



1. Vouw de kaart dubbel

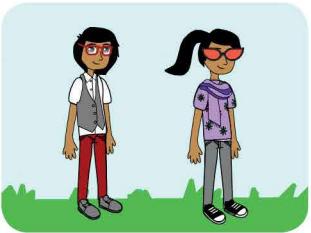
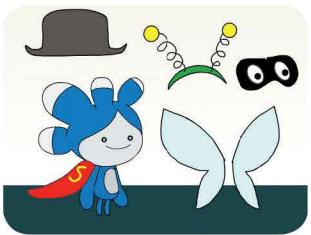


2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Verkleedspelletjes kaartjes



Verkleed een personage met verschillende kleren en stijlen

Verkleedspelletjes kaartjes

Start met de eerste kaart, de rest kan je gebruiken in gelijk welke volgorde

- Kies je personage
- Speel met kleur
- Verander de stijl
- Verander de achtergrond
- Organiseer je kleren
- Op de juiste plaats glijden
- Op de juiste plaats klikken



1. Vouw de kaart dubbel



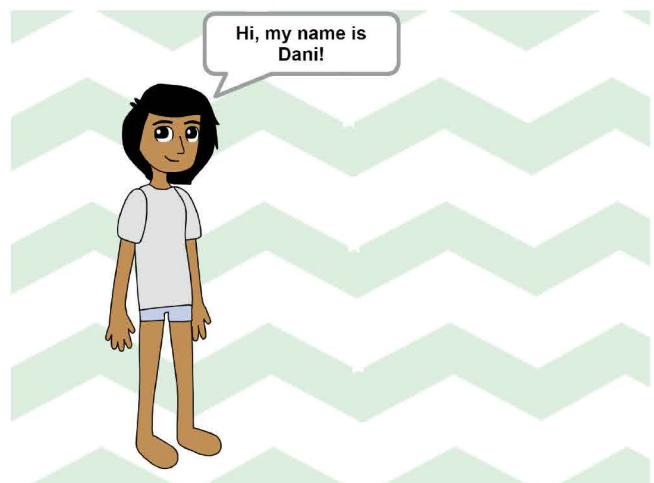
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Kies je personage

Kies een personage en laat die praten



Verkleedspelletjes

1

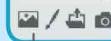
SCRATCH

Kies je personage

scratch.mit.edu/dressup

ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond



Kies een achtergrond



stripes

Kies een personage uit de Dress-up categorie.

Nieuwe sprite



Dani

Klik op de Uiterlijken tab.

En selecteer een uiterlijk



Je kan ook de verfemmer gebruiken om kleur te veranderen

VOEG DEZE CODE TOE:

Klik op de Scripts tab.

```
wanneer [vlag] wordt aangeklikt
ga naar x: -120 y: 10
zeg [Hoi, ik heet Dani!] [2 sec.]
```

Kies de start positie
Typ wat je het personage wil laten zeggen

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten





1. Vouw de kaart dubbel



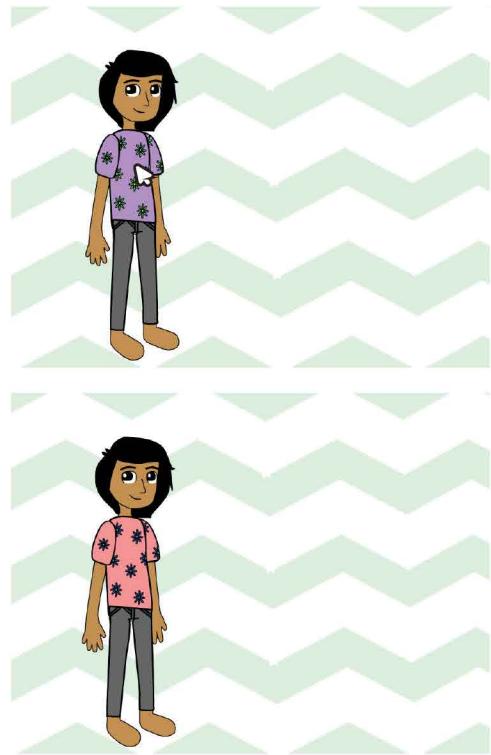
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Speel met kleur

Klik om de kleur van de kleren te veranderen



Verkleedspelletjes

2

SCRATCH

Speel met kleur

scratch.mit.edu/dressup

ZET ALLES KLAAR

Kies een kledingstuk zoals Shirt2

Nieuwe sprite: /



Sleep het kledingstuk op je personage



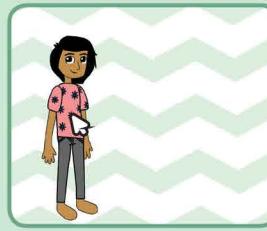
VOEG DEZE CODE TOE:



wanneer op deze sprite wordt geklikt
verander kleur -effect met 25

PROBEER HET

Klik op het kledingstuk om de kleur te veranderen.





1. Vouw de kaart dubbel



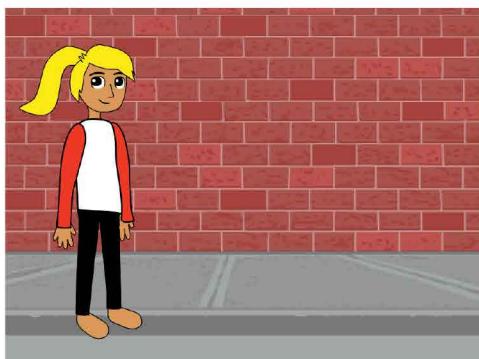
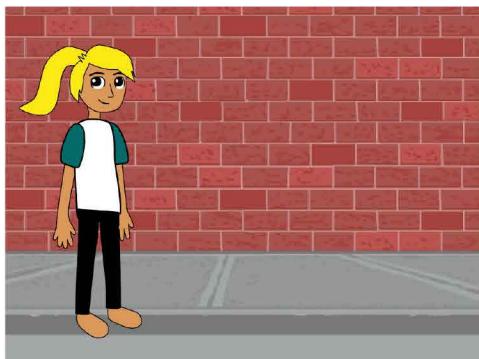
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

Verander de stijl

Druk op een toets om de kledij te veranderen



Verkleedspelletjes

3

SCRATCH

Verander de stijl

scratch.mit.edu/dressup

ZET ALLES KLAAR

Kies een kledingstuk zoals Shirt

Nieuwe sprite:



Klik op de **Uiterlijken** tab.



VOEG DEZE CODE TOE:

Klik op de **Scripts** tab.

wanneer spatiebalk wordt ingedrukt
volgend uiterlijk

Verander de kledingstukken

wanneer wordt aangeklikt
ga naar voorgrond

Hou het T-shirt op de voorgrond voor je personage

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Klik op de spatiebalk om de stijlen te veranderen





1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

Verander de achtergrond

Druk op een knop om de achtergrond te veranderen



Verkleedspelletjes

4

SCRATCH

Verander de achtergrond

scratch.mit.edu/dressup

ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond

Kies twee achtergronden



bedroom1



clothing store

Kies een knop sprite, zoals Arrow1.

Nieuwe sprite:



Arrow1

VOEG DEZE CODE TOE:



Arrow1

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander achtergrond naar volgende achtergrond

Kies Volgende Achtergrond uit het menu.

PROBEER HET

Klik op je knop om de achtergrond te veranderen.





1. Vouw de kaart dubbel



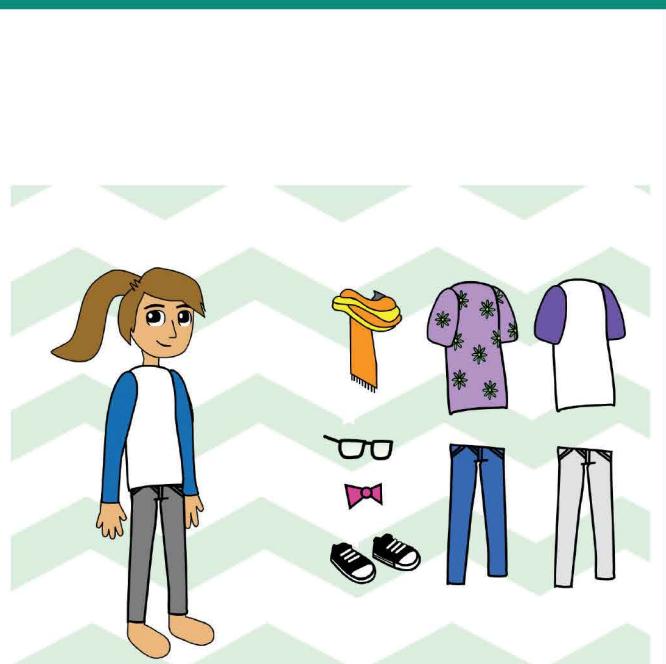
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

Organiseer je kleren

Leg je kleren klaar
op hun startpositie



Verkleedspelletjes

5

SCRATCH

Organiseer je kleren

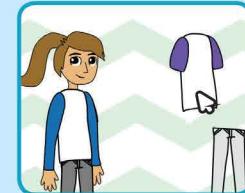
scratch.mit.edu/dressup

ZET ALLES KLAAR

Kies enkele kleren en
accesoires.

Nieuwe sprite: /

Organiseer ze naast je kleren



VOEG DEZE CODE TOE:

Zet de startpositie van ieder kledingstuk vast.
(Jouw cijfers kunnen anders zijn)



wanneer wordt aangeklikt
ga naar x: 170 y: 70
ga naar voorgrond



wanneer wordt aangeklikt
ga naar x: 170 y: -20
ga naar voorgrond

PROBEER HET

Sleep de kleren
op je personage

Klik op de groene
vlag om te resetten





1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Op de juiste plaats glijden

Laat de accessoires op de juiste plaats glijden



Op de juiste plaats glijden

scratch.mit.edu/dressup

ZET ALLES KLAAR

Kies een kledingstuk of accessoire zoals Sunglasses1.

Nieuwe sprite:



VOEG DEZE CODE TOE:

Kies de startpositie

```
wanneer  wordt aangeklikt
ga naar x: 170 y: -20
ga naar voorgrond
```

Sleep de zonnebril op je personage en voeg dan het Schuif blok toe

```
wanneer op deze sprite wordt geklikt
schuif in 1 sec. naar x: -120 y: -6
```

Jouw cijfers kunnen afwijken.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te resetten



Klik op de zonnebril om hem te doen glijden naar je personage



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Op de juiste plaats klikken

Laat de kleren op de juiste plaats klikken



Verkleedspelletjes

7

SCRATCH

Op de juiste plaats klikken

scratch.mit.edu/dressup

ZET ALLES KLAAR

Kies een kledingstuk of accessoire zoals Vest.

Nieuwe sprite:



Vest

VOEG DEZE CODE TOE:

Sleep je kledingstuk op personage en voeg deze code toe:



PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Sleep de kleren op je personage. Het zal op de juiste plaats klikken!