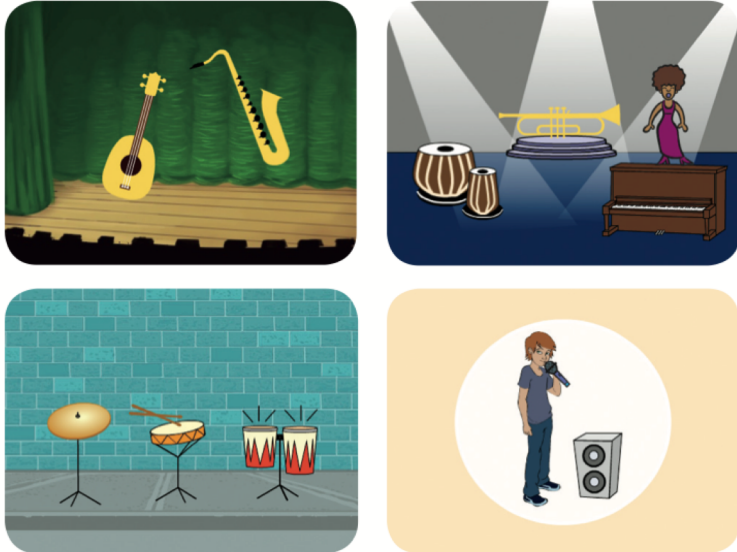


Maak muziek



Kies instrumenten, voeg geluiden toe en druk op toetsen om muziek te spelen!

scratch.mit.edu

Maak muziek

Gebruik de kaarten in willekeurige volgorde:

- Bespeel een drum
- Maak een ritme
- Animeer een drum
- Maak een melodie
- Speel een akkoord
- Verrassingsliedje
- Beatboxgeluiden
- Neem geluiden op
- Speel een liedje

kevinvermassen.be

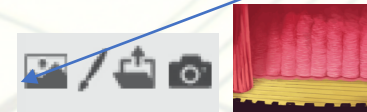
Bespeel een drum



Druk op een toets om een drumgeluid te maken.

scratch.mit.edu

1. Kies een achtergrond



2. Kies een drum in de muziekcategorie



3. Voeg deze code toe

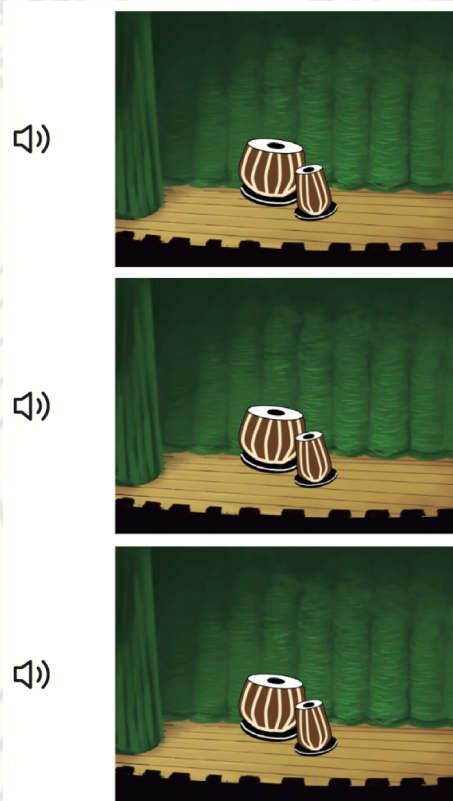
wanneer spatiebalk wordt ingedrukt
start geluid low tom

4. Probeer je code uit

Druk op de spatiebalk om te beginnen.

kevinvermassen.be

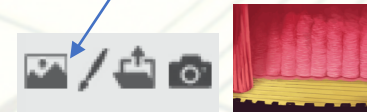
Maak een ritme



Speel een opeenvolging van drumgeluiden.

scratch.mit.edu

1. Kies een achtergrond



2. Kies een drum in de muziekcategorie



3. Voeg deze code toe



Experimenteer met de wachttijd om het ritme te bepalen.

4. Probeer je code uit.

kevinvermassen.be

Animeer een drum



Verander de uiterlijken om je drum te animeren.

scratch.mit.edu



1. Kies een drum

2. Klik op  om de uiterlijken te zien en bewerken

3. Voeg deze code toe



4. Probeer je code uit

Druk op het linkerpijltje.

kevinvermassen.be

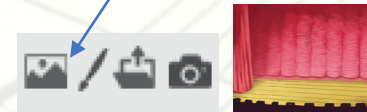
Maak een melodie



Speel een reeks noten.

scratch.mit.edu

1. Kies een achtergrond



2. Kies een instrument



3. 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
```

4. Probeer je code uit

Druk op het pijltje omhoog.

kevinvermassen.be

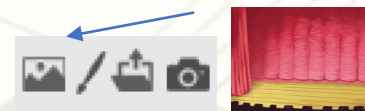
Speel een akkoord



Speel meer dan één noot tegelijkertijd om een akkoord te maken.

scratch.mit.edu

1. Kies een achtergrond



2. Kies een instrument



3. Voeg deze code toe



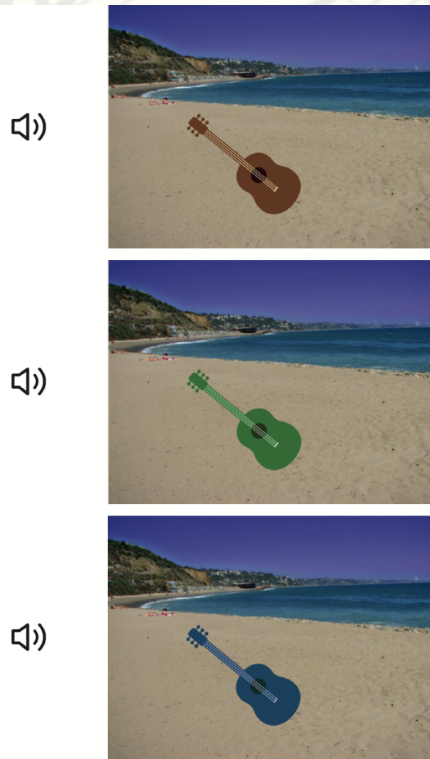
Tip: gebruik 'start geluid' om meerdere blokken tegelijkertijd te spelen, gebruik 'start geluid en wacht' om de geluiden na elkaar te spelen.

4. Probeer je code uit

Druk op het pijltje omlaag.

kevinvermassen.be

Verrassingsliedje



Speel een willekeurig geluid af uit een lijst van geluiden.

scratch.mit.edu

1. Kies een instrument



2. Klik op om alle geluiden van je instrument te zien

3. Voeg deze code toe

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

Tip: zet het willekeurig getal tussen 1 en het aantal geluiden dat beschikbaar is.

4. Probeer je code uit

Druk op het pijltje omlaag.

kevinvermassen.be

Beatboxgeluiden



Speel een reeks stemgeluiden.

scratch.mit.edu



Microphone

1. Kies de microfoon
2. Klik op **Geluiden** om alle geluiden van je instrument te zien
3. Voeg deze code toe

wanneer **b** wordt ingedrukt

herhaal **4** keer

start geluid **bass beatbox**

wacht **0.25** sec.

start geluid **willekeurig getal tussen 1 en 10**

wacht **0.25** sec.

Tip: zet het willekeurig getal tussen 1 en het aantal geluiden dat beschikbaar is.

4. Probeer je code uit

Druk op b.

kevinvermassen.be

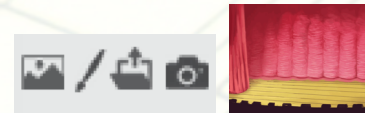
Geluiden opnemen



Maak je eigen geluiden om af te spelen.

scratch.mit.edu

1. Kies een achtergrond



2. Kies een sprite



3. Klik op 

4. Klik op 

5. Klik op om de opname te starten, om te stoppen

6. Voeg deze code toe

wanneer wordt ingedrukt

start geluid

7. Probeer je code uit

kevinvermassen.be

Speel een liedje



Speel een liedje op de achtergrond.

scratch.mit.edu



Speaker

1. Kies een sprite
2. Klik op en kies een geluid uit 'muziekherhalingen'
3. Voeg deze code toe



Tip: let erop dat je kiest voor 'start geluid en wacht' of anders gaat je muziek door elkaar spelen.

4. Probeer je code uit

Klik op de groene vlag.



kevinvermassen.be