

## 5.19 Tafels programmeren (korte les 25')

Tijdens deze les gaan de leerlingen vooral zelfstandig aan het werk. Laat ze eerst experimenteren. De meeste leerlingen gaan 10 'zeg'blokjes onder elkaar plaatsen, sommigen zullen een kortere methode vinden. Vergelijk met hen de voor- en nadelen van beide methoden.

Opdracht: in deze les gaan jullie de tafel van 'zeven' programmeren.

1.1 Tip: maak een **variabele** met de naam 'getal'.

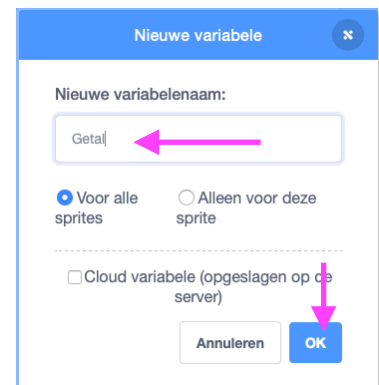


1.2 Laat je rekenoefening starten wanneer de **spatiebalk wordt ingedrukt**.

1.3 Zorg ervoor dat je getal start met de tafel van '7'.

1.4 Laat je sprite het getal zeggen.

1.5 Zorg ervoor dat je getal telkens met '7' verandert. 7-14-21-...



1.6 Laat punt 1.4 en 1.5 tien maal herhalen.

1.7 Extra: Maak je rekenoefening boeiend door er zelf nog van alles bij te voegen of laat je sprite van 70 naar 7 aftellen. Maak een andere tafel.

Voor de pro's: Laat de speler de tafel zelf kiezen. Tip: gebruik het vraagblok.

Laat de leerlingen zelf nadenken waar ze het antwoord blokje plaatsen en waarom.

1.8 Laat de computer de tafels zelf uitspreken.

**Opdracht 1:**



A Scratch script starting with a yellow 'wanneer spatiebalk is ingedrukt' block. It is followed by an orange 'maak Getal 7' block. Then a yellow 'herhaal 10' loop block containing a purple 'zeg Getal 1.2 sec.' block and an orange 'verander Getal met 7' block.

**Opdracht 2:**



A Scratch script starting with a yellow 'wanneer spatiebalk is ingedrukt' block. It is followed by a blue 'vraag Welke tafel wil je oefenen? en wacht' block. Then an orange 'maak Getal antwoord' block. Then a yellow 'herhaal 10' loop block containing a purple 'zeg Getal 1.2 sec.' block and an orange 'verander Getal met antwoord' block.

**Opdracht 3:**



A Scratch script starting with a yellow 'wanneer spatiebalk is ingedrukt' block. It is followed by a blue 'vraag Welke tafel wil je oefenen? en wacht' block. Then an orange 'maak Getal antwoord' block. Then a yellow 'herhaal 10' loop block containing a green 'zeg Getal' block and an orange 'verander Getal met antwoord' block.

Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/291339131/>