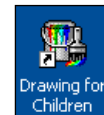


STERRENKLAS
OPDRACHT 2^{DE} LEERJAAR

STAP 1 : Het programma starten

- Start het programma "Drawing for Children".
- Je vindt het via een knopje op je bureaublad of via Start - Alle programma's - Drawing for Children - Drawing for Children




STAP 2 : Starten met een wit blad

- Klik op de knop met het witte blaadje  om met een leeg blad te starten.

STAP 3 : Dieren in het dierenpark

- Zoek via de knop met de bal  en daarna de hond . Je mag twee dieren onder de kleurtjes kiezen om op je scherm te plaatsen. Je kan met de handjes ook nog voor andere dieren kiezen. Klik op het dier van je keuze en sleep daarna op het scherm om het dier groter te maken. Maak je dier niet te groot want er moet nog vanalles op je scherm.
- Zet nog een aantal kleine diertjes op je scherm met de stempelknop  en daarna de giraf of de vis . Onder de kleurtjes vind je heel wat dierenstempels. Je kan er met de handjes nog meer vinden. Kies enkele dieren en stempel ze door op het scherm te klikken.

STAP 4 : Maak je dierenpark leuker


- Gebruik de knutselpot  om je tekening nog leuker te maken. Teken er bomen, planten, bloemen, dierenhokken, hekjes, weggetjes, ... bij en je tekening wordt nog leuker. Je kan gebruik maken van computerpotloodjes, stiften, verfborstels, spuitbussen, verfemertje voor de achtergrond. Vergeet niet om eerst een kleurtje te kiezen.

STAP 5 : Afdrukken, bewaren of wissen

- Klik op het disketje om je tekening te bewaren op je computer.
- Gebruik het printertje om af te drukken. Je kan zelf de grootte van je tekening bepalen om inkt te besparen.



OPDRACHT 2^{DE} LEERJAAR : STAPPENPLAN VOOR DE LEERLINGEN

STAP 1	STAP 2	STAP 3	STAP 4	STAP 5
starten	leeg blad	2 grote dieren	kleuren	Opslaan of printen
		<div data-bbox="751 472 831 622">   </div> <hr/> <div data-bbox="692 674 890 712"> <p>kleine dieren</p> </div> <hr/> <div data-bbox="692 757 890 907">    </div>	 	 