

# Dierenverhalen in Scratch



!""#\$"%  
 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

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 ook doen vandaag.



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

**OPDRACHT**

Schrijf je eigen verhaal.

**Mijn verhaal start met de zin:** .....

**Titel** .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Naam - Datum** .....