

Soundler



Muzieksnacks



Docentenhandleiding





Begin met muzikaliteit

Voor groep 4 tot en met 6

Deze muzieksnacks zullen de muzikaliteit van de klas aanzwengelen zonder dat jij een expert hoeft te zijn. Deze muzieksnacks zijn voor tussen de lessen door als een leuke onderbreking voor de leerlingen. De snacks zijn onderverdeeld in 3 categorieën:

Luisteren om leerlingen uit te dagen om muziek te begrijpen en te waarderen.

Bewegen om sensaties die het lichaam voelt wanneer het in contact komt met muziek en ritme te verbinden.

Spelen om verschillende aspecten van muziekinstrumenten te verkennen.

Het uitvoeren van de oefeningen zorgt ervoor dat jij en je klas je comfortabeler zullen voelen bij het je muzikaal uitdrukken.

Veel plezier en als je ons feedback wilt geven, laat het ons dan weten via de Feedback link <https://tinyurl.com/Y2QZ2WAR> of info@projectsoundler.nl.

Bedankt voor de deelname,
Team Soundler



Categorie Luisteren



Luisteroefeningen dagen leerlingen uit om verschillende soorten muziek te leren interpreteren en waarderen.

“ListenUp” bestaat uit drie muzieksnacks die de grenzen van begrip / waardering van muziek verlegd en de luistervaardigheden van leerlingen verbetert.

Energizers:

- 1a. Fantaseer en teken, eenvoudig – verhaal tekenen bij muziek
 - 1b. Fantaseer en teken, gemiddeld – beeld vergelijken met eigen interpretatie
 2. Zeg ken jij de mosselman, gemiddeld – creatief met songteksten
-

BENODIGDHEDEN:

Scherm, audio/videospeler, potlood, papier

Categorie Luisteren



1a. Fantaseer en teken

5–10 minuten | EENVOUDIG

Instructies:

1. Luister naar dit muziekstuk en probeer een verhaal te tekenen over wat er gebeurd (3 min)

"Sluit je ogen en luister naar de muziek. Probeer een verhaal/plaatje te bedenken bij de muziek.

"Speel het stuk:

<https://tinyurl.com/yyfwx8ev>

"Neem twee minuten om te schrijven / tekenen wat je hoorde of dacht"

2. Denk na over wat je hoorde (2 min)

Groepsdiscussie: "Wat heb je gehoord?"

"Wat voel je...sfeer, emoties?" (magisch, sfeervol, mysterieus)"

"Welke instrumenten heb je gehoord?" bijv. Xylofoon maakt de twinkellende geluiden...

"Wat gebeurde er in de muziek?" (tempo, toonhoogte). Bewaar de tekeningen voor gebruik met de volgende muzieksnack.



1b. Fantaseer en teken

5 minuten | GEMIDDELD

Instructies:

1. Pak je tekening

“Pak de tekening die je de vorige keer hebt gemaakt. We hoorden een deel van Tchaikovsky's Notenkraaker, de Dans van de Suikerpruimenfeeën. De Suikerpruimenfee is een personage in het ballet "De Notenkraaker" van Peter Ilyich Tchaikovsky. In het ballet regeert de fee van Suikerpluim over het land van snoepjes, terwijl ze wacht op de terugkeer van de prins, die in een notenkraaker is veranderd. Nu zullen we kijken naar Fantasia's interpretatie van het stuk van Tchaikovsky. “Let tijdens het luisteren op de verschillen en overeenkomsten met je eigen tekening”

2. Luister en bekijk de interpretatie van Fantasia (3 min)

<https://tinyurl.com/y6pv2mxf>

3. Afronden (2 min)

Wat vonden jullie van Fantasia?

Deel hoe vergelijkbaar / verschillend het is van de tekening die je in je hoofd had"



Categorie Luisteren

2. Terug in de tijd

“Zeg ken jij de mosselman?”

1/2

5–10 minuten | EENVOUDIG

Instructies:

1. Zing met de hele klas een verkorte versie van het liedje “zeg ken jij de mosselman?”

Zeg ken jij de mosselman,

de mosselman, de mosselman

Ja ik ken de mosselman, die woont in Scheveningen

2. Herhaal nu het liedje, maar vervang de laatste zin met een andere zin.

Het laatste woord moet rijmen op ‘Scheveningen’. Geef eerst een voorbeeld:

Zeg ken jij de mosselman, de mosselman, de mosselman, Ja ik ken de mosselman,

Hij houdt erg van zingen/hij doet gekke dingen/hij heeft negen ringen/hij kan het hoogste springen.



2. Terug in de tijd

“Zeg ken jij de mosselman?”

2/2

3. Zing telkens het hele stuk en wijs al tijdens het zingen de nieuwe leerling aan, zodat de leerling al iets kan bedenken

Deze leerling zingt de solo van de laatste zin die hij/zij heeft verzonnen.

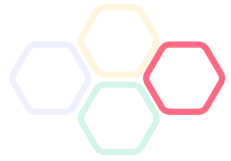
4. Herhaal met de hele klas het liedje met de zin die deze leerling zojuist heeft verzonnen.

Elke variatie wordt dus 2x met de klas gezongen, waarbij de eerste keer de laatste zin door de aangewezen leerling solo wordt gezongen, en vervolgens met zijn allen in koor wordt herhaald.

Bij de herhaling zingt de klas:

Samen kennen wij de mosselman

Categorie Bewegen



De categorie bewegen is bedoeld om beweging en dans te ontdekken.

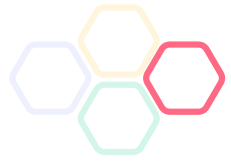
Energizers:

1. Jouw move, eenvoudig – experimenteer met het maken van je eigen “signature move”
 2. De Gangnam style, eenvoudig – recreëren een populaire dance na
 3. Volg de leider, eenvoudig – leer elkaars dansen kennen
-

BENODIGDHEDEN:

Scherm, audio/videospeler

Categorie Bewegen



1. Jouw move

5–10 minuten | EENVOUDIG

Instructies:

1. Ga staan en zorg dat je genoeg ruimte hebt

Laat de kinderen zich verspreiden in de klas en zorg dat ze genoeg ruimte hebben. Voor de muziek aan gaat, mogen ze zich goed losschudden.

Leg uit aan de kinderen wat een “signature move” is; een dansje waarbij je gelijk aan een liedje, persoon of spel moet denken. Bijvoorbeeld de Fortnite dansjes. Een paar bewegingen die op de maat van de muziek in het refrein herhaald worden. Zodra de muziek start mogen de kinderen hun signature move bedenken.

2. Bedenk je eigen dansje op de maat van de muziek

Zet de muziek aan op de achtergrond:

<https://tinyurl.com/yycfmve6>

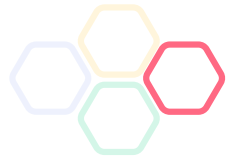
Stimuleer de kinderen om een uniek dansje te bedenken, vraag op de helft van het nummer een paar enthousiaste leerlingen om het dansje voor te doen in de klas.

3. Wat vonden jullie ervan?

Was het lastig om een dansje te bedenken?

In de volgende muzieksnack zien we het dansje dat bij de muziek hoort.

Categorie Bewegen



2. Gangnam style

5 minuten | EENVOUDIG

Instructies:

1. Ga staan en zorg dat je genoeg ruimte hebt

“Wie kent zijn dansje van de vorige keer nog?” Vraag een paar leerlingen om het dansje dat ze de vorige keer geoefend hebben voor te doen.

2. Bekijk het dansje en dans mee!

Laat de videoclip met het dansje zien en laat de leerlingen het dansje nadoen:

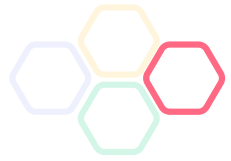
<https://bit.ly/2msGsK9>

3. Wat vonden jullie ervan?

Was het lastig om het dansje na te doen?

Waarom denk jij dat sommige dansjes zo populair worden?

In de volgende muzieksnack gaan we elkaars dansjes leren.



Categorie Bewegen

3. Volg de leider

5–10 minuten | EENVOUDIG

De vorige muzieksnacks kunnen met verschillende liedjes herhaald worden. Kies voor deze oefening van tevoren een nummer dat nu populair is of zet een dansbeat op via de volgende link:

<https://splice.com/sounds/beatmaker>

Instructies:

1. Ga staan en zorg dat je genoeg ruimte hebt

Vandaag gaan we elkaars dansjes leren. Speel de geselecteerde muziek af.

2. Dans en doe na!

Laat de kinderen eerst hun eigen dansje oefenen.

Zodra de dansjes goed gaan, wijs je een leider aan. De rest van de klas kijkt naar het dansje en doet vervolgens samen met de leerling het dansje na.

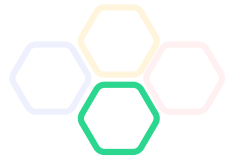
De leider wijst terwijl zijn dansje herhaald wordt een nieuwe leider aan die een dansje mag voordoen, dit rouleert tot het nummer afgelopen is.

3. Wat vonden jullie ervan?

Was het lastig om een dansje te bedenken?

Was het lastig om een dansje van iemand anders na te doen?

Categorie Spelen



Oefeningen uit de categorie spelen dagen kinderen uit om de verschillende onderdelen van muziek te ervaren. Zo leren ze ritmes klappen en ontdekken ze verschillende toonhoogtes. De categorie bestaat uit 4 verschillende muzieksnacks.

Energizers:

1. De ritmeleider, gemiddeld – nadoen en volgorde herkennen
2. Improviseren met klank

Eenvoudig, gemiddeld, gevorderd – klank maken op ritme

3. Toeval of niet?

Eenvoudig, gemiddeld – ritme, toonhoogtes en bodysound

4. Klap de bas, gemiddeld – een basritme klappen
-

BENODIGDHEDEN:

Scherm, audiospeler, stuiterbal

Categorie Spelen



1. De ritmeleider 1/2

5–10 minuten | GEMIDDELD

Instructies:

1. Vorm een kring met alle leerlingen en leg de spelregels uit

Een leerling is de “rader” en mag straks de klas verlaten. Terwijl de rader weg is beslissen we in de kring wie de ritmeleider wordt. De rader moet gaan raden wie de ritmeleider is.

De rader kan raden wie de ritmeleider is doordat de ritmeleider telkens bepaalt met welke beweging er geluid wordt gemaakt (klappen, geluid maken met stem, stampen, tikken, aan oren flapperen, etc.).

De rest van de kring moet zo snel mogelijk volgen wat de ritmeleider doet, zodat de rader niet weet wie de ritmeleider is.

2. Kies een leerling die de klas verlaat

3. Kies de ritmeleider in de kring en haal de rader terug naar binnen

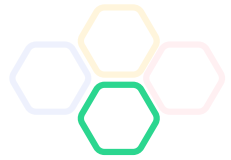
De rader gaat in het midden van de kring staan en moet goed opletten wie het ritme start.

De ritmeleider verandert om de zoveel seconden het geluid/ritme, waarna de rest van de kring zo snel mogelijk volgt.

Zodra de ritmeleider geraden is, is het spel voorbij.

Als de rader de ritmeleider snel raadt kan het spel opnieuw worden gespeeld met een nieuwe rader en een nieuwe ritmeleider.

Categorie Spelen



1. De ritmeleider 2/2

5–10 minuten | GEMIDDELD

4. Wat vonden jullie ervan?

Hoe moeilijk was het om de ritmeleider te raden?

Was het voor de kring moeilijk om de ritmeleider te volgen?

Was het voor de ritmeleider moeilijk om telkens een nieuw ritme/
geluid te verzinnen?

Variatie: Het wordt voor de klas moeilijker als er twee leerlingen zijn die de ritmeleider mogen ontdekken en vervolgens weer moeilijker als er een extra ritmeleider is.



2a. Improviseren met klank

5 minuten | EENVOUDIG

Instructies:

1. Verzin een klank

Je hebt 10 seconden om een interessante klank met je stem te verzinnen en even uit te proberen (hou het wel netjes en niet schreeuwen of gillen).

2. Laat horen op het startsignaal

De leerkracht telt hardop: “1, 2, 3, 4”. De leerlingen laten daarna hun verzonden geluiden allemaal tegelijk, één keer horen. Herhaal dit een paar keer, zodat het helemaal precies gelijk gaat.

3. Laat horen zonder startsignaal

De leerkracht telt nu niet meer en geeft ook geen ander startsignaal. De klas (en ook de leerkracht) laten hun verzonden geluiden nog steeds allemaal tegelijk, één keer horen, zonder startsignaal. Herhaal dit een paar keer, zodat het helemaal precies gaat.

4. Evalueren

Hoe gelijk klonken de geluiden? Waardoor kwam dat?



2b. Improviseren met klank

5 minuten | GEMIDDELD

Instructies:

1. Verzin een klank

Je hebt 10 seconden om een interessante klank met je stem te verzinnen en even uit te proberen (hou het wel netjes en niet schreeuwen of gillen).

2. Laat horen op tel

De leerkracht telt langzaam hardop “1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2, ..” en herhaalt dit steeds. Om de beurt laten de leerlingen hun verzonden klank aan elkaar horen, op elke tel klinkt een verzonden klank.

3. Laat horen zonder tel

De leerkracht telt langzaam hardop “1, 2, 3, 4”. Daarna laten de leerlingen om de beurt hun verzonden klank aan elkaar horen. Op elke tel klinkt een verzonden klank, maar de leerkracht telt niet meer mee.

4. Evalueren

Hoe precies gelijk klonken de geluiden?

Waardoor kwam dat?

Je hebt nu een klank met je stem verzonden. Hoe zou je dit spelletje op andere manieren dan met je stem kunnen doen?



2c. Improviseren met klank

5 minuten | GEVORDERD

Instructies:

1. Verzin een klank

Je hebt 10 seconden om een interessante klank met je stem te bedenken (hou het wel netjes en niet schreeuwen of gillen).

2. Laat 3 keer horen

Je krijgt precies 20 seconden om jouw verzonnen klank precies 3 keer te laten horen. De klanken hoeven niet allemaal tegelijk te klinken. De leerkracht houdt de tijd in de gaten en geeft de laatste 5 seconden met haar vingers aan zonder verder iets te zeggen. Probeer de verzonnen klanken mooi te verdelen over de 20 seconden. Hoe klonk het? Hoe zou het als groep nog interessanter kunnen klinken? Probeer het nog eens. Klonk het interessanter?

3. Laat 3 keer horen in 40 seconden

Herhaal stap 2, maar je hebt nu 40 seconden en de leerkracht geeft de laatste 5 seconden niet meer aan. Hoe klonk het? Wie vond het makkelijk? En wie moeilijk en waarom?

4. Laat 3 keer horen in 1 minuut met volumeverschil

Herhaal stap 3, maar nu heb je precies 1 minuut. Ook mogen de drie klanken die je maakt niet alle drie even hard of zacht klinken (maar nog steeds niet gaan schreeuwen).

5. Evalueren

Vergelijk de drie stappen met elkaar. Welk resultaat vond je het interessantst? Wat zorgde ervoor dat jij dat resultaat het interessantst vond?



3a. Toeval of niet?

5 minuten | EENVOUDIG

Instructies:

1. Zingen wanneer de bal stuitert

De leerkracht laat de bal op de grond stuiten. Bij elke stuiting zingt iedereen op een zelfverzonnen toonhoogte op de klank “hee” (niet schreeuwen of gillen) en precies gelijk met de stuiting. De “hee”-klank zal steeds sneller na elkaar komen tot de bal niet meer stuitert en iedereen zijn toon/klank blijft zingen tot de leerkracht een stopgebaar geeft.

2. Evaluatie en tips

Hoe lukte stap 1? Wat vond je moeilijk/makkelijk en waardoor komt dat, denk je? Heeft iemand tips om het makkelijker te maken?

3. Zingen wanneer de bal stuitert – variatie

Herhaal stap 1 een aantal keer, steeds op een andere toonhoogte. De leerkracht kan de bal van grotere of kleinere hoogte laten stuiten.

4. Variatie

De klas kan ook een keer allemaal op één toonhoogte zingen of met een andere klank, bijvoorbeeld “nuu”, “zoo”. Wie weet nog een klank?

5. Evalueren

Vergelijk de drie stappen met elkaar. Welk resultaat vond je het interessantst? Wat zorgde ervoor dat jij dat resultaat het interessantst vond?

Categorie Spelen



3b. Toeval of niet?

5 minuten | GEMIDDELD

Instructies:

1. Bodysound

Je hebt 10 seconden om een interessante klank met je lichaam te maken. Dat worden bodysounds genoemd. Hou het wel netjes en gebruik jouw stem niet.

2. Aan- en uitknop

Stel je voor dat je een machine bent die aan- en uitgezet kan worden. Jouw aan- en uitknop is iets wat er toevallig gebeurt in de klas, bijvoorbeeld de juf die knippert met haar ogen of een vogel die voorbij het middelste raam komt vliegen. Het kan ook een bodysound van iemand anders zijn. Je hebt 10 seconden om te bedenken wat jouw aan- en uitknop is.

3. Raad de aan- en uitknop van jouw klasgenoten tijdens de bodysound

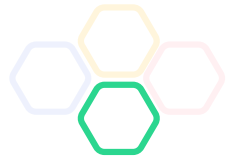
Je hebt nu precies 1 minuut de tijd. Je mag alleen jouw bodysound laten horen als je door jouw aan- en uitknop wordt aangezet of uitgezet. Kun jij raden wat de aan- en uitknop van je klasgenoten is? Herhaal dit nog een paar keer.

4. Evalueren

Wat vonden jullie van deze oefening?

Was het moeilijk om de aan-en-uitknop van je klasgenoten te raden?

Categorie Spelen



4. Klap de bas

5 minuten | EENVOUDIG

Instructies:

1. Open het Chrome Music Lab, Rhythm

<https://musiclab.chromeexperiments.com/Rhythm/>

2. Leg een beat

Verdeel de klas in drie groepen

Nodig de eerste groep uit om een tel op de onderste regel te leggen, de tweede groep om de tel op de middelste regel te leggen en de derde groep om een tel op de bovenste regel te leggen.

3. Klappen op de beat

Laat de verschillende groepen mee klappen met hun baslijn. Zodra dit goed gaat kunnen er tellen worden toegevoegd.

Probeer alle drie de groepen te combineren.

4. Wat vonden jullie ervan?

Was het moeilijk om op tijd op de maat te klappen?

Deze muzieksnack kan ook worden gebruikt met verschillende drumcomputers,

<https://learningmusic.ableton.com/make-beats/make-beats.html>



Muziek vergt oefening...

Ga door met deze muzieksnacks en concentreer je op de snacks die de leerlingen het leukst vinden.



Hoe heb je Soundler ervaren?

Help ons om Soundler beter te maken. Geef je mening via het onderstaande feedback-formulier.



Feedback link

<https://tinyurl.com/Y2QZ2WAR>