

Dierenverhalen in Scratch



WEETJE:
Sommige schrijvers, muzikanten of DJ's gebruiken deze techniek ook als ze nieuwe verhalen of liedjes maken. Grappig he?

Willekeurigheid speelt een grote rol in veel computerprogramma's. Door veel willekeurige stappen uit te proberen, en steeds de beste te onthouden, wordt een schaakcomputer bijvoorbeeld steeds sterker. En bij betalingsverkeer op internet worden hele grote willekeurige priemgetallen uitgekozen die een aanval niet zomaar kan raden.

OPDRACHT 1

Hoe verzin jij een verhaal? Dat kan wel moeilijk zijn. Sommige schrijvers helpen hun brein met een handig hulpmiddel. Ze schrijven zoveel mogelijk dingen op briefjes en trekken er dan een paar uit. Daar gaat hun verhaal over. Dat ga jij nu ook doen.



Stap 1 Vul bij elke categorie (1. Dier, 2. Bijvoeglijk naamwoord, etc) de lege vakjes in.

Stap 2 Knip de briefjes uit en vouw ze dubbel. Maak van elke categorie een stapeltje, zodat je 5 stapeltjes hebt.

Stap 3 Trek uit elk stapeltje een willekeurig briefje en leg ze naast elkaar.

Stap 4 Schrijf de zin hier op:

.....
.....

Doe dit nog eens:

	1. Dier Olifant, kat of narwhal, alles mag!	2. Bijvoeglijk naamwoord Gekke, groene, toffe, schele! Maak er wat van.	3. Werkwoord Let op, het moet in de zin passen. Dus loopt en niet loop of lopen.	4. Plaats Lutjebroek, in de zee, op het dak etc.	5. Extra Gekke, groene, toffe, schele! Maak er wat van.
✂					
✂					
✂					

OPDRACHT 2 Scratch

Laat de computer het werk voor jou doen. Dat doen we in de programmeeromgeving Scratch.

Stap 1 Klik op de link of ga naar: <https://scratch.mit.edu/projects/276849915>

Stap 2 Klik op:  **Bekijk van binnen**

Stap 3 Klik op + bij de kolom voor dieren
Type de naam van een dier in.



★ TIP

Als er eenmaal 1 dier in de lijst zit, kun je met enter naar de volgende. Dan hoeft je niet steeds te klikken.

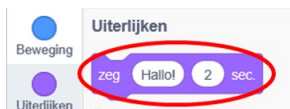
Stap 4 Staat de code die je op het plaatje ziet al in je scherm?

Ja: klik op spatiebalk en kijk wat er gebeurt.

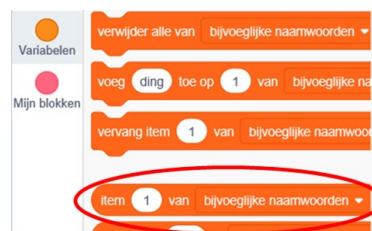
Nee: Maak de code na en klik dan op spatiebalk.

De code maak je als volgt:

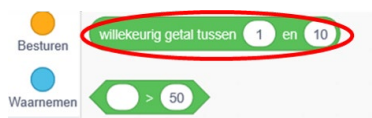
- Kies het blokje bij Uiterlijken



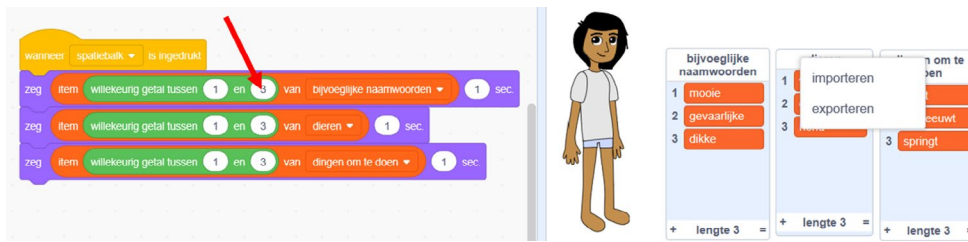
- Sleep het blokje bij Variabelen in het rondje waar nu "Hallo" staat



- Sleep het blokje bij Functies in het rondje waar nu 1 staat en klik op het pijltje om 'bijvoeglijke naamwoorden' te veranderen in 'dieren'.



Stap 5 Vul ook de lijst met 'bijvoeglijke naamwoorden' en 'dingen om te doen' in.



Stap 6 Maak de code in Scratch nu af om het mannetje steeds het begin van een verhaal te laten zeggen.

Let op: bij 'willekeurig getal tussen' vul je het aantal items in wat jij zelf in de lijst hebt ingevuld. Gebruik één van de zinnen van het mannetje om jouw verhaal mee te beginnen.