



Projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT MIJN LIEVELINGSDIER

Leerlijn Muziek | Thema Identiteit | Groep 1 en 2 | Oktober 2018

Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.
- ✓ Wanneer je dit project wilt koppelen aan taalonderwijs, dan is [via deze link](#) een begrippenlijst te vinden.

Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| 1. Informatie..... | 1 |
| 2. Introductie..... | 2 |
| 3. Oriëntatie..... | 3 |
| 4. Opdracht: Wat is mijn lievelingsdier?..... | 5 |
| 5. Opdracht: Mijn dier maakt muziek..... | 8 |
| 6. Opdracht: Dierenoptocht..... | 11 |

1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten.



Wat doen de leerlingen in dit project?

In dit project gaan de leerlingen op ontdekkingsstocht 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.

Waarom dit project?

De leerling leert om identiteit te koppelen aan een dier, zijn lievelingsdier. Hij bedenkt zijn eigen 'dierenidentiteit' en geeft daar kleur aan. De leerling onderzoekt karakteristieke geluiden en bewegingen en wordt bewust van de samenhang hiertussen. Zo ontdekt hij dat er zowel tussen als binnen de dieren- en mensenwereld grote verschillen zijn en dat er plek is voor iedereen.

Houdingsdoelen

In dit project worden bij de introductie, oriëntatie en opdrachten kennis- en vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen.

De leerling:

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

Promotie

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van een bezoek aan een voorstelling of de komst van een [kunstenaar in de klas](#).
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

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.

Reflectievragen

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.

2. Introductie

Kennisdoelen

De leerling:

- maakt kennis met het thema door te luisteren en kijken;
- maakt kennis met verschillende diergroepen en eigenschappen.

Vaardigheidsdoelen

N.v.t.

Benodigdheden

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

Aan de slag in de klas

Introduceer het project op de volgende manier: Bekijk met de leerlingen een filmpje van het verhaal [Van mug tot olifant](#) van Ingrid en Dieter Schubert.



3. Oriëntatie

| | |
|---------------------------|--|
| Kennisdoelen | De leerling: <ul style="list-style-type: none">• maakt kennis met verschillende dieren en de bijbehorende bewegingen;• kent geluiden die dieren produceren. |
| Vaardigheidsdoelen | De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kan een rap in de juiste volgorde uitvoeren;• bedenkt bewegingen en geluiden bij verschillende dieren en voert deze samen uit. |

Benodigheden

- 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

Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. 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?
- Welke geluiden maken de dieren?
- Kun je praten met een dier?

Oriëntatieopdracht

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

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 kinderen 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 kinderen nu met het hele lied mee willen doen.

Deel 2 (10 tot 15 minuten)

5. Wie kan er laten zien hoe een leeuw loopt, beweegt, geluid maakt? Kies een leerling uit die dit laat zien. Wie kan er nog meer een leeuw laten zien? 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 hun lievelingsdieren hebben meegenomen in de vorm van bijvoorbeeld plaatjes of knuffels, dan kun je die nu gebruiken. Vertel dat jullie een dierenoptocht gaan houden. Er zijn steeds twee kinderen die bij elkaar horen. Eén leerling laat zijn 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. Je kunt gebruikmaken van een binnen- en een buitenkring. Er gaat dan steeds een nieuw duo (dier) meelopen in de kring. Uiteraard kun je deze opdracht ook in drie delen verdelen: eerst alleen de kinderen met de knuffels/plaatjes, dan alleen de kinderen die het dier uitbeelden, daarna samen.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Is het gelukt om alle dieren in de optocht te laten zien, bewegen en/of horen?
- Maakten jullie het geluid van een blij dier of van een verdrietig dier?
- Lukte het om met z'n tweeën het dier te presenteren?



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.

Kennisdoelen

De leerling:

- maakt kennis met verschillende (eigenschappen van) dieren;
- kent het verschil tussen groot/klein, hard/zacht, snel/langzaam, kort/lang in relatie tot beweging.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan een lied zingen en op het juiste moment meespelen op een ritme-instrument;
- zet muziek om in daarbij passende beweging;
- kan zijn of haar rol uitvoeren tijdens een presentatie.

Benodigdheden

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

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Wat is mijn lievelingsdier?

Zet het volgende klaar:

- 🔗 [Bijlage 1: 'Ga je mee?' deel 1 \(kinderboerderij gezongen versie\)](#)
- 🔗 [Bijlage 2: 'Ga je mee?' deel 2 \(dierentuin gezongen versie\)](#)
- 🔗 [Bijlage 3: 'Ga je mee?' karaoke-versie \(alleen als je het zelf wilt zingen\)](#)
- 🔗 [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 de verschillende dieren die er zijn en op welke plekken 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.

Deel 1 (ca. 20 minuten)

1. Vraag aan de kinderen op welke plekken je dieren kunt bekijken (kinderboerderij, dierentuin, thuis, buiten).
2. Vandaag zingen we over de kinderboerderij. Welke dieren heb je daar weleens gezien?
3. Vraag of de kinderen willen luisteren welke van deze dieren voorkomen in het lied. Zet bijlage 1 aan (schaap, konijn, cavia, koe).



4. 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.
5. 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?").
6. 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.
7. Het is ook leuk om bewegingen toe te voegen aan het lied. De kinderen 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. |

Deel 2 (15 tot 20 minuten)

8. Wanneer je in delen werkt, herhaal dan eerst het lied van de kinderboerderij.
9. Herhaal stap 2 t/m 7 uit het eerste deel, maar nu voor de dierentuin. Gebruik bijlage 2 en de tweede dia van bijlage 5.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Van welk dier op de kinderboerderij hou je het meest? En van welk dier in de dierentuin?
- Heb je nieuwe dieren ontdekt?

Uitvoeren: Wat is mijn lievelingsdier?

De volgende opdracht kan ook weer in twee delen worden gedaan. Het tweede deel kan het beste in het speellokaal worden uitgevoerd.

Deel 1 (ca. 20 minuten)

1. Wanneer je in delen werkt, herhaal dan eerst het lied van de kinderboerderij en laat de leerlingen meeklappen op de juiste momenten.
2. Herhaal nu ook het deel van de dierentuin, maar speel zelf mee op een instrument (zie de benodigdheden). Vraag op welke momenten je mee hebt gespeeld op het instrument (op hetzelfde moment dat er geklapt wordt). Benadruk dat het instrument op de andere momenten dus stil is. Tip: laat de kinderen, als ze dit nog niet weten, zien hoe er gespeeld wordt op de instrumenten die ze gaan gebruiken.
3. Leg bij vijf kinderen een instrument voor hun voeten en vraag of ze er op het juiste moment mee willen spelen. Speel zelf ook mee en laat zien wanneer het instrument speelt en stil is.
4. Leg nu ook bij alle andere kinderen een instrument voor de voeten en laat hen meespelen met het lied.
5. 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.

Deel 2 (25 tot 30 minuten)

6. Vraag welke dieren er ook alweer in het lied voorkomen.



7. 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. Welk soort dier zou het kunnen zijn? Waaraan kunnen de kinderen dat horen? Het is belangrijk dat je alleen vragen stelt en geen suggesties doet of je mening laat horen. In dit geval heeft de componist een muziekstuk gemaakt dat bij een olifant past (zware, lage tonen beelden het lopen van het dier uit), maar uiteraard zijn alle grote(re) dieren die genoemd worden uitstekend.
8. Zet het muziekstuk nog een keer aan. Vraag of alle kinderen het dier waaraan ze denken bij de muziek, kunnen laten zien door te bewegen (ze praten dus niet!). Ze bewegen door de ruimte. Als je weinig ruimte hebt, kan het uiteraard ook met een kleiner groepje worden uitgevoerd.
9. Herhaal stap zeven en acht, 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!

De volgende onderdelen kunnen alleen of in tweetallen worden gedaan.

10. 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 kinderen 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.
11. Herhaal dit met bijlage 9. Stel hierbij ook weer vragen. Dit hoort bij het lied 'De slak en het haasje', maar het kunnen uiteraard ook andere dierencombinaties zijn.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Kon je goed horen welke dieren er in de muziek verstopt zaten? Hoe kon je dat horen? Waren er verschillen?
- Welke dieren heb jij laten zien/uitgebeeld?

Presenteren: Wat is mijn lievelingsdier?

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 spelen instrumenten, wie gaan de dieren uitbeelden?
- Oefen totdat het goed gaat.

Uiteraard is het leuk om dit aan een andere groep of de ouders te presenteren.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe ging jullie presentatie? Vond je het leuk om te doen? Waarom wel/niet?
- Lukte het om samen te werken en niet in de war te raken?



5. Opdracht: Mijn dier maakt muziek

In deze opdracht oriënteert de leerling zich op verschillende klanken van instrumenten. Hij onderzoekt welk instrument geschikt is om zijn favoriete dier mee te verklanken door middel van klankkleur, hard/zacht en snel/langzaam. In een werkhoeek maken leerlingen samen een dierenmuziekverhaaltje dat ze laten horen aan de rest van de groep.

Kennisdoelen

De leerling:

- kent het verschil tussen bepaalde instrumenten;
- kent het verschil tussen hard en zacht, snel en langzaam, hoog en laag.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- koppelt een geluid van een voorwerp of instrument aan een dier en experimenteert en varieert met klank, tempo en dynamiek.
- laat samen met de andere leerlingen uit het groepje het eindresultaat horen aan de klas.

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/wit](#)- en een [kleurenversie](#))

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Mijn dier maakt muziek

Zet de dierenkaartjes uit bijlage 10 alvast klaar (deze worden in het deel 'Uitvoeren' opgehangen in de werkhoeek). Onderstaande onderzoeksopdracht kan op meerdere momenten worden uitgevoerd, bijvoorbeeld in de kring als start of energizer.

Deel 1 (5 tot 10 minuten per keer)

Klinken als een dier:

Slang

De groep zit in een kring. Houd denkbeeldig een slang vast en begin met een sisklank. Draai het hoofd naar links, naar de eerste leerling. Die neemt de slang en de sisklank over, draait het hoofd 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? Nee. De kinderen geven allemaal op hun eigen manier de slang/mug door (geluid en beweging).
- Vraag aan een leerling om een ander geluid (eventueel ook ander dier) te bedenken dat doorgegeven kan worden.
- Voeg een emotie (blij, verdrietig, boos) toe aan het geluid.



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 kinderen wrijven/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. Op welke manieren kun je erop spelen: tikken, wrijven, hard/zacht, snel/langzaam?
2. Laat het plaatje van de ratelslang uit bijlage 10 zien.
3. Kunnen we nu een muziekverhaaltje van de slang maken met deze instrumenten? Vraag aan een leerling of die het geluid wil laten horen dat bij een slangenverhaaltje past. Stel vragen zoals:
 - o Wat is de slang daar aan het doen?
 - o Doet hij dat langzaam of snel?
 - o Kun je nog een ander geluid maken met hetzelfde instrument?
 - o Wat gebeurt er nu in het verhaal?
4. Zijn alle slangen hetzelfde? Maken ze allemaal hetzelfde geluid? (Deze laatste vraag is heel belangrijk. Mensen en kinderen zijn verschillend, dus de dieren en hun dierenmuziek ook. Er is niet maar één manier van spelen.)
5. Vraag of bijvoorbeeld twee of drie kinderen samen een slangenmuziekverhaaltje kunnen maken.
6. Herhaal eventueel stap 1 tot en met 4 voor de mug. Leg nu ook een klokkenspel of xylofoon en eventueel een kazoo in de kring. Daarmee kunnen de leerlingen ook verschil in toonhoogte gaan maken, net als bij de energizer. Uiteraard is je stem ook een instrument, dus is het ook mogelijk om de vraag te stellen: Mag je ook je stem gebruiken bij het verhaaltje om geluiden te maken?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Is het gelukt om de slang van het begin tot het einde te laten sissen?
- Lukte het om een muziekverhaaltje te bedenken bij de slang en de mug?

Uitvoeren: Mijn dier maakt muziek

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 een dier uit waarbij ze muziek willen maken. Zo leren de leerlingen langzamerhand de instrumenten kennen; het prikkelt de creativiteit en de verbeelding en de kinderen vormen een beeld bij welk instrument het beste bij hun dier zou kunnen passen.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Heb je een lievelingsinstrument? Wat is daar zo leuk aan?
- Is het makkelijk om een instrument te vinden dat past jouw dier?



Presenteren: Mijn dier maakt muziek

De kinderen laten na afloop van het werken in groepen gelijk het resultaat zien. De leerkracht bepaalt hoe lang het mag duren. Stel na afloop een paar korte vragen.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Welke dieren hebben jullie uitgekozen? Wat gingen ze in het verhaal doen?
- Hoe heb je dat laten horen op je instrument?



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.

| | |
|---------------------------|---|
| Kennisdoelen | De leerling kent verschillende dieren/dierennamen. |
| Vaardigheidsdoelen | De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kan de dierennamen verdelen in lettergrepen en spelen op instrumenten;• kan zijn onderdeel goed uitvoeren tijdens de eindpresentatie. |

Benodigheden

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

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: Dierenoptocht

Zet het volgende klaar:

- De rap [‘De dieren uit de dierentuin’](#)
- [Bijlage 11: volgorde dieren uit de rap](#)
- Diverse slaginstrumenten

Doorloop in deze opdracht (20 tot 25 minuten) de volgende stappen:

1. Start met het herhalen van de rap ‘De dieren uit de dierentuin’.
2. Vraag welke dieren er ook alweer in de rap voorkomen.
3. Pak nu een handtrom, woodblock of ander ritme-instrument en tik het woord “De O-Li-Fant”.
* * *
4. Laat de kinderen het samen naklappen.
5. Vraag of een van de kinderen dit ook kan doen.
6. Welk dier komt er nog meer in voor? Laat leerlingen om beurten een dierennaam ‘spelen’. Je herhaalt dus eigenlijk stap 3 t/m 5 bij elk dier. Het is belangrijk dat de groep ook meeklapt.
7. Kunnen de kinderen nog andere dierennamen bedenken en klappen die niet in de rap voorkomen?
8. 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 enz., totdat alle dieren uit de rap aan bod zijn geweest.
9. Oefen de rap nu helemaal zonder begeleiding. Uiteraard kan dit ook met zelfbedachte dierennamen.
10. Leg diverse ritme-instrumenten neer voor de voeten van de kinderen. Herhaal de rap, maar nu met de instrumenten erbij.



Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Welke diernamen heb je gespeeld?
- Lukte het om alle diernamen achter elkaar mee te spelen in de rap?

Uitvoeren: Dierenoptocht

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

Een suggestie zou kunnen zijn:

1. Start met het lied 'Ga je mee?', het gedeelte van de kinderboerderij. Verdeel de groep in zangers, muzikanten en kinderen die in de optocht lopen, eventueel begeleid door kinderen die het dier uitbeelden of laten zien d.m.v. een knuffel of afbeelding.
2. Laat nu een groepje een van de dieren verklanken op instrumenten (vanuit de opdracht in de werkhoeke) en laat tegelijkertijd de afbeelding zien van het dier dat wordt verklankt.
3. Punt 1 en 2 kun je herhalen met het gedeelte van de diertuin uit het lied 'Ga je mee?'. De kinderen die geen dier verklanken gaan alvast klaar staan in een rij voor de eind-rap.
4. Sluit af met de eind-rap. Dit kan in de vorm van een soort polonaise, ondersteund door instrumenten die de diernamen laten horen.

Uiteraard is elke andere vorm/opzet ook goed. Je kunt het geheel eventueel nog aankleden met maskers, verkleedkleden ed.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Welke rol of rollen heb je in de eindpresentatie?
- Vind je dat een leuke rol? Waarom wel of niet?

Presenteren: Dierenoptocht

Laat de presentatie zien aan de ouders of aan een andere groep.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe is jullie eindpresentatie gegaan?
- Konden jullie goed samenwerken als groep?

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?

