



Het grote CodesCool- oefeningenboek 1^e graad Scratch Jr

Wandel door het scherm

De eerste uitdaging.

Onze zebra heeft nood aan een wandeling, we moeten hem uitlaten.

Help jij mee?



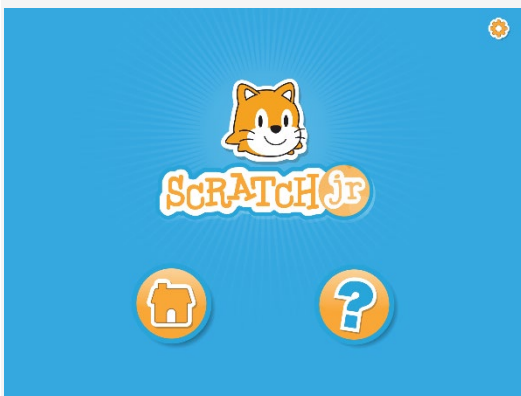
Je leert:

- Je eerste project openen.
- Een achtergrond kiezen.
- Een figuur verwijderen.
- Een figuur kiezen.
- Je figuur laten bewegen

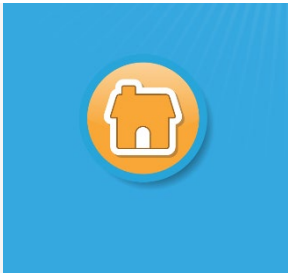
STAP 1

SCRATCH JR

Open de app ScratchJr.



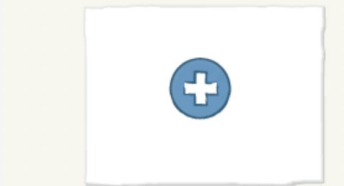
Om van start te gaan druk je op het huisje.



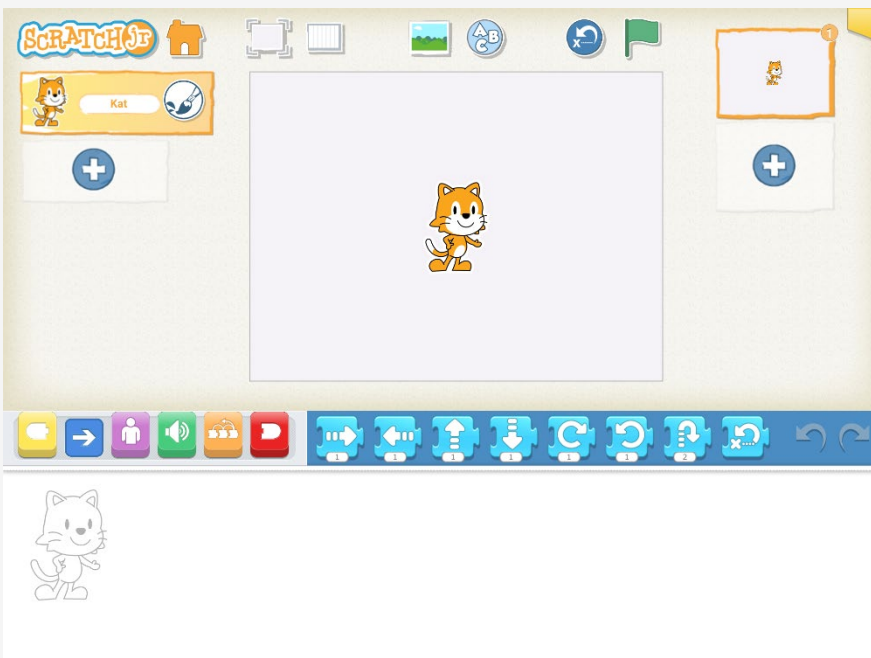
De eerste keer als je aanmeldt zijn er nog geen **projecten**. Projecten zijn de "spelletjes" die je maakt in ScratchJr.

Om een nieuw project te beginnen **druk je op het plusje.**

Mijn projecten



Je bent nu in het hoofdscherm van ScratchJr.



We gaan beginnen !!!

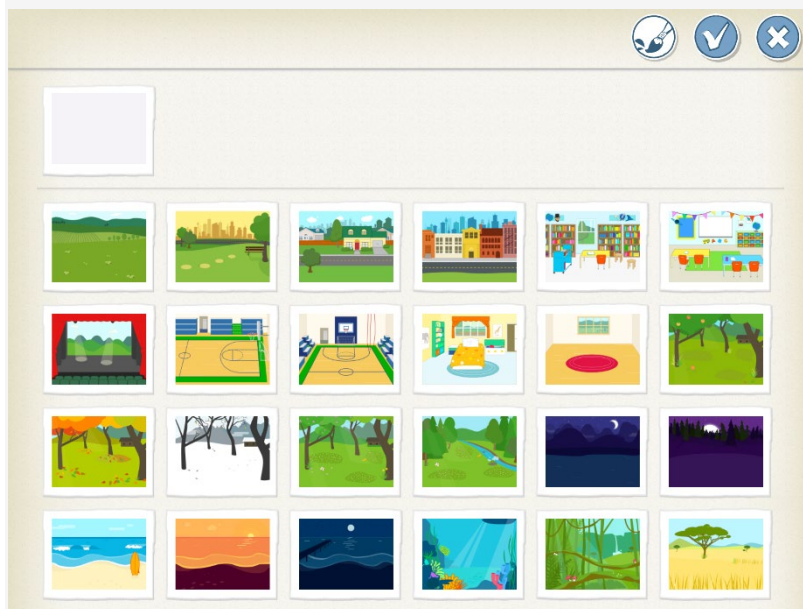
STAP 2

EEN NIEUWE ACHTERGROND

Wit is nogal saai. We willen een nieuwe achtergrond.



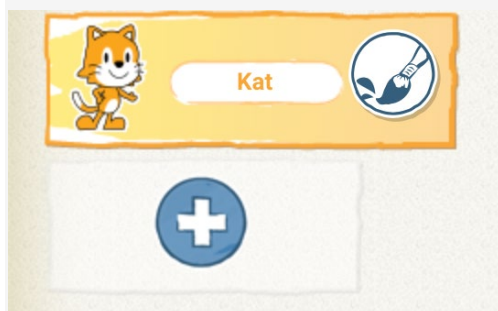
Kies er maar zelf eentje en druk op het vinkje.



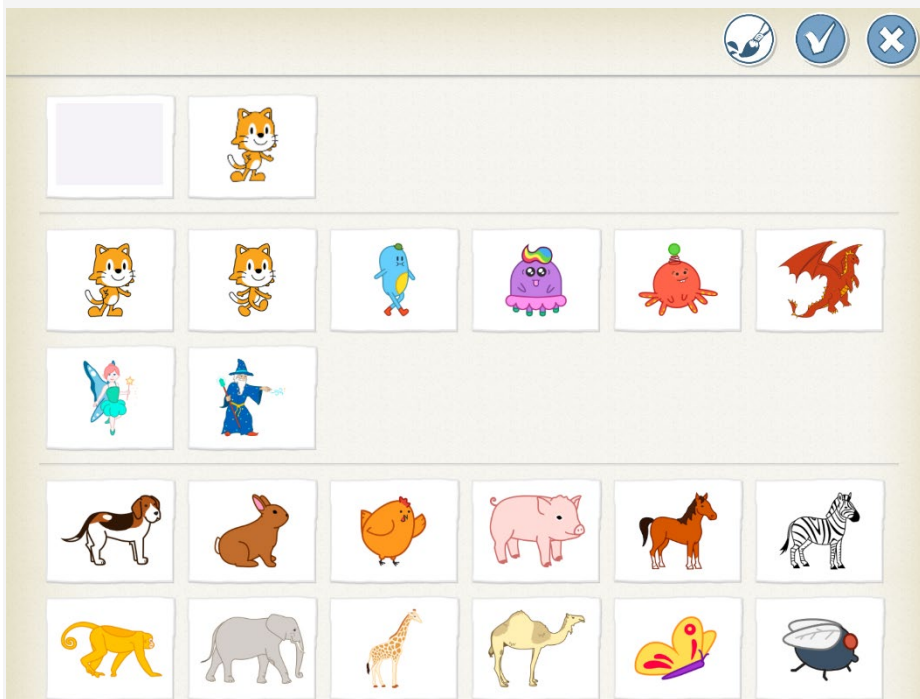
STAP 3

KIES EEN FIGUURTJE

We willen een nieuw figuurtje invoegen. Dat doe je door links op het **plusje** te drukken.

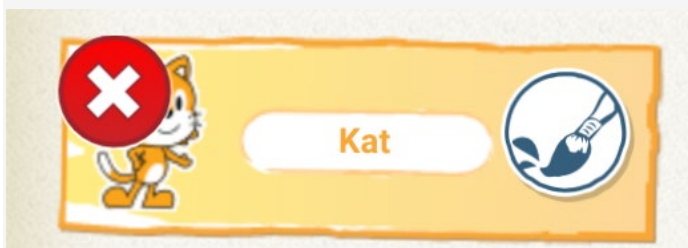


Kies zelf wat je leuk vindt en druk nadien op het **vinkje** bovenaan.



Nu staan er twee figuurtjes. We gaan de kat verwijderen.

Duw zo lang op de kat totdat er een **rood kruisje** verschijnt.



Druk op het rode kruisje en je kat is weg.

STAP 4

VERKLEINEN, VERGROTEN EN OP DE JUISTE PLAATS.

Je kan je figuurtje kleiner en groter maken.



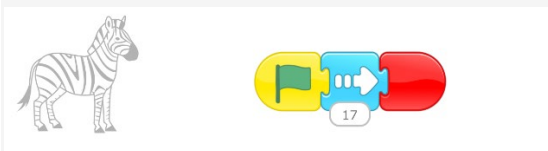
Sleep deze blokjes in je **werkveld**.
Test eens uit wat er gebeurt als je op de blokjes drukt.

Je kan je figuurtje ook op een andere plaats zetten. Sleep je figuurtje naar een andere plaats.

STAP 5

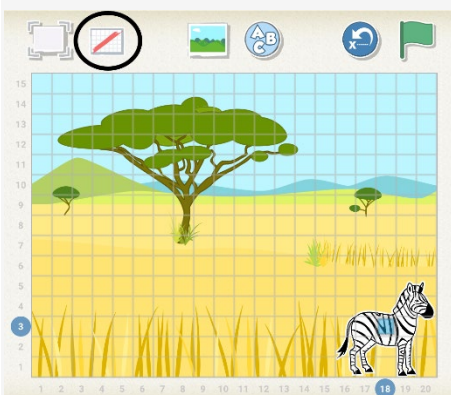
JE EERSTE PROGRAMMA

Zet deze blokjes in je werkveld en test ze uit door op het vlagje te drukken.



Tip:

Je kan een raster gebruiken om je stappen te tellen.



Proficiat!!! Je eerste programma is klaar.

Kijk zeker nog eens naar de uitdaging of ga onmiddellijk verder naar de volgende les.

Uitdaging !



Kan je je figuurtje volledig uit beeld laten stappen?

Wat zou er gebeuren als er een ander figuurtje in de weg zou staan?

Wedstrijdje!

Een wedstrijdje onder vrienden op het strand. #superleuk

Wie komt als eerste bij de finish?

Veel plezier!



Je leert:

- meerdere figuren invoegen
- een programma schrijven voor meerdere figuren

STAP 1

KLAAR VOOR DE START!

Open de ScratchJr. app en start een nieuw project.

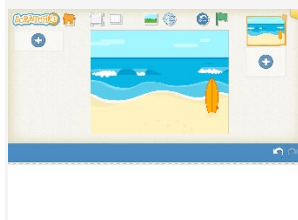


Verwijder de kat, die hebben we niet nodig.

Druk op de kat totdat je een rood kruisje ziet.



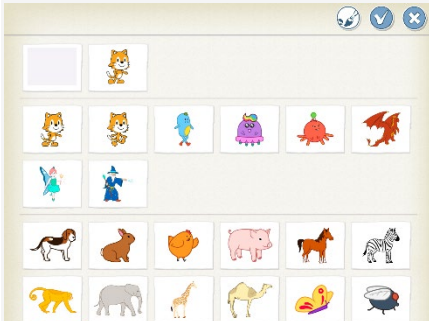
Kies zelf een achtergrond.



STAP 2

IEDEREEN OP ZIJN PLAATS

Kies 3 figuurtjes die je wil gebruiken. Je moet de figuurtjes 1 voor 1 invoegen.



Wij kozen voor Tic, Tac en Toc.

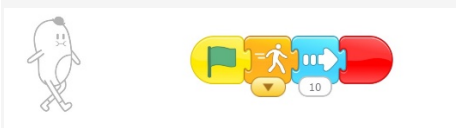
Zet de figuurtjes op de juiste plaats door ze te verslepen.



STAP 3

3, 2, 1, ... START!

Schrijf het programma voor je eerste figuurtje.



Sleep deze blokken in je werkveld.

Druk op het pijltje. Test eens uit wat de verschillende mogelijkheden zijn!



Maak voor elk figuurtje een programma.
Je ziet links van je scherm voor welk figuurtje je een programma schrijft.

In je werkveld staat dat figuurtje ook nog eens.



Misschien kan je elk figuurtje een andere snelheid geven?

Tip: zo kan je een kopie maken van je programma.

Gewonnen. Dat was een leuke race!

Op naar de volgende uitdaging.



Uitdaging !



Kan je je figuurtje uit de vorige oefening ook sneller of trager laten stappen?

Kies je zelf waar de finish is?

Appels plukken

De appels zijn rijp en moeten geplukt worden.

Help je even mee?

Veel plezier!



Je leert:

- Een programma starten door op een figuur te drukken.
- Meerdere figuren een programma geven.
- Een programma kopiëren.
- Een figuur laten verdwijnen.

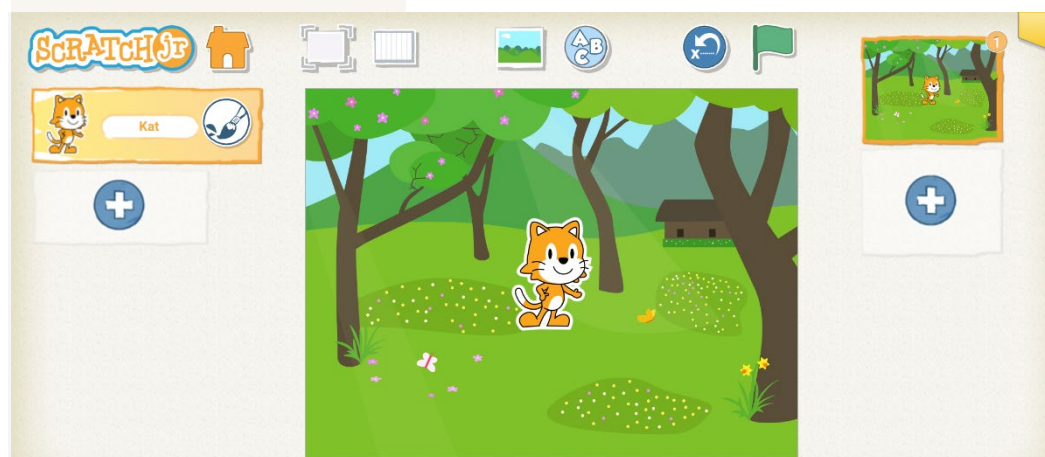
STAP 1

WAAR ZIJN DIE APPELS?

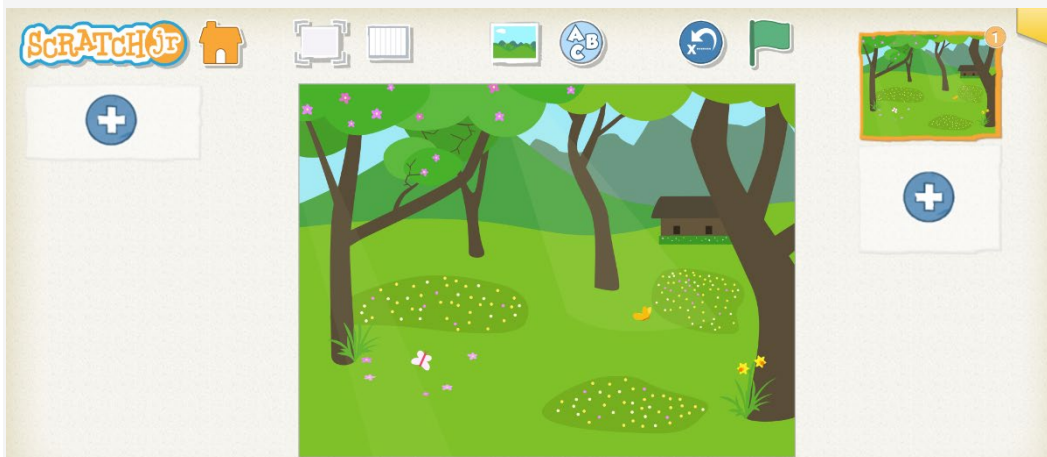


Je kent het misschien al: open de app ScratchJr. en start een nieuw project.

Kies een mooie achtergrond. Wij kozen eentje met veel bomen.



Verwijder de kat.



Voeg een nieuw figuurtje toe. Wij kozen voor een lekkere appel!



Hang de appel in de boom. Dit doe je door hem naar de juiste plaats te slepen.

STAP 2

APPELTJES PLUKKEN

De appel moet uit de boom vallen en dan verdwijnen.

Zet deze blokjes in je werkveld.



Test het eens uit.

Als je op de appel drukt valt hij uit de boom en verdwijnt hij.

STAP 3

ALLE APPELS PLUKKEN, WE GAAN TAART BAKKEN

Eerst voeg je nieuwe appels toe. Sleep ze op de juiste plaats.



Dan maak je voor alle appels een eigen programma.



Weet je nog: je kan een kopie maken van een programma. Dat zag je vorige keer.

Alle appels zijn geplukt, tijd om een lekkere taart te bakken.

Smakelijk en tot de volgende uitdaging!

Uitdaging !



Kan je de figuurtjes ook verkleinen of vergroten?

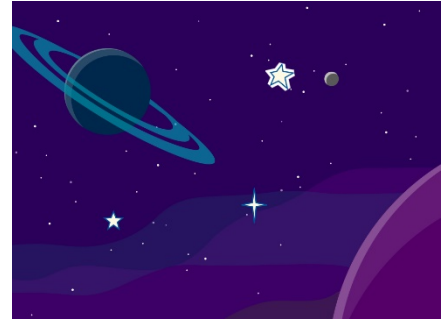
Kan je de figuurtjes sneller of trager laten vallen?

Sterrenhemel

Twinkel twinkel kleine ster ...

Oh wat straal je ...

Maak je een schitterende sterrenhemel?



Je leert:

- meerdere figuurtjes invoegen
- een verschillend programma schrijven voor elk figuurtje
- een figuurtje laten verdwijnen en verschijnen
- een herhaling gebruiken

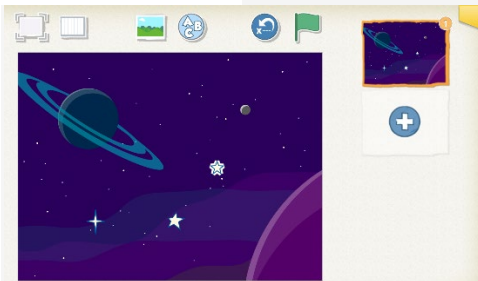
STAP 1

STERREN AAN DE HEMEL



Open de app ScratchJr. en kies voor een nieuw project.

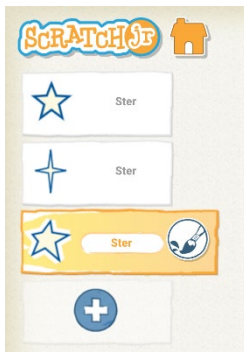
Kies een achtergrond die goed past bij het thema.



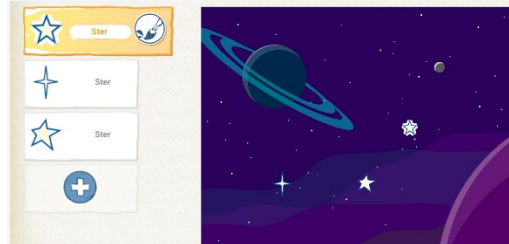
STAP 2

VERSCHILLENDE STERREN

Verwijder de kat en voeg 3 verschillende sterren in.



Je weet het nog van de vorige keer. Je kan de figuurtjes op de juiste plaats zetten door ze te verslepen.



STAP 3

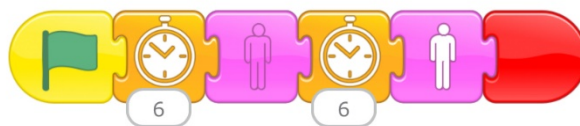
TWINKEL TWINKEL KLEINE STER

Schrijf een programma voor je eerste ster en test even uit wat er gebeurt.



De ster verdwijnt langzaam en komt niet terug.

Test je dit programma ook eens uit?



Je ster verdwijnt en komt terug.

Maak een programma voor de andere sterren.

Je kan je programma opnieuw maken of kopiëren.

Je kan je sterren ook de hele tijd laten verdwijnen en verschijnen. Dat doe je zo.



Je hoeft enkel het laatste blokje te veranderen. Dit is een herhaling.

Jullie zijn allemaal sterren, op naar de volgende uitdaging!

Uitdaging !



Voeg je nog enkele figuurtjes toe?

Verklein of vergroot je de figuurtjes?

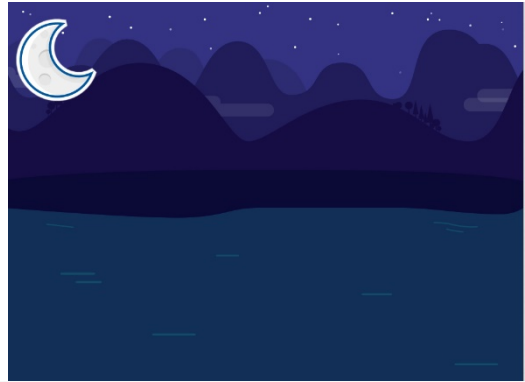
Laat de figuurtjes op een ander moment verdwijnen.

De maan komt op

Het wordt donker, de zon verdwijnt en de maan komt op.

Tijd om naar bed te gaan.

Slaap lekker !!



Je leert:

- Meerdere achtergronden gebruiken.
- Per achtergrond een ander figuur gebruiken.
- Een achtergrond aanpassen.

STAP 1

EEN NIEUW PROJECT

Open de app ScratchJr. en start een nieuw project.



De kat hebben we niet nodig, die mag weg.



STAP 2

DE ZON EN DE MAAN

Voeg een zonnetje in.



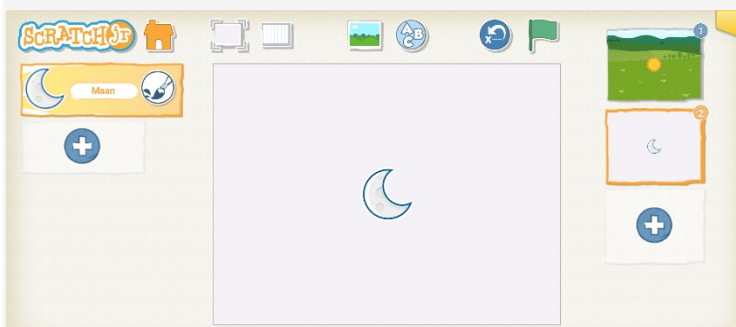
We willen een nieuwe achtergrond. Druk op het plusje.



Verwijder hier ook de kat.



Voeg de maan in.



Verander de achtergrond naar de nacht.



STAP 3

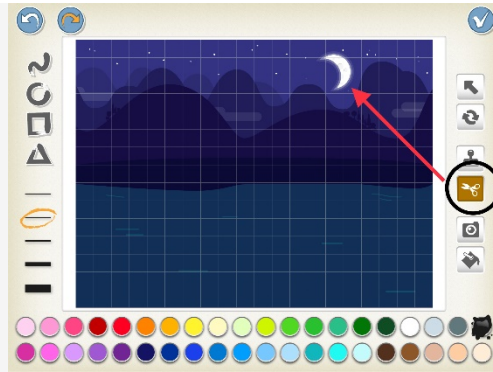
EEN MAAN TE VEEL

Er staan nu twee manen op het scherm.

Selecteer je achtergrond en druk op het borsteltje.



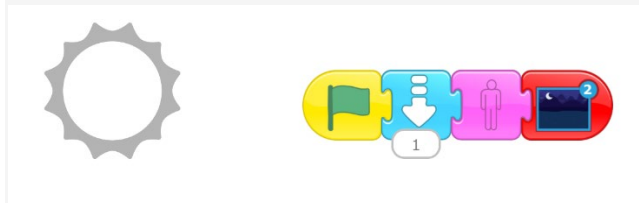
Druk op de schaar en druk nadien op de maan. Je zal zien dat je maan verdwijnt.



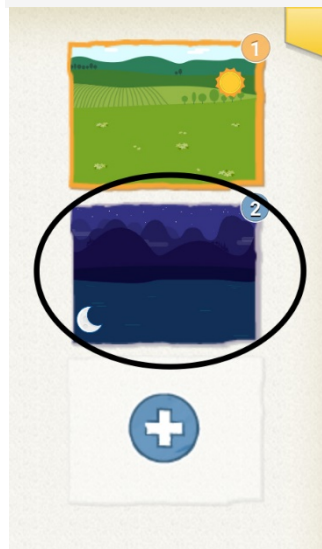
STAP 4

DE ZON GAAT ONDER, DE MAAN KOMT OP

Maak eerst het programma van de zon.



Duid je tweede achtergrond aan.



Schrijf het programma van de maan.



Uitdaging !



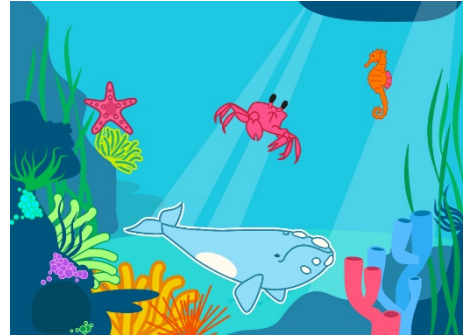
Voeg je nog enkele fonkelende sterren toe naast de maan?

Zeediertjes

De kleine zeemeermin heeft hoog bezoek.

Ze organiseren een klein feestje.

Help jij met de danspasjes?



Je leert:

- Figuren vergroten en verkleinen.
- Een herhaling gebruiken in een programma.
- Een titel aan je programma geven.

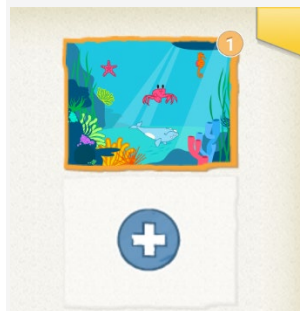
STAP 1

SCRATCH JR

Open de app ScratchJr. en start een nieuw project.



Kies een achtergrond van de zee en verwijder de kat.



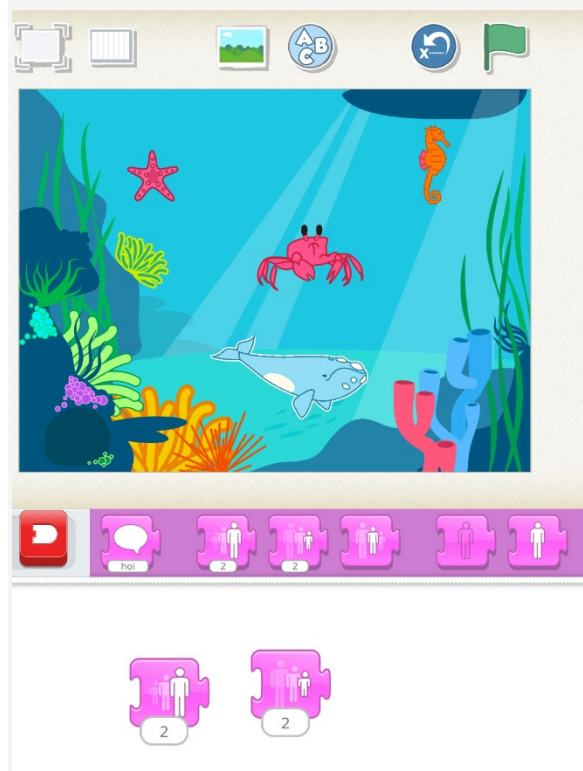
STAP 2

ALLE ZEEDIEREN OP EEN RIJ

Zoek deze zeedieren en voeg ze in.



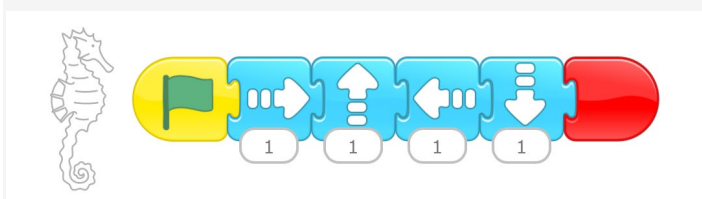
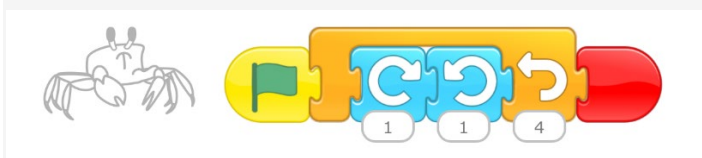
Je kan de figuren verslepen. Je kan de figuren ook groter of kleiner maken.

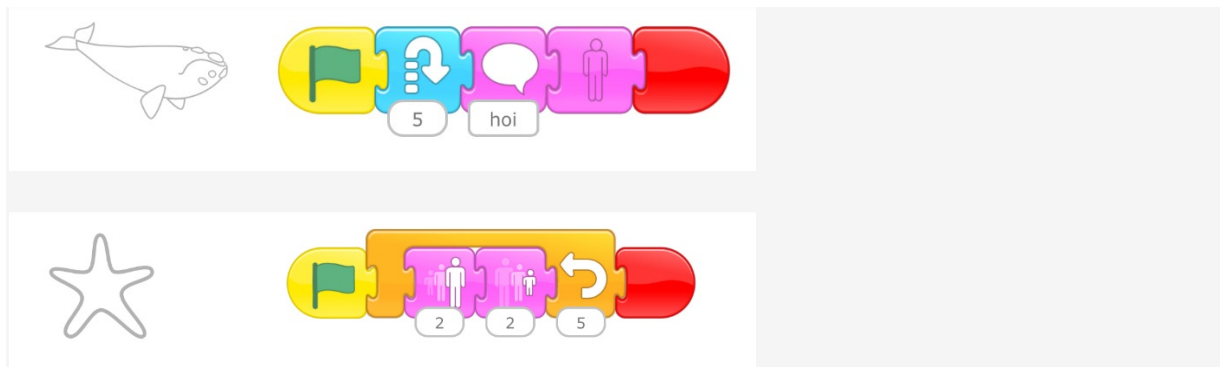


STAP 3

DIEP IN DE ZEE, DIEP IN DE ZEE...

Schrijf deze programma's voor de zeedieren.

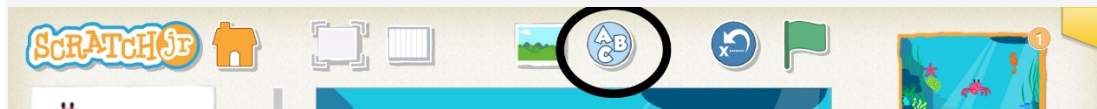




STAP 4

EEN TITEL VOOR JE VERHAAL

Verzin een titel voor je zee-verhaal. Dat doe je zo.



Schrijf een passende titel.



Uitdaging !



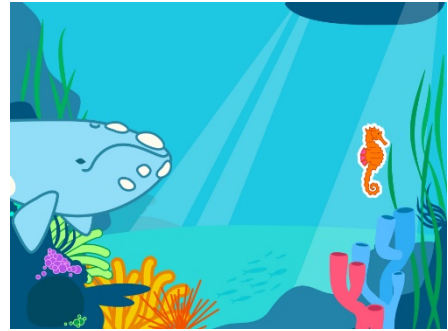
Laat 1 figuurtje alle gekke bewegingen doen!

Ik eet je op!

Walvis heeft honger, het is bijna etenstijd.

Help je hem om op zoek te gaan naar eten.

Smakelijk!



Je leert:

- Een programma schrijven voor meerdere figuren.
- Figuren op elkaar doen reageren.

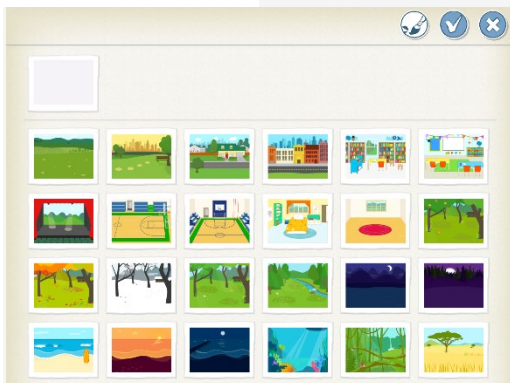
STAP 1

ETENSTIJD



Open de app. ScratchJr. en start een nieuw project.

Verander de achtergrond naar de zee en verwijder de kat.



STAP 2

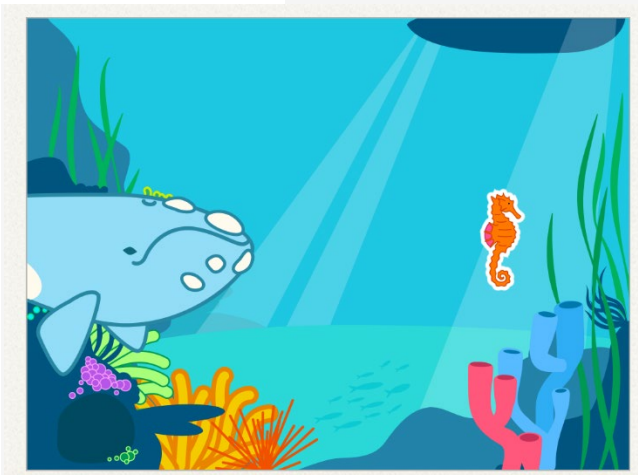
WIE EET WIE?



Voeg deze twee figuurtjes in.

Sleep ze naar de juiste plaats. De ene naar rechts en de andere naar links.

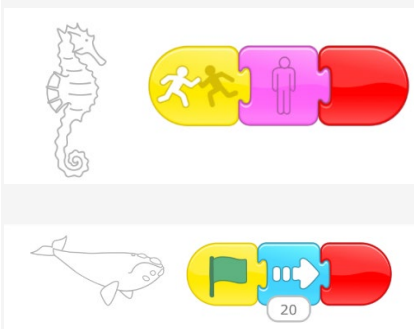
Vergroot of verklein je figuurtjes.



STAP 3

SMULLEN MAAR!

Schrijf dit programma voor de twee figuurtjes.



Het kan zijn dat je het aantal stappen van walvis moet aanpassen.

Heeft hij nog honger? Herhaal je programma!

Uitdaging !

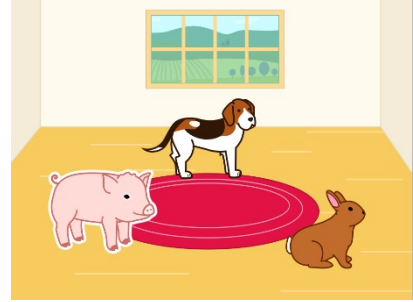


Laat de walvis zeggen hoe lekker het smaakt.

We praten tegen elkaar

Een hond, een varken en een konijn raken aan de praat.

Help hen een beetje met het gesprek.



Je leert:

- Een programma starten door op het figuurtje te duwen.
- Een geluid opnemen.
- Een geluidsopname gebruiken in je programma.

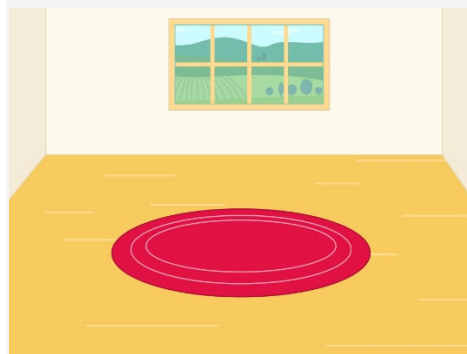
STAP 1

SCRATCH JR

Open de app ScratchJr. en start een nieuw project.



Kies een leuke achtergrond en verwijder de kat.



STAP 2

DE DIEREN



Voeg enkele figuurtjes in.

Sleep ze op de juiste plaats. Je kan de figuurtjes wat vergroten of verkleinen.



STAP 3

HALLO, MIJN NAAM IS ...

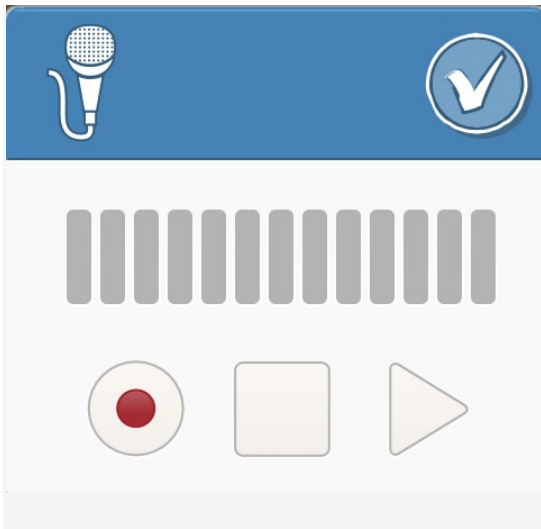


Schrijf dit programma voor elk figuurtje.

Je kan zelf iets inspreken. Druk op de micro.



Je krijgt een nieuw scherm. Druk op de opname knop (de rode knop) en spreek iets in.



Er verschijnt een extra blokje met je ingesproken tekst. Zet het in je programma.

Doe dit voor elk figuurtje.

Uitdaging !



Laat de figuurtjes gekke bewegingen doen als ze iets zeggen.

Laat de dieren elk om beurt iets zeggen als je op het groene vlagje duwt.

Stuur boodschappen

Een heerlijk dagje aan het strand.

Wat spelen en nieuwe vrienden leren kennen.

Zalig toch!



Je leert:

- Meerdere programma's schrijven voor één figuurtje.
- Een boodschap sturen naar een ander figuurtje.
- Figuurtjes op elkaar laten reageren.

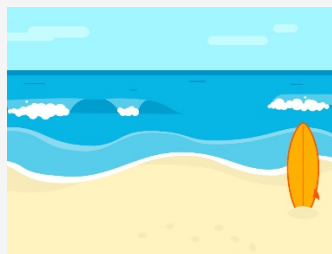
STAP 1

SCRATCH JR

Open de app. ScratchJr. en start een nieuw project.



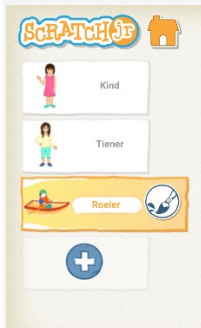
Kies een leuke achtergrond en verwijder de kat.



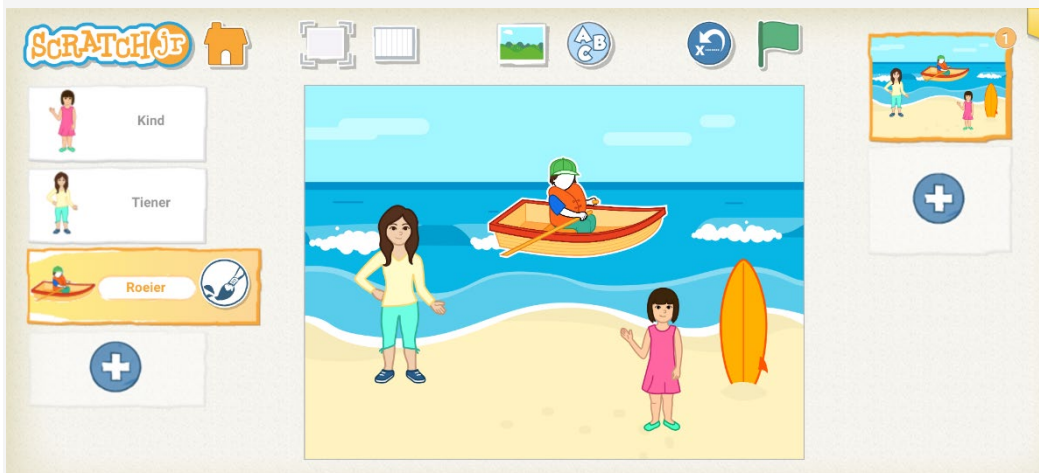
STAP 2

DRUK OP HET STRAND

Voeg deze 3 figuurtjes in.



Je zal ze op de juiste plaats moeten slepen. Vergroten of verkleinen mag je ook zeker doen.



STAP 3

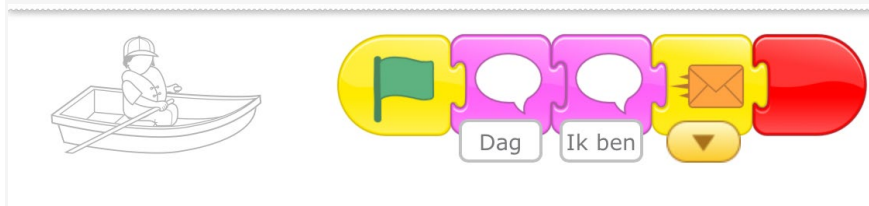
ELKAAR LEREN KENNEN ...

Schrijf je eerste programma. Laat je figuurtje zeggen wie hij is.

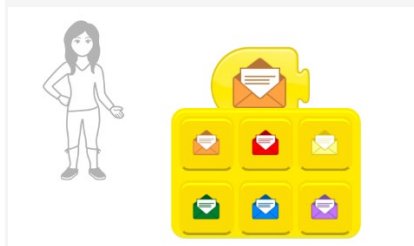


Ik ben Jan.

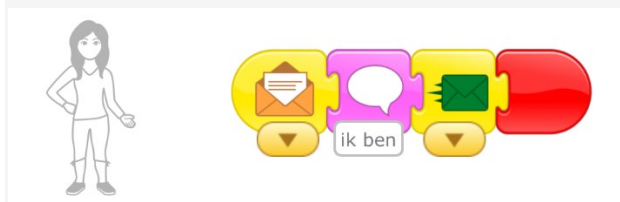
Na zijn tekst zet je een enveloppe in je programma.



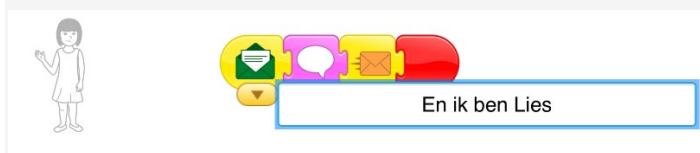
Start je programma van je tweede figuurtje met dezelfde kleur enveloppe.



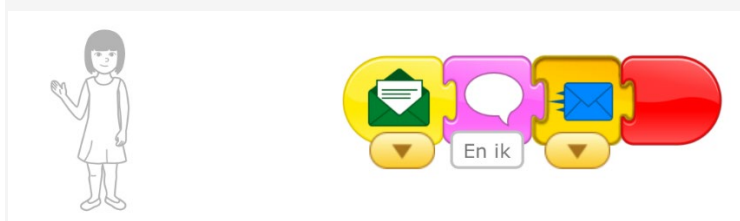
Laat je figuurtje zeggen wie ze is en sleep terug een enveloppe in je programma. Deze keer verander je de kleur (groen) van de enveloppe.



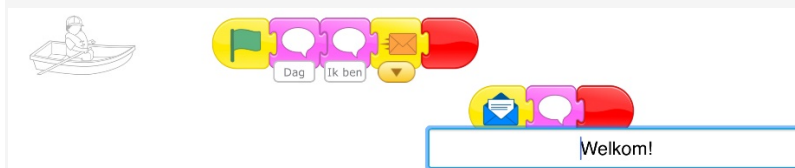
Laat je laatste figuurtje ook zeggen wie ze is. Start je programma met de groene enveloppe.



Sleep opnieuw een enveloppe in je programma en verander de kleur (blauw).



Laat nu je eerste figuurtje iedereen verwelkomen. Start zijn programma met de blauwe enveloppe.



Tip: Let goed op de kleurtjes van de enveloppes!

Uitdaging !



Laat de figuurtjes bewegen over het scherm nadat ze iets gezegd hebben.

Raak mij aan!

Even ontspannen en een balletje trappen.

Trap jij de bal binnen?



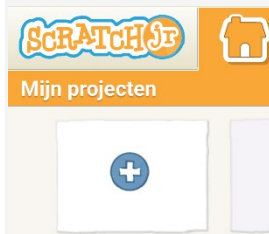
Je leert:

- Twee figuurtjes op elkaar laten reageren.

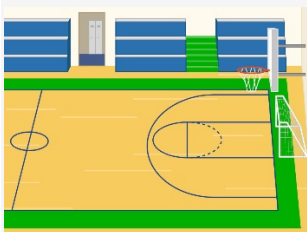
STAP 1

SCRATCH JR

Open de app. ScratchJr. en start een nieuw project.



Kies een leuke achtergrond en verwijder de kat.



STAP 2

DE SPELERS

Voeg deze 2 figuurtjes in.

Versleep ze op de juiste plaats en vergroot of verklein ze.

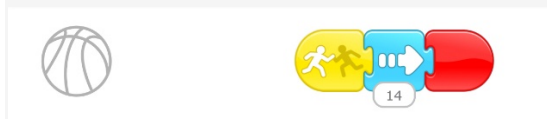
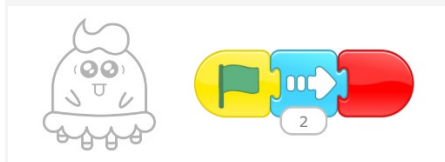


STAP 3

ZET JE KLAAR OM TE SCOREN

Schrijf deze programma's voor je figuurtjes.

Het kan zijn dat je het aantal stappen moet aanpassen.



Uitdaging !



Laat de bal steeds terugkomen naar je figuurtje!

Ruimtewezens!

Er zijn ruimtewezens gespot op de maan.

Help jij ze naar de aarde vliegen?

Of durf je niet!!!



Je leert:

- Een programma schrijven voor meerdere figuurtjes.
- Figuurtjes op elkaar laten reageren.
- Een wachttijd gebruiken.

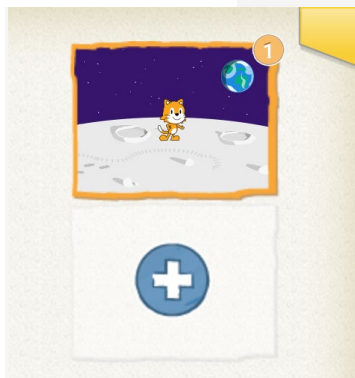
STAP 1

SCRATCH JR



Open de app ScratchJr. en start een nieuw project.

Verwijder de kat en kies een leuke achtergrond.



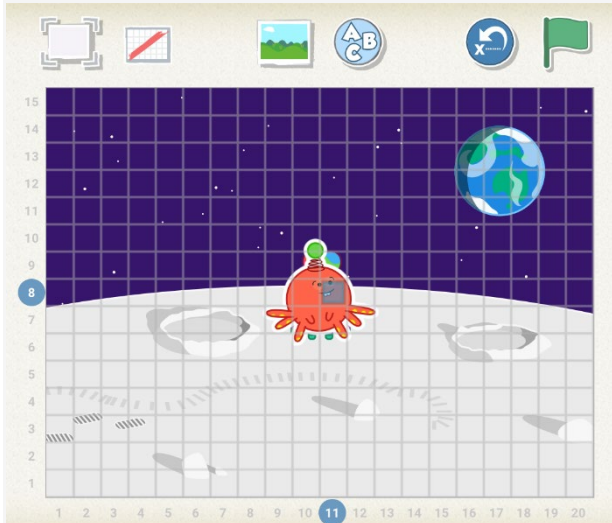
STAP 2

ER IS LEVEN IN DE RUIMTE

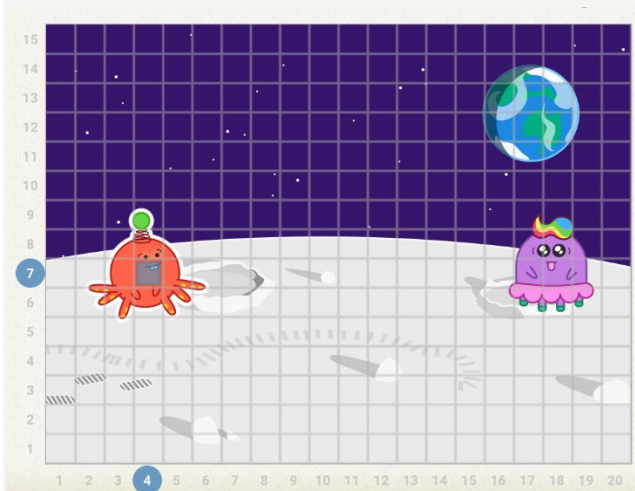
Voeg deze 2 gekke ruimtewezens in.



Zet het raster op om goed de stappen te kunnen tellen.



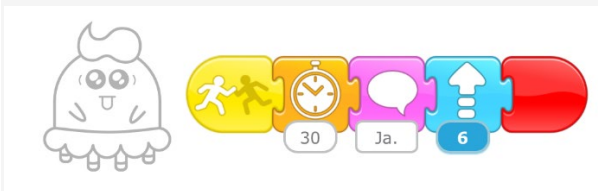
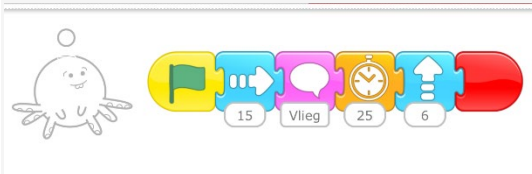
Sleep de ruimtewezens op hun plaats.



STAP 3

KIES EEN FIGUURTJE

Schrijf deze programma's voor de ruimtewezens.



Er is dan toch leven in de ruimte!!

Uitdaging !



Laat de ruimtefiguurtjes verkleinen terwijl ze naar de aarde vliegen.