



Laten we dansen

Kaarten



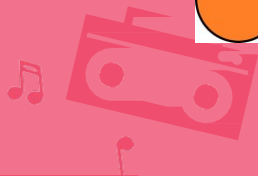
Ontwerp en animeer dansscenes met muziek en dansbewegingen.

Danskaarten

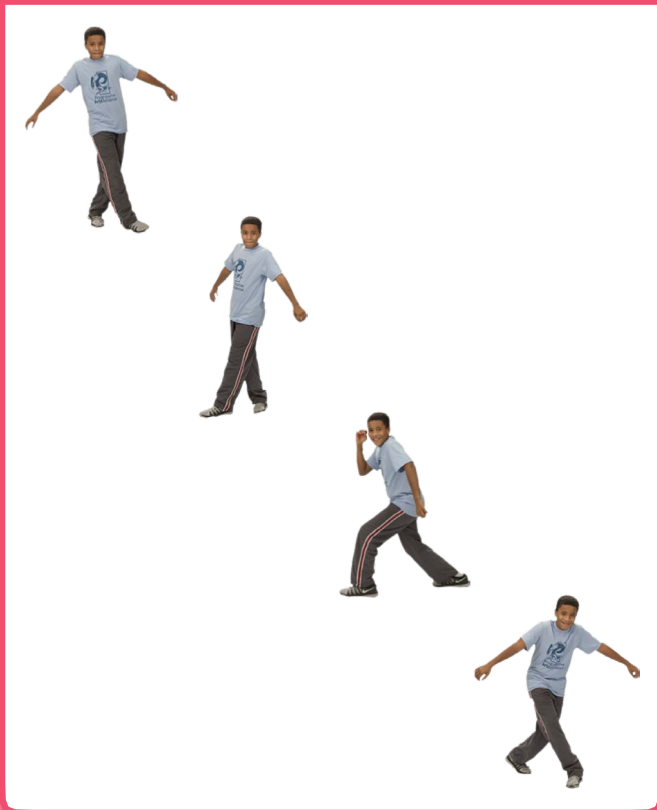
Probeer deze kaarten in gelijk welke volgorde:

- **Dansreeks**
- **Danslus**
- **Speel Muziek**
- **Elk om beurt**
- **Startpositie**
- **Schaduweffect**
- **Interactieve Dans**
- **Kleureffect**
- **Maak een spoor**

Dansreeks



Maak een geanimeerde dans.



Laten we dansen

1



Dansreeks

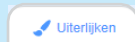
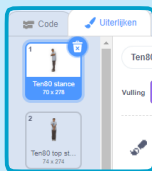
scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een danser.



Klik op de **Uiterlijken** tab om verschillende dansstijlen te zien.

Fantasie

Dansen

Muziek

Om enkel de dans sprites te zien, klik op de **Dansen** categorie bovenaan de Sprite bibliotheek.

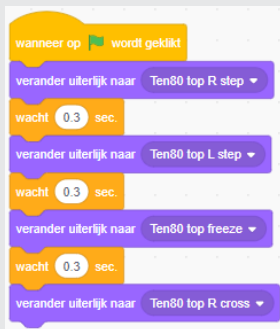
VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de **Code** tab



Typ hoelang te wachten tussen de dansstijlen



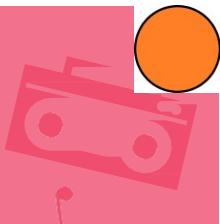
Kies verschillende dansstijlen.

PROBEER HET

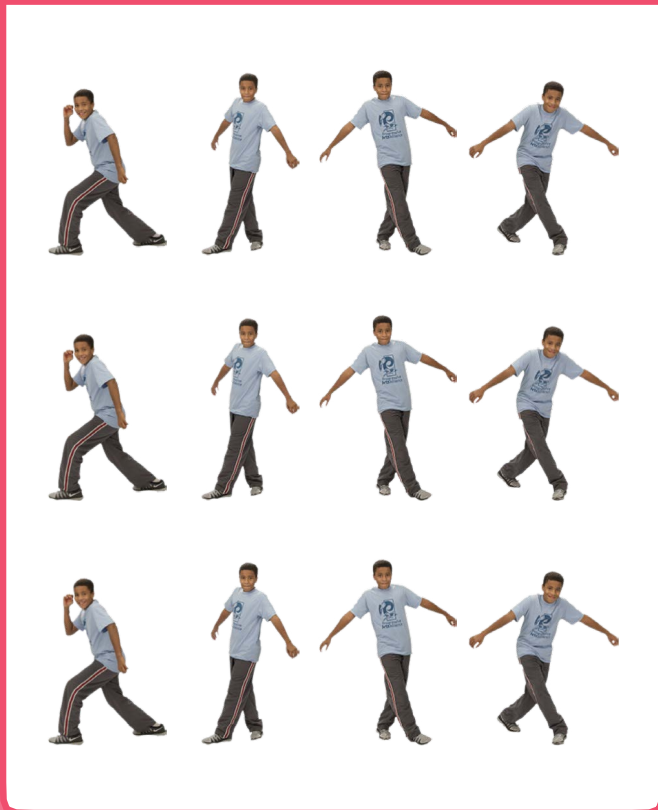
Klik op de groene vlag om te starten



Danslus



Herhaal een reeks van dansstappen.



Danslus

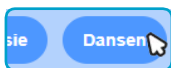
scratch.mit.edu



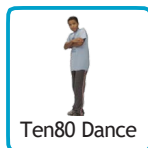
BEGIN



Ga naar de sprite bibliotheek



Klik op de **Dansen** categorie.



Kies een **Danser**.

VOEG DEZE CODE TOE



Voeg een **herhaal** blok toe aan je dansreeks.



```
wanneer op vlag wordt geklikt
verander uiterlijk naar Ten80 stance
wacht 1 sec.
herhaal 4
  verander uiterlijk naar Ten80 top R step
  wacht 0.3 sec.
  verander uiterlijk naar Ten80 top L step
  wacht 0.3 sec.
  verander uiterlijk naar Ten80 top freeze
  wacht 0.3 sec.
  verander uiterlijk naar Ten80 top R cross
```

Kies een dansstijl

Geef in hoeveel keer je de dans wilt herhalen.

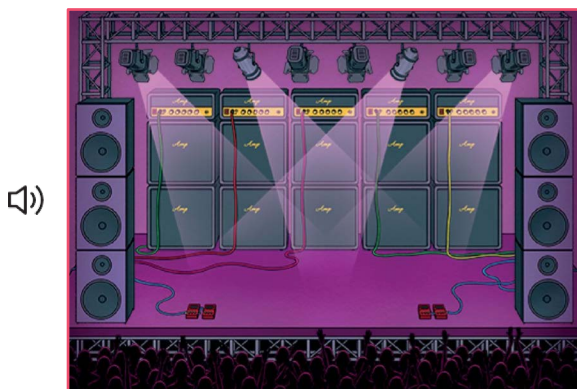
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Speel Muziek

Maak een lus en speel een lied.



Laten we dansen

3

SCRATCH

Speel Muziek

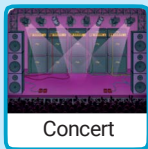
scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een achtergrond



Concert

Geluiden

Klik op de geluiden tab



Kies een lied van de Lussen categorie.

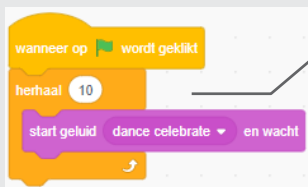
VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab



Concert



Typ hoeveel keer je het lied wilt herhalen.

TIP

Gebruik zeker

start geluid dance celebrate en wacht

en niet

start geluid dance celebrate

want anders zal je muziek niet stoppen met spelen voordat het opnieuw begint.

Elk om beurt

Stel je dansers zo in dat de ene begint wanneer de andere stopt.



Laten we dansen

4

SCRATCH

Elk om beurt

scratch.mit.edu



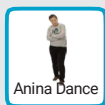
BEGIN



Kies 2 dansers uit de Dansen categorie.



VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op  wordt geklikt  
verander uiterlijk naar anina top L step  
wacht 0.3 sec.  
verander uiterlijk naar anina top R step  
wacht 0.3 sec.  
verander uiterlijk naar anina stance  
zend signaal bericht1
```

Zend een signaal, bericht1



```
wanneer ik signaal bericht1 ontvang  
zeg Mijn beurt om te dansen! 1 sec.  
herhaal 4  
volgend uiterlijk  
wacht 0.3 sec.
```

Vertel deze danssprite wat hij moet zeggen wanneer hij een signaal ontvangt.

PROBER HET

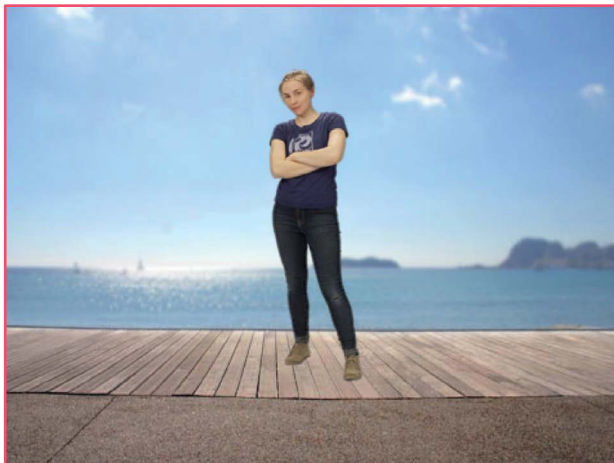
Klik op de groene vlag om te starten.



Startpositie



Zeg je dansers waar te starten.



Laten we dansen

5

ScrATCH

Startpositie

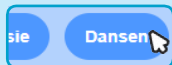
scratch.mit.edu



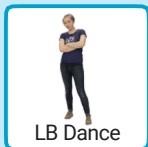
BEGIN



Ga naar de sprite bibliotheek



Klik op de **Dansen** categorie



Kies een danser.

VOEG DEZE CODE TOE



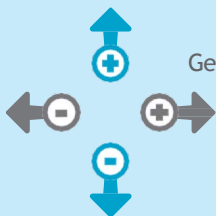
— Bepaal waar je danser start.

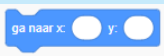
— Kies de grootte van je danser.

— Kies een uiterlijk.

— Zorg dat je sprite zichtbaar is.

TIP



Gebruik  om de positie van de sprite in te stellen op het speelveld.

x is de positie op het speelveld van links naar rechts.

y is de positie op het speelveld van boven naar onder.

Schaduweffect

Maak een silhouette van je danser.



Schaduw effect

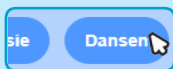
scratch.mit.edu



BEGIN



Ga naar de sprite bibliotheek.



Klik op de Dansen categorie.

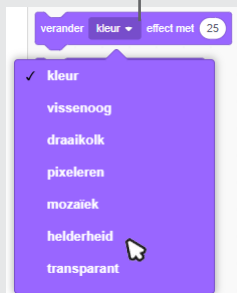


Jouvi Dance

Kies een danser.

VOEG DEZE CODE TOE

Kies de helderheid uit het menu.



Zet de helderheid op -100 om je sprite volledig donker te maken.



PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Klik op de rode bol om te stoppen.

Interactieve Dans

Gebruik de pijltjestoetsen om te switchen tussen danspassen.



Interactieve dans

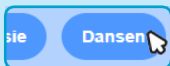
scratch.mit.edu



BEGIN



Ga naar de sprite bibliotheek



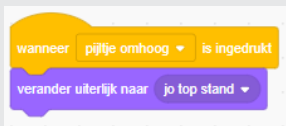
Klik op de **Dansen** categorie



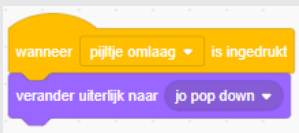
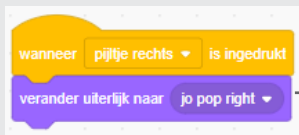
Kies een danser

VOEG DEZE CODE TOE

Kies telkens een ander pijltje voor elke danspas.



Kies een danspas uit het menu.

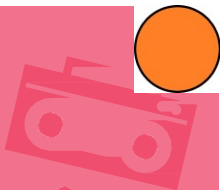


PROBEER HET



Druk op de pijltjestoetsen van je toetsenbord.

Kleureffect



Laat de achtergrond van kleur veranderen.



Laten we dansen

Kleureffect

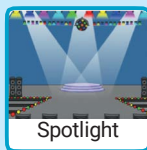
scratch.mit.edu



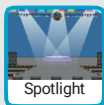
GET READY



Kies een achtergrond.



VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op vlag wordt geklikt  
herhaal  
  verander kleur effect met 25  
  wacht 0.3 sec.
```

Probeer andere nummers

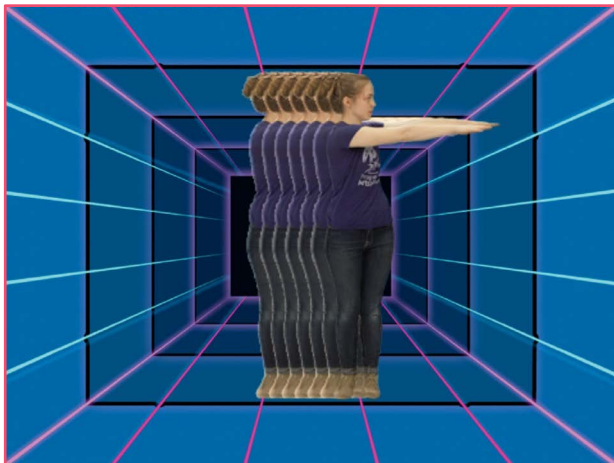
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten. —



Maak een spoor

Laat een spoor achter terwijl
je danser beweegt.



Maak een spoor

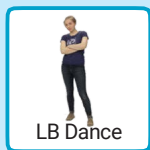
scratch.mit.edu



BEGIN



Kies een danser uit de **Dansen** categorie



LB Dance

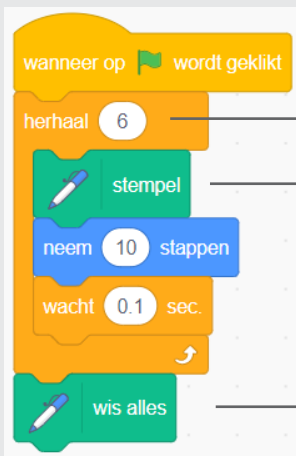


Klik op de **Uitbreidingen** knop, en klik dan op **Pen** om de blokken toe te voegen.

VOEG DEZE CODE TOE



LB Dance



Typ hoeveel keer je wilt herhalen.

Stempel een kopie van je sprite op het podium.

Wis alle stempels.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten

