

Aan de slag met Code a Spot



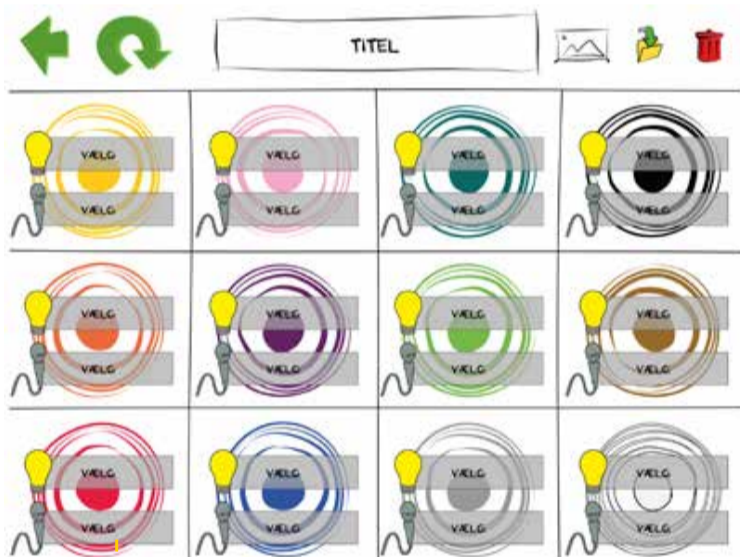
Met Code a Spot kun je de spots programmeren om ze bijvoorbeeld te gebruiken als hindernisbaan of voor het maken van een verhaal.

We bieden 3 voorgeprogrammeerde spellen die je in Code a Spot kunt spelen:

- Muzikale tonen - Luister naar de prachtige, muzikale tonen op iedere spot en speel met geluid en licht.
- De magische etui - Luister naar de afzonderlijke delen van een verhaal op de spots en probeer ze samen te brengen om een samenhangend verhaal te maken.
- Beweegspel - Stap op de spots en volg de instructies, waardoor je op verschillende manieren beweegt. Begin met de gele spot.



Maak je eigen spel




Als je op **LAV SELV SPL** drukt, worden de 12 spots op het scherm getoond.

Je kunt bij elke spot drukken op:

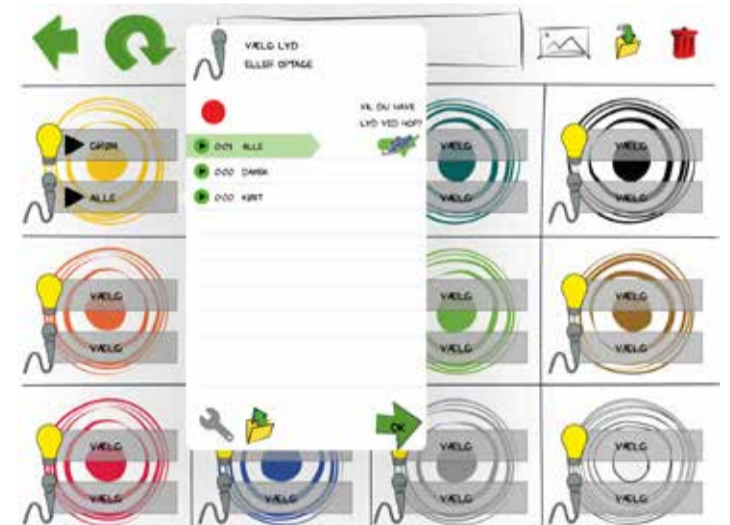



om te kiezen welk licht er van de spot moet komen als je erop drukt.

om geluiden op te nemen die worden afgespeeld wanneer je op de spots stapt.

1. Druk op de rode knop om geluid op te nemen. Druk nogmaals om de opname te beëindigen.
2. Maak een titel voor het geluid en druk op het icoontje map  et geluid op te slaan.
3. Kies het geluid, dat gemarkeerd is met groen.
4. Druk op OK om door te gaan naar de andere spots.

Wanneer je geluid en licht hebt toegevoegd aan de spots, ben je klaar om te spelen.



Je hoeft niet elke keer opnieuw geluid op te nemen. Je kunt de geluiden gebruiken die zijn opgeslagen in de geluidsbibliotheek. Druk op het icoontje met de map en kies een geluid .

Je kunt op  drukken om de spots uit te schakelen.

Je kunt steeds opnieuw op de spots stappen wanneer je geen geluid hoort.