



Media

- Een cd-speler of cassette-re-corder
- Cd Muzische Vorming met *The Syncopated Clock*. Leroy Anderson (track 15)

INFO SYNCOPATED CLOCK

Vorm: *intro* ABA *overgang* CA *coda*

- Intro: klik-klak van de houtblok
- A-deel (2x): strijkers (rit-misch) en houtblok; stijf en hoekig
- B-deel: strijkers (melodieu)s; zwiërg en vloeiend
- A-deel (1x)
- Overgang: blazers; versterken
- C-deel: blazers en triangel; grillig en grappig
- A-deel (2x)
- Coda: spetterend slagwerk en duidelijk einde

Bron

- **Het museum van Pieter Klok** Een muzisch project, met klokkenluiders, klokkenca-nons, spreekkoor, Liesbet Verschebrugghen, Akamire Peer
- **Westminstervariaties voor orff-instrumenten**, Jos Wuytack, uitgave Musicerende Jeugd

4. HET VERHAAL VAN DE WEKKER BELUISTEREN EN LATEN VERTELLEN (ZIE TIP 4)

Spreek eerst een goede luisterhouding af.

Wat gebeurt er volgens jou met de wekker in de muziek?

Zolang je de muziek hoort, luister je naar het verhaal van de wekker.

Na de eerste beluistering vertellen een paar kinderen hun zelfverzonnen verhaal. De kinderen krijgen de tijd om met eigen woorden het juiste gevoel weer te geven. Een ontspannen en gespannen gevoel? Een prettig of saai gevoel?

5. WAT HOOR JE ALLEMAAL IN DE MUZIEK VAN DE SYNCOPATED CLOCK?

Laat de kinderen het hele muziekstuk horen. De kinderen luisteren en geven hun muzi-kale indrukken (zie info).

- Wat valt jullie op in deze muziek? Wat gebeurt op het einde?
- Welke instrumenten hoor je? Welke slaginstrumenten?
- Welk instrument geeft het getik van de wekker weer (houtblok)?
- Hoe is het tempo (de snelheid)? Langzaam of vlug? Regelmatig of onregelmatig?
- Kun je het tempo van de muziek laten zien?

Een paar kinderen proberen.

Voorbeeld – Met één vinger op de lessenaar tikken (zie tip 5).

6. WELK TEMPO HEEFT DE MUZIEK VAN DE SYNCOPATED CLOCK? (ZIE TIP 6)

De kinderen tikken mee wanneer zij de muziek horen. Eén kind probeert met de metro-noom het juiste tempo te vinden. De wekker in de muziek tikt aan een snelheid van bv. een vierde noot = 120 = 120 slagen per minuut.

AFSLUITEN - DIRIGEERSPEL

(Mee-dirigeren met de muziek - zie tip 7)

Hoe geeft de dirigent het tempo aan? Hij dirigeert met zijn armen: in een regelmatige beweging. Een kind wordt dirigent. Heb je een dirigeerstokje? Een buiging vooraf. Wat doet de dirigent op het einde? De andere kinderen worden orkestlid: zij bootsen een muzikant na, bv. een strijker, een blazer, een slagwerker ...

Achteraf volgt bestlist een applaus.

de uurwerkmaker. 's Nachts om 12 uur worden alle klokken en wekkers levende wezens. Zij zetten een feest op touw. Plotseling ontstaat er ruzie tussen de grote hangklok en de wekker.

Uiteindelijk krijgt de oude wekker een klop op zijn kop. De wekker ziet sterretjes. Hij droomt dat hij in stukken uit elkaar vliegt: veren en wietjes slingeren in het rond. Met de instrumenten van het orkest probeert de componist zijn muzikaal verhaal te vertellen.

5. Om regelmatig te tikken, hebben de kinde-ren een grote concentratie en motorische beheersing nodig. Regelmatig tikken is moeilijk om te beginnen en om vol te hou-den. Het is goed om de kinderen te laten vooruitdenken: 'Hoe vlug wil je tikken?'

6. Voor deze opdracht hoef je niet het hele stuk te beluisteren. Het tempo is voort-durend heel regelmatig. Hier kan de begeleider een metronoom laten zien en horen: dit toestel geeft het tempo aan, bv. heel vlug – vlug – langzaam – heel langzaam. Muzikanten spreken deze woorden uit in het Italiaans: presto – alle-gro – andante – largo. Misschien kan een kind meer vertellen over de metronoom en de verschillende tempo aanduidingen.

7. Kinderen kunnen aangenaam uit de hoek komen wanneer zij leiding krijgen.

Wetbreiden

Naar taal: een gesprekje

- Waarvoor dient een wekker?
- Hoe loopt een wekker af? Rinkelen, ratelen, zoemen ...
- De wekker opwinden, draaien aan een sleutel.
- Uirdrukkingen over klokken.