

# Roodkapje

## Mu4.2



### Titel: De Botsing

- Leerlingen leren een grafische partituur lezen en spelen
- Leerlingen kunnen verschillende geluiden bedenken
- Leerlingen leren gebruik maken van de termen hard en zacht
- Leerlingen leren een verhaal uitspelen

**Duur van de les:** 45 minuten

**Doelen:** zie bijlage SLO doelen

**Materialen:**

- Mogelijkheid om muziek en filmpjes af te spelen
- Grote lege ruimte in klas of speellokaal
- Muziek [Johann Strauss](#)
- De grafische partituur (zie bijlage 3)
- Het verhaal De botsing (zie bijlage 4)

### Lesfase 1 Oriëntatie 10 minuten

- Bespreek kort met de klas wat ze vorige les allemaal gedaan hebben.
- Welke dierengeluiden hebben we gehoord? Wat was belangrijk bij het maken van dierengeluiden?
- Luister met de leerlingen een klein stukje van de muziek van [Johann Strauss](#). Laat de vogelgeluiden benoemen. Er klinkt een koekoek en een vogeltje dat tsjilpt.
- Geef de leerlingen de opdracht dat ze, net als Roodkapje, in het bos zijn en netjes op het pad lopen. Overall staan mooie bloemen en Roodkapje wil ze graag plukken.
- Wanneer de muziek klinkt, mogen ze stiekem van het pad af en zicht op een sierlijke manier door de ruimte bewegen. Maar, als ze een vogeltje horen, staan ze stil.

#### Suggestie:

Als er geen open ruimte beschikbaar is, kunnen de kinderen ook op hun plek bewegen en gaan zitten als een vogeltje klinkt.

### Lesfase 2 Onderzoek 10 minuten

- **Vertel dat alle muzikanten met elkaar muziek kunnen maken door middel van het notenschrift.** Dit is over de hele wereld hetzelfde. Laat de leerlingen een afbeelding zien van een partituur ( Google afbeeldingen/partituur). Bespreek met de leerlingen wat daar op te zien is. Wie kan er noten lezen? Hoe ziet een muziknoot eruit? Het lijkt wel op een geheimtaal.
- Er bestaan ook andere partituren waar je muziek uit kan maken. Laat de grafische partituur in bijlage zien en bespreek wat daar op te zien is.

## *Lesfase 3 Uitvoering 20 minuten*

- Lees het verhaal De Botsing voor. Laat de grafische partituur die hier bij hoort op het bord staan. Na het verhaal bespreek je met elkaar de grafische partituur.
- Kijk naar de tekening. Wat gebeurt er op de eerste regel? Welke geluiden passen er bij elk plaatje? Oefen de eerste regel. Doe dit door de tekening aan te wijzen. De klas maakt het afgesproken geluid.
- Wat gebeurt er op de tweede regel? Welk geluid hoort hierbij?
- Wat is opvallend bij regel drie? Wat is het verschil tussen een kleine voetstap en een grote voetstap? Oefen dit met de klas. Het is belangrijk dat de voetstappen helemaal gelijk klinken. De leerlingen moeten dus heel goed opletten.
- Roodkapje en de Wolf botsen hard en er klinkt een harde BOEM. Welk geluid past er bij de BOEM?
- Verdeel de klas in twee groepen.
- Muzikanten: Deze groep speelt de partituur. De geluiden worden onder de leerlingen verdeeld. Laat ze in kleine groepen hun geluid oefenen. Ze kunnen hiervoor ook attributen uit de klas of muziekinstrumenten te gebruiken.
- Toneelspelers: Roodkapje en de wolf (Er kunnen meerdere leerlingen Roodkapje en de wolf spelen)
- Lees het verhaal voor of laat een aantal leerlingen het verhaal voorlezen. De rest van de klas speelt het verhaal uit. Doe dit een aantal keer in wat kleinere groepen, laat de andere groepjes het publiek zijn.

## *Lesfase 4 Evaluatie 5 minuten*

Vraag de leerlingen hoe het verhaal verder zou kunnen gaan. Wat gebeurt er na de botsing?  
Is Roodkapje bang voor de wolf of worden ze misschien wel vriendjes?