

Lesbrief – Ko de Kraker

Hieronder vind je stap voor stap hoe je met de website Klassieke doolhof kunt leren programmeren.

- **Computer:** Ga naar map '**Leerling**' op je bureaublad en klik dubbel op de map '**Programmeren**'. Daar zie je '**Ko de Kraker**'. Klik daar 2x op om te starten.
- **Chromebook:** Open Google Chrome en klik linksboven op snelkoppelingen'. Daar vind je de '**Ko de Kraker**'.

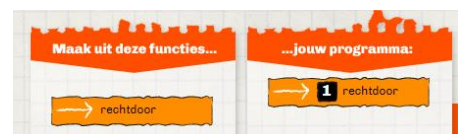


Je kunt natuurlijk altijd hulp vragen aan je juf of meester. Succes!

1. Klik op '**Start!**' en lees de tekst en klik nog een keer op '**Start!**'



2. Om Ko te laten bewegen moet je hem een opdracht geven: Klik op het blokje '**rechtdoor**'. Dat blokje komt nu '**... jouw programma**'.



3. Klik nog een keer op het blokje '**rechtdoor**' en je ziet dat er een '**2**' in het blokje staat.



4. Klik nu op '**Doen**' om je programma te testen.



5. Gelukt? Dan mag je op '**Verder**' klikken. Je komt nu in level 2.



6. Tel goed hoeveel stappen Ko moet maken om bij de noot te komen.

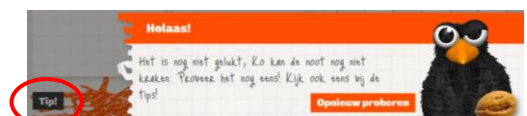
7. In level 3 leer je dat Ko ook kan draaien. Probeer maar uit!

8. Je mag zelf verder werken als een level is gelukt.

9. In level 6 moet Ko gaan **springen** en in level 12 moet Ko ook over **water**.

10. Niet goed? Klik op al de regels van je programma en ze verdwijnen. Nu kun je **Opnieuw** programmeren.

11. Als het niet goed is krijg je een verdrietige Ko en moet je het **Opnieuw** proberen. Gebruik de '**Tip**' om weer verder te kunnen.



12. Bij 300 punten krijg je een **zilveren** noot en bij 450 punten een **gouden**.

