



Een code die alleen met de regel opengaat ★ ★ ★

Je kraakte er zes weken lang. Deze keer maak jij er een, en hij moet precies moeilijk genoeg zijn.

Vier eisen aan een goede code

Een code die niemand kraakt is even nutteloos als een die iedereen doorheeft.

- **Er is een regel**, geen willekeur. Wie de regel kent, kraakt hem in een minuut.
- **De regel past in een zin**. Heb je drie zinnen nodig, dan is het geen regel maar een lijst.
- **Dezelfde letter wordt niet altijd hetzelfde teken**. Anders telt je kraker gewoon welk teken het vaakst voorkomt.
- **Er is precies een oplossing**. Reken je boodschap terug voor je hem weggeeft.



Twee schijven op een splitpen: draai er een en de hele code schuift mee.

week08/w1_codewiel_van_papier.jpg

letter	plaats in het alfabet	schuif	wordt
M	13	+1	N
A	1	+2	C
K	11	+3	N
E	5	+4	I
R	18	+5	W

Q N D R

- 1 De regel hierboven is: elke letter schuift op met haar plaats in het woord. Kraak nu QNDR met dezelfde regel.

.....

.....

- 2 Welke van de vier eisen is de moeilijkste? Leg uit waarom.

.....

.....

**HET ONTWERPBLAD** ★★

Hier bouw je hem. De sleutel en de oplossing komen op het strookje onderaan, en dat knip je af.

ONTWERP**WERK IN DEZE VOLGORDE**

Eerst je regel, dan je boodschap, dan pas het strookje. Wie eerst codeert en daarna de regel bedenkt, komt niet meer uit.



beeld

week08/w2_strookje_afgek
nipt.jpg**Deel 1 – schrijf je regel in een zin****Deel 2 – zet je boodschap om, letter voor letter**

Knip dit strookje af. Schrijf er je regel op en je boodschap in gewone letters.

- 1** Geef je blad straks af zonder het strookje. Schrijf hier eerst zelf op hoeveel minuten jij denkt dat je klasgenoot nodig heeft, en waarom.



De proef op de som ★ ★ ★

Geef je blad aan iemand anders en zeg niets. Wat die persoon doet, is je antwoord.

ZO TEST JE

Een test is pas een test als je er zelf niets aan toevoegt.

- Geef je opgave en je regel, meer niet. Geen hint, geen knipoog, geen uitleg vooraf.
- Zet de klok erbij. Hoe lang iemand bezig is, zegt meer dan of het lukte.
- Kijk mee zonder iets te zeggen en schrijf op wat je tester als eerste probeerde.



Vanaf hier is het niet meer van jou; nu doet je blad het alleen.

week08/w3_blad_doorgeven.jpg

de vraag aan je tester	ja	bijna	nee
Was de regel in een keer duidelijk?			
Kwam je op precies een oplossing uit?			
Klopte die met het strookje?			
Was het spannend genoeg om door te zetten?			

1 Schrijf op waar je tester vastliep en wat hij als eerste probeerde.

2 Wat verander je aan je code? Verander maar een ding, anders weet je achteraf niet wat geholpen heeft.



Dezelfde cijfers, twee gezichten ★ ★ ★

Je herkende de trucs al. Nu pas je ze zelf toe: een eerlijke grafiek en een die overdrijft, van precies dezelfde getallen.

Vier trucs die je mag gebruiken

Alle vier zijn ze toegestaan, en alle vier zijn ze oneerlijk.

- **Kap de as af.** Begin niet bij nul maar net onder je kleinste getal.
- **Rek de hoogte uit.** Maak je grafiek smal en hoog in plaats van breed en laag.
- **Laat hokjes weg.** Zet de getallen op de as niet op gelijke afstanden.
- **Kies je stukje.** Toon alleen de vier maanden waarin het steeg.



Links en rechts staan dezelfde vier getallen.
week08/w4_twee_reeksen_staafjes.jpg

maand	uitgeleende boeken
september	40
oktober	44
november	46
december	48

Reken het na

Van 40 naar 48 is een vijfde meer. Begin je de as niet bij 0 maar bij 38, dan is het laatste staafje tien hokjes hoog en het eerste twee: vijf keer zo hoog. Dezelfde cijfers, vijf keer zoveel indruk.

- 1 Kies zelf iets dat je vier keer kan tellen: boterhammen op een dag, minuten fietsen, regenbuien in een week. Verzamel vier getallen die maar een beetje van elkaar verschillen en schrijf ze hier op.

**GRAFIEK A EN GRAFIEK B** ★★ ★

Twee roosters, dezelfde vier getallen. Alleen de as eronder verschilt, en dat is genoeg.

TWEE VERSIES**WAT OP ALLEBEI MOET STAAN**

Zet onder elk staafje waar het over gaat en links naast het rooster de getallen van je as. Zonder die getallen kan niemand zien wat je gedaan hebt.

Grafiek A — de eerlijke: je as begint bij nul

Grafiek B — de overdrijver: je as begint waar jij wil



beeld

week08/w5_lat_op_ruitjes
papier.jpg**1**

Toon allebei je grafieken aan een klasgenoot zonder de getallen te noemen. Vraag hoeveel er volgens hem bij gekomen is, en schrijf zijn twee antwoorden op.



De speelplaats op je blad ★★☆☆

Meet het echt, reken het om, en zet er drie vragen bij die alleen met jouw tekening op te lossen zijn.

ZO KIES JE JE SCHAAL

Meet eerst de langste zijde. Is die langer dan tien meter, neem dan 1:100.

- **1:100** betekent: 1 cm op je blad is 1 m in het echt. Een speelplaats van 18 m wordt 18 cm breed.
- **1:50** betekent: 1 cm is 50 cm. Een klas van 8 m bij 6 m wordt 16 cm bij 12 cm, en dat past nog net.



beeld

week08/w6_meetlint_over_t
egels.jpg

wat je meet	echte lengte	op je tekening
de langste zijde		
de kortste zijde		
iets wat erin staat		

Teken hier je plan. Zet je schaal in de hoek, anders is de tekening onbruikbaar.

1

Schrijf drie vragen bij je tekening die een klasgenoot alleen met een lat kan beantwoorden. Laat hem ze oplossen en zet erbij wat hij antwoordde.



Achterstevoren beginnen ★★★

Wie een logicapuzzel maakt, begint bij het antwoord. Pas daarna verzijn je de aanwijzingen die er precies een van maken.

Zo bouw je achterstevoren

De maker hieronder begon bij deze tabel, niet bij de aanwijzingen.

- Zet eerst je volledige oplossing in een tabel. Die tabel is je geheim.
- Schrijf daarna aanwijzingen die alleen over die tabel kunnen gaan, en laat er telkens iets weg.
- Los je eigen puzzel op alsof je hem nooit zag. Kom je op twee antwoorden uit, dan is er een aanwijzing te weinig.



Vier omgekeerde kaartjes; alleen de maker weet wat eronder ligt.

week08/w7_kaartjes_omgekeerd.jpg

kind	maakstuk	dag van de test
Ayla	de tijdlijn	donderdag
Berre	de codekraker	dinsdag
Cis	de dialoog	maandag
Dina	de grafiek	woensdag

1	Cis was als eerste aan de beurt.
2	Wie de grafiek maakte, was op woensdag aan de beurt.
3	Berre was eerder aan de beurt dan Ayla.
4	Dina maakte geen tijdlijn en geen dialoog.
5	Berre maakte geen grafiek.
6	De tijdlijn werd op donderdag getest.
7	De codekraker werd niet op maandag getest.

- 1 Bij deze puzzel is elke aanwijzing nodig. Streep aanwijzing 4 weg en zoek opnieuw: welke tweede oplossing past er nu ook?



JOUW PUZZEL, EN HET BEWIJS ERBIJ ★★★

Drie soorten, vier namen. Je bent pas klaar als je kan aantonen dat er niets anders past.

EEN OPLOSSING

EEN PUZZEL IS NIET AF ALS HIJ KLOPT
Hij is pas af als er maar een antwoord past. Controleer dat zelf.

Deel 1 – jouw oplossing; dek dit af als je de puzzel weggeeft

NAAM	TWEEDE SOORT	DERDE SOORT

Deel 2 – jouw aanwijzingen, genummerd



- 1 Geef je puzzel aan een klasgenoot, zonder deel 1. Schrijf op welke aanwijzing hij als eerste gebruikte, waar hij vastliep, en of hij op jouw oplossing uitkwam.
-
-
-



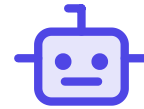
Wie veegt het bord? ★ ★ ★

Een stappenplan voor iets uit je eigen klas. Het is pas af als drie verschillende gevallen er zonder discussie doorheen komen.

Drie eisen aan je diagram

Het plan hieronder verdeelt de bordbeurt. Lees het en kijk waar elke eis zit.

- **Uit elke ruit vertrekken twee pijlen**, een voor ja en een voor nee. Eentje vergeten is de meest gemaakte fout.
- **Het loopt altijd af**. Een pijl die terugwijst, moet ergens een uitweg hebben.
- **Er is geen twijfel mogelijk**. Op elke vraag in een ruit is maar een antwoord juist.



Elke dag dezelfde vraag, en elke dag hetzelfde gekibbel.
week08/w9_bord_en_spons.jpg

stap	wat er staat	waar de pijl heen gaat
1 · bak	Begin bij de naam die onder de veger van gisteren staat.	naar stap 2
2 · ruit	Is die persoon vandaag aanwezig?	ja: stap 3 · nee: stap 4
3 · bak	Die persoon veegt. Zet een pijltje naast zijn naam.	einde
4 · rechthoek	Ga naar de volgende naam. Sta je onderaan, ga dan naar de eerste.	naar stap 5
5 · ruit	Ben je terug bij de naam waar je begon?	ja: stap 6 · nee: stap 2
6 · bak	Niemand van de lijst is er. De leerkracht veegt.	einde

Waarom stap 5 er staat

Zonder stap 5 blijft het plan rondjes draaien op een dag dat niemand er is. Een lus moet altijd een uitgang hebben.

- 1 Volg het plan drie keer: als de eerste naam aanwezig is, als die ziek is en de volgende er wel is, en als niemand er is. Schrijf op waar je telkens uitkomt.

**TEKEN HET, EN LAAT HET STRUIKELEN** ★★★

Kies iets uit je eigen klas: de beurtrol, het uitdelen van de boeken, wie de plantjes water geeft.

GETEST**TEST MET HET LASTIGSTE GEVAL**

Een plan dat op een gewone dag werkt, zegt niets. Bedenk de dag waarop alles tegenzit.

Jouw stroomdiagram

Begin bovenaan met een afgeronde bak en eindig met een bak. Zet bij elke pijl of ze bij ja of bij nee hoort.



beeld

week08/w10_ruit_met_twee_pijlen.jpg

- 1** Laat een klasgenoot je diagram uitvoeren voor drie gevallen die jij opgeeft. Schrijf op waar hij telkens uitkomt en of dat is wat jij bedoelde.

HET GEVAL	WAAR HIJ UITKWAM	KLOPT DAT?



Dinsdag, tijdens het rekenuur

Ik heb vandaag mijn eigen woord in bits gezet, en het viel mee zodra ik het ene ding onthield dat je moet onthouden: de hoofdletter A is 65. Al de rest tel je erbij. M staat op de dertiende plaats, dus M is 65 plus twaalf, en dat is 77.

Daarna zet je 77 om in acht plaatsen. Ik ga van links naar rechts. Past 128 erin? Nee, dus een 0. Past 64? Ja, dus een 1, en er blijft 13 over. 32 niet, 16 niet, 8 wel, dan blijft er 5. 4 wel, dan blijft er 1. 2 niet, 1 wel. Zo kreeg ik 01001101.

Mijn woord was MAKER. Vijf letters, vijf keer acht plaatsen, samen veertig nullen en enen. Ik heb het aan Jonas gegeven in een lange sliert, zonder te zeggen waar de ene letter ophield, en dat was gemeen. Nu zet ik er streepjes tussen.



week08/w11_vijf_ponsstro
ken.jpg

0	1	0	0	1	1	0	1
---	---	---	---	---	---	---	---

de letter	het getal	acht plaatsen
M	77	01001101

- 1 Kies een woord van hoogstens vijf letters en zet het om. Geef het door met streepjes tussen de letters.



De kijkwijzer van een goede tekst ★ ★ ★

Je las er dit jaar tientallen. Nu schrijf je er zelf een over iets dat echt bestaat, en de kijkwijzer hieronder is de lat.

DE KIJKWIJZER

Vier punten. Haalt je tekst ze alle vier, dan is hij af.

- **Het gaat over iets echt:** een dier, een uitvinding, een plek. Iemand kan het nakijken.
- **De eerste zin maakt nieuwsgierig** zonder iets te beloven dat verderop niet komt.
- **Elke alinea heeft een eigen onderwerp.** Kan je er geen kopje boven zetten, dan staan er twee dingen in.
- **Er staat minstens een getal in** dat je ergens vandaan hebt, en je zegt erbij waar.



Lange sikkelvleugels, korte pootjes: gebouwd om te blijven.

week08/w12_gierzwaluw_in_vlucht.jpg

Een begin dat werkt

Een gierzwaluw die net is uitgevlogen, gaat de lucht in en blijft daar. Hij eet vliegend, hij drinkt vliegend door laag over het water te scheren, en hij slaapt vliegend, hoog boven de daken. Pas als hij zelf een nest gaat maken, komt hij weer op een vaste plaats terecht.

Daarom zie je hem ook nooit op een draad zitten, zoals een boerenzwaluw. Zijn pootjes zijn kort en zijn vleugels lang; op een vlakke grond krijgt hij zichzelf maar moeilijk weer omhoog. Wat voor bijna elke vogel rusten is, is voor hem een probleem.

soort vraag	wat je vraagt	waar het antwoord staat
letterlijk	Wat staat er precies?	in een zin van de tekst
tussen de regels	Wat volgt daaruit?	in twee zinnen samen, niet in een
mening	Wat vind jij ervan, en waarom?	nergens in de tekst; bij de lezer

- 1 Kies je onderwerp en schrijf drie dingen op die je er zeker over weet. Zet erbij waar je het vandaan hebt.

.....

.....



Deel 1 – jouw tekst



1 Laat een klasgenoot je tekst lezen en je drie vragen beantwoorden. Welke vraag was te makkelijk, en welke stond eigenlijk niet in je tekst?



WAT ER STAAT, EN WAT ER STAAT ☆☆☆

Reclame mag overdrijven. De bijsluiter eronder mag dat niet: die zegt regel voor regel wat er waar is.

ADVERTENTIE

TWEE TEKSTEN OVER HETZELFDE

Je schrijft ze allebei zelf, en ze gaan over precies hetzelfde ding.

- De **reclame** mag mooie woorden gebruiken, maar mag niets zeggen dat niet waar is.
- De **bijsluiter** zet er in gewone taal naast wat er precies beloofd wordt, en wat niet.
- Elke zin van je **reclame** krijgt een regel in je bijsluiter. Geen enkele zin mag ontbreken.



De grote roept, de kleine vertelt wat er echt beloofd is.

week08/w14_grote_en_kleine_ballon.jpg

DE RECLAMEZIN	WAT ER ECHT STAAT
Nu met dertig procent meer!	Meer dan vroeger. Hoeveel het vroeger was, staat er niet bij.
Bijna alle kinderen vinden hem lekker.	
Gemaakt met natuurlijke ingrediënten.	
Van vier euro voor 2,99 euro!	

LET OP HET KLEINE WOORDJE

Woorden als bijna, tot en vanaf beloven veel en zeggen weinig.

1 Bedenk waarvoor jij reclame maakt: een verzonnen drankje, een spel, een dienst in de klas. Schrijf de drie zinnen op die in je advertentie komen.



Het ontwerpblad en de tester ★★☆☆

Boven de advertentie zoals je die op een muur zou plakken. Eronder de bijsluiter, zin voor zin.

Voor je begint

Schrijf niet meer dan drie zinnen op je affiche. Elke zin erbij is er een die je moet verantwoorden.

Deel 1 – de advertentie

Teken en schrijf hier je advertentie.

Deel 2 – de bijsluiter

jouw zin	wat er echt staat



beeld

week08/w15_affiche_en_briefje.jpg

- 1 Laat een klasgenoot eerst alleen je advertentie zien en schrijf op wat hij denkt dat hij krijgt. Toon daarna je bijsluiter en schrijf op wat er aan zijn antwoord verandert.



Het spel dat ik zelf verzon ☆☆☆

Donderdag, na de speeltijd

Donderdag

Ik heb een spel bedacht met drie hoepels en een tennisbal, en ik was er zo zeker van dat het goed was dat ik de regels op een halve bladzijde schreef. Toen liet ik Nour ze lezen. Ze speelde precies wat er stond, en na twee minuten stond ze stil met de bal in haar hand, want er stond nergens wat je moest doen als je miste.

Dat was niet het enige. Er stond ook niet hoe je wint. Ik wist dat wel: wie het eerst tien punten heeft. Maar het stond nergens, en Nour is geen gedachtenlezer. Ik denk dat ik die regel niet vergeten ben, maar dat hij zo vanzelfsprekend was dat ik hem niet meer zag staan in mijn hoofd.

Nu schrijf ik mijn regels in een vaste volgorde: wat je nodig hebt, hoe je begint, wat je om de beurt doet, wat er gebeurt als het misgaat, en wanneer het gedaan is. Die vijf kopjes vangen bijna alles. En wat ze niet vangen, vangt Nour wel.



beeld

week08/w16_hoepels_en_ba
l.jpg

wat de tester deed	wat er in mijn regels ontbrak
Ze stond stil met de bal in haar hand.	wat je doet als je mist
Ze bleef maar doorspelen.	wanneer het spel gedaan is
Ze gooide van vlakbij.	van waar je moet gooien

1 Schrijf de vijf kopjes over en zet een sterretje bij het kopje waar je bij je eigen spel het minst over nagedacht hebt.



Jouw regels, en de robotproef ★ ★ ★

Je tester doet letterlijk wat er staat en niets meer. Alles wat je vergeet te schrijven, gebeurt niet.

DE VIJF KOPJES

Zet ze er echt boven, als kopjes. Een lopende tekst verstoort wat er ontbreekt.

- **Wat je nodig hebt** en met hoeveel spelers het gaat.
- **Hoe je begint** en wie er begint. Kies iets wat niet op ruzie uitdraait.
- **Wat je om de beurt doet**, wat er gebeurt als het misgaat, en wanneer het gedaan is.

Jouw spelregels

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



beeld

week08/w17_robot_leest_br
iefje.jpg

1 Laat een klasgenoot je spel spelen zoals een robot: hij doet alleen wat er staat en vraagt niets. Noteer elke keer dat hij stilvalt.

waar hij stilviel	welke regel eraan ontbrak



Een vraag die je kan meten ★ ★ ★

Een goede onderzoeksvraag heeft een ding dat je verandert, een ding dat je meet, en alles daartussen blijft gelijk.

Drie eisen aan je vraag

Loopt je vraag op een van de drie stuk, dan meet je iets anders dan je denkt.

- **Er is precies een ding dat je verandert.** Twee dingen tegelijk en je weet achteraf niets.
- **Wat je meet, meet je in een getal:** centimeters, seconden, graden, aantallen.
- **Je kan het drie keer doen** in de tijd die je hebt, met wat er in de klas ligt.



Dezelfde helling, dezelfde knikker, twee ondergronden.
week08/w18_knikker_op_twee_vlakken.jpg

de vraag	wat je verandert	wat je meet
Rolt een knikker verder op tapijt of op tegels?	de ondergrond	de afstand in cm
Droogt een washandje sneller op de vensterbank of in de gang?	de plaats	de tijd in minuten
Blijft warm water langer warm in een beker of in een kom?	de vorm van de pot	de temperatuur na 10 min

De valkuil

Verander maar een ding tegelijk. Gooi je de knikker ook nog harder, dan weet je achteraf niet of de ondergrond of je arm het verschil maakte.

- 1 Schrijf je eigen vraag in de lege rij en vul de twee andere kolommen in. Schrijf eronder wat je allemaal gelijk moet houden.

**METEN, NOTEREN, BESLUITEN** ★★☆☆

Drie metingen per geval, niet een. Wie een keer meet, meet vooral zijn eigen geluk.

MEETBLAD**VOOR JE BEGINT**

Schrijf in de eerste kolom wat je verandert, en verder niets.

GEVAL	METING 1	METING 2	METING 3	GEMIDDELDE



beeld

week08/w19_bekers_en_the
rmometer.jpg**Je besluit — niet verder dan wat je gemeten hebt**

1

Laat een klasgenoot je onderzoek overdoen met jouw plan in zijn hand. Kwam hij op dezelfde uitkomst? Zo niet: welke stap stond er te vaag?

**TIEN GEBEURTENISSEN UIT JE EIGEN FAMILIE** ★★☆☆

Van de geboorte van je oudste grootouder tot vandaag. Elk jaartal krijgt zijn eeuw erbij, en de afstanden op de lijn kloppen.

TIJDLIJN**ZO MAAK JE DE LIJN EERLIJK**

Een gat van dertig jaar is op je lijn dertig keer zo breed.

- **Van jaartal naar eeuw:** eindigt het jaartal niet op twee nullen, tel dan bij het aantal honderdtallen een op. 1958 zit in de 20e eeuw.
- **Kies je maat eerst:** bijvoorbeeld een centimeter per vijf jaar. Reken dan pas uit waar alles komt.



beeld

week08/w20_lint_met_knop
en.jpg

HET JAARTAL	WAT ER GEBEURDE	WELKE EEUW?
1958	mijn oma wordt geboren	20e

- 1 Teken je lijn hieronder. Zet linksonder je maat, bijvoorbeeld: 1 cm is 5 jaar. Controleer daarna twee gaten met je lat.

Jouw tijdlijn.



Une lettre de Sarah ★★☆☆

Lille, le 14 juin

Beste vriend of vriendin, mijn juf zei dat jullie Frans leren, en dat jullie al kunnen zeggen hoe je heet en hoe je iemand de weg wijst. Wij oefenen hier Nederlands. Ik vind jullie woorden even raar als jij waarschijnlijk mijn getallen vindt.

Wil je iets voor mij maken? Schrijf een gesprek van acht regels tussen twee mensen die elkaar op straat tegenkomen. De ene vraagt de weg, de andere legt hem uit. Laat er ergens een huisnummer in vallen, in woorden, en speel het daarna voor je klas. Ik doe hetzelfde in het Nederlands. Sarah.

Bonjour

Je m'appelle

Où est ...?

Tournez à gauche

Tournez à droite

Allez tout droit

Prenez la première rue

C'est au numéro

Merci beaucoup

Au revoir



beeld

week08/w21_envelop_met_brief.jpg

1

Schrijf je gesprek van acht regels. Zet voor elke regel wie er spreekt, laat er een huisnummer tussen 20 en 100 in vallen in woorden, en oefen het twee keer hardop voor je het speelt.





Douze cartes, un cercle ★ ★ ★

Twaalf kaartjes met woorden uit de vorige weken. Ze vormen samen een kring, en die kring sluit alleen als alles klopt.

Twee spelen met dezelfde kaartjes

Op elk kaartje staat bovenaan een Frans woord en onderaan een Nederlandse betekenis die er niet bij hoort.

- **Domino:** leg de kaartjes zo in een kring dat elke Nederlandse betekenis tegen het juiste Franse woord van het volgende kaartje ligt. Bij twaalf kaartjes sluit de kring precies.
- **Memory:** knip elk kaartje in twee langs de lijn. Leg de vierentwintig helften omgekeerd op tafel en zoek de paren.



beeld

week08/w22_kaatjes_in_e
en_kring.jpg

Knip hier de twaalf kaartjes uit

 la gare het postkantoor	 la poste de school	 l'école het zwembad
 la piscine het plein	 la place de brug	 le pont de straat
 la rue het stoplicht	 le feu het gemeentehuis	 la mairie het park
 le parc de apotheek	 la pharmacie de markt	 le marché het station

**ACHT WEKEN, ACHT KEER NIEUW TERREIN** ★★

Achter elk vakje staat waar die week over ging. De leerkracht zet de stempel als het maakstuk van die week af is.

MAKERSBEWIJS**WAT HIER STAAT**

Dit blad hoort bij jou en niet bij je rapport. Bewaar het bij je acht bundels.

- Onderaan vult de leerkracht je naam in en zet erbij welk maakstuk het best gelukt is.



Acht keer drukken, en dan is de reeks uit.

week08/w23_stempel_en_inktkussen.jpg

1

omwegen en kolommen

2

patronen en bewijzen

3meten wat je niet kan
meten**4**kleiner maken zonder te
liegen**5**

taal die overtuigt

6

informatie en waarheid

7

logica en algoritmes

8

zelf maken

**Makersbewijs**

heeft acht weken lang nieuw terrein verkend en in de laatste week zelf een codekraker, een grafiekenpaar, een schaaltekening, een logicapuzzel, een stroomdiagram, een leestekst, een reclame, een spel, een onderzoek, een tijdlijn en een Frans gesprek gemaakt – en ze alle elf laten testen.

.....
datum.....
handtekening leerkracht.....
het maakstuk dat het best
gelukt is



Wat voor maker ben je? ★★

Vier dingen die elke maker doet. Zet bij elk een kruisje in de kolom die het eerlijkst is, en niet in de kolom die het mooist staat.

HOE JE DIT INVULT

Denk bij elke rij aan een maakstuk van deze week, niet aan de week als geheel.

- Zet per rij een kruisje. Twijfel je tussen twee kolommen, neem dan de linkse.
- Vul het in voor je iemand anders je bladen laat zien.



Drie treden, en op de middelste staat al een vlag.

week08/w24_drie_treden.jpg

waar het over gaat	1 — net begonnen	2 — onderweg	3 — daar sta ik
mijn eisen	ik schreef er geen	drie eisen, nogal vaag	eisen die je kan afvinken
mijn voorbeeld	ik gaf er geen	een voorbeeld dat klopt	een voorbeeld dat ook de valkuil toont
mijn test	niemand testte het	een tester, geen notities	een tester, en ik noteerde wat misging
mijn verbetering	ik veranderde niets	ik verbeterde iets kleins	ik verbeterde wat de tester aanwees

VOOR WIE DIT LEEST

Deze kaart is voor jou. Een eerlijke 1 is meer waard dan een beleefde 3.

- 1 Waar staat je hoogste kruisje, en waar je laagste? Schrijf bij allebei op waardoor dat komt.

- 2 Kies een van de vier rijen en schrijf op wat je de volgende keer anders doet. Een zin, en iets wat je morgen al kan.
