



MUZIKALE ACTIVITEIT: FIETSBEL/TOETER/FLUITJESORKEST

Materiaal:

- Fietsbellen
- Toeters
- Fluitjes
- Symboolkaartjes fietsbellen-toeters-fluitjes
- Symboolkaartjes lang-kort
- Symboolkaartjes luid-stil
- Symboolkaartjes agent-fietser-clown
- Popjes van een agent, een kindje op een fiets, een clown met een toeter

Verloop van de activiteit:

KRINGACTIVITEIT/GELEIDE ACTIVITEIT

- Afhankelijk van de groep en de hoeveelheid materiaal dat je ter beschikking hebt kan je ervoor kiezen om de activiteit met de hele klasgroep of in kleine groep te doen.

DE ACTIVITEIT

- Speel een inleidend poppenspel met de karakters die aan een welbepaald geluid gekoppeld worden. Dit kan een agent zijn die de fietser tegenhoudt om het circus te laten passeren. Elk personage gebruikt zijn eigen geluidje tijdens het spel (agent = fluit, fietser = fietsbel, clown = toeter)
- De kinderen trekken om beurt een kaartje van een personage en nemen het instrument dat erbij hoort.
- Geef de kinderen voldoende tijd om te experimenteren met de instrumenten.
- Nadien kan je gerichte opdrachten formuleren:
 - Personage herkennen. Je maakt muziek met een bepaald instrument de kleuters raden het personage.
 - Reageren op het personage dat ze zien. Wanneer ze de agent zien mogen enkel de kinderen met een fluitje muziek maken. Je kan ook combineren met personages.
 - Reageren op het instrument dat ze zien. Wanneer het persoonlijke instrument van de kinderen verschijnt, mogen ze muziek maken.
 - Lang en kort. Oefen met de kinderen om lange en korte klankjes met hun instrument te maken. Nadien werk je met kaartjes waarop de kinderen kunnen aflezen of ze een kort of lang klankje moeten maken. Je kan verschillende kaartjes maken en graderen. Je kan verschillende lange en korte klankjes achter elkaar zetten zodat ze bijna een echt melodietjes aan het spelen zijn.
 - Luid en stil. Hiermee kan je dezelfde oefening toepassen als bij lang en kort. Eerst samen oefenen, nadien moeten ze goed waarnemen.
 - Je kan de oefening van lang en kort combineren met de oefening luid en stil of met de personages.
- Als afsluiter kan je nog een echt concert maken of je kan het spel zo opbouwen dat ze uiteindelijk het melodietje van een gekend liedje aan het spelen zijn.



Doelen:

Muzische vorming:

MUZIEK: 2.1 – 2.3 – 2.5

Nederlands:

LEZEN: 3.2

TAALBESCHOUWING: 5.2 – 5.3 – 5.4