Deel 1 - Succes

Vandaag gaan jullie een spel programmeren.

De prinses, die is in nood, dat zie je, die roept help.

En de kat is haar redder, die moet naar haar toe, door het doolhof.

Maar hij moet zien de haai te ontwijken die daar rondzwemt

Binnen de speeltijd

Deel 2 – Tijd om

Nu gaan we het wat moeilijker maken.

Er zijn obstakels en als de kat zijn hoofd stoot tegen de muur zit hij vol met blauwe plekken, eigenlijk ziet hij helemaal blauw. Hij gaat weer terug en zegt Au!

Het aantal keren dat hij zijn kop stoot wordt onderaan geteld: aantal kopstoten.

En dan is het spel over, de tijd is om. En dan is de prinses nog steeds niet gered. En dat laat ze weten.

Deel 3 – Het gevaar van de haai.

Het gevaar, dat is de haai. De haai wil de kat opeten. Als dat gebeurt dan verdwijnt de kat en die zit dan in de buik van de haai die heel groot wordt. De prinses wordt heel zenuwachtig als de haai in de buurt van de kat komt en ze springt dan op en neer. Uiteindelijk gebeurt dit.