



Ta fram ett underlag hoppande på ett ben

Ta fram vitt papper hoppande som en groda

Ta fram färgpennor med bamse steg

PROGRAMMERINGS SPELET

Regler

- 1) Vi utför spelet i grupp
- 2) Vi lånar en passlig spelpjäs och lägger den på startcirkeln
- 3) Vi utför uppgiften gemensamt och går sedan en ruta framåt
- 4) Spelet är över då vi kommit i mål

Ta fram vattenfärger så tyst som möjligt

Ta fram penslar gåendes baklänges

Ta fram vatten i en burk smygandes

Rita en bild på det vita pappret med färgpennor

Måla med vattenfärg på bilden

Städa undan målfärg och tvätta penslarna

Torka av bordet med händerna bakom ryggen

Lägg bilden på tork

Städa undan pennor och underlag sidlänges

MÅL

Programmering: Algoritmiskt tänkande i praktiken. En serie instruktioner som beskriver hur, med vad och ordningsföljden på hur en uppgift skall lösas. Kodning är programmering i talspråk.

