

KLANKMAKERIJ

MUZIEK-MEEDOE-SESSIES

VERLOOP VAN EEN SESSIE (BASISTEKST)



VERLOOP VAN EEN SESSIE (BASISTEKST)

INHOUD	3
KAN JE JE VOORSTELLEN ?!	3
MUZIEK NU!	3
KENNISMAKINGSSPEL	3
3 MUZIKANTEN OP REIS	
BUNNY	
S(T)EM DE MUZIKANTEN	4
STILTE EN MEER	
ECHO-SPEL	
KLAP-SPEL	
GEEF DIE KLAP EENS DOOR!	
STAP EN KLAP SPEL	
BODYPERCUSSIE-DE LEVENDE DRUMMACHINE	
BEAT-BOX	
STEMBANDEN OPBLAZEN	
HET HARDE WERK	6
SAMPLES EN GROOVES	
STOKJES	
DE INSTRUMENTEN	7
SAMENSPEL	
SOLO'S	
BREAK #1	
TOONMOMENT	8
ROLVERDELING	
SHOWTIME	
YOUTUBE	
DOELSTELLINGEN, EINDTERMEN, LESDOELEN, . . .	9

Versie dinsdag 29 juni 2010

INHOUD

Ritmische en muzikale activiteiten en spelen zonder instrumenten.
Wil je met je klas 'aan de slag' dan heb je hier een leuke reeks spelen waar luisteren en samenwerken aan de orde zijn. Veel plezier!

Met deze lesmap willen we leerkrachten en begeleiders van jonge mensen aansporen om via ritme en beweging basisvaardigheden aan te leren die verder doorgewerkt kunnen worden in een waaier van schoolse en niet-schoolse activiteiten.

Tip: schaf jezelf een voetbalfluitje aan om je stem te sparen en de opdrachten toch duidelijk over te kunnen brengen

KAN JE JE VOORSTELLEN ?!

Stel jezelf even kort voor (kort: naam en hobby) en ga zo de kring rond.

Ondertussen kan je papiertape laten doorgeven met alcoholstift, ieder kleeft zijn naam (of schuilnaam) op een zichtbare plaats.

MUZIEK NU!

De begeleider speelt en zingt een kort introductielied.
(op instrument voorhanden, piano, gitaar, slagwerk, ...)

KENNISMAKINGSSPEL

3 MUZIKANTEN OP REIS

voor 11n die elkaar nog niet kennen.

Elke 'muzikant' zoekt telkens een rijm op zijn naam en vraagt een volgende muzikant om mee te spelen, die noemt dan de twee vorige namen (met instrumenten en graag ook een simpele beweging erbij) en vraagt weer de volgende muzikant zijn/haar naam...

"ik ben Jan en ik drum op een koekenpan samen met: (twee vorige muzikanten noemen met hun instrument)"

BUNNY

voor 11n die elkaar al kennen

Eén persoon is 'Bunny' en houdt 2 'pootjes' voor lichaam, zijn/haar 2 burens houden elk met één arm één oor achter Bunny.

Bunny zegt 3x 'Bunny' en wijst de derde keer iemand aan terwijl hij zijn naam noemt, die wordt Bunny. Wie te traag is valt er uit en gaat in het midden 'in de pot'.

S(T)EM DE MUZIKANTEN

STILTE EN MEER

We maken het stil in proberen goed te luisteren welke geluiden we allemaal kunnen horen als het stil is in deze ruimte. Steek je hand op als je een geluid hoort en benoem het. Wie het geluid ook hoort steekt een hand op. Nu het volgende geluid.

Eerst luisteren de muzikanten goed en benoemen de dingen die ze echt horen, dan verzinnen ze natuurlijk zelf geluiden en gaan ze zelf geluiden maken.

Wie kan een bijzonder geluid maken? Kunnen we dat nadoen?

ECHO-SPEL

Iemand speelt een geluid (ritme?) voor en de groep speelt na. Opgelet, het mag niet langer dan 3 tellen duren. We wachten tot het gedaan is en spelen dan pas na.

Variatie: probeer ook de houding en de mimiek van de speler na te bootsen.

KLAP-SPEL

Leerlingen klappen in handen, eerst waarschijnlijk door elkaar (wat is dit? applaus? moet op einde van onze muzieksessie!)

wie kan 'muziek' spelen met zijn handen? Enkelen (3) spelen voor, de groep speelt na.

GEEF DIE KLAP EENS DOOR!

De begeleider start een klap en een richting; de klap wordt 'aangenomen' en 'doorgegeven'. Ga mee met de richting.

variatiës: verhoog het tempo, speel een keer met gesloten ogen, laat de richting wisselen, 'zap' een keer naar de overkant?

STAP EN KLAP SPEL

we gaan stappen zoals **Brazilianen** als ze **Samba** spelen: 'zij en bij en zij en bij' (tel 1 2 3 4). Eerst kiest iedereen zijn eigen kant en komen er natuurlijk botsingen en gelach, dan kies je samen dezelfde kant.

Nu **blijven we stappen tot het einde van de oefening**, en we gaan verschillende klap-spelletjes doen.

Eerst klappen 'op de stap' (dit is de 'beat' of zware tel van de muziek; 1-2-3-4)

Dan klappen op de 'bij-stap' (dit is de 'tussentijd' of 'afterbeat': 1 2 3 4)

Kunnen we daar nog tussen klappen? (8e noten of hihat van de drum: 1 é n 2 é n 3 é n 4 é n)

Tot slot probeer je het '123-12' ritme, dit zijn typisch Zuid Amerikaanse syncopes. (luister salsa, samba, merengue, ...)

BODYPERCUSSIE-DE LEVENDE DRUMMACHINE

Introductie door begeleider, of met filmke
(zie youtube <http://www.youtube.com/watch?v=UktLiDTm0Q8>
'klankmakerijlessens' 'bodypercussion1')

klap op buik of borstkast, knip, klap, knip en opnieuw (tel tot vier)

Tip: Babbelpauze

Spreek nu ook af dat ze af en toe een 'babbelpauze' mogen nemen om de ervaringen met hun buur te bespreken zolang dat rustig, kort en stil kan. Spreek meteen ook af dat je je hand opsteekt als het weer helemaal stil moet zijn. Als ze zelf iets willen vertellen steken ze ook een hand op. Er wordt niet door elkaar gepraat en zeker niet geroepen door de ruimte.

Kan je dit ritme ontleden in stukjes? Wat doet de **bas**, wanneer hoor je de '**klappen**', hoe krijg je die **hoge tonen** er tussen?

- Speel een stevige 'beat' die 'bas' klinkt op je borstkast of stamp met de voet!
- Speel nu een klap of afterbeat!
- Zoek naar variaties voor de hoge tonen door met je tong te klakken, met je vingers te knippen, te sissen, ...

Laat eerst iedereen samenspelen tot het leuk klinkt.

de dirigent

Probeer nu iemand te laten aftellen waardoor iedereen gelijktijdig start en ook stopt natuurlijk.

Oefen daarna solo's, dat is één persoon alleen die even verdergaat met zijn of haar ritme.

Ga nu samen staan in duo's, trio's, ... en speel samen hetzelfde 'instrument'.

BEAT-BOX

Wie kan er beatboxen? Hier kan je een eerste geluidsopname maken (met Garageband op een Mac of met Audacity of een ander programma op pc), laten horen aan deelnemers.

<http://audacity.sourceforge.net/?lang=nl>

Wie is beatbox kampioen?

Beatboxen is een muzikale techniek waarbij je je lichaam en vooral je spreekorgaan gebruikt om een drummachine na te bootsen, of een orkest, dat hangt van je inzet en talenten af natuurlijk!

**Zilveren
medaille
BBxn**

Wie kan daar ook nog een eenvoudig danspasje bij verzinnen?

STEMBANDEN OPBLAZEN

Je stembanden kan je zien als een 'normaal stel spieren', voor je gaat hardlopen warm je ook even op.

We nemen een 'reuze' pomp met beide handen en gaan van hoog naar laag terwijl we een 's' laten sissen, een 'oooo' laten lopen, doe alle klanken 3X, leg nuances in volume, snelheid, laat de deelnemers zelf nog 3 letters kiezen.

Leuke 'zegge-dingen' zijn; 'pakkepikkepee' en 'tappetippetoe' maar vergeet vooral niet eerst te zoemen!

Nota

Sla deze opwarmingsoefeningen niet over, ze hebben als doel om de groep in 'samenklank' te brengen, eerst en vooral via ritmes.

HET HARDE WERK

SAMPLES EN GROOVES

laat (met garageband op apple of met een keyboard) enkele drumloops horen (dit zijn korte, herhalende drumpartijen) en zoek naar

- lage tonen (basdrum, boenk, ...) en stamp ze na met de voeten.
- middentonen (claps, snaartrommel, ...) en klap ze mee met de handen.
- hoge tonen (hihat, tamboerijn, shakers, ...) en sis ze mee met je mond.

Probeer zo een 3-tal verschillende ritmes (genres, stijlen) uit.

STOKJES

(met stokjes laten zagen bij doe-het-zelf, lengte +/- 20 cm)

DRUMSTICKS OF VISSTICKS?

Deel aan elke leerling twee stokjes uit.

(lengte minstens 20 cm, dikte 10 tot 15 mm, laten zagen in 'Doe-het-zelf' zaak)

Leer de leerlingen nu enkele basis-signalen aan:

- het 'herrie' gebaar (het 'go-crazy'-gebaar)
- het 'stop' gebaar
- het 'luider' en 'zachter' gebaar

Leer deze gebaren telkens zelf aan en zoek dan een dirigent onder de kinderen. Herhaal een opdracht niet meer dan 3 keer voor je een volgende aangeeft.

Oefeningen:

- Samen hetzelfde ritme spelen, rechtdoor, maat van vier.
(12341234...)
- Samen starten en stoppen, telkens na fluitsignaal 1234 start/stop.
- Solo's: stopsignaal geven en iemand of een groepje aanduiden die dan doorspelen. 1234 en weer samen verder!
-

Tip

Spreek een 'stopsein' af, waarna het altijd muisstil moet zijn, of ze leggen hun BW even onder hun stoel!

Ta-ta-tarara - BOEMBOEM is zo een bekend Vlaams stop-deuntje. Later in de muziek gebruik je best **1234 START en 1234 STOP!**

Laat de leerlingen samen blijven op hetzelfde tempo, eventueel leren 'verdubbelen' en 'halveren' en niet versnellen.

Bij elke oefening elke keer samen starten (1234) en samen stoppen. (1234 **stop!**)

Laat de stokken terug ophalen.

DE INSTRUMENTEN

(specifiek voor elke sessie, zie infomapjes op <http://www.lucaz.be/downloads/downloads.html> of vraag aan)

Instrumenten liggen klaar vòòr de leerlingen binnenkomen, uitgestald zodat ze al kunnen kijken. (maar niet aankomen ;-)

Probeer altijd te werken met gelijkaardige 'soorten' die samenliggen en gelijke aantallen per 'soort' zodat je de leerlingen kan doorschuiven bij elke oefening. Anders komen er discussies wie wel of niet ergens op gespeeld heeft...

variatie: instrumenten liggen onder zwarte doek, lln voelen (één voor één) en proberen te beschrijven wat ze voelen, de groep probeert te raden.

Als ze het instrument te voorschijn halen mogen ze er een geluid mee maken, maar niet het gewone geluid. (dus niet op een trommel slaan maar ... er mee rammelen, over wrijven, zijkant bespelen, ...)

Nu worden de instrumenten voorgesteld door de docent en/of onderzocht door de leerlingen. Doe dit één voor één en probeer de aandacht vast te houden door de technieken verrassing en spanning te gebruiken.

SAMENSPEL

Herhaal (enkele) van de hierboven beschreven oefeningen. (Samba, Afvalslagwerk, Doedidgeridoo, Boomwhackers, Videostar, ...)

Probeer na elke (korte) oefening de leerlingen door te schuiven zodat alle lln alle verschillende soorten instrumenten kunnen proberen.

SOLO'S

Op stopsignaal speelt één 'soort' instrumenten door, de rest stopt.

BREAK #1

Iedereen speelt samen '1234' kloppen en gaat dan terug verder met z'n eigen ritme.

TOONMOMENT

ROLVERDELING

Verdeel je klas in 3 groepjes van +/- 7 leerlingen.

In elke klas zitten leerlingen die één van de volgende opdrachten kunnen uitvoeren:

- Schrijver**; die schrijft een korte maar sterke zin met een rijmpje er in.
- Tekenaar**; die tekent minstens één ding of woord en het start- of eindbeeld is al klaar.
- Zanger**; knappe gast of meisje met een beetje stem zingt de zin met klank en klem!
- Drummer**; jongen of meisje dat steeds zit te trommelen in de klas en dat nu mag.
- Cameraman**; de knopjes-man met het goede oog houdt alle scènes goed in 't oog.
- Regisseur**; persoon die de ganse opname in de gaten houdt en bijstuurt anders gaat het fout.
- Manus**; onmisbaar persoon die altijd en overal in stilte aanwezig is en zorgt voor dingen die dringend nodig zijn, rekwisieten, attributen, decorstukken, verlengsnoeren, een glas water, vlugzout, ...

Verdeel de lln zodat in elke groep één van deze 'talenten' zit.

SHOWTIME

Probeer steeds te werken naar een toonmoment, je kan een klas uitnodigen die in de buurt zit (en het allemaal al lang gehoord maar niet gezien heeft) of tegen de pauze klaarstaan op de speelplaats. Heel eenvoudig is het natuurlijk ook om een kort filmke maken met een fotocamera van de school en dit op [Youtube](#) publiceren.

Denk aan een **begin- en eindbeeld** voor je film of presentatie. (Dus niet allemaal klaar staan en 1234 beginnen, maar: opkomen, van zit naar staan, iemand alleen laten beginnen, een presentator, ...)

Vertoon de laatste oefening die je met de leerlingen speelde. Breng geen wijzigingen aan. Overloop in stilte voor aanvang nog even de puntjes, wijs er op dat het 'genieten' wordt, minstens 'doen alsof ze het leuk vinden'.

Maak een afspraakje

We hebben een geheim!!! Dat geheim is onze muziek. Mensen zien onze instrumenten wel, maar horen NIETS! Pas na het afgesproken startsein (1234 of 'call, appèl) gaan we aan de slag.

Werk ook even aan de 'applaus-attitude', hoe zeg je 'bedankt' als artiest?

YOUTUBE

Maak een account aan (username, paswoord) en klik op 'upload'.
Selecteer het filmbestand dat je willen tonen en klik weer op het knopje 'upload' dat verschijnt.
Terwijl de film 'upload' kan je een korte beschrijving en enkele trefwoorden inbrengen.

DOELSTELLINGEN, EINDTERMEN, LESDOELEN, ...

Zie hiervoor infomap 'Klankmakerij - Eindtermen'
(aanvragen of downloaden op <http://www.klankmakerij.be/downloads/downloads.html>)