



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Verstoppertje kaartjes



Maak een verstoppertje game met personages dat te voorschijn komen en verdwijnen

Verstoppertje kaartjes

Gebruik de kaartjes in deze volgorde:

- 1 Verdwijnen
- 2 Klik en spreek
- 3 Verrassende timing
- 4 Willekeurig !
- 5 Klik voor punten
- 6 Verstopplaats



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

Verdwijn

Laat een sprite verdwijnen en terug tevoorschijn komen



Verstoppertje

1

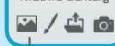
SCRATCH

Verdwijn

scratch.mit.edu/hide

ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond



Kies een achtergrond



space

Kies een sprite om te verstappen

Nieuwe sprite:



Gobo

VOEG DEZE CODE TOE:



```
wanneer groene vlag wordt aangeklikt
herhaal
  verdwijnen
  wacht 1 sec.
  verschijnen
  wacht 1 sec.
```

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 stippelijn

Klik en spreek

Laat een sprite spreken wanneer je er op klikt.



Verstoppertje

2

SCRATCH

Klik en spreek

scratch.mit.edu/hide

ZET ALLES KLAAR

Selecteer je sprite.



Klik de **Geluiden** tab.



Kies een geluid uit de geluidsbibliotheek

VOEG DEZE CODE TOE:

Klik de **Scripts** tab.

wanneer op deze sprite wordt geklikt
start geluid hey
zeg Gevonden! 2 sec.

Typ wat je de sprite wil laten zeggen.

PROBEER HET

Klik op de sprite.





Verrassende timing

Laat een sprite een willekeurige tijd wachten om terug te verschijnen.



Verrassende timing

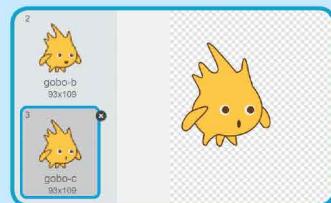
scratch.mit.edu/hide

ZET ALLES KLAAR

Selecteer je sprite



Klik op de **Uiterlijken** tab en kies een uiterlijk dat je wil.



VOEG DEZE CODE TOE:

Klik op de **Scripts** tab

wanneer wordt aangeklikt

herhaal

verdwijn

wacht willekeurig getal tussen 1 en 5 sec.

verschijn

wacht 1 sec.

Voeg het 'Willekeurig getal' blok toe

TIP

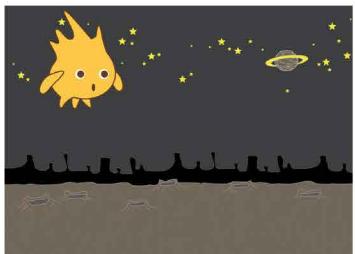
Speel met de timing! Probeer verschillende getallen.

wacht willekeurig getal tussen 0.5 en 2.5 sec.

**1. Vouw de kaart dubbel****2. Lijm de zijden aan elkaar****3. Knip af langs de stippelijn**

Willekeurig !

Laat een sprite springen op willekeurige plaatsen op het speelveld



Verstoppertje

4

SCRATCH

Willekeurig !

scratch.mit.edu/hide

ZET ALLES KLAAR

Selecteer je sprite



VOEG DEZE CODE TOE:

ga naar muisaanwijzer
muisaanwijzer
willekeurige positie

Kies 'willekeurige positie' uit het menu.

wanneer wordt aangeklikt
herhaal
ga naar willekeurige positie
verdwijn
wacht willekeurig getal tussen 1 en 5 sec.
verschijn
wacht 1 sec.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten





Klik voor punten

Voeg een punt toe telkens je op een sprite klikt.



Klik voor punten

scratch.mit.edu/hide

ZET ALLES KLAAR

Kies Data



Klik op de Maak een variabele knop.



Noem deze variabele 'Punten' en klik OK

VOEG DEZE CODE TOE:



```
wanneer op deze sprite wordt geklikt
start geluid hey ▾
zeg Gevonden! [2 sec]
verander Punten met 1
```

Voeg deze blok toe.

TIP

Voeg dit script toe en reset de punten naar 0 wanneer je op de groene vlag klikt.

```
wanneer [vlag] wordt aangeklikt
maak Punten tot 0
```



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Verstopplaats

Laat een sprite verdwijnen achter iets.



Verstoppertje

6

SCRATCH

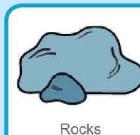
Verstopplaats

scratch.mit.edu/hide

ZET ALLES KLAAR

Kies een sprite om een verstopplaats te zijn.
Zoals Rocks.

Nieuwe sprite:



Kies dan een sprite die je wil doen verstoppen



VOEG DEZE CODE TOE:



wanneer wordt aangeklikt
ga naar Rocks



herhaal
ga naar voorgrond

wanneer wordt aangeklikt
ga naar Rocks — Kies de verstopplaats
neem willekeurig getal tussen -100 en 100 stappen
verdwijn
wacht 1 sec.
verschijn
wacht willekeurig getal tussen 1 en 5 sec.

TIP

Klik op de Groter maken en Kleiner maken knoppen en klik dan op de sprite om de grootte aan te passen.

Groter maken Kleiner maken

