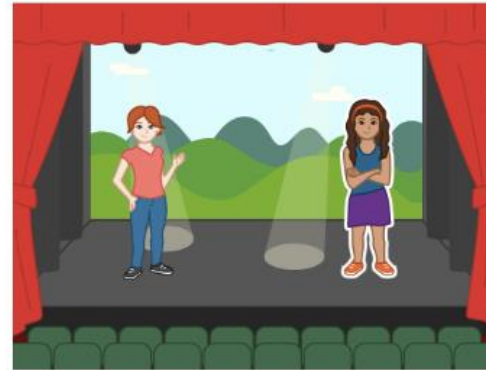




## Kan ik mijn figuren laten dansen?



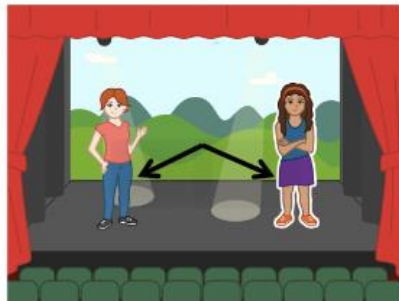
1. Kies een achtergrond



2. Kies je figuren



3. Verplaats ze naar hun beginpunt

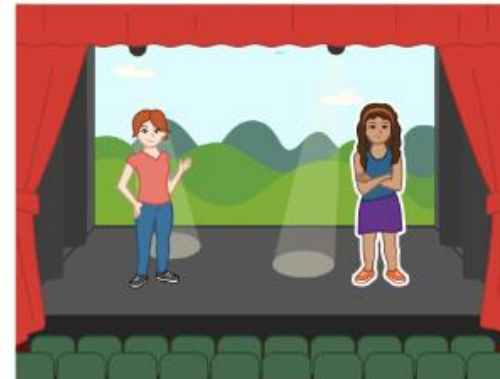


4. Maak je programma's





## Kan ik mijn figuren laten dansen?



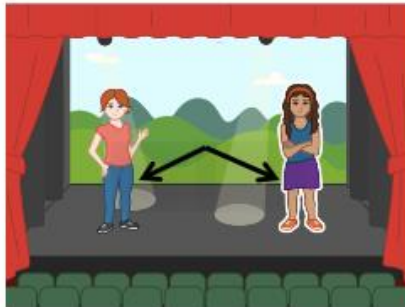
1. Kies een achtergrond



2. Kies je figuren



3. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's



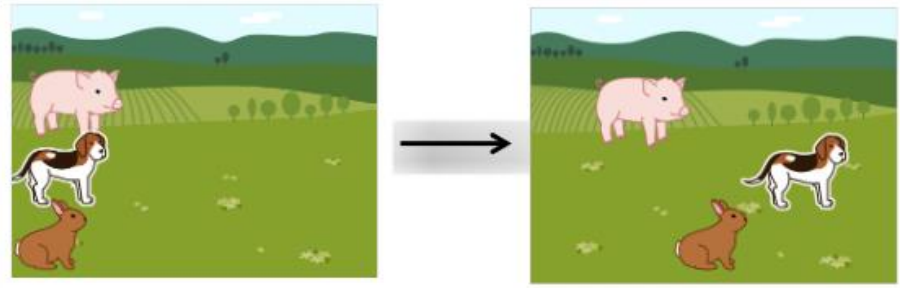


# Kan ik mijn figuren een wedstrijdje laten doen?

1. Kies een achtergrond

2. Kies je figuren

3. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's





## Kan mijn figuur stuiteren met een basketbal?

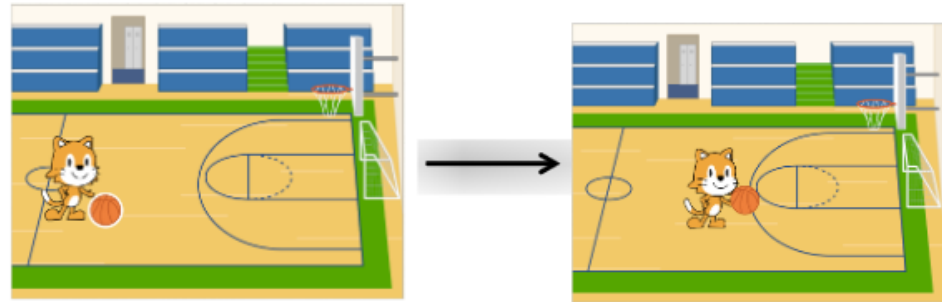
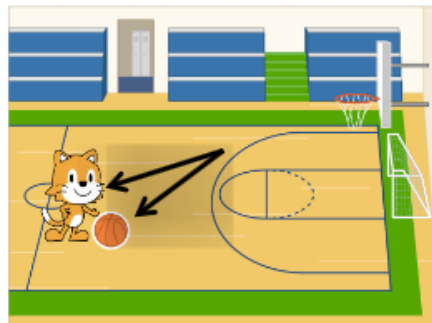
1. Kies een achtergrond



2. Kies extra figuren



3. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's





## Kan ik een spookbos maken?



1. Kies een achtergrond

2. Kies je figuren






3. Maak een titel en kies een kleur









 

4. Verplaats ze naar hun beginpunt







4. Maak je programma's

---

---



## Kan ik de zon onder laten gaan?

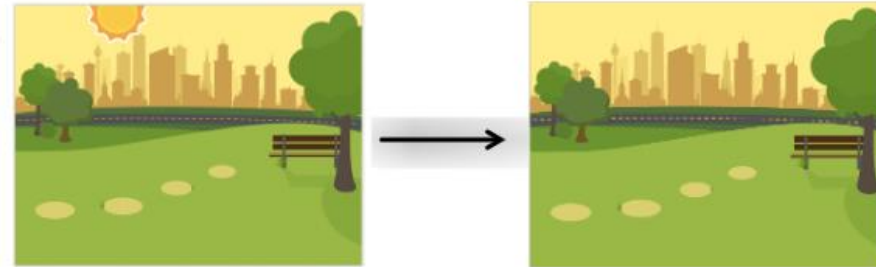
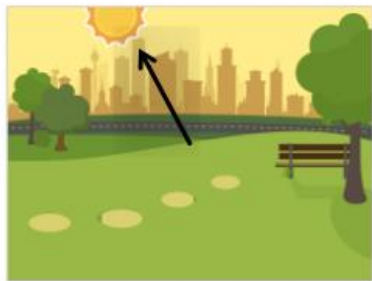
1. Kies een achtergrond



2. Kies een figuur



3. Zet deze op juiste plaats



4. Maak je programma





## Kan ik de maan laten opkomen, nadat de zon is ondergegaan?

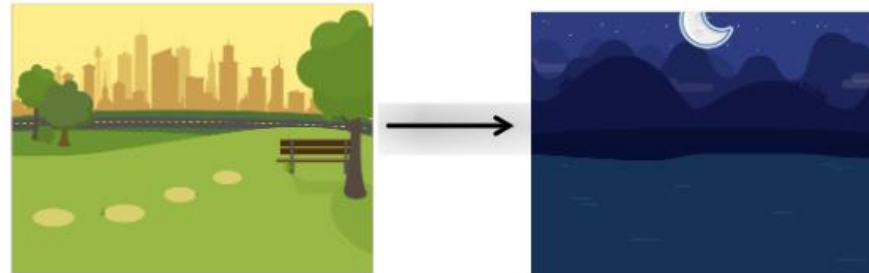
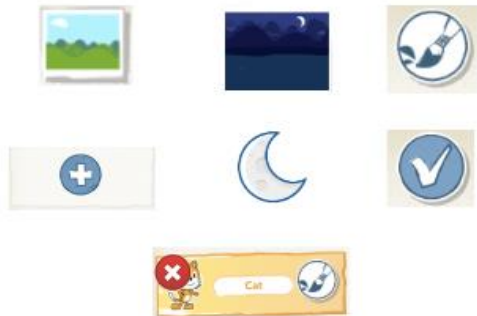
1. Kies een project



2. Voeg een nieuwe pagina toe



3. Kies een achtergrond en figuren.  
Verwijder de tweede maan van de achtergrond.



4. Verander het programma van de zon op pagina 1.



5. Maak het programma voor de maan op pagina 2.





## Kan ik mijn figuren elkaar laten begroeten?

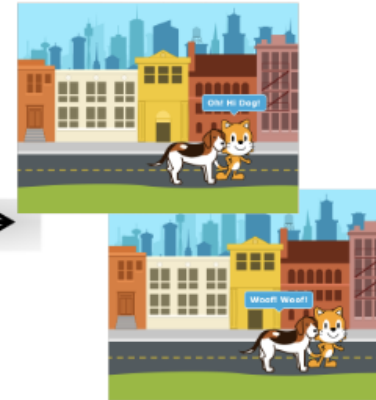
1. Kies een achtergrond



2. Kies extra figuren



3. Verplaats ze naar hun beginplek



4. Maak programma's



Woof! Woof!



## Kan ik mijn figuren laten praten?



1. Kies een achtergrond



2. Kies je figuren



3. Verplaats ze naar hun beginpunt



4. Maak je programma's

