

Muzikale flipperkast

Inleiding

De kinderen spelen op instrumenten twee geluidsspellen

Introductie:

Op de kermis staat een bijzondere flipperkast. Je moet er een muntje indoen, dan krijg je 5 balletjes. Die moet je dan afschieten en zo lang mogelijk in het spel houden. In de flipperkast zitten allemaal paaltjes, daar mogen de balletjes niet tegen botsen. Wij gaan een levende flipperkast maken met muziekinstrumenten

Het werkt net als bij een vleermuis: De vleermuis zend een geluidje uit en aan het geluid dat terug kaatst hoort hij of er iets eetbaars door de lucht vliegt of dat hij bv. bij een muur is. Laat de kinderen het plaatje van de vleermuis zien

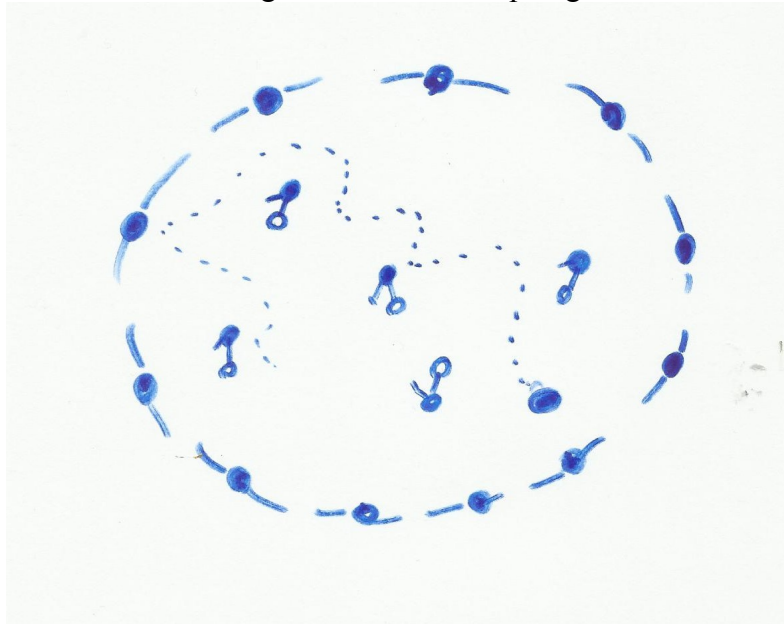
We gaan dit oefenen.

Zet 5 kinderen met een instrument in de hand op een rij met gevarieerd ruimte ertussen

x x x x x

.....
Een geblinddoekt kind wordt zijwaarts langs de kinderen geleid. Het kind staat telkens stil en trommelt een zelf bedacht ritme. Als het kind recht voor iemand staat mag diegene antwoorden. Zo moet het ongeveer voelen voor de vleermuis.

Nu gaan we het lastiger maken. 1 kind is de bal uit de flipperkast en wordt geblinddoekt. Kies ook een aantal “paaltjes” uit: die krijgen een muziekinstrument. De rest van de kinderen gaat in een kring om de spelers heen staan. Zij zullen het geblinddoekte kind zachtjes tegenhouden als het buiten de kring dreigt te komen. Het geblinddoekte kind beweegt zich door de flipperkast. De paaltjes spelen een zelfverzonnen signaal als het kind op ongeveer 30 cm afstand is.



Verdieping: Doe het vleermuisspel nog eens maar geef de opdracht dat het ritme dat het geblinddoekte kind speelt exact na gespeeld moet worden.

Je kunt ook met verschillende instrumenten werken en het geblinddoekte kind na afloop vragen : welke instrumenten ben je tegen gekomen?

Nodig: Muziekinstrumenten of voorwerpen die geluid maken