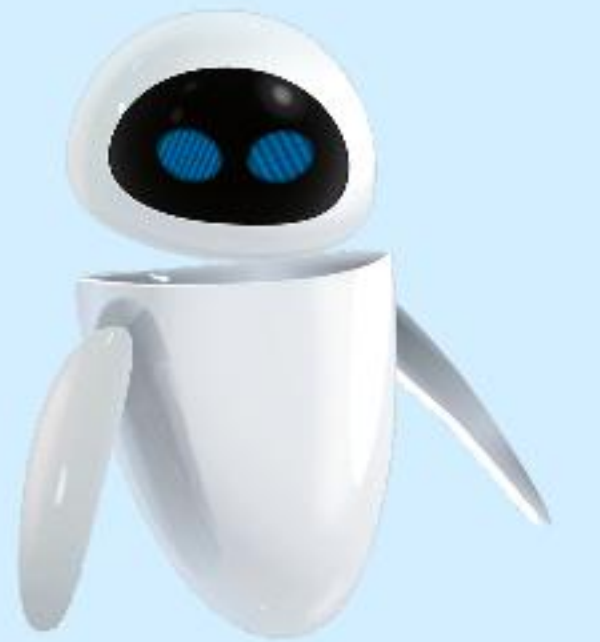
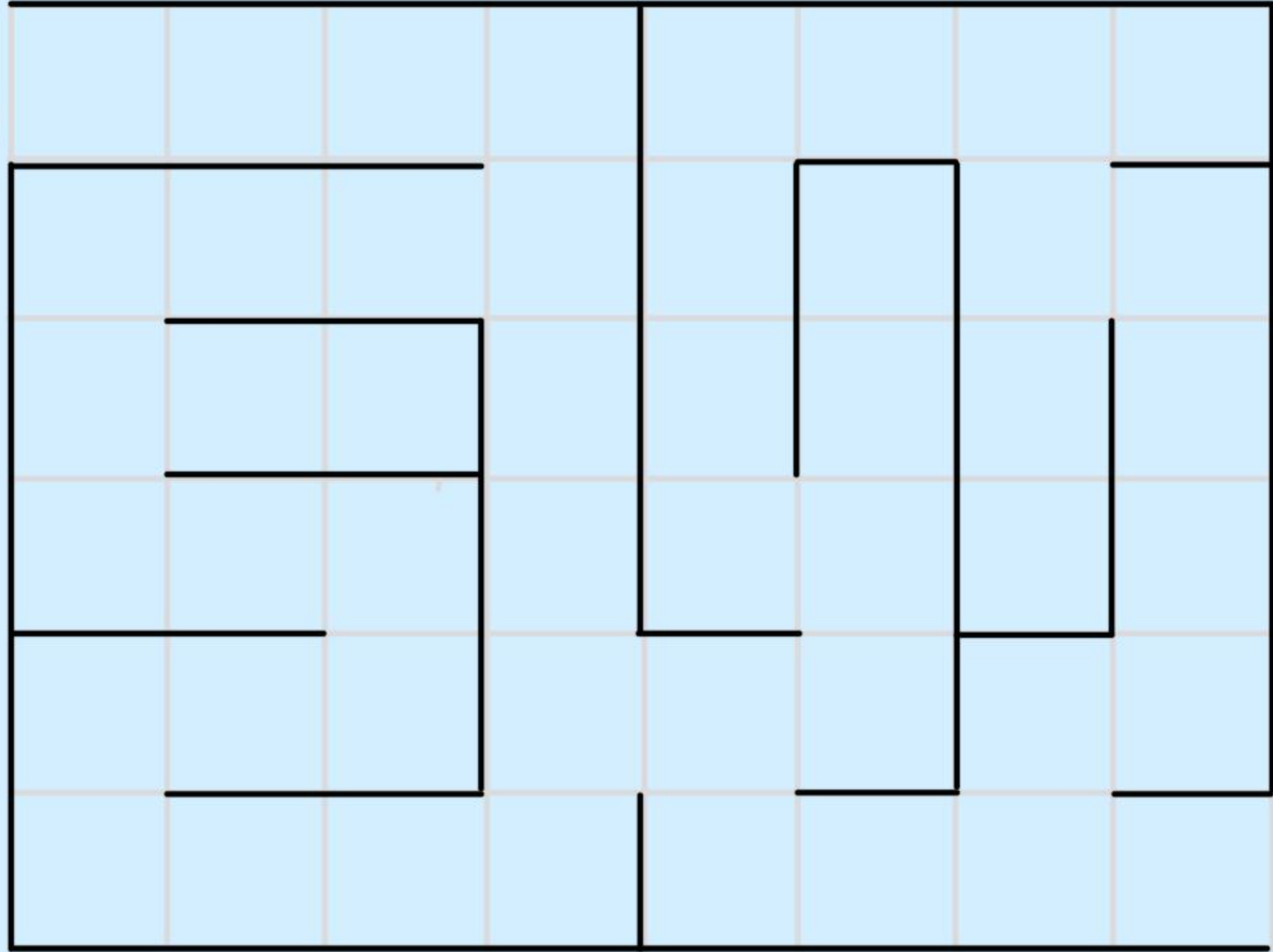




wanneer op  wordt geklikt

wanneer  pijltje rechts is ingedrukt

schuif in 1 sec. naar x: 0 y: 0

verander x met 10

verander y met 10

draai  90 graden

draai  90 graden

1. Ga naar www.chronogames.nl
2. Klik op "Programmeren Groep 6b Op Dreef"
3. Klik op de link doolhof
4. Ga naar scratch.mit.edu
5. Klik op bestand
6. Klik op "uploaden vanaf je computer"
7. Ga naar downloads
8. Open Doolhof.sb3

Opdracht 1:

Laat de kat automatisch door het doolhof reizen.

Opdracht 2:

Laat de kat door het doolhof lopen met de pijltjestoetsen

Extra opdrachten:

- Laat de kat draaien
- Bedenk een obstakel en hoe de kat daar langs kan komen (schieten, raadsel, klikken, botsen)

