

Het patronenatelier

Groep 5–8 · circa 8–12 jaar · Nederlands · alleen of met een maatje



JOUW MISSIE

Laat de schildpad een vorm tekenen. Verander je code en ontdek wat er gebeurt.

In dit werkboek: starten (2) · voorspellen (3) · onderzoeken (4) · zelf ontwerpen (5).

Nodig: een computer met internet, dit werkboek en een potlood.

Een schildpad die luistert

Je code is een lijst opdrachten. De computer voert ze van boven naar beneden uit.

1 Open de speelplaats

playground.pliro.wiki/?lang=nl · Kies Nederlands.

2 Maak ruimte voor jouw code

Klik in het codevak, selecteer de bestaande code en vervang die door het voorbeeld hieronder.

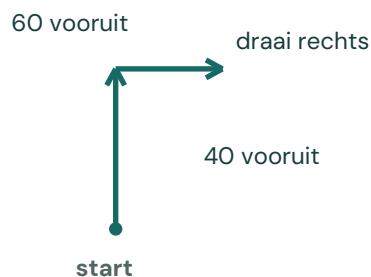
3 Voorspel, wis en voer uit

Teken eerst wat je verwacht. Klik op Wis tekenvlak en daarna op Uitvoeren.

```
# taal: nl
```

```
vooruit 60  
rechts 90  
vooruit 40
```

ZO LEES JE DE ROUTE



DRAAIEN IS IETS ANDERS DAN LOPEN

vooruit 60 beweegt en tekent 60 tekenstappen. **rechts 90** draait een kwartslag, zonder te lopen. Die 90 zijn graden, geen stappen.

TWEE ROLLEN

De bestuurder typt. De navigator voorspelt en leest mee. Wissel bij een nieuwe opdracht. Beiden mogen een idee uitproberen.

Welke vorm verschijnt?

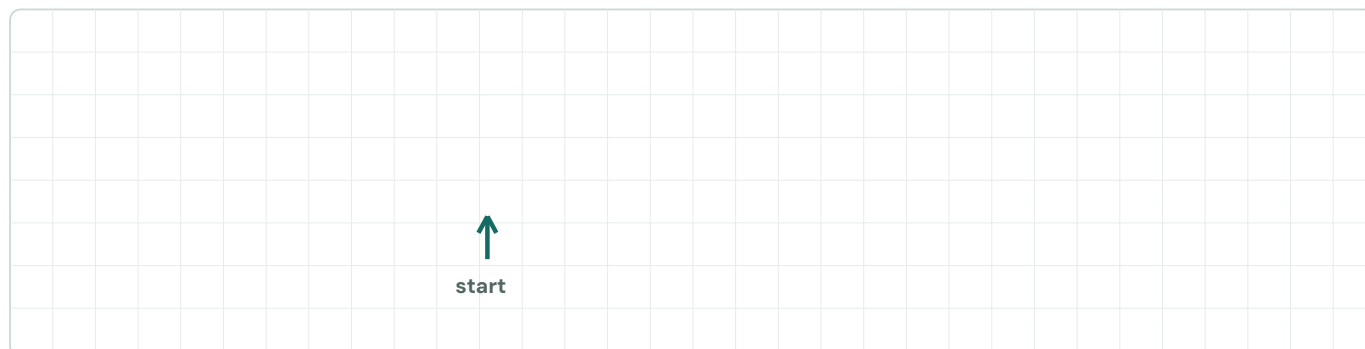
Naam: _____ Maatje: _____

Lees de code. Beweeg je vinger mee over het papier. **Voorspel vóór je op Uitvoeren klikt.**

```
# taal: nl
```

```
voor zijde in [1, 2, 3, 4]:  
  vooruit 60  
  rechts 90
```

MIJN VOORSPELLING · TEKEN DE ROUTE VANAF DE PIJL



1. Ik denk dat de vorm een _____ wordt.

2. Welke twee opdrachten gebeuren telkens opnieuw?

3. Voer uit. Klopt je voorspelling? Omcirkel: **ja / deels / nog niet.**

Wijs in de code aan hoeveel keer de schildpad vooruit gaat.

VOOR IEDERE TEST

Klik eerst op **Wis tekenvlak**, daarna op **Uitvoeren**. Zo start je schildpad steeds in het midden, met zijn neus omhoog.

Verander één ding

Onderzoek eerst de grootte. De driehoek en vijfhoek zijn extra uitdagingen.

Begin met het vierkant op pagina 3. Verander alleen **vooruit 60** in **vooruit 90**. Laat de herhaling en de draaihoek hetzelfde.

Mijn voorspelling	Wat de test liet zien

Wat werd anders? _____

Wat bleef gelijk? _____

EXTRA 1 / MAAK EEN DRIEHOEK

```
# taal: nl
```

```
voor zijde in [1, 2, 3]:  
  vooruit 80  
  rechts 120
```

Nu veranderen het aantal herhalingen én de draaihoek. Voorspel en test.

De schildpad draait **120 graden** om de hoek. Dat is niet de binnenhoek van 60 graden.

EXTRA 2 / KRAAK DE VIJFHOEK

Gebruik vijf herhalingen en even lange zijden. Een hele draai is 360 graden. Welke draaihoek heb je nodig?

360 : 5 = _____ graden

ONDERZOEKERSAFSPRAAK

Vertel eerst wat je verwacht. Test daarna. Een andere uitkomst is een reden om goed te kijken en een nieuwe vraag te stellen.

Maak het van jou

Ontwerp een vorm voor een kaart of een klein schildpadkunstwerk.

Mijn idee heet:

MIJN SCHETS • TEKEN OOK EEN STARTPIJL



MIJN CODE-IDEE • WELKE REGELS WIL IK HERHALEN?

Test je ontwerp. Bewaar je code vóór je de browser sluit: kopieer die naar een tekstbestand op de plek die je leerkracht aanwijst. Geef je bestand een naam met **.pliro**.

UITCHECKEN / VERTEL HET AAN JE MAATJE

Ik herhaalde ...

Ik veranderde ... omdat ...
