



## Project: Mijn lievelingsdier

### Muziek

Identiteit, Groep 1-2

In dit thema gaan de leerlingen op ontdekkingsstocht naar het dier/de dieren waar ze zich het meest mee identificeren en ontdekken ze de verschillen tussen de diverse dieren. Dit doen ze door te zingen, bewegen, musiceren, praten over. Ze vertalen hun fantasie naar geluid en beweging. De leerlingen worden zich bewust van de samenhang tussen geluid en beweging, bij zichzelf en bij anderen. In dit project onderzoeken de leerlingen karakteristieke geluiden en bewegingen. Zo ontdekken ze dat er in de dierenwereld en mensenwereld grote verschillen zijn en dat er plek is voor iedereen.

# 1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf, hun omgeving en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij het project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders en/of verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project

In dit project gaan de leerlingen op ontdekkingstocht naar het dier of de dieren waarmee ze zich het meest identificeren en ontdekken ze de verschillen tussen de diverse dieren. Dit doen ze door te zingen, bewegen, musiceren en vertellen. Ze vertalen hun fantasie naar geluid en beweging.

#### Doelen

Er worden twee hoofdoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikst vooruit.

#### Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

#### Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de [begrippenlijst](#).

#### Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

In de [Toolbox muziek](#) vind je meer informatie over het bespelen van de instrumenten uit het schoolmuziekinstrumentarium.

Daarnaast worden verschillende werkvormen verder uitgelegd.

## 2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt begrippen als klankkleur, ritme en hard/zacht en snel/langzaam uit in relatie tot muziek en beweging.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling verbeeldt zijn/haar/diens lievelingsdier in zang, muziek en beweging.

#### Benodigdheden

- digibord
- eventueel: door de leerlingen meegebrachte lievelingsdieren in de vorm van een knuffel, plaatje of tekening.

#### Aan de slag in de klas

*Dieren zijn heel verschillend!*

Introduceer het project: Vertel dat dit project over allerlei soorten dieren gaat. Bekijk het inblikexemplaar van het verhaal [Van mug tot olifant](#) van Ingrid en Dieter Schubert. Stel een kijkvraag zoals bijvoorbeeld: 'Welke dieren zie je allemaal? Zijn ze allemaal even groot?'

### 3. Oriëntatie

#### Benodigdheden

- de rap *De dieren uit de dierentuin*
- knuffels en/of plaatjes van de leeuw, olifant, slang, pinguïn, adelaar, beer, kikker, aap, kangoeroe

#### Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

In de oriëntatiefase van de les voer je een **filosofisch gesprek**. Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten.

Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Zou je weleens een dier willen zijn of op een dier willen lijken? Zo ja, op welk dier? Waarom?
- Kun je praten met een dier?
- Kunnen dieren muziek horen?
- Houden dieren van muziek?

### Oriëntatieopdracht

Je kunt onderstaande opdracht gedurende de week eventueel in twee delen uitvoeren. Het tweede deel is wellicht makkelijker om in het speellokaal te doen.

#### Ontsnapt! Deel 1 (ca. 10 minuten)

1. Vertel dat er drie dieren zijn ontsnapt uit de dierentuin. Welke drie dieren zijn dat? Laat op het digibord het eerste stukje van de rap zien (leeuw, olifant, ratelslang). Zet de opname daarna stil.
2. Laat nu de hele rap zien en vraag of de leerlingen willen onthouden welke dieren erbij komen (in volgorde: pinguïn, adelaar, beer, kikker, aap, kangoeroe). De leerlingen zullen waarschijnlijk al een beetje mee gaan doen met het lied en dat is prima!
3. Oefen de zin: De dieren uit de dierentuin, de dieren die zijn los!
4. Vraag of de leerlingen nu met het hele lied mee willen doen.

#### Ontsnapt! Deel 2 (ca. 10 tot 15 minuten)



5. Alle dieren uit het lied bewegen en maken een geluid. Vraag of er een leerling is die kan laten zien hoe een leeuw loopt, beweegt, geluid maakt? (als je deze opdracht in de speelzaal uitvoert, dan kun je het aan meerdere leerlingen vragen). Het is wenselijk om te benadrukken dat niet alle leeuwen hetzelfde zijn, net als mensen, en dus ook niet precies hetzelfde bewegen en klinken. Doe dit ook met een paar andere dieren uit de rap.
6. Mochten leerlingen een plaatje of knuffel van hun lievelingsdieren hebben meegenomen, dan kun je die nu gebruiken. Vertel dat jullie een dierenoptocht gaan houden. Er zijn steeds twee leerlingen die bij elkaar horen. Eén leerling laat diens lievelingsdier zien en de ander maakt de bijbehorende bewegingen en/of geluiden. Dat doen ze steeds op het moment dat het dier in de rap wordt genoemd.

Tip:

Je kunt gebruikmaken van een binnen- en een buitenkring. Er gaat dan steeds een nieuw duo (dier) meelopen in de kring.

Suggestie:

Uiteraard kun je deze opdracht ook in drie delen verdelen: eerst alleen de leerlingen met de knuffels/plaatjes, dan alleen de leerlingen die het dier uitbeelden, daarna samen.

Succescriterium	<p>Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): Welke onderwerpen gaan zij de komende les of tijd onderzoeken? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatieopdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project kan zijn:</p> <p>De leerling geeft een eigen vorm aan diens lievelingsdier door gebruik te maken van passende klanken en bewegingen.</p>
-----------------	---

## 4. Opdracht: Wat is mijn lievelingsdier?

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen welk dier het meeste bij hen past. Dit doen ze door te zingen, praten, bewegen en musiceren over de dieren van de kinderboerderij en dieren uit de dierentuin.

Subdoel kennis	De leerling benoemt het verschil tussen hard en zacht, snel en langzaam, kort en lang in relatie tot muziek en beweging.
Subdoel vaardigheid	De leerling beweegt als en geeft met muziekinstrumenten geluiden aan dieren.

### Benodigdheden

- digibord
- diverse instrumenten: schud-ei of maracas, claves of woodblock, handtrom, guiro (rasp). Het mogen ook andere dingen zijn, bijvoorbeeld: twee blokjes om tegen elkaar aan te tikken, een flesje met wat rijst, een bakje en een pen.

## Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

## Onderzoeken

Zet het volgende klaar:

[Bijlage 1 Ga je mee? - Boerderij - Gezongen versie](#)

[Bijlage 2 Ga je mee? - Dierentuin - Gezongen versie](#)

[Bijlage 3A Ga je mee? - Boerderij - Karaoke versie](#)

[Bijlage 3B Ga je mee? - Dierentuin - Karaoke versie](#)

[Bijlage 4 Liedtekst 'Ga je mee?' voor de leerkracht](#)

[Bijlage 5 Volgorde dieren 'Ga je mee?'](#)

[Bijlage 6 De olifant uit 'Carnaval des Animaux' van Saint Saëns](#)

[Bijlage 7 De vogels uit 'Carnaval des Animaux' van Saint Saëns](#)

[Bijlage 8 Twee verschillende dieren](#)

[Bijlage 9 Twee verschillende dieren](#)

Deze opdracht gaat over verschillende dieren en over de plekken waar je die dieren kunt zien. De leerlingen zingen het lied *Ga je mee?*, maken daar bewegingen bij en spelen op instrumenten. Je kunt deze opdracht gedurende de week eventueel weer in twee delen verdelen.

Ga je mee? Deel 1 (ca. 20 minuten)

1. Vraag aan de leerlingen op welke plekken je dieren kunt bekijken (kinderboerderij, dierentuin, thuis, buiten), bijvoorbeeld: Vandaag zingen we over de kinderboerderij. Welke dieren heb je daar weleens gezien?
2. Vraag de leerlingen welke van deze dieren voorkomen in het lied. Zet [bijlage 1 Ga je mee?](#) aan.
3. In de tekst zie je in het refrein op een aantal plekken twee tikken staan. Die hoor je ook in de muziek. Zet het lied nogmaals aan en klap op die plekken mee. Vraag aan de leerlingen of ze mee willen doen.
4. Vraag aan de leerlingen of ze iets anders kunnen bedenken dan twee klappen (twee keer stampen, op de benen tikken, klakken met de tong). Herhaal dit een aantal keer en vraag tussendoor of ze steeds meer mee willen gaan zingen met het refrein 'Ga je mee?'.
5. Mocht de volgorde van de dieren in het couplet nog niet helemaal lukken, dan kun je [bijlage 5](#) op het bord laten zien als geheugensteuntje.
6. Suggestie: Het is ook leuk om bewegingen toe te voegen aan het lied. De leerlingen gaan dan voor hun stoel staan en marcheren op hun plaats.  
Bijvoorbeeld:  
Bij 'Ga je mee?': maak een 'kom mee'-beweging.  
Bij 'op de fiets': maak een fietsbeweging met de handen.  
Bij 'naar de kinderboerderij': wijs de hele klas aan (handen naar voren en openen naar de zijkanten).  
Bij 'het is fijn': duim opsteken.

Tip:

Herhaal bovenstaande stappen maar nu voor de dierentuin. Gebruik [bijlage 2](#) en de tweede dia van [bijlage 5](#).

## Uitvoeren

De volgende opdracht kan ook weer in twee delen worden gedaan. Het tweede deel kan het beste in het speellokaal worden uitgevoerd. Zet een kist met instrumenten klaar (zie benodigdheden).

#### Muziek maken! Deel 1 (ca. 20 minuten)

1. Herhaal eerst het lied van de kinderboerderij of de dierentuin en laat de leerlingen meeklappen op de juiste momenten. Doe dit nog een keer. Op de plek waar de klap komt speel je nu mee met een instrument. Vraag op welke momenten je het instrument gebruikt hebt (op hetzelfde moment als er geklapt wordt). Benadruk dat het instrument op de andere momenten dus stil is.

##### Tip:

Laat de leerlingen, als ze dit nog niet weten, zien hoe de instrumenten die ze gaan gebruiken bespeeld worden. Hiervoor kun je ook de [ondersteunende filmpjes](#) in de toolbox bekijken.

2. Leg bij vijf leerlingen een instrument voor hun voeten en vraag of ze er op het juiste moment op willen spelen. Zorg dat de leerlingen tegelijk met jou spelen en goed naar je kijken.
3. Leg nu ook bij alle andere leerlingen een instrument voor de voeten en laat hen meespelen met het lied. Herhaal dit zo vaak als de concentratie het toelaat. Je kunt eventueel na het lied de instrumenten laten doorgeven zodat de leerlingen ook andere instrumenten kunnen bespelen.

#### Dierenmuziek Deel 2 (25 tot 30 minuten)

4. Vraag welke dieren er ook alweer in het lied voorkomen. Vertel dat er mensen zijn die dierenmuziek hebben gemaakt. Laat de eerste dertig seconden van [bijlage 6](#) horen en vraag of dit een groot of een klein dier is, en welk soort dier het zou kunnen zijn. Waaraan kunnen de leerlingen dat horen? Het is belangrijk dat je alleen open, neutrale vragen stelt en geen suggesties doet. In dit geval heeft de componist een muziekstuk gemaakt dat bij een olifant past (zware, lage tonen verbeelden het lopen van het dier), maar uiteraard zijn alle grote(re) dieren die genoemd worden uitstekend.
5. Zet het muziekstuk nog een keer aan. Vraag of alle leerlingen het dier waar ze bij de muziek aan denken, kunnen laten zien door te bewegen (ze praten dus niet!). Ze bewegen door de ruimte. Als je weinig ruimte hebt, kan deze opdracht uiteraard ook met een kleiner groepje worden uitgevoerd.
6. Herhaal stap 4 en 5, maar nu met [bijlage 7](#). Vraag of dit een langzaam of een snel dier is. Welk soort dier zou het kunnen zijn? Waaraan kunnen ze dat horen? In dit geval heeft de componist een vogel willen uitbeelden (snelle, fladderige, hoge tonen, fluit) maar uiteraard zijn alle dieren die kunnen fluiten/vliegen goed!

#### Verdiepingsopdracht

De volgende onderdelen kunnen alleen of in tweetallen worden gedaan.

1. Vertel dat er in het volgende muziekstuk twee verschillende dieren verstopt zitten. De leerlingen beelden de dieren weer uit door te bewegen. Maar let op: ze moeten goed naar de muziek luisteren! Als ze horen dat de muziek verandert en er een ander dier te horen is, veranderen ze zelf ook van dier en laten ze dat zien in hun beweging. Zet [bijlage 8](#) aan. Als de leerlingen het lastig vinden om te horen, kun je weer vragen stellen:

- Welk dier hoor je als eerste?
- Is het een groot of een klein dier?
- Is het snel of langzaam?
- Welk dier hoor je daarna?

Het is bedoeld om een grote olifant en een babyolifantje uit te beelden, maar uiteraard kunnen het ook andere dierencombinaties zijn.

Als je in tweetallen werkt, dan beweegt één leerling als eerste en staat die stil als de muziek verandert. De andere leerling gaat dan verder met bewegen en staat stil als het volgende fragment begint. Dit kun je het beste eerst door een tweetal voor laten doen.

2. Herhaal dit met [bijlage 9](#). Stel hierbij ook weer vragen. Dit lied beeldt, volgens de componist, een slak en een haas uit, maar het kunnen uiteraard ook andere dierencombinaties zijn.

## Presenteren

Voeg nu alles samen: het lied, de instrumenten en de beweging. Houd rekening met onderstaande punten:

Geef de leerlingen verschillende taken:

- Wie gaan er zingen?
- Wie bespelen de instrumenten?
- Wie gaan de dieren uitbeelden?

Presenteer het eindresultaat eventueel aan een andere groep of aan de ouders en/of verzorgers.

## Reflecteren

Reflectie subdoelen	Had jouw dier snelle of langzame bewegingen en geluiden nodig?
Reflectie proces	Hoe wist je welke muziek het beste bij jouw lievelingsdier paste?

## 5. Opdracht: Mijn dier maakt muziek

In deze opdracht oriënteren de leerlingen zich op verschillende klanken van instrumenten. Ze onderzoeken welk instrument geschikt is om hun favoriete dier mee te verklanken door middel van klankkleur, hard/zacht en snel/langzaam. In een werkhoeft maken leerlingen samen een dierenmuziekverhaaltje dat ze laten horen aan de rest van de groep.

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat verschillende muziekinstrumenten verschillend klinken (klankkleur).
Subdoel vaardigheid	De leerling koppelt het geluid van een instrument aan diens lievelingsdier en varieert met klank, tempo en dynamiek.

### Benodigdheden

- instrumenten zoals guiro (rasp), schud-ei of maracas, bellenkrans, handtrom, xylofoon of klokkenspel, kazoo
- uitgeprinte bladen van bijlage 10 Dierenkaartjes (er is een [zwart-witversie](#) en een [kleurenversie](#))

## Onderzoeken

Zet de dierenkaartjes uit [bijlage 10](#) alvast klaar (deze worden in het deel 'Uitvoeren' opgehangen in de werkhoek). Onderstaande onderzoeksopdracht kan op meerdere momenten worden uitgevoerd, bijvoorbeeld in de kring als start of energizer. Ter ondersteuning staat er in de [toolbox](#) een filmpje waarin alle mogelijkheden van de [energizer Slang en mug](#) te zien zijn, zodat je je een beeld kunt vormen van wat de bedoeling is.

Klinken als een dier - Deel 1 (5 tot 10 minuten per keer)

### Slang

De groep zit in een kring. Houd denkbeeldig een slang vast en begin met een sisklank. Draai de kop van de slang naar links, naar de eerste leerling. Die neemt de slang en de sisklank over, draait de kop naar links, naar de volgende leerling. De sisklank gaat de kring rond. Nergens wordt de sisklank onderbroken, het is één doorgaande klank.

### Mug

Dezelfde opdracht als de slang, maar nu met het geluid van een mug. Speel hierbij met hoog en laag.

### Variatietips

- Maak een eenvoudig ritme met de slang/mug en laat de leerlingen dat precies zo herhalen.
- Zijn alle slangen/muggen hetzelfde? Laat de leerlingen allemaal op hun eigen manier de slang/mug doorgeven (geluid en beweging).
- Vraag aan een leerling om een ander geluid (eventueel ook een ander dier) te bedenken dat doorgegeven kan worden.
- Voeg een emotie (blij, verdrietig, boos) toe aan het geluid.

Dierenmuziek - Deel 2 (ca. 20 minuten)

1. Leg een aantal instrumenten die rammelen of ratelen in het midden van de kring. Bijvoorbeeld: guiro, maracas of schud-ei, bellenkrans, handtrom (op de handtrom kunnen de leerlingen wrijven of met hun nagels over het vel gaan, zodat het bij de slang past).

Tip:

Mochten de leerlingen de instrumenten nog niet kennen, dan is het fijn om ze eerst even kort aan bod te laten komen, zodat ze de klank goed kunnen horen. Vertel op welke manieren je erop kunt spelen: tikken, wrijven, hard/zacht, snel/langzaam. Hierbij kun je weer gebruikmaken van de filmpjes die in de [toolbox](#) staan.

2. Laat het plaatje van de ratelslang uit [bijlage 10](#) zien en bedenk een kort verhaaltje met een aantal handelingen. Bijvoorbeeld (de geluiden die verklankt kunnen worden staan onderstreept):

Sis de ratelslang glijdt rustig over het bospad.

Ineens stopt ze, want ze hoort een gek geluid.

Wat is dat? Is dat ... ? (bedenk samen van wie of wat dat geluid zou kunnen zijn)

Snel verstopt ze zich onder een struik. (Stilte)

Bedenk nu samen met de leerlingen hoe het verhaal verder zou kunnen gaan en welke geluiden daarin voorkomen.

Stel tussendoor vragen, bijvoorbeeld:

Hoe klinkt het geluid van een slang die glijdt?

Hoe klinkt het als er iets uit een boom valt? Welk instrument kunnen we daar goed voor gebruiken?

Hoe ga je op het instrument spelen?

Suggestie:

Vraag twee of drie leerlingen om samen een slangenmuziekverhaaltje te maken.

Verdieping:

Herhaal de opdrachten maar nu voor de mug. Leg nu ook een klokkenspel, xylofoon of een kazoo in de kring. Daarmee kunnen de leerlingen ook verschil in toonhoogte gaan maken, net als bij de energizer. Uiteraard is hun stem ook een instrument, dus je kunt ook vragen: Mag je bij het verhaaltje ook je stem gebruiken om geluiden te maken?

## Uitvoeren

Mijn eigen dierenmuziek

Deze opdracht wordt gedurende de week uitgevoerd tijdens het werken in groepen. Alle leerlingen komen aan de beurt.

Hang de kaartjes van bijlage 10 op in een van de werkhoecken. Leg verschillende instrumenten in de werkhoeck en laat de leerlingen tijdens het werken in de hoeken om beurten hun eigen muziekverhaaltje maken. Ze kiezen dus zelf het dier uit waar ze muziek bij willen maken. Zo leren de leerlingen langzamerhand de instrumenten kennen; het prikkelt de creativiteit en de verbeelding. Ze ontdekken welk instrument het beste bij hun dier zou kunnen passen.

## Presenteren

De leerlingen laten na afloop van het werken in groepen het resultaat zien. Bepaal van tevoren hoe lang het presenteren mag duren. Stel na afloop een paar reflectievragen (zoals hieronder).

## Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welk nieuw geluid heb je ontdekt bij je dier?
Reflectie proces	Hoe komt het dat dit instrument bij jouw dier past?

## 6. Opdracht: Dierenoptocht

In deze opdracht combineren de leerlingen taal met muziek door middel van dierennamen. Vervolgens worden alle lesonderdelen samengevoegd tot een mooie eindpresentatie met zang, muziek, instrumenten, improvisatie en beweging.

Subdoel kennis	De leerling legt uit hoe je taal en muziek kunt combineren.
Subdoel vaardigheid	De leerling zet dierennamen om in een ritme.

### Benodigdheden

- digibord
- eventueel: verkleedspullen
- diverse slaginstrumenten zoals guiro, maracas, schud-ei, woodblock, claves, handtrom

## Onderzoeken

Zet het volgende klaar:

- De rap [De dieren uit de dierentuin](#)
- [Bijlage 11 Volgorde dieren uit de rap](#)
- Diverse slaginstrumenten

Woordritmes - (20 tot 25 minuten)

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Start met het herhalen van de rap *De dieren uit de dierentuin*. Vraag welke dieren er ook alweer in voorkomen.
2. Pak nu een handtrom, woodblock of ander ritme-instrument en tik het woord 'De O-Li-Fant'. Laat de leerlingen het samen naklappen. Vraag of een van de leerlingen dit ook kan doen.
3. Welk dier komt er nog meer in voor? Laat leerlingen om beurten een dierennaam 'spelen'. Het is belangrijk dat de groep ook meeklapt.
4. Kunnen de leerlingen dierenamen bedenken en klappen die niet in de rap voorkomen?
5. Laat nu [bijlage 11](#) zien op het bord en klap eerst dia 1 achter elkaar. Gebruik dezelfde zin als in de rap: 'Daar is de Leeuw.....De Olifant.....De Ratelslang'. Klap alleen mee op de naam van het dier; klap dus niet mee op het woordje 'de'. Je zegt de lidwoorden wel. Daarna dia 2 enzovoort, totdat alle dieren uit de rap aan bod zijn geweest.
6. Oefen de rap nu helemaal zonder begeleiding. Uiteraard kan dit ook met zelfbedachte dieren.
7. Leg diverse ritme-instrumenten neer voor de voeten van de leerlingen. Herhaal de rap, maar nu met de instrumenten erbij.

## Uitvoeren

### Dierenoptocht

Werk toe naar een eindpresentatie waarin allerlei onderdelen samenkomen. Bedenk samen met de leerlingen een opzet, verdeel de rollen en oefen het zo vaak als nodig.

Bijvoorbeeld:

- Start met het lied 'Ga je mee?', het gedeelte van de kinderboerderij. Verdeel de groep in zangers, muzikanten en leerlingen die in de optocht lopen, eventueel begeleid door leerlingen die het dier uitbeelden of als knuffel of afbeelding laten zien.
- Laat nu een groepje een van de dieren verklanken op instrumenten (vanuit de opdracht in de werkhoek) en laat tegelijkertijd de afbeelding zien van het dier dat wordt verklankt.
- De eerste twee punten kun je herhalen met het gedeelte van de dierentuin uit het lied 'Ga je mee?'. De leerlingen die geen dier verklanken gaan alvast in een rij klaarstaan voor de eind-rap.
- Sluit af met de eind-rap. Dit kan in de vorm van een soort polonaise, ondersteund door instrumenten die de dierenamen laten horen.

Tip! Je kunt het geheel eventueel nog aankleden met maskers, verkleedkleden, et cetera.

Oefen de presentatie nog een keer en nodig ouders en/of verzorgers of een andere groep uit.

Suggestie:

Je kunt ook een parade houden door de school of over het schoolplein!

## Presenteren

Laat de presentatie zien aan de ouders en/of verzorgers of aan een andere groep.

## Reflecteren



Reflectie subdoelen

Welk dier heeft het meest bijzondere (woord) ritme?

## Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen.

- Heb je in dit project nieuwe dieren ontdekt? Zo ja, welke?
- Wat is jouw lievelingsdier? Is dat nog steeds dezelfde of is dat veranderd?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend

Hoe is jouw lievelingsdier veranderd door deze opdrachten?

Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend

Welk dier klinkt als het tegenovergestelde van jouw dier?