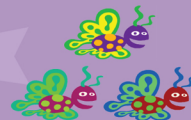


# Verander de kleur

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 vlag 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.

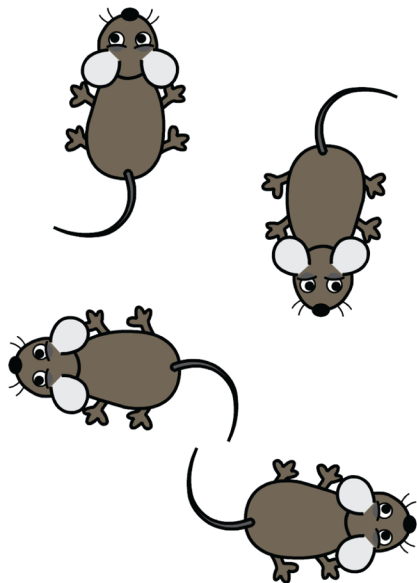


VOER UIT!

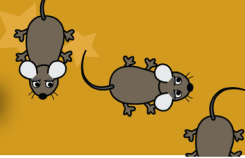
Klik op de groene vlag om te starten.

# Volg de pijlen

Verplaats je sprite met de pijltjestoetsen.



# Volg 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 pijltjestoetsen om te bewegen!

EXTRA TIP

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

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

# Zeg Iets

Wat laat je je sprite zeggen?



# Zeg Iets



KLAAR VOOR DE START

Nieuwe sprite:    

Kies een sprite.

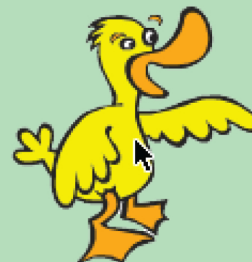
PROBEER DEZE CODE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

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

Voer een tekst in.

VOER UIT!

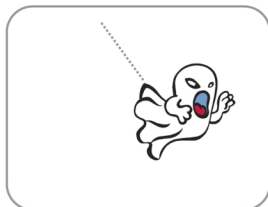
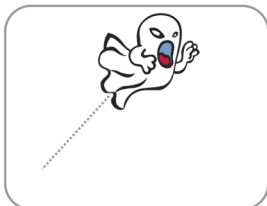
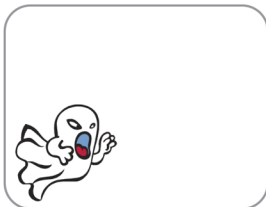


Klik op de sprite om te starten.



# 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!



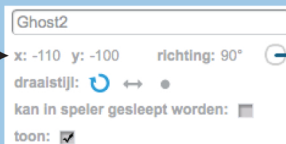
Klik op de groene vlag om te starten.

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

EXTRA TIP



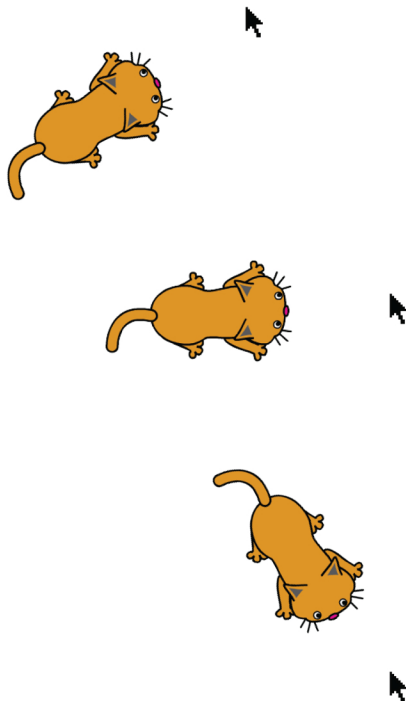
De x, y- positie zie je hier.



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 muisaanwijzer

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

VOER UIT!

Druk de toets in om te starten.

# 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 Mèèr

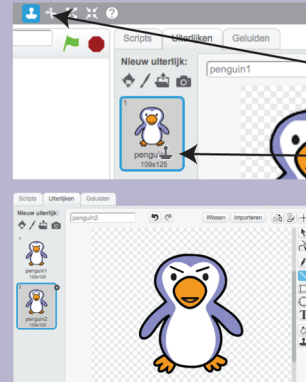
Maak een eenvoudige animatie.



# Animeren Mèèr



## 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

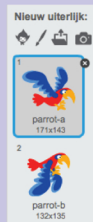
Animeer een bewegend figuur.



# Bewegende Animatie



KLAAR VOOR DE START



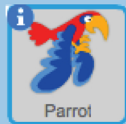
Nieuwe sprite:



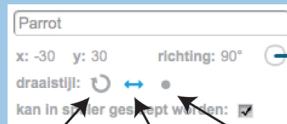
Klik hier om de spritebibliotheek te openen.

Kies een sprite die twee of meer uiterlijken heeft.

PROBEER DEZE CODE



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

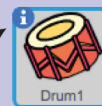
Nieuwe sprite:



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

Je kan de naam van  
je sprite veranderen.

Klik op 



Drum knop

x: -7

y: -4

richting: 90°

draalstijl:

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.

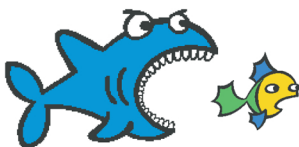
# score Bijhouden

Hou de score bij in je game.

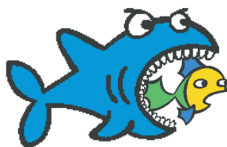
score 0



score 0



score 1



# score Bijhouden

score 1



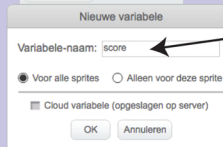
KLAAR VOOR DE START



Kies Data.

Maak een variabele

Klik op [Maak een variabele].



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

PROBEER DEZE CODE



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.



## Gebruiksaanwijzing:

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)

Deze Nederlandse versie van de Scratchkaarten wordt je aangeboden door:

**Sjoerd Dirk Meijer**

van **iQMaak | programmeeronderwijs**

<http://www.iQMaak.nl>

<http://programmeeronderwijs.nl>

Deze kaarten zijn vertaald en gemaakt door: