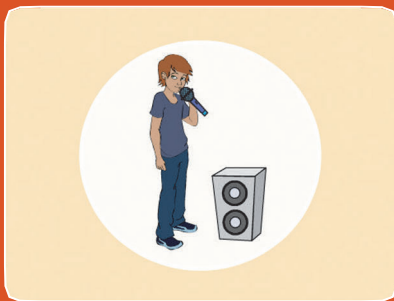


# Maak muziek Kaarten



Kies instrumenten, voeg geluiden toe  
en druk op de toetsen om muziek af te spelen.

# Maak muziek Kaarten

Probeer deze kaarten in je eigen volgorde:

- Speel een trommel
- Maak een ritme
- Animeer een trommel
- Maak een melodie
- Speel een akkoord
- Verrassingslied
- Beatbox Geluiden
- Neem Geluiden op
- Speel een liedje

# Speel een trommel

Druk op een toets  
om een trommel geluid te laten maken.



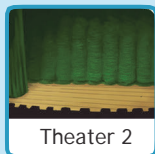
# Speel een trommel

scratch.mit.edu

## BEGIN



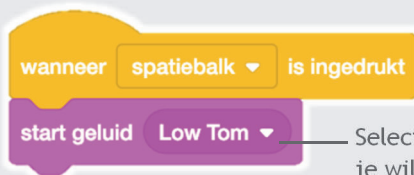
Kies een achtergrond.



Kies een trommel.



## VOEG DEZE CODE TOE



Selecteer het geluid dat je wilt uit het menu.

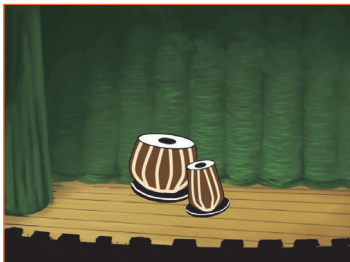
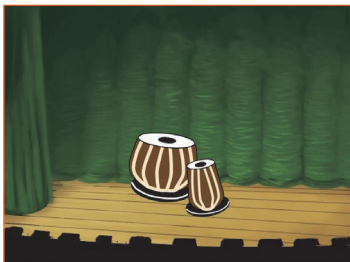
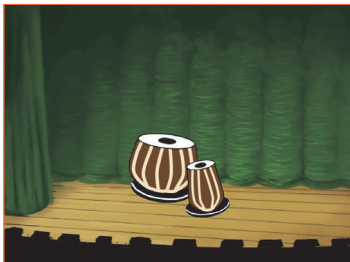
## PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

# Maak een ritme

Speel een lus van herhalende trommelgeluiden.



# Maak een ritme

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Theater 2



Kies een trommel uit de Muziek categorie.



Drums Tabla

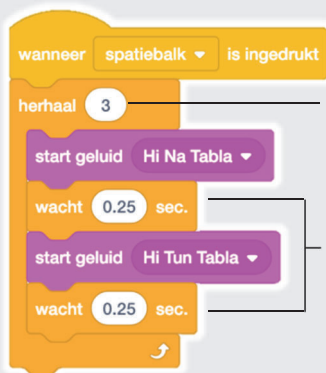
Dansen

Muziek

Sport

Om alleen de muzieksprites te zien klik je op de Muziek categorie bovenaan in de Spritesbibliotheek.

## VOEG DEZE CODE TOE



Typ hoeveel keer je het wilt herhalen.

Probeer andere nummers om het ritme te veranderen.

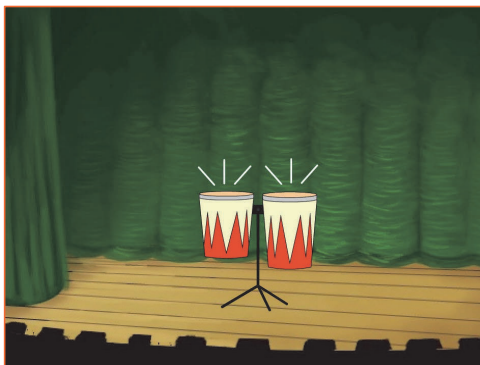
## PROBEER HET



Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

# Animeer een trommel

Schakel tussen uiterlijken om te animeren.



# Animeer een trommel

scratch.mit.edu

## BEGIN

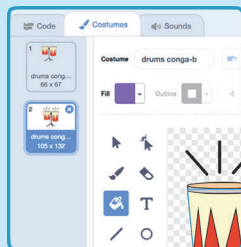


Kies een trommel.

Uiterlijken

Klik op de Uiterlijken tab om de uiterlijken te zien.

Je kunt de tekengereedschappen gebruiken om ze te veranderen.



## VOEG DEZE CODE TOE

Code

Klik op de Code tab.



Kies een geluid uit het menu.

## PROBEER HET



Druk op de linker pijltoets.



# Maak een melodie

Speel een reeks noten af.



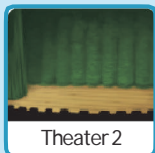
# Maak een melodie

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een  
achtergrond.



Theater 2

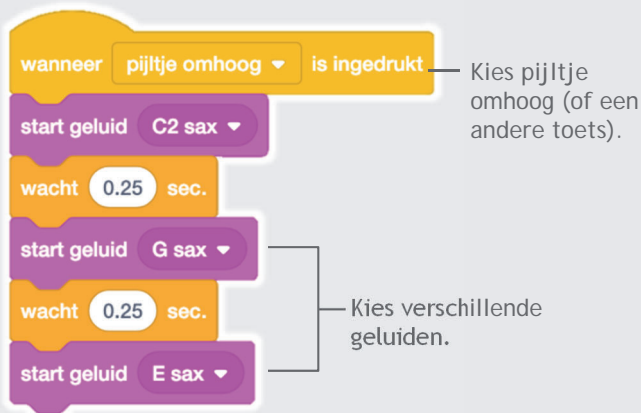


Kies de saxofoon  
of een ander instrument.



Saxophone

## VOEG DEZE CODE TOE



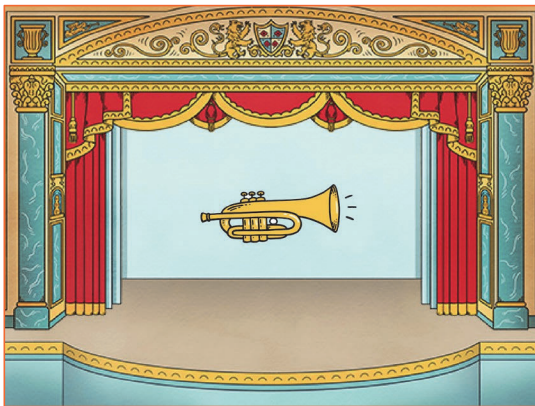
## PROBEER HET



Druk op de **pijl omhoog** toets

# Speel een akkoord

Speel meer dan één geluid tegelijk  
om een akkoord te maken.



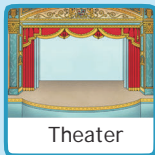
# Speel een akkoord

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een  
achtergrond.



Theater

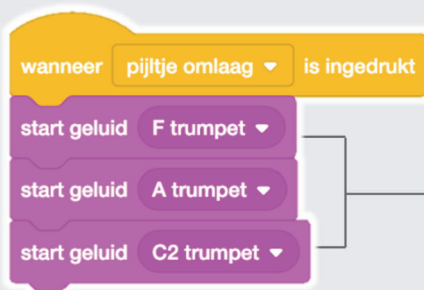


Kies een instrument,  
bijvoorbeeld Trompet



Trumpet

## VOEG DEZE CODE TOE




Kies pijltje omlaag  
(of een andere toets).

Kies verschillende  
geluiden.

## TIP

Gebruik  om geluiden tegelijktijd te spelen.

Gebruik  en wacht om geluiden na elkaar te spelen

## PROBEER HET



Druk op de pijl omlaag toets

# Verrassingslied

Speel een willekeurig geluid  
uit een lijst geluiden.



# Verrassingslied

scratch.mit.edu

## BEGIN

Kies een instrument,  
bijvoorbeeld gitaar.



 Geluiden

Klik op de **Geluiden** tab om alle  
geluiden voor je instrument te zien.



## VOEG DEZE CODE TOE

 Code

Klik op de Code tab.



Kies pijltje rechts.

Voeg een willekeurig  
getal blok in.

Typ het aantal geluiden in  
van je instrument.

## PROBEER HET



Druk op de toets pijl rechts.

# Beatbox Geluiden

Speel een reeks stemgeluiden.



# Beatbox Geluiden

scratch.mit.edu

## BEGIN



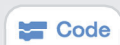
Kies de  
Microfoon sprite.



Klik op de Geluiden tab om alle  
beatbox geluiden te zien.



## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Kies **b** (of een andere  
toets).

Voeg een  
**willekeurig  
getal** in.

## PROBEER HET



Druk op de **B** toets om  
te starten.



# Neem geluiden op

Maak je eigen geluiden om te spelen.



# Neem geluiden op

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



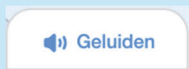
Beach Malibu



Kies een sprite.

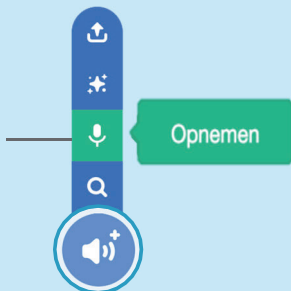


Beachball



Klik op de Geluiden tab.

Kies dan Opnemen uit het keuzemenu.

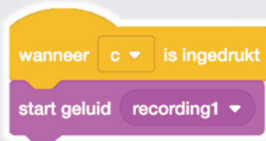


Klik op de knop Opnemen om een kort geluid op te nemen.

## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Kies c (of een andere toets).

## PROBEER HET



Druk op de C toets om te starten.

# Speel een liedje

Voeg een muzieklus toe als achtergrondmuziek.



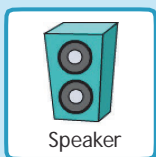
# Speel een liedje

scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een sprite,  
bijvoorbeeld Speaker.

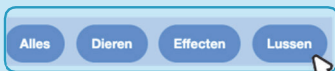


 Geluiden

Klik op de Geluiden  
tab.



Kies een geluid uit de  
Lussen categorie,  
bijvoorbeeld  
Drum Jam.



Om alleen de muzieklussen te zien, klik  
op de Lussen categorie bovenaan in de  
Geluiden bibliotheek.

## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



Kies je geluid uit  
het menu.

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.

