Project: Back to the future

Muziek

Utopie, Groep 7-8

In dit project kijken de leerlingen terug naar het verleden en vooruit naar de toekomst. Ze onderzoeken hoe vroeger het beeld van de toekomst was, hoe er nu naar gekeken wordt en welke toekomstverwachting zij zelf hebben. Hoe kun je aan muziek horen welke toekomst uitgebeeld wordt? Via *The War of the Worlds* verkennen ze hoe je kunt weten of iets echt is of niet. Ze experimenteren met geluiden van de toekomst en passen die toe in een lied. Ze verzinnen een machine van de toekomst en verwerken uiteindelijk alles in een hoorspel.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!
Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags. 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 smartboard 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 aan te passen naar eigen wensen.
- 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 het beroep vertellen dat past bij dit 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 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.

Project specifieke informatie

Over dit project
Het thema van dit project binnen de discipline Muziek is ´utopie´. Onder de titel *Back to the Future* kijken de leerlingen terug naar het verleden en vooruit naar de toekomst. Ze onderzoeken hoe vroeger het beeld van de toekomst was, hoe er nu naar gekeken wordt en welke toekomstverwachting zij zelf hebben. Hoe kun je aan muziek horen welke toekomst uitgebeeld wordt? Via de *War of the Worlds* verkennen ze hoe je kunt weten of iets echt is of niet, ze experimenteren met geluiden van de toekomst en passen die toe in een lied. Ze verzinnen een machine van de toekomst en verwerken uiteindelijk alles in een hoorspel.

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

Algemene benodigdheden
Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- digitaal foto- en filmtoestel
- (kleuren)printer

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 uit hoe je gebruik kunt maken van muziek bij het vormgeven van toekomstbeelden.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling zet eigen toekomstbeelden om in muziek en beweging.

Benodigdheden

- bijlage 1: mp3 *Mars, the bringer of War*
- bijlage 2: mp3 *Jupiter, the bringer of Jollity*

Tip! Zorg dat de leerlingen dit scherm niet kunnen zien!

Aan de slag in de klas

- Planeten en Muziek

Het project kan op de volgende manieren worden geïntroduceerd:

1. Zet bijlage 1 (hard) aan en zeg nog niks over de titel!
2. Geef informatie over wat de leerlingen gehoord hebben. "Dit is een deel uit *The Planets* van Gustav Holst. De muziek beeldt een planeet uit. En de componist heeft elke planeet een bijnaam gegeven. Bijvoorbeeld: *Saturn, the Bringer of Old Age* (Saturnus, de brenger van de oude dag)".
3. Voer een klassengesprek over de planeet die zij gehoord hebben. Welke planeet zal dit zijn en welke bijnaam zal de componist de planeet hebben gegeven? Waaraan hoor je dat?
   Stel eventueel vragen als:
   - Klinkt de muziek hard of zacht?
   - Welke instrumenten hoor je?
   - Spelen ze lage, zware tonen of juist hoge tonen?

   (Het fragment is: *Mars, the Bringer of War*)
4. Luister naar een andere planeet: Zet bijlage 2 aan (zeg weer niets over de titel) en bespreek daarna dezelfde vragen met de klas.
   (Het fragment is: *Jupiter, the Bringer of Jollity.*)
5. Zijn er ook overeenkomsten tussen de beide fragmenten?

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- bijlage 5: T. Thema – John Williams (0:37)
- bijlage 6: Aliens thema – John Horner (0:38)
- bijlage 7: Star Wars thema – John Williams (0:32)

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

Het filosofisch gesprek
Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Hoe zie jij de toekomst? Zullen we op de aarde blijven of verder weg gaan? Waarom denk je dat?
- Wat denk je dat er op andere planeten te vinden is? Denk je dat er andere beschavingen zijn? Hoop je dat?
- Er is een capsule het heelal in geschoten met daarin dingen die wij van waarde vinden. Zodat andere wezens – als die er zijn – kennis zullen nemen van de aarde. Wat zou jij in die capsule willen stoppen?
- Wat zouden wij als klas in die capsule willen stoppen? Wat hebben wij, of wie zijn wij, waar we erg trots op zijn?

Oriëntatieopdracht

- Filmmuziek!

Doorloop onderstaande stappen:

In veel sciencefiction films wordt heel pessimistisch naar de toekomst gekeken: een invasie van aliens die de aarde over zullen nemen. Dat is niet in alle films zo.

1. Beluister nu een aantal fragmenten uit sciencefiction films (bijlage 5, bijlage 6, bijlage 7) en bespreek telkens met de leerlingen welk toekomstbeeld er wordt geschetst.
   - Hoe kun je aan de muziek horen of het optimistisch of pessimistisch is? (Denk daarbij aan hard/zacht, hoog/laag, kort/lang en instrumentkeuze.)
   - Welke fragmenten hebben de meeste overeenkomsten?
   - Welke wijkt echt af? Hoe komt dat?

2. Informeer de leerlingen over de huiswerkopdracht die bij de volgende opdracht hoort:
   Geef de leerlingen van tevoren de opdracht van huis een voorwerp mee te nemen waarmee ze een opmerkelijk of verrassend geluid kunnen maken. *Belangrijk!* Ze moeten dit voorwerp geheimhouden voor elkaar. Hier wordt een spel mee gedaan.

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project kan zijn: De leerling geeft vorm aan de eigen toekomstbeelden door muziek, een machine en een hoorspel te maken.

4. Opdracht: Back to the Future

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen geluiden van de toekomst. Naar aanleiding van de verwarring die ontstond rond het hoorspel *The War of the Worlds* worden ze in het algemeen gericht op de betekenis van dat wat je hoort. Hoe kun je horen of iets echt is? Hoe zal de toekomst klinken? Ze nemen voorwerpen mee waarmee of waarop ze een raar geluid en onherkenbaar geluid kunnen maken. De geluiden worden verwerkt in diverse opdrachten.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat het verschil is tussen een geluid en een ritme en past dit toe.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt toekomstmuziek door te experimenteren met geluiden en ritmes.

Benodigdheden

- voorwerpen (door de leerlingen van huis meegenomen)

Aan de slag in de klas

Deze opdracht kan eventueel in verschillende delen gedurende de week worden gedaan.
Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoek

- Echt of niet echt?

Zet het volgende klaar:

- Bijlage 8: *Motorbike Concertos* – Christian Lindberg
- *Motorbike Concerto* – Jan Sandström (van 7:40-8:12)
- Bijlage 9: Achtergrondmuziek 1-minuut-opdracht

Geef de leerlingen van tevoren de opdracht van huis een voorwerp mee te nemen waarmee ze een opmerkelijk of verrassend geluid kunnen maken. *Belangrijk!* Ze moeten dit voorwerp geheimhouden voor elkaar. Hier wordt een spel mee gedaan.
Als er leerlingen zijn die geen voorwerp hebben meegenomen, zullen ze voorafgaande aan de les in de school moeten zoeken naar een (klein) voorwerp dat ze kunnen gebruiken. Denk aan: een plastic bekertje, een prullenbak, twee potloden, etc.

(ca. 15/20 min.)

1. In de film *War of the Worlds* gaat het over een invasie van de wereld door aliens.
   Leg uit dat dit oorspronkelijk een hoorspel van Orson Welles was, in een tijd dat er nog geen televisie was en iedereen 's avonds naar de radio luisterde. Dit hoorspel werd in de vorm van nieuwsberichten uitgevoerd.
   - Vertel: "Toen dit hoorspel op de radio uitgezonden werd, ontstond er in heel Amerika paniek. Wat was er gebeurd? Die bewuste zondagavond was er een populair comedyprogramma op de radio waar miljoenen Amerikanen naar luisterden. Toen dat programma onderbroken werd voor reclame, switchten de meesten naar een ander kanaal: dat met het hoorspel *War of the Worlds*. Maar: ze vielen daar middenin en hadden de uitleg tijdens de introductie gemist. Ze zapten precies op het moment dat er een nepnieuwsbericht was over een invasie van Mars. Ze hadden het begin van het programma gemist en wisten dus niet dat het een hoorspel (en dus fantasie) was. Er ontstond een enorme paniek."
   - Laat eventueel het bericht zien wat daarover is uitgezonden: Nieuwsitem Paniek Hoorspel Orson Welles (1:47)
2. Hoe moeilijk is het om te weten of iets echt is of niet? Luister met de leerlingen naar Bijlage 8 en bespreek wat ze gehoord hebben.
3. Kijk daarna naar *Motorbike Concerto* het fragment van Jan Sandström, zodat ze kunnen zien hoe dit geluid gemaakt wordt en bespreek dit (van 7:40 tot 8:12). Hadden ze dit verwacht?
4. Laat nu een aantal leerlingen het geluid met hun voorwerp maken (buiten zicht) en laat de rest van de klas raden welk voorwerp dit geluid maakt.
   - Welke geluiden zijn makkelijk of moeilijk te herkennen? Hoe komt dat?
   - Herhaal dit zo vaak als wenselijk is.

Tip! Deze Energizers kunnen ook gedurende de week gedaan worden, tussen de reguliere vakken in. Wel is het belangrijk om deze volgorde aan te houden vanwege de opbouw die erin zit.

- Energizer "Geluid doorgeven"

(ca. 5/10 min.)

1. Vorm een kring. De leerlingen hebben hun voorwerp bij zich maar leggen deze nog even voor zich neer op de grond.
   - Zeg dat je een klap door gaat geven en dat die als een wave door de kring gaat.
   - Begin zelf en kijk vervolgens degene rechts van je aan.
   - Die herhaalt de klap ook en geeft hem weer door, net zolang totdat de klap weer bij je terug is.
2. Herhaal dit vervolgens nog een keer maar vraag of het vlotter, sneller achter elkaar kan.
3. Herhaal dit nog een keer maar nu in een regelmatig tempo, met een hartslag. Als dit lastig is dan kun je ook hardop tellen van 1 t/m 8. Op elk cijfer hoor je een klap.
4. Zeg dat je nu hetzelfde nogmaals gaat doen, maar nu met het voorwerp dat ze mee hebben genomen. Iedereen in de kring maakt dan om de beurt een geluid met zijn eigen voorwerp waardoor er weer een bepaalde cadans ontstaat. Laat ze het voorwerp pakken zonder geluid te maken en vraag nu iemand anders om te starten. Diegene laat goed zien of het rechtsom of linksom in de kring gaat. Iedereen mag dus zelf weten wat voor geluid hij of zij maakt met het voorwerp.

- Energizer 1 t/m 8

(ca. 5/10 min.)

Ter inspiratie kunt u het filmpje "Energizer 1 t/m 8" bekijken die in de Toolbox staat.
Vorm een kring. De leerlingen hebben hun voorwerp bij zich maar leggen dit nog even op de grond neer.

Vraag aan de leerlingen of ze een getal in hun hoofd willen nemen van 1 t/m 8.
Het is de bedoeling dat je zachtjes hardop van 1 t/m 8 telt en dit met je vingers ondersteunt. De leerlingen mogen alleen het getal dat ze hebben uitgekozen hardop meezeggen. Herhaal de reeks ca. vier maal.

Variaties:

- Herhaal dit nog een keer, maar laat ze nu een ander getal kiezen. Dit keer gebruik je alleen de vingers met tellen.
- Herhaal dit nog een keer, maar nu maken ze op het getal dat ze hebben gekozen een kort geluid met hun eigen voorwerp.
- Herhaal dit eventueel nog een keer, maar laat ze nu een ander geluid maken met hetzelfde voorwerp en een ander getal kiezen.

- Energizer 1 minuut-compositie

(ca. 10 minuten)

1. Vorm een kring. De leerlingen hebben hun voorwerp bij zich maar leggen deze nog even op de grond neer. Maak eerst de afspraken:

- Spreek een tijd af: één minuut. Zoek naar een manier waarop die minuut voor de leerlingen zichtbaar is. Bijvoorbeeld een klok/timer met secondewijzer op het bord.
- Zo meteen mag je binnen een minuut jouw geluid drie keer maken. Let op: dat moet drie keer hetzelfde geluid zijn!

2. Voer de opdracht uit en zorg dat je de minuut vol maakt. Ook al zijn de geluiden 'op'; dan is het een tijdje helemaal stil. Houd die ongemakkelijke stilte vast tot de minuut daadwerkelijk om is.
   Bespreek met de leerlingen na wat er gebeurde. Doorgaans is het een eerste keer zo dat de geluiden te snel gemaakt worden en dat er veel tijd over is.

3. Voer de opdracht nog een keer uit. De tweede keer zullen de leerlingen hun geluiden meer spreiden en gaan ze automatisch meer op elkaar letten en naar elkaar luisteren om de geluiden te plaatsen.
   Bespreek na wat er deze tweede keer anders was dan de eerste keer.

- Klinkt dit sciencefictionachtig?
- Waarom wel/niet?
- Wat zou er nog aan veranderd kunnen worden om het wat meer daarop te laten lijken?

  Herhaal het eventueel nog een keer maar nu met deze toevoegingen/veranderingen.

Uitvoeren

- Onze eigen compositie!

De leerlingen gaan in groepjes een eigen compositie maken n.a.v. de Energizer ´1 t/m 8´.

1. Maak groepjes van vier. Werk op een coöperatieve manier.
   - Wijs in elk groepje nummer 1 t/m 4 aan. De nummers 1 hebben ook het getal 5 erbij, nummers 2 getal 6, 3 getal 7 en 4 getal 8.
   - Iedere leerling bedenkt zelf wat voor geluid hij wil maken op die twee getallen. Niemand is de baas. De enige afspraak is dat het twee keer een ander geluid moet zijn.
   - Zet de timer op maximaal 2 minuten en laat ze starten.
     Let op! Ze stoppen dus niet na de 8 tellen, maar herhalen die een aantal keren zodat er een soort loop ontstaat, net als in de originele oefening.

2. Als het tijd is leggen ze hun voorwerp neer. Vraag een groepje het resultaat te laten zien.

   Verdieping:
   Vraag wat het verschil is tussen een geluid en een ritme (een geluid hoor je één keer en een ritme is een opeenvolging van geluiden. Een ritme heeft ook verschillen in zich zoals lang/kort en hard/zacht).
   Vraag of er iemand is die het verschil zou kunnen laten horen. (Er zijn altijd kinderen in de klas die een instrument bespelen. Mocht dit niet zo zijn dan kun je het koppelen aan een woord. Woorden hebben ritme en verschil in lengte, bijvoorbeeld; si-naas-ap-pel peer (de peer wordt automatisch lang), of zeg twee keer het woord pannenkoek achter elkaar, dat geeft ook een bijzonder ritme.)

   Tip! Bekijk ter inspiratie eventueel het filmpje "Hoe bedenk je een ritme".

   Kan dat ritme wat de leerling (of jijzelf) heeft voorgedaan op verschillende manieren worden uitgevoerd? Laat een paar leerlingen het voordoen. Als het goed is zijn er verschillen te horen in lang/kort, hard/zacht en snel/langzaam. Benoem deze verschillen.

3. Zeg dat ze nu nog een keer het spel ´1 t/m 8´ gaan doen, maar nu met ritmes. Dat betekent dat je niet meer mee kan tellen omdat je niet precies weet hoe lang het ritme duurt. Het is de bedoeling dat ze goed naar elkaar gaan luisteren hoe het ritme van de ander klinkt en op elkaar gaan reageren en proberen de zelfbedachte ritmes aan elkaar te plakken tot één geheel.
   Tip! Het is afwisselend als iedereen in het groepje een ander ritme bedenkt en verschil maakt in snelheid, in lang en kort en hard en zacht. Het fenomeen regelmatige puls/hartslag kan hier dus volledig worden losgelaten!

   Geef de leerlingen 2-4 minuten de tijd om het te kunnen oefenen en laat de resultaten van de verschillende groepjes aan elkaar horen.

Presenteren

Afsluitend maken de leerlingen met een zelfgekozen ritme een klassikale 1-minuut compositie.
Tip! Neem het resultaat/de resultaten op!

Vertel dat je met de klas nog een keer de 1-minuut-compositie gaat doen, maar nu mag je 3 keer een ritme maken i.p.v. alleen een geluid. Uiteraard mogen de leerlingen alle drie de keren variëren in hard/zacht, lang/kort en snel/langzaam.

- Vertel dat ze dit doen bij achtergrondmuziek die precies 1 minuut duurt. Laat deze achtergrondmuziek eerst een keer horen, zonder dat ze praten, zodat ze al een beetje in de sfeer kunnen komen. Zet Bijlage 9 aan.
- Zet bijlage 9 vervolgens nog een keer aan maar nu met de ritmes erbij zoals hierboven beschreven staat.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Bij welke geluiden leek het alsof je je in de toekomst bevond?
Reflectie proces	Welk ritme van een ander groepje zou ook goed bij jouw toekomstmuziek passen?

5. Opdracht: Transformers

In deze opdracht bedenken de leerlingen machines voor de toekomst in beweging en geluid. Ze bekijken en vergelijken de muziek en geluiden van machines van toen en nu. Ze ontdekken het fenomeen ´stapelen´ in muziek en ontwerpen in groepjes hun eigen machine.

Subdoel kennis	De leerling legt de functie van muziek bij film uit.
Subdoel vaardigheid	De leerling verbeeldt, samen met anderen, een machine van de toekomst in beweging en geluid.

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

- Machines en Muziek

Zet het volgende klaar

- *Modern Times* – Charlie Chaplin (4:26)
- *Robotic Robotic* – Fedde Le Grand (3:11)
- Bijlage 10: ´De Mens Machine´ (1:20)

Introductie
Aan het einde van de 19e eeuw ontstonden de eerste fabrieken met machines. Machines zijn een onderdeel van de toekomst en hebben altijd de fantasie geprikkeld.

1. Kennen de leerlingen films waarin machines (van de toekomst) een rol spelen? Denk aan: *Transformers, Terminator* etc. Ook in de vorige eeuw verzonnen ze machines van de toekomst. Kijk met de leerlingen een stukje uit *Modern Times* van Charlie Chaplin.

   Stel de volgende vragen:

- Welke onderdelen van een machine hebben ze gezien?
- Wat voor geluid maakte dat onderdeel?
- Was het geluid hard/zacht, lang/kort, snel/langzaam?
- Hoe hoor je dat het fout gaat?

2. Laat hierna een hedendaags filmpje over machines zien: *Robotic Robotic van* Fedde Le Grand.

- Waar dient deze machine voor?
- Heeft de mens nog controle over deze machine?

3. Laat nogmaals een klein stukje van beide fragmenten zien. In hoeverre is de muziek bij Charlie Chaplin en Fedde Le Grand verschillend? (Uiteraard zijn de geluiden heel anders; moderne geluiden ten opzichte van klassieke geluiden.) Wijs de leerlingen erop dat er vroeger nog geen geluid mogelijk was bij de film. Het was een ´stomme´ film. Als je goed luistert dan lijkt het net alsof de muziek de vervanger is van de stem. Laat nog een klein stukje zien van het begin zodat ze dat kunnen ervaren.

- Energizer "Begin en eind?"

(ca. 10/15 min.)

Deze oefening kan het beste in een speelzaal of op het plein gedaan worden. Het doel van de oefening is een `sculptuur' te maken van lichamen die op elkaar aansluiten. Het tweede deel van de oefening is niet noodzakelijk maar wel goed voor de groepsvorming en sowieso verrassend.

Deel 1

1. Vorm een kring met de hele klas.
2. Een eerste leerling gaat midden in de kring staan in een zelfgekozen houding. Let op: die houding moet hij/zij een tijdje kunnen volhouden.
3. Een volgende leerling benut de open ruimte die de eerste geeft en kiest een houding die daarop aansluit, zonder de eerste aan te raken.
4. Een volgende leerling voegt zich daar weer bij. De hele klas moet zo één compacte kluwen worden zonder dat ze elkaar aanraken.

Deel 2

1. Verbind de handen: iedere leerling pakt met de linkerhand de hand van een andere leerling, en met de rechterhand de hand van weer een andere leerling.
2. Geef de leerlingen de opdracht om uit de knoop te komen zonder dat ze elkaars handen loslaten.
3. Uiteindelijk zal er weer een kring ontstaan. (Het is in alle gevallen zo, dat een dergelijke knoop weer uit elkaar mogelijk is zonder elkaars handen los te laten).

Uitvoeren

- Een muzikale machine!

Ter inspiratie kunt u kijken naar het filmpje "Machine maken – Laagjes stapelen".
Doorloop onderstaande stappen:

1. Vertel de leerlingen dat ze gaan luisteren naar een muziekstuk *De mens machine*.

- Hoeveel verschillende geluiden hoor je in dit muziekstuk? Zet Bijlage 10 aan.
- Beginnen de geluiden tegelijk? (Nee, de geluiden worden gestapeld; één voor één komt er een bij.)
- Zijn de geluiden hetzelfde?
- Waarin verschillen ze dan? (Denk weer aan hoog/laag, snel/langzaam, lang/kort en het soort geluid/klank.)

2. Verdeel de klas in groepjes van zes leerlingen. Verdeel de groepjes over het lokaal of de speelzaal. Elk groepje heeft een beetje ruimte nodig.
   Geef de leerlingen de opdracht ook een machine van de toekomst te maken met de geluiden die bij de machine horen.

   Werkwijze:

- Eén leerling begint. Hij/zij maakt een beweging en een passend geluid bij de beweging. Die beweging blijft hij/zij herhalen.
- Een volgende leerling sluit daar op aan met een andere beweging en bijpassend geluid en blijft dit herhalen.
- De volgende leerling sluit aan. Net zolang totdat het hele groepje één machine is geworden met bewegingen en geluiden die op elkaar aansluiten. (Ze stapelen de geluiden net als in het voorbeeld.)

  Doe de werkwijze eventueel voor of laat het filmpje "Machine maken – Laagjes stapelen" zien. Wanneer u het zelf laat zien, dan laat u eerst een leerling beginnen en sluit daarna zelf op die leerling aan.

3. Geef de leerlingen 5/10 minuten de tijd om de machine te maken. Loop ondertussen rond.

4. De groepjes laten het resultaat aan elkaar zien en deze worden besproken. (Let op, er is geen goed of fout in het kiezen van geluiden, wel kan er op gewezen worden dat de geluiden teveel op elkaar lijken).

- Welke machines lopen heel goed?
- Welke groepjes moeten nog wat oefenen of aanpassen?

5. Geef de leerlingen nog een paar minuten de tijd om de puntjes op de i te zetten.
   Tip! Mocht een groepje al klaar zijn, dan kunnen ze ook proberen de machine steeds sneller of steeds langzamer te laten gaan. Of heel groot en heel klein.

Presenteren

Bedenk samen met de klas een vorm voor een gezamenlijke presentatie.

Doorloop de volgende stappen:

1. Spreek een opstelling af voor de groepjes in de klas. Bijvoorbeeld in een lange lijn of in een kring.

2. Laat eventueel eerst nog een keer het eindresultaat aan elkaar zien.

3. Bespreek daarna hoe een uitvoering met de hele klas eruit zou kunnen zien:

- bijvoorbeeld: alle machines één voor één
- of eerst één dan een ander erbij etc. (dan stapel je de groepjes)
- in combinatie met een gezamenlijk gekozen versie van de Energizer ´1 t/m 8´ uit opdracht 4. Die zou als refrein kunnen dienen tussen de verschillende machines in. Je kan dan bijvoorbeeld 2-4 keer 1 t/m 8 achter elkaar kunnen doen.
- De eerste machine kan heel langzaam beginnen en dan sneller worden tot het juiste tempo en de laatste kan steeds langzamer worden totdat alle machines ´uit´ zijn.

4. Jij bent zelf de dirigent en organiseert het geheel. De dirigent geeft aan welke machine begint, en welke daarna komt.

5. Laat het eindresultaat aan een andere groep of aan de ouders zien.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke geluiden en bewegingen sloten mooi op elkaar aan in jullie groepje?
Reflectie proces	Welke machine liep heel erg soepel?

6. Opdracht: Extraterrestrial

In de laatste opdracht staat een eigen hoorspel over de toekomst centraal. De klas zingt gezamenlijk een jingle: *Future Love* van (de Haagse band) Gruppo Sportivo en maken een eigen hoorspel/nieuwsitem met bijpassende geluiden. Voorafgaand aan de opdracht onderzoeken de leerlingen de kenmerken van een radioprogramma. Wat is de functie van muziek daarin? Uiteindelijk wordt alles samengevoegd in één grote opname/voorstelling.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat een jingle en een hoorspel zijn.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt, samen met anderen, een hoorspel over de toekomst dat bestaat uit een jingle, een nieuwsuitzending en bijpassende geluiden.

Benodigdheden

- diverse voorwerpen en/of instrumenten voor de soundscape
- bijlage 11 mp3: jingle *Future Love* van Gruppo Sportivo
- bijlage 12: songtekst *Future Love*
- bijlage 13: mp3 *Future Love* karaoke-versie
- bijlage 14: mp3: fragment uit het hoorspel van Orson Welles

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoek

Deze opdracht bestaat uit drie deelopdrachten die tezamen een hoorspel vormen (vergelijkbaar aan *War of the Worlds*). Dat zijn de drie onderdelen van het hoorspel: de jingle, de nieuwsuitzending en het geluid onder de nieuwsuitzending.

- De Radio

(ca.10 min.)

Voer een klassengesprek over radioluisteren:

- Wie luistert er wel eens naar de radio?
- Waar luister je dan naar?
- Heb je wel eens een nieuwsuitzending op de radio gehoord?
- Hoe klinkt dat?
- Waarom is muziek belangrijk bij de radio?
- Waarom is muziek belangrijk bij een hoorspel op de radio?
- Waar begint een nieuw item/uitzending vaak mee? (met een jingle, een kort inleidend stukje, vaak gezongen).

- De Jingle

(ca. 10/15 min.)

1. Vertel dat jullie eerst de jingle gaan oefenen voor de radioshow die jullie gaan maken. Deze jingle wordt gebruikt bij een nieuw hoofdstuk of nieuwsitem.

- Laat bijlage 12 op het bord zien, vertel dat het een nummer is van Gruppo Sportivo, een band uit Den Haag.
- Zet bijlage 11 aan. Laat ze eerst een keer luisteren en meelezen, maar nog niet meezingen.

2. Laat het nog een keer horen maar vraag nu of ze het begin en het eind mee willen zingen, het gedeelte ´That's right´.

3. Laat het nog een keer horen en vraag of ze ook de woorden "beep, beep" mee willen doen.
Laat het ze daarna in zijn geheel meezingen.

   Variatie:
   Eventueel kun je de mannenstem en de vrouwenstemmen die in het lied te horen zijn, verdelen over twee groepen in de klas.

   Tip! Bij de daadwerkelijke uitvoering kan er ook nog wat aan de tekst worden veranderd als dat wenselijk is en kunnen er bewegingen aan toegevoegd worden.

- Ons verhaal

(ca. 5 min.)

Verdeel de klas in groepjes van vier. Begin klassikaal.

Vertel dat jullie een hoorspel/nieuwsuitzending gaan maken. In grote lijnen gaat het over de komst van wezens naar onze planeet. In dit geval zijn het vriendelijke wezens: ze nemen iets mee waar we wat aan hebben op aarde. Geef ze een paar minuten de tijd om te bedenken wat de wezens meenemen: is dat iets om te eten, iets voor het klimaat, een machine, muziek? Zet eventueel een timer.

Uitvoeren

- De Nieuwsuitzending

(ca.25/30 min)

1. Luister naar bijlage 14: een kort fragment uit het hoorspel van Orson Welles en bespreek waar een nieuwsuitzending aan moet voldoen (verteller/nieuwslezer, geluiden, personages).

2. Bespreek de volgende mogelijkheden/vormen voordat de groepjes aan de slag gaan:

- De leerlingen kunnen dit in de vorm van een hoorspel/toneelstuk doen en de personages verdelen over het groepje (met of zonder verteller).
- Of ze doen het in de vorm van een kort nieuwsitem voor de nieuwsuitzending. In dat geval spreken ze af wie de nieuwslezer is.
  Die nieuwslezer kan eventueel ook de andere leden van de groep `interviewen' als onderdeel van de nieuwsuitzending.

- Soundscape toevoegen

(ca. 25 min)

De groepjes gaan nu een soundscape maken onder de uitzending. Ze zoeken naar voorwerpen/instrumenten die goed passen bij (onderdelen van) hun verhaal. Hier mag je van alles voor gebruiken: je stem, voorwerpen, instrumenten etc. Let op dat het soundscape niet te hard wordt of spreek met de nieuwslezers af waar het wel hard mag zijn. De soundscape moet functioneel zijn en iets toevoegen of ondersteunen en alleen als het nodig is en op het juiste moment.

Presenteren

- Ons eigen hoorspel!

(Dit kan wat langer duren en ook verspreid worden over meerdere keren)

1. In dit deel wordt alles samengevoegd. Ieder groepje laat eerst het eindresultaat horen. Geef elkaar positieve feedback, tips en tops.

2. Bedenk een logische volgorde van de nieuwsitems/verhalen.

3. Laat alle onderdelen nu nog een keer horen maar begin en eindig met de jingle. Ook kan de jingle tussen elk item in gebruikt worden als een soort van overgang. Zo zijn alle leerlingen actief betrokken.

4. Kies één van de volgende opties om jullie presentatie te laten zien/horen:

- Voer het hoorspel uit voor een publiek.
- Een andere optie is het uitvoeren over de intercom van de school, alsof het echt radio is.
- Neem het hoorspel op en luister het met de leerlingen af.
- Neem het hoorspel op zodat anderen het eventueel ook kunnen beluisteren.
- Bedenk een eigen variant

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welk geluid voegde echt iets toe aan jullie hoorspel?

Evalueren

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

- Ben je meer gaan nadenken over de toekomst? Waarover precies?
- Wat kan jij doen om te zorgen dat het een mooie toekomst wordt?

- Vond je het samenwerken in de groep prettig? Wat zou je een volgende keer anders willen?
- Wat vond je heel leuk aan deze opdracht? Wat vond je minder leuk? Waarom?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welk vormgegeven toekomstbeeld herinner je je in de toekomst nog?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Waarover zou het hoorspel gaan als je het over 50 jaar nog eens maakt?