



Donald Duck

Donald Duck, die ken je vast wel, toch?

Die vrolijke eend die soms ook heel boos kan worden?

Deze week ga je in Scratch een verhaal uit de Donald Duck namaken.

Eerst gaan we oefenen met het (na)maken van een stripverhaal in Scratch.

Samen oefenen

Voordat je zelf begint, oefen we eerst samen! Lees dit verhaaltje maar:



Doe mee met Felienne op het digibord.

Op het einde hebt je deze blokken gebruikt. Weet jij welke blokken van wie zijn?
Vul het in!



De blokjes van



De blokjes van



De blokjes van

Waarom moet Dagobert eerst vier seconden wachten voordat hij iets terugzegt?

Het echte verhaal

Nu jij!

Pak een Donald Duck uit te stapel en kijk naar het verhaal op de achterkant.

Kijk eerst eens naar de plaatjes, zonder de tekst te lezen.

Kun je zo al zeggen waar het verhaal ongeveer over gaat?

Wie zijn de belangrijkste stripfiguren in jouw verhaal? Noem er niet meer dan drie. Schrijf de namen hier op:

Ga nu naar bit.ly/ddgaljoen

Je krijgt nu een spel met een hoop Disneyfiguren. Daarin ga je alle poppetjes weghalen behalve de jouwe. Dat doe je natuurlijk met een **verdwijn**.

Klik op de figuur die weg moet. Ik doe het voor met Buurman Bolderbast:



Ga nu naar **Uiterlijken** en klik dubbel op **verdwijn**, bij de pijl.

Zo, nu heb je alleen nog jouw figuren over. Lees het verhaal nu goed door!

Uit? Dan ga je het nu namaken in Scratch. Maar eerst nog even deze opdracht invullen. Dat helpt bij het programmeren!

Kijk eens goed...! Wie zegt er als eerste wat? En wat zegt hij of zij? En wat komt daarna?

Ik heb voor gedaan voor mijn stripje:

Naam	Zegt
Donald Duck	Oei, oom Dagobert! Uw limousine is zo lang, dat u wel VIJF parkeermeters moet vullen!
Donald Duck	En er loopt net een agent langs!
Dagobert Duck	Wat denk jij nou, dat het geld me op de rug groeit?
Dagobert Duck	Willie heeft soms best handige uitvindingen!

Nu jij!

Naam	Zegt

Tijd om te gaan programmeren. Ga weer naar Scratch. Laat nu je stripfiguren steeds om de beurt iets zeggen, zoals in het voorbeeld.

Maak je verhaal zo ver mogelijk af. De opdrachten op de volgende pagina zijn voor als je je verhaal af hebt.

