

Voorbeeld muzieklessen Kleurenorkest

In deze lessenreeks gaan leerlingen aan de slag met Song Maker, de klankstaven en handbells uit het kleurenorkest aangevuld met Boomwhackers. De reeks bestaat uit 2 lessen die je naar eigen inzicht kunt opdelen in kortere lessen

Les 1: Uitproberen van instrumenten en samen als kleurenorkest een lied spelen.

In deze les gebruiken we 'Blinding Lights' voor groep 7-8 als voorbeeld. Deze aanpak kun je ook gebruiken voor andere groepen en toepassen bij de liedjes die zijn geprogrammeerd in Song Maker

Les 2: Song Maker ontdekken (digitale vaardigheden), componeren en als kleurenorkest en eigen muziek spelen

Tip: Is dit nog net een stap te ver voor jou? Volg in schooljaar 25/26 de workshop bij het leerplein, of schakel via CultuurStation een muziekdocent in.

Les 1

Blinding lights – groep 7-8

In deze eerste les leren we de melodie van *Blinding Lights* van The Weeknd spelen!

We knippen de melodie op in kleinere stukjes die de leerlingen los kunnen oefenen. Door steeds een stukje toe te voegen, wordt het makkelijker om de hele melodie te spelen. Elk stukje is geprogrammeerd op het originele tempo van 86 BPM, maar begin lekker rustig met 60 BPM en verhoog het tempo stap voor stap. Het tempo kun je makkelijk aanpassen onderaan Song Maker.

De kleuren van de instrumenten komen overeen met de kleuren in Song Maker. Voor dit lied heb je de volgende kleuren nodig:

	= C# = Cis
	= D
	= E
	= F# = Fis
	= G
	= A
	= B

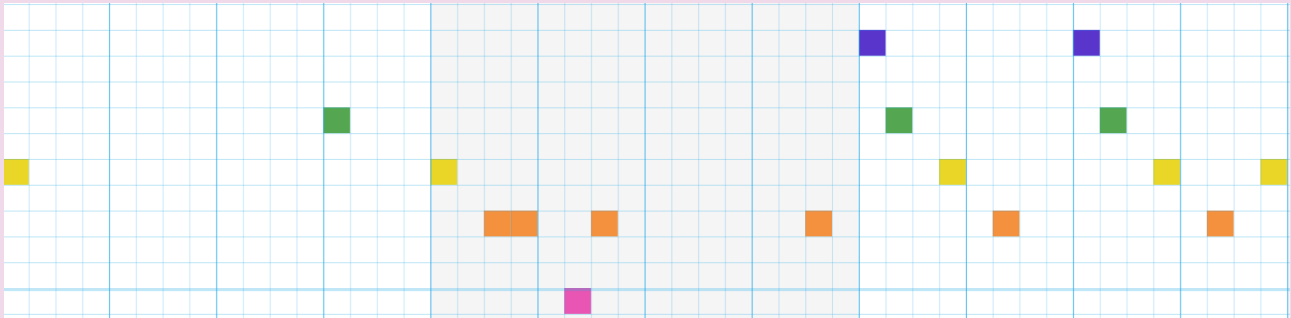
Op elk instrument staan de noten duidelijk aangegeven. Let op: de C# en F# kun je alleen spelen met Boomwhackers!

Start les 1

Verdeel de kleuren in de klas. Sommige kleuren komen vaker voor dan andere, de roze noot B speel je bijvoorbeeld maar één keer. Combineer deze met de blauw/paarse noot A, zodat één leerling twee noten speelt. Zorg ervoor dat je de Boomwhackers rustig wisselt, anders vliegt er weleens eentje door de klas...

Melodie 1

De melodie hieronder is de zangmelodie van het refrein. Zet de melodie eerst op een rustig tempo. Herkennen de leerlingen de melodie? Laat ze daarna meespelen, maar alleen wanneer hun kleur aan de beurt is. Als het langzame tempo goed gaat, verhoog dan het tempo.

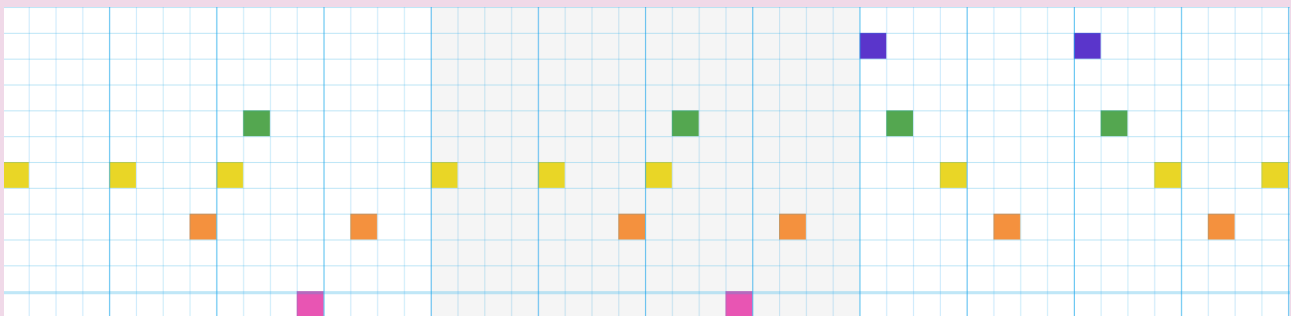


<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/5883661762822144>

Melodie 2

Als de melodie lekker soepel gaat en het tempo goed aanvoelt voor de klas (dit kan het originele tempo van 86 BPM zijn of juist wat langzamer of sneller), voeg dan de tweede melodie toe. Dit is de melodie die door de synthesizer wordt gespeeld na het refrein en aan het begin van het lied.

Oefen deze tweede melodie eerst apart, voordat je deel 1 en 2 samenvoegt. Begin rustig en bouw het tempo langzaam op.



<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/4809609224781824>

Tip: Is de melodie iets te lang of gaat er aan het begin iets niet helemaal goed? Klik dan op *settings* om de melodie in te korten. Zo kun je kortere stukjes herhalen met de klas.

Let op: als je de melodie inkort, verdwijnt het ingekorte gedeelte. Wil je de originele lengte herstellen? Gebruik dan de originele link.

Combineren Melodie 1 en 2

Als beide melodieën goed gaan, is het tijd om ze aan elkaar te plakken. In de onderstaande link staan de melodieën achter elkaar, elke melodie wordt twee keer herhaald:

<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/6179283153846272>

Wil je de melodie voller laten klinken? Gebruik dan de versie hieronder, waar akkoorden zijn toegevoegd voor een completer geluid. De leerlingen spelen alleen de bovenste melodie, de akkoorden (samenklanken van drie noten) worden niet gespeeld:

<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/4608992443236352>

Wil je het geluid van de melodie aanpassen? Wanneer je de marimba verandert in een synth, komt het geluid dichterbij het origineel.

Onze oefentips voor een geslaagde les:

- Begin lekker langzaam en bouw het tempo rustig op.
- Herhaal de melodie een paar keer voordat je de snelheid aanpast, zo wordt het echt eigen!
- Laat de leerlingen eerst goed luisteren, en pas daarna meespelen. Na elke tempo-aanpassing, luister even samen en speel daarna pas mee.
- Kunnen de leerlingen het misschien al uit hun hoofd? Laat ze de melodie met gesloten ogen spelen – een mooie uitdaging!
- Daag leerlingen uit: Hoe snel kunnen ze spelen zonder fouten? Laat ze proberen sneller te gaan dan het origineel!

Verdieping

Wil je de les nog een stap verder brengen? Voeg dan het spelen van de akkoorden toe!

Akkoorden bestaan uit drie noten die tegelijk worden gespeeld, en geven de melodie een mooie basis.

Verdeel de klas in vier groepjes. Elke groep krijgt een eigen akkoord en een eigen kleurensset. Ieder akkoord klinkt anders door de unieke combinatie van kleuren. Suggestie: Laat de kinderen zelf raden welk akkoord hun groepje speelt.

Blinding lights bestaat uit de volgende 4 akkoorden

Em (E mineur)	=	E (geel) G (donkergroen) B (roze)
Bm (B mineur)	=	B (roze) D (oranje) F# (groen)
D (D majeur)	=	D (oranje) F# (groen) A (paars/blauw)
A (A majeur)	=	A (paars/blauw) C# (donkeroranje) E (geel)

Akkoorden spelen

De akkoorden kunnen op verschillende manieren worden ingezet. Je kunt ze als een aparte opdracht laten meespelen, of als extra uitdaging waarbij de helft van de klas de akkoorden speelt en de andere helft de melodie.

Onder deze link staan de akkoorden genoteerd op de eerste tel van de maat: [Akkoorden op de eerste tel](#)

Je kunt de akkoorden ook elke tel laten spelen: [Akkoorden elke tel](#)

Of gebruik ze als begeleiding bij de melodie: [Akkoorden als begeleiding](#)

Zo kun je de akkoorden op verschillende manieren in de les integreren!

Les 2

In deze les maken leerlingen een eigen melodie via [Song Maker van Chrome Experiments](#). Hiervoor heeft iedere leerling of elk groepje een laptop of tablet en een koptelefoon nodig.

Digitale vaardigheden ontwikkelen de kinderen door zelf te ontdekken hoe het programma werkt en ermee te experimenteren. Als leerkracht begeleid je dit proces door af en toe klassikaal te bespreken wat er is ontdekt, een vraag te stellen of iets uit te leggen.

We hebben [een videoles](#) voor de leerkracht om Song Maker te ontdekken. Zo kan deze de leerlingen goed begeleiden tijdens het experimenteren met het programma. Hoewel de video ook bruikbaar is in de klas raden we aan om de leerlingen zelf te laten ontdekken hoe het programma werkt.

Aan de slag!

Laat de leerlingen de website opzoeken en Song Maker openen op hun laptop. De koptelefoons kunnen op en het experimenteren kan beginnen!

Voorbeelden van vragen die de leerkracht tussendoor kan stellen zijn:

- Wat heb je ontdekt? En hoe heb je dat ontdekt?
- Hoe kun je een foutje wissen?
- Wat is het verschil tussen de onderste twee regels en die daar boven?
- Welke instrumenten kun je laten spelen?
- Wat moet je doen om de muziek sneller te laten spelen?

Na het experimenteren is het tijd om te gaan creëren. De leerlingen kunnen een eigen song componeren, of starten door een van de voorbeeldliedjes na te maken. Ze kiezen eigen noten, beat en geluiden, en bepalen het tempo. Er ontstaan vast creatieve stukjes!

Wil je de gemaakte melodieën presenteren? Geef de leerlingen dan vooraf een paar richtlijnen waaraan hun melodie moet voldoen. Zo creëer je structuur én ruimte voor eindeloze mogelijkheden!

Voorbeelden van richtlijnen:

- Maximaal aantal kleuren of noten
- Samenwerken in groepen en eigen melodie oefenen
- 3 Instrumenten van 1 kleur tegelijk laten spelen
- Maximaal aantal maten voor de melodie

Verdieping

Wil een leerling meer uitproberen? Misschien wat extra noten of ritmes gebruiken?

Standaard gebruikt Song Maker de volgende instellingen, die kunnen leerlingen via settings aanpassen:

- Lengte van 4 maten (bars)
- Elke maat heeft 4 tellen (beats)
- De toonladder is majeur (major)
- Het bereik (range) is 2 octaven.

Burgerschap

Beheersen de leerlingen deze vaardigheden? Laat ze dan bijvoorbeeld melodieën maken uit andere culturen of landen.

We wensen de leerlingen veel plezier met het componeren van een eigen melodie!