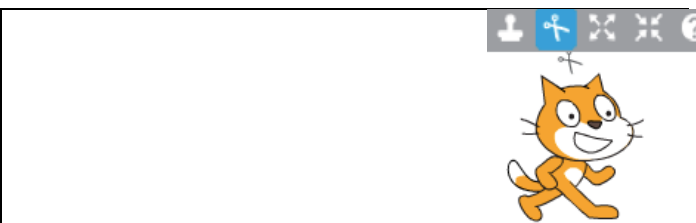


Scratch – Spoken vangen

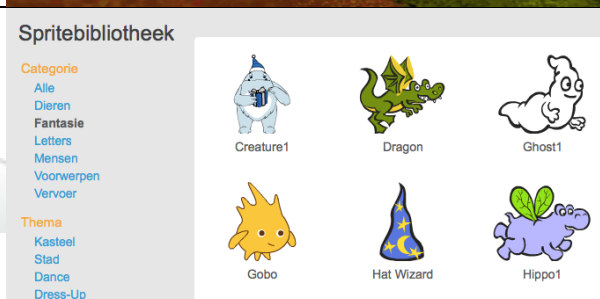
Deze leskaart leert je een klein spel te maken. Je gaat met je muis spoken vangen door op ze te klikken. Daar hebben we geen kat bij nodig en daarom knippen we de kat weg met de schaar.



Kies een mooie achtergrond waar je denkt dat spoken kunnen rondvliegen, bijvoorbeeld een kasteeltuin.



Hoofdrolspeler in ons spel is een spook of een ander spannend wezen, die kunnen we zelf tekenen of ophalen uit de bibliotheek:



We schrijven een script dat het spook steeds opnieuw onzichtbaar naar een willekeurig punt op het scherm brengt. Na een seconde komt het spook tevoorschijn en zweeft dan in een seconde naar een ander willekeurige plek op het scherm ...



Nu moeten we alleen nog zorgen dat er iets gebeurt wanneer we het spook vangen. Het blokje **maak kloon van mijzelf** zorgt voor een extra spook als je raak klikt.

De kloon gaat dan twee dingen doen: iets roepen en vallen tot de bodem wordt geraakt.

Na een tijdje ligt de vloer bezaaid met spoken.

