

BROEDER JACOB

In Scratch kan je ook **muziek** gaan **maken**. Er zijn een hele hoop mogelijkheden waarmee je muziek kan programmeren.

Je kan bijvoorbeeld het liedje 'broeder jacob' namaken in Scratch.



1. Voeg eerst een **nieuwe 'sprite'** toe, dit wordt onze '**deejay**' of '**muzikant**'. Maak de **blokkentoren** die **hiernaast** staat na voor deze sprite. **Let goed op** de **cijfers** die staan bij '**noot**' en bij '**tellen**'.

2. **Test** het eens **uit, vraag** aan de juf of meester of je het **geluid** kan **aanzetten** om het liedje te horen.

3. **Verander** nu **eens van instrument**, wat merk je?

4. **Laat** nu de Scratch-**kat dansen** op de muziek. Gebruik hiervoor de **kaarten** van de **uitdagingen** '**Disco kat**' en '**Disco kat op een feestje**'.

5. **Zorg ervoor** dat de **kat danst op de maat**, om dit te bereiken moet je spelen met de seconden die je bij het dansen gebruikt. Laat zowel het **dansen** als de **muziek tegelijkertijd** beginnen.

Proficiat. Je hebt broeder jacob gemaakt in Scratch!

Laat het eens horen en zien aan je klasgenoten! Vergeet zeker je oefening niet te bewaren!

Nog meer uitdaging nodig?

1. **Maak** aan de hand van **slagwerk een** heuse '**beat**' die onder het nummer past. Dit zal de kat zeker en vast helpen bij het dansen!

2. Om de noten in te stellen zag je een piano verschijnen. **Probeer** nu **zelf eens een liedje te maken**. Je kan online bijvoorbeeld **opzoeken hoe** je 'ik zag 2 beren moet spelen' en dit dan maken in Scratch. **Of verzin gewoon zelf** een lied!

3. Kan je **ervoor zorgen** dat de **speler** kan **kieszen** of het **liedje sneller** gaat? Of dat de **speler** een **instrument** kan **kieszen**? Probeer eens!