

Roodkapje

Mu4

Algemene doelstellingen voor lessenreeks "Roodkapje"

- Leerlingen leren hard en zacht, hoog en laag benoemen
- Leerlingen leren terugkomende motieven in de muziek herkennen
- Leerlingen leren een grafische partituur lezen en spelen
- Leerlingen leren instrumenten herkennen

Mu4.1



Titel: *On het bos*

- Leerlingen leren verschillende dierengeluiden herkennen
- Leerlingen leren hun stem op verschillende manieren gebruiken
- Leerlingen leren het verschil benoemen tussen hoog en laag/hard en zacht

Duur van de les: 45 minuten

Doelen: zie bijlage SLO doelen

Materialen:

- Mogelijkheid om muziek en filmpjes af te spelen
- Klassenopstelling in groepjes
- Vrije ruimte in de klas
- Blanco kaartjes
- Tekst Slingeraapje (zie bijlage 1)
- Bladmuziek Slingeraapje (zie bijlage 2)
- Lied Slingeraapje
- mp3 Slingeraapje (zie website)
- mp3 karaoke Slingeraapje (zie website)
- Het filmpje van de sprookjesboom

Lesfase 1 Oriëntatie 7 minuten

Start met het filmpje van de sprookjesboom. In dit filmpje dansen de sprookjesfiguren met elkaar.

Hoe ging dat in het echte sprookje?

Wat hebben de leerlingen in het filmpje gezien en hoe gaat het verhaal verder?

Lesfase 2 Onderzoek 10 minuten

- Roodkapje loopt door een groot bos. Inventariseer met de leerlingen welke dieren je in het bos kan tegenkomen.
- Vraag wie er weleens in een groot, oud bos of de jungle geweest is. Welke dieren kom je daar dan tegen?
- Welk geluid maken deze dieren? Welk geluid maakt een muis en welk geluid maakt een beer?
- Laat de leerlingen het verschil tussen hoge, lage, harde en zachte geluiden benoemen.

Suggestie:

Maak een dierengeluidenspel. De leerlingen bedenken in groepjes 2 verschillende dieren die je in de jungle tegen kunt komen. Welk geluid maken deze dieren? Deze twee dieren schrijven ze op een kaartje. Verzamel de kaartjes in een bak.

Er zijn verschillende mogelijkheden om het spel te spelen.

Een leerling trekt een kaartje uit de bak en leest voor wat erop staat. Het groepje die dit dier heeft opgeschreven maakt het geluid dat hoort bij het dier.

Een leerling trekt een kaartje uit de bak. Deze leerling maakt het geluid dat dat dier maakt. De klas moet raden welk dier het is. Dit spel kan je ook in kleinere groepjes doen. Je kunt elke leerling een dier laten verzinnen.

Lesfase 3 Uitvoering 20 minuten

- Zing het lied *Slingeraapje* voor of zet het filmpje aan zonder beeld.
- Vraag de leerlingen waar het lied over gaat?
- Hoe vaak zing ik het woord 'Slinger'?
- Wat is het verschil tussen de eerste 'oeoe' en de tweede 'oeoe'?
- Beweeg de armen omhoog bij de eerste 'oeoe' en weer naar beneden bij de tweede 'oeoe' en laat de leerlingen deze 'oeoe' meedoen.
- Leer de rest van het lied aan door middel van voor -en nazang.
Gebruik hiervoor de mp3 *Slingeraapje*: de tekstversie en de karaoke versie (zie website)
- Ga met de hele klas in de kring staan.
- Iedereen 'tilt een bananentros' door de vingers van de handen in elkaar te vouwen en laag voor het lichaam op de maat van de muziek heen en weer te laten wiegen. Gebruik hierbij het hele lichaam.
- Bij de eerste 'oeoe' laat je de handen los en doe je drie kleine stapjes richting het midden van de kring. De handen bewegen voorwaarts en omhoog tot boven het hoofd. Bij 'ba-ba-bananentros' laat je de handen boven het hoofd wapperen. Bij de tweede 'oeoe' doe je weer drie stapjes naar achteren en gaan de handen van boven naar beneden.
- Zing en dans het lied met de hele klas. Let erop dat de kinderen tijdens het bewegen wel blijven zingen.

Suggestie:

Verdeel de klas in groepjes. Laat ze een paar minuten oefenen en het lied daarna voor de klas presenteren.

Lesfase 4 Evaluatie 3 minuten

Welke dieren hebben we in het bos gezien? Welk geluid maken deze dieren? Wat is het verschil (hoog/laag/zacht/hard)?