|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Program Files (x86)\Picto Selector\png\muzieknoten.png | timetimer50.jpg |  |
| **Het geluid van vleugels** | | |
| **Eindtermen**  2.2 De leerlingen kunnen improviseren en experimenteren, klankbronnen en muziekinstrumenten uittesten op hun klankwaarde en in een muzikaal (samen)spel daarvan gebruik maken.  **Leerplandoelen**  VVKBaO  2. Musiceren met voorwerpen en instrumenten (lichaamsinstrumenten, zelfgemaakte en bestaande instrumenten), met aandacht voor klankproductie en speeltechniek.  Dat houdt in:  2.1 De klankmogelijkheden van voorwerpen en instrumenten onderzoeken.  9. Een klankstuk of muziekstuk ontwerpen.  Dat houdt in:  9.1 Een klank- of muziekstuk ontwerpen vanuit een buitenmuzikaal gegeven.  12. Genoegen beleven aan de omgang met klank en muziek.  Dat houdt in:  12.3 Zich verbonden voelen met anderen tijdens een groepsgerichte omgang met klank en muziek.  13. Eenvoudige regels en afspraken naleven bij de productie of reproductie van muziek.  5. Geluiden, klanken en klankeigenschappen herkennen, vergelijken en ordenen volgens criteria  5.2 Klankeigenschappen en muzikale tegenstellingen ervaren en benoemen  GO!  tweede graad: 2.2 (d), 2.4 (c-e), 2.5 (b)  derde graad: 2.2 (d), 2.4 (e), 2.5 (a)  OVSG  *Leerlijn Spelen met instrumenten*  1, 2, 4  **Lesdoelen**   * + - 1. De leerlingen kunnen verschillende geluiden maken met één voorwerp.       2. De leerlingen kunnen bij bewegende beelden een passend voorwerp om geluid mee te maken kiezen.       3. De leerlingen kunnen een geluidsband maken bij een filmfragment, waarbij ze letten op de opeenvolging van de geluiden en rekening houden met de verschillende fasen in het fragment.       4. De leerlingen kunnen in groep musiceren: zorgen dat niet iedereen tegelijk speelt, niet te hard spelen zodat de anderen niet te horen zijn, stil zijn wanneer een andere groep aan de beurt is. | | |
| **Materiaal**  - Laptop, beamer en scherm / digibord  - Filmpje ‘Vliegende dieren’  - Vijf dozen met in elke doos acht voorwerpen (kroonkurken, doppen van walnoten, crêpepapier, knikkers in een doosje, houten stokjes …)  - Roosters bij filmpje (1 per 2 à 3 leerlingen)  - Enveloppes met kaartjes bij rooster (1 per 2 à 3 leerlingen) | | |

|  |
| --- |
| Zet het filmpje klaar. Zet de banken in groepen van vijf.  Zet in het midden van elke groep een doos met acht voorwerpen.   1. **Experimenteren met geluiden (10 minuten)**   Laat de leerlingen op het bord namen van vliegende dieren schrijven.  Nadien kiezen ze in stilte één vliegend dier uit. Ze stellen zich de vlucht van dat dier voor.  Op basis daarvan nemen ze een voorwerp uit de doos.  Laat elke leerling één geluid maken. De geluiden vormen samen een ketting door de klas.  Duid eventueel de leerling aan die aan de beurt is.  Geef extra opdrachten.  - Wacht tot het geluid van de vorige helemaal uitgestorven is voor je jouw geluid maakt.  - Probeer deze keer zo snel mogelijk aan te sluiten bij het vorige geluid.  - Maak een geluid dat heel anders klinkt dan je vorige geluid.  - Maak een geluid dat heel anders klinkt dan het geluid van de vorige leerling.   1. **Beschouwen filmpje vliegende dieren (10 minuten)**   Geef de leerlingen per twee of drie een rooster en een enveloppe met kaartjes.  Vertel de leerlingen dat je hen een filmpje zal tonen.  Tijdens de eerste kijkbeurt voeren ze volgende opdracht uit.  - In de rode rij leggen de leerlingen de namen van de dieren (maar één oplossing mogelijk).  - In de gele rij komen manieren van vliegen (meerdere kaartjes per vak mogelijk).  Laat het filmpje een tweede keer zien.  De leerlingen voeren volgende opdracht uit.  - In de groene rij komen gevoelens (meerdere kaartjes per vak mogelijk).  - In de witte rij komen afbeeldingen van voorwerpen met passende geluiden (één kaartje per vak).  Controleer nadien klassikaal of de namen van de dieren bij elke groep op de juiste plaats liggen.   1. **Geluiden maken bij filmfragment (25 minuten)**   Vertel de leerlingen dat ze de geluidsband bij dit filmpje zullen maken.  Elk groepje van twee of drie leerlingen bedenkt de geluiden bij één dier.  Verdeel de dieren onder de groepjes.  Controleer of elke groep het voorwerp heeft dat volgens hen het beste bij dat dier paste.  Zo niet, krijgen de leerlingen de kans om voorwerpen te wisselen met een andere groep.    - Per twee oefenen  Laat het filmpje afspelen.  De leerlingen bedenken intussen geluiden bij hun fragment.  Ga rond in de klas en luister naar de geluiden die de leerlingen maken.  Ze daagt hen uit om te variëren: meerdere voorwerpen gebruiken, hard/zacht, snel/traag, letten op de beweging van de vleugels, van het lichaam, van de interactie tussen de verschillende dieren …  - Klassikaal alle geluiden achter elkaar zetten  Vertel dat de leerlingen nu alle geluiden na elkaar zullen maken.  Benadruk het belang van totale stilte van de andere groepen.  Laat het filmpje zien.  De verschillende groepen maken op het juiste moment hun geluiden.  Er ontstaat zo een geluidsband bij het filmpje.  Neem zelf de geluiden op.  Beluisteren nadien de opname. Bespreek.  - Wat is er goed? Wat kan er beter?  - Hoe merk je dat het over dit dier gaat? Waar hoor je de beweging in het geluid?  Wanneer er nog tijd over is, proberen de leerlingen de geluidsketting te verbeteren. |