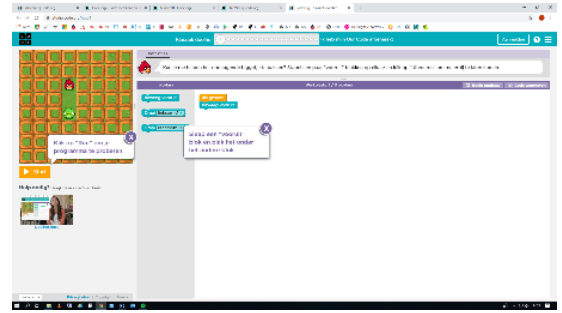


## Lesbrief – Klassieke doolhof

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 'Klassieke doolhof STARTSPEL'. Klik daar 2x op om te starten.

**Chromebook:** Open Google Chrome en klik linksboven op 'Snelkoppelingen'. Daar vind je 'Klassieke Doolhof'.

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

1. Bekijk eerst het filmpje. Het is in het Engels, maar wel ondertiteld.
2. Angry Bird geeft je een opdracht. Hij wil het biggetje pakken. Met de blokken kun je een 'script' maken: dat is een aantal blokken/opdrachten onder elkaar. Je maakt het script in de werkplaats.
3. Als je de opdracht goed hebt uitgevoerd wordt het rondje van die opdracht donker groen. Als het niet helemaal goed was, mag je wel verder, maar wordt het rondje lichtgroen.
4. Probeer altijd precies genoeg blokken te gebruiken: Level 1-3 zijn goed gemaakt; bij level 4 zijn teveel blokken gebruikt; daarom is het rondje van level 4 lichtgroen i.p.v. donkergroen.



5. Als je level 5 klaar is, komt er een belangrijk filmpje. Hierin wordt uitgelegd hoe je een opdracht kunt laten herhalen! Heel handig, want dat ga je nog vaak gebruiken!!
6. Level 9 is lastig.... Probeer echt **niet meer dan 5 blokken** te gebruiken!
7. In level 12 - 15 moet je 'Zombie' helpen om bij de zonnebloem te komen. Denk goed na over welke blokken je moet gebruiken.
8. Weet je het niet meer, of is het moeilijk? Bekijk dan de instructiefilmpjes nog een keer.
9. In level 16 - 20 help je de Ice-Age eekhoorn bij het vinden van de eikel.
10. We werken zonder account / inloggen, er wordt niet bijgehouden hoever je bent. Geef zelf aan je meester / juf door waar je bent gebleven aan het einde van de les. De volgende keer kun je daar gewoon weer verder gaan
11. Als je klaar bent kun je de meester/juf vragen om het diploma voor je te printen.