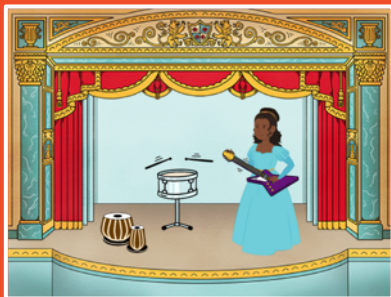


# Carte per suonare



**Scegli gli strumenti, aggiungi suoni,  
e premi i tasti per suonare la musica.**

# Carte per suonare

Prova le carte in qualsiasi ordine:

- **Suona un tamburo**
- **Crea un ritmo**
- **Anima un tamburo**
- **Crea una melodia**
- **Suona un accordo**
- **Brano a sorpresa**
- **Suono beatbox**
- **Registra i suoni**
- **Suona un brano**

# Suona un tamburo

Premi un tasto per far suonare un tamburo.



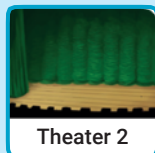
# Suona un tamburo

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Scegli uno sfondo.



Scegli un tamburo.



## AGGIUNGI IL CODICE



Seleziona il suono che vuoi dal menu.

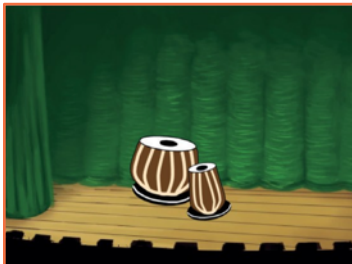
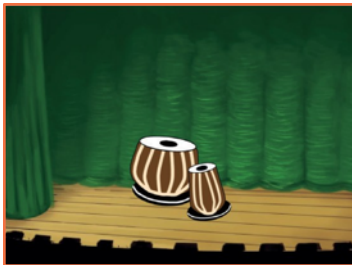
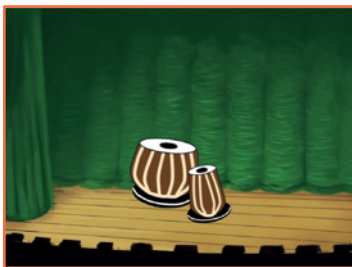
## PROVALO



Premi spazio sulla tua tastiera.

# Crea un ritmo

Fai un ciclo per ripetere il suono del tamburo.



# Crea un ritmo

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Scegli uno sfondo.



Theater 2



Scegli un taburo dalla categoria musica.



Drum Tabla

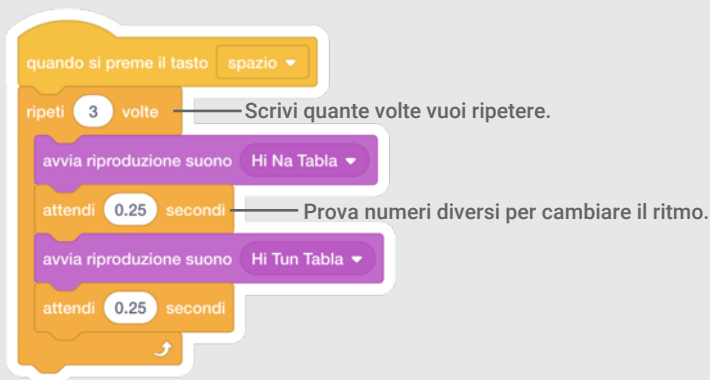
Danza

Musica

Sport

Per vedere solo gli sprite musicali, clicca la categoria **Musica** in alto nella libreria degli sprite.

## AGGIUNGI IL CODICE



## PROVALO



Premi spazio sulla tua tastiera.

# Anima un tamburo

Cambia costume per creare un'animazione.



# Anima un tamburo

scratch.mit.edu

## PREPARATI



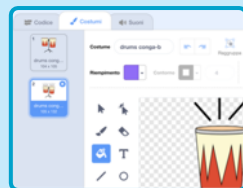
Scegli un tamburo.



Costumi

Clicca il tab **Costumi** per vedere i costume.

Puoi usare gli strumenti di disegno per cambiare il colore.



## AGGIUNGI IL CODICE

Codice

Clicca il tab **Codice**.



Scegli un suono dal menu.

## PROVALO



Premi la **freccia sinistra** della tua tastiera.

# Crea una melodia

Suona una serie di note.



Suonare

4



# Crea una melodia

scratch.mit.edu

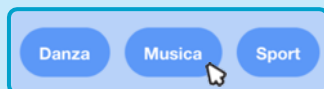
## PREPARATI



Scegli uno strumento, ad esempio il **sassofono**.



Saxophone



Per vedere solo gli sprite musicali, clicca la categoria **Musica** in alto nella libreria degli sprite.

## AGGIUNGI IL CODICE



Scegli la **freccia su** (o un altro tasto)

Scegli suoni diversi.

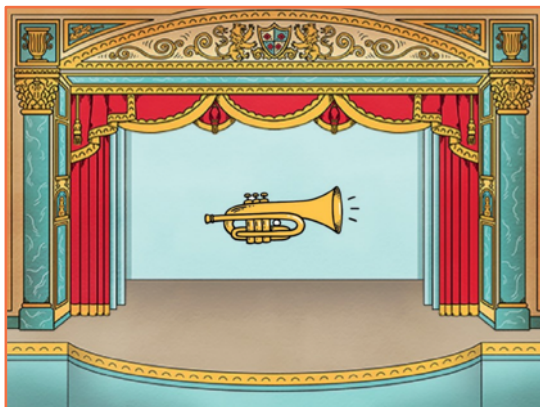
## PROVALO



Premi la **freccia su**.

# Suona un accordo

Suona più suoni diversi per volta per creare un accordo.



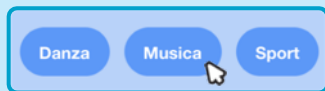
# Suona un accordo

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Scegli uno strumento come la **tromba**.



Per vedere solo gli sprite musicali, clicca la categoria **Musica** in alto nella libreria degli sprite.

## AGGIUNGI IL CODICE



Scegli la **freccia giù** (o un altro tasto)

Scegli suoni diversi.


## PROVALO



Premi la **freccia giù**.

## SUGGERIMENTO

Usa  per sentire note diverse allo stesso tempo.

Usa  per sentire le note una dopo l'altra.

# Brano a sorpresa

Riproduci un suono a caso da una lista di suoni.



# Brano a sorpresa

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Scegli uno strumento  
come la **chitarra**.



Suoni

Clicca il tab **Suoni** per vedere quanti  
suoni ci sono nel tuo strumento.



## AGGIUNGI IL CODICE

Codice

Clicca il tab **Codice**.



Scegli la **freccia destra**.

Inserisci il blocco  
**numero a caso**.

Scrivi il numero di suoni che ci sono  
nel tuo strumento.

## PROVALO



Premi il tasto **freccia destra**.

# Suono beatbox

Riproduci una serie di suoni vocali.



# Suono beatbox

scratch.mit.edu

## PREPARATI

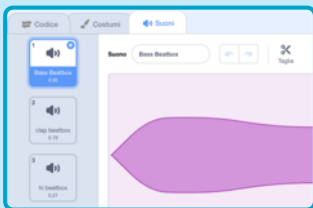


Scegli lo  
sprite **microfono**.



Suoni

Clicca il tab **Suoni** per vedere quanti suoni ci sono nel tuo strumento.



## AGGIUNGI IL CODICE

Codice

Clicca il tab **Codice**.



Scegli **b** (o un altro tasto).

Inserisci il blocco  
**numero a caso**.

Scrivi il numero di suoni che ci  
sono nello sprite.

## PROVALO



Premi **B** per iniziare.

# Registra i suoni

Crea i tuoi suoni personali.



Suonare

# Registra i suoni

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Scegli uno sfondo.



Beach Malibu



Scegli uno sprite qualsiasi.

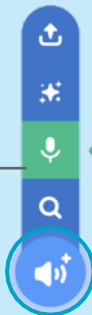


Beachball

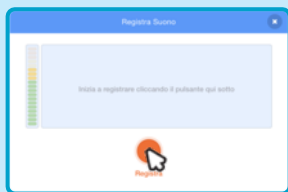


Clicca il tab **Suoni**.

Poi seleziona **Registra** dal menù.



Registra



Clicca il bottone **Registra** per registrare un breve suono.

## AGGIUNGI IL CODICE



Clicca il tab **Codice**.



Seleziona **c**  
(o un altro tasto).

## PROVALO



Premi **C** per iniziare.

# Suona un brano

Aggiungi una musica di sottofondo.



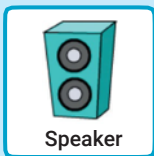
# Suona un brano

scratch.mit.edu

## PREPARATI



Scegli uno sprite  
**Speaker.**



 Suoni

Clicca il tab **Suoni**.



Scegli un suono dalla  
categoria Loop della  
libreria, ad esempio  
**Drum Jam.**

Tutti

Animali

Effetti

Loop

Per vedere solo i loop musicali, clicca la  
categoria **Loop** in alto nella libreria dei suoni.

## AGGIUNGI IL CODICE

 Codice

Clicca il tab **Codice**.

quando si clicca su 

per sempre

riproduci suono

Drum Jam ▼

e attendi la fine

Scegli il tuo suono dal  
menù.

## PROVALO

Premi la badierina verde per iniziare.

