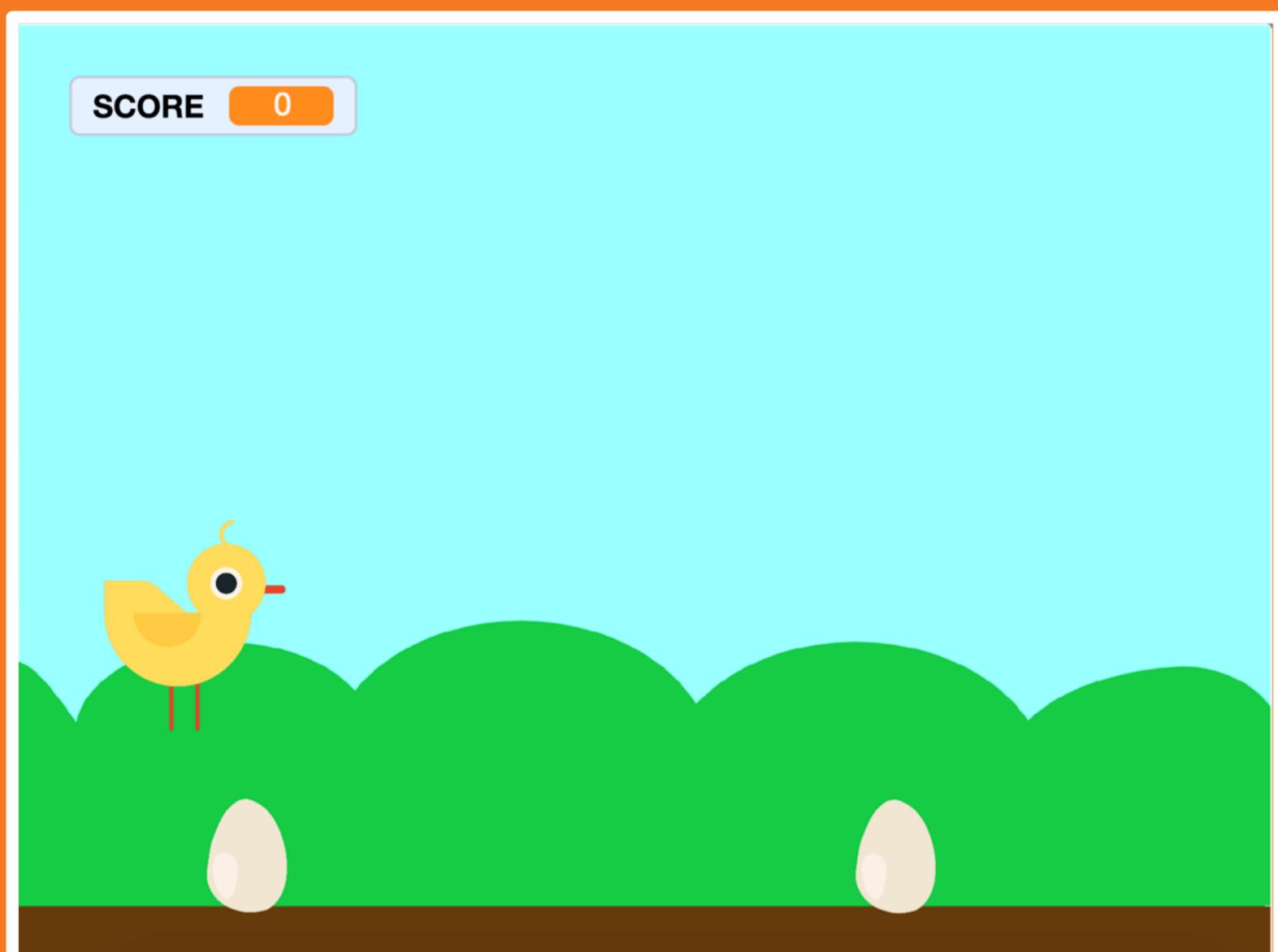


# Spring spel Kaarten



Laat een poppetje over bewegende obstakels  
springen

20210214

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

SCRATCH

Set van 7 kaarten

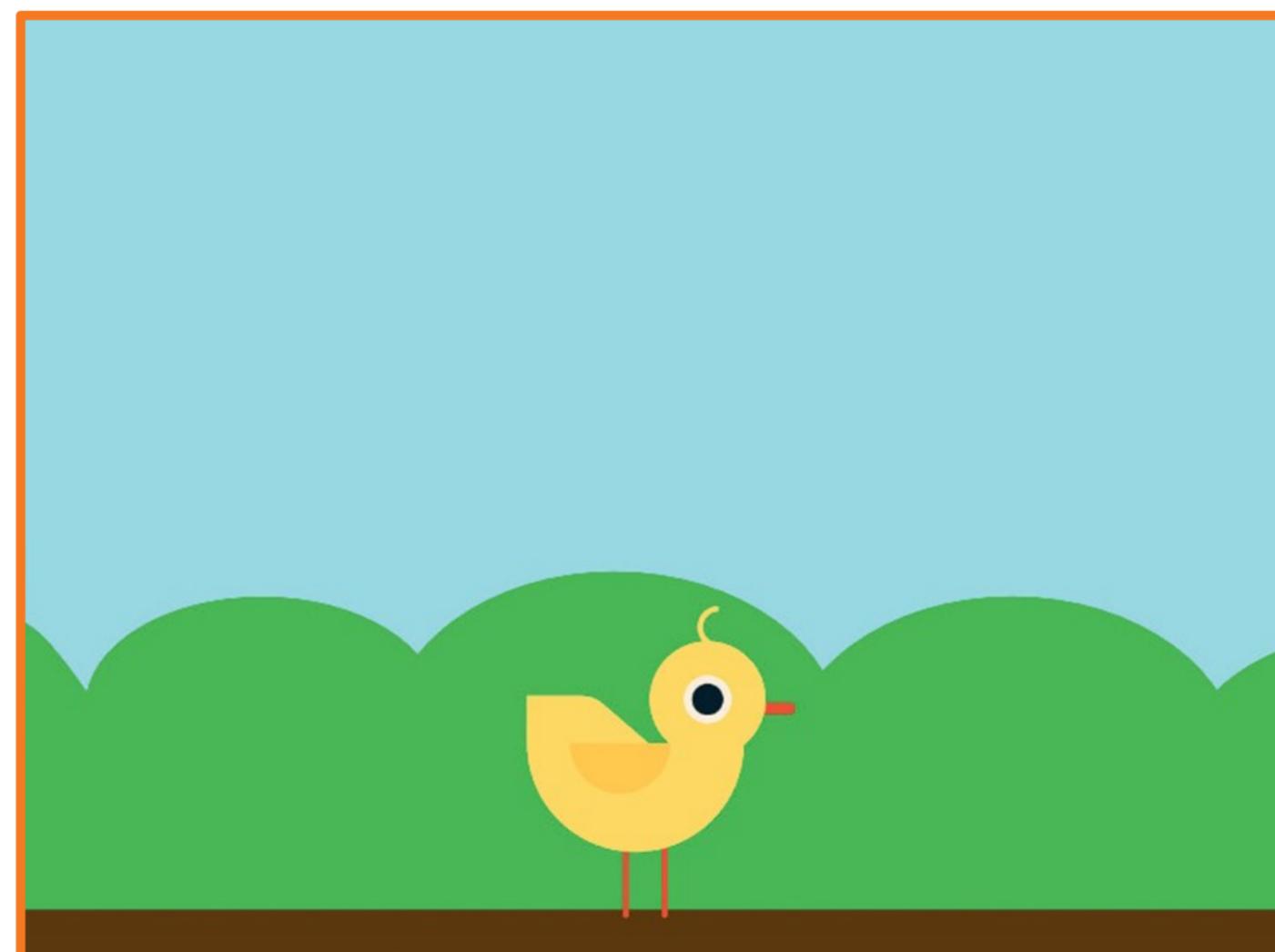
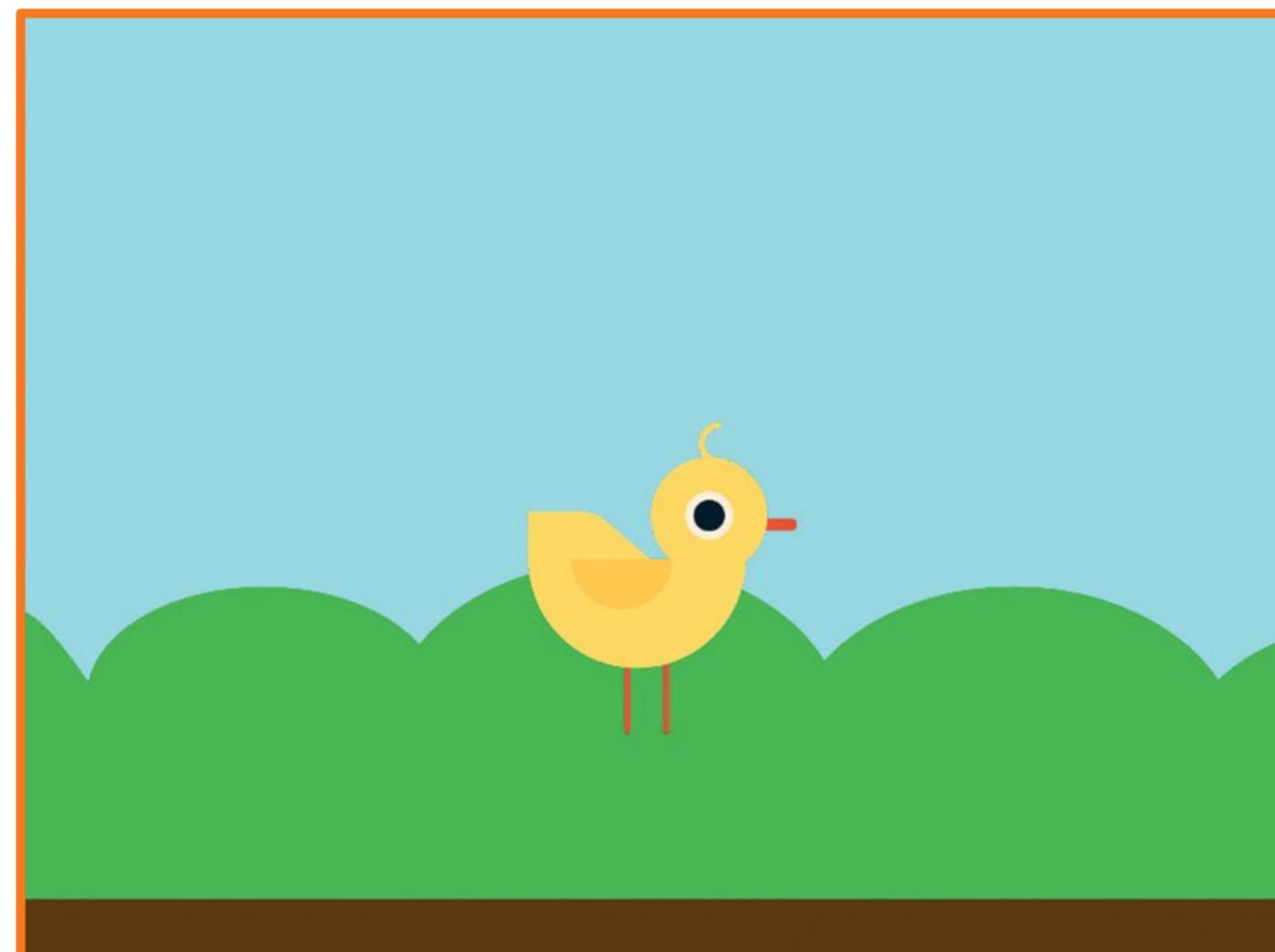
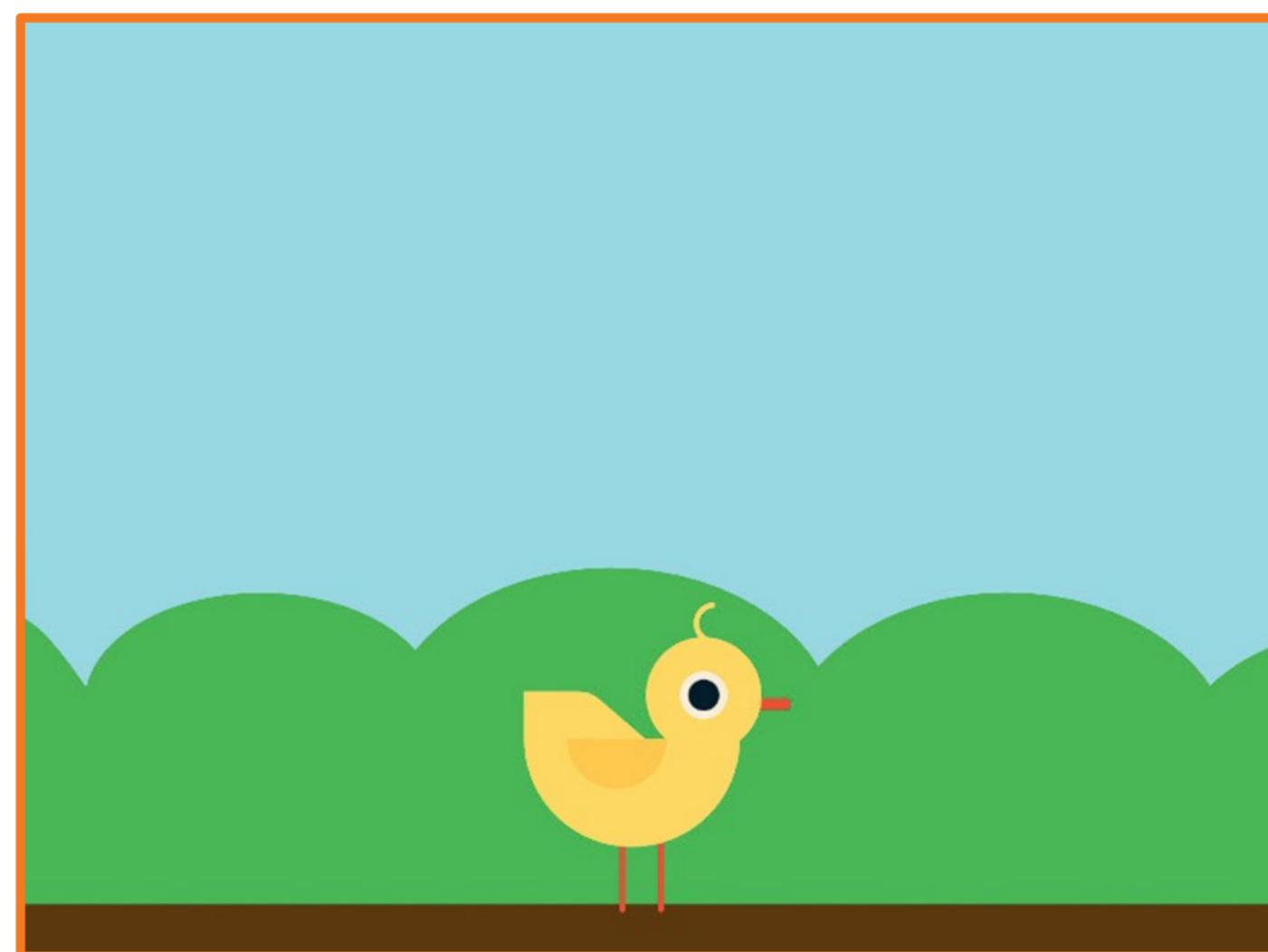
# Springspel Kaarten

Gebruik de kaarten in deze volgorde:

- 1. Spring**
- 2. Ga naar de start**
- 3. Bewegend obstakel**
- 4. Voeg een geluid toe**
- 5. Stop het spel**
- 6. Voeg meer obstakels toe**
- 7. Score**

# Spring

Laat een sprite springen.



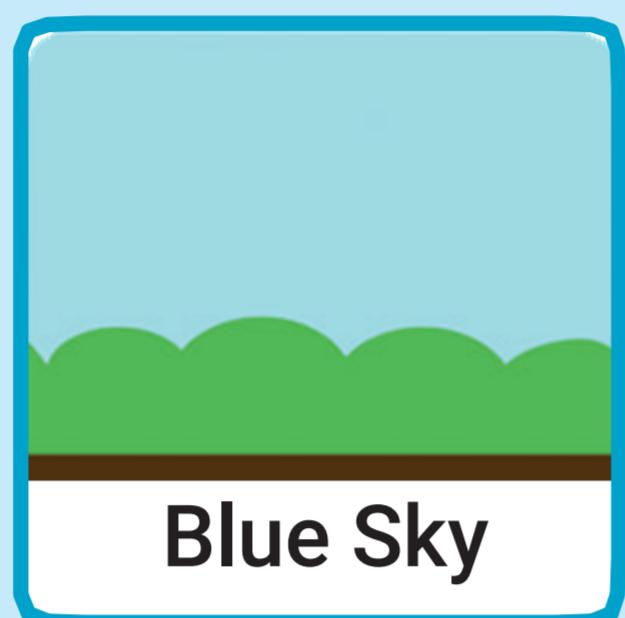
# Spring

scratch.mit.edu

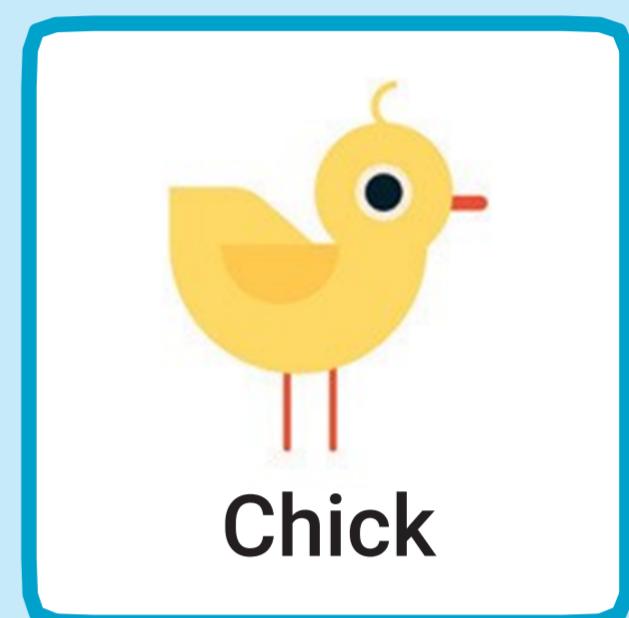
**BEGIN**



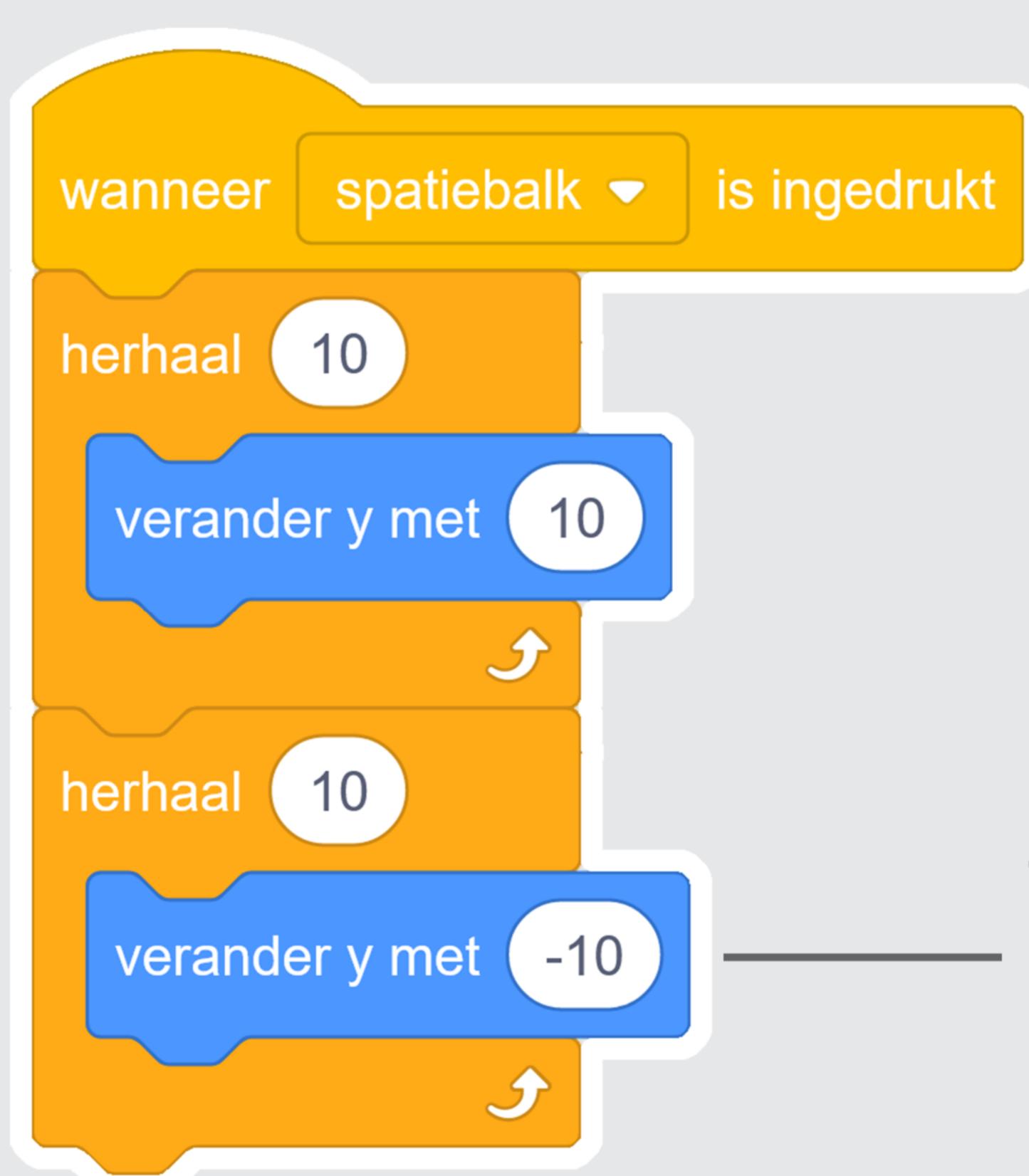
Kies een achtergrond



Kies een sprite  
bijvoorbeeld Chick

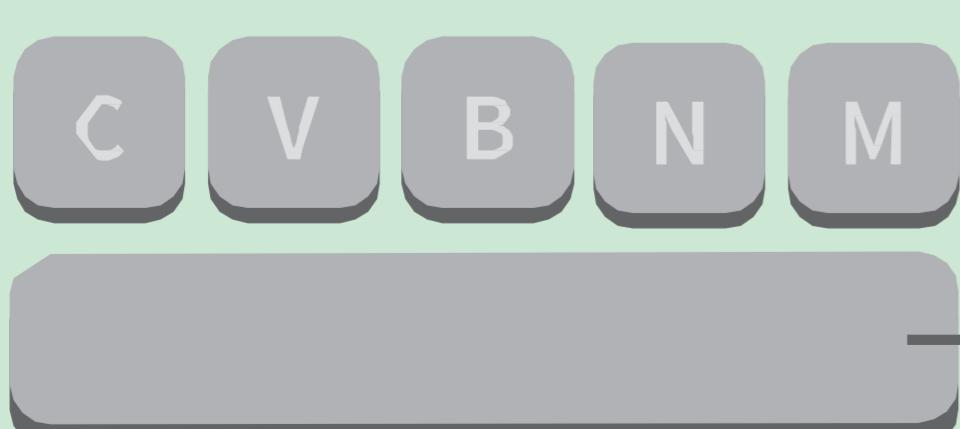


**VOEG DEZE CODE TOE**



Typ een min getal  
om omlaag te  
gaan..

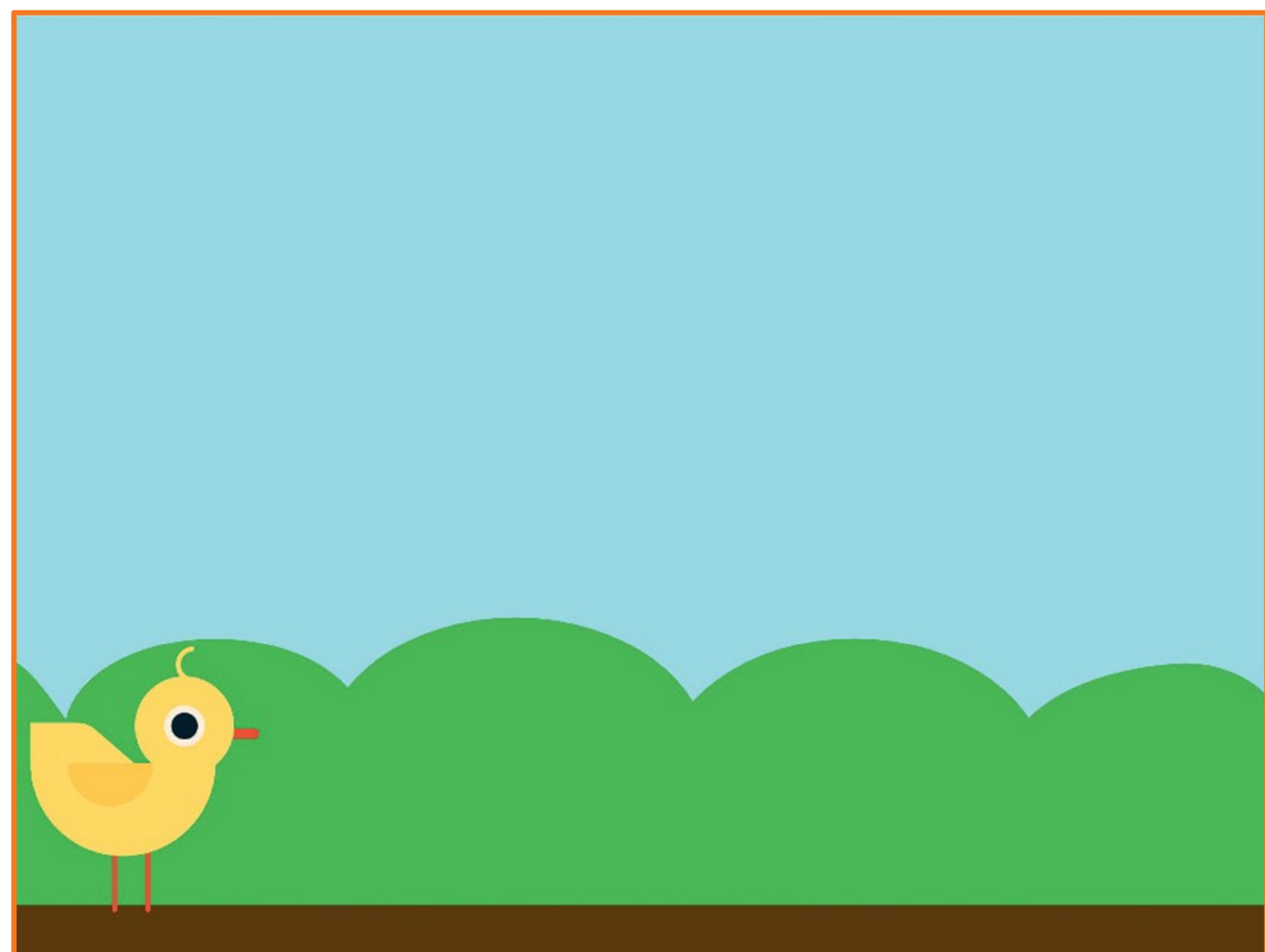
**PROBEER HET**



Druk op de spatiebalk van je  
toetsenbord.

# Ga naar start

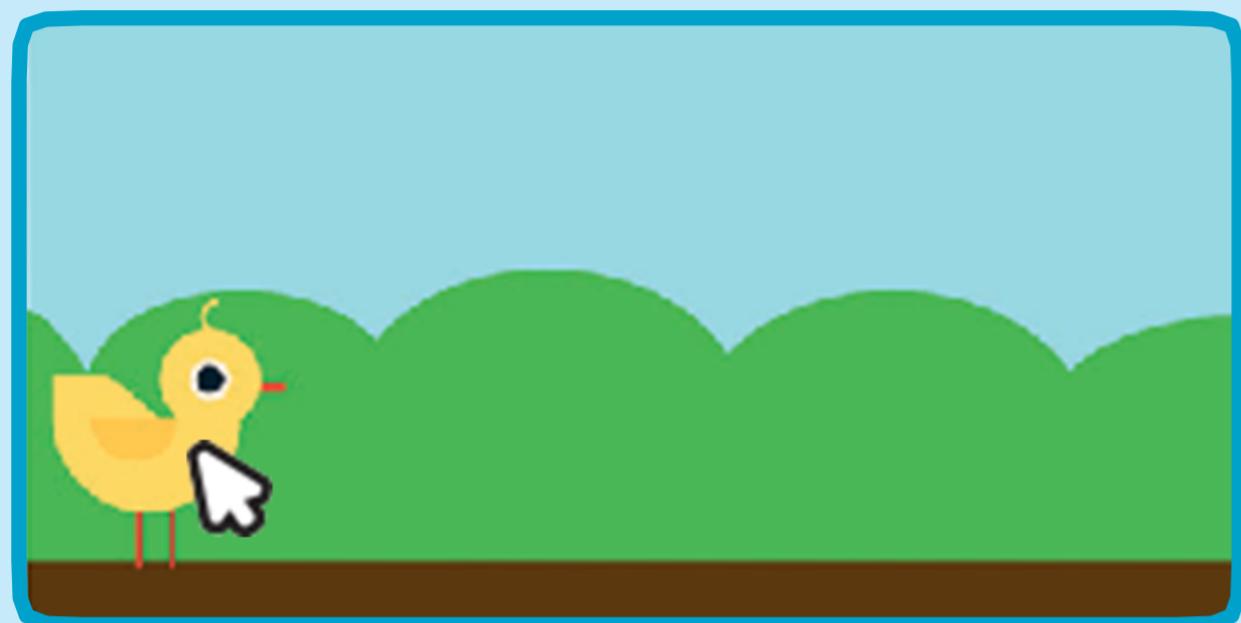
Bepaal het startpunt van de sprite.



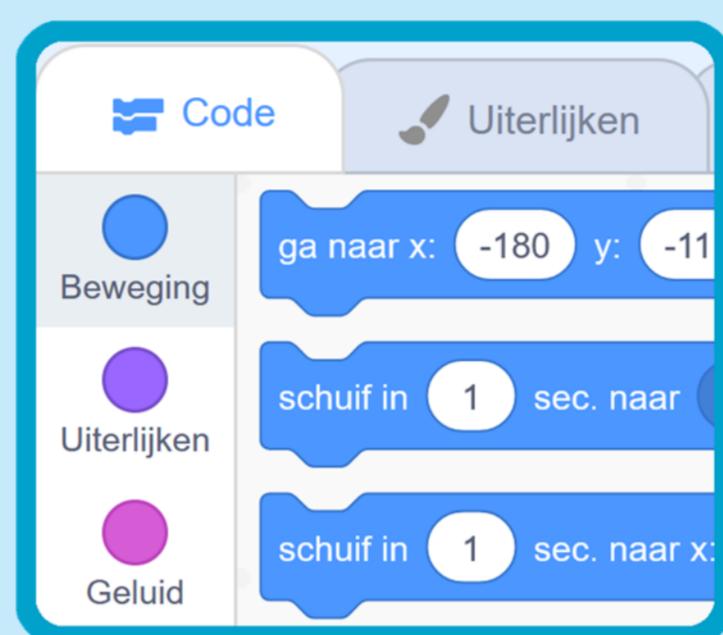
# Ga naar start

scratch.mit.edu

BEGIN



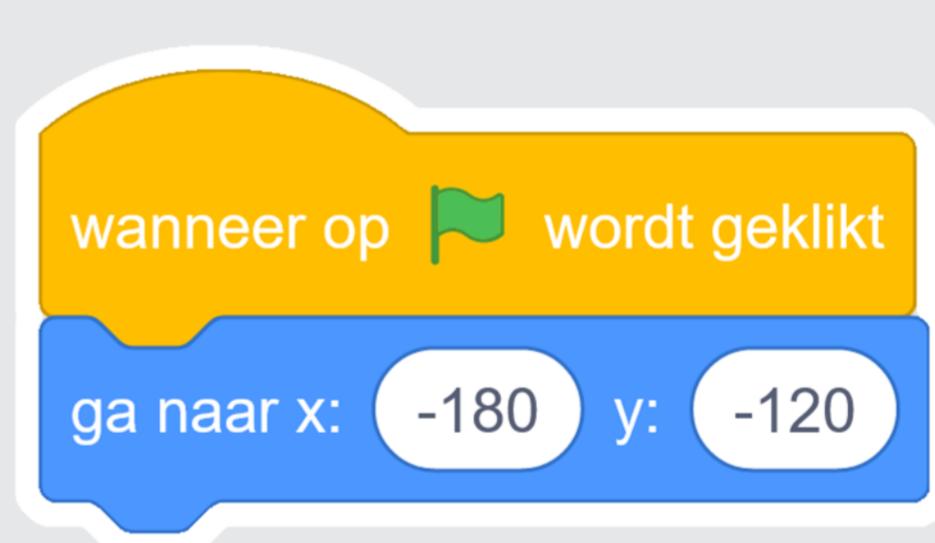
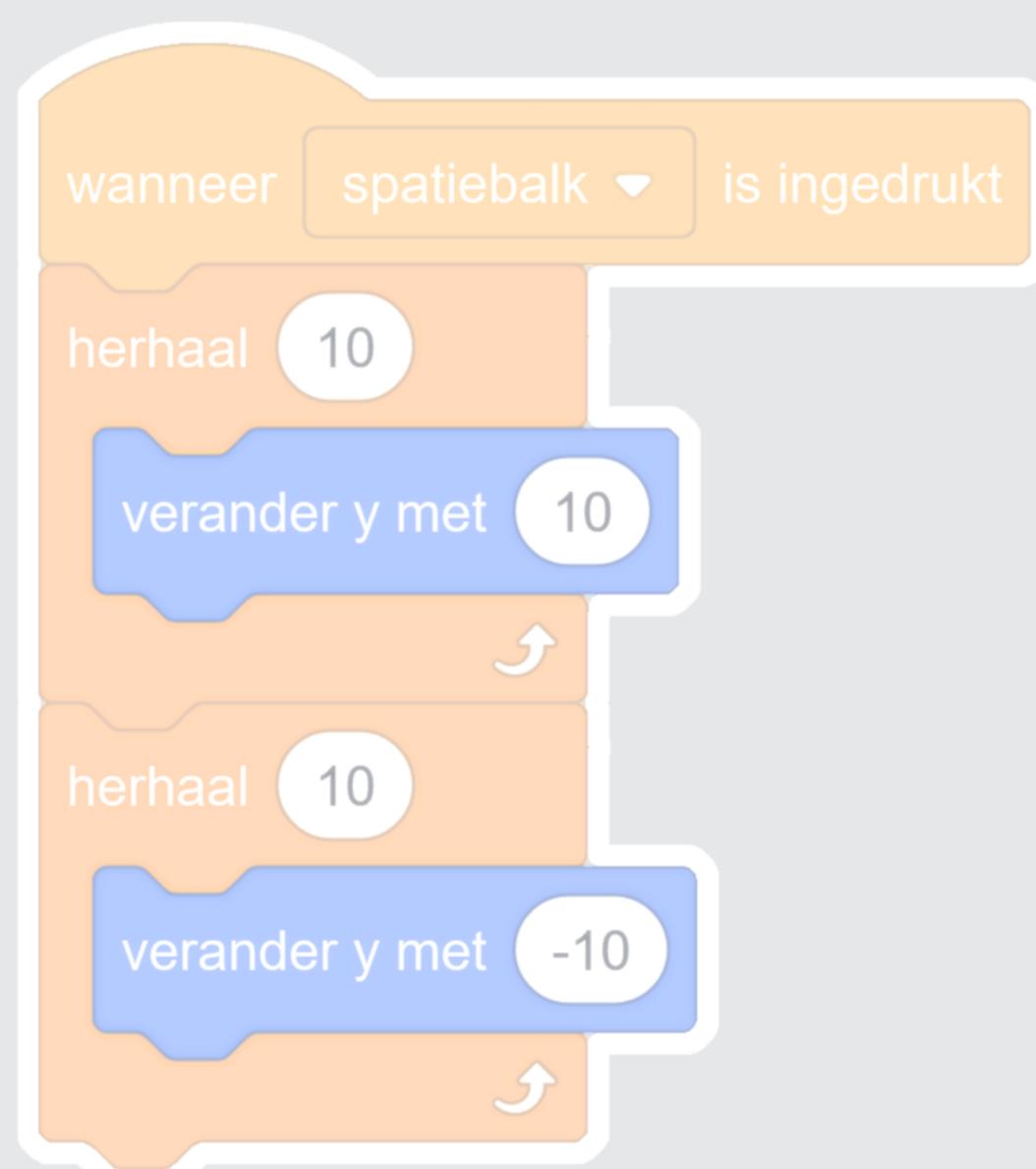
Sleep je sprite naar waar je het wilt hebben.



Versleep je je sprite, dan wordt de x en y positie in de blokken meteen aangepast

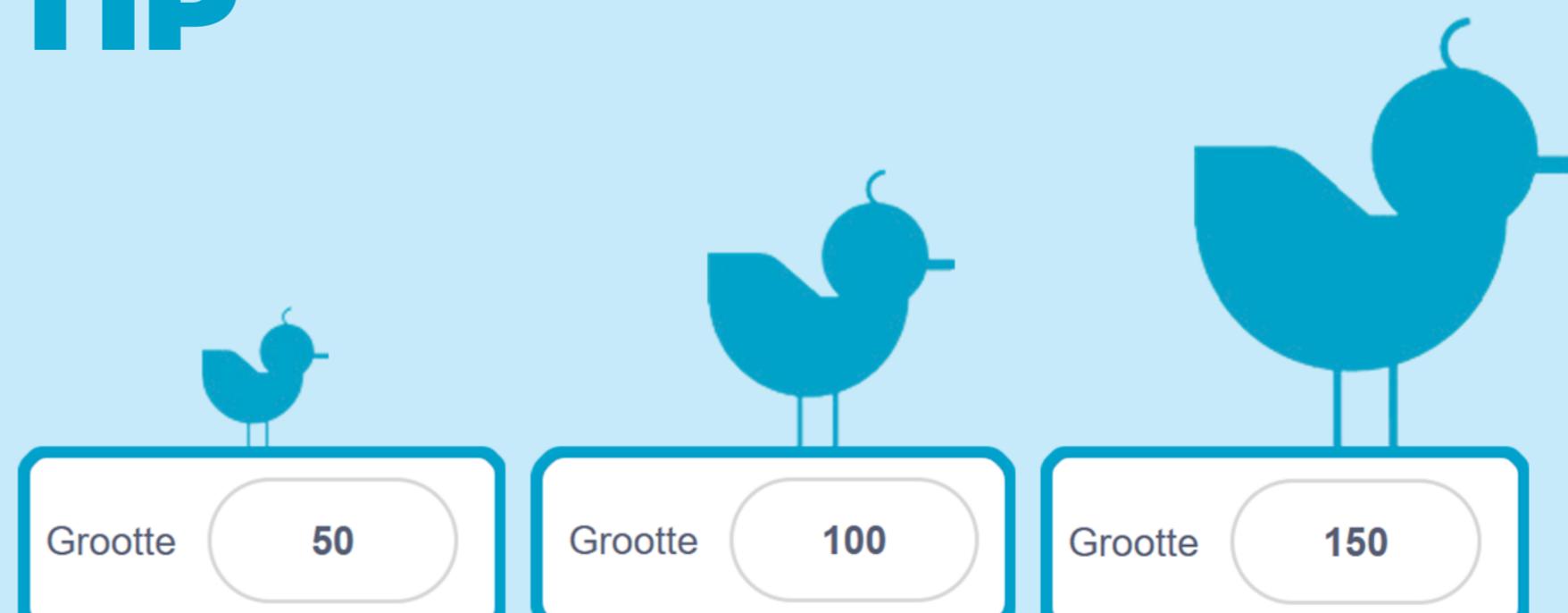
Als je nu een **ga naar** blok er uit sleept, heeft die meteen de positie van je sprite.

## VOEG DEZE CODE TOE



Bepaal de startpositie van je sprite.  
(Jouw getallen zijn misschien anders.)

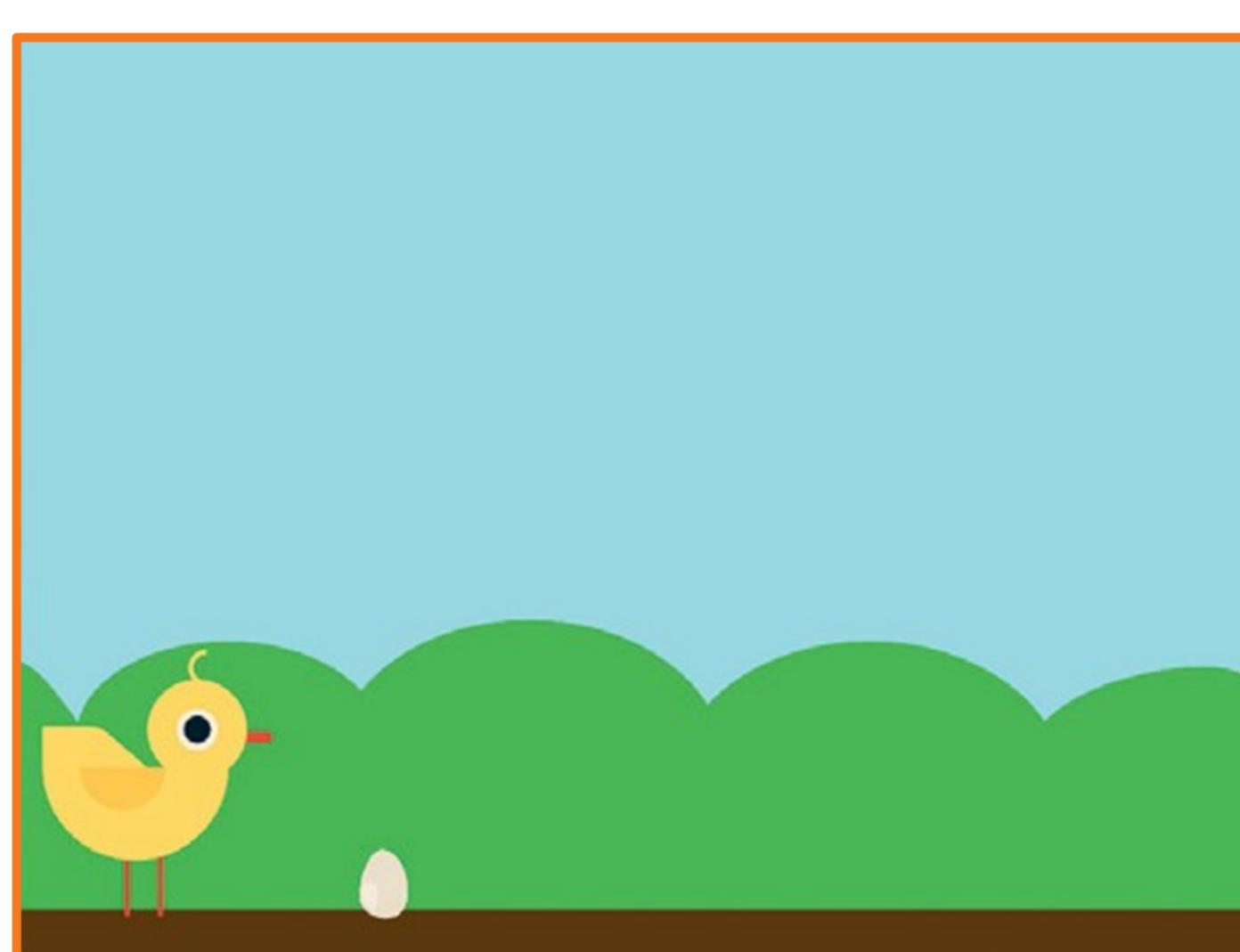
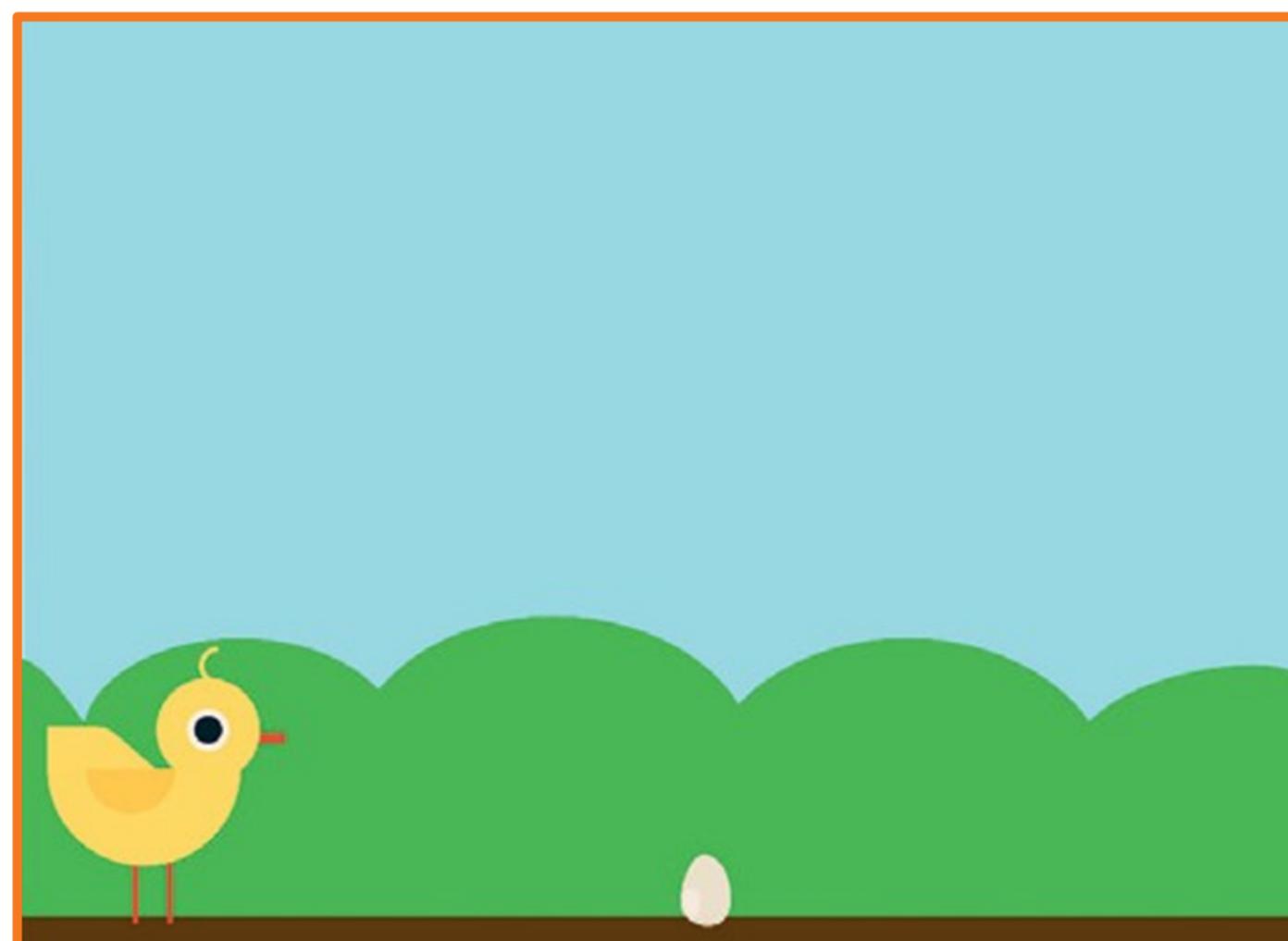
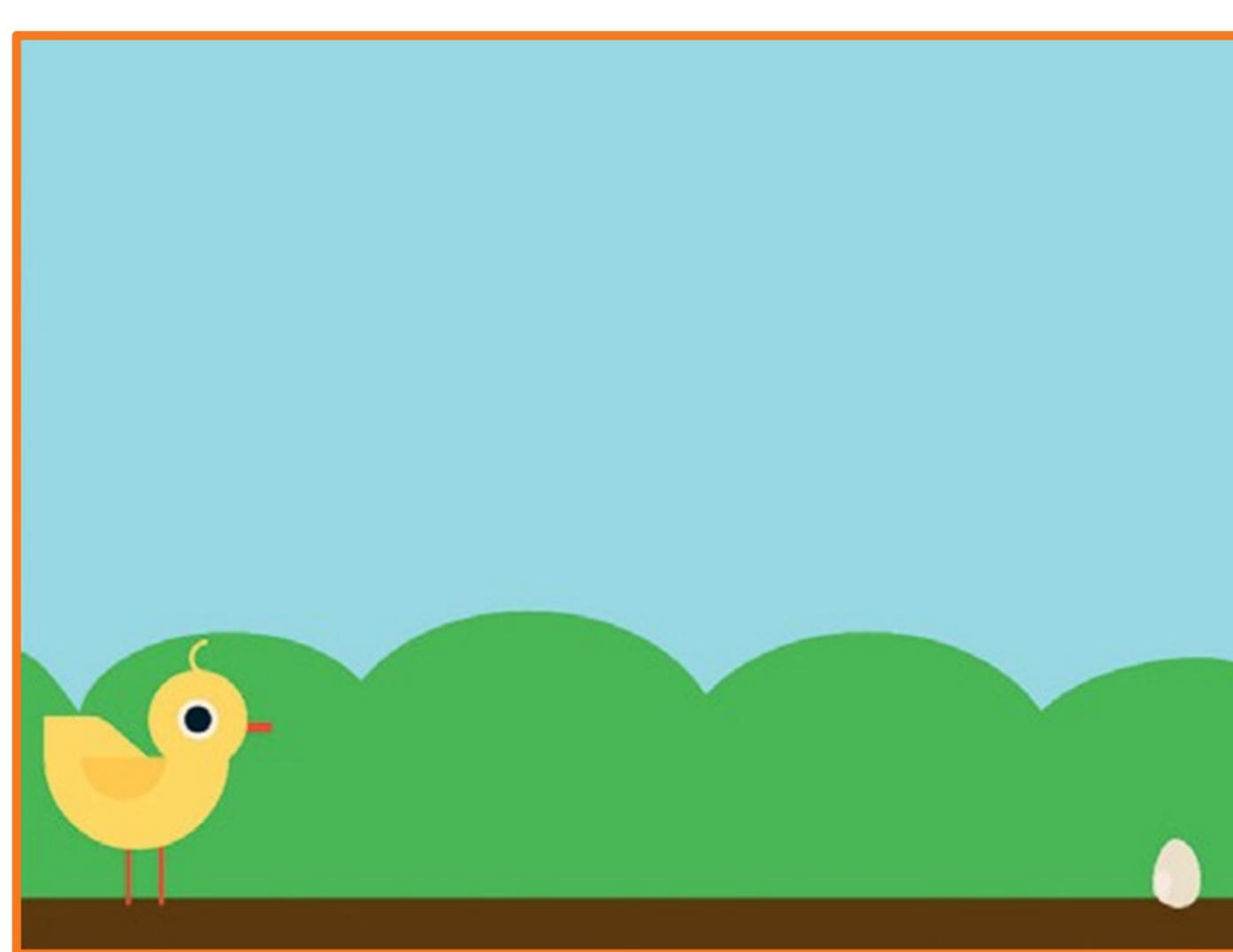
## TIP



Verander de grootte van een sprite door een kleiner of groter getal in te typen.

# Bewegend obstakel

Laat een obstakel bewegen over het speelveld.



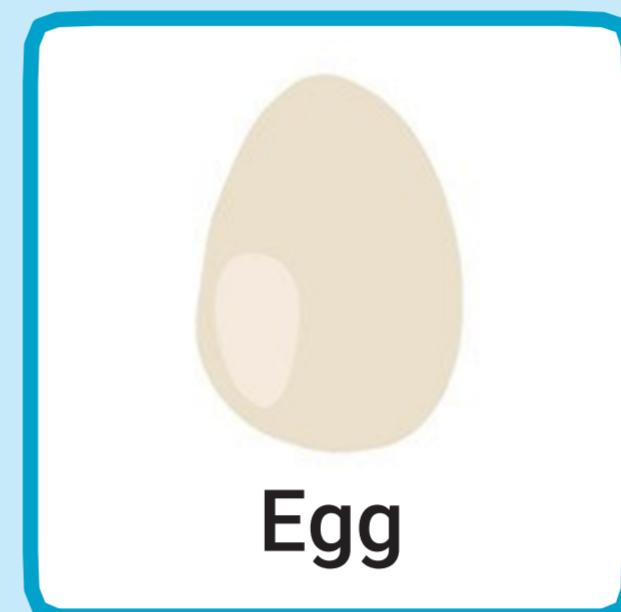
# Bewegend obstakel

scratch.mit.edu

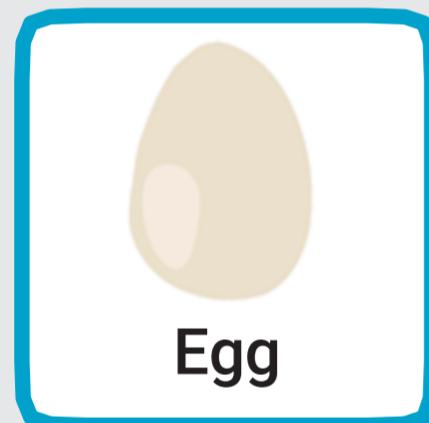
**BEGIN**



Kies een sprite als obstakel, bijvoorbeeld een ei (Egg).



**VOEG DEZE CODE TOE**



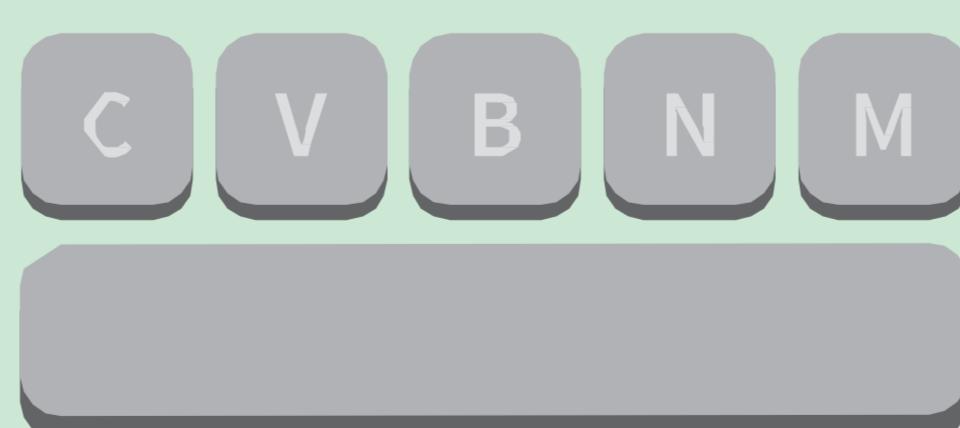
Typ een kleiner getal om sneller te gaan.

Start aan de rechterkant van het speelveld.

Schuif naar de linkerkant van het speelveld.

**PROBEER HET**

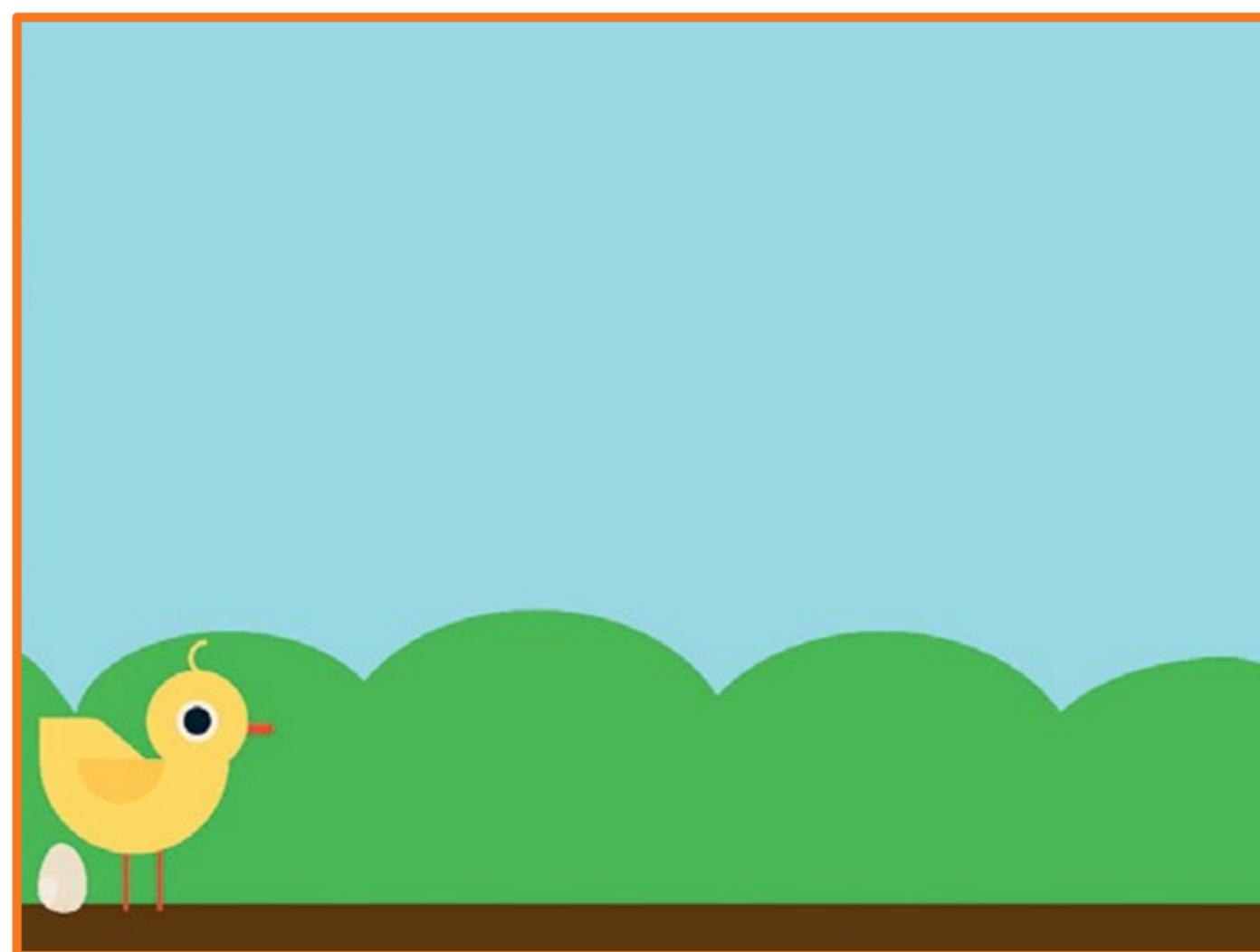
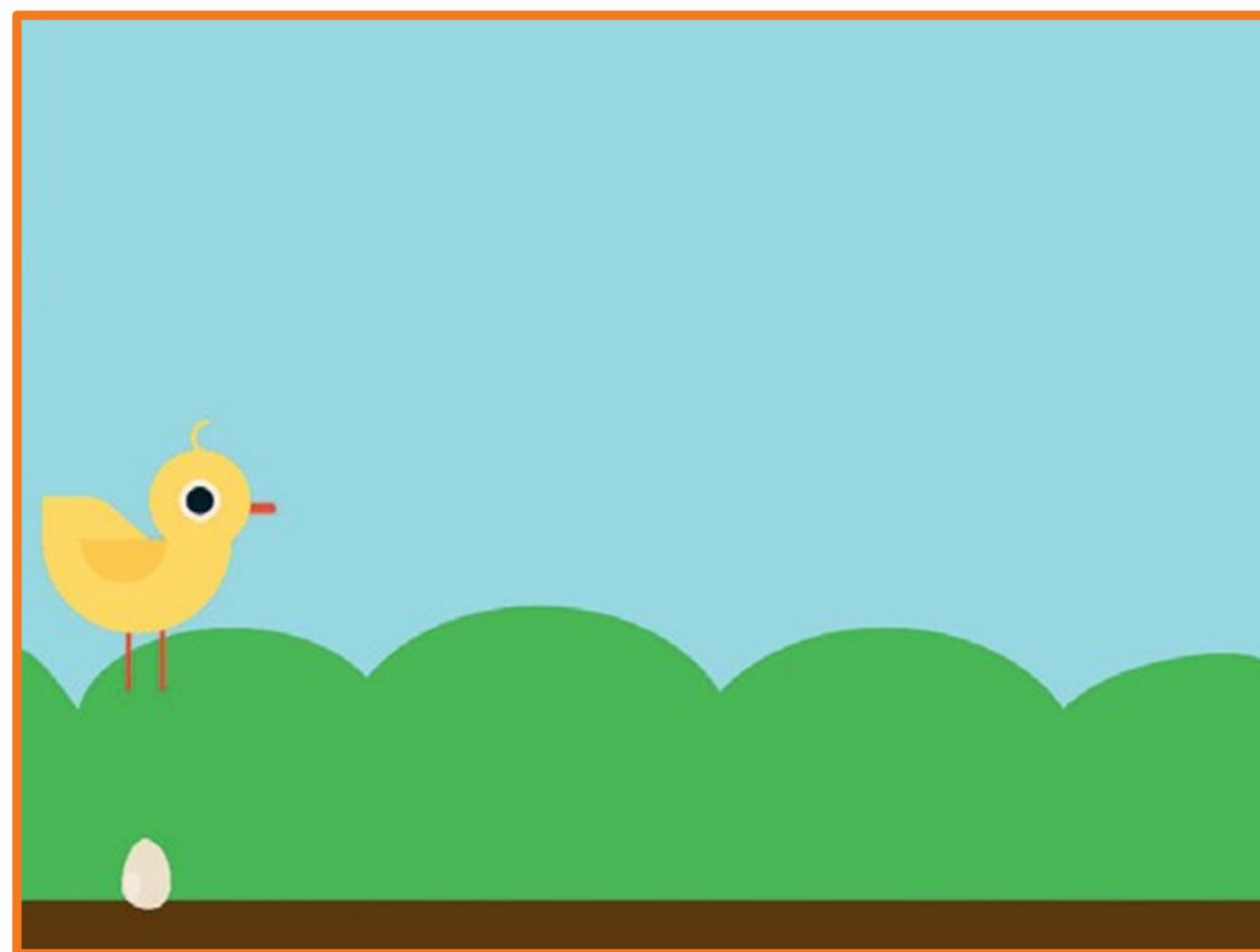
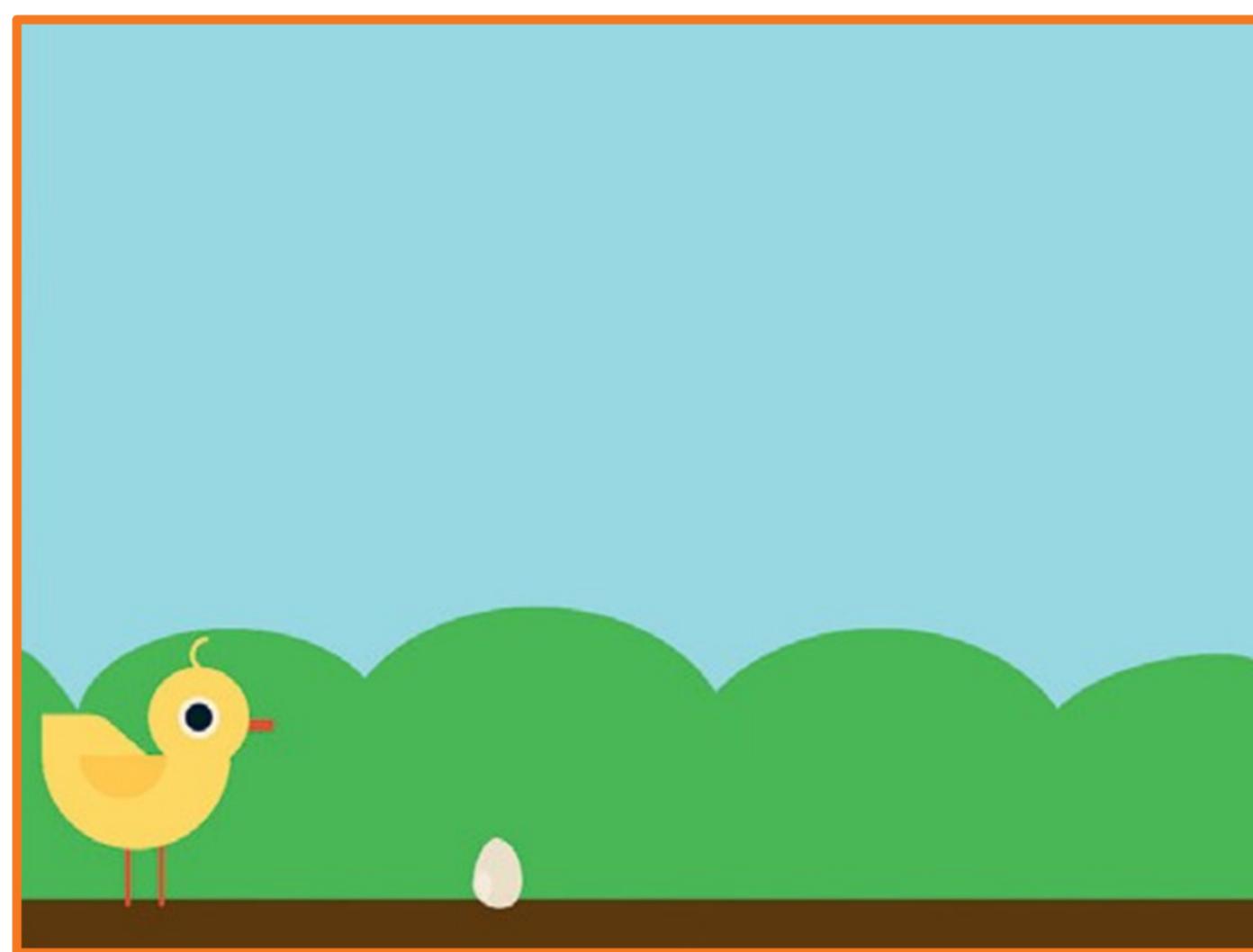
Klik op de groene vlag om te starten.



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

# Voeg een geluid toe

Speel een geluid als je sprite springt.

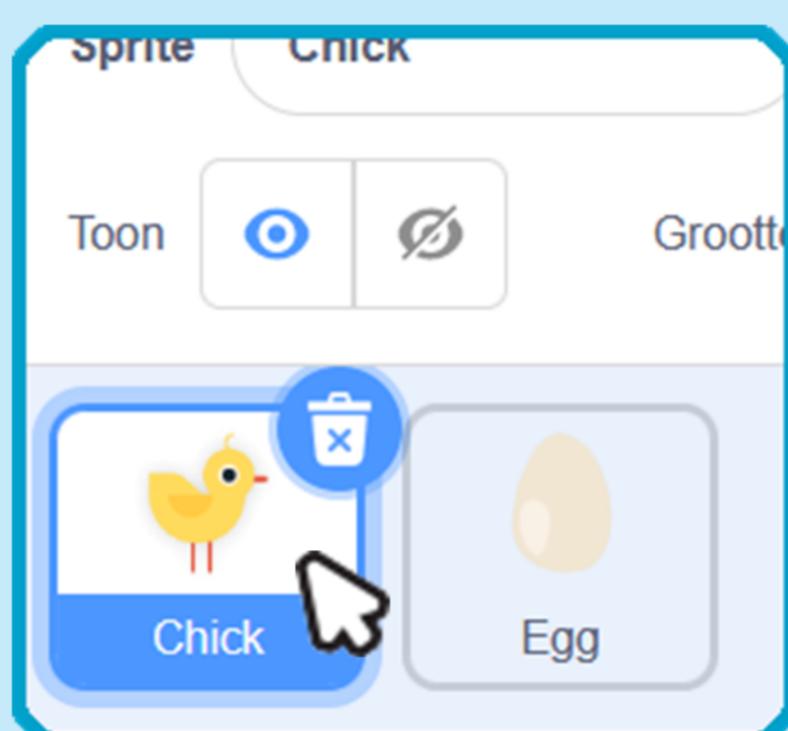


# Voeg een geluid toe

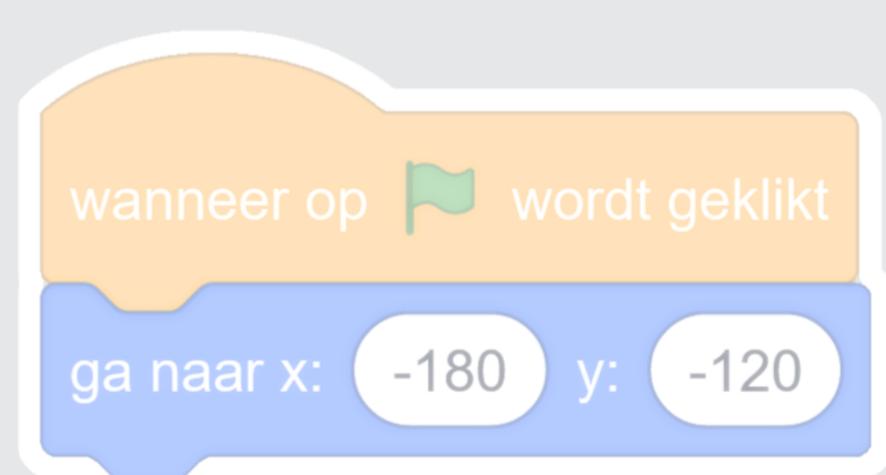
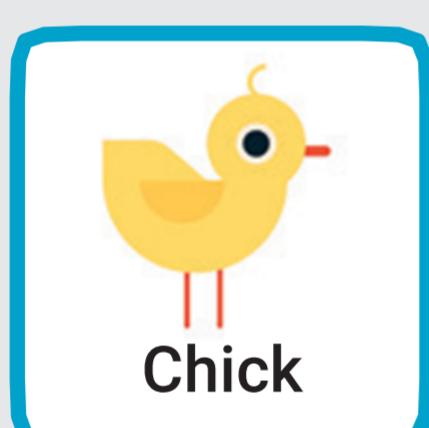
scratch.mit.edu

## BEGIN

Klik om de Chick sprite te selecteren.



## VOEG DEZE CODE TOE

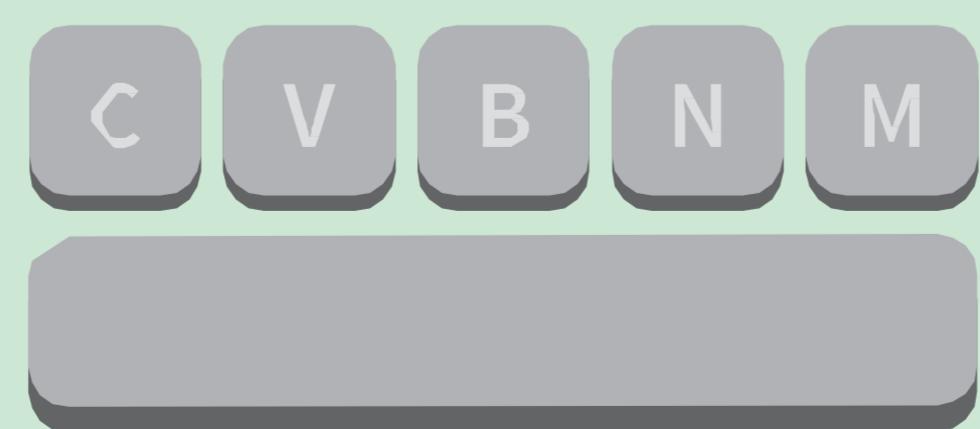


Voeg het **start geluid** blok toe en kies een geluid.

Klik op de groene vlag om te starten.



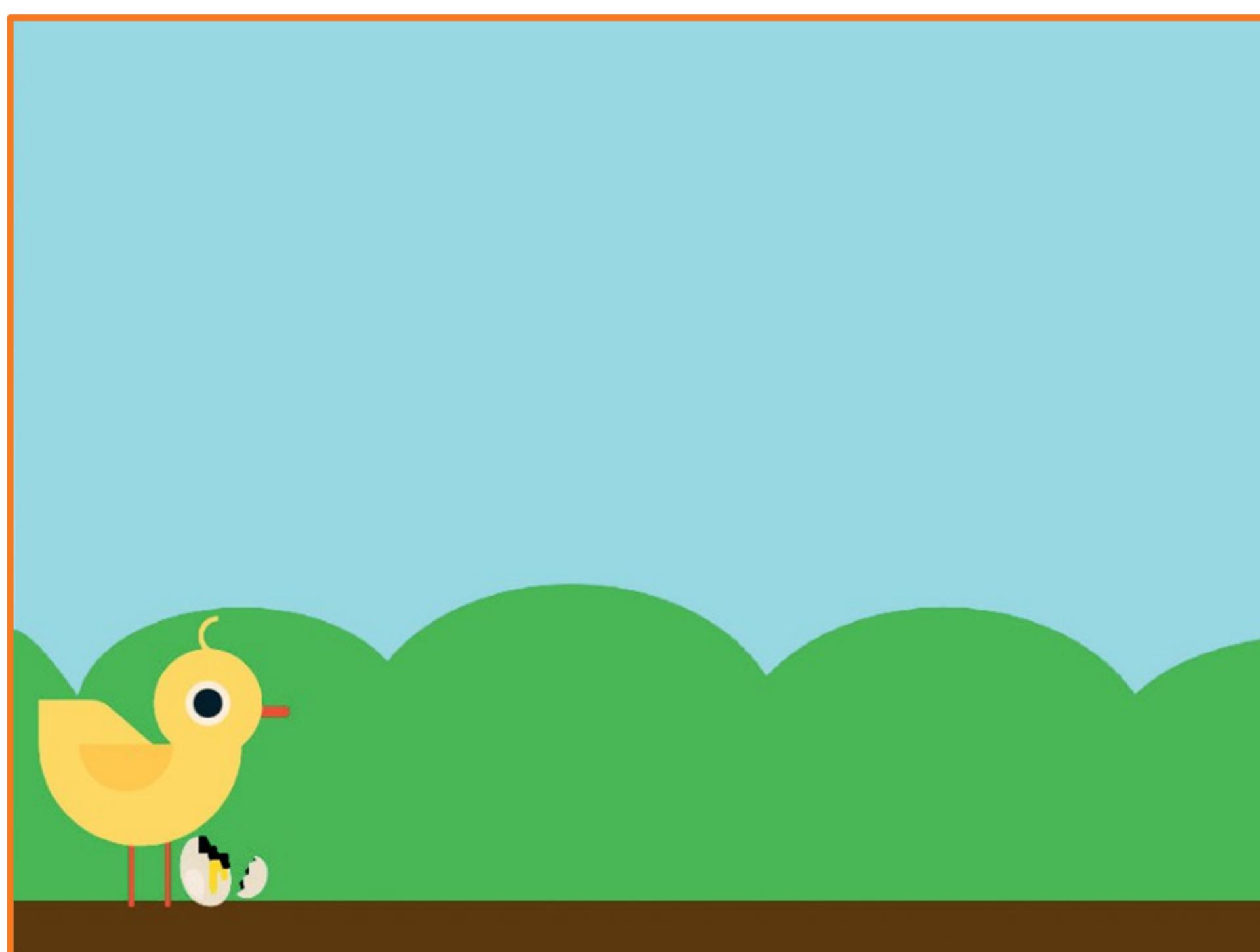
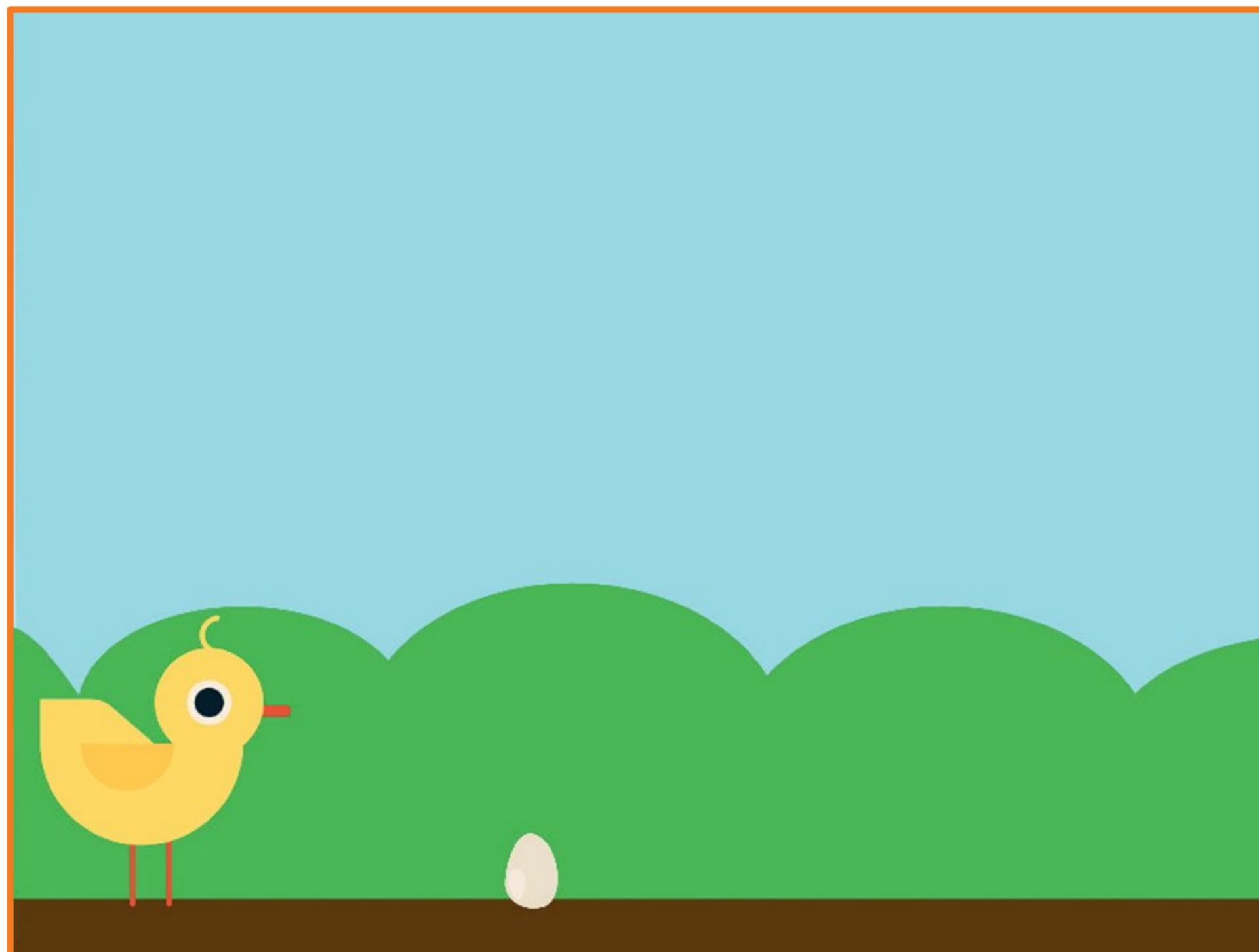
## PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

# Stop het spel

Stop het spel als je het ei raakt.

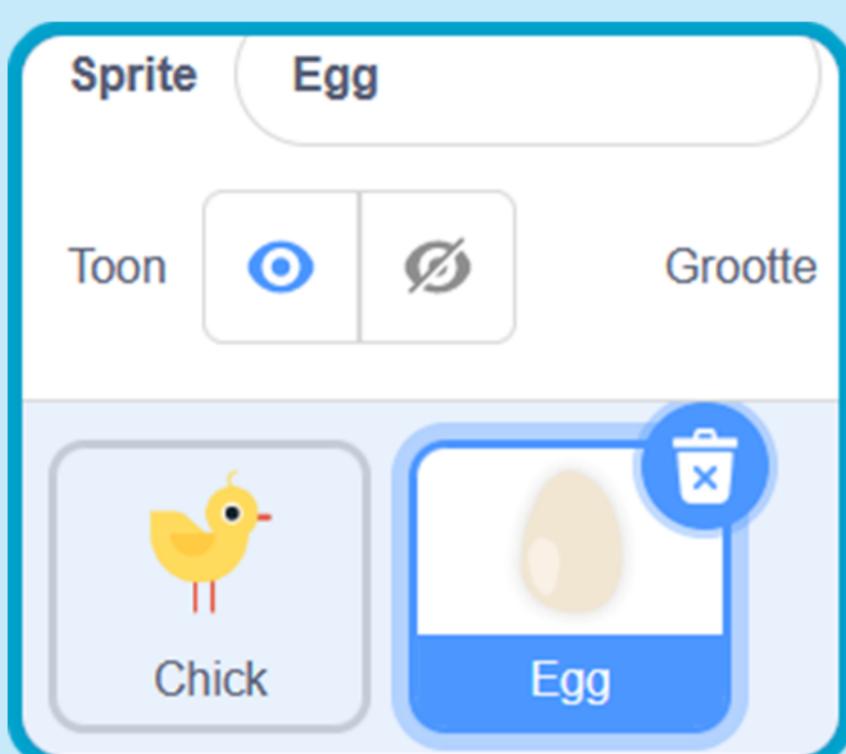


# Stop het spel

scratch.mit.edu

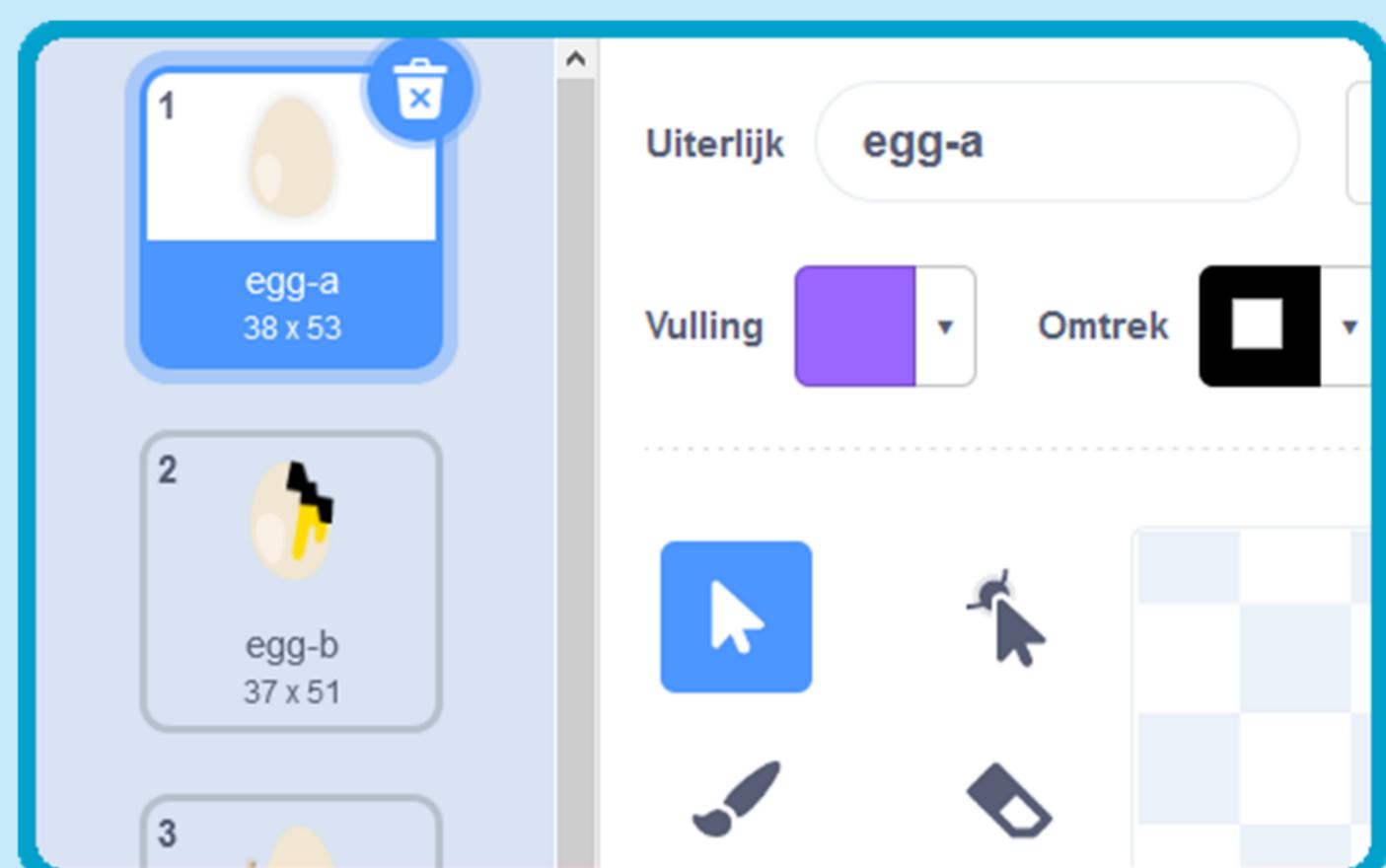
## BEGIN

Klik op de Egg  
sprite om te  
selecteren.



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

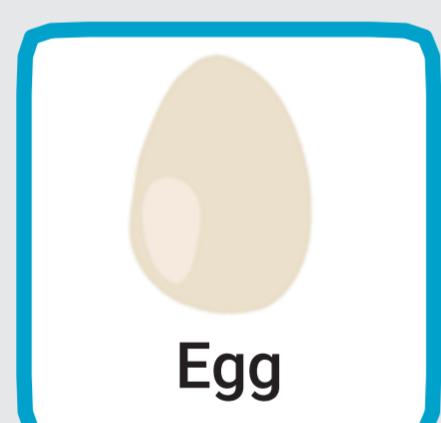
Uiterlijken



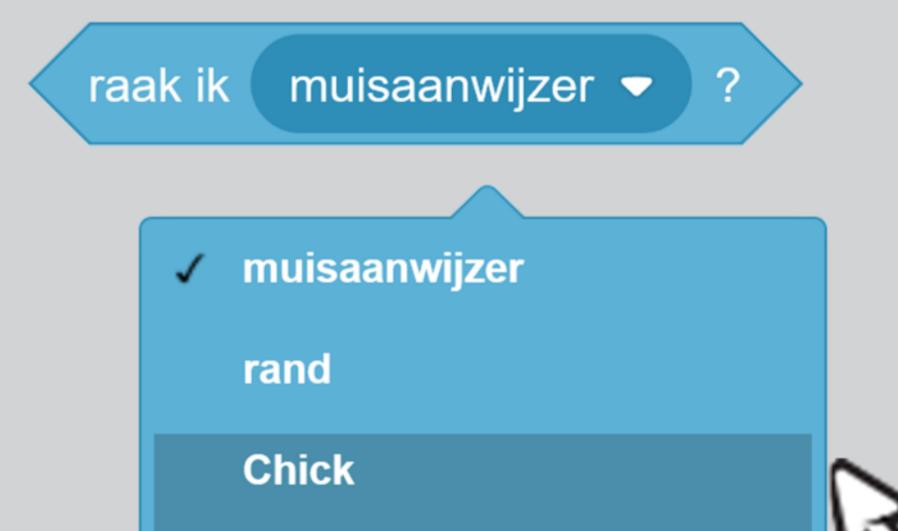
## VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab en voeg deze code toe.



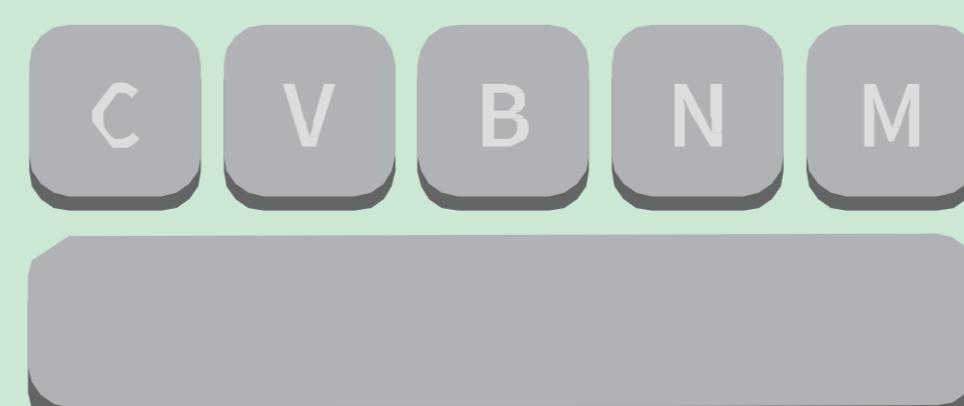
Voeg het raak ik blok toe  
en kies Chick uit het  
menu.



Kies een tweede uiterlijk voor de  
Egg sprite om naar te veranderen.

## PROBEER HET

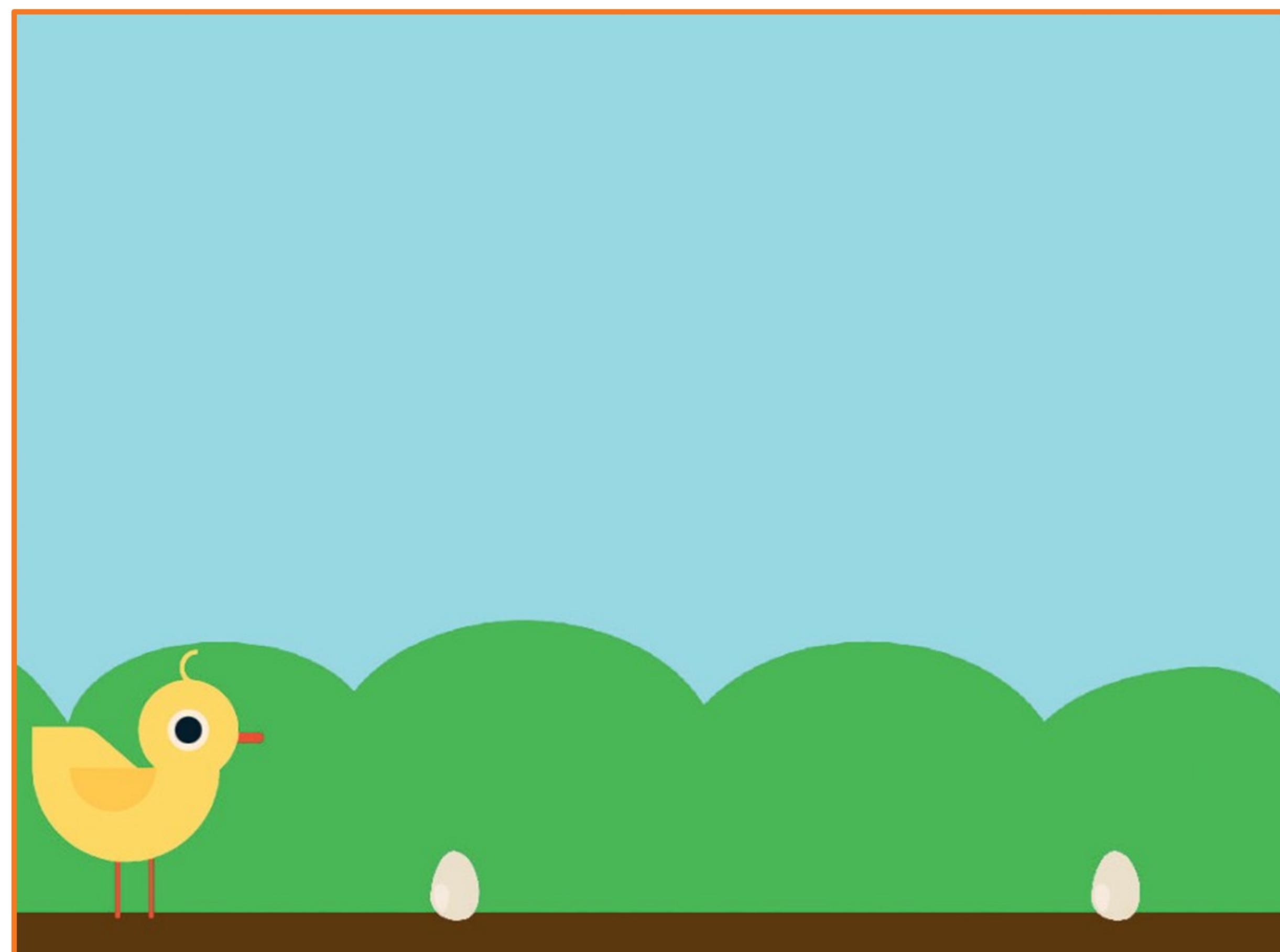
Klik op de groene  
vlag om te starten



Druk op de  
spatiebalk van je  
toetsenbord.

# Voeg meer obstakels toe

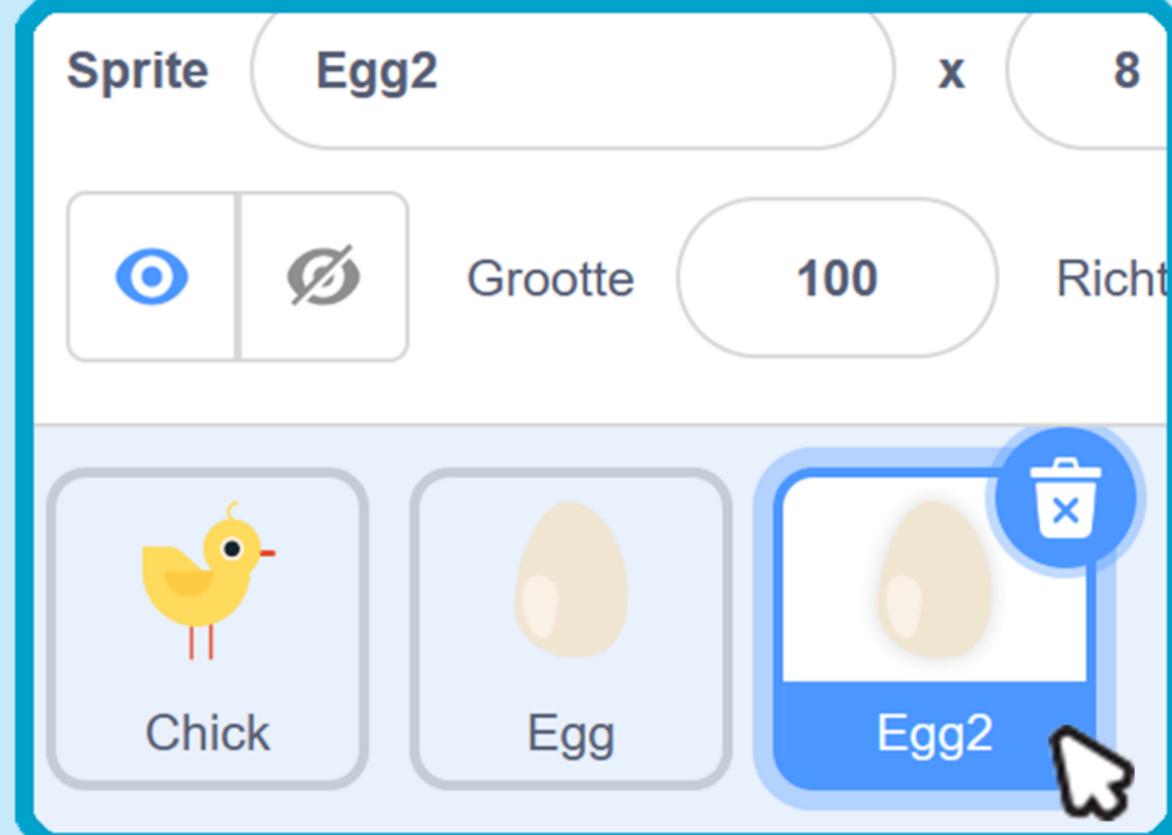
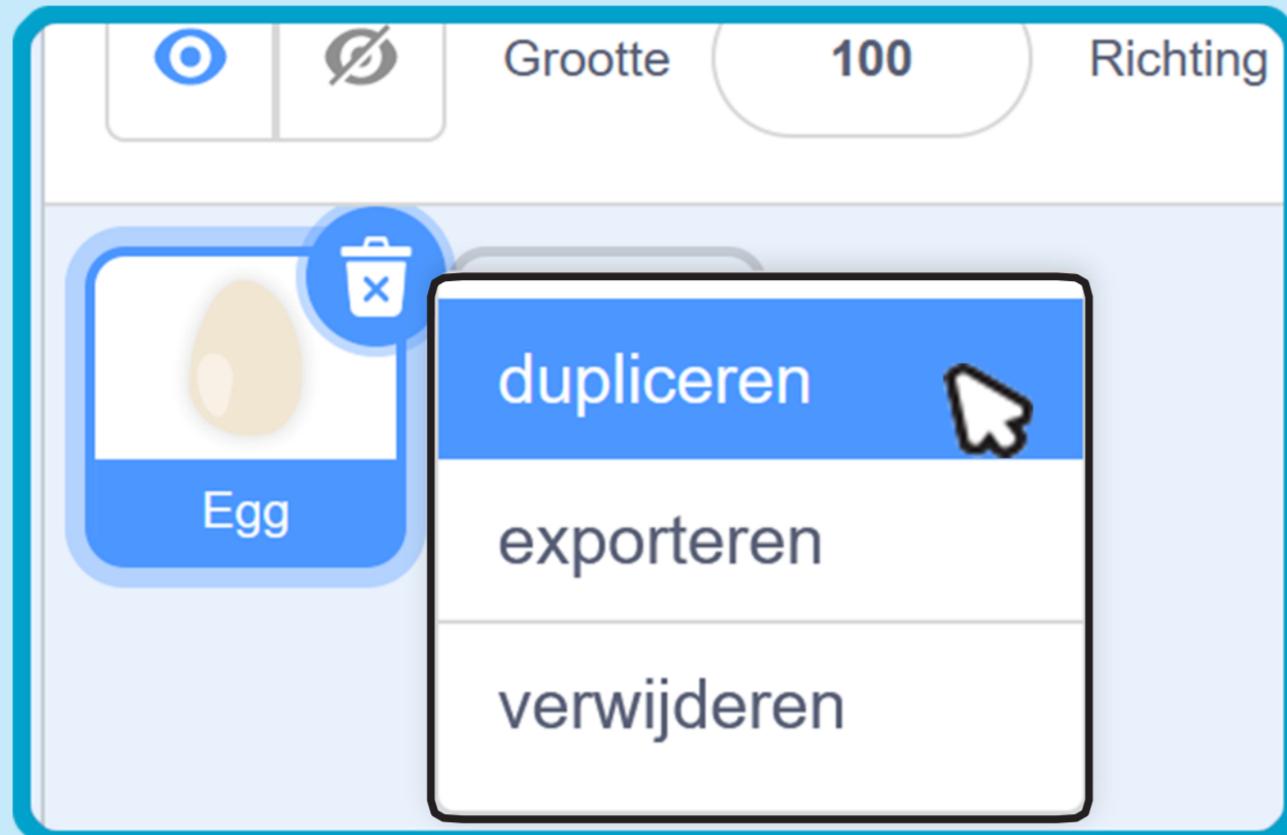
Maak het spel moeilijker door meer obstakels toe te voegen.



# Voeg meer obstakels toe

scratch.mit.edu

## BEGIN



Om de Egg sprite te dupliceren:  
rechtsklik (Mac: control-klik) op  
het icoon en kies dupliceren..

Klik om Egg2 te  
selecteren.

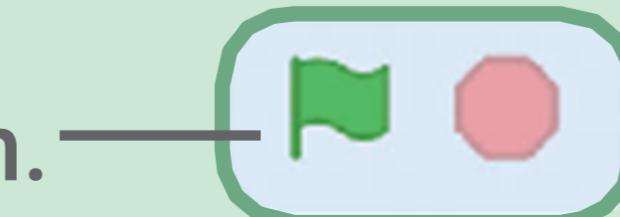
## VOEG DEZE CODE TOE



Voeg deze blokken toe om te  
wachten voordat je het tweede  
obstakel laat zien.

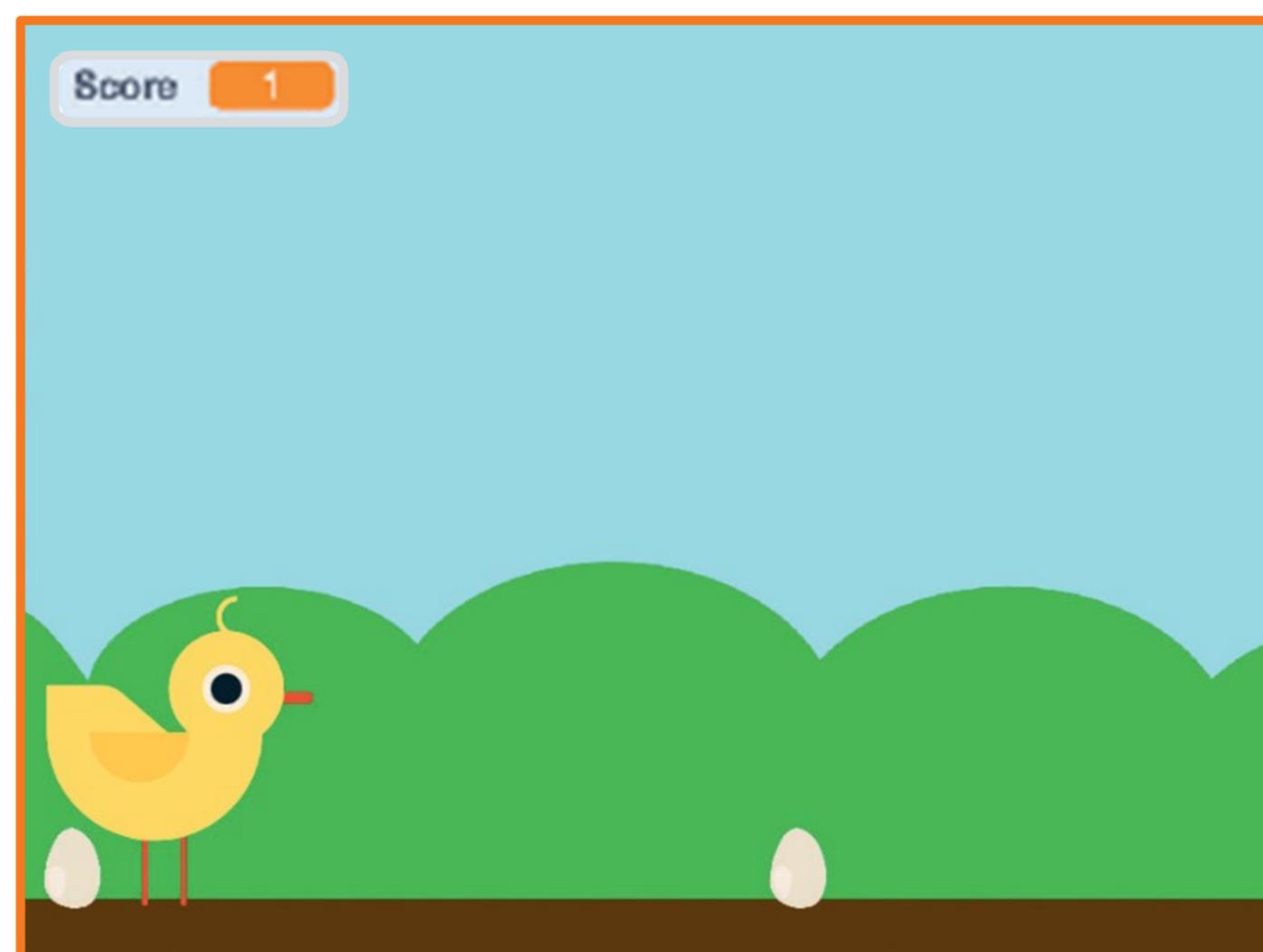
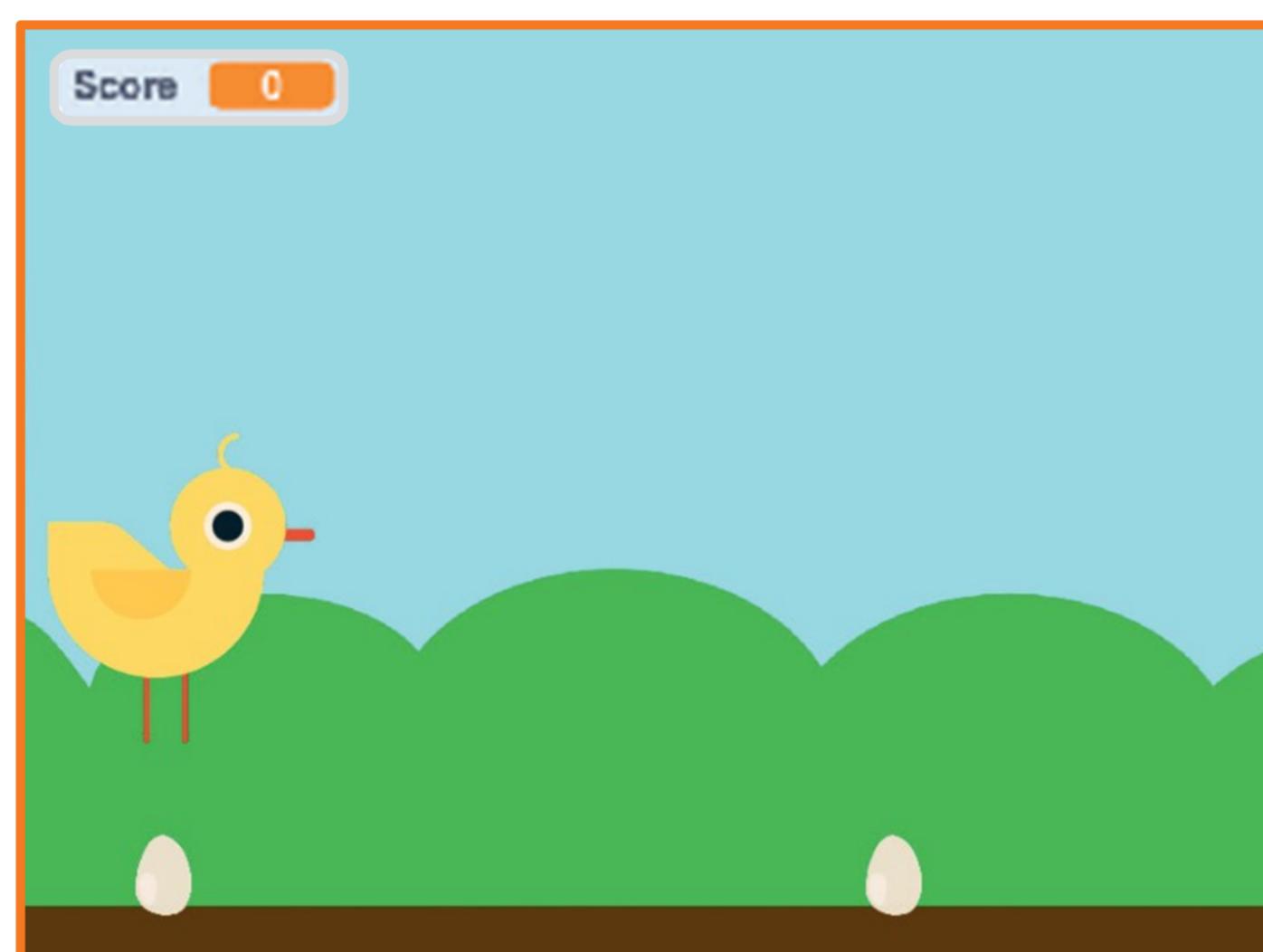
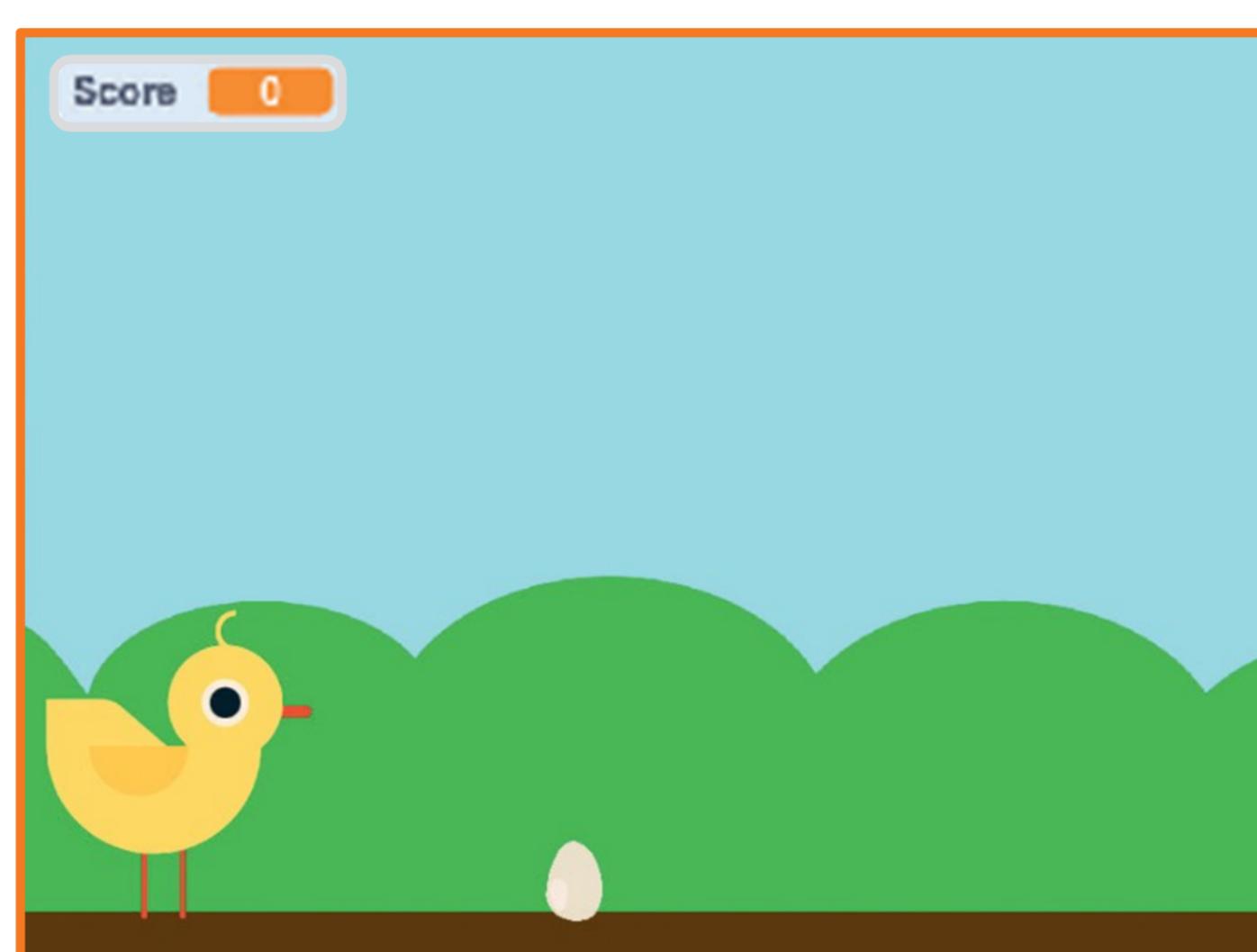
## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



# Score

Voeg een punt toe na iedere keer  
dat je sprite over een ei springt.



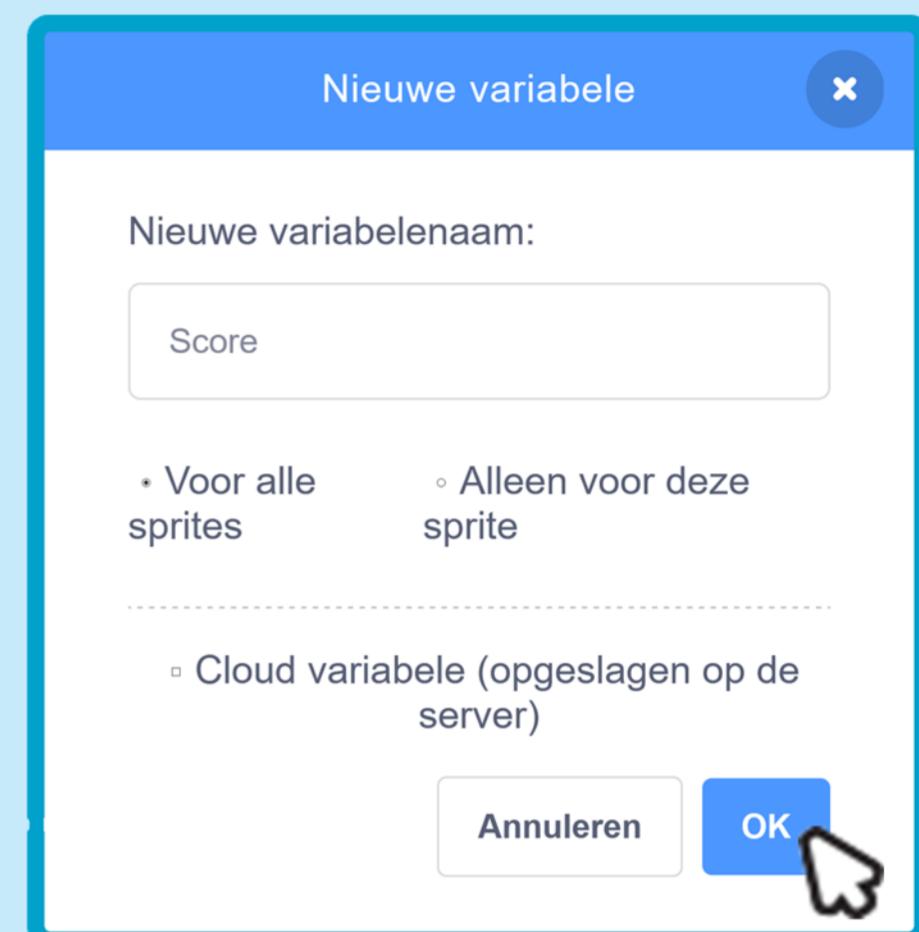
# Score

scratch.mit.edu

BEGIN

Kies Variabelen.

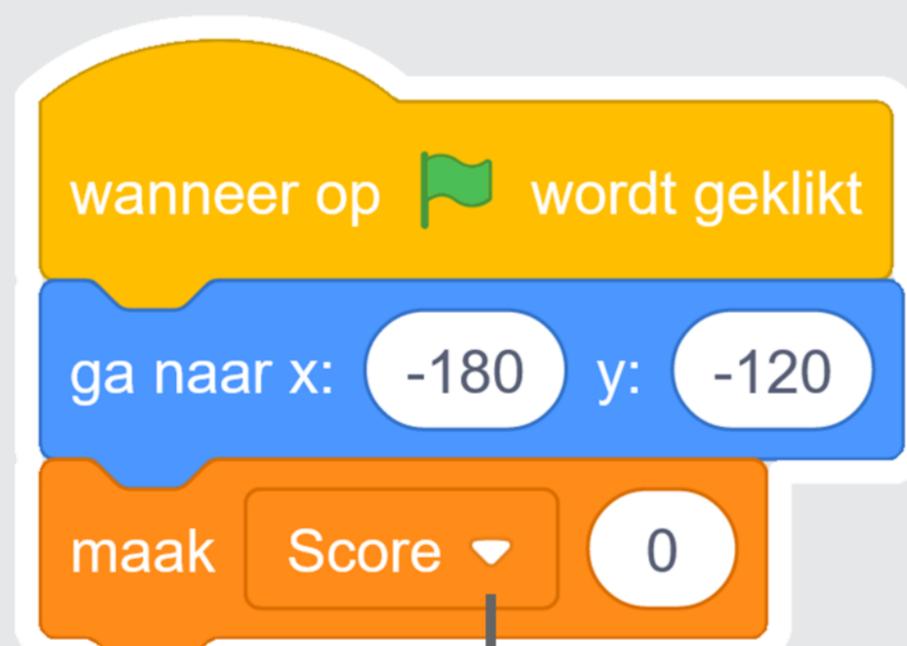
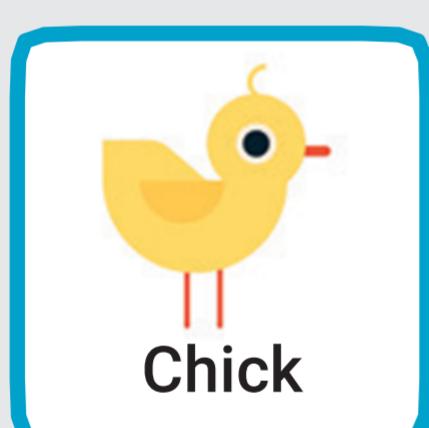
Klik op de knop  
Maak een variabele.



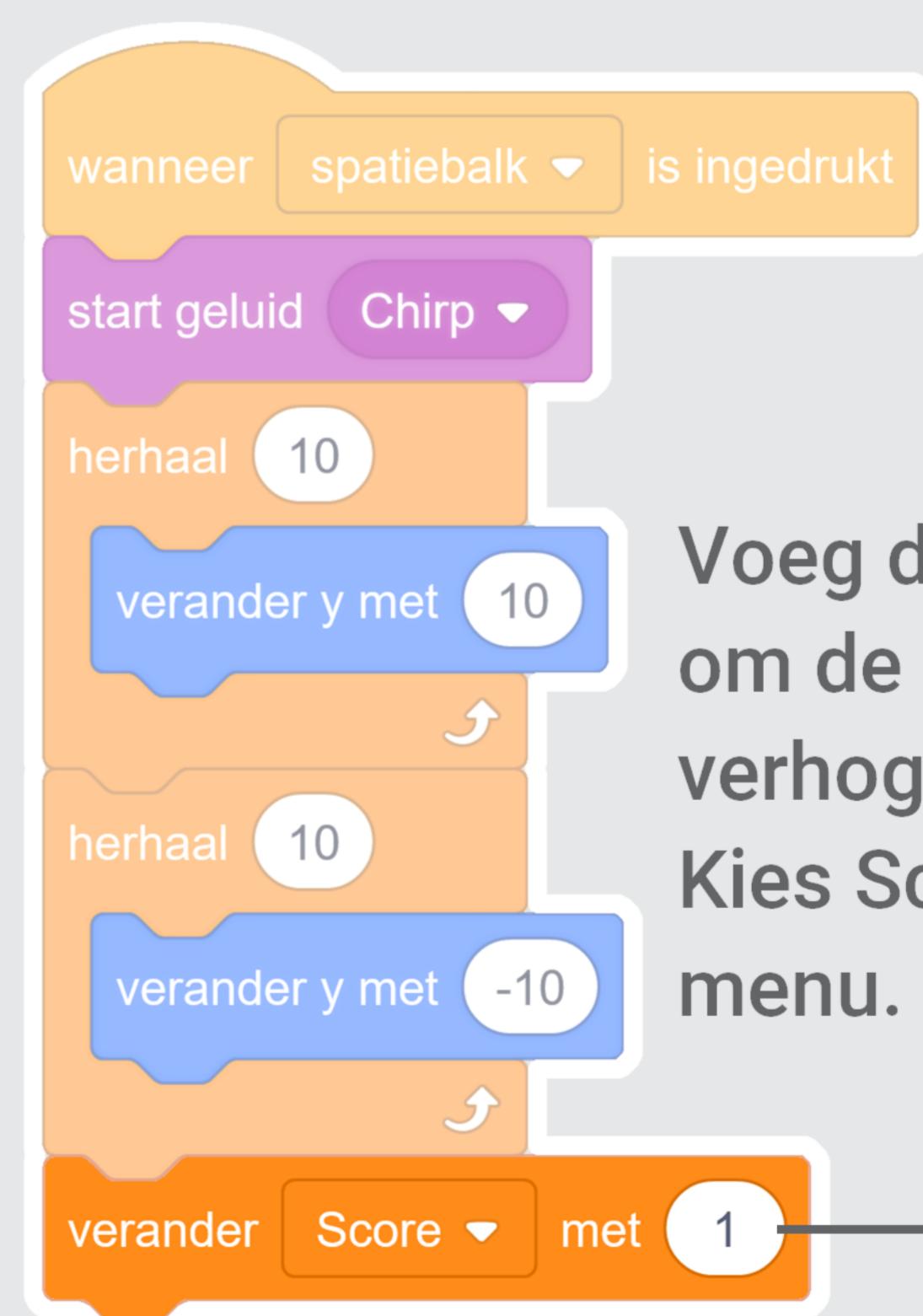
Noem de variabele **Score** en  
klik dan **OK**.

## VOEG DEZE CODE TOE

Klik op de Chick sprite en voeg twee blokken toe aan je code:



Voeg dit blok  
toe en kies  
Score uit het  
menu.



Voeg dit blok toe  
om de score te  
verhogen.  
Kies Score uit het  
menu.

## PROBEER HET

Spring over de eieren om punten te scoren!