

SPEELSE WERKVORMEN

- **OPWARMEN - INZINGEN - spelen met EEN LIED:**

1. **Opwarmen:** uitrekken, geeuwen, losmaken, masseren, bewegen op muziek (CD)
2. **Inzingen:**
 - namen van de lln. in L.1/2: lk. zingt voor - 1 ll. na = individuele evaluatie intonatie
 - gekke klanken: sjoebiedoebiedoe, oeioeioei, ohlala, chocochochocola, oléoléolé-zing maar mee, ploemploemploem, biebaboe, biebabeloeba, wizzewizzewis, ook rijmpjes zijn leuk.
 - zelf liedje verzinnen, ev. lln. als onderwerp: lk. zingt per zin voor - lln. na
3. **Uitbeelden van een lied** + ev. toevoegen van wisselzang, inwendig zingen, ritmes klappen, dansen, Orff.
4. **Uitbeelden van muzikale begrippen op pianobegeleiding: hoog - laag**
(op tenen trippelen + handen hoog als vogeltje <-> voorovergebogen met olifantslurf zwaar stappen)
5. **Brain Gym op muziek**
6. **Starritueel:** elke les beginnen met een vertrouwd geheel van bewegingen en klanken

- **spelen met een NOTENLEERLES:**

1. **Maatslag variëren:**
 - tellen enkel klappen of stampen of tikken met een pen
 - bank - klap (bank - buurman)
 - tellen stappen tijdens het zingen (2/4) (afspraken maken!)
 - passende bewegingen bedenken bij 3- en 4-telsmaat
2. **Solo-passages inlassen:** solo-klas afwisselen per maat / 2 maten / zin (ev. in comb. met nr. 4)
3. **Alternerend zingen:** jongens-meisjes, friet-spaghetti, ... / eerst volle zinnen en dan steeds korter (per maat)
4. **Ritme-improvisatie binnen een lesje:** vooraf bepaalde plaats in het lesje (bijv. m. 3-4) en een aantal beperkte ritmes afspreken, i.p.v. die passage te zingen, kan 1 ll. daar gaan klappen of op instrumentje spelen
5. **Zeg het ritme 1:** vb. de oneven maten worden niet gezongen maar geklapt (VDH)
6. **Zeg het ritme 2:** vb. zing alles, uitgezonderd telkens (bijv.) de 4/16den, deze gaan we klappen (zeggen op ritmetaal/pam). Dit kan je ook doen bij een lied, zo krijg je vaak een grappige afwisseling van tekst en ritmetaal/pam.
7. **Zeg het ritme 3:** bij een nieuwe ritmische figuur laat de lk. de lln het aantal nieuwe figuren in het lesje tellen en omcirkelen. Dan gaat een kleine groep (bijv. iedereen met een staart, of alle gitaristen, ...) enkel die ritmes uitvoeren, terwijl de anderen de rest zingen of klappen. Hetzelfde kan met een nieuwe noot in fa-sleutel bijvoorbeeld (maar dan NIET omcirkelen).
8. **Tempo-spelletje 1:** geleidelijke versnellen/vertragen + tikken i.p.v. MS
9. **Tempo-spelletje 2:** we zingen alles als een slak / schildpad - als een darter hondje - als een jachtluipaard (nadien ev.: wat past er 't best?)
10. **Dynamiek-spelletjes:** (bestaande of nieuwe) dynamiek extreem overdrijven / lln. ev. zelf dynamiek laten kiezen + erbij laten schrijven
11. **Fraserings- / ademhalingspelletjes:** staccato/legato (vooraf ev. middenrif-activatiespelletjes, nadien zin in 1 adem)
12. **Moeilijke plaatsen:** 'ik ben een waarzegger en weet waar je zal missen: maat XX!' = aandacht vragen / brilletje laten tekenen
13. **Karakterzingen:** vb. zing als fiere prinsen en prinsessen / zing alsof je verliefd bent / zing als een boze heks
14. **Beste groep ?:** Klas verdelen in 2 groepjes. Iedere ll. zingt individueel 4 maten van een les. De groep met de minste fouten heeft gewonnen.
15. **Klankenraster en -parcours:** als voorbereiding op specifieke elementen in een les.: zie bij intonatie
16. **Stel je voor!:** melodie, ritme, vorm,... van het lesje worden gelinkt aan buitenmuzikale visuele voorstellingen (concreet of fantasie), sfeer en gevoelsbeleving, soms een verhaaltje. lln. stimuleren om ook beelden te zoeken, een verhaaltje te verzinnen
17. **Zeg de rust:** bij lesje met veel rusten enkel deze zeggen en de rest meevolgen met de lk. die zingt +

omgekeerd

18. Snellezen van de **noten**: zie verder bij 'noten-leesoefeningen'

• *spelen met een INTONATIE-OEFENINGEN:*

1. **Brommers**: vaak lukt neuriën wel > van daaruit vertrekken / steeds hoger laten loeien (hoe-oe) / andere II. laten nabootsen / bergen op bord tekenen en laten zingen
2. **Handzingen**: L1 en 2
3. **Aanduiden melodie op toonladder aan bord**: vooraf tnl. + 3klank zingen (+ kwint en octaaf)
4. **Zing jouw noot**: Ik. noteert enkele noten op 't bord (bv. do, re, mi, fa, sol, la). Ze worden klassikaal gezongen. Iedere II. krijgt of is een bepaalde noot. Lkr. duidt één noot aan, die respectievelijke II(n). zingt(en) die noot.
5. **Klankenraster**: verschillende intonatie-oefeningen (*) worden vooraf aangeleerd en in een raster gezet. De leerkracht of een leerling bepaalt de volgorde van de fragmentjes. Door het tempo en de volgorde wordt telkens een nieuwe compositie gecreëerd. Dit vormt een link naar creatieve werkvormen. (*): vb. stukjes uit een notenleerlesje
6. **Klankenparcours**: De leerlingen oefenen de verschillende intonatieproblemen van een notenleerles in door middel van een klankenparcours. Op de tekening staat bij voorbeeld een trap (aanéénsluitende intervallen, toonladderfiguurtjes), een springplank (grote intervallen),...

• *spelen met een NOTEN-LEESOEFFENING:*

1. **Averechts**: van voor naar achter - omgekeerd (wie doet graag eens averechts?)
2. **Tempo-spelletje**: als een slak - als een luipaard, enz ...
3. **Klankkleur**: met een zware olifantenstem - piepende muizenstem
4. **Accent**: vb.: geef op alle sollen een accent - een stamp op de grond - een klap in de handen - een vingerknip ...
5. **Ssssst**: denk alle fa's in stilte (= 'rust') en zeg de rest luidop
6. **Accent + Ssssst**: combinatie van 3 en 4: klap op elke do en zeg de la's in je hoofd
7. **Erop of ertussen**: groep 1 de noten op de lijntjes - groep 2 de noten tussen de lijntjes
8. **Telefoonverbinding**: elke II. 3 noten (kan ook met 1 of 2) in ononderbroken ritme
9. **Ketting- of estafettespel**: de leesoefening gaat door van leerling op leerling en mag niet onderbroken worden.
10. **Achtervolgving of ping-pong**: groep 1/jongens alle oneven noten - groep 2/meisjes alle even noten
11. **Ping-pong dubbelspel**: de 2 groepen wisselen af per 2 noten (werkt het leukst als de klas links-rechts in 2 is verdeeld).
12. **Korte notenreeks op het bord**: Ik. of II. duidt (steeds sneller) een willekeurige volgorde aan (wie wil er meester zijn?) Dit kan bv. als voorbereiding op een nieuwe leesoefening.
13. **Zeg de noot**: Bij een nieuwe noot in fa-sleutel bijvoorbeeld, laat je de II. het aantal nieuwe noten in de oefening tellen. Dan laat je enkel die noten door een kleine groep (bijv. iedereen met een staart, of alle gitaristen, ...) uitvoeren terwijl de anderen de rest lezen.
14. **Afvallingskoers**: het tempo van de leesoefening wordt steeds opgedreven tot uiteindelijk niemand meer overschiet
15. **Chronometer**: wedstrijdje houden: hoe ver raak je in 10"?
16. **Zet om**: leesoefeningen omzetten van sleutel of octaaf /

• *spelen met een RITME-LEESOEFFENING:*

1. **Maatslag variëren**: zie hoger
2. **Lezen op RT/klanken/namen II.:** pam, tu, lo, doem, pim, ja, nee / smurf (iets onmogelijks is leuk) / Piet, ... Een variatie is bijv. alle oneven maten op 'ja' en alle even op 'nee' en de klas in 2 groepen indelen: ja tegen nee
3. **Spreekteksten (meerstemmige)**: start met 2 groepen, later uitbreiden / Ik. duidt met handgebaar f en p aan of in- en uitvallen van een groep / ev. met CD met neutrale beat-track / aandacht voor tekstbeleving en

uitspraak / combinatie door 1 bepaalde groep met lichaamspercussie te laten werken en de andere op vocalen of beatbox (1 groep = t t t t t s s t t t / de andere voet-klap / de 3^{de} flamflam enz ... mét partituur)

4. **Lezen op een beat:** speel een CDtje met zelfopgenomen ritmetrack als begeleiding
5. **Dynamiek-spelletjes:** laat er dynamiek bijschrijven, ev. per maat (leuker) verschillend: F-p-<-F-pp-FF-mf-F->
6. **Lichaamspercussie:** 4 klankniveau's: knip-klap-knie-stamp = knip-hand-dij-voet = KHDV (K+V = trage ritmes en H+D = snelle ritmes) Dit is ideaal om nieuwe ritmes spelenderwijs in te oefenen / te integreren. Beginnen met 1 niveau, later combineren
7. **Handen:** tikken met hand en vingertoppen (F en p) / afspreken welk(e) ritme(s) F en welk(e) p / of per maat werken enz ...
8. **Voorwerpen:** tikken met pen / met voorwerp dat gelinkt is aan onderwerp ('aan tafel' > vork) / vindmateriaal
9. **Orff:** 2 lln. basis = de tellen laten slaan (2/4 = trom-triangel) / de klas speelt aangeduide (gekende) ritmes / ook eigen slagwerk
10. **Voor-/naklappen 1:** de lk./een ll. klapt een fragment voor, de rest klapt na / solistisch nadoen / een ll. verzint een ritme en de klas doet na > combineren met gehoor
11. **Voor-/naklappen 2:** de lln. staan in een kring / 1 ll. klapt een bepaald ritme en kijkt dan naar een andere ll. die het moet naklappen / deze 2^{de} ll. klapt een nieuw fragment een kijkt een 3^{de} aan enz ...
12. **Voor-/nazeggen:** (per 2) doorlopend knie-klap - ondertussen doet lk./ll. 2 m. ritme voor op RT/PAM (of andere klank) en de klas doet na (variatie 1: in een kring / variatie 2: keuze uit 4 ritmes op bord afwisselend combineren met 2 maatjes improvisatie door 1 ll.) / (dictee)
13. **Improvisatie:** op bord vast refrein van 4-tal maten ritme = klassikaal + enkele losse ritmische cellen (ritmeroos) waaruit solisten tussen 2 refreinen in kunnen kiezen (ev. met beattrack op CD als begeleiding)
14. **Alterneren individueel:** elke ll. om beurt 1 maat (zonder onderbreken = ritmische telefoonverbinding)
15. **Wegdenken van bepaalde ritmische cellen:** vb.: denk de 2 achtsten maar zeg ze niet luidop
16. **Accent geven op een bepaald ritme:** vb.: zeg elke kwartnoot extra luid ('als een olifant') - of enkel klappen op bijv. elke 2/16den-8^{ste}, de rest wordt gewoon gelezen op RT/PAM
17. **Tempo wisselen:** we zijn lekker lui - we worden achtervolgd
18. **Alterneren in groep:** de jongens lezen kwarten en achtsten - de meisjes de overige ritmes
19. **Zeg het ritme 3:** bij een nieuwe ritmische figuur laat de lk. de lln het aantal nieuwe figuren in de ritme-oefening tellen en omcirkelen. Dan gaat een kleine groep (bijv. iedereen met een staart, of alle gitaristen, ...) enkel die ritmes uitvoeren, terwijl de anderen de rest lezen of klappen.
20. **Wie blijft staan 1?** De lln staan bij het samen klappen van ritmes recht. Wie een fout maakt moet gaan zitten, maar blijft meeklappen
21. **Wie blijft staan 2?** De lln. staan recht en voeren 1 voor 1 en doorlopend 2 maten van een oefening uit. Wie een fout maakt moet neerzitten. Wie het langst blijft rechtstaan is de winnaar.
22. **Ritmische ketting:** lkr. tikt 2 maten - klassikaal herhalen; 1 ll. tikt 2 nieuwe maten - klassikaal herhalen; volgende ll. tikt 2 nieuwe maten, enz ... (kan als improvisatie, maar ook met een bestaande oefening)
23. **Dood of levenspel:** De ene groep daagt de andere uit om een ritmisch motief correct uit te voeren.
24. **Geheime code 1 = Telefoonspel:** Idem als bij herkenningdictee: zie lager bij 'gehoor' (9 cijfers)
25. **Geheime code 2:** zoek de geheime combinatie = 4 gegeven genummerde ritmelijnen op bord > de lk. klapt ze in een bepaalde volgorde (vooraf klassikaal oefenen) > de lln. noteren bijv. 2143
26. **Geheime code 3:** op bord staan 3 genummerde ritmefragmenten die eerst even worden geoefend / daarna wordt de klas in 2 of meer rijen ('treintjes') geplaatst met de gezichten naar het bord / de lk. toont op een spiekbriefje bijv. 312 aan de laatste van elke rij > op startsignaal ritme tikkend op schouder doorgeven naar begin van de rij > de rij waar de voorste persoon het eerst de volgorde luidop zegt, is gewonnen
27. **Ritmecanon:** gewoon = lezen op pam+klappen of in L.3/4: de lk. doet 1 maat van 4/4 met de voeten (vb.: titi-titi-titi-taa), terwijl de klas dit herhaalt doet de lk. tegelijkertijd een nieuw ritme op een ander klankvlak, bijv. klappen (vb. taa tiritiri taa taa), enz / echter geen klankvlakken (KHDV) combineren in 1 maat
28. **Stapelostinaat 1:** elke ll. heeft een orff-instrumentje / 1 ll. zet een ritme in van 1 maat en heel de klas herhaalt dit ritme aansluitend / ondertussen gaat een 2de ll. een ander maatje op zijn instrumentje improviseren / nu doet heel de klas dit 2de maatje na, uitgezonderd de 1ste ll. die steeds zijn maatje zal blijven herhalen / een 3de ll. doet nog een ander maatje / heel de klas herhaalt die 3de maat, uitgez. ll. 1 en ll. 2 die elk hun respectievelijke maatje blijven herhalen / enz ...
29. **Stapelostinaat 2:** idem als 1 hierboven, maar nu zonder telkens te herhalen
30. **Ritme op tekst:** zoek het passende ritme op een gegeven tekst(fragment) (al dan niet met reeds aangeduide maatstrepen)
31. **Tekst op ritme:** schrijf een tekst op een gegeven ritme of vul verder aan (tips geven: onderwerp, verhaaltje, ...)
32. **Bewegende beat:** klap in cirkel doorgeven, uit te breiden tot doorgeven van een ritme, ev. in 2 richtingen met 2 ritmes
33. **Vul aan:** de lk. klapt een voorzin (of de hele klas een fragment van op het bord) en 1 ll. maakt een nazin (>

dictee)

- *spelen met THEORIE*

1. **Vul aan:** bij het opzeggen van een bepaalde rij (bv intervallen/graadnamen) roept de lk. telkens een andere ll. en die moet dan de volgende in de rij opzeggen.
2. **Levende noten:** bij intervallen komen enkele lln. met verschillende lengte vooraan en die spelen dan voor een bepaalde noot. Zo zien/begrijpen ze beter de halve en hele tonen / intervallen
3. **Wie blijft staan ?** De lln. krijgen (individueel) theorievraagjes. Wie een fout maakt moet neerzitten. Wie het langst blijft rechtstaan is de winnaar.
4. **Het winnend nummer (BINGO):** Op het bord staan 7 intervallen, elk voorzien van een nummer. Bv. kl. sec.=1, gr. sec. =2, enz. De lkr. speelt een zevental intervallen na elkaar. Wie heeft het winnend nummer?
5. **Zoek het woord:** Letterbenaming van de noten. Bij een reeks noten moeten de lln de bijhorende letters schrijven. Zo bekomen ze een woord. Bv. si la sol mi re# (Duits systeem) = hagedis!
6. **Wie eerst vooraan?:** lln. staan achteraan recht op 1 lijn. Lk. stelt vraagjes en per goed antwoord mogen de lln. 1 stap naar voor zetten.
7. **De propere hand:** 'spiekbriefje' voor de inhoud van de reine kwint en kwart

- *spelen met GEHOOROEFENINGEN:*

1. **Leesoefening (tot 5 noten) verdeeld in fragmenten/maten:** als gehooroefening gebruiken, vb.: fasleutel in L.2: 1 ll. speelt 1 maat op de piano/klokkenspel/klankstaven en de klas raadt de juiste maat. Kan ev. met etiketjes op de pianotoetsen.
2. **Herken jouw noot:** lk. noteert enkele noten op 't bord bv. do,re,mi,fa,sol,la. Ze worden klassikaal gezongen. Iedere ll. krijgt of is een bepaalde noot. VOORBEREIDING: Lk. duidt één noot aan, de respectievelijke ll. zingt die noot. DICTEE: De lk. speelt één van die zes noten; de ll. die zijn eigen noot hoort staat recht.
3. **Nummerplaat zoeken:** er worden drie fragmenten (melodieën, ritmes, ...) op het bord geschreven A, B en C. De lkr. speelt die door elkaar. lln noteren de letters. Er worden drie andere fragmenten op het bord geschreven: 1, 2 en 3. De lkr. speelt die door elkaar. lln noteren de cijfers. Zo verkrijgen ze een nummerplaat, bv. CBA321.
4. **Telefoonspel** = herkenningsdictee 1 = 9 mogelijkheden - de oplossing vormt een telefoonnummer, geheime code,...
5. **Kleurenspel** = herkenningsdictee 2 = meerkeuzeoefening - de juiste oplossing wordt aangeduid door de juiste kleurenkaart omhoog te steken.
6. **Tekst&ritme:** lln. plaatsen het juiste ritme bij de juiste tekst of omgekeerd
7. **Levende noten** = puntdictee: enkele lln. krijgen een noot toegewezen (lengte ll. correspondeert met toonhoogte). Andere lln. bepalen de juiste volgorde of de groep gaat in de juiste volgorde staan.
8. **Puzzelspel** = melodisch dictee: melodische fragmenten worden in de juiste volgorde geplaatst. De oplossing vormt een lied, thema, ...
9. **Liedje:** gekende liederen gebruiken als dicteemateriaal

Een stapje verder weg ...

INTONATIE:

1. **Glazen spel:** In L1 bij het aanleren van de eerste noten sol-mi en later de la zoeken de lln. de juiste toonhoogte door glazen met water te vullen. Deze glazen kunnen ook als gehooroefening gebruikt worden; lkr. speelt een noot of enkele noten, de lln. zoeken die op de glazen. Kan ook in L2 gebruikt worden bij het aanleren van de drieklank do-mi-sol / sol-si -re. Eventueel kunnen ze ook dienen als begeleiding bij eenvoudige liedjes.

NOTENLEZEN:

1. **Lezen en schrijven:** oefeningen met hele noten laten kleuren / elke noot = 1 afgesproken kleur

RITMELEZEN:

1. **Stoepkrijt:** in L.1 kan je op de speelplaats met stoepkrijt een 4-maatsfragment tekenen. De lln. staan er rond in een cirkel en gaan 1 voor 1 over het ritme stappen in de juiste tijdsverdeling. De andere lln. zeggen of klappen het ritme mee.

THEORIE:

1. **Meerkeuzespel:** meerkeuzevragen (drie mogelijke oplossingen) leerling steekt het balletje in één van de drie gaatjes en ziet het resultaat GOED of FOUT. Electro "avant la lettre"
2. **Rad van fortuin:** De vraag en de inzet worden bepaald door het rad.
3. **Bingo:** kaartspel met theorievragen
4. **Beweging:** grote tertstoonladder = 2 opeenvolgende tetrachorden = gehurkt en voorovergebogen - benen gestrekt en romp voorover met handen op de knieën - volledig rechtop - op de tenen staan / de lln. ervaren de plaats van de halve tonen
5. **Kwis:** klas in groepjes verdelen de lk. is kwismaster

GEHOOR:

1. **PC-Dictee:** vb: zelfstudiepakket