene de codeerkaarten uit vanaf pagina 6. Gebruik vervolgens de codeerkaarten om Botley te helpen zich van begin tot eind door het doolhof te bewegen zonder onderweg tegen objecten aan te lopen.



Voorwaarts Rechts afslaan Links afslaan Achterwaarts

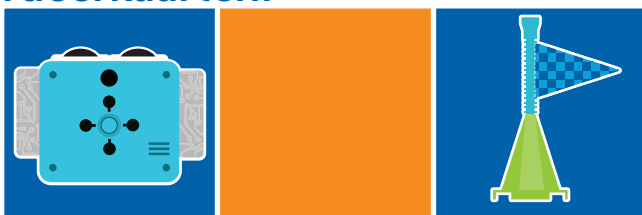
Je kunt ook je eigen doolhof maken! Gebruik het bord en de stukjes van pagina 7 en 8, maak je eigen doolhof en creëer jouw eigen code om deze op te lossen.

**Let op:** Botley kan slechts één vakje tegelijk bewegen met behulp van de voor- of achterwaartse kaarten. Dus als je Botley naar een vakje wilt verplaatsen naar rechts

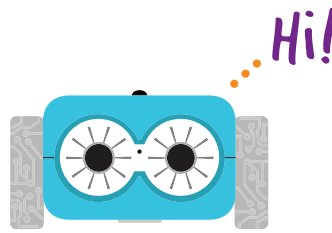
gebruik dan  zodat Botley deze kant opwijst en dan een  zodat hij zich in het vakje verplaatst. Zie hieronder een voorbeeld!

*Voorbeeld:*

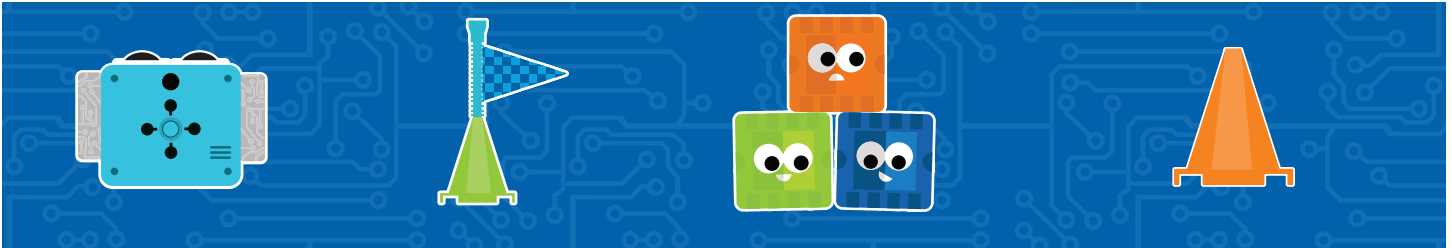
Om Botley bij de finishvlag te krijgen, gebruik je de volgende codeerkaarten:



# Begin Coderen met Botley!



## Legenda:



Start

Finish

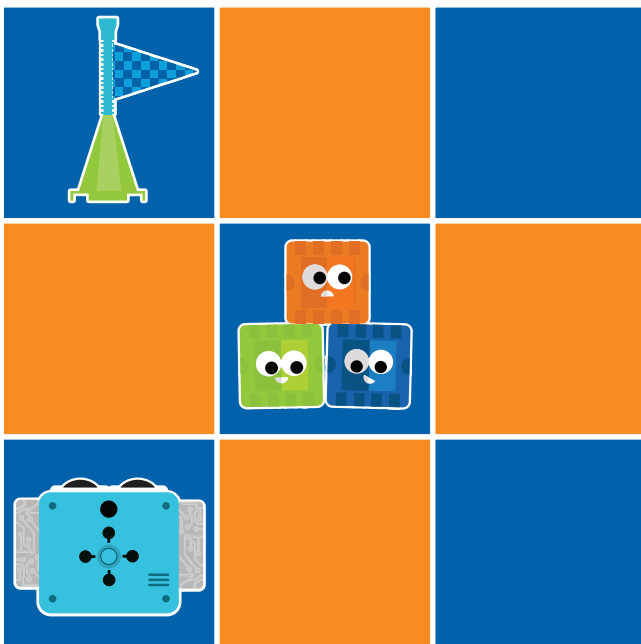
Blok obstakels

Kegel obstakels

Gebruik de cordeerkaarten zodat Botley van start tot finish geraakt. Maar let op dat je onderweg niet tegen obstakels aanloopt!

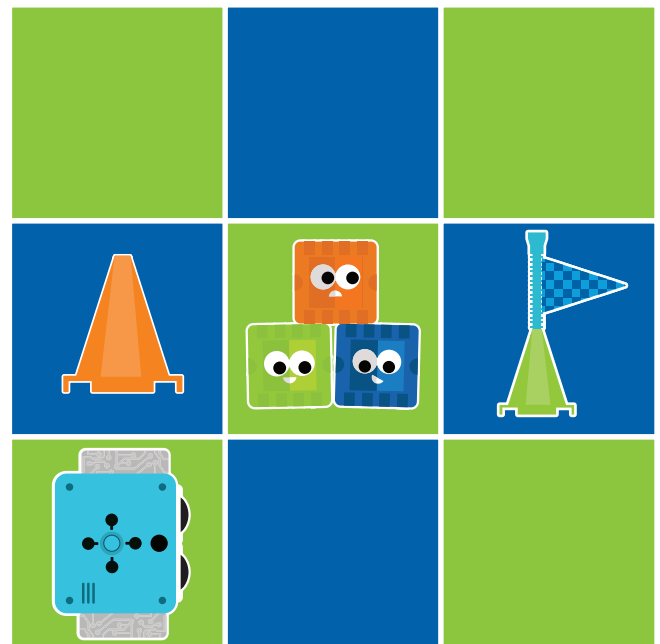
### Doolhof 1

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **TWEE** codeerkaarten.

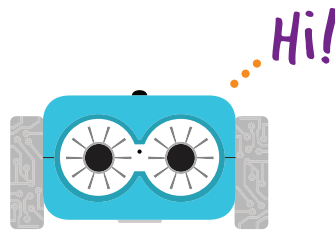


### Doolhof 2

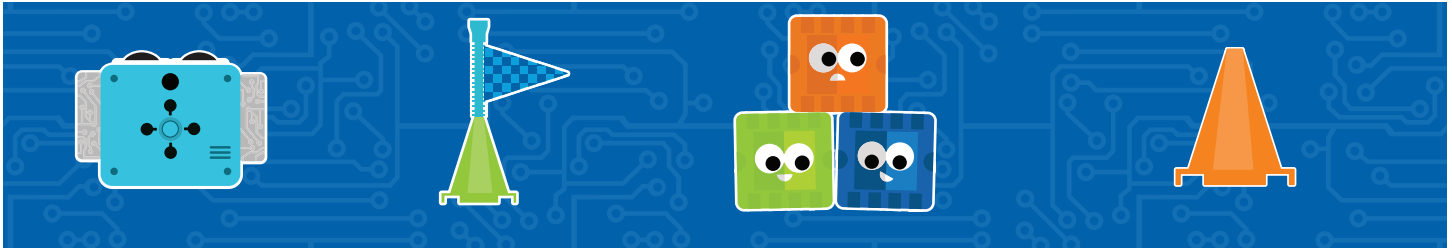
**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **VIER** codeerkaarten.



# Intermediair Coderen met Botley!



## Legenda:



Start

Finish

Blok obstakels

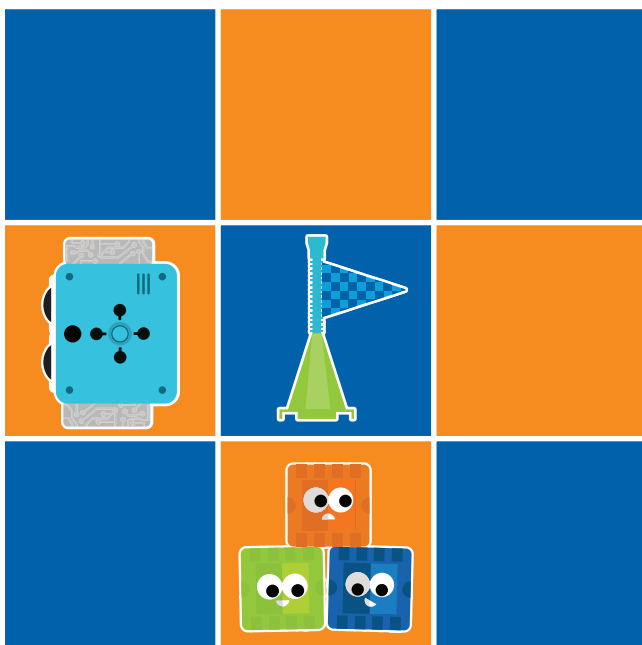
Kegel obstakels

Gebruik de cordeerkaarten zodat Botley van start tot finish geraakt. Maar let op dat je onderweg niet tegen obstakels aanloopt!

### Doolhof 3

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **DRIE** codeerkaarten. (**Hint:** Codeer Botley om te draaien)

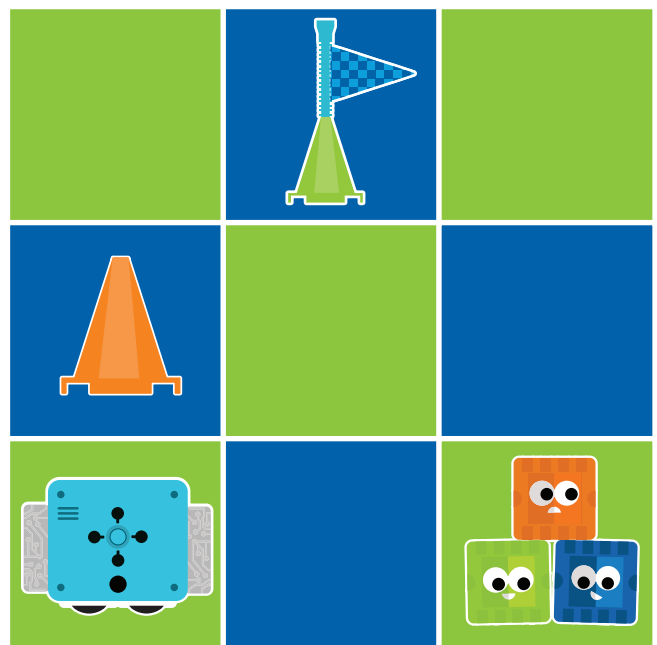
**Bonus:** Kan je het oplossen door gebruik te maken van **ÉÉN** codeerkaart?



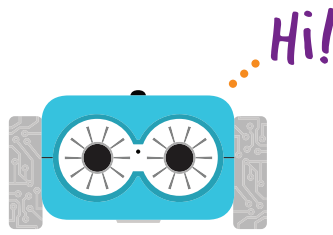
### Doolhof 4

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **VIJF** codeerkaarten.

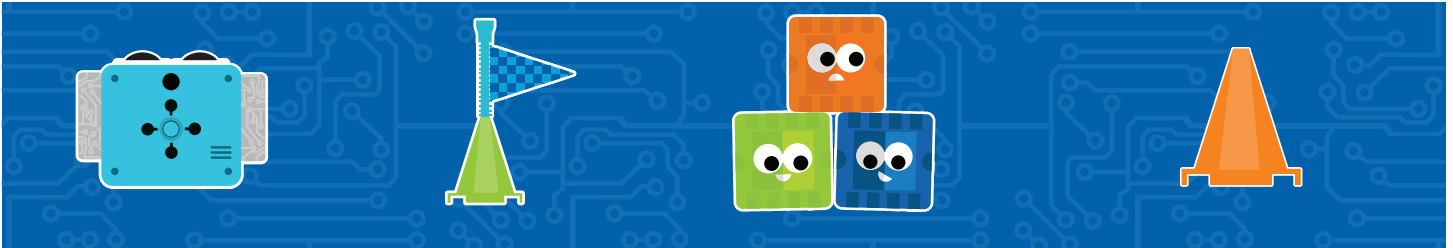
(**Hint:** Codeer Botley om te draaien)



# Gevorderd Coderen met Botley!



## Legenda:



Start

Finish

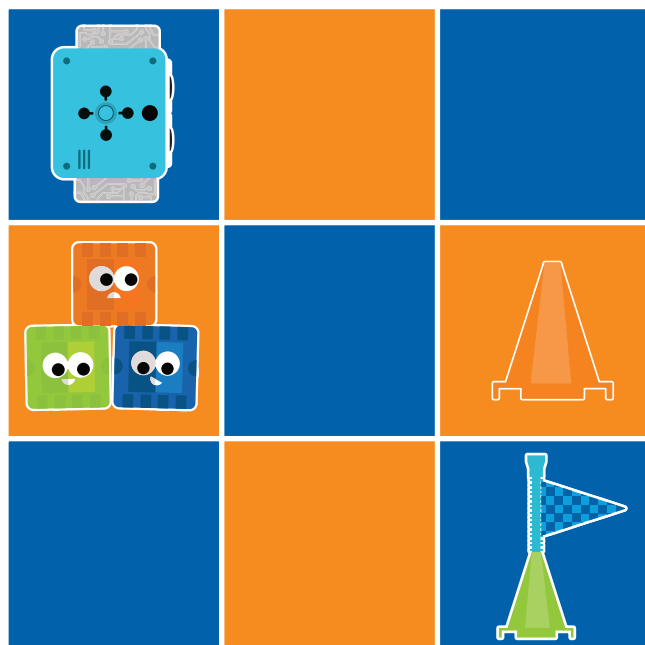
Blok obstakels

Kegel obstakels

Gebruik de cordeerkaarten zodat Botley van start tot finish geraakt. Maar let op dat je onderweg niet tegen obstakels aanloopt!

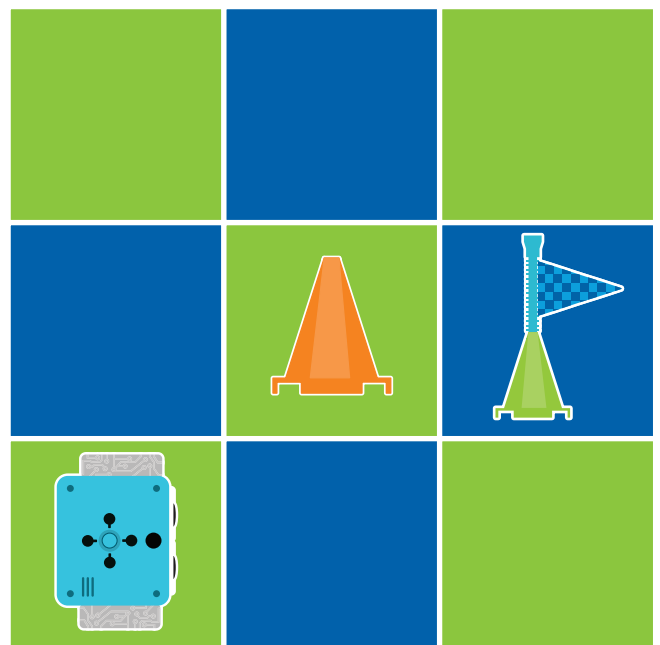
### Doolhof 5

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **ZES** codeerkaarten.

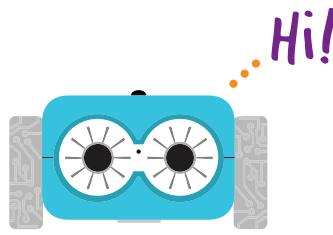


### Doolhof 6

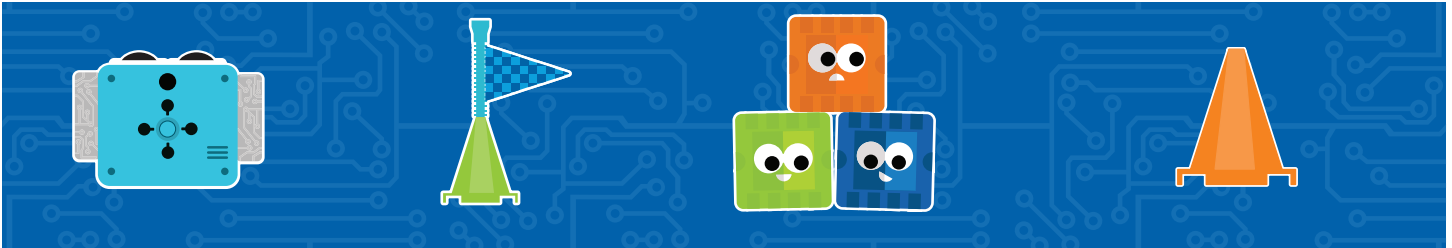
**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **ACHT** codeerkaarten.



# Expert Coderen met Botley!



## Legenda:



Start

Finish

Blok obstakels

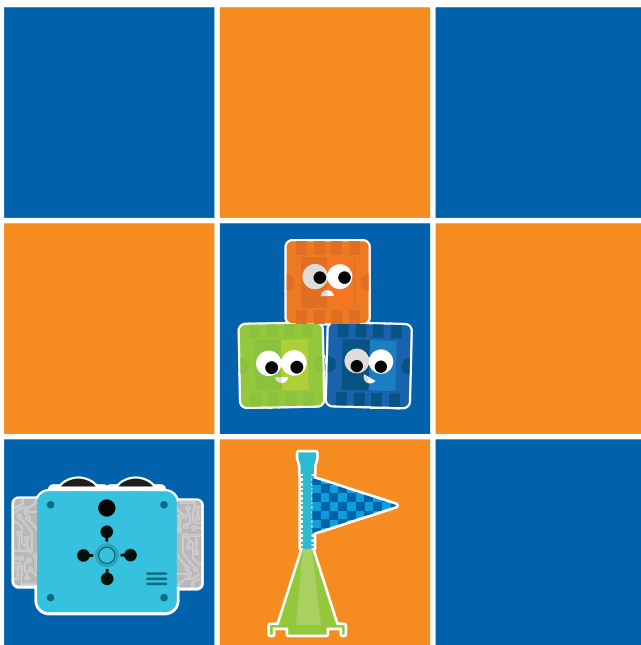
Kegel obstakels

Gebruik de cordeerkaarten zodat Botley van start tot finish geraakt. Maar let op dat je onderweg niet tegen obstakels aanloopt!

### Doolhof 7

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **TIEN** codeerkaarten.

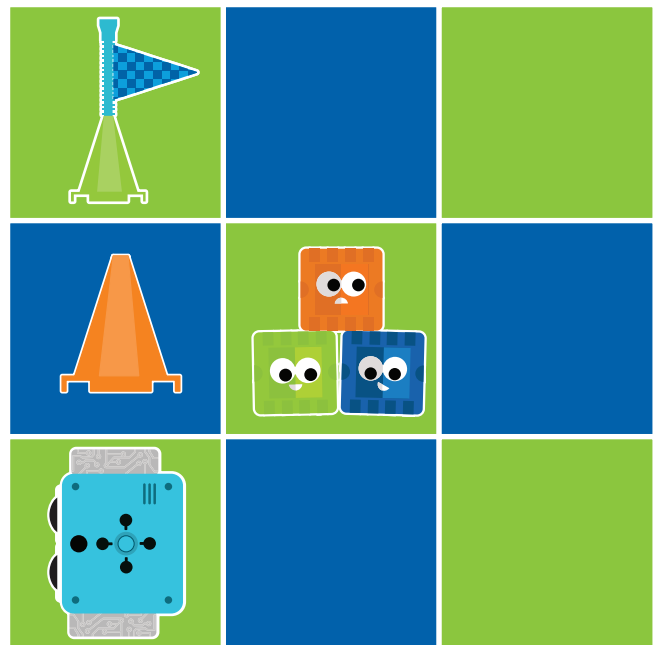
**Bonus:** Probeer dit doolhof op te lossen met gebruik van **TWEE** codeerkaarten.



### Doolhof 8

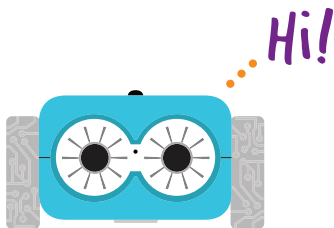
**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **TIEN** codeerkaarten.

(**Hint:** Codeer Botley om te draaien)

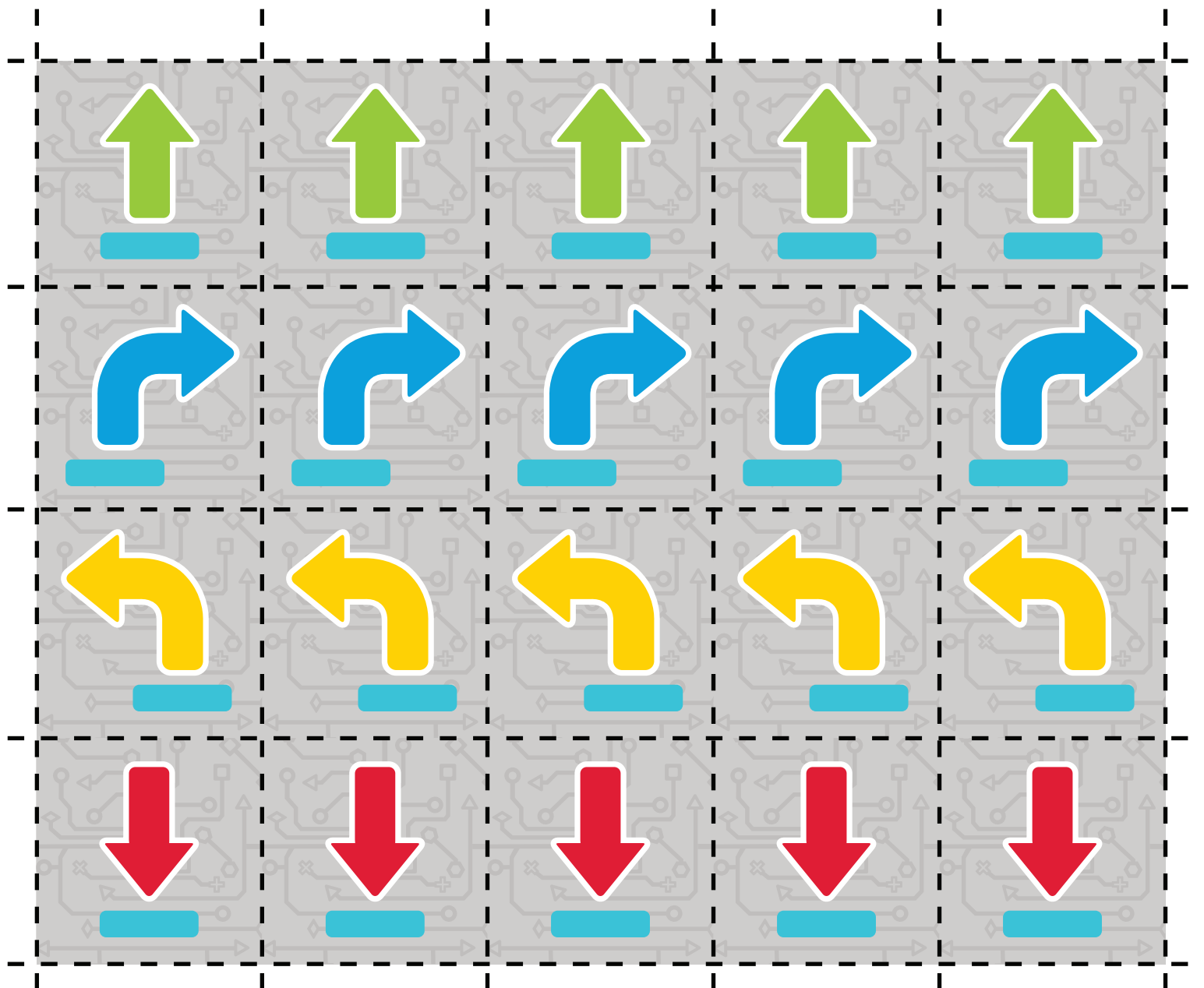


# Coderen met Botley!

## Codeerkaarten

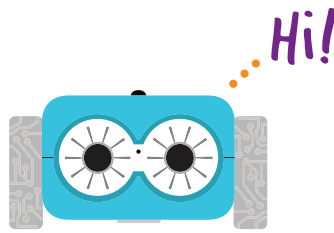


**Knip met hulp van een volwassene de codeerkaarten uit. Deze zullen jou door het doolhof helpen navigeren!**

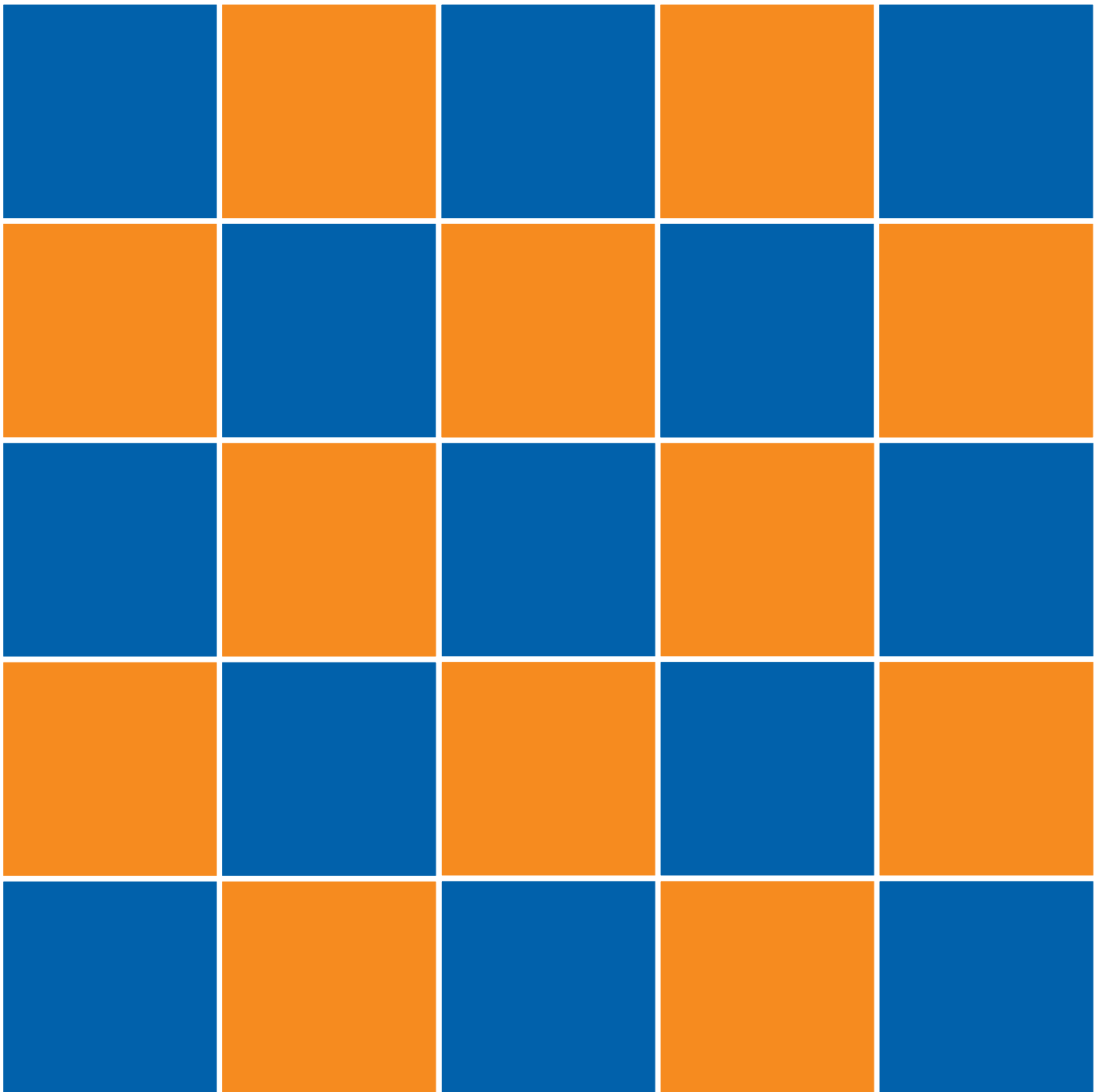


# Coderen met Botley!

## Creër jouw eigen doolhof!

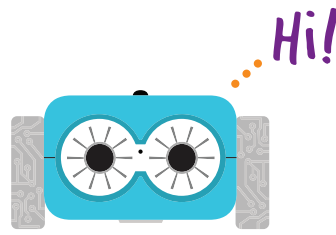


Gebruik de stukjes van pagina 8 en creër jouw eigen doolhof, maak een code om deze op te lossen.

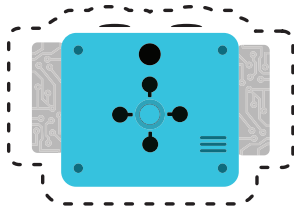


# Coderen met Botley!

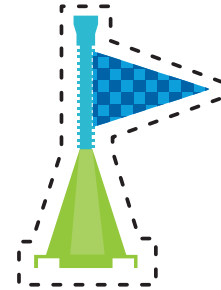
Creëer jouw eigen doolhof!



Knip met hulp van een volwassene de stukjes uit en gebruik deze om door jouw eigen doolhof te coderen op pagina 7!

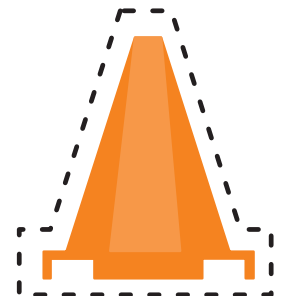
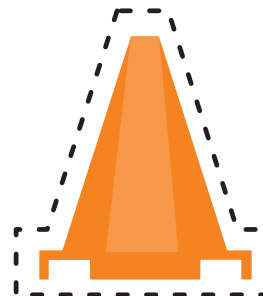
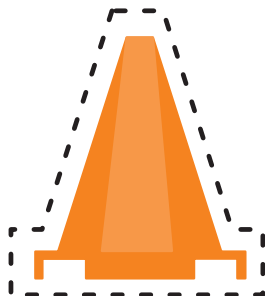
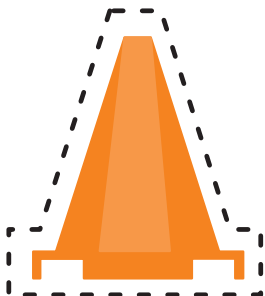
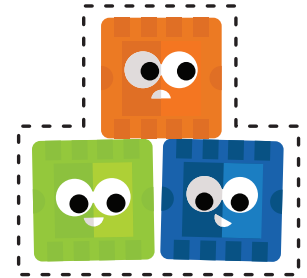
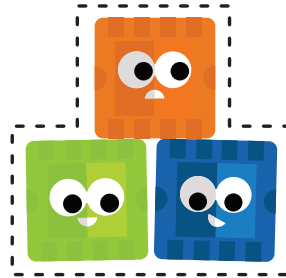
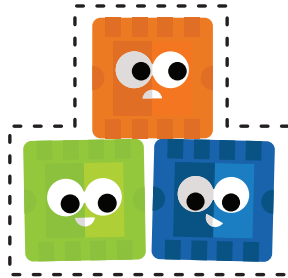
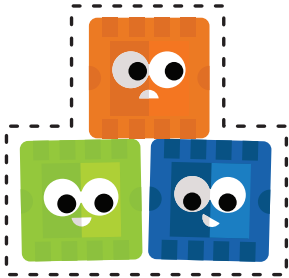


Botley



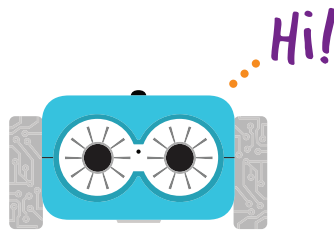
Finish Vlag

## obstakels



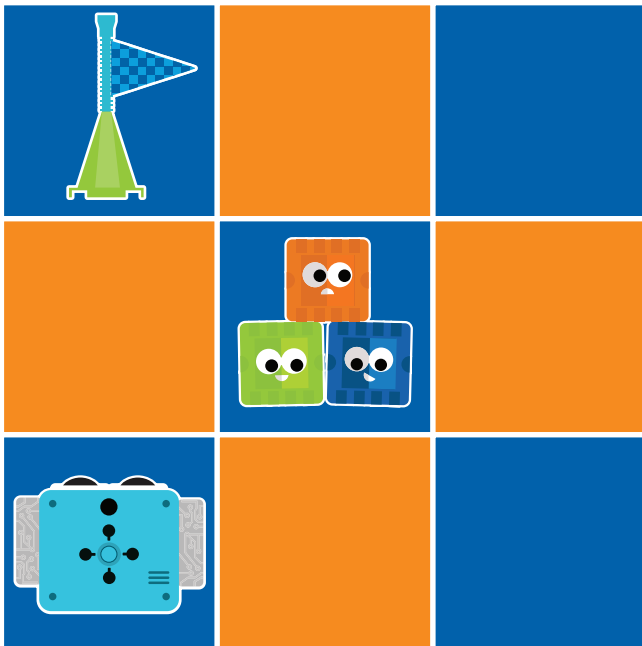


# Begin Coderen met Botley! Antwoordblad



## Doolhof 1

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van TWEE codeerkaarten.

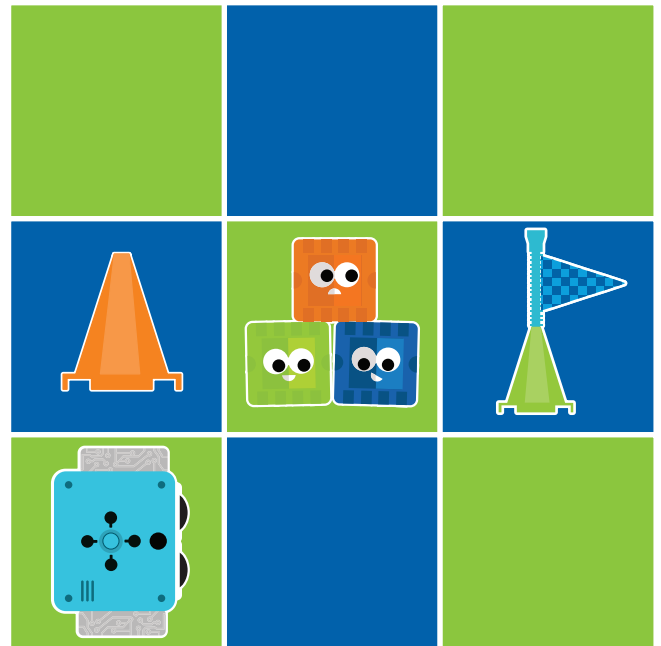


Correcte coderingsvolgorde:



## Doolhof 2

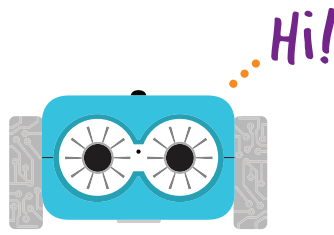
**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van VIER codeerkaarten.



Correcte coderingsvolgorde:



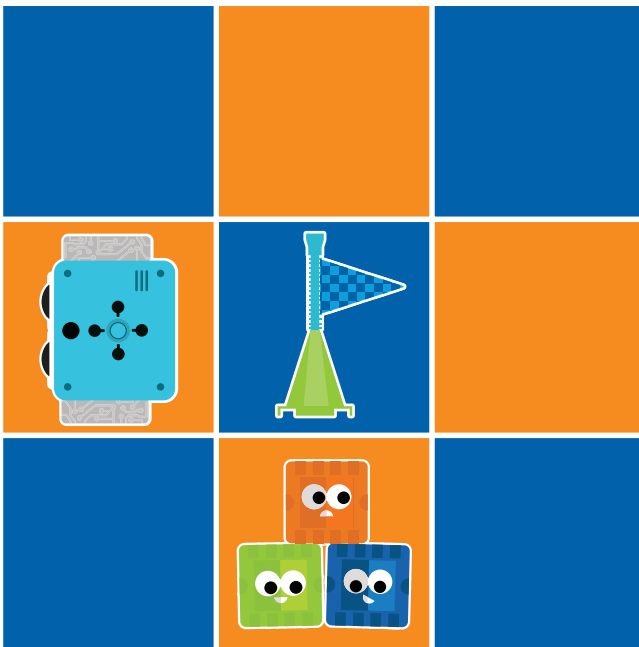
# Intermediair Coderen met Botley! Antwoordblad



## Doolhof 3

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **DRIE** codeerkaarten. (Hint: Codeer Botley om te draaien)

**Bonus:** Kan je het oplossen door gebruik te maken van **ÉÉN** codeerkaart?



Correcte coderingsvolgorde:



of:



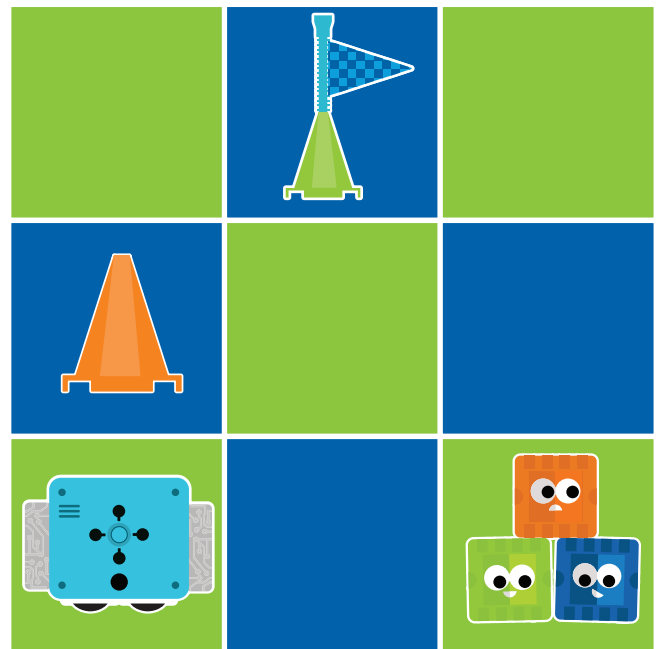
Bonus:



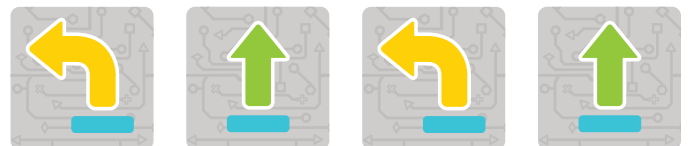
## Doolhof 4

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **VIJF** codeerkaarten.

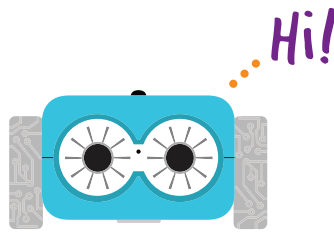
(Hint: Codeer Botley om te draaien)



Correcte coderingsvolgorde:

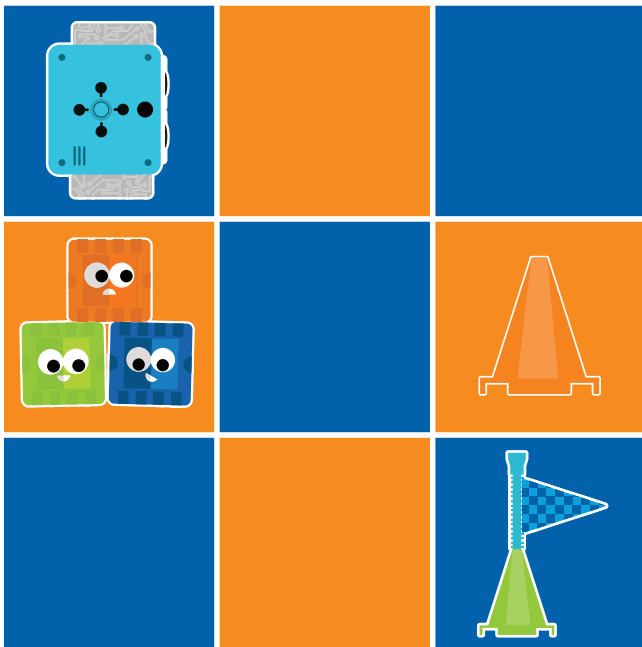


# Gevorderd Coderen met Botley! Antwoordblad



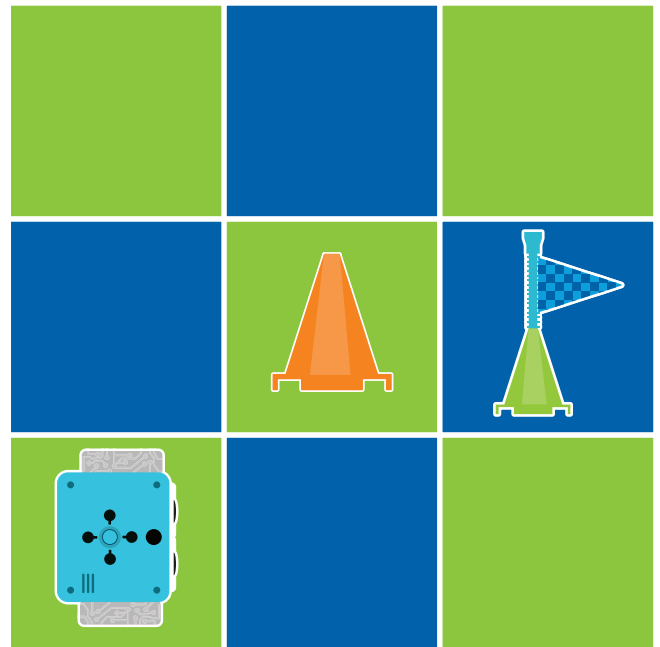
## Doolhof 5

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van ZES codeerkaarten.

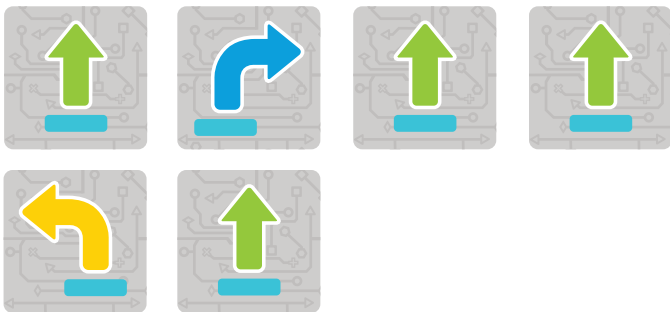


## Doolhof 6

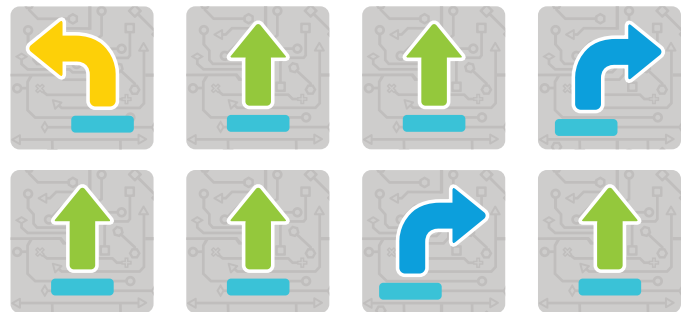
**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van ACHT codeerkaarten.



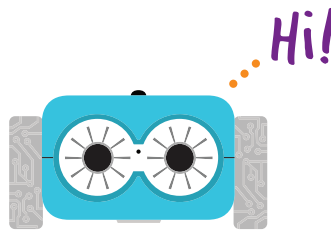
Correcte codeervolgorde:



Correcte codeervolgorde:



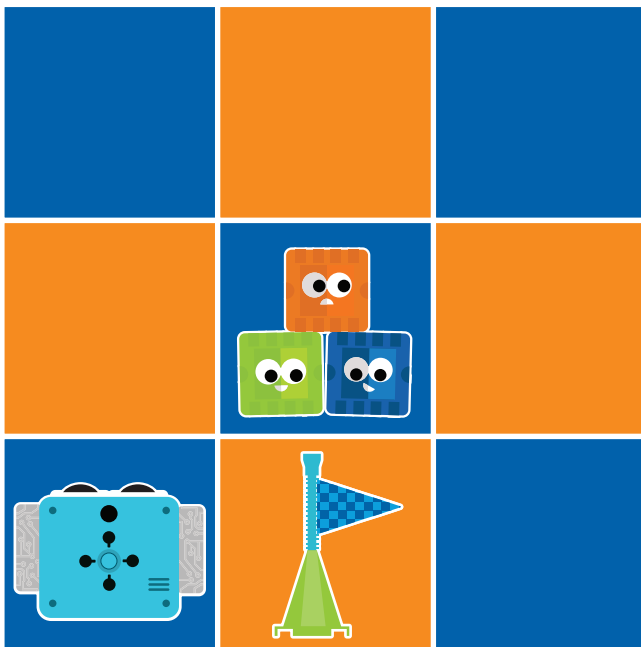
# Expert Coderen met Botley! Antwoordblad



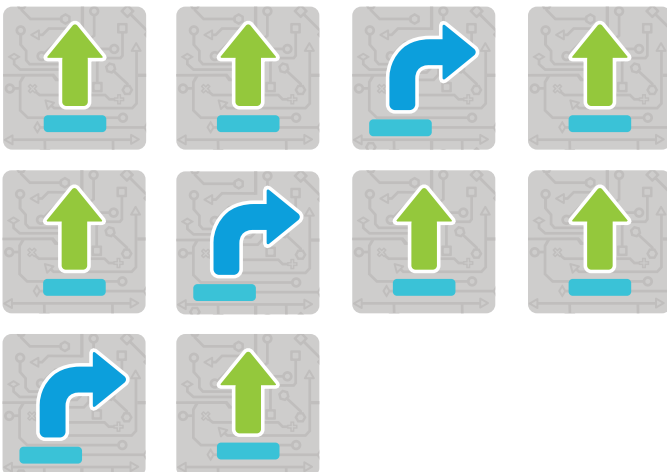
## Doolhof 7

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **TIEN** codeerkaarten.

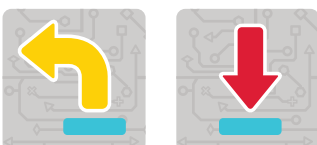
**Bonus:** Probeer dit doolhof op te lossen met gebruik van **TWEE** codeerkaarten.



Correcte codeervolgorde:



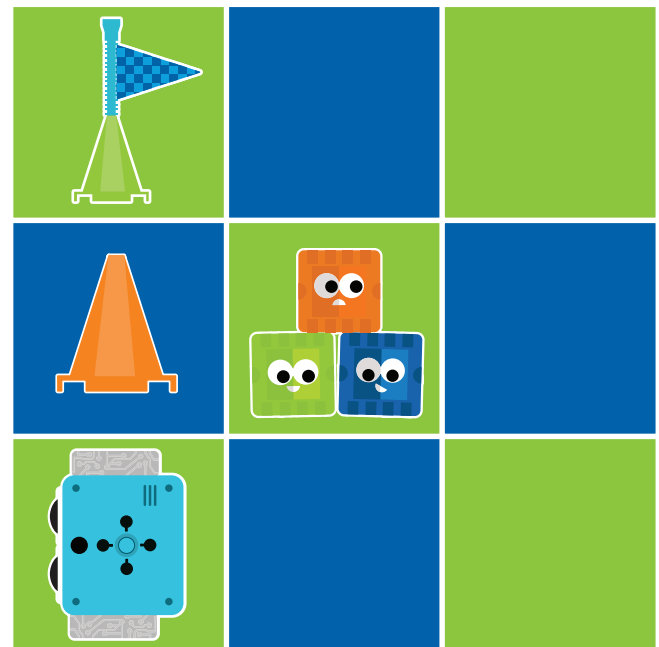
**Bonus:**



## Doolhof 8

**Doel:** Breng Botley van start tot finish door gebruik te maken van **TIEN** codeerkaarten.

(Hint: Codeer Botley om te draaien)



Correcte codeervolgorde:

