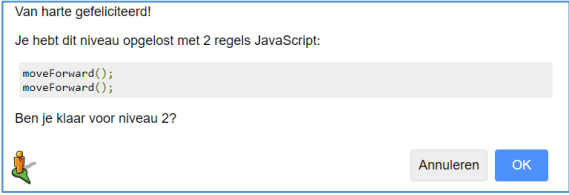
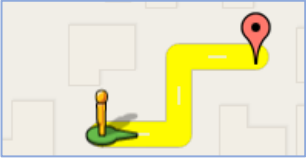
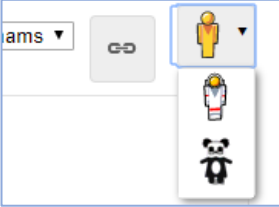

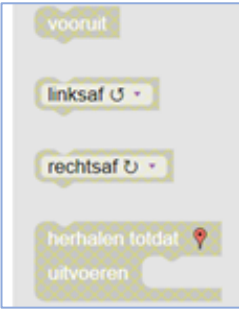


PROGRAMMEREN MET BLOCKLY MAZE

Hier lees je stap voor stap hoe je met Blockly Maze een poppetje programmeert om door een doolhof te laten lopen. Als je alle stappen doorloopt wordt het steeds lastiger.

<p>Open de map 'Leerling' op je bureaublad en klik dubbel op 'PROGRAMMEREN' en open Blockly Maze.</p> <p>Of</p> <p>Open je Chromebook en start Blockly Maze bij je 'Snelkoppelingen'.</p>	
<p>Je ziet een poppetje en een rood eindpunt. Het poppetje moet naar het eindpunt lopen.</p>	
<p>Klik op 'Programma uitvoeren'.</p>	
<p>Je ziet dat het poppetje één vakje vooruit loopt. Dat is niet ver genoeg...</p>	
<p>Welke blokjes (dat is een opdracht aan het poppetje) moet je onder elkaar slepen om het eindpunt wel te halen?</p>	
<p>Druk eerst op Opnieuw instellen en hierna weer op 'Programma uitvoeren'.</p>	

<p>Als je het programma goed hebt gemaakt, krijg je de melding: 'Proficiat! Klaar voor niveau 2?' Klik op OK.</p>	
<p>Je bent nu in level 2. Welke blokjes zet je nu onder elkaar om het einddoel te bereiken?</p>	
<p>Rechtsboven in de hoek kun je het popje veranderen in een astronaut of pandabeer.</p>	
<p>In level 3 mag je maar 2 blokjes gebruiken om je einddoel te halen. Welke zijn dit? TIP: Gebruik 'Herhalen tot eindpunt uitvoeren'.</p>	
<p>Je mag maar een beperkt aantal blokjes gebruiken; als je geen blokjes meer hebt om te kiezen, worden ze allemaal licht grijs.</p>	
<p>Level 8, 9 en 10 zijn best moeilijk. Werk met iemand samen om ze toch te kunnen oplossen Je kunt natuurlijk altijd hulp vragen aan je juf of meester. Succes!</p>	

EXTRA UITLEG/HULP:

The screenshot shows the Blockly Spelletjes interface. At the top, it says "Blockly Spelletjes : Doelhof" with a progress indicator from 1 to 10. On the right, there is a language dropdown menu set to "Nederlands, Vlaams" and a user icon. The main workspace contains a map with a yellow path and a red location pin. A palette on the right contains blocks: "vooruit", "linksaf", and "rechtsaf". A red "Programma uitvoeren" button is at the bottom left. A trash icon is at the bottom right.

Hier kan je de taal aanpassen naar Nederlands, Vlaams.

Als je wil kan je via deze knop je mannetje aanpassen.

Kies de blokjes die je nodig hebt en sleep ze onder elkaar.
Je kan een fout blokje ook weer wegslepen.

Heb je de juiste combinatie gemaakt? Controleer het via de uitvoerknop.
Bij een fout moet je opnieuw proberen.
Als het juist is, ga je naar het volgend level en krijg je een nieuwe opdracht.

Via de prullenbak kan je bepaalde blokjes verwijderen door ze hier naartoe te slepen.