



LESMAP

Educatief materiaal voor kleuter- en lager onderwijs

Inleiding

Voor de Grap is een interactieve familievoorstelling waarin klassieke muziek, humor en fantasie centraal staan. Pianist/verteller **Waldo Geuns** en Klara-presentatrice **Clara De Decker** nemen kinderen mee in een wereld waarin muziek verhalen vertelt, emoties oproept en speels kan zijn. Deze lesmap wil scholen ondersteunen om **voor- en nabereiding** te voorzien bij een bezoek aan de voorstelling, of om los daarvan een muzische projectweek vorm te geven.

Het materiaal is ontwikkeld met aandacht voor:

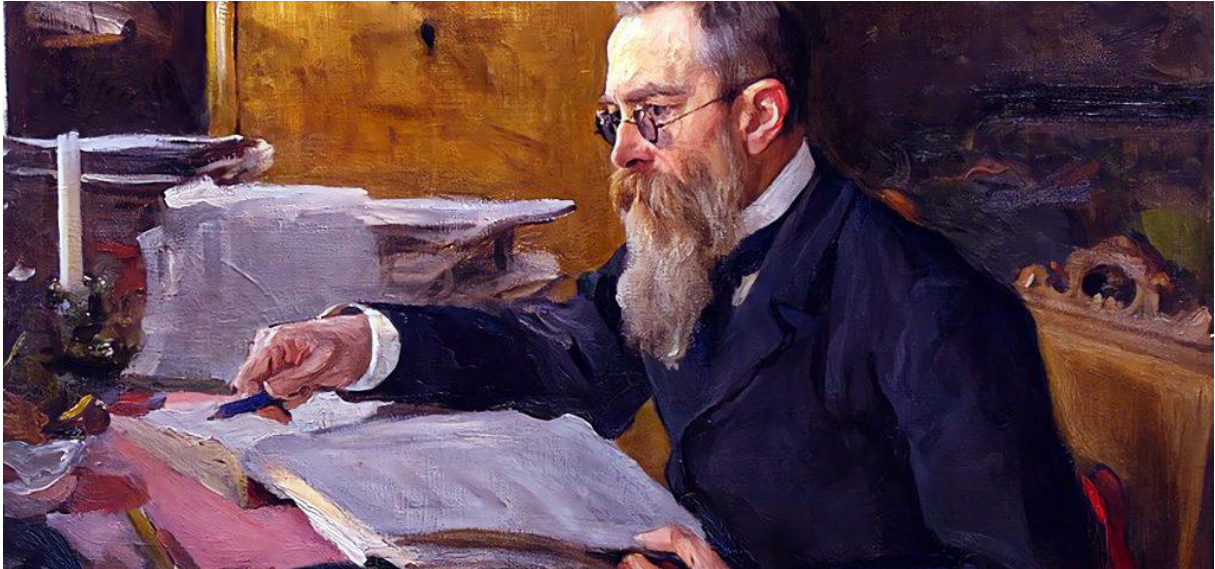
- **muzisch-artistieke doelen**
- **creativiteit en zelfexpressie**
- **bewegingsgericht leren**

De vier invalshoeken vormen samen een logisch geheel: ritme, melodie, beweging, beeld en stem vormen de basis van elk muzikaal avontuur. Kinderen ontdekken dat muziek niet iets statisch of moeilijks is, maar een **speelplaats voor de verbeelding**.

1. SNELHEID EN TOONHOOGTE

met *De Vlucht van de Hommel* – Nikolaj Rimski-Korsakov

Achtergrond voor de leerkracht



De Vlucht van de Hommel (1900) is een van de beroemdste virtuoze fragmenten uit de klassieke muziek. Componist Nikolaj Rimski-Korsakov beeldt de chaotische en snelle beweging van een hommel uit door razendsnelle toonladderfiguren. Dit soort muziek noemen we **programmamuziek**: muziek die een verhaal, beeld of gevoel oproept zonder woorden.

Voor kinderen is dit stuk ideaal: het is herkenbaar, grappig, levendig én uitnodigend om te bewegen.

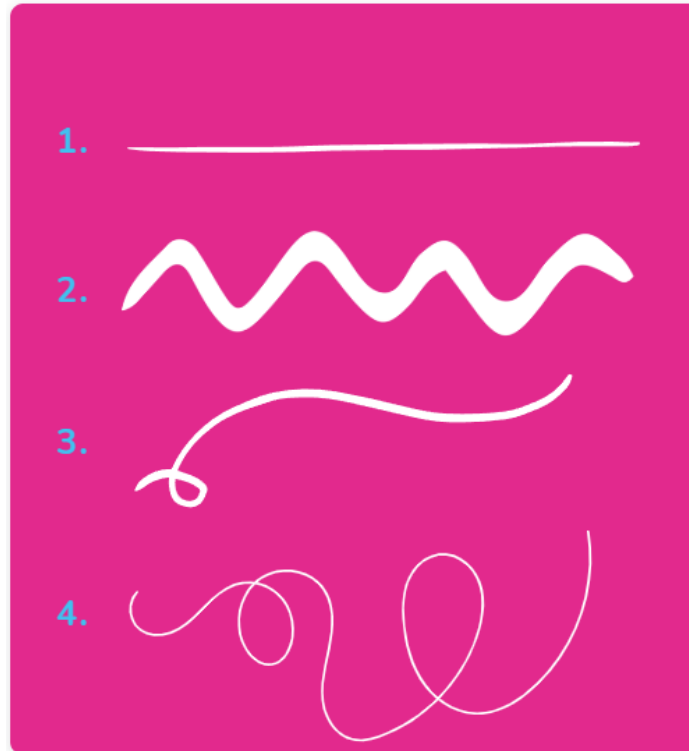
Doelstellingen

- **Luisteren:** kinderen kunnen snel/traag en hoog/laag onderscheiden.
 - **Beleving:** kinderen ervaren dat muziek een verhaal kan voorstellen.
 - **Beweging:** kinderen bewegen expressief mee met veranderingen in muziek.
 - **Taalontwikkeling:** kinderen verwoorden hun waarnemingen.
 - **Creativiteit:** kinderen maken zelf klanken of bewegingen bij beelden.
-

Lesverloop

Stap 1 – Startactiviteit: Wat hoor je?

- **Onderzoek:** Welk geluid maakt een bij? Laat horen.



- **Zoemen:** Volg met je vinger de lijnen en zoem mee.
Let op: Laat verschil horen tussen hoog en laag en zacht en hard (dun = zacht, dik = hard)
- **Aan de slag:** Laat een paar kinderen een route tekenen op het bord en voer het samen met de klas uit.
Tip: spreek een stilte teken af. Bvb: hand open = zoemen, hand dicht = stilte

Stap 2 – Begrippen: Tempo & Toonhoogte

Leg uit:

- **Tempo** is hoe snel of traag muziek gaat.
- **Toonhoogte** is hoe hoog of laag een geluid klinkt.

Gebruik metaforen:

- **Hoog** = de hommelmot vliegt bijna tegen de wolken.
- **Laag** = de hommelmot duikt bijna in het gras.
- **Snel** = de hommelmot is zenuwachtig.
- **Traag** = de hommelmot is moe of stiller.

Laat kinderen experimenteren door:

- hoge en lage zoemgeluiden te maken
- te bewegen met “luchtige” of “zware” vleugels
- verschillende snelheden te proberen

Stap 3 – Bewegingsspel

Toon het YouTube-filmpje met animatie: [Flight of the Bumblebee Animated in Color](#)

- **Uitdelen:** Deel lintjes/doekjes uit
- **Oefenen:** Oefen het vliegen met elkaar: hoog/laag, snel/langzaam, salto, rondje, stilstaan... (de kinderen hebben vast ook leuke ideeën)
- **Luisteren**
 - Lintjes/doekjes op de grond
 - Luistervraag: vliegt de bij snel of langzaam?
 - Ogen dicht, muziek aan
 - Hoe ziet snel vliegen eruit? Verschillende kinderen laten voordoen
- **Snel vliegen:** Zet de muziek aan en laat de kinderen 1 minuut door elkaar vliegen in de 'bijenkorf' (kring)
Let op: bijen botsen niet
- **Langzaam vliegen:** Hoe ziet langzaam vliegen eruit?
Wissel af tussen snel en langzaam
- **Stopdans:** Zet de muziek soms op stop: de kinderen moeten dan ook stoppen en 'freezen'

Stap 4 – Geluidsdecor maken met instrumenten

Introduceer eenvoudige instrumenten: *shakers, triangel, castagnettes, trommetjes...*

Vraag kinderen om klanken te bedenken voor:

- de vleugels
- de bloem waarin de hommelt landt
- de spinnenweb-val
- de regenbui
- de zon die doorbreekt

Laat groepjes een **mini-verhaal van 20 seconden** creëren met geluiden en laat hen het 'verhaal' kort beschrijven

Verdieping

Voor hogere klassen:

- Introduceer begrippen zoals **crescendo, decrescendo, glissando**.
- Laat hen zelf een 'hommellijn' tekenen van toonhoogte vs. tijd.
- Analyseer 10 seconden van de muziek en laat leerlingen benoemen wat ze horen.

2. HOE MAAK JE EEN GRAFISCHE PARTITUUR?

Achtergrond voor de leerkracht

Grafische partituren bestaan sinds de 20ste eeuw, wanneer componisten begonnen te experimenteren met nieuwe manieren van noteren. Veel hedendaagse componisten gebruiken kleuren, lijnen en vormen om:

- intensiteit
- beweging
- klankkleur
- richting
- tijd

voor te stellen.

Voor kinderen is dit een fantastische manier om te ervaren dat **iedereen componist kan zijn**.

Doelstellingen

- Muziek op alternatieve manieren leren noteren.
 - Symbolisch denken stimuleren.
 - Creatief problemen oplossen (welke vorm past bij welk geluid?).
 - Samenwerken en uitvoerend luisteren.
-

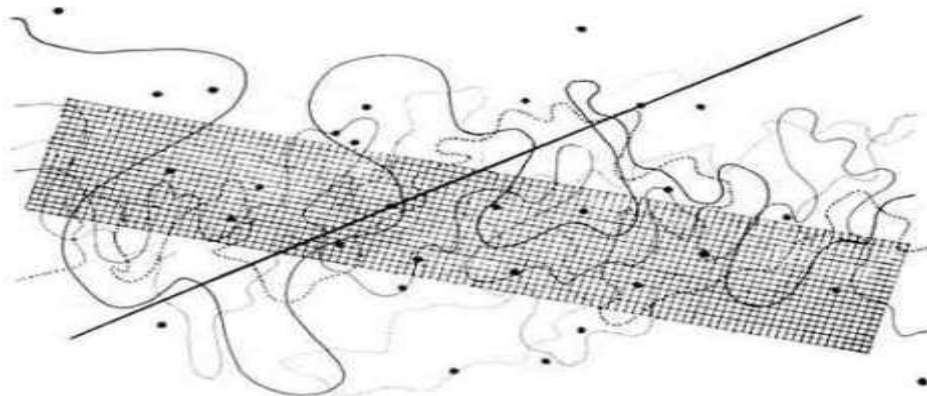
Lesverloop

Stap 1 – Kennismaking met voorbeelden

Laat voorbeelden zien van grafische partituren (bv. grafische muziek van John Cage, Ligeti of eenvoudige kinderpartituren).

Voorbeelden:

1. Grafische partituur van John Cage : Concerto voor piano en orkest, Fontana Mix (1958).

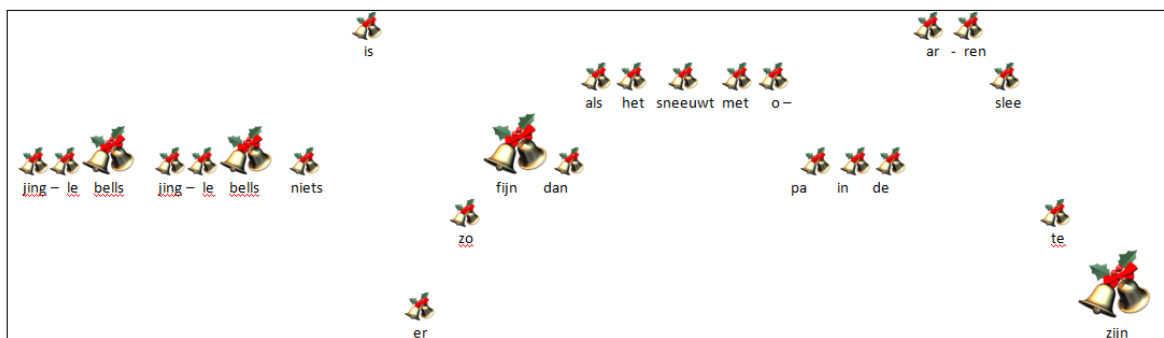
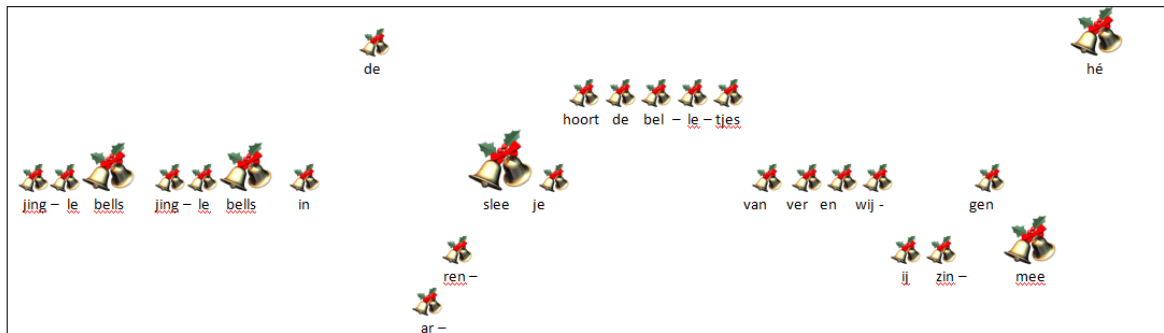


Video met live uitvoering: [John Cage. Concert for piano and orchestra.](#)

2. Een grafische partituur voor kinderen aangepast aan de komende Kerstperiode:



Jingle Bells



3. Een van de partituren die dit najaar gebruikt werd tijdens de voorstelling Voor de Grap:



Bespreek:

- *“Welk geluid passen bij deze vormen?”*
- *“Wat valt op?”*
- *“Hoe kan je zien wat eerst komt?”*
- *“Hoe kan je zien dat iets hoger of lager klinkt?”*

Kinderen ontdekken dat lezen van grafiek ook ‘van links naar rechts’ gebeurt zoals bij tekst.

Stap 2 – Oefenen met geluid & symbool

Vraag kinderen om een geluid te kiezen:

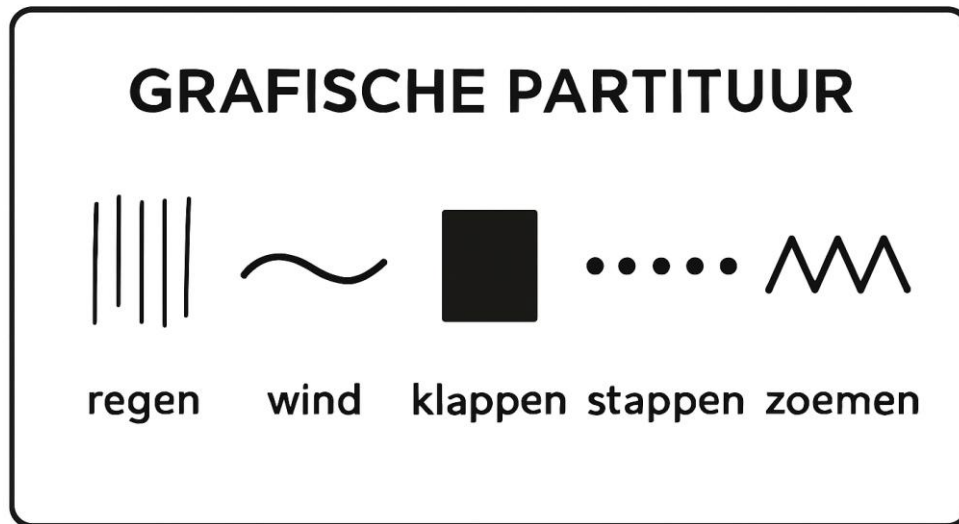
- regen
- wind
- klappen
- stappen
- tikken
- zoemen

Laat hen **een bijpassende vorm** zoeken:

- regen → verticale dunne lijntjes
- wind → golvende lijnen
- klappen → grote blokken
- stappen → regelmatige punten
- zoemen → zigzaglijn

Schrijf de voorbeelden op een groot blad dat je afficheert in de klas.

Voorbeeld:



Stap 3 – De eigen grafische partituur

Iedere leerling of groep maakt een partituur van 30 seconden.

Tips die goed werken:

- werk met kleurcodes (blauw = zacht, rood = luid)
- varieer tussen dikke en dunne lijnen
- gebruik pijlen om richting te tonen
- laat ruimte voor stilte (witte zones)

Moedig aan om **een verhaal te tekenen**, geen abstract ‘kunstwerkje’.

Stap 4 – Uitvoering en interpretatie

Laat groep A de partituur van groep B uitvoeren en omgekeerd.

Dit leidt tot verrassingen:

- Een stil stukje blijkt heel luid gespeeld
- Een dikke lijn klinkt soms helemaal anders dan bedoeld
- Zo ontdekken kinderen dat muziek **interpretatie** is

Bespreek achteraf:

- Wat werkte?
- Wat was grappig?
- Wat zou je veranderen?

Verdieping

Laat oudere leerlingen hun grafische partituur combineren met een fragment uit *De Vlucht van de Hommel*.

Ze kunnen een **soundtrack-verbetering** tekenen, zoals filmcomponisten doen.



3. ZINGEN: DE VLIEGENDIRIGENT

Achtergrond voor de leerkracht

Marcel De Jonghe uit Sint-Niklaas schreef *De Vliegendirigent* als een speels, energiek kinderkoorlied. Het koppelt humor aan muzikale basisprincipes zoals timing, dynamiek en onderlinge samenwerking.

Het lied leent zich uitstekend voor interactieve werkvormen.

Doelstellingen

- Samen zingen en luisteren.
- Dirigeren en reageren op dirigeertekens.
- Verschillende stemkwaliteiten gebruiken.
- Zingen combineren met beweging.

Lesverloop

Stap 1 – Luister en ontdek

Lees eerst de tekst voor alsof het een verhaaltje is.

Vraag:

- “Hoe ziet zo’n dirigent eruit die lastig gevallen wordt door een vlieg?”
- “Is hij een beetje gek? Slim? Chaotisch?”

Door de verbeelding te activeren zing je later expressiever.

Stap 2 – Aanleren van het lied

Gebruik de klassieke *voorzing-* en *nazingoefening*.

Werk vooral op:

- articulatie (duidelijk zingen)
- dynamiek (hard/zacht)
- energie in het refrein

Zeg tegen de klas:

“Een dirigent gebruikt zijn hele lichaam, dus dat mogen jullie ook.”

DE VLEGENDIRIGENT

T: Jan VANHAELLEN

M: Marcel DE JONGHE

Gaande ♩ = 75

1. Een vlieg vloog bo - ven
di - ri - gent vond
di - ri - gen - ten

een or - kest, o wee, o wee, o wee, de di - ri - gent deed
dat zo naar, o wee, o wee, o wee, hij krab - de zich zelfs
let goed op, o wee, o wee, o wee, sla nooit naar vlie - gen

zo zijn best, o jee, o jee, o jee. 2. Toen is die vlieg gaan
in het haar, o nee, o nee, o nee. 4. 't Or - kest be - gon te
op je kop, o nee, o nee, o

da - len en bleef nog e - ven dwa - len, ze
schok - ken en maak - te niets dan brok - ken, ze

vond er echt niets be - ters op : en land - de op zijn
speel - den al - les door el - kaar o jee, wat klonk dat

kop. 3. De nee, o nee, o nee, o nee.
raar. 5. Dus

Stap 3 – Dirigeeroefeningen

Introduceer eenvoudige gebaren:

- **Groot ronddraaiend gebaar:** iedereen zingt sterk
- **Klein tikkend gebaar:** zacht zingen
- **Snelle handbeweging:** versnellen
- **Handen breed openen:** breed, vol zingen
- **Vliegbeweging:** vrolijke interpretatie

Laat verschillende leerlingen dirigent worden.

Andere leerlingen volgen nauwkeurig.

Stap 4 – Variaties

- **Echo-zingen:** de groep bootst de dirigent na.
- **Canon:** oudere leerlingen kunnen stukjes doorschuiven.
- **Dynamische puzzel:** dirigent verandert plots van gebaar → hilarische effecten.
- **Theatrale versie:** kinderen spelen dat de dirigent echt slaat naar de vlieg.

Reflectie

Vraag na afloop:

- *“Welke dirigent maakte zingen makkelijk?”*
- *“Welke dirigent maakte het moeilijk?”*
- *“Hoe verandert het zingen door kleine gebaren?”*

Dit sluit perfect aan bij de rol van Clara en Waldo in de voorstelling: hoe muziek verandert door humor, interpretatie en instructies.

4. BODY PERCUSSION MET MOZART

Achtergrond voor de leerkracht

Body percussion is ideaal om ritme te internaliseren. De methode van Richard Filz werkt met duidelijke patronen, herhaling en plezier. Mozart-muziek is uitermate geschikt door haar helder ritmisch profiel en speelse karakter.

Doelstellingen

- Ritmisch bewustzijn ontwikkelen.
- Timing, motoriek en concentratie verbeteren.
- Ritmes begrijpen door ze te doen.
- Muziek koppelen aan lichamelijke expressie.

Lesverloop

Stap 1 – De video bekijken

Voorbeeld van een professionele muziekgroep die werkt met Body Percussion:

[THE PERCUSSION SHOW Presents : Body Percussion](#)

Voorbeeld met muziek uit de voorstelling Voor de Grap met performer Richard Filz:

De Turkse Mars van Mozart: [MOZART Body Percussion // Richard Filz](#)

Vraag:

- “Welke klanken hoorde je van het lichaam?”
- “Hoe hield hij het ritme vol?”
- “Welke beweging vond je het mooist of grappigst?”

Stap 2 – Basisgeluiden oefenen

1. **Klappen** – in de handpalmen
2. **Knie-tikken** – ritmisch
3. **Stampen** – stevig maar gecontroleerd
4. **Knippen** – zacht, ritmisch
5. **Borst-tikken** – als extra optie voor oudere kinderen

Laat kinderen vervolgens deze geluiden vrij combineren.

Stap 3 – Ritmepatronen van Filz

Leer 2 of 3 basismotieven aan:

Patroon A: klap – klap – knie – knie

Patroon B: stamp – klap – stamp – klap

Patroon C: knie – knie – stamp – stamp

Laat de klas in twee groepen werken:

- groep 1 doet patroon A
- groep 2 doet patroon B

Daarna wisselen

Stap 4 – Body percussion op Mozart

Gebruik een herkenbaar fragment, bijvoorbeeld *Eine kleine Nachtmusik*.

Video met dirigent : [Mozart: A Little Night Music \(Eine kleine Nachtmusik\) – Ruth Reinhardt](#)

Werk in stappen:

1. Alleen bewegen op het tempo
2. Patroon A meedoen met het beginmotief
3. Optie: Een groep klapt het ritme, de andere doet body percussion
4. Vervolgens afwisselen met de andere patronen B en C en/of de groep zo verdelen zodat de verschillende patronen samen gebruikt worden

Stap 5 – Groepscompositie

Laat kinderen een patroon van **8 tellen** bedenken in groepjes.

Structuurvoorstel:

- A (klappen) – 4 tellen
- B (knieën tikken) – 2 tellen
- C (stampen) – 2 tellen

Laat elk groepje een mini-optreden geven bij Mozart-muziek.

Denk vervolgens na over deze vragen:

- “Wat werkte goed?”
 - “Hoe voelde de combinatie met Mozart?”
 - “Welke patronen werkten het beste samen?”
-

SLOTREFLECTIE – WAT LEREN DE KINDEREN?

Doorheen deze vier invalshoeken ontwikkelen leerlingen:

1. Muzikale vaardigheden

- ritmisch bewustzijn
- melodisch inzicht
- klankcreativiteit
- expressief zingen

2. Cognitieve vaardigheden

- interpretatie
- symbolisch denken
- probleemoplossend vermogen
- koppeling tussen beeld, geluid & beweging

3. Socio-emotionele vaardigheden

- samenwerken
- aandacht en concentratie
- zelfvertrouwen tijdens optreden
- humor en speelsheid

4. Verbeeldingskracht

De essentie van *Voor de Grap*: **muziek kan tegelijk knettergek, prachtig en verrassend zijn.**

