

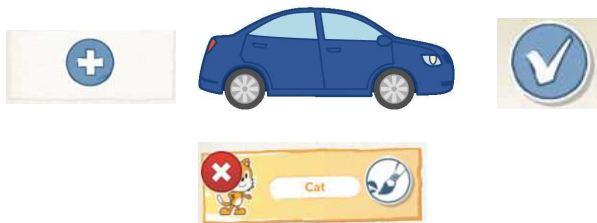
Kan ik mijn auto door de stad laten rijden?

1 Leren

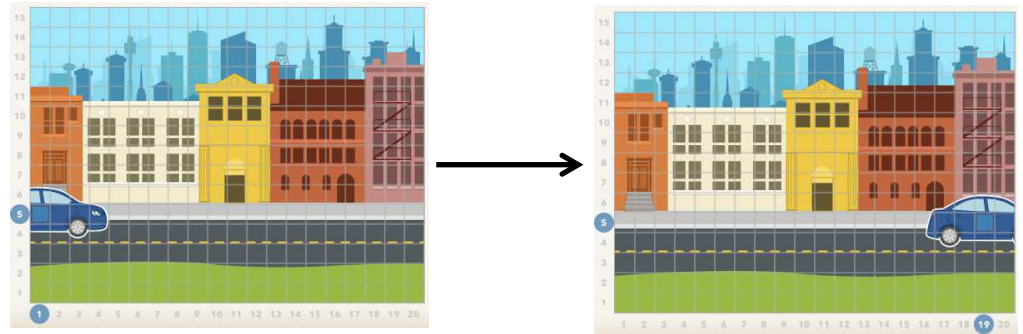
1. Kies een achtergrond



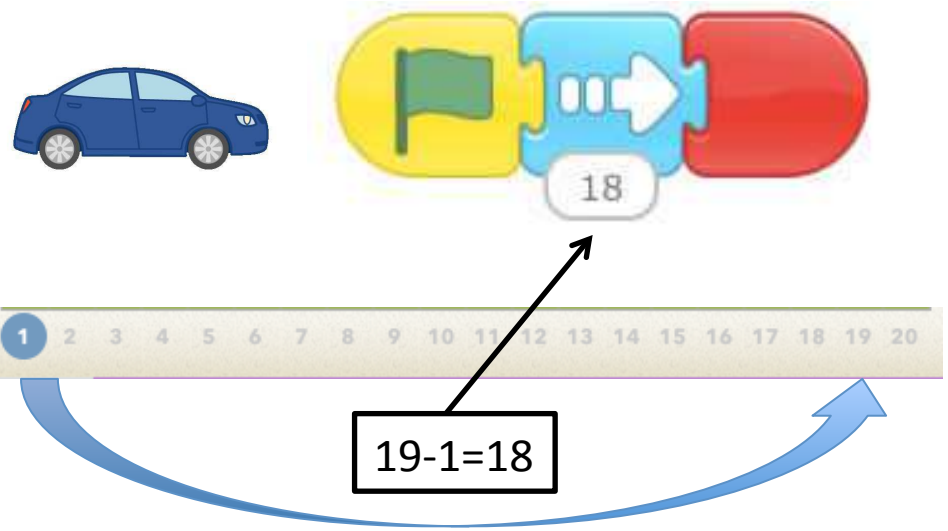
2. Kies een figuur



3. Verklein je figuur en zet deze op zijn beginpunt



4. Maak je programma's



1

Zelf bedenken!

Deze blokken ken je nu al:

Gebeurtenisblok: Start op groene vlag	
Beweegblok: Beweeg naar rechts	
Uiterlijkblok: Krimp	
Eindblok: Eind	

Opdracht:

- ⇒ Maak een 'Nieuw project'.
- ⇒ Kies een nieuwe figuur.
- ⇒ Kun jij met de blokken die je nu al kent een nieuw programma maken?

TIP: gebruik ook andere 'Beweegblokken'.

Check:

- ⇒ Laat je nieuwe programma aan je meester of juf zien.

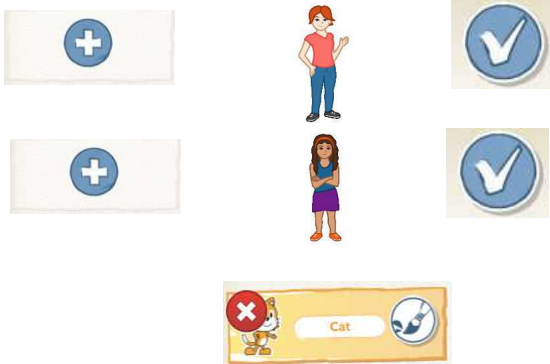
Kan ik mijn figuren laten dansen?

2 Leren

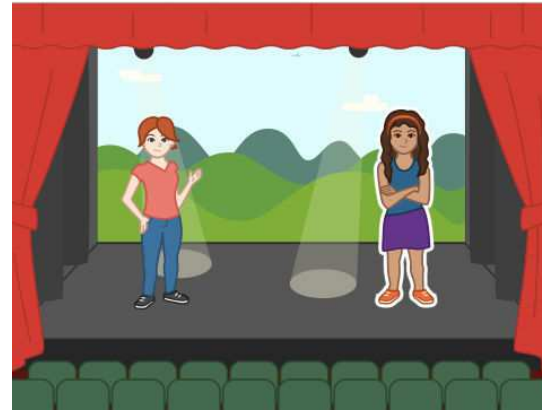
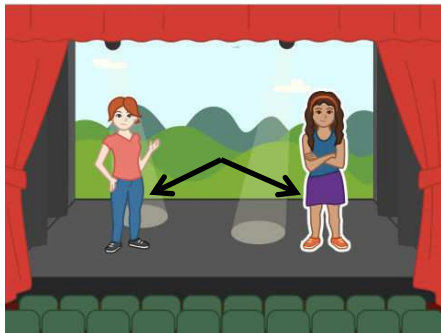
1. Kies een achtergrond



2. Kies je figuren



3. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's



2

Zelf bedenken!

Deze blokken ken je nu al:

Opdracht:

⇒ Maak een 'Nieuw project' en kies een nieuwe figuur.

⇒ Kun jij met de blokken die je nu kent 'een nieuw DANSJE' maken?

TIP: Gebruik ook het andere 'Geluidblok':

⇒ Maak een nieuw, eigen geluid en gebruik dat in je programma.

Gebeurtenisblok:	Start op groene vlag	
	Start op aanraken	
Beweegblok:	Beweeg naar rechts	
	Draai naar rechts	
	Draai naar links	
	Spring	
Geluidblok:	Plop	
Uiterlijkblok:	Krimp	
Eindblok:	Eind	

Check:

⇒ Laat aan je aan je meester of juf zien hoe je een eigen geluid hebt gemaakt.

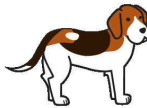
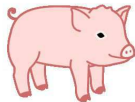
Kan ik mijn figuren een wedstrijdje laten doen?

3 Leren

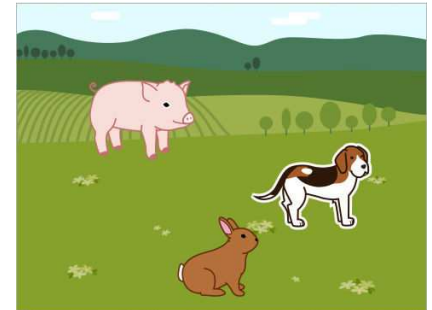
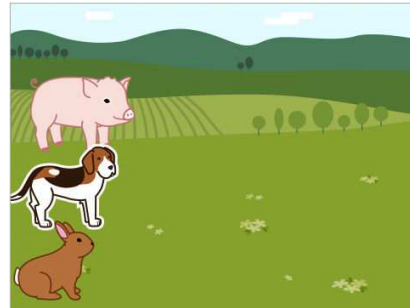
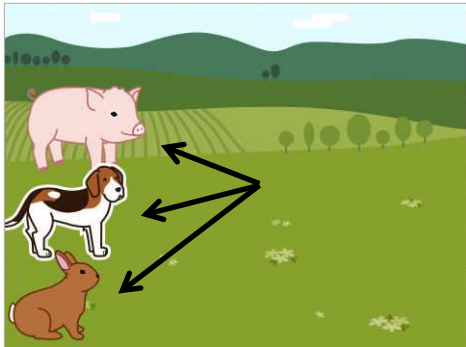
1. Kies een achtergrond



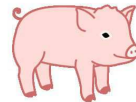
2. Kies je figuren



3. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's



3

Zelf bedenken!

Deze blokken ken je nu al:












Opdracht:

Gebruik bij deze opdracht het programma van kaart 3.

⇒ Kun jij zorgen dat de wedstrijd 'HEEN en TERUG' gaat?

- aan het eind moet de figuur springen, omdraaien en teruggaan naar het begin.

TIP: Gebruik hiervoor 2 extra 'Beweegblokken'.

Gebeurtenisblok:	Start op groene vlag	
	Start op aanraken	
Beweegblok:	Beweeg naar rechts	
	Draai naar rechts	
	Draai naar links	
	Spring	
Geluidblok:	Plop	
	Speel opgenomen geluid	
Uiterlijkblok:	Krimp	
Eindblok:	Eind	
Controleblok:	Maak snelheid	

Check:

⇒ Vertel aan je meester of juf hoe jij de wedstrijd hebt veranderd.

Kan mijn figuur stuiteren met een basketbal?

4 Leren

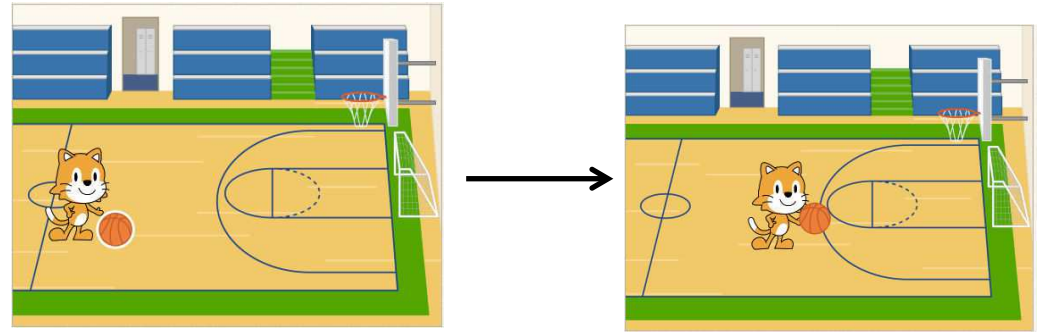
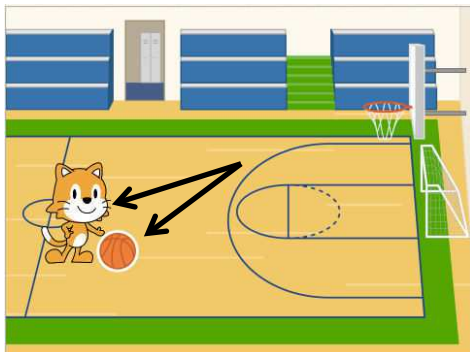
1. Kies een achtergrond



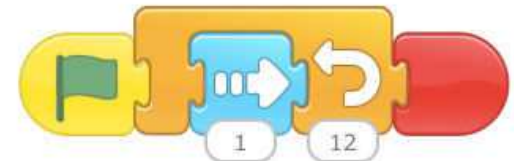
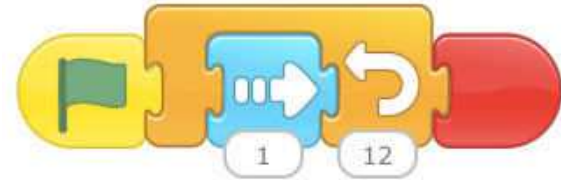
2. Kies extra figuren



3. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's



4

Zelf bedenken!













Deze blokken ken je nu al:

Opdracht:

Gebruik bij deze opdracht het Basketbal programma van kaart 4.

⇒ Maak het programma zo dat aan het einde, na het stuiten, de bal door de Basket 'vliegt'.

TIP: Gebruik hiervoor 3 extra 'Beweegblokken'

Gebeurtenisblok:	Start op groene vlag	
	Start op aanraken	
Beweegblok:	Beweeg naar rechts	
	Draai naar rechts	
	Draai naar links	
	Spring	
Geluidblok:	Plop	
	Speel opgenomen geluid	
Uiterlijkblok:	Krimp	
Eindblok:	Eind	
Controleblok:	Maak snelheid	
	Herhaalblok	

Check:

⇒ Laat je aan je meester of juf zien hoe KAT een punt maakt met Basketbal.

Kan ik een spookbos maken?

5 Leren

1. Kies een achtergrond



2. Kies je figuren



3. Maak een titel en kies een kleur



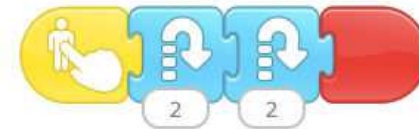
A Spooky Forest



4. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's



5

Zelf bedenken!

Deze blokken ken je nu al:

Opdracht:














Gebruik bij deze opdracht het Spookbos programma van kaart 5.

⇒ Kun jij de achtergrond veranderen?

- Zorg dat de bomen een andere kleur krijgen.

TIP: zoiets bijvoorbeeld...



Gebeurtenisblok: Start op groene vlag	
Start op aanraken	
Beweegblok: Beweeg naar rechts	
Draai naar rechts	
Draai naar links	
Spring	
Geluidblok: Plop	
Speel opgenomen geluid	
Uiterlijkblok: Krimp	
Groei	
Eindblok: Eind	
Controleblok: Maak snelheid	
Herhaalblok	

Check:

⇒ Kun je aan je meester of juf uitleggen hoe je de kleuren hebt veranderd?

Kan ik de zon onder laten gaan?

6 Leren

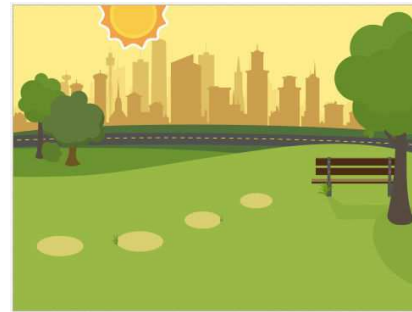
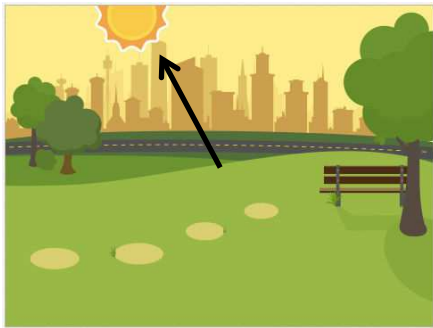
1. Kies een achtergrond



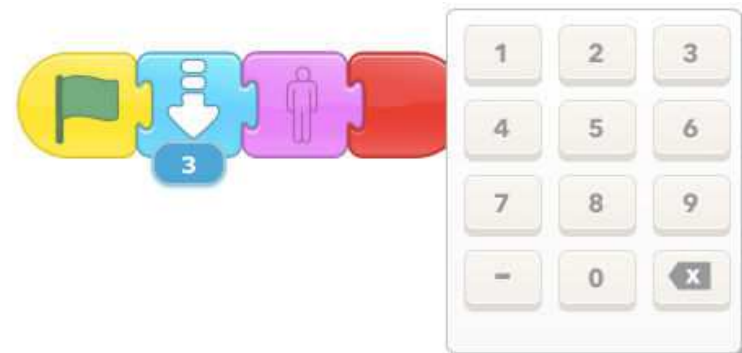
2. Kies een figuur



3. Zet deze op juiste plaats



4. Maak je programma



6

Zelf bedenken!















Deze blokken ken je nu al:

Opdracht:

Gebruik bij deze opdracht het programma van kaart 6 waarmee je de zon liet ondergaan.

⇒ Nu mag je de achtergrond veranderen:

- Zorg dat je hele achtergrond een beetje donker is als de zon weg is.

Gebeurtenisblok:	Start op groene vlag	
	Start op aanraken	
Beweegblok:	Beweeg naar rechts	
	Draai naar rechts	
	Draai naar links	
	Spring	
Geluidblok:	Plop	
	Speel opgenomen geluid	
Uiterlijkblok:	Krimp	
	Groei	
	Verberg	
Eindblok:	Eind	
Controleblok:	Maak snelheid	
	Herhaalblok	

Check:

⇒ Leg je aan je meester of juf uit hoe je de achtergrond donker hebt gemaakt.

Kan ik de maan laten opkomen, nadat de zon is ondergegaan?

7 Leren

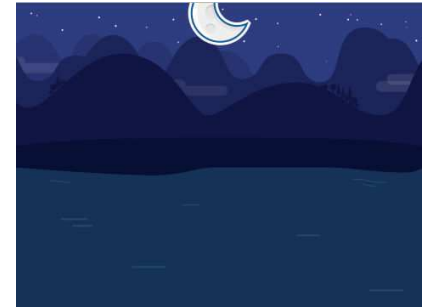
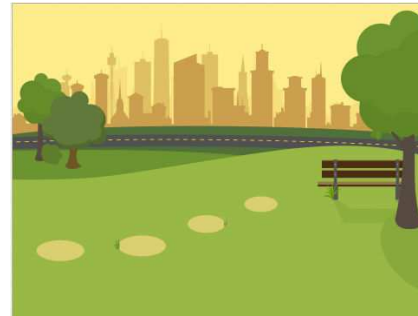
1. Kies een project



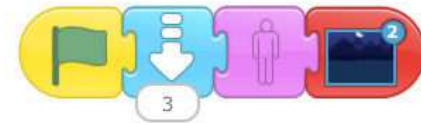
2. Voeg een nieuwe pagina toe



3. Kies een achtergrond en figuren. Verwijder de tweede maan van de achtergrond.



4. Verander het programma van de zon op pagina 1.



5. Maak het programma voor de maan op pagina 2.



7

Zelf bedenken!

Deze blokken ken je nu al:













Opdracht:

Gebruik bij deze opdracht het programma van kaart 7 waarmee je de 2 pagina's hebt gemaakt.

⇒ Gebruik voor 'pagina 2' de donkere achtergrond die je bij opdracht 6 hebt gemaakt.

Check:

⇒ Laat je programma met 2 pagina's aan je meester of juf zien: de zon gaat onder, het wordt donker en de maan komt op!

Gebeurtenisblok:	Start op groene vlag	
	Start op aanraken	
Beweegblok:	Beweeg naar rechts	
	Draai naar rechts	
	Draai naar links	
	Spring	
Geluidblok:	Plop	
	Speel opgenomen geluid	
Uiterlijkblok:	Krimp	
	Groei	
	Verberg	
Eindblok:	Eind	
	Ga naar pagina	
Controleblok:	Maak snelheid	
	Herhaalblok	

Kan ik mijn figuren elkaar laten begroeten?

8 Leren

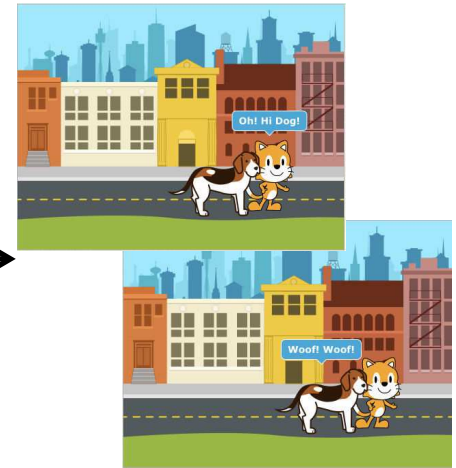
1. Kies een achtergrond



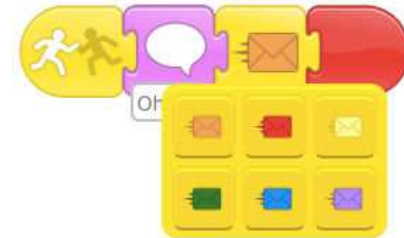
2. Kies extra figuren



3. Verplaats ze naar hun beginplek



4. Maak programma's



8

Zelf bedenken!

Deze blokken ken je nu al:















Opdracht:

Gebruik bij deze opdracht het programma van kaart 8 waarmee je de hond laat blaffen.

⇒ Maak je programma zo, dat je het blaffen van de hond ook kunt horen.

Check:

⇒ Laat je programma met 2 pagina's aan je meester of juf zien: de zon gaat onder, het wordt donker en de maan komt op!

Gebeurtenisblok:	Start op groene vlag	
	Start op aanraken	
	Zend bericht	
	Start op bericht	
Beweegblok:	Beweeg naar rechts	
	Draai naar rechts	
	Draai naar links	
	Spring	
Geluidblok:	Plop	
	Speel opgenomen geluid	
Uiterlijkblok:	Krimp	
	Groei	
	Verberg	
	Zeg	
Eindblok:	Eind	
	Ga naar pagina	
Controleblok	Maak snelheid	
	Herhaalblok	

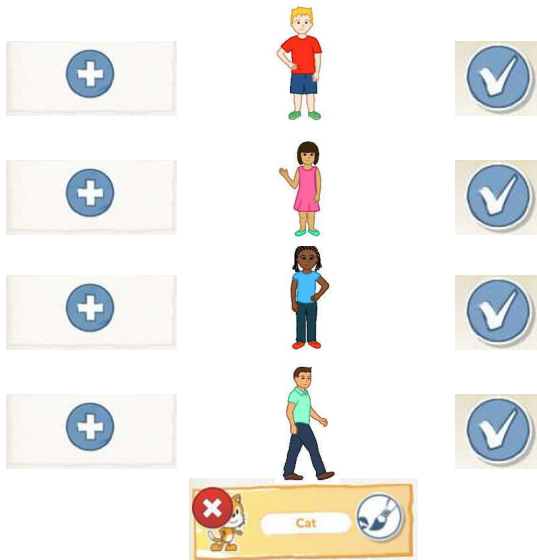
Kan ik mijn figuren laten praten?

9 Leren

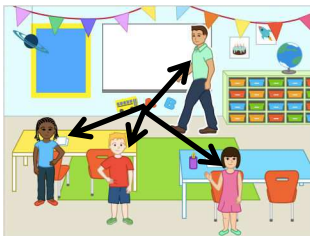
1. Kies een achtergrond



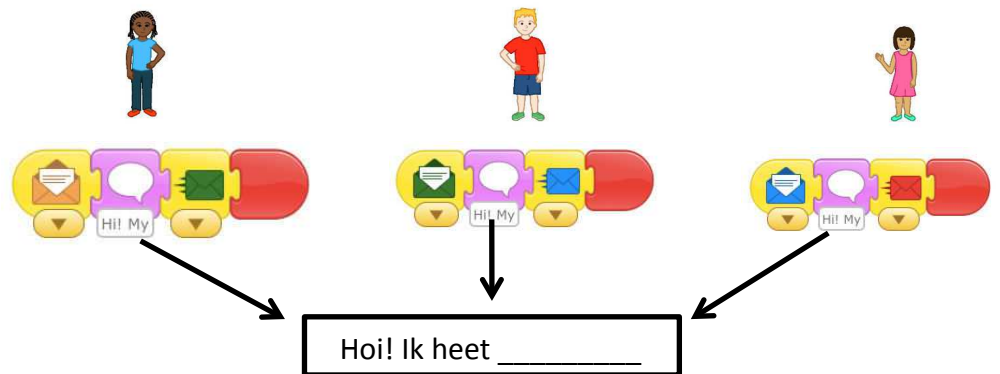
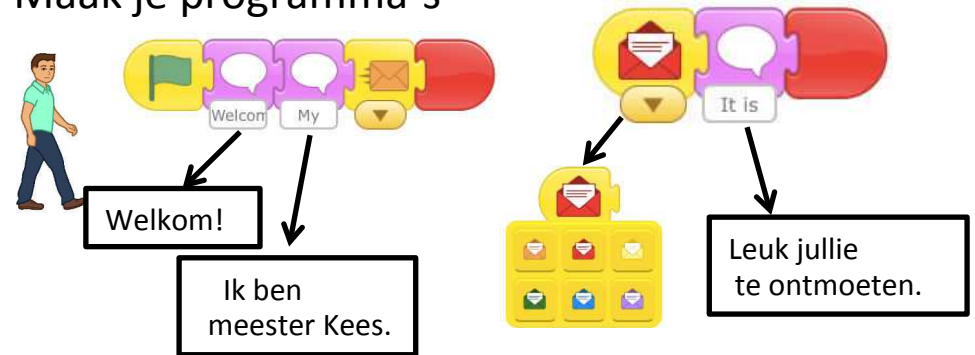
2. Kies je figuren



3. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's



Zelf bedenken!

Deze blokken ken je nu al:

Laatste Opdracht:









Bij deze opdracht gebruik je alles wat je hebt geleerd op de Scratch Junior-kaarten!

⇒ Maak een verhaal van 4 pagina's:

1. Verzin het verhaal.
2. Bedenk welke blokken je nodig hebt.
3. Maak het programma met de blokken.

Check:

⇒ Laat je programma met 2 pagina's aan je meester of juf zien: de zon gaat onder, het wordt donker en de maan komt op!

Gebeurtenisblok:	Start op groene vlag	
	Start op aanraken	
	Zend bericht	
	Start op bericht	
Beweegblok:	Beweeg naar rechts	
	Draai naar rechts	
	Draai naar links	
	Spring	
Geluidblok:	Plop	
	Speel opgenomen geluid	
Uiterlijkblok:	Krimp	
	Groei	
	Verberg	
	Zeg	
Eindblok:	Eind	
	Ga naar pagina	
Controleblok:	Maak snelheid	
	Herhaalblok	