

**Groep: 7/8**

**Thema: Fantasy**

**Inhoud: Een kort canonlied in fantasietaal. Ritmes lezen en spelen, patronen maken met Boomwhackers, improviseren van ritmes en patronen, kennismaken met de synthesizer.**



## Warming-up

Doel: Losmaken van lijf en stem; concentratie vergroten; richten op leraar voor de klas.

## Welkom

Doel: Stellen van doelen voor deze les; terughalen van doelen van vorige les.

Werkwijze:

- 🕒 1e les: Waarover zou deze les gaan? Hoe weet je dat? Wat is de titel van deze les? Waar speelt dit verhaal zich af?
- 🕒 2e les: Wat hebben we vorige keer geleerd?

## Inleiding 1

Doel: kennismaken met verschillende soorten slaginstrumenten.

Werkwijze:

- 🕒 Geef twee vragen vooraf:
- 🕒 1. Kijk goed: Onthoud minstens 5 verschillende slaginstrumenten.
- 🕒 2. Luister: Welke slaginstrumenten zijn in verschillende tonen gestemd? (O.a. Klokken, tomtoms.)
- 🕒 Stilte-afpraak maken.
- 🕒 Zet de film aan. Bespreek na de film de antwoorden.

## Inleiding 2: Voor de tweede les

Doel: Visuele met auditieve combineren.

Werkwijze:

- 🕒 Geef twee vragen vooraf:
- 🕒 1. Hoe worden de ritmes gemaakt in dit filmpje? (Door balletjes sneller of langzamer te laten stuiteren.)
- 🕒 2. Kijk goed: Onthoud minstens 5 verschillende instrumenten.
- 🕒 3. Op welk instrument wordt de melodie gespeeld? (Een soort xylofoon/marimba en vibrafoon)
- 🕒 Stilte-afpraak maken.
- 🕒 Zet de film aan.
- 🕒 Bespreek na de film de antwoorden.

## Kern 1

Doel: Leren van de tekst en de melodie

Werkwijze:

- 🕒 Laat een kind de tekst voorlezen.
- 🕒 Laat de speler 1x horen.
- 🕒 Laat de speler 1x horen; alle kinderen lezen zacht mee.
- 🕒 Laat de speler 1x horen; de kinderen neuriën mee.
- 🕒 Laat de speler 1x horen: De kinderen zingen mee.
- 🕒 Zing het lied nog eens, nu met een klap op de rode woorddelen en stap op de blauwe.
- 🕒 Neem de trom en het bekken: Twee kinderen begeleiden op rode resp. blauwe woorddelen.

## Kern 2

Doel: Aanleren van canon

Werkwijze:

- ☉ Leg uit a.h.v. het schema: We gaan in 4 groepen canon zingen. Het eerste rondje zingen we allemaal samen. Dan begint groep 1 vooraan. Zodra groep 1 bij de 2e zin is, begint groep 2 vooral te zingen. Zodra groep 2 bij de 2e zin, begint groep 3 vooraan te zingen, enz. Je zingt door totdat ik elke groep een teken geef om te stoppen.
- ☉ Verdeel je klas in 4 groepen. Laat ze bij elkaar gaan staan.
- ☉ Start de speler: Eerst allemaal samen 1 rondje zingen. Geef dan groep 1 aan dat ze moeten beginnen. Vervolgens groep 2, 3 en 4. Geef telkens de groepen ook aan wanneer ze weer vooraan starten. Na 4 rondjes (inclusief de eerste) geef je groep 1 het stopteken, vervolgens groep 2, 3 en 4 ook.
- ☉ Oefen ook een keer zonder speler.

## **Kern 3**

Doel: lezen en spelen van ritmes.

Dit is een 6/8 maatsoort: Je telt in principe **123456** af, waarbij je de 1 harder zegt en de 4 een beetje harder.

Werkwijze:

- ☉ Laat de 1e speler horen: De kinderen luisteren en kijken.
- ☉ Laat de speler nog eens horen: De kinderen klappen mee.
- ☉ Zo ook met de andere spelers. Maar let op: Als je de 2e speler aanzet, hoor je ook ritme 1 erbij. En bij speler 3 hoor je ritme 1, 2 en 3. Enz.
- ☉ Verdeel je klas in 4 groepen: Elk krijgt een ritme/kleur.
- ☉ Stapelen: Jij telt 123456: Groep 1 begint, groep 2 valt in op jouw teken, enz. Op jouw steken stoppen ze. (Samen of na elkaar.)
- ☉ Het Blok: Jij telt af: Alle groepen beginnen samen.
- ☉ Verdeel de instrumenten over de 4 groepen en herhaal bovenstaande.

## **Kern 4**

Doel: Ontwerpen van ritmes in 6/8 maat. Gebruik de matrix onderaan deze handleiding.

Werkwijze:

- ☉ Eerst Kern 3 goed oefenen om ze de *feel* van deze maatsoort eigen te laten maken.
- ☉ Maak groepjes van 4. De instrumenten geef je pas bij de uitvoering.
- ☉ Ze bedenken met zijn vieren een ritme dat mooi klinkt als ze samen spelen. Dat kunnen ze vast uitproberen met *bodysounds*.
- ☉ Geef ze de tips: Niet teveel bolletjes inkleuren, je kunt er altijd nog aan toevoegen. Je kunt tussen 2 bolletjes nog een andere zetten: Een sneller ritme krijg je dan. Begin niet allemaal op het eerste bolletjes: Dat wordt saai.
- ☉ Geef ze 10 minuten: Zet de timetimer aan.
- ☉ Elke groep presenteert het resultaat m.b.v. instrumenten.

## **Kern 5**

Doel: Herkennen van melodie a.h.v. een grafische weergave

Werkwijze:

- ☉ Leg uit: Je ziet hier vier plaatjes van melodieën: A, B, C en D. Dadelijk hoor je een melodie: Bij welk plaatje hoort die?
- ☉ Zet speler 1 aan: De kinderen maken een keuze.
- ☉ Zo ook met de andere spelers.
- ☉ Klaar? Klik op 'Check. Kijk samen na. Laat eventueel de melodieën nog eens horen en wijs bij op het plaatje.

## **Kern 6**

Doel: Kennismaken met een van de eerste modulaire synthesizers.

Werkwijze:

- Leg uit: In de jaren 60 vond men allerlei elektrische en elektronische muziekinstrumenten uit, o.a. de synthesizer die je zo dadelijk ziet. Synthesizer betekent: Een apparaat waarmee iets namaakt. Bij dit enorm apparaat moet je onderdelen met elkaar koppelen met snoeren. Elk onderdeel van de machine kan het geluid veranderen. Je begint dus met een eenvoudige toon en door dat te koppelen aan een ander onderdeel, verander je het geluid. Tegenwoordig hoeft allemaal niet meer zo ingewikkeld en heb je zelfs virtuele synthesizers in je computer. Die imiteren dus synthesizers. Toch zijn deze ouderwetse muziekinstrumenten nog steeds populair onder popmuzikanten.
- Laat de film zien en bespreek naderhand kort wat ze gezien en gehoord hebben.

## **Kern 7**

Doel: Patronen spelen m.b.v. Boomwhackers. Patroon ontwerpen.

Werkwijze:

- Zoek eerst even uit welke BW je nodig hebt: D, E, G, A en B. Het liefst minimaal twee sets gebruiken. Verdeel de BW over de klas, bijvoorbeeld per tweetal één.
- Klik op de pijl onderaan de pagina.
- Laat de eerste speler horen. De kinderen met een B spelen mee.
- Dan laat je de 2e speler horen: Je hoort nu alleen de E spelen. Die kinderen doen mee.
- Als je de speler ernaast aanklikt, hoor je de B en E samen spelen: Er is al een patroon dus.
- Zo ga je verder met de andere spelers.
- Als je dit goed geoefend hebt, kun je kinderen ook zelf een patroon laten ontwerpen. Je kunt daarvoor de tweede matrix onderaan de handleiding gebruiken.

## **Kern 8**

Doel: Improviseren: Maak samen een machine met geluidspatronen.

Werkwijze:

- Leg uit: Samen met de hele klas kun je een machine laten horen: Elk kind is een radertje in deze machine door telkens een geluid eraan toe te voegen. Maar let op: Je moet wel luisteren en inspelen op de kinderen die al begonnen zijn. Het moet er bij passen.
- Laat de speler in het midden van de machine horen, als voorbeeld.
- Het mooiste is als je een tas vol met allerlei spullen hebt: Stukken ijzer, pandeksels, lepels, enz.
- Laat iedereen een stuk uitkiezen.
- Zet de speler aan en wijs naar de eerste 2 kinderen die samen een patroon beginnen te spelen samen met de muziek. Telkens wijs je een nieuw kind aan die erbij komt.
- Probeer het ook eens zonder de speler, maar probeer wel dezelfde *feel* te krijgen. Begin zelf met een ritme in deze maatsoort.

## **Afsluiting 1**

Doel: Het lied zelfstandig uitvoeren (m.b.v. de playbackversie)

Werkwijze:

- Kies 4 kinderen uit die de op instrumenten rood en blauw gaan spelen.
- Zing het lied zoals aangeleerd in kern 1 en 2. Dus in canon.
- Probeer het ook eens met de rechterspeler.

## **Afsluiting 2**

Doel: Het lied zelfstandig uitvoeren (m.b.v. de playbackversie); zelfstandig de ritmes uitvoeren.

Werkwijze:

- Hetzelfde als in Afsluiting 1, maar nu worden tekstritmes gespeeld m.b.v. 4 instrumenten. Probeer het eerst zonder canonvorm.

Kalando malopee  
Kalando polatime  
Kodalinalina djawa  
Kodalinalina djo

