

## 5.25 KORTE SCRATCH OPDRACHTEN

**1**  CoderDojoBelgium



**WAT EEN AVONTUUR!**

Maak een scratch versie van je favoriete sprookje of filmpje, of verzin helemaal zelf een leuk verhaal!  
Laat je filmpje automatisch beginnen als je op het groene vlaggetje klikt:



Wie speelt er allemaal mee?

Heb je aan leuke geluidjes gedacht?

Gebeurt alles op dezelfde plaats, of gaan ze soms ergens anders heen?

**2**  CoderDojoBelgium



**GLIJDEN ROND HET SCHERM**

Laat je kat helemaal rond de rand van het scherm glijden door enkel dit blokje te gebruiken:

 schuif in  sec. naar x:  y:

Wat moet je nog toevoegen om je kat nooit te laten stoppen?

Hoe zorg je er voor dat de kat automatisch start als je op het groene vlaggetje klikt?

Hoe zorg je er voor dat je kat steeds op dezelfde plaats begint?

**3**  CoderDojoBelgium



**VIERKANTJE MAKEN**

Laat je kat in een vierkantje stappen door volgende blokjes te gebruiken:



4

 CoderDojoBelgium

  
**GROOT** EN KLEIN

Als je op de "G" toets drukt wordt je sprite groter.

Als je op de "K" toets drukt wordt je sprite kleiner.

5

 CoderDojoBelgium

  
**WAT EEN LAWAAI...**

Als je sprite veel lawaai hoort verandert hij van kleur.

6

 CoderDojoBelgium

  
**MOOI UITZICHT!**

Als je sprite hoog genoeg is zegt hij "Mooi uitzicht!".

7

 CoderDojoBelgium



## KLEURENLIED

Als je sprite iets roods aanraakt speelt hij een hoge noot.

Als je sprite iets blauws aanraakt speelt hij een lage noot.

8

 CoderDojoBelgium



## BLOEMEN PLANTEN

Telkens je op de achtergrond klikt verschijnt er een bloemetje!

9

 CoderDojoBelgium



## WAT EEN SCORE!

Verzin een spelletje. Telkens de score 10 is verandert de achtergrond.

10

 CoderDojoBelgium



**VRIJE VAL**

Je sprite valt door de zwaartekracht maar stopt automatisch als hij het groene gras raakt.

11

 CoderDojoBelgium



**GROEPSDANSJE**

Telkens je op een sprite klikt doen de andere sprites een dansje!

12

 CoderDojoBelgium



**ZELFS KROMME LIJNEN  
ZIJN GEEN PROBLEEM!**

Bouw een sprite die automatisch een rode lijn kan volgen.

13

 CoderDojoBelgium



**BIJNA AAN DE MUIS**

Je sprite volgt automatisch de muis, maar komt nooit te dichtbij.

14

 CoderDojoBelgium



**POES IS EEN BEETJE  
BANG VAN HONDJES...**

Als de hond-sprite dicht bij de poes-sprite komt draait de poes zich om en loopt ze gillend weg.

15

 CoderDojoBelgium



**SORRY...**

Als 2 sprites botsen zegt één van hen „Sorry!“

16

 CoderDojoBelgium



**KIJK!  
MIJN POOTJES BEWEGEN ECHT!**

Laat je kat naar links en rechts stappen met de pijltoetsen.

Zorg er voor dat lijkt alsof ze echt stapt.

Tip - deze blokjes kan je zeker gebruiken:

volgend uiterlijk

wanneer pijltoe naar rechts wordt ingedrukt

17

 CoderDojoBelgium



**COOLE FIGUREN**

Laat de computer zelf coole figuren tekenen!

Deze blokjes kan je zeker gebruiken:

wis alles

pen neer

maak penkleur

maak pendikte

18

 CoderDojoBelgium



**AUCH! DAT HAD IK NIET GEZIEN...**

Laat je kat stappen tot aan de rand van het scherm. Als ze de rand raakt zegt ze 'Au!' en valt ze om...

19

 CoderDojoBelgium



## MUNTEN VANGEN

Verspreid munten over het ganse speelveld. Als je sprite een munt raakt verdwijnt de munt.


Kan je ook een muntenteller maken om te zien hoe rijk je sprite al is?

Heb je aan leuke geluidjes gedacht?

Hoeveel munten verschijnen er in het begin? Kan je dit instellen?

Kan je dit bouwen met slechts 2 sprites?

20

 CoderDojoBelgium



## DISCO FEVER!

Hoe luider je zingt, hoe meer lampen er aan gaan.

Kan je dit ook maken met slechts 1 sprite?

21

 CoderDojoBelgium



## LEKKERE MUIS

Er loopt een dolle muis over het speelveld. Met de pijltjestoetsen kan je de kat besturen om de muis te vangen.

Wat gebeurt er als je de muis opeeft?

Misschien zijn er wel giftige muizen die je niet mag eten...

Kan je ook de score bijhouden?

22

 CoderDojoBelgium



## DOOLHOFSPEL

Maak een doolhofspel. Je moet een robotje besturen dat van de start naar de finish gaat zonder de muren te raken.

Wat gebeurt er als je toch de muur raakt?

Zijn er nog extra vijanden in het doolhof?

Is er een tijdslimiet om de finish te halen?

Kan je meerdere levels inbouwen?

23

 CoderDojoBelgium



## BETER DAN DE SCHEURKALENDER

Elke keer je op de sprite klikt vertelt hij een willekeurig mopje!

24

 CoderDojoBelgium



## TEKENPROGRAMMA

Maak een tekenprogramma.

Tip - deze blokjes zijn zeker nuttig:

Kan je ook kleurtjes kiezen? En de pendikte?

Heb je ook een gom? Of komt een gombeestje je tekening weggommen?



25

 CoderDojoBelgium



**VACE INSPADERS**

Help! We worden aangevallen vanuit de ruimte!

Maak een spel waarbij je de vreemde aanvaller moet afweren.

De wereld rekent op jou!

26

 CoderDojoBelgium



**BREAKOUT**

Laat een balletje over het scherm stuiten. Je kan een balkje besturen. Als de bal het balkje raakt dan stuitert hij terug naar boven. Als het balletje de grond raakt dan verlies je een leven.

Kan je ook stenen toevoegen die je moet vernietigen?

Kan je verschillende levels bouwen?

Bedien je het balkje met de pijltoetsen of met de muis? Of met een banana?

Kan je ook opties inbouwen waardoor je balkje tijdelijk langer of korter wordt? Of kan schieten?

Kan je een cheat inbouwen waardoor het balkje automatisch het balletje volgt als je een geheime toets indrukt?

27

 CoderDojoBelgium



**TIKKENEIKEKOKE**

Bouw een keukenwekker: maak het aantal minuten instelbaar en maak een knop om het aftellen te starten.

Natuurlijk is er een leuk alarmgeluidje als de tijd verstreken is...

Kan je ook sneltoetsen maken voor een hard en een zacht gekookt eitje?

28

 CoderDojoBelgium



**REKENMACHINE**

Handig voor je huiswerk: bouw je eigen scratch rekenmachine!

29

 CoderDojoBelgium



**WILLEM TELL SPELL**

Schiet appels uit de boom. Je kan met de pijltjestoetsen naar boven en beneden mikken. Met de spatie schiet je een pijl af.

Pas op voor die schattige eekhoortjes!

30

 CoderDojoBelgium



**JE NE COMPRENDS PAS...**

Maak een hulpje voor de Franse les. Er wordt een woordje getoond, en jij moet de juiste vertaling ingeven.

31

 CoderDojoBelgium



**SOMMENREGEN**

Onderaan wordt een getal getoond. Er komen allerlei getallen uit de lucht gevallen. Jij moet op 2 getallen klikken die samen de juiste som vormen.

32

 CoderDojoBelgium



**MEETKUNDE**

Maak indruk op je juf door een programma te maken dat allerlei veelhoeken tekent.

33

 CoderDojoBelgium



**OOOOOOOOOOOH!**

Maak een prachtig vuurwerk!

(met Scratch uiteraard, gelieve geen pc's in de fik te steken ;-)

34

CoderDojoBelgium



## SCHATTIG BEESTJE

Bouw je eigen superschattige virtuele huisdier in scratch.

Geef je beestje regelmatig voedsel en aaiingen om het tevreden te houden.

Kan het ook groeien?

Wat vindt het niet leuk?

35

CoderDojoBelgium



## SCRATCHY BIRD

Bouw je eigen Flappy Bird! Telkens je op de spatiebalk drukt vliegt je vogeltje wat naar boven, als je niet drukt valt hij naar beneden. Als je een hindernis raakt ben je morsdood...

Houd je de score bij?

Is er een pauze-knop?

Kan je je favoriete vogeltje kiezen?

36

CoderDojoBelgium



## JETPACK CATRIDE

Jetpack Joyride is superleuk! Bouw je eigen scratch versie...

37

 CoderDojoBelgium



**KLUIS**

De kluis gaat pas open als je de juiste code ingeeft.

Heb je de code vast geprogrammeerd? Of kan je ook zelf een code instellen?

38

 CoderDojoBelgium



**NOOIT MEER EEN SLEUTEL NODIG**

De deur gaat automatisch open als je op de juiste wijze in je handen klapt.

Dien je steeds op dezelfde manier in je handen te klappen?

Of is er ook een opname-modus?