



1. Vouw de kaart dubbel

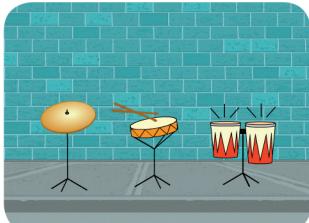


2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

## Er zit muziek in Kaartjes



Kies instrumenten, voeg geluiden toe,  
en speel muziek met je toetsenbord

Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

# Speel drum

Druk op een toets om een drum geluid te maken



Er zit muziek in!

1

SCRATCH

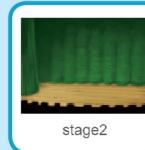
# Speel drum

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

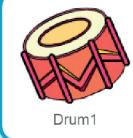
## ZET ALLES KLAAR



Kies een achtergrond



Kies een drum uit de Music categorie.



## VOEG DEZE CODE TOE:

wanneer spatiebalk wordt ingedrukt  
start geluid low tom

Selecteer het geluid dat je wil uit het menu

## PROBEER HET

Druk op de spatiebalk om te starten.



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

## Maak een ritme

Speel een sequentie van drum geluiden



Er zit muziek in!

2

SCRATCH

## Maak een ritme

[scratch.mit.edu/music](https://scratch.mit.edu/music)

### ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond:



Kies een achtergrond



Kies een drum uit de Music categorie.



### VOEG DEZE CODE TOE:

```
wanneer spatiebalk wordt ingedrukt
herhaal (3) keer
  start geluid [hi na tabla v]
  wacht (0.25) sec.
end
```

Typ hoeveel keer je wil herhalen.

Typ verschillende getallen om het ritme te veranderen.

### PROBEER HET

Druk op de spatiebalk om te starten.

**1. Vouw de kaart dubbel****2. Lijm de zijden aan elkaar****3. Knip af langs de stippelijn**

# Animeer een drum

Animeer door wissel tussen uiterlijken



Er zit muziek in!

3

**SCRATCH**

# Animeer een drum

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

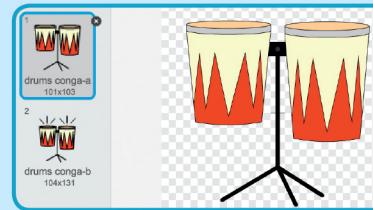
## ZET ALLES KLAAR

Kies een drum uit de Music categorie.

Nieuwe sprite:



Drum-Conga

Klik de **Uiterlijken** tab om de uiterlijken te zien

Je kan de verf emmer gebruiken om kleuren te veranderen

## VOEG DEZE CODE TOE:

Klik op de **Scripts** tab

## PROBEER HET

Druk op het pijltje links om te starten.



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

## Maak een melodie

Speel een serie noten



Er zit muziek in!

4

SCRATCH

## Maak een melodie

[scratch.mit.edu/music](https://scratch.mit.edu/music)

### ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond



Kies een achtergrond

Kies een instrument uit de Music categorie.

Nieuwe sprite:



stage2



Saxophone

### VOEG DEZE CODE TOE:

wanneer pijltje omhoog wordt ingedrukt  
start geluid C2 sax  
wacht 0.25 sec.  
start geluid G sax  
wacht 0.25 sec.  
start geluid E sax

Kies pijltje omhoog (of een andere toets).

Kies verschillende geluiden

### PROBEER HET

Druk op de pijltje omhoog om te starten.



# Speel een akkoord

Speel meerdere geluiden op hetzelfde moment om een akkoord te maken



Er zit muziek in!

5

SCRATCH

# Speel een akkoord

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

## ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond



Kies een achtergrond



spotlight-stage2

Kies een instrument uit de Music categorie.



Trumpet

## VOEG DEZE CODE TOE:

```
wanneer pijltje omlaag wordt ingedrukt
start geluid F trumpet
start geluid A trumpet
start geluid C2 trumpet
```

— Kies pijltje omlaag (of een andere toets).

start geluid F trumpet — Kies verschillende geluiden.

start geluid A trumpet

start geluid C2 trumpet

## TIP

Gebruik het **start geluid ▾** blok om verschillende geluiden op hetzelfde moment af te spelen

Gebruik het **start geluid ▾ en wacht** blok om geluiden na elkaar te spelen



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

# Verrassingsliedje

Speel een willekeurig geluid uit een lijst van geluiden.



Er zit muziek in!

6

SCRATCH

# Verrassingsliedje

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

## ZET ALLES KLAAR

Kies een instrument uit de Music categorie.

Nieuwe sprite: / /



Klik de tab om alle geluiden van je instrument te zien



## VOEG DEZE CODE TOE:

Klik de tab.

wanneer pijltje rechts wordt ingedrukt  
start geluid willekeurig getal tussen 1 en 8  
verander kleur -effect met 25

Kies pijltje rechts

Voeg een willekeurig getal blok toe

Vul het aantal geluiden van jouw instrument in

## PROBEER HET

Druk op pijltje rechts om te starten.



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

# Beatbox geluiden

Speel een reeks stem geluiden



Er zit muziek in!

7

SCRATCH

# Beatbox geluiden

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

## ZET ALLES KLAAR

Kies Microphone

Nieuwe sprite: / /



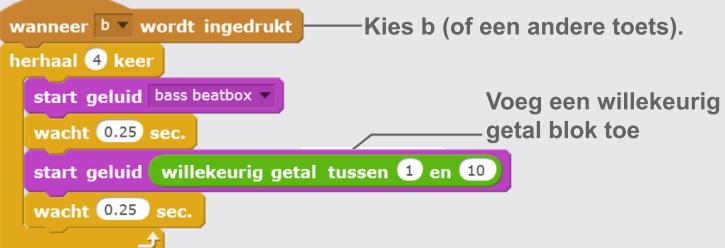
Microphone

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



## VOEG DEZE CODE TOE:

Klik de **Scripts** tab.



## PROBEER HET

Druk op de B toets om te starten.

**1. Vouw de kaart dubbel****2. Lijm de zijden aan elkaar****3. Knip af langs de stippelijn**

# Neem geluiden op

Maak je eigen geluiden om af te spelen.



Er zit muziek in!

8

**SCRATCH**

# Neem geluiden op

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

## ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond



Kies een achtergrond

Kies een sprite



Beachball

Klik op de **Geluiden** tab

Nieuw geluid:



Klik op dit icoontje. (Je hebt wel een microfoon nodig)

Klik om een kort geluid op te nemen zoals "boing" of "bop".

## VOEG DEZE CODE TOE:

Klik de **Scripts** tab.**wanneer c wordt ingedrukt**  
**start geluid opname1**Kies c  
(of een andere toets)

## PROBEER HET

Druk op de C toets om te starten.

**1. Vouw de kaart dubbel****2. Lijm de zijden aan elkaar****3. Knip af langs de stippenlijn**

# Speel een liedje af

Voeg een muziek loop toe als achtergrond muziek.



Er zit muziek in!

9

**SCRATCH**

# Speel een liedje af

[scratch.mit.edu/music](http://scratch.mit.edu/music)

## ZET ALLES KLAAR

Kies een sprite,  
zoals Speaker.

Nieuwe sprite:



Speaker

Klik op de **Geluiden** tab



Selecteer een geluid uit  
de Muziekherhalingen categorie

## VOEG DEZE CODE TOE:

Klik de **Scripts** tab.

## TIP

Gebruik zeker **start geluid v en wacht v** (en niet **start geluid v**)

Anders zal de muziek zichzelf onderbreken.