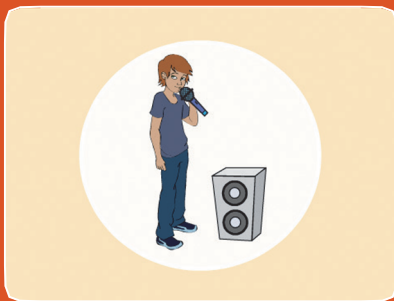
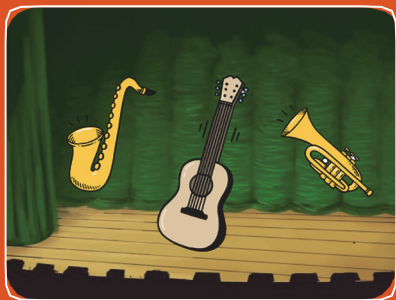




# Maak muziek Kaarten



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

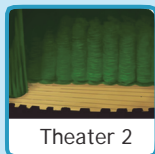


scratch.mit.edu

## BEGIN



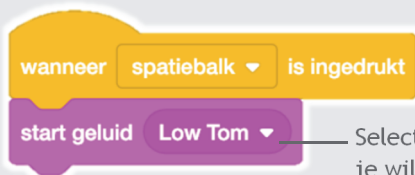
Kies een achtergrond.



Kies een trommel.



## VOEG DEZE CODE TOE



Selecteer het geluid dat je wilt uit het menu.

## PROBEER HET

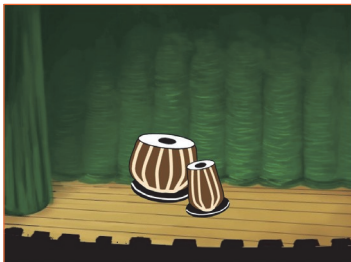
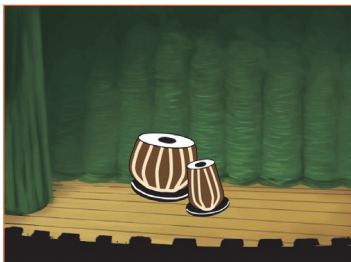
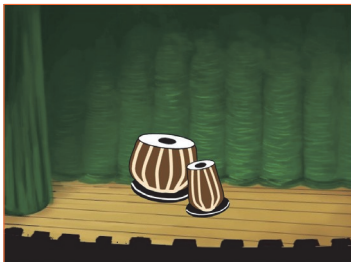


Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

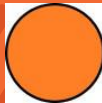


# Maak een ritme

Speel een lus van herhalende trommelgeluiden.



# Maak een ritme

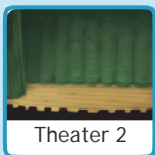


scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Theater 2



Kies een trommel uit de Muziek categorie.



Drums Tabla

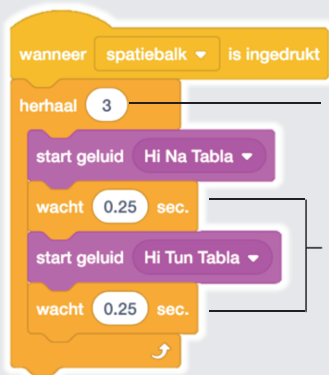
Dansen

Muziek

Sport

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

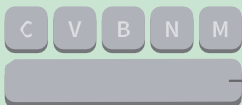
## VOEG DEZE CODE TOE



Typ hoeveel keer je het wilt herhalen.

Probeer andere nummers om het ritme te veranderen.

## PROBEER HET

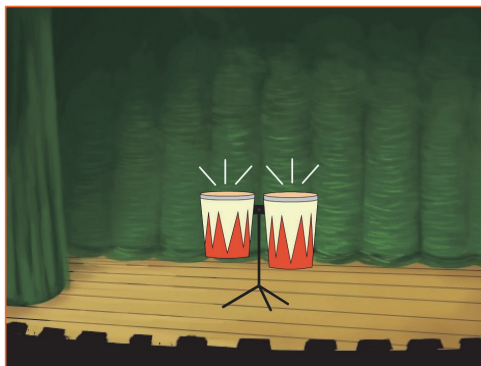


Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.



# Animeer een trommel

Schakel tussen uiterlijken om te animeren.



# Animeer een trommel



scratch.mit.edu

## BEGIN

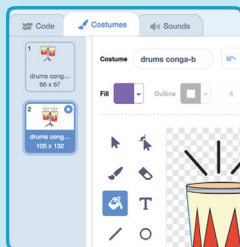


Kies een trommel.

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.

🔊

A cartoon illustration of a yellow saxophone on a wooden stage. The background consists of green curtains. The entire scene is framed within a white rectangular area on an orange background.

# Maak een melodie

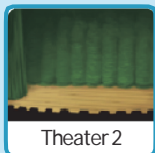


scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies de saxofoon of een ander instrument.



## VOEG DEZE CODE TOE

Code blocks:

- Yellow block: **wanneer** pijltje omhoog ▼ **is ingedrukt**
- Purple block: **start geluid** C2 sax ▼
- Yellow block: **wacht** 0.25 sec.
- Purple block: **start geluid** G sax ▼
- Yellow block: **wacht** 0.25 sec.
- Purple block: **start geluid** E sax ▼

Annotations:

- Line from 'is ingedrukt' to text: Kies pijltje omhoog (of een andere toets).
- Line from the three purple blocks to text: Kies verschillende geluiden.

## PROBEER HET

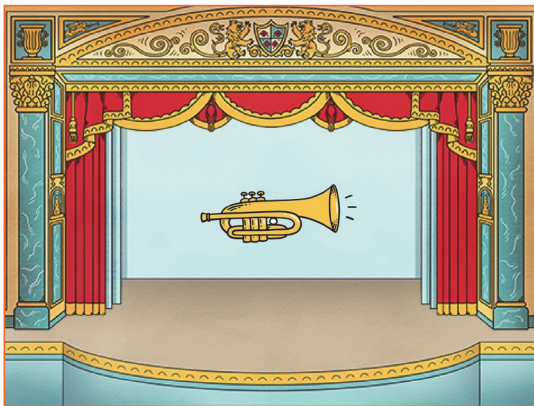


Druk op de **pijl omhoog** toets

# Speel een akkoord



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



# Speel een akkoord



scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies een achtergrond.



Kies een instrument, bijvoorbeeld Trompet




## VOEG DEZE CODE TOE

— Kies pijltje omlaag (of een andere toets).

— Kies verschillende geluiden.

## TIP

Gebruik  om geluiden tegelijkertijd te spelen.

Gebruik  en wacht om geluiden na elkaar te spelen

## PROBEER HET



Druk op de pijl omlaag toets

# Verrassingslied

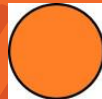


Speel een willekeurig geluid  
uit een lijst geluiden.



# Verrassingslied

scratch.mit.edu



## BEGIN

Kies een instrument,  
bijvoorbeeld gitaar.



Geluiden

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



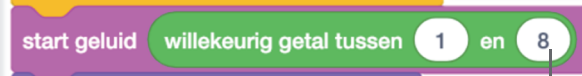
## VOEG DEZE CODE TOE

Code

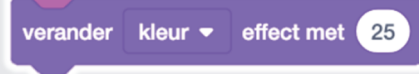
Klik op de Code tab.



Kies pijltje rechts.



Voeg een willekeurig getal blok in.



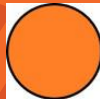
Typ het aantal geluiden in van je instrument.

## PROBEER HET



Druk op de toets pijl rechts.

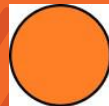
# Beatbox Geluiden



Speel een reeks stemgeluiden.



# Beatbox Geluiden

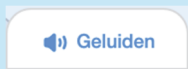
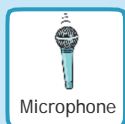


scratch.mit.edu

## BEGIN



Kies de  
Microfoon sprite.



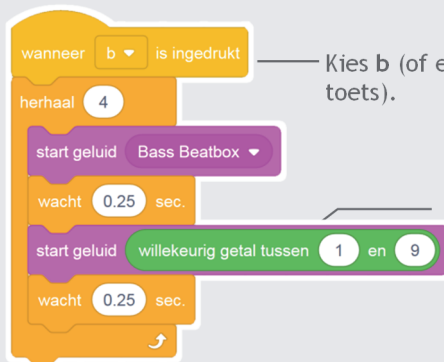
Klik op de Geluiden tab om alle  
beatbox geluiden te zien.



## VOEG DEZE CODE TOE



Klik op de Code tab.



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

Voeg een  
**willekeurig  
getal** blok in.

## PROBEER HET



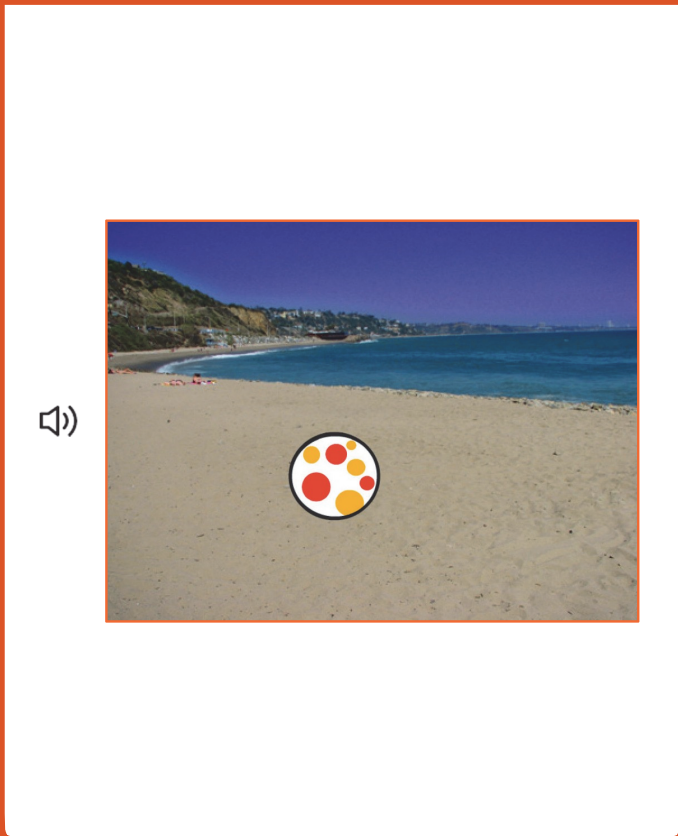
Druk op de **B** toets om  
te starten.



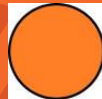
# Neem geluiden op



Maak je eigen geluiden om te spelen.



# Neem geluiden op

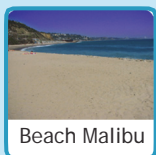


scratch.mit.edu

## BEGIN



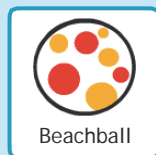
Kies een achtergrond.



Beach Malibu



Kies een sprite.



Beachball



Klik op de Geluiden tab.

Kies dan Opnemen uit het keuzemenu.



Opnemen

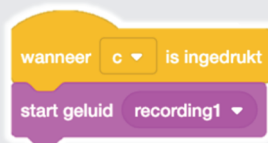


Klik op de knop Opnemen om een kort geluid op te nemen.

## 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.

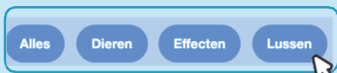


 Geluiden

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.

