



# 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 Toversond!** 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.
```

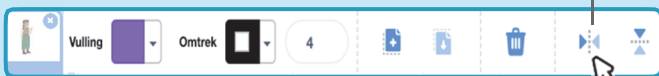
Typ wat jij elke  
sprite wil laten  
zeggen.

## TIP

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

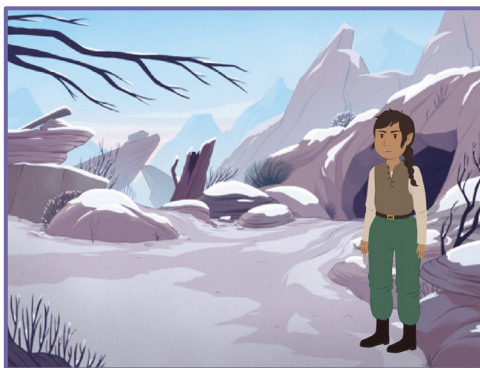


Uiterlijken



# Wissel van achtergrond

Verander van de ene achtergrond naar een andere.



# Wissel van achtergrond

scratch.mit.edu



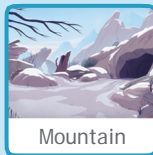
## BEGIN



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

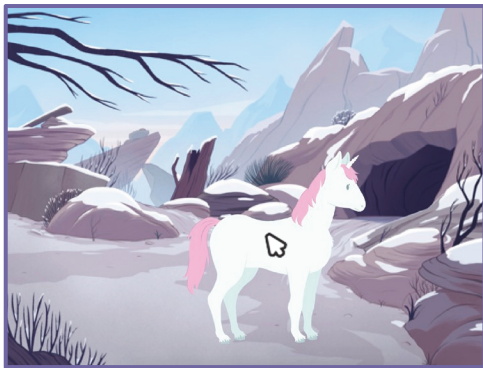
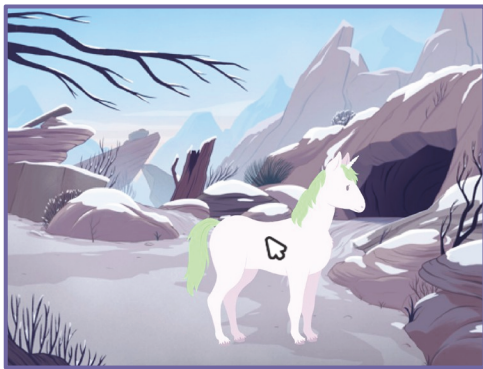
Klik op de groene vlag om te starten.





# Klik op een sprite

Maak je verhaal interactief.



# Klik op een sprite

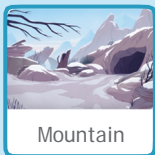
scratch.mit.edu



## BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



## 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

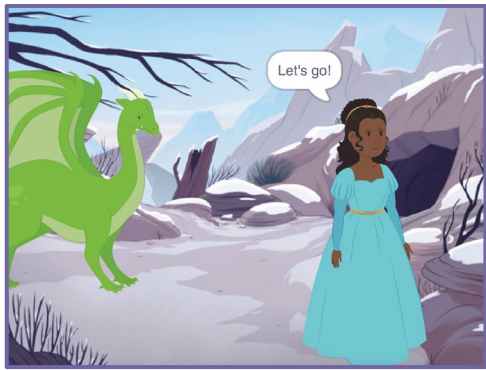
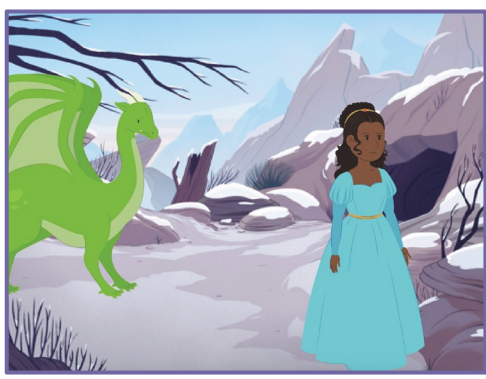
Klik op je sprite.





# 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.



Klik op de Geluiden tab.

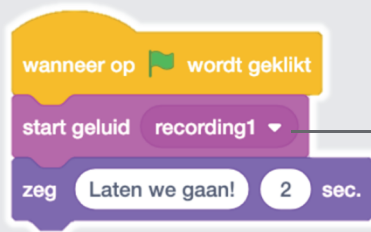
Kies Opnemen uit het keuzemenu.

Klik Opnemen



Wanneer je klaar bent, klik je op Opslaan.

## VOEG DEZE CODE TOE



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

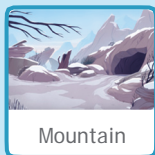
scratch.mit.edu



## BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



## VOEG DEZE CODE TOE



wanneer op wordt geklikt

ga naar x: -180 y: 140

schuif in 1 sec. naar x: -30 y: 50

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



## TIP

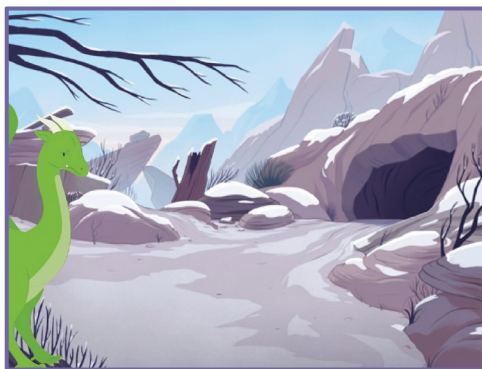


Wanneer je een sprite sleept, worden de x- en y-positie ervan bijgewerkt in het blokkenpalet.



# Loop over het Speelveld

Laat een sprite de scène binnenkomen.



# Loop over het Speelveld

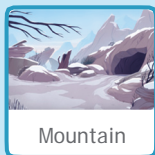
scratch.mit.edu



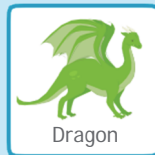
## BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een sprite.



## VOEG DEZE CODE TOE



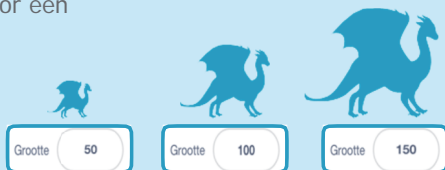
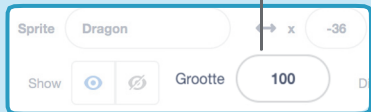
```
wanneer op vlag wordt geklikt
  verdwijnt
  ga naar x: -240 y: -60
  verschijnt
  schuif in 2 sec. naar x: 0 y: -60
```

-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

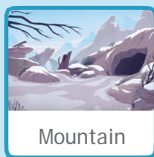
scratch.mit.edu



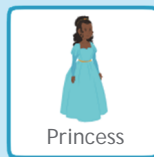
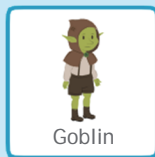
## BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies twee sprites.



## VOEG DEZE CODE TOE

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

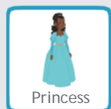


wanneer op wordt geklikt

zeg  2 sec.

zend signaal

Verstuur een bericht.



wanneer ik signaal  ontvang

zeg  2 sec.

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

## TIP

zend signaal  en wacht

Nieuw bericht

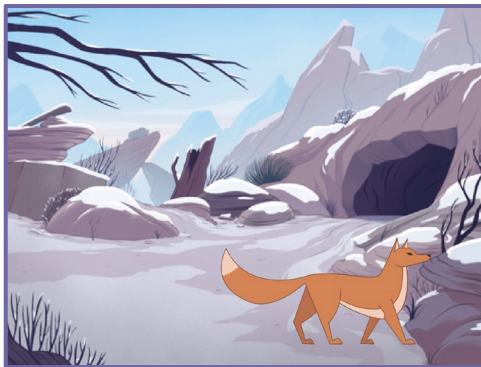
✓ bericht1

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

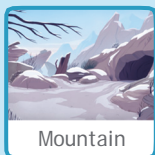
scratch.mit.edu



## BEGIN



Kies twee achtergronden.



Kies een sprite.



## VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op vlag 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.

