

Zo maak je een kaart:



1. Vouw de kaart  
in tweeën



2. Lijm de achter-  
kanten aan elkaar



3. Knip uit langs  
de streepjeslijn

## Stopwatch Kaarten



## Stopwatch Kaarten

Gebruik de kaarten  
in deze volgorde

1. Maak een variabele
2. Start de klok
3. Stop en Reset
4. In beweging!
5. Race tegen de klok
6. Achtergrond effecten



[microbit.org/scratch](https://microbit.org/scratch)

 micro:bit

[microbit.org/scratch](https://microbit.org/scratch)

 micro:bit

Zo maak je een kaart:



1. Vouw de kaart  
in tweeën

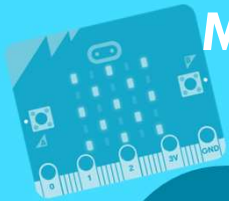


2. Lijm de achter-  
kanten tegen elkaar



Knip uit langs  
de streepjeslijn

## Maak een variabele



Voeg een variabele toe aan het  
scherm.



TIME

1



microbit.org/scratch

1

micro:bit



## Maak een variabele

microbit.org/scratch

### BEGIN

Maak een variabele



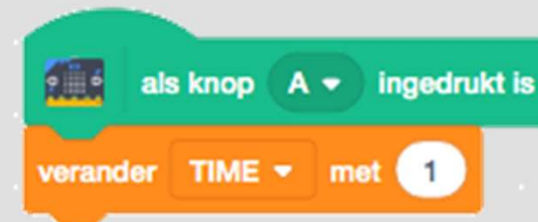
Kies de oranje stip  
aan de linkerkant



Klik op de checkbox zodat je variabele  
zichtbaar wordt op het scherm.

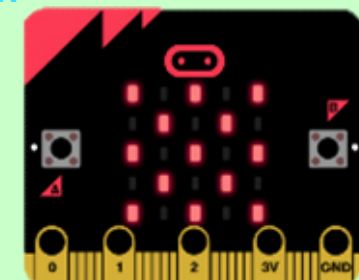
Code

### VOEG DEZE CODE TOE



### PROBEER HET

Druk op knop A om het nummer op  
het scherm met 1 te verhogen!



Zo maak je een kaart:



1. Vouw de kaart  
in tweeën

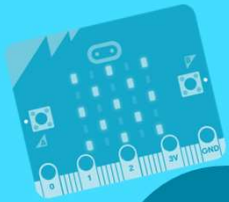


2. Lijm de achter-  
kanten tegen elkaar



Knip uit langs  
de streepjeslijn

## Start de klok



Voeg een herhaallus toe om de klok door te laten lopen.

TIME

0

TIME

2

TIME

5



microbit.org/scratch

2

micro:bit



## Start de klok

microbit.org/scratch

### BEGIN



Een stopwatch telt ook iedere seconde.

Een herhaallus telt ook door zolang het programma loopt.

Code

### VOEG DEZE CODE TOE



← TIME neemt iedere seconde met 1 toe.

### PROBEER HET

Vergelijk je timer met een klok of stopwatch.

Verandert de tijd iedere seconde?



Zo maak je een kaart:



1. Vouw de kaart in tweeën



2. Lijm de achterkanten tegen elkaar



Knip uit langs de streepjeslijn

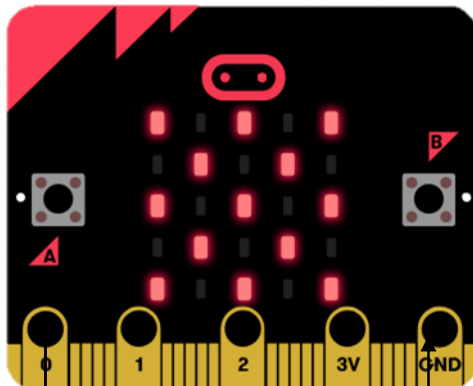
## Stop en Reset



## Stop en Reset

[microbit.org/scratch](https://microbit.org/scratch)

Bestuur je stopwatch met de A- en B- knop op je micro:bit.



A

B



[microbit.org/scratch](https://microbit.org/scratch)

3

micro:bit

## BEGIN

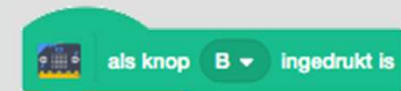
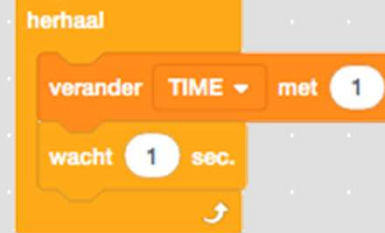


Voeg een RESET en een STOP codeblok toe.

## VOEG DEZE CODE TOE



← Iedere keer wanneer je op de A-knop drukt, wordt TIME op 0 gezet!



## PROBEER HET

Druk op beide knoppen en zie wat het resultaat is op het scherm.



**UITDAGING:** Kun je jouw stopwatch veranderen in een countdown-klok?



Zo maak je een kaart:



1. Vouw de kaart  
in tweeën



2. Lijm de achter-  
kanten tegen elkaar



Knip uit langs  
de streepjeslijn

## In beweging!



Laat je sprite bewegen terwijl je  
je stopwatch loopt!



microbit.org/scratch

4

micro:bit

## In beweging!

microbit.org/scratch

Costumes



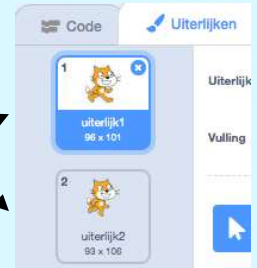
Kies een sprite.

### BEGIN

Klik op het  
tabblad.

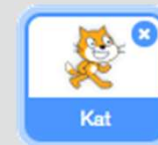
Uiterlijken

Controleer of je sprite meer dan 1  
uiterlijk heeft



Code

### VOEG DEZE CODE TOE (BIJ JE SPRITE!)



Kat

wanneer op wordt geklikt

herhaal

neem 10 stappen

volgend uiterlijk

wacht 0.5 sec.

### PROBEER HET

Wat gebeurt er als je sprite aan de rand van je  
scherm komt?

Voeg deze codes toe om het probleem op te  
lossen!!

keer om aan de rand

maak draaistijl

links-rechts

Zo maak je een kaart:



1. Vouw de kaart  
in tweeën

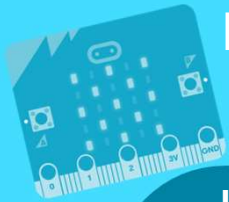


2. Lijm de achter-  
kanten tegen elkaar



Knip uit langs  
de streepjeslijn

## Race tegen de klok



Laat Scratch bepalen hoeveel  
seconden je sprite mag bewegen.  
Maak gebruik van je stopwatch!



[microbit.org/scratch](https://microbit.org/scratch)

5

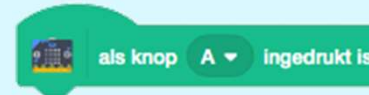
micro:bit



## Race tegen de klok

[microbit.org/scratch](https://microbit.org/scratch)

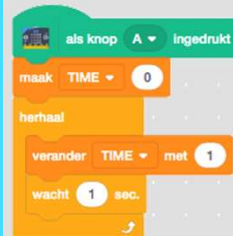
### BEGIN



Start je sprite door op de A-knop te  
drukken.

Hierdoor zullen je stopwatch en je sprite  
tegelijk starten.

### VOEG DEZE CODE TOE



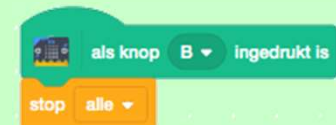
Laat Scratch  
bepalen  
hoelang je  
sprite mag  
bewegen.

Verander dit getal en kijk wat  
het met de snelheid doet.

### PROBEER

Hoe lang bewoog de sprite?

Stop de klok door op de B-knop van je  
micro:bit te drukken wanneer je figuur stopt  
met bewegen!





Zo maak je een kaart:



1. Vouw de kaart  
in tweeën



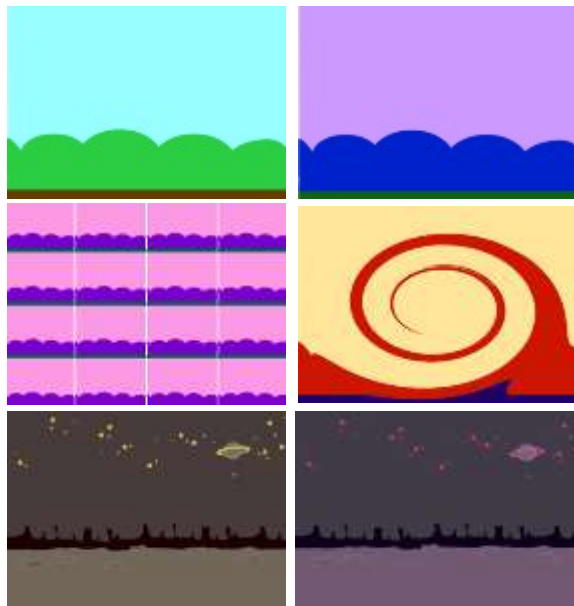
2. Lijm de achter-  
kanten tegen elkaar



Knip uit langs  
de streepjeslijn

## Achtergrond effecten

Gebruik grafische effecten om je  
achtergrond te veranderen tijdens  
het spel.



microbit.org/scratch

6

micro:bit

## Achtergrond effecten

microbit.org/scratch

### BEGIN



Kies een  
achtergrond.

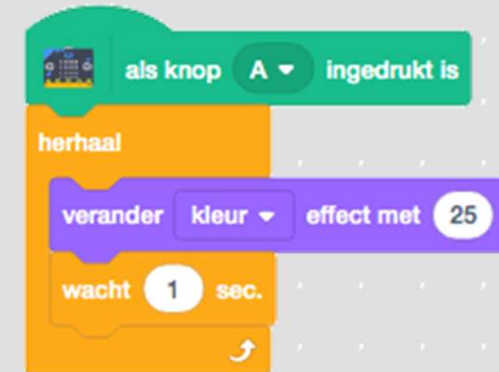


Klik op  
Speelveld.



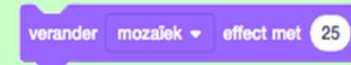
Klik op het tabblad Achtergronden.

### VOEG DEZE CODE TOE



### PROBEER

Experimenteer met andere achtergrond-  
effecten en verander de getallen ook eens.



**UITDAGING:** Reset je grafische effecten.  
Waar zou je dit blok neer moeten zetten in  
je code?

zet alle effecten uit