

# Maak een verhaal Kaarten



Kies sprites, voeg een gesprek toe  
en breng je verhaal tot leven.

# Maak een verhaal Kaarten

Start met de eerste kaart, en probeer de andere kaarten in je eigen volgorde:

- Begin een verhaal
- Begin een gesprek
- Wissel van achtergrond
- Klik op een sprite
- Voeg je stem toe
- Glijd naar een plek
- Loop over het Speelveld
- Reageer op een sprite
- Voeg een scène toe

# Begin een verhaal

Stel de scène in en laat een sprite iets zeggen.



# Begin een verhaal

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Witch House



Kies een sprite.



Wizard

## VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op  wordt geklikt

zeg **Welkom bij de Toverschool!** 2 sec.

Typ wat je je sprite wil laten zeggen.

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



# Begin een gesprek

Laat twee sprites met elkaar praten.



# Begin een gesprek

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies twee sprites,  
bijvoorbeeld Heks en Elf.



## VOEG DEZE CODE TOE

Klik op het icoontje van elke sprite,  
en voeg dan de code toe.



```
wanneer op  wordt geklikt  
zeg ik heb een uil als huisdier. 2 sec.  
wacht 2 sec.
```



```
wanneer op  wordt geklikt  
wacht 2 sec.  
zeg Hoe heet het? 2 sec.
```

Typ wat jij elke  
sprite wil laten  
zeggen.

## TIP

Om de richting van een sprite te veranderen,  
klik je op het tabblad Uiterlijken en vervolgens  
op Links-rechts omdraaien.



Uiterlijken



# Wissel van achtergrond

Verander van de ene achtergrond naar een andere.



# Wissel van achtergrond

scratch.mit.edu

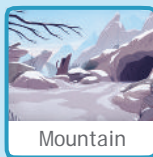
## BEGIN



Kies een sprite.



Kies twee achtergronden.



## VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op  wordt geklikt

verander achtergrond naar **Witch House**

wacht **4** sec.

verander achtergrond naar **Mountain**

Kies de achtergrond waar je mee wil starten.

Kies de tweede achtergrond.

## PROBEER HET

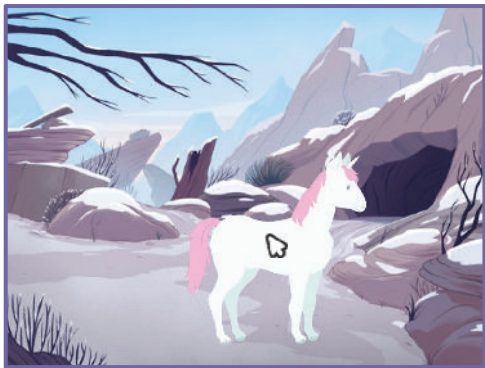
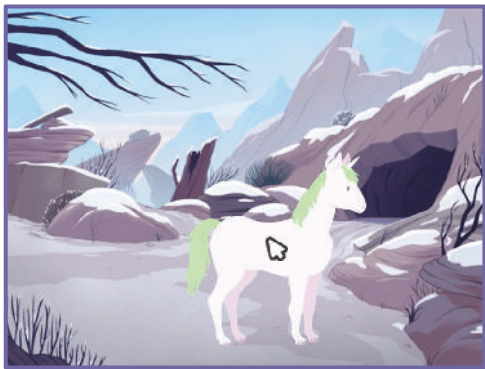
Klik op de groene vlag om te starten.





# Klik op een sprite

Maak je verhaal interactief.



# Klik op een sprite

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Mountain

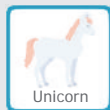


Kies een sprite.



Unicorn

## VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander kleur ▼ effect met 25

start geluid Magic Spell ▼

Je kunt verschillende effecten kiezen.

Kies een geluid uit het menu.

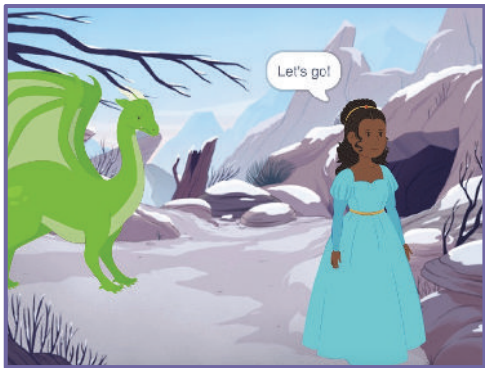
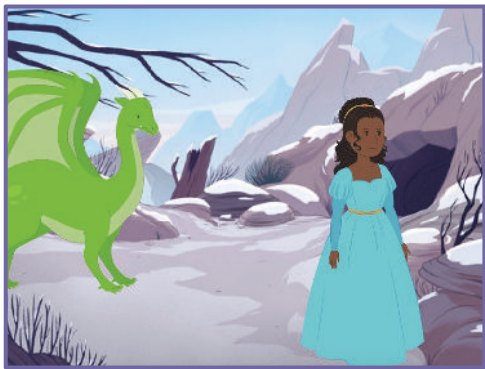
## PROBEER HET

Klik op je sprite.



# Voeg je stem toe

Neem je stem op om een sprite te laten spreken.



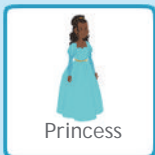
# Voeg je stem toe

scratch.mit.edu

## BEGIN



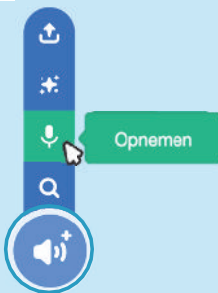
Kies een sprite.



Princess

 Geluiden

Klik op de Geluiden tab.



Kies Opnemen uit het keuzemenu.

Klik Opnemen

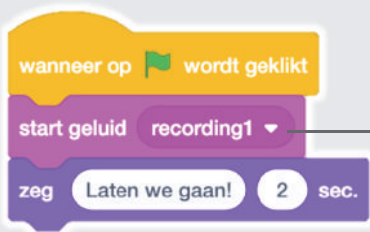


Wanneer je klaar bent, klik je op Opslaan.

## VOEG DEZE CODE TOE



Princess



Selecteer je opname uit het menu.

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



# Glijd naar een plek

Laat een sprite bewegen over het Speelveld.



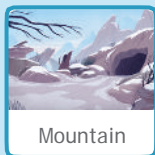
# Glijd naar een plek

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Mountain



Kies een sprite.



Owl

## VOEG DEZE CODE TOE



Owl

wanneer op  wordt geklikt

ga naar x:  y:

schuif in  sec. naar x:  y:

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



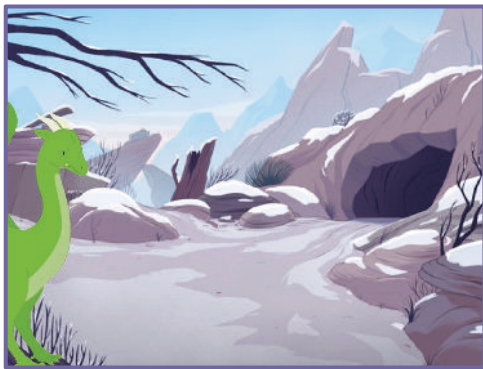
## TIP



Wanneer je een sprite sleept, worden de x- en y-positie ervan bijgewerkt in het **blokkenpalet**.

# Loop over het Speelveld

Laat een sprite de scène binnenkomen.



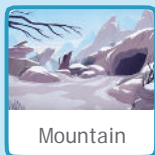
# Loop over het Speelveld

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Mountain



Kies een sprite.



Dragon

## VOEG DEZE CODE TOE

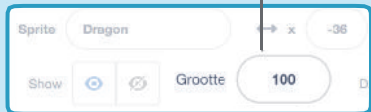


-240 plaatst je sprite op de linkerrand van het Speelveld

Verander dit getal om langzamer of sneller te glijden.

## TIP

Verander de grootte van een sprite door een hoger of lager getal in te typen.





# Reageer op een sprite

Stem een gesprek zo af, dat de ene sprite na de andere praat.



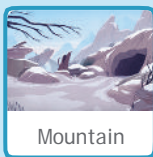
# Reageer op een sprite

scratch.mit.edu

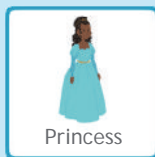
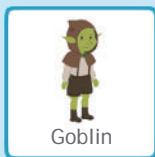
## BEGIN



Kies een achtergrond.

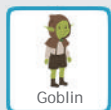


Kies twee sprites.



## VOEG DEZE CODE TOE

Klik het icoontje van elke sprite, en voeg dan de code toe.



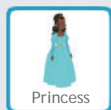
Goblin

wanneer op wordt geklikt

zeg **Waar ga je naar toe?** 2 sec.

zend signaal bericht1

Verstuur een bericht.



Princess

wanneer ik signaal bericht1 ontvang

zeg **Naar het bos!** 2 sec.

Vertel de sprite wat te doen als die het bericht ontvangt.

## TIP

zend signaal bericht1 en wacht

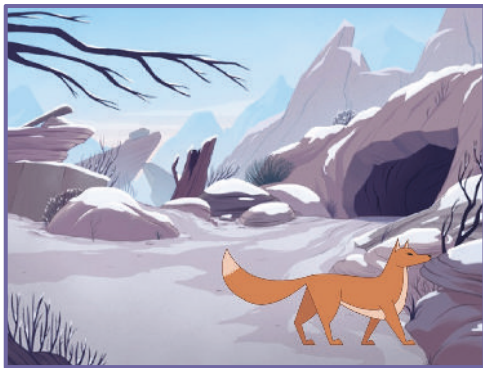
Nieuw bericht

✓ bericht1

Je kunt klikken op het keuzemenu om een nieuw bericht te maken.

# Voeg een scène toe

Maak meerdere scènes met verschillende achtergronden en sprites.



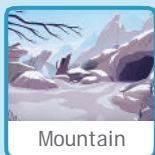
# Voeg een scène toe

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies twee achtergronden.



Kies een sprite.



## VOEG DEZE CODE TOE



Code blocks for the scene:

- wanneer op wordt geklikt
- verander achtergrond naar Witch House
- verdwij
- wacht 4 sec.
- verander achtergrond naar Mountain
- wanneer achtergrond verandert naar Mountain
- ga naar x: 80 y: -100
- verschijn

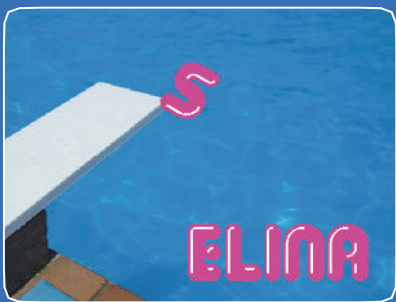
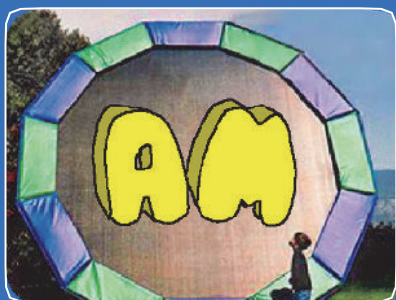
Voeg een ga naar blok toe om je sprite te plaatsen waar jij dat wilt.

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



# Animeer een naam Kaarten



Animeer de letters van je naam, initialen  
of favoriete woord.

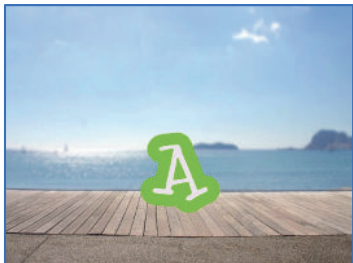
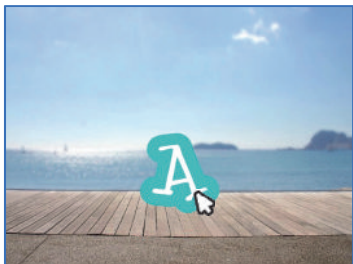
# Animeer een naam Kaarten

Probeer deze kaarten in je eigen volgorde:

- Kleurklikker
- Draai
- Speel een geluid
- Dansende letter
- Verander grootte
- Druk een toets
- Glijd rond

# Kleurklikker

Verander een letter van kleur  
als je er op klikt.



# Kleurklikker

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een letter uit de sprites bibliotheek.



Kies een achtergrond.



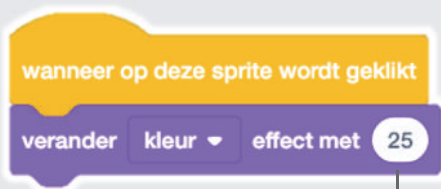
Food

Fashion

Letters

Om alleen de letter sprites te zien, klik je op de Letters categorie bovenaan in de sprites bibliotheek.

## VOEG DEZE CODE TOE



*Probeer andere getallen.*

## PROBEER HET

Klik op je letter.





# Draai



Laat een letter draaien als je er op klikt.



B



B



B



B

# Draai

scratch.mit.edu

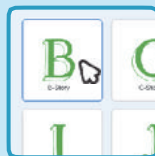
## BEGIN



Ga naar de sprites bibliotheek.



Klik op de Letters categorie



Kies een letter sprite.

## VOEG DEZE CODE TOE



## PROBEER HET

Klik op je letter.



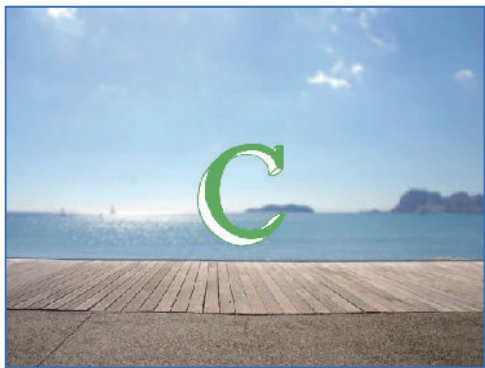
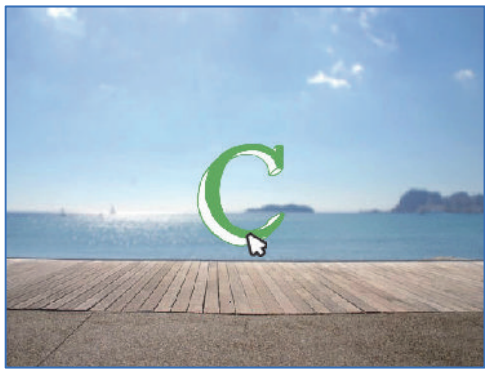
## TIP

Klik op dit blok om de richting van de sprite te resetten.



# Speel een geluid

Klik op een letter om een geluid te spelen.



# Speel een geluid

scratch.mit.edu

## BEGIN



Ga naar de sprites bibliotheek.



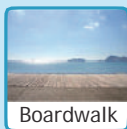
Klik op de Letters categorie



Kies een letter sprite.



Kies een achtergrond.



Boardwalk



Klik op de Geluiden tab.



Kies een geluid.

## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.

wanneer op deze sprite wordt geklikt

start geluid Guitar Strum en wacht

Kies een geluid uit het menu.

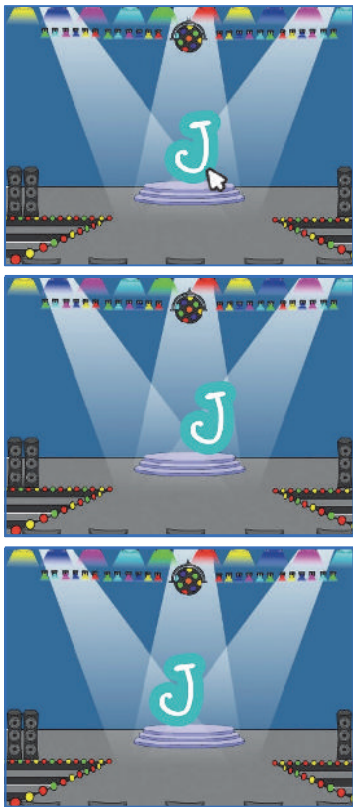
## PROBEER HET

Klik op je letter.



# Dansende letter

Laat een letter bewegen in de maat.



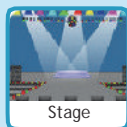
# Dansende letter

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



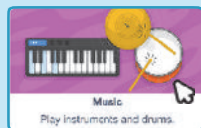
Stage



Kies een letter uit de sprites bibliotheek.



Klik op de knop Uitbreidingen (links onderaan).



Klik dan op Muziek om de muziek blokken toe te voegen.

## VOEG DEZE CODE TOE



Typ een min-teken om achteruit te bewegen.

Kies een andere drum uit het menu.

## PROBEER HET

Klik op je letter.



# Verander grootte

Laat een letter groter en dan kleiner worden



# Verander grootte

scratch.mit.edu

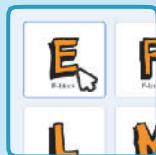
## BEGIN



Ga naar de sprites bibliotheek



Klik op de Letters categorie



Kies een letter sprite.

## VOEG DEZE CODE TOE



Typ een min-teken om kleiner te maken.

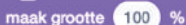
## PROBEER HET

Klik op je letter.



## TIP

Klik op dit blok om de grootte te resetten

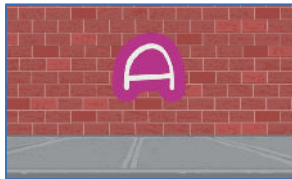
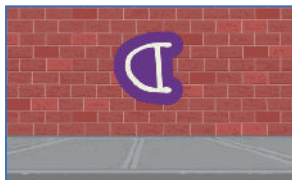
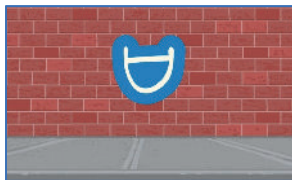


maak grootte 100 %



# Druk op een toets

Druk op een toets om je letter te veranderen.



# Druk op een toets

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een letter uit de sprites bibliotheek



## VOEG DEZE CODE TOE



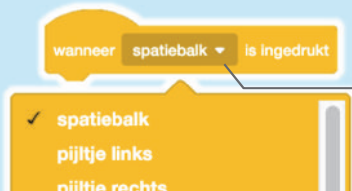
Probeer verschillende getallen.

## PROBEER HET



Druk op de spatiebalk

## TIP

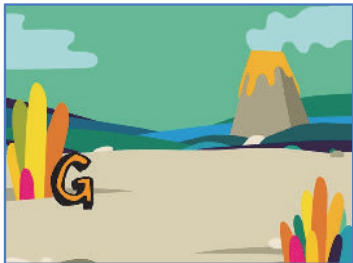
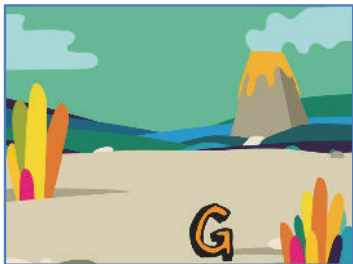


Je kunt een andere toets uit het menu kiezen.

Druk dan op die toets!

# Glijd rond

Laat een letter soepel glijden van de ene plek naar andere.



# Glijd rond

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Jurassic



Kies een letter uit de sprites bibliotheek



## VOEG DEZE CODE TOE



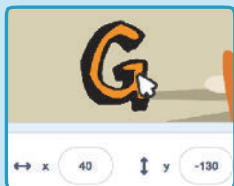
Probeer andere getallen.

## PROBEER HET

Klik op je letter om te starten.



## TIP

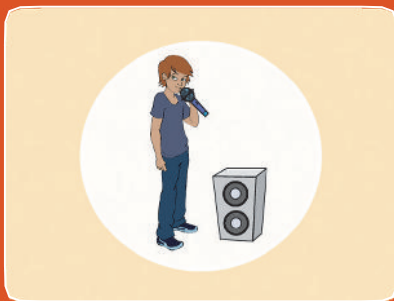
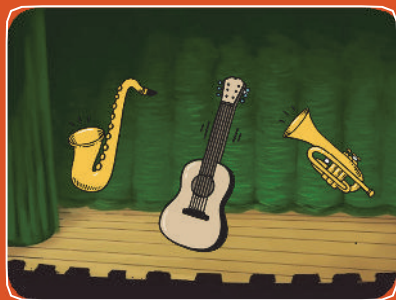


Als je een sprite beweegt, verandert zijn x en y positie.

x is de positie van links naar rechts.

y is de positie van boven naar beneden.

# Maak muziek Kaarten



Kies instrumenten, voeg geluiden toe  
en druk op de toetsen om muziek af te spelen.

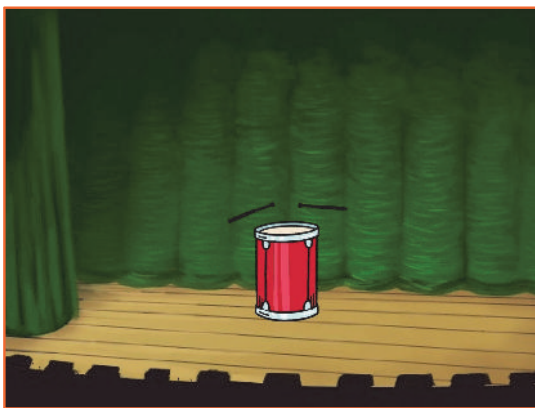
# Maak muziek Kaarten

Probeer deze kaarten in je eigen volgorde:

- Speel een trommel
- Maak een ritme
- Animeer een trommel
- Maak een melodie
- Speel een akkoord
- Verrassingslied
- Beatbox Geluiden
- Neem Geluiden op
- Speel een liedje

# Speel een trommel

Druk op een toets  
om een trommel geluid te laten maken.



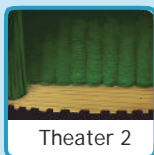
# Speel een trommel

scratch.mit.edu

## BEGIN



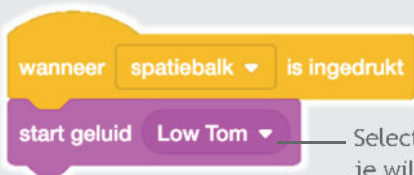
Kies een achtergrond.



Kies een trommel.



## VOEG DEZE CODE TOE



Selecteer het geluid dat je wilt uit het menu.

## PROBEER HET

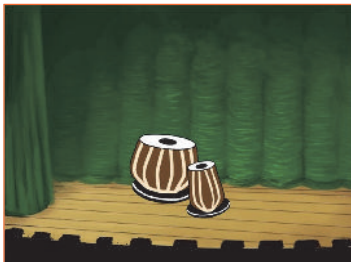
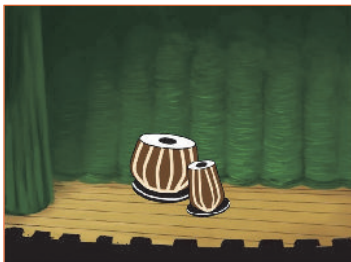
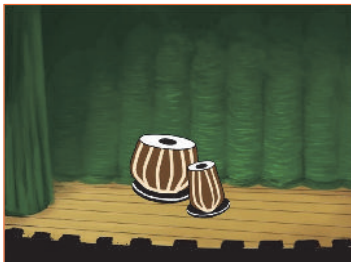


Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.



# Maak een ritme

Speel een lus van herhalende trommelgeluiden.



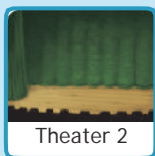
# Maak een ritme

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Theater 2



Kies een trommel uit de Muziek categorie.



Drums Tabla

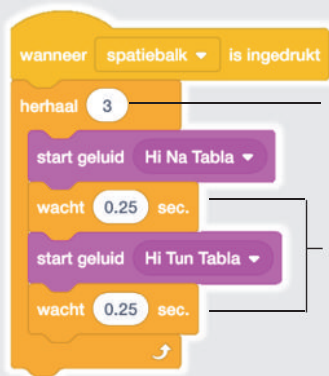
Dansen

Muziek

Sport

Om alleen de muzieksprites te zien klik je op de Muziek categorie bovenaan in de Spritesbibliotheek.

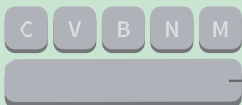
## VOEG DEZE CODE TOE



Typ hoeveel keer je het wilt herhalen.

Probeer andere nummers om het ritme te veranderen.

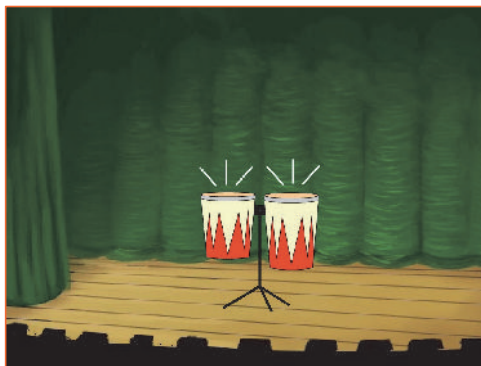
## PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

# Animeer een trommel

Schakel tussen uiterlijken om te animeren.



# Animeer een trommel

scratch.mit.edu

## BEGIN

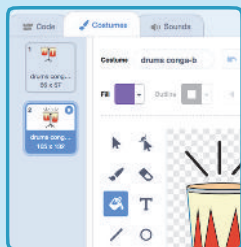


Kies een trommel.

Uiterlijken

Klik op de Uiterlijken tab om de uiterlijken te zien.

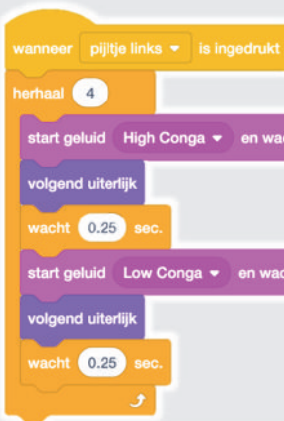
Je kunt de tekengereedschappen gebruiken om ze te veranderen.



## VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab.



Kies een geluid uit het menu.

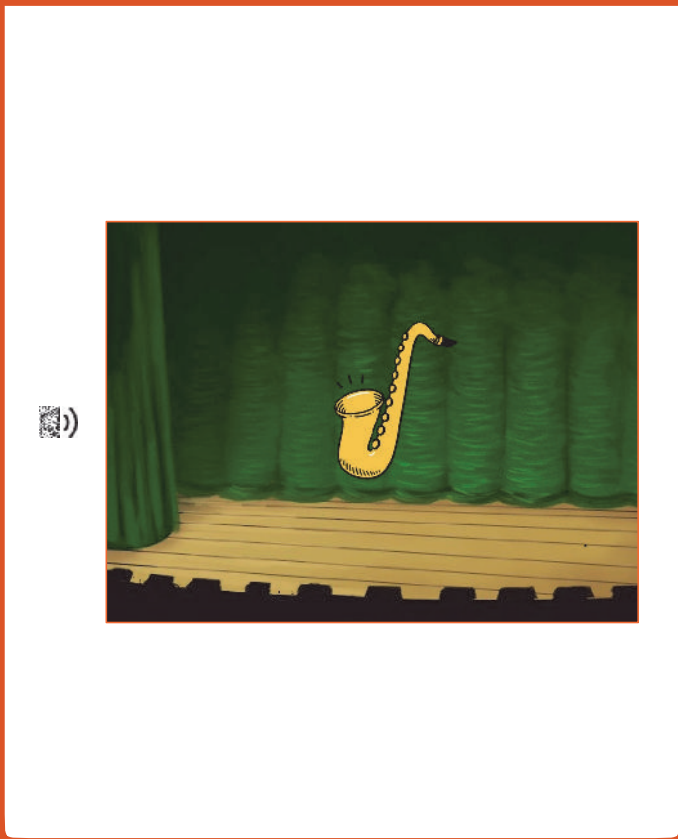
## PROBEER HET



Druk op de linker pijltoets.

# Maak een melodie

Speel een reeks noten af.



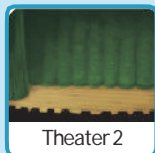
# Maak een melodie

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Theater2



Kies de saxofoon of een ander instrument.



Saxophone

## VOEG DEZE CODE TOE

Code blocks for playing saxophone notes:

- when **pijltje omhoog** is ingedrukt
- start geluid **C2 sax**
- wacht **0.25** sec.
- start geluid **G sax**
- wacht **0.25** sec.
- start geluid **E sax**

Annotations:

- Kies pijltje omhoog (of een andere toets).
- Kies verschillende geluiden.

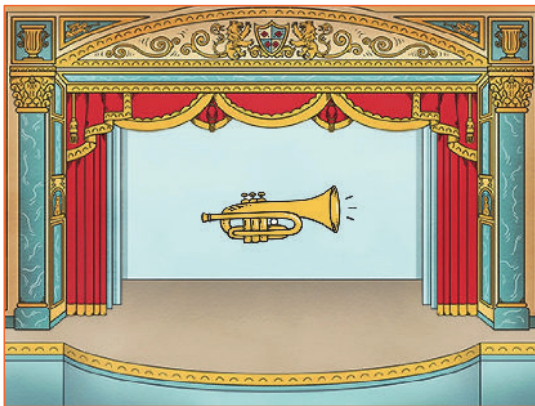
## PROBEER HET



Druk op de **pijl omhoog** toets

# Speel een akkoord

Speel meer dan één geluid tegelijk om een akkoord te maken.



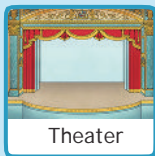
# Speel een akkoord

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Theater



Kies een instrument, bijvoorbeeld Trompet



Trumpet

## VOEG DEZE CODE TOE

Code block structure:

- wanneer **pijltje omlaag** is ingedrukt
- start geluid **F trumpet**
- start geluid **A trumpet**
- start geluid **C2 trumpet**

Kies pijltje omlaag (of een andere toets).

Kies verschillende geluiden.

## TIP

Gebruik **start geluid** om geluiden tegelijkertijd te spelen.

Gebruik **start geluid en wacht** om geluiden na elkaar te spelen

## PROBEER HET



Druk op de pijl omlaag toets



# Verrassingslied

Speel een willekeurig geluid uit een lijst geluiden.



# Verrassingslied

scratch.mit.edu

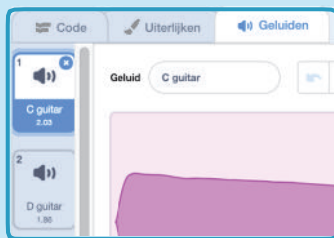
## BEGIN

Kies een instrument,  
bijvoorbeeld gitaar.



 Geluiden

Klik op de Geluiden tab om alle  
geluiden voor je instrument te zien.



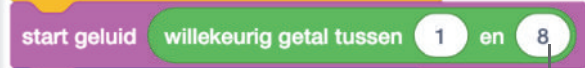
## VOEG DEZE CODE TOE

 Code

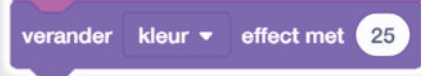
Klik op de Code tab.



Kies pijltje rechts.



Voeg een willekeurig  
getal blok in.



Typ het aantal geluiden in  
van je instrument.

## PROBEER HET



Druk op de toets pijl rechts.

# Beatbox Geluiden

Speel een reeks stemgeluiden.



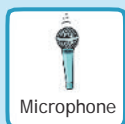
# Beatbox Geluiden

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies de  
Microfoon sprite.



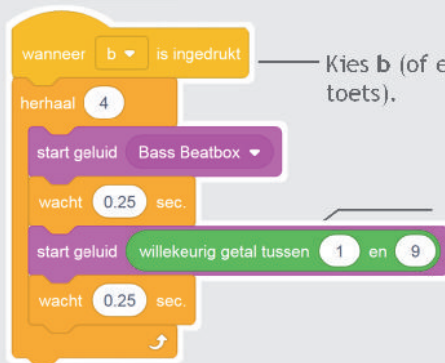
Klik op de Geluiden tab om alle  
beatbox geluiden te zien.



## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Kies **b** (of een andere  
toets).

Voeg een  
**willekeurig  
getal** blok in.

## PROBEER HET



Druk op de B toets om  
te starten.

# Neem geluiden op

Maak je eigen geluiden om te spelen.



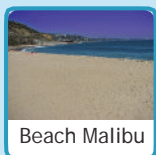
# Neem geluiden op

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



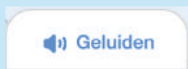
Beach Malibu



Kies een sprite.



Beachball



Klik op de Geluiden tab.  
Kies dan Opnemen uit het keuzemenu.



Opnemen

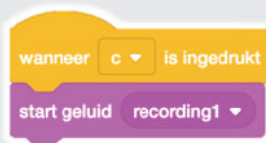


Klik op de knop Opnemen om een kort geluid op te nemen.

## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Kies c (of een andere toets).

## PROBEER HET



Druk op de C toets om te starten.

# Speel een liedje

Voeg een muzieklus toe als achtergrondmuziek.



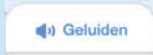
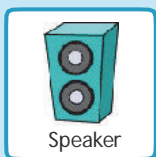
# Speel een liedje

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een sprite, bijvoorbeeld Speaker.



Klik op de Geluiden tab.



Kies een geluid uit de Lussen categorie, bijvoorbeeld Drum Jam.



Om alleen de muzieklussen te zien, klik op de Lussen categorie bovenaan in de Geluiden bibliotheek.

## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Kies je geluid uit het menu.

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.





# Animeer een sprite Kaarten



Breng sprites tot leven  
met animatie.

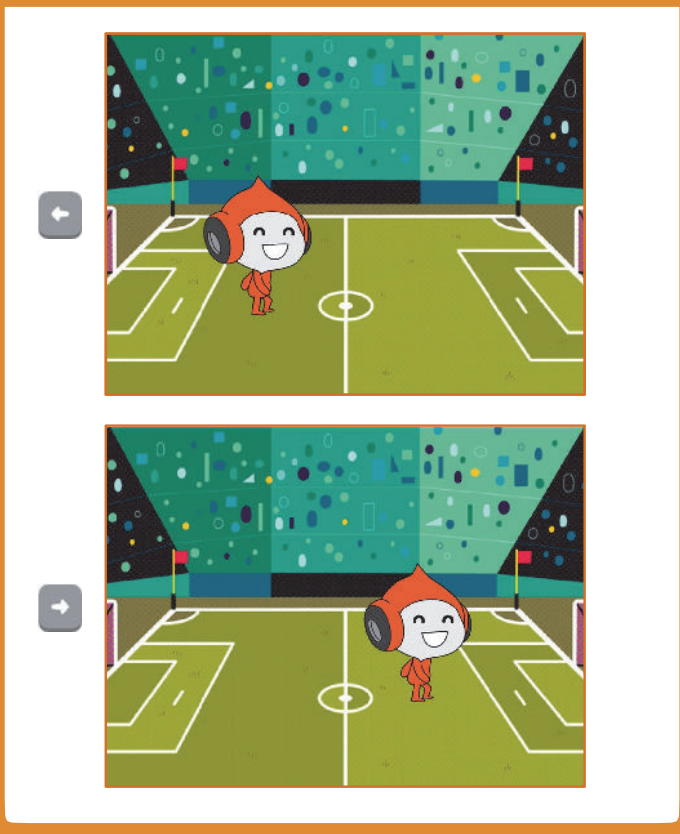
# Animeer een sprite Kaarten

Probeer deze kaarten in je eigen  
volgorde:

- Beweeg met pijltjestoetsen
- Laat een sprite springen
- Actietoets
- Glijd van punt naar punt
- Loopanimatie
- Vlieg rond
- Praatanimatie
- Teken een animatie

# Beweeg met pijltjestoetsen

Gebruik de pijltjestoetsen om je sprite te bewegen



# Beweeg met pijltjestoetsen

scratch.mit.edu

## BEGIN



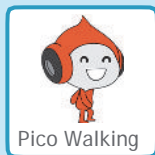
Kies een achtergrond.



Soccer 2



Kies een sprite.



Pico Walking

## VOEG DEZE CODE TOE

### Verander x

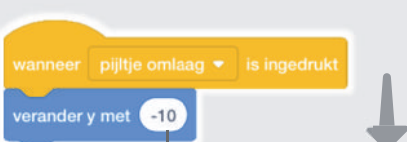
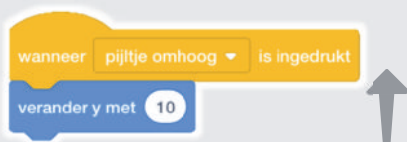
Beweeg je sprite *heen en weer*



Typ een min-teken om naar *links* te gaan

### Verander y

Beweeg je sprite op en neer.



Typ een min-teken om *omlaag* te gaan

## PROBEER HET



Druk op de pijltjestoetsen van je toetsenbord om je sprite te bewegen.

# Laat een sprite springen

Druk op een toets om op en neer te springen.



# Laat een sprite springen

scratch.mit.edu

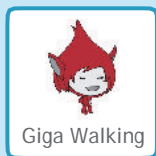
## BEGIN



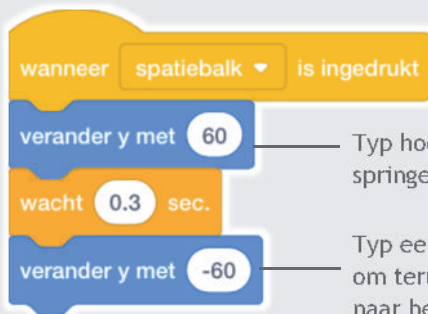
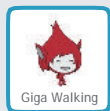
Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



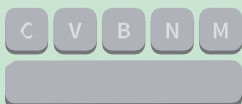
## VOEG DEZE CODE TOE



Typ hoe hoog je wilt springen

Typ een min-teken om terug te gaan naar beneden.

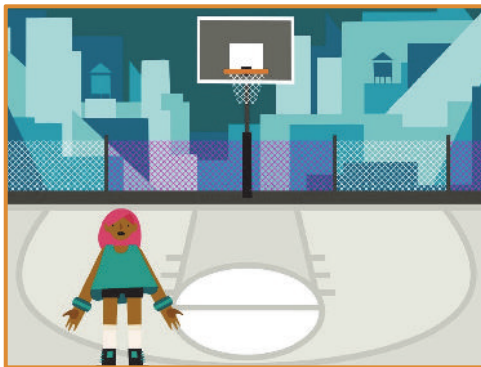
## PROBEER HET



Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord.

# Actietoets

Animeer een sprite als je op een toets drukt.

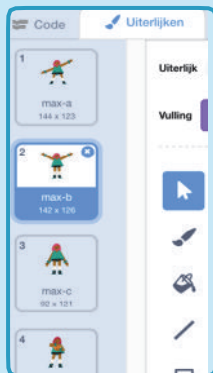


# Actietoets

scratch.mit.edu

## BEGIN

Kies een sprite met meerdere uiterlijken zoals Max.



Klik op de **Uiterlijken** tab om de andere uiterlijken van je sprite te zien.

(Sommige sprites hebben maar één uiterlijk)

## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



— Kies een uiterlijk.

— Kies een ander uiterlijk.

## PROBEER HET



Druk op de **spatiebalk** van je toetsenbord.



# Glijd van punt naar punt

Laat een sprite glijden van punt naar punt.



# Glijd van punt naar punt

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Nebula



Kies een sprite.



Rocketship

## VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op  wordt geklikt

ga naar x:  y:

schuif in  sec. naar x:  y:

schuif in  sec. naar x:  y:

Typ het startpunt.

Typ een ander punt om naar toe te glijden.

Typ het eindpunt.

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



## TIP



Beweging

ga naar x:  y:

Literlijken

Geluid

schuif in  sec. naar x:  y:

Als je een sprite sleept, worden de x en y positie bijgewerkt in het blokkenpalet.

# Loopanimatie

Animeer een lopende of rennende sprite.



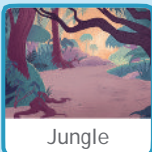
# Loopanimatie

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Jungle



Kies een lopende of rennende sprite.



Unicorn Running

## VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op  wordt geklikt  
ga naar x: -140 y: -60  
herhaal 50  
  neem 10 stappen  
  volgend uiterlijk
```

## TIP

wacht 0.01 sec.

Als je de animatie langzamer wilt laten lopen, probeer dan een wachtblok in het herhaalblok uit.

## PROBEER HET



Klik op de groene vlag om te starten.

# Vlieg rond

Laat een sprite met zijn vleugels slaan terwijl hij over het speelveld vliegt.



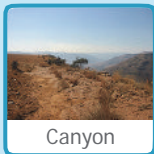
# Vlieg rond

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies Parrot of een andere vliegende sprite



## VOEG DEZE CODE TOE

### Glijd over het scherm



Typ een startpunt.

Typ een eindpunt.

### Sla met de vleugels

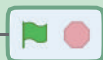


kies een uiterlijk.

en kies nog een uiterlijk.

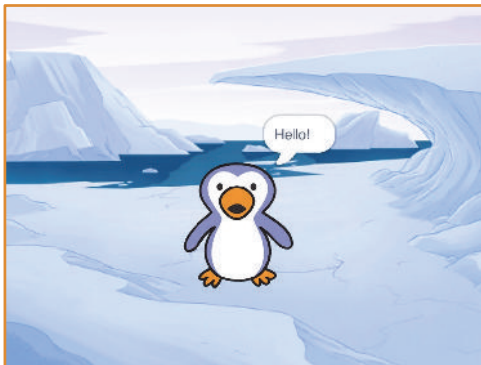
## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



# Praatanimatie

Laat een sprite praten.



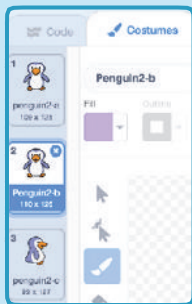
# Praatanimatie

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies Penguin 2



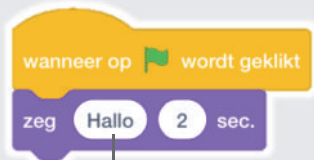
Klik op de Uiterlijken tab om alle uiterlijken van je sprite te zien.

(Sommige sprites hebben maar één uiterlijk.)

## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Typ wat je wilt dat je sprite zegt.



Kies een uiterlijk.

Kies een andere.

## PROBEER HET

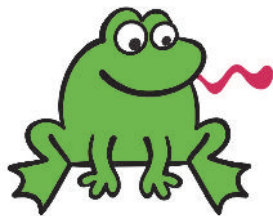
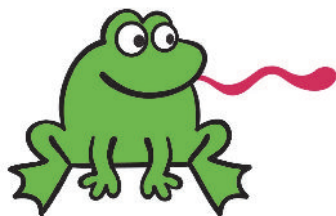
Klik op de groene vlag om te starten.





# Teken een animatie

Bewerk de uiterlijken van een sprite om je eigen animatie te maken.



# Teken een animatie

scratch.mit.edu

## BEGIN

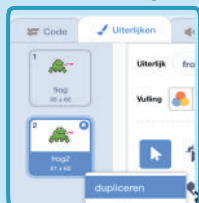


Kies een sprite.



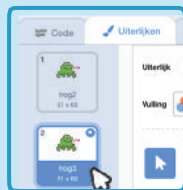
Frog

 Ga naar de uiterlijken tab.



Rechtsklik op een uiterlijk om het te dupliceren (Op Mac control + klik)

Nu heb je twee dezelfde uiterlijken.



Klik op een uiterlijk om het te selecteren en bewerk het.

Klik op Selectie



Selecteer een deel van het uiterlijk om het in of uit elkaar te drukken.



Sleep het anker om om je selectie te draaien



## VOEG DEZE CODE TOE

wanneer op deze sprite wordt geklikt

volgend uiterlijk

wacht 0.5 sec.

volgend uiterlijk

Gebruik het **volgend uiterlijk** blok om je sprite te animeren.

## PROBEER HET



Klik op de groene vlag om te starten.