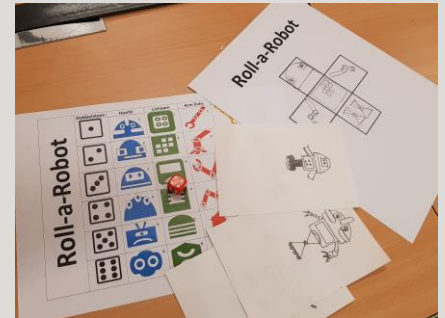


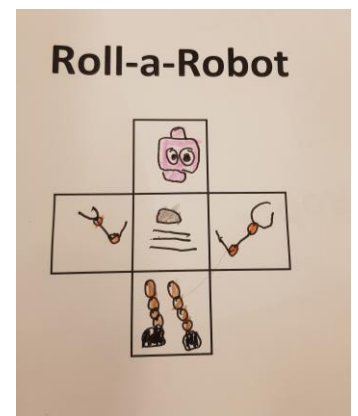
Roll-a-Robot

Roll-a-Robot is een tekenspel waar je leert wat een variabele is. Een variabele is een belangrijk onderdeel van iets programmeren. Een variabele is een onderdeel van je code dat steeds iets anders kan zijn. Een variabele is bijvoorbeeld, leeftijd, een dier, een kleur, voeding, haarkleur, bloemen etc.



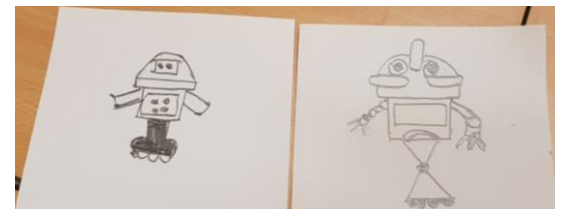
Basis

1. Kijk goed naar het werkblad, je ziet zes verschillende rijtjes.
2. In de rijtjes zie je: dobbelsteen, hoofd, lichaam, arm links, arm rechts en benen.
3. Gooi met je dobbelsteen. Als hij op 3 komt, teken je hoofd 3 op je robot sjabloon op de plaats waar het hoofd van je robot moet komen.
4. Hierna gooi je weer en teken je het lichaam dat je gedubbeld hebt op de juiste plek.
5. Ga zo door tot je de armen en ook de benen hebt getekend.



Vervolg

6. Hierna kun je deze oefening nog herhalen.
7. Natuurlijk kun je ook willekeurig (random) de onderdelen natekenen
8. Of je kunt ook alle onderdelen aan elkaar tekenen



Scratch

9. Je kunt op de computer of op het digibord [het Scratch project](#) starten en hier kun je ook zien hoe de robot kan worden opgebouwd.
Tip: het programma lees de aanwijzingen ook voor.
10. Met de spatiebalk komen de onderdelen tevoorschijn als jij op de dobbelsteen klikt.
11. En met 'pijlje omhoog' kun je alle onderdelen willekeurig laten komen (de computer beslist).

