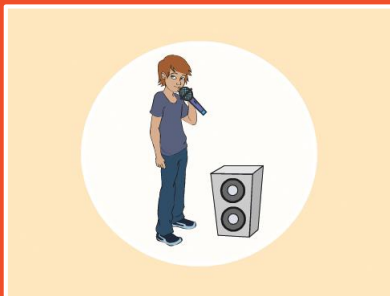


Mach Musik Karten



**Wähle Instrumente, füge Klänge hinzu und
drücke Tasten um Musik zu spielen.**

Mach Musik Karten

Probiere diese Karten in
beliebiger Reihenfolge aus :

- **Spiele eine Trommel**
- **Mach einen Rhythmus**
- **Animiere eine Trommel**
- **Spiele eine Melodie**
- **Spiele einen Akkord**
- **Überraschungslied**
- **Beatbox Klänge**
- **Nehme einen Klang auf**
- **Spiele ein Lied ab**

Spiele eine Trommel

Drücke eine Taste um eine Trommel zu schlagen.



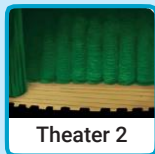
Spiele eine Trommel

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



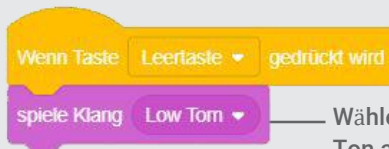
Wähle ein
Bühnenbild.



Wähle eine
Trommel.



PROGRAMMIERE ES



Wähle einen beliebigen
Ton aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf der Tastatur.

Mache einen Rhythmus

Erstelle eine Schleife aus wiederholenden Trommelklängen.



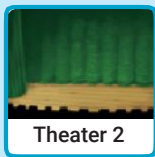
Mache einen Rhythmus

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



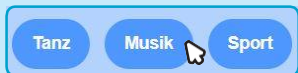
Wähle ein
Bühnenbild



Wähle eine Trommel
aus der Musik
Kategorie.



Drum Tabla



Um die Instrumentenfiguren zu sehen, klicke auf die Musik Kategorie am oberen Rand der Figuren Datenbank.

PROGRAMMIERE ES



Tippe ein wie oft es sich wiederholen soll.

Probiere verschieden Zahlen aus um den Rhythmus zu ändern.

PROBIERE ES AUS



Drücke die Leertaste auf der Tastatur.

Animiere eine Trommel

Wechsle zwischen Kostümen um zu animieren.



Animiere eine Trommel

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



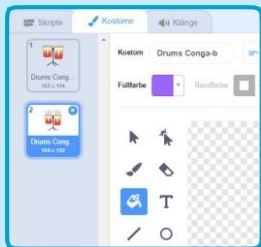
Wähle eine Trommel .



 **Kostüme**

Klicke auf den **Kostüm** Tab um die Kostüme zu sehen.

Du kannst die Mal-Werkzeuge benutzen um die Farbe zu ändern.



PROGRAMMIERE ES

 **Skripte**

Klicke auf den **Skripte** Tab.



Wähle einen Sound aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach links auf deiner Tastatur.

Spiele eine Melodie

Spiele eine Serie an Noten.



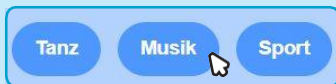
Spiele eine Melodie

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle ein Instrument
wie z.B. das
Saxophon.



Um die Musik Figuren zu sehen,
klicke auf die Musik Kategorie am
oberen Rand der Figuren Datenbank.

PROGRAMMIERE ES

Wähle die Pfeiltaste
noch oben
(Oder eine andere
Taste)



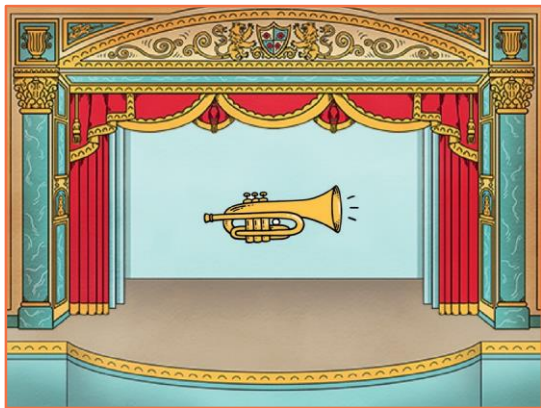
PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach oben.

Spiele einen Akkord

Spiele mehr als einen Ton zur gleichen Zeit
um einen Akkord zu bauen.



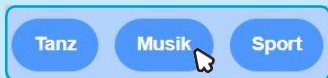
Spiele einen Akkord

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle ein Instrument
wie z.B. die Trompete.



Um die Musik Figuren zu sehen, klicke
auf die Musik Kategorie am oberen
Rand der Figuren Datenbank.

PROGRAMMIERE ES

Wähle die Pfeiltaste
nach unten
(oder eine andere Taste).




Wähle verschiedene Töne.

PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach unten.

TIPP

Benutze  um Töne zur gleichen Zeit zu spielen.

Benutze  um einen Ton nach dem anderen zu spielen.

Überraschungslied

Spiele einen zufälligen Ton aus einer Liste von Tönen.



Überraschungslied

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

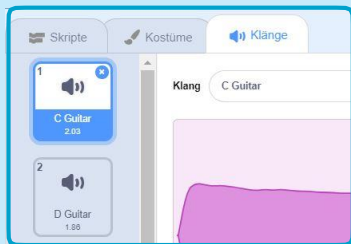


Wähle ein Instrument wie
z.B. die Gitarre.



Klänge

Klicke auf den Klänge Tab um zu sehen
wie viele Klänge dein Instrument hat.



PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab



Wähle Pfeil nach rechts.

Füge einen Zufallszahlen
Block hinzu.

Tippe die Anzahl der verschiedenen
Sounds deines Instruments.

PROBIERE ES AUS



Drücke die Pfeiltaste nach rechts.

Beatbox Klänge

Spiele verschiedene Stimmklänge.



Beatbox Klänge

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

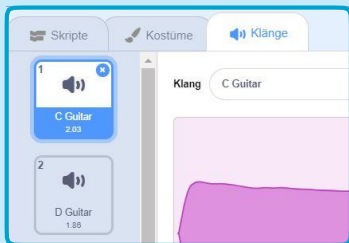


Wähle die
Microfon Figur.



Klänge

Klicke auf den Klänge Tab um zu sehen wie viele Klänge dein Instrument hat.



PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab



Wähle b (oder eine andere Taste).

Füge einen
Zufallszahlen Block
hinzu.

Tippe hier die Zahl der
verschiedenen Klänge der Figur ein.

PROBIERE ES AUS

B

Drücke B um zu starten.

Nehme einen Klang auf

Erstelle deinen eigenen Klang.



Nehme einen Klang auf

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Beach Malibu



Wähle irgendeine
Figur.



Beachball

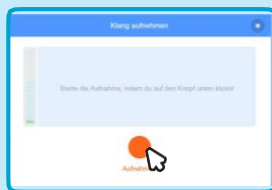
 Klänge

Klicke auf den Klänge Tab.

Dann wähle **Aufnehmen**
aus dem Pop-up Menü .



Aufnehmen



Klicke auf den **Aufnehmen**
Knopf um einen kurzen
Klang aufzunehmen.

PROGRAMMIERE ES

 Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle **c**
(oder eine andere Taste).

PROBIERE ES AUS



Drücke die Taste C um zu starten.

Spiele ein Lied ab

Füge eine Musik-Schleife als Hintergrundmusik ein.



Spiele ein Lied ab

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



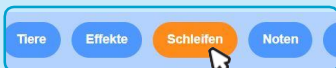
Wähle eine Figur wie z.B. den Lautsprecher.



Klicke auf den Klänge Tab.



Wähle einen Klang aus der Schleifen Kategorie wie z.B. Drum Jam.



Um die Musik-Schleifen zu sehen klicke auf die Kategorie Schleifen am oberen Rand der Klang Datenbank.

PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle deinen Sound aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

