

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



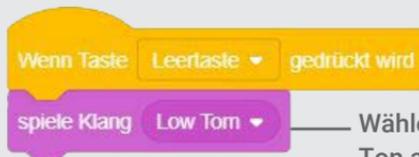
Wähle ein
Bühnenbild.



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



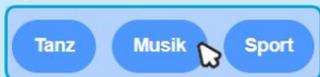
Wähle ein
Bühnenbild



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



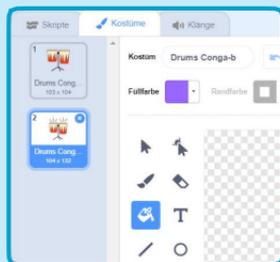
Wähle eine Trommel .



 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.



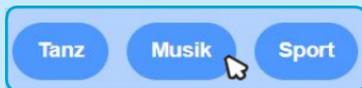
Spiele eine Melodie

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 nach oben** (Oder eine andere Taste)



Wähle verschiedene Töne.

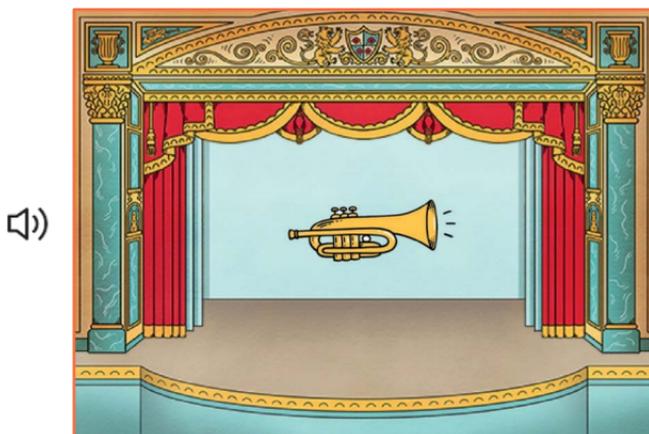
PROBIERE ES AUS



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).



PROBIERE ES AUS



Drücke die **Pfeiltaste nach unten**.

TIPP

Benutze **spiele Klang** um Töne zur gleichen Zeit zu spielen.

Benutze **spiele Klang ganz** um einen Ton nach dem anderem zu spielen.

Überraschungslied

Spiele einen zufälligen Ton aus einer Liste von Tönen.



Überraschungslied

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

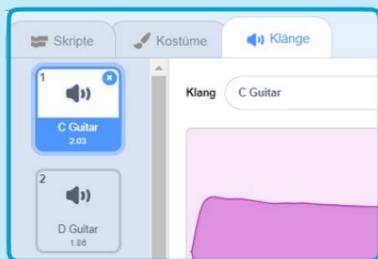


Wähle ein Instrument wie
z.B. die Gitarre.



 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

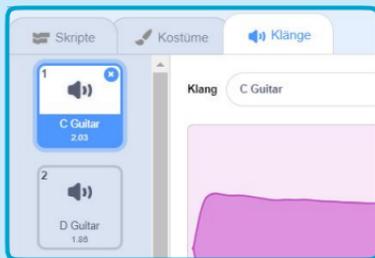


Wähle die
Microfon Figur.



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.

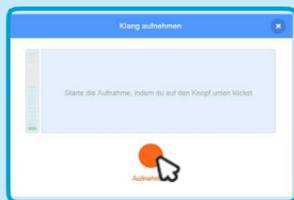
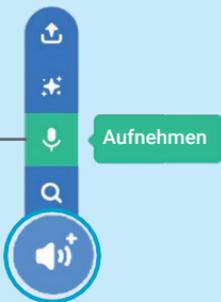


Beachball

🔊 Klänge

Klicke auf den **Klänge** Tab.

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

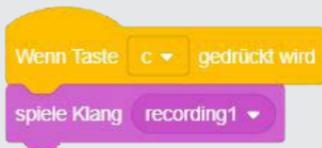


Klicke auf den **Aufnehmen**
Knopf um einen kurzen
Klang aufzunehmen.

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.



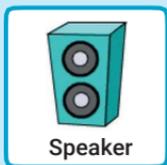
Spiele ein Lied ab

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle eine Figur wie z.B. den Lautsprecher.

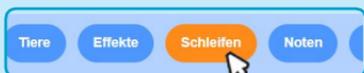


Klänge

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

Skripte

Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle deinen Sound aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

