

#### Level 1

- Introductie eenvoudige stappen en functioneren van de blokken

#### Level 2

- Introductie draaien
- Compleet algoritme

#### Level 3

- 3 versies, a-b-c
- 3-a: Compleet algoritme
- 3-b: Introductie Herhaal. In dit level herhaal zonder eindpunt, Ossie verdwijnt dus ook van het veld. Laat zien dat alles geprogrammeerd moet worden.
- 3-b: Introductie Herhaal-x. Hierdoor korter algoritme

#### Level 4/5

- Zelfde speelveld
- Level 4: 2x nesten in algoritme
- Level 5: Introductie draaien met graden (negatief en positief)

#### Level 6

- Veel stappen weinig blokken
- Afleiding in pad

#### Levels 7/8

- Zelfde speelveld, heen en terug
- Introductie Als en Herhaal tot

#### Levels 9/10

- Zelfde speelveld
- Introductie Anders
- Opdracht 10: nest in nest