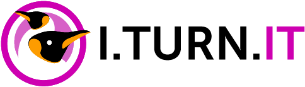
# Kennismaking met programmeren

Project van de Pedagogische Academie, Hanzehogeschool Groningen en Groningen Programmeert in samenwerking met:



werkblad

de robot

Bij deze opdracht gaan jullie de bekertjesrobot programmeren. Je hebt hiervoor nodig:

* 10 bekertjes
* Een placemat
* Een programmeerblad

Schrijf op het programmeerblad de stappen die nodig zijn om het bouwwerk te maken. Hiermee programmeer je de bekertjesrobot.

|  |
| --- |
| BELANGRIJK!  Elk bekertje heeft een eigen regel op het programmeerblad. Zo raakt de computer niet in de war. Begin bij elk nieuw bekertje op een nieuwe regel. |

Voorbeeld 2

Voorbeeld 1

Voorbeeld 6

Voorbeeld 5

Voorbeeld 3

Voorbeeld 4

## **Met dank aan**

Deze les is deels gebaseerd op de les ‘robot taal’ van [www.codekinderen.nl](http://www.codekinderen.nl), eigendom van Kennisnet.

Voorbeeld 8

Voorbeeld 9

Voorbeeld 7