

# TIPkaart: Programmeren met kleuren

## Wat heb je nodig?

- programmeren met kleuren - opdracht\*
- programmeren met kleuren - hokjespapier\*
- kleuropotloden
- eventueel stoepkrijt (zie TIP2)

\* in de leskist

## Dit ga je doen

Je gaat eerst een kleurcode oplossen.  
 Zo kom je erachter hoe het werkt.  
 Daarna maak je een kleurcode voor je maatje.  
 Als jullie allebei klaar zijn, probeer je elkaars code op te lossen!

## Dit moet je weten

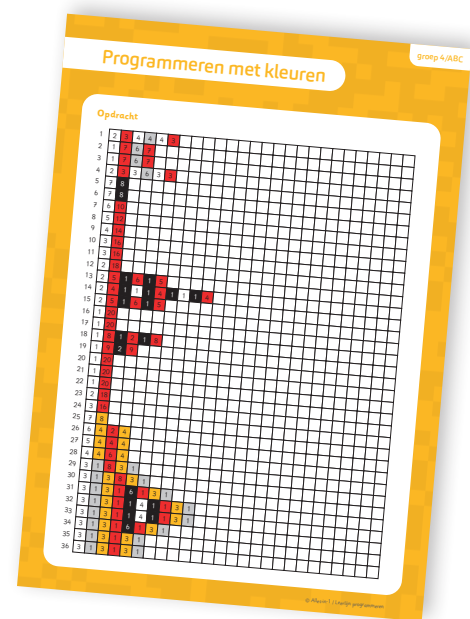
De kleurcode bestaat uit een groot aantal rijtjes en hokjes.  
 Elk hokje heeft een eigen kleur.  
 Ook staat er een cijfer in.  
 Kleur dat aantal hokjes met die kleur.

## Aan de slag!

### Stap 1

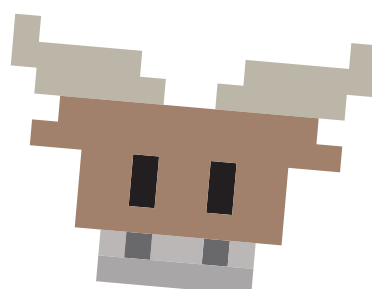
Pak **programmeren met kleuren - opdracht**.  
 Pak ook het **hokjespapier** met nummers.

Begin links bovenaan.  
 Werk van links naar rechts en van boven naar beneden.  
 Kleur steeds het aantal hokjes in de juiste kleur.  
 Heb je de code goed overgenomen?  
 Wat zie je?  
 Pak het antwoordenboek.  
 Heb je de kleurcode goed opgelost?



### TIP1

Leg een vel papier op de opdrachtkaart.  
 Leg het net onder de rij waar je mee bezig bent.  
 Dan zie je sneller waar je bent.



## ABC

### Stap 2

Je weet nu wat programmeren met kleuren is.  
Pak het hokjespapier.  
Ontwerp hierop een stoere robot voor je maatje.  
Of bedenk iets anders.

### Stap 3

Maak een kleurcode voor jouw ontwerp.

#### Doe het zo

Pak een hokjespapier.  
Kleur eerst de hokjes links op het papier.  
Doe dat met de kleuren van jouw afbeelding.  
Schrijf daarna in elk hokje het juiste getal.  
Tel goed en controleer de code.

### Stap 4

Zijn jullie allebei klaar met programmeren?  
Los dan elkaars code op.  
Vergelijk daarna de afbeelding met het ontwerp.  
Is het programmeren goed gegaan?

#### TIP2

Is het buiten lekker weer?  
Ga samen naar het schoolplein.  
Neem de kleurcode en stoepkrijt mee.  
Los op de tegels de code op.  
Elke tegel is een hokje.

## Succes!

