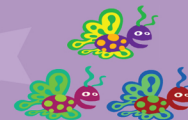


# Verander de kleur

Druk op een toets om de kleur te veranderen



# Verander de kleur



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies een sprite uit de bibliotheek.

Of teken een nieuwe.

PROBEER DEZE CODE

wanneer spatiebalk wordt ingedrukt

verander kleur -effect met 25

VOER UIT!



Druk op de spatiebalk om de kleuren te veranderen.

Je kan een ander effect kiezen uit het menu:

EXTRA TIP

verander kleur -effect met 25

Of voer een ander getal in.  
Druk daarna opnieuw op de spatiebalk.



Druk op het stopteken om de effecten te verwijderen.

# Beweeg op de Beat





Lekker dansen op een drumbeat.



# Beweeg op de Beat



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:    

Kies een danser of een andere afbeelding.

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer  wordt aangeklikt
herhaal
  neem 30 stappen
  speel slagwerk 1 0.5 tellen
  neem -30 stappen
  speel slagwerk 2 0.5 tellen
```

Klik om een drumbeat te kiezen. Voer dit getal in.

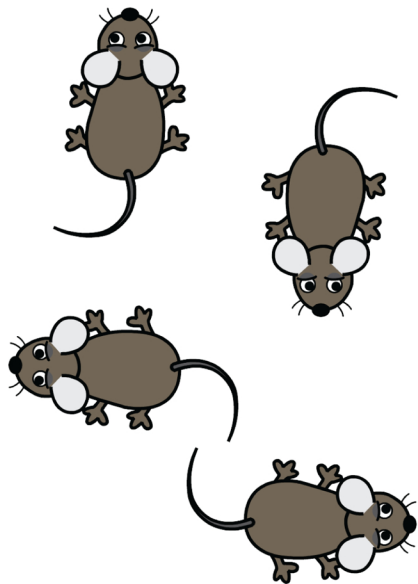


VOER UIT!

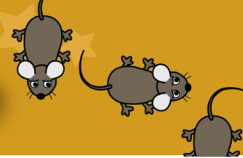
Klik op de groene vlag om te starten.

# Voeg de pijlen

Verplaats je sprite met de pijljestoetsen.



# Voeg de pijlen



PROBEER DEZE CODE

```
wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt  
richt naar 0 graden  
neem 10 stappen
```

```
wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt  
richt naar 180 graden  
neem 10 stappen
```

```
wanneer pijltje links wordt ingedrukt  
richt naar -90 graden  
neem 10 stappen
```

```
wanneer pijltje naar rechts wordt ingedrukt  
richt naar 90 graden  
neem 10 stappen
```



VOER UIT!

Klik op de pijljestoetsen om te bewegen!

```
maak draaistijl helemaal rond  
links-rechts  
niet draaien  
helemaal rond
```

EXTRA TIP

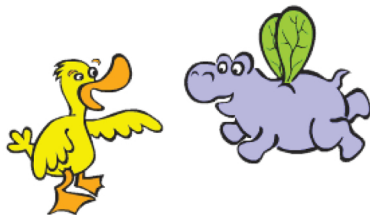
Staat jouw sprite op z'n kop? Je kan de draaistijl aanpassen.

# Zeg Iets

Wat laat je je sprite zeggen?



HÉ! Sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen?



# Zeg Iets



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite: 

Kies een sprite.

PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

zeg HÉ! Sinds wanneer kunnen nijlpaarden vliegen? 2 sec.

Voer een tekst in.

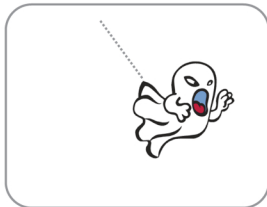
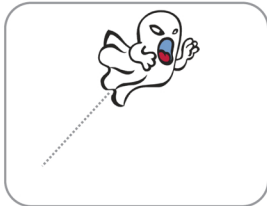
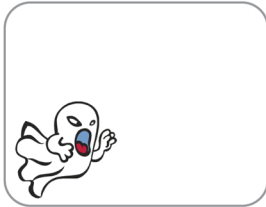
VOER UIT!



Klik op de sprite om te starten.

# Zweven



Beweeg soepel van hier naar daar.



# Zweven



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:    

Importeer een sprite of teken je eigen sprite.

wanneer  wordt aangeklikt

PROBEER DEZE CODE

schuif in 1 sec. naar x: 20 y: 80

Probeer verschillende getallen.

schuif in 1 sec. naar x: 10 y: -20

schuif in 2 sec. naar x: -110 y: -100

hoe lang


horizontale positie

verticale positie

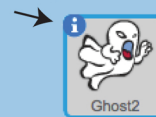
VOER UIT!



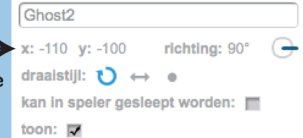
Klik op de groene vlag om te starten.

Om de huidige x, y-positie te zien:  
Klik op .

EXTRA TIP



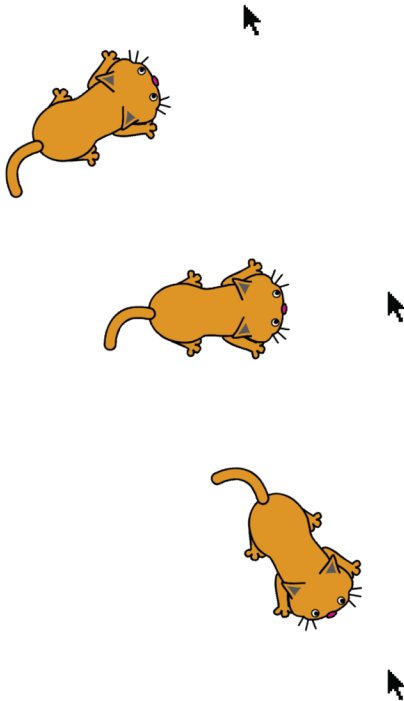
De x, y-positie zie je hier.



Dit zijn de x, y-posities in het speelveld.

# Volg de Muis

Volg de muisaanwijzer.



# Volg de Muis



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:

Kies de kat of een andere sprite.

PROBEER DEZE CODE

wanneer wordt aangeklikt

herhaal

richt naar

neem 3 stappen

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

# Lekker Draaien



Speel een geluids-clip en draai met de heupen.



# Lekker Draaien



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:

Kies een afbeelding of een persoon om te laten dansen.

Scripts Uiterlijken Geluiden

Nieuw geluid:

human beatbox2



Kies een geluid of neem een geluid op. Hou het kort!

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer d wordt ingedrukt
start geluid human beatbox2
zet effect draaikolk op 50
wacht 0.25 sec.
zet effect draaikolk op 0
wacht 0.25 sec.
```

Kies draaikolk uit het menu.

D

Druk de toets in om te starten.

VOER UIT!

# Interactieve Draai

Verdraai een foto met je muis.



# Interactieve Draai



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:



Kies de eekhoorn of een andere foto om te verdraaien.

PROBEER DEZE CODE

wanneer  wordt aangeklikt

herhaal

zet effect draaikolk op muis x

Plaats het muis x-blok hier.

Kies "draaikolk" uit het menu.

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

EXTRA TIP

Zie hoe de getallen veranderen als je de muis verplaatst.

x: 150 y: -100

Nieuwe sprite:





# Animeren M&M's

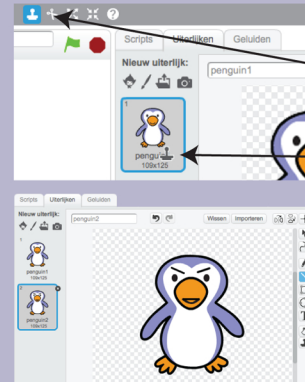
Maak een eenvoudige animatie.



# Animeren M&M's



**KLAAR VOOR DE START**



Klik op kopie maken (stempel).

Klik op de sprite om het uiterlijk te kopiëren.

Gebruik de tekenhulpjes om het nieuwe uiterlijk te veranderen.

**PROBEER DEZE CODE**



**VOER UIT!**



Klik op de groene vlag om te starten.

# Bewegende Animatie

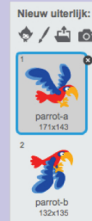
Animeer een bewegend figuur.



# Bewegende Animatie



KLAAR VOOR DE START



Nieuwe sprite:    




Klik hier om de spritebibliotheek te openen.

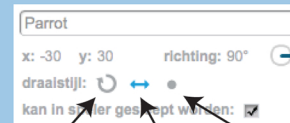
Kies een sprite die twee of meer uiterlijken heeft.

PROBEER DEZE CODE

```
wanneer  wordt aangeklikt  
herhaal  
  volgend uiterlijk  
  wacht 0.5 sec.  
  neem 5 stappen  
  keer om aan de rand
```



Klik op 



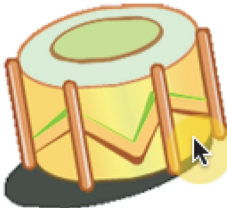
helemaal rond links - rechts niet draaien

EXTRA TIP

Ziet jouw sprite er ondersteboven uit? Je kan de draaistijl veranderen.

# Spannende Knop





Maak je eigen knop.



# Spannende Knop



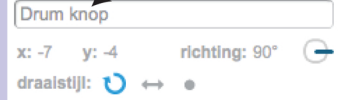
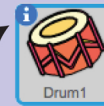
KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:    

Kies een trommel (uit de categorie "voorwerpen").

Je kan de naam van je sprite veranderen.

Klik op 



PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur -effect met 25

speel slagwerk willekeurig getal tussen 1 en 18 0.2 tellen

verander kleur -effect met -25

Plaats het willekeurig getal -blok hier.

VOER UIT!



Klik om te zien (en te horen) wat er gebeurt.

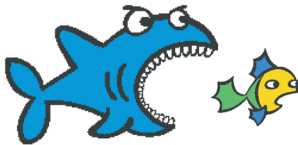
# score Bijhouden

Hou de score bij in je game.

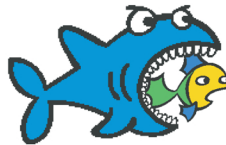
score 0



score 0



score 1

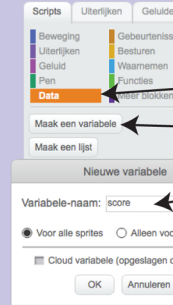


# score Bijhouden

score 1



KLAAR VOOR DE START



Kies Data.

Klik op [Maak een variabele].

Voer "score" in als naam voor de variabele en klik op OK.

PROBEER DEZE CODE

```

wanneer vlag wordt aangeklikt
  maak score 0
  herhaal
    draai willekeurig getal tussen 1 en 10 graden
    neem 5 stappen
    als raak ik Fish2 dan
      verander score met 1
      start geluid plunge en wacht
      neem -100 stappen
  
```

Gebruik het keuzemenu en kies de sprite die je achterna zit.

Verhoogt de score met 1.

VOER UIT!



Klik op de groene vlag om te starten.

## Gebbruiksaanwijzing:

1. Print de kaarten in kleur uit op A4-papier.
2. Knip de kaarten uit.
3. Vouw de kaarten in het midden, zodat de bedrukte zijden aan de voor- en de achterkant komen.
4. Lamineer de kaarten met A6-lamineerfolie.

Tip: Test bovenstaande eerst met 1 kaart. Mocht de kaart te groot zijn voor het lamineerfolie, print de kaarten dan op een kleiner percentage uit (Gebruik de optie "aangepaste schaal" in het afdrukscherm van Adobe Reader)

De Nederlandse versie van de Scratchkaarten is gemaakt door:

**Sjoerd Dirk Meijer** van **iQMaak**

<http://leerprogrammeren.nl>

<http://programmeeronderwijs.nl>

en

**Helen Fermate** van **Stichting Scratchweb**

<http://www.scratchweb.nl>