Mythe of Feit? #3 · Lesblad

Code Race

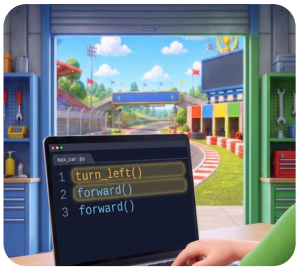
Groep 5-8 · 20-30 minuten · geen rekenen nodig

MYTHE
Je moet een rekenwonder zijn om te programmeren.

FEIT
Programmeren is net een taal: duidelijke stappen, in de goede volgorde.

Wat gebeurt er in de video

Byte, die zichzelf een rekenwonder noemt, doet een race tegen Max. Byte stelt snelheid en hoek in, maar vergeet de stap om de bocht te nemen en knalt tegen de banden. Ondertussen wisselt Bugsy stiekem twee stappen van Max om, waardoor Max' auto te vroeg afslaat. Max leest zijn code, vindt de verkeerde volgorde en zet hem terug: forward, turn_left, forward. Nu neemt zijn auto de bocht en wint hij.



Bugsy's wissel: verkeerde volgorde



Opgelost: de goede volgorde

Kernwoorden

Instructie: één stap die de computer uitvoert

Volgorde: de rij van de stappen

Bug: een fout in de code

Debuggen: de fout zoeken en oplossen

Praat erover

1. Byte zegt dat hij een rekenwonder is. Waarom crashte zijn auto toch?
2. Wat veranderde Bugsy in de code van Max, en hoe vond Max het?
3. Bedenk iets wat je elke dag in stappen doet (tanden poetsen, een boterham smeren). Wat gebeurt er als je twee stappen omwisselt?

Zonder scherm: het robotspel (10 min)

1. Plak met tape een korte route op de vloer, met één bocht.
2. Tweetallen: de een is de robot, de ander de programmeur. De programmeur schrijft de stappen op kaartjes: vooruit, linksaf, rechtsaf.
3. De robot doet precies wat op de kaartjes staat, niets meer.
4. Wissel twee kaartjes om (wees Bugsy!). Waar komt de robot uit? Laat de programmeur de fout zoeken.

In Compulingo (10 min)

Met Compulingo Scholen of Compulingo Gezinnen oefenen kinderen stappen in de goede volgorde, in lessen en spellen op hun eigen niveau. Scholen proberen het gratis via compulingo.app/?aanmelden.

Bekijk de aflevering: YouTube @Compulingo
Past bij digitale geletterdheid: computational thinking (algoritmes als stappen in volgorde, fouten zoeken en oplossen).

© 2026 Digiforq