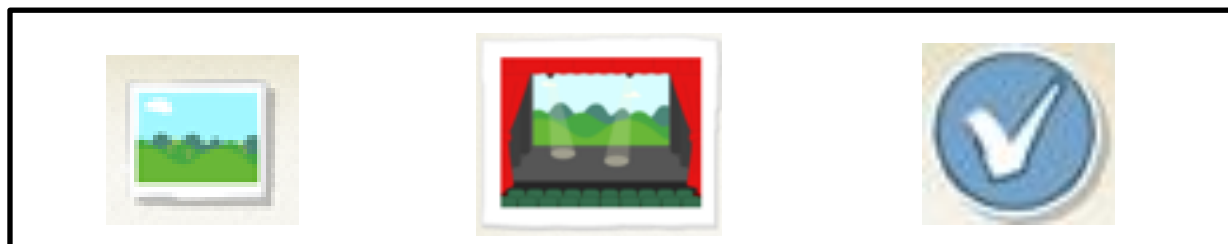
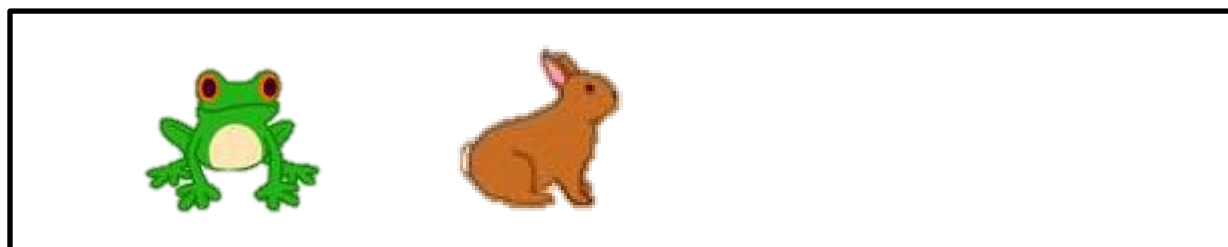


## Opdrachtk kaart 9

1. Kies zelf een achtergrond:



2. Voeg 2 figuren toe:



3. Maak een programma, elk dier moet bewegen!

4. Gebruik deze drie blokken:

