Dit document is gedownload door () op November 12, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden op onze site.

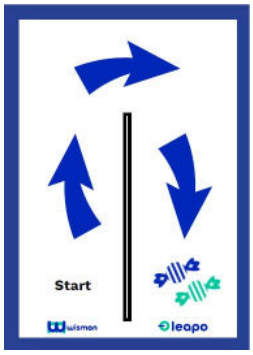


Quick start Codey Rocky

Leerlingenhandleiding

Uitdaging 1

Pak de routekaart op A3-formaat erbij. Laat Codey Rocky de route van het startpunt naar de snoepjes afleggen.



Tip 1: Bekijk de hulpkaart. Daar vind je informatie over het verbinden van Codey Rocky en het programmeren met mBlock 5.

Tip 2: Kom je er niet uit? Doorloop dan eerst de deelopdrachten op de volgende pagina's. Deze helpen je bij het uitvoeren van de uitdagingen.

Uitdaging 2

Kun je Codey Rocky een rondje laten draaien als hij aangekomen is bij de snoepjes?

Uitdaging 3

Kun je Codey Rocky een geluid laten maken als hij aangekomen is bij de snoepjes? Je mag zelf het geluid uitkiezen.

Tip: kijk eens bij het paarse bolletje van ● **luidspreker.**

Uitdaging 4

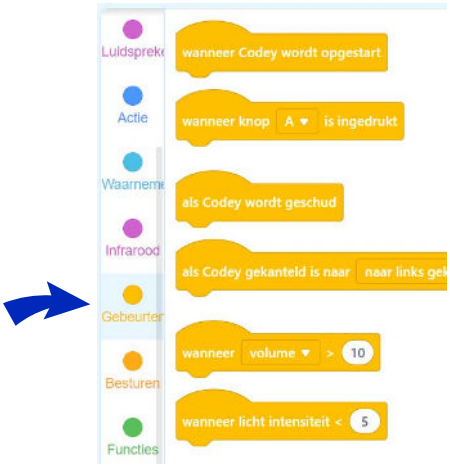
Kun je op het scherm van Codey Rocky een snoepje laten zien als hij aangekomen is bij de snoepjes? Je mag zelf het snoepje bedenken.

Tip: kijk eens bij het paarse bolletje van ● **uiterlijken.**

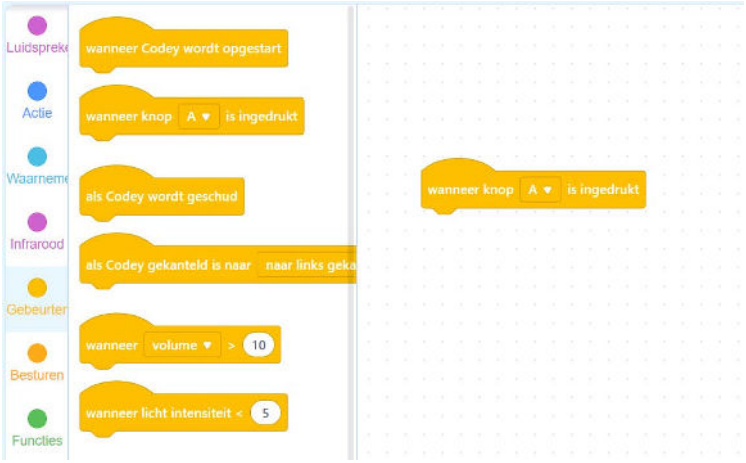
Dit document is gedownload door () op November 12, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden op onze site.

Deelopdracht 1: vooruitrijden

1 Klik op het gele bolletje van gebeurtenissen.



2 Sleep het blok wanneer knop A is ingedrukt naar het programmeerscherm.



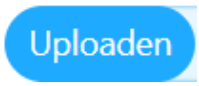
3 Klik op het blauwe bolletje van actie.



4 Sleep het blok ga vooruit op 50% vermogen voor 1 sec onder het eerste gele blok in het programmeerscherm.



5 Upload het programma.



Dit document is gedownload door () op November 12, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden op onze site.

6 Druk de A in op Codey Rocky. Wat gebeurt er? Omcirkel het juiste antwoord.

A. Hij rijdt vooruit.

B. Hij rijdt achteruit.

7 Verander het getal 50 in het getal 100. Wat zal Codey Rocky nu anders doen?

A. Hij zal sneller rijden.

B. Hij zal langzamer rijden.

8 Upload het programma weer en druk op de A van Codey Rocky. Wat is er nu anders?

A. Hij rijdt sneller.

B. Hij rijdt langzamer.

9 Je wilt dat Codey Rocky snel vooruitrijdt voor 5 seconden. Hoe vul je het programma in?



10 Vul de getallen in en upload het programma. Druk op de A van Codey. Is het gelukt om hem 5 seconden snel vooruit te laten rijden?

A. Ja, ga naar deelopdracht 2.

B. Nee, probeer het nog een keer. Vraag anders hulp.

Deelopdracht 2: achteruitrijden

1 Voeg het blok ‘ga achteruit’ op 50% vermogen voor 1 sec toe aan het programma. Verander alle getallen in de getallen hieronder.



2 Wat zal Codey Rocky doen als je het programma start?

A. Hij zal snel vooruitrijden voor 5 seconden en langzaam achteruit voor 5 seconden.

B. Hij zal langzaam vooruitrijden voor 5 seconden en snel achteruit voor 5 seconden.

3 Upload het programma en druk op de A. Klopte het wat je dacht?

A. Ja

B. Nee

Dit document is gedownload door () op November 12, 2026.
Mag alleen gekopieerd worden voor gebruik binnen de school van 'gebruiker'. Zie ook de abonnementsvoorwaarden op onze site.

4 Je wilt dat Codey Rocky even ver achteruitrijdt als vooruit. Wat moet je veranderen in het programma?

A. Het getal 75 moet veranderd worden in 25.

B. Het getal 5 van het ‘achteruit-blok‘ moet veranderd worden in 1.

5 Verander het programma en test het uit. Is het gelukt?

A. Ja, ga naar deelopdracht 3.

B. Nee, probeer het nog een keer. Vraag anders hulp.

Deelopdracht 3: een bocht naar rechts en links

1 Maak het programma zoals hieronder.



2 Upload het programma en druk op de A. Wat doet Codey Rocky?

A. Hij rijdt achteruit en maakt dan een bocht naar rechts.

B. Hij rijdt vooruit en maakt dan een bocht naar rechts.

3 Zorg ervoor dat Codey Rocky de volgende stappen achter elkaar uitvoert:

1. Vooruit op 50% voor 1 seconde.
2. Naar rechts op 50% voor 1 seconde.
3. Vooruit op 50% voor 1 seconde.
4. Naar links op 50% voor 1 seconde.

Is het gelukt?

A. Ja, ga terug naar de eerste bladzijde en probeer uitdaging 1 op te lossen.

B. Probeer het nog een keer. Vraag anders om hulp.