



Muziek- retabel

Een muzische les (50 min.) bij

**Retabel van de Heilige Nicolaassche
Meester van de Legende van de heilige Lucia**

Groeningemuseum Brugge

onderwerp	Legendes van H. Nicolaas
werkvorm	grafische partituur (geluidsvierkant)
bouwsteen	klankkleur



LESVERLOOP

Instap (8 min.)

Leg uit aan de leerlingen dat ze de delen van het schilderij, de legenden van Sint-Nicolaas tot leven zullen laten komen door klank toe te voegen.

Om op te warmen speel je een dirigeerspel. Verdeel de klas in vier groepen. Elke groep maakt klanken met de handen op basis van het schilderij:

1. Dreigend klappen met de vlakke handen (spanning van de man met de bijl)
2. Wrijven in de handen (het graan dat uit de zakken glijdt)
3. Knippen met de vingers (geld dat naar beneden klettert)
4. Klappen met holle handen (paard van H. Nicolaas)

Toon het **start- en stopteken** voor en oefen die in.

- start: met hand naar de groep wijzen en naar boven brengen
- stop: de hand van boven naar beneden brengen

Laat de leerlingen zo goed mogelijk volgen en **maak het als dirigent spannend** door ...

- soms wat langer, soms wat korter een groepje te laten spelen
- groepjes tegelijkertijd te laten spelen
- groepjes in vraag en antwoord te laten gaan
- ...

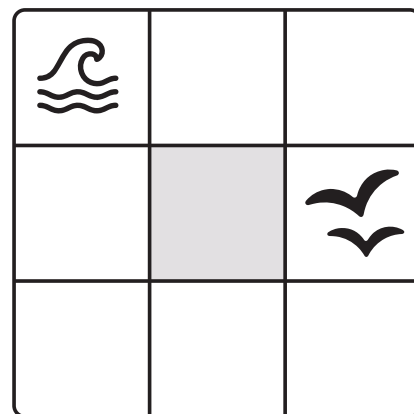
Kern (30 min.)

Instrumenten verkennen

- Voorzie twee tafels met dezelfde materialen en/of instrumenten op. Deel de klas in twee groepen. Elke groep gaat bij een tafel staan/zitten.
- Vraag aan de leerlingen om om beurt een instrument te nemen en er een klank mee te maken op basis van iets dat op het schilderij staat (geldt dat valt, water dat klotst ...). De anderen van de groep luisteren. Dit mag een hoog tempo hebben.
- Vraag daarna aan iedereen van de groep om een instrument of materiaal te nemen en met de rug naar de andere groep te staan.
- Iemand uit de ene groep maakt een klank. De persoon met hetzelfde instrument van de andere groep moet het geluid imiteren. Hierbij moeten ze goed luisteren. Geef aan wanneer het niet hetzelfde instrument is. Zorg dat iedereen aan de beurt komt.

Klassikale opdracht: de haven van Myra

- Verdeel de leerlingen in groepjes van 3 à 4. Vraag aan de leerlingen om samen minstens 6 verschillende geluiden te bedenken die je aan de haven kunt horen.
- Vraag om beurt aan een groepje om een geluid te benoemen. Noteer of teken dit geluid (bv. klotsend water, krijsende meeuw ...) in het geluidsvierkant. Verzamel zo acht verschillende geluiden. Het midden blijft leeg.
- Geef aan elk groepje één van de geluiden op het geluidsvierkant. Ze zoeken de instrumenten of materialen waarmee ze dit geluid kunnen maken. Laat elk groepje rustig even oefenen.
- Plaats alle groepen rond het geluidsvierkant. Speel opnieuw de dirigent. Duid op het geluidsvierkant het geluid aan, het betreffende groepje voert het geluid uit. Gebruik het vakje in het midden als je stilte wil. Zorg dat eerst de geluiden na elkaar uitgevoerd worden, daarna kun je het opnieuw wat spannender maken, net zoals in de inleiding.



Geluidsvierkant van H. Nicolaas

- Verdeel de klas in drie groepen. Geef aan elke groep een afbeelding van een legende en een leeg geluidsvierkant.
- Vraag aan de drie groepen de afbeelding van hun legende grondig te bekijken en de geluiden te bedenken die aanwezig zouden kunnen zijn. Ze mogen dus ook geluiden verzinnen die passen maar niet te zien zijn.
- Laat de leerlingen de instrumenten of materialen (of stem) kiezen waarmee ze het geluid kunnen maken. Iedereen van de groep kiest een geluid en noteert die op het geluidsvierkant. Het midden van het vierkant blijft leeg.
- Daarna oefenen ze hun geluidsvierkant, een leerling neemt de rol van dirigent op.

Toonmoment en slot (12 min.)

Tijdens de presentatie verklanken de leerlingen het geluidsvierkant. Een van de groepsleden is dirigent en duidt op het vierkant aan welk geluid aan bod komt. Eerst komen de geluiden afzonderlijk aan bod, daarna komen de geluiden met meerdere samen. Het publiek bekijkt ondertussen het fragment.

Besprek nadien met de leerlingen hun presentatie. Vraag eerst aan de leerlingen van het groepje zelf welke geluiden ze gekozen hebben. Daarna ga je verder door volgende vragen:

- Was het gemakkelijk om acht verschillende geluiden te vinden?
- Voor welke geluiden heb je een instrument, materiaal of eigen stem gekozen?
- Hoe heb je de legende op het paneel gebruikt in je muziek?
- Wat vind je nu van de legendes op het schilderij?

DIFFERENTIATIE

Eenvoudiger Voer de laatste opdracht klassikaal uit op basis van een legende en help de leerlingen met het zoeken naar geluiden door ze aandachtig te laten kijken naar de afbeelding. Ondersteun ze door te vragen naar geluiden die bij het schilderij zouden passen. Speel indien nodig zelf de dirigent.

Uitdagender Vraag aan de leerlingen om de geluiden te noteren met symbolen (bv. punten en lijnen, vormen). Er mag geen tekst of tekening in het vierkant staan. Laat eventueel een andere groep het gemaakte geluidsvierkant van een andere groep uitvoeren. Nadien volgt het gesprek over de interpretatie.

MATERIAAL

- Allerlei klankmaterialen en muziekinstrumenten (steeds dubbel)
- Kopies van geluidsvierkanten (bijlage)
- De drie afbeeldingen van de verhalen (bijlage)

DOELEN

Eindtermen

- MU 2.1** De leerlingen kunnen muziek beluisteren en ervaren, muzikale impressies opdoen uit de geluidsomgeving met aandacht voor enkele kenmerken van de muziek:
- klankeigenschap
 - functie/gebruikssituatie
- MU 2.2** De leerlingen kunnen improviseren en experimenteren, klankbronnen en muziekinstrumenten uittesten op hun klankwaarde en in een muzikaal (samen)spel daarvan gebruik maken.
- SOVA 3** De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

Katholiek Onderwijs Vlaanderen (Zill)

MUva3 De technische en expressieve vaardigheden die nodig zijn om zich muzisch uit te drukken in beeld, muziek, dans en drama verfijnen - MUZIEK: ontwerpen van klank en muziek

MUge2 De muzische bouwstenen beleven, herkennen onderzoeken en hanteren - MUZIEK: klankkleur

MUgr3 Samenwerken met anderen en zo bijdragen aan het realiseren van een gemeenschappelijk doel

GO!

4.2.2.13 De klankmogelijkheden van instrumenten verkennen en vergelijken door te experimenteren.

4.2.2.23 Geluiden grafisch noteren.

4.5.1.8 Bereid zijn om te luisteren naar ideeën van anderen en om samen te werken.

Bijlage: geluidsvierkant





