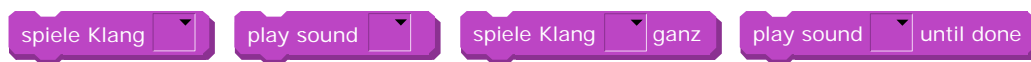


Die Bausteine für den Klang sind rosa (pink).
Mit ihnen kannst du **jeder Figur** und **jedem Bühnenbild Töne, Melodien, Geräusche** ... zuteilen. So können deine Tiere brüllen, miauen, bellen ...

Stapelblöcke für deine Figuren und die Bühne sind:



Wertblöcke deiner Figuren und der Bühne sind:



Diese Bausteine spielen einen Klang, der zur Figur gehört, ab. Der Klang muss vorher über die Klänge der Figur importiert worden sein.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Klang: spiele Klang ...“ an ([68851458](#)). Vielleicht kennst du auch ein einfaches Kinderlied. Damit kannst du das Projekt erweitern. Du kannst auch eines der Lieder ersetzen.

Achte beim Importieren der Klänge auf die Urheberrechte der Komponisten!!!





Klang, Sound

stoppe alle Klänge, stop all sounds

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

Dieser Block beendet die Klänge aller Figuren und der Bühne.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „stoppe alle Klänge“ an ([68967166](#)). In diesem Projekt kannst du Kinderlieder erraten. Klicke Cody zum Start des Ratespiels an. Du kannst das Projekt um eigene Lieder erweitern.



Klang, Sound

spiele Ton für Schläge, play note for beats

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

Dieser Block spielt den Ton, den du dir aussuchst, für eine bestimmte Zeit. Die Tonhöhe liegt zwischen 0 und 127. 0 ist der tiefste Ton, 127 der höchste.

Die Dauer des Tones kannst du im Projekt „Klang: spiele Ton ... für ... Schläge“ ([68974588](#)) mit den Notenwerten vergleichen.

Auftrag: Schau dir das Projekt an. Verändere die Tonhöhen.





für alle

Klang

Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

spiele Schlaginstrument für Schläge

play drum for beats

Dieser Block spielt das Schlaginstrument, das du dir aussuchst, für eine bestimmte Zeit. Du kannst unter 18 verschiedenen Instrumenten wählen.

Die Schlagdauer des Instrumentes kannst du im Projekt „Klang: spiele Schlaginstrument ... für ... Schläge“ ([68984854](#)) mit den Notenwerten vergleichen.

Auftrag: Schau dir das Projekt an. Verändere die Schlaginstrumente.



für alle

Klang

Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

pausiere Schläge

rest for beats

Mit diesem Block kannst du in einem Musikstück oder Lied eine Pause einfügen.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Klang: pausiere ... Schläge“ ([68987468](#)) an. Suche die Pausen, die in den Liedern eingefügt wurden. Entferne sie. Horch dir das Lied dann an. Stimmt der Rhythmus noch?





Klang Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

setze Instrument auf , set instrument to

Mit diesem Block kannst du dir für deine Melodie ein Instrument aussuchen. Du kannst unter 21 Instrumenten wählen.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Klang: setze Instrument auf ...“ ([68992516](#)) an. Verändere die Instrumente, mit denen die Lieder gespielt werden.



Klang Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

setze Lautstärke auf %, set volume to %

Mit diesem Block kannst du die Lautstärke festlegen. Du kannst Werte zwischen 0 und 100% eingeben.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Klang: setze Lautstärke auf ...%“ ([68994552](#)) an. Trage andere Werte ein.





Klang Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

ändere Lautstärke um , change volume by

Mit diesem Block kannst du die Lautstärke verändern. So kann ein Geräusch immer leiser oder lauter werden.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Klang: ändere Lautstärke um ...“ ([68994552](#)) an. Die Ente wird immer leiser, der Kuckuck immer lauter. Füge den Block in die anderen Lieder ein und lasse sie nach deinen Vorstellungen lauter oder leiser werden.



Klang Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

setze Tempo auf Schläge/Min. , set tempo to bpm

Mit diesem Block kannst du das Tempo des Sounds bestimmen. Du kannst damit die Länge der Schläge festlegen.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Klang: setze Tempo auf ... Schläge/Min.“ ([68996952](#)) an. Trage deine Werte für die Schläge/Min. ein. Vielleicht kann man die Lieder dann wieder erkennen.





Klang, Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

ändere Tempo um, change tempo by

Mit diesem Block kannst du das Tempo des Sounds verändern. Du kannst sie schneller oder langsamer werden lassen.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Klang: ändere Tempo um ...“ ([68998642](#)) an. Bei Ente und Kuckuck ändert sich das Tempo. Füge den Block in die anderen Lieder ein und lasse sie nach deinen Vorstellungen schneller oder langsamer werden.



Klang, Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

Lautstärke, Tempo, volume, tempo

Mit diesen Wertblöcken kannst du dir, wie bei allen anderen Wertblöcken, durch Anhaken die Werte einblenden.

Sie können auch in Verbindung mit anderen Bausteinen in Skripte eingebaut werden [Projekt: „Klang: Komponieren“ ([69087302](#)), Baustein: Tempo].

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Klang: Wertblöcke Lautstärke, Tempo“ ([69080864](#)) an. Das Lied, das die Hasen spielen, heißt „Häschen in der Grube“. Die Werte für Tempo und Lautstärke sind einblendend. Du kannst die Werte für jedes Häschen verändern.





Klang

Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/

Projekt „Komponieren“

Auftrag: Denke dir eine Melodie aus. Setze sie mit den Programmbausteinen für die Klänge zusammen. Lass verschiedene Instrumente zusammen spielen. Füge Schlaginstrumente hinzu.

- Schau dir dazu den Code des Projektes „Klang: Komponieren“ ([69087302](#)) an. Die Codys spielen Klavier, Posaune, Cello, Basstrommel, Becken und die kleine Trommel. Natürlich haben sie auch einen Dirigenten. Verändere die Melodie, die Instrumente ...



„Smart Kids“ – ein Projekt des [Wiener Bildungsservers](#)

13/13



Klang

Sound

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195298/