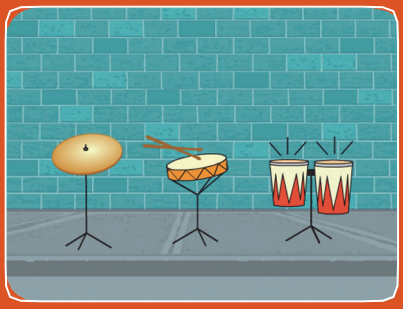
# Maak muziek
# Kaarten









**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

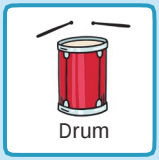
scratch.mit.edu

## BEGIN

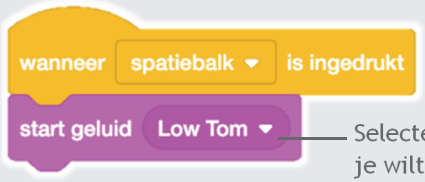
Kies een achtergrond.




Kies een trommel.

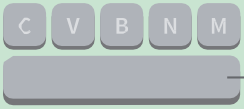



## VOEG DEZE CODE TOE




Selecteer het geluid dat je wilt uit het menu.

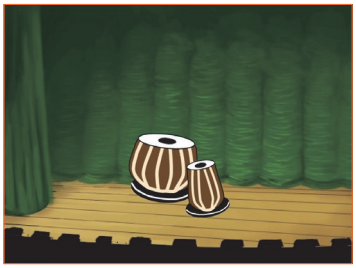
## PROBEER HET

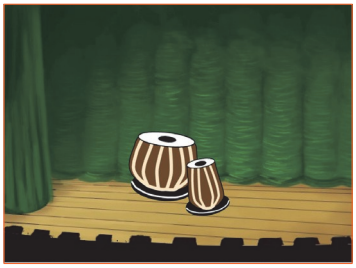


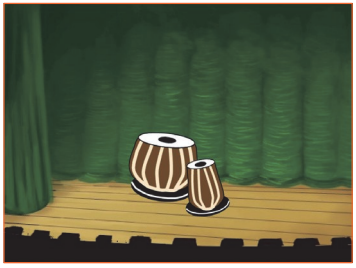

Druk op de spatiebalk van je toetsenbord.

# Maak een ritme

Speel een lus
van herhalende trommelgeluiden.





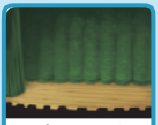


# Maak een ritme

scratch.mit.edu

## BEGIN

Kies een achtergrond.




Kies een trommel uit de Muziek categorie.







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

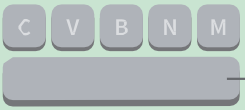
## VOEG DEZE CODE TOE




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

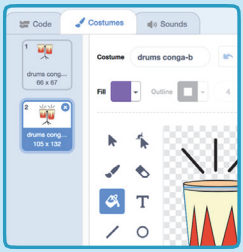



Kies een trommel.

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

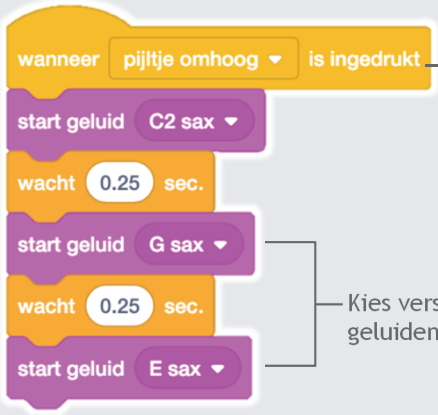
Kies een achtergrond.




Kies de saxofoon of een ander instrument.




## VOEG DEZE CODE TOE




Kies pijltje omhoog (of een andere toets).

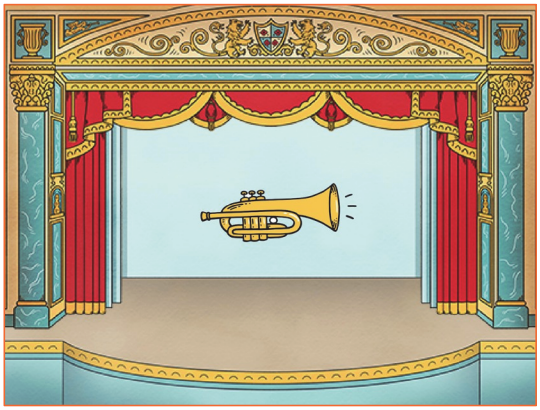
Kies verschillende geluiden.

## 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

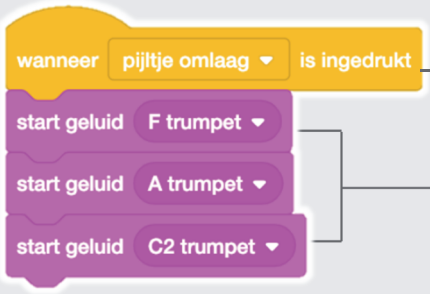
Kies een achtergrond.




Kies een instrument, bijvoorbeeld Trompet




## VOEG DEZE CODE TOE



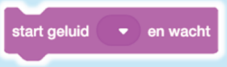

Kies pijltje **omlaag** (of een andere toets).

Kies verschillende geluiden.

## TIP

Gebruik 

om geluiden tegelijkertijd te spelen.

Gebruik 

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.



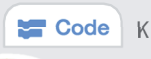




Klik op de Geluiden tab om alle beatbox geluiden te zien.




## 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.



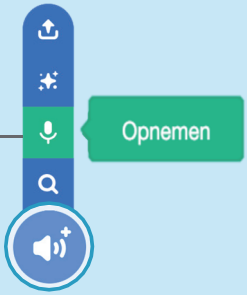

Kies een sprite.







Klik op de Geluiden tab.
Kies dan **Opnemen** uit het keuzemenu.





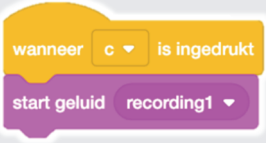


Klik op de knop **Opnemen** om een kort geluid op te nemen.

## 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**.



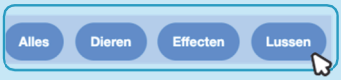




Klik op de Geluiden tab.



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.

