

## Spelregels CodeWise lesbrief

Met het CodeWise kaartspel in combinatie met de CodeWise tool in Prowise Presenter kun je op een interactieve manier kinderen de beginselen van het leren programmeren bijbrengen.

Het kaartspel bevat kaarten in de kleuren geel, oranje en paars. Op iedere kaart staan opdrachten. De opdrachten op de kaarten lopen op in moeilijkheid. Je start met geel, voegt wanneer je leerlingen daar aan toe zijn de oranje kaarten toe en tenslotte maak je het spel compleet met de paarse kaarten.

Leerlingen gaan elkaar programmeren door met de kaarten een stukje programmeercode te leggen. Je start altijd met de startkaart en eindigt met de stopkaart. Kan de leerling de code die met de kaarten is gelegd uitvoeren? Of zit er misschien een bug in?

### Basisspel

Verdeel de leerlingen in groepjes van vier. Eén van de leerlingen is de 'robot' en gaat even naar de gang. De andere leerlingen leggen de kaartjes achter elkaar en overleggen hoe ze de 'robot' het beste kunnen programmeren. De leerling komt terug, leest de kaarten en voert de opdrachten uit. De rest van het groepje controleert of de code op de juiste manier wordt uitgevoerd. Hierna kan er een andere 'robot' naar de gang gaan en kan er een nieuwe serie kaartjes neergelegd worden. Tevens kan er een andere kleur kaartjes toegevoegd worden zodat de opdrachten moeilijker worden.

Op verschillende kaarten is ruimte om met een whiteboardstift informatie toe te voegen. Dit kan bijvoorbeeld een getal zijn wat een bepaalde tijd of een herhaling aangeeft. Veeg de kaarten na gebruik met een droge doek goed schoon zodat er geen inktresten achterblijven.

### Digibordtool

Om met de leerlingen te oefenen met het leren programmeren kun je de CodeWise tool op het digibord gebruiken. Je vindt deze tool bij de gereedschappen van Prowise Presenter.

Leg de opdrachten op volgorde en laat het programma uitvoeren. Klopt het met wat de leerlingen vooraf hadden bedacht? De tool is ook in te zetten bij het controleren van de reeks die met de kaarten is gelegd. Zo maak je het CodeWise spel zelfcorrigerend.

Je kunt kinderen echter ook zelfstandig met het spel aan de slag laten gaan via de CodeWise tool. Dat doe je door de tool op het scherm of op een tablet te openen. Kinderen kunnen zelf een aansprekende achtergrond uitkiezen en het figuurtje programmeren om naar een bepaalde locatie te gaan of een handeling uit te voeren.

### Uitleg opdrachten

Op de volgende pagina vind je de betekenis van de kaarten in het spel.

De opdracht die je na de kaart 'start herhaal reeks' neerlegt moet herhaald worden tot je de kaart 'stop herhaal reeks' legt. Op de kaarten met een tekstvak kun je zelf een variabele ingeven. Op de blanco kaarten kun je zelf een opdracht invoeren.

De 'wat als dan dat' -kaart (what if else...). Dus bijvoorbeeld ben je een jongen doe dan... ben je geen jongen dan.... Of is het maandag dan... is het een andere dag dan.... Kort gezegd betekent het dat wanneer iets het geval is daar een bepaalde actie op moet volgen. Heb je iets blauws aan? Zing dan een liedje. Heb je niets blauws aan ga dan door met het spel.

Wij wensen jullie veel programmeerplezier toe.

Naar een idee van Pauline Maas.

Ontwerp	Lieke van Happen (Prowise) Judith Eurlings (BoekTweePuntNul)
Projectteam	Bianca Ahrens (Prowise) Bram Verhoeven (Prowise) Pauline Maas (4PIP) Tessa van Zadelhoff (BoekTweePuntNul)

Alle rechten voorbehouden aan Prowise  
[www.prowise.com](http://www.prowise.com)

## Spelregels CodeWise lesbrief



stap vooruit



zeg iets



iets oppakken



stap achteruit



zing iets



iets neerleggen



draai naar rechts



draai naar links



dans



start herhaal reeks



start reeks



einde reeks



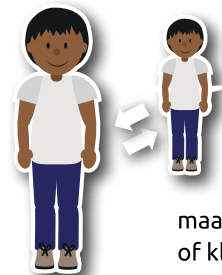
einde herhaal reeks



sta op



spring



maak je groot of klein



ga zitten



eigen invulling



snelheid



wacht ... seconden



verkleed



wat als dan dat