



STRIPCONCERT JAN DE SMET

Workshop vooraf aan het stripconcert van Jan De Smet, waarbij hij op het podium enkele kinderliedjes zingt en daarnaast de leukste kinderhits uit zijn cd “steek je vinger in de lucht” brengt.

De hand die we aantreffen op de cd-hoes wordt onze leidraad tijdens de workshop.

We maken een parcours met doe-opdrachten, waarbij onze vingers ons telkens leiden naar een andere opdracht.; 5 vingers = 5 opdrachten. We bakenen elke hoek af met een symbooltje, dat het thema van een lied van Jan Desmet weergeeft. We kozen voor deze liederen: Alles goed (symbool: lachend gezichtje), Zwemmie zwem (symbool: vis), Vrooaar (symbool: auto), Kling klang (symbool: zaag en hamer), Steek je vinger in de lucht (symbool: vinger omhoog in een wolkje).

Bij de hoek van Zwemmie Zwem brengen we een lijn aan met afplaktape op de vloer; dit stelt de rand van het zwembad voor.

De bedoeling is dat de kinderen de liederen begrijpen, herkennen, de melodie of het ritme kunnen meezingen of –spelen, rond het lied opdrachten vervullen. Tijdens de voorstelling kunnen ze deze liederen op een actieve manier beleven.

Duur workshop = 2 uren

Aantal kinderen = 20 tot 30

Leeftijd = tussen 4 en 8 jaar

2 Lesgevers

Benodigdheden:

- Groot lokaal met veel bewegingsvrijheid en licht
- CD speler
- CD “steek je vinger in de lucht” – eventueel ook muziekje uit Dansspetters “De douchedruppel”
- Per deelnemer een stuurtje (wij knutselden dit uit karton)
- Per deelnemer 15 cm PVC-electriciteitsbuis met diameter 15mm, voorzien van een klein gaatje aan de ene kant en aan de andere kant een ovaal blaasgat van ongeveer 1cm breedte
- Per deelnemer elastiek, stukje uit een dunne plastic zak
- Per deelnemer een blokje hout, waarin een gat is geboord
- In felle kleuren: ecoline, ribkarton
- Stickertjes
- Penselen, potjes water, doeken voor het te veel aan water op te deppen
- Zwembril, fluitje
- Houtlijm
- Schaar
- Afplaktape
- Ritme-muziekinstrumentjes: voor iedereen wat (handtrom, rasp, tamboerijn, woodblock, claves, schudeitje, ...)

1. Alles goed timing 15 à 20 min

1. Liedje loopt als de kinderen binnen komen.
2. Kennismakingsspel. We stellen onszelf voor. Handen schudden, dialoogje, alles goed? We geven ook eens een gek antwoord (doedeldoedie).
3. Dan vragen we de kinderen hoe het met gaat en sporen hen aan ook gekke antwoorden te geven.
4. Wat is goed, wat is mooi? Mooie en lelijke muziek adhv viool. Kinderen gaan liggen als ze muziek mooi vinden, springen recht als het lelijk wordt.
5. Extra (losse klankstaven en stokjes nodig): leerkracht improviseert op de viool op het akkoord van d en de kindjes krijgen staafjes D-F-A-d om op te spelen. Daarna idem, maar begeleiding op staafjes E-F-G. Wat klinkt goed en wat klinkt niet goed?

2.Zwemmie zwem timing 15 min

1. Uitspraakoefening en woordenspel: “zoek zoveel mogelijk woorden met een z”
2. (zingen-zeuren-zagen-zee,)
3. “Kinderen beelden een woord met de letter z uit, andere kinderen kunnen het woord raden. “
4. Ademhalingsoef: houd je adem zo lang in als de strijkstok van de viool speelt.
5. Op de grond met afplaktape een lange lijn plakken; dit is de rand van het zwembad.
6. Zwemleraar spelen: idem als het spel “dirigentje”
7. Fluitsignaal: gebruiken om opdrachten te veranderen, zoals redder.
8. Het liedje “Zwemmie Zwem” laten horen. Ondertussen opdracht geven: “jullie voelen met je teen of het water niet te koud is – jullie springen met een kleine plons in het bad – en nu zwemmen jullie onder water naar de overkant – en nu zwemmen jullie crawl naar de overkant – ... enz... “

Fluitsignaal – IEDEREEN ER UIT!

En we moeten nog douchen van de zwemmeester, maar de douche is kapot en geeft maar één druppel. We doen ons best om toch van kop tot teen gewassen te zijn. Bewegingsoefening. [De Douchedruppel](#) (uit: Dansspetters).

Knutselmomentje: 10 min

1. We knutselen een kazoo (uit electriciteitsbuis, diameter 16mm, lengte 15 cm).
2. Hoe de kazoo er uit ziet, zie de map met foto's. Bekleefd met stickertjes, aan het uiteinde een stukje plasticzak met een elastiekje.
3. We proberen de kazoo uit en neuriën het lied Alles goed? Enkel het refrein moet met de kazoo gespeeld worden.
4. We kleven een stukje ribkarton met houtlijm op een woodblock.

Korte pauze van een tiental minuten

3.Vrooaar timing 5 min

1. We delen de stuurtjes uit
2. Loopspelletje
3. Volgende tekst wordt voorgelezen. We laten hen bewegen. Improviseer gerust verder met de gegevens. "Jullie zijn een auto. Kies maar welke... je mag een oud puffend autootje zijn, of een hele sjieke bak. Of misschien wil je liever een brommertje zijn, of net een hele grote bus vol met oma's en opa's... En we zitten klaar aan ons stuur! We starten de auto. Maar vertrekken nog niet! Klik klak, we doen de deur open De motor draait Ik toeter "Spring er nu maar in" We vertrekken traag. We versnellen. Ik kijk uit m'n raampje en zie de bomen voorbij zoeven, de huizen, ... Rijd ik niet te traag? Ik rijd traag. Heel traag. We rijden de berg omhoog. Op het topje kijk ik uit het raam. Ooh, we gaan bergaf! Dat gaat wel wat sneller! Toeter nog maar eens! We keren terug en maken een grote bocht!"
4. Daarna op het liedje
5. We knutselen het instrument verder: blok beschilderen, touw erdoor, kazoo bevestigen.

6. Timing: 20 min

4. Kling klang timing 10 min

1. Centraal liggen enkele tamboerijnen, woodblocks, rasp, handtrommen, ... voor elk kind iets.
2. We kunnen op de instrumentjes verschillende ritmes spelen. "Kling, klang, kloppen met de hamer, zingo, zango, zagen met de zaag."
3. We spelen ritmische naspeeloefeningen. De lesgever speelt kort iets voor en kinderen spelen vraag en antwoord. We proberen samen te spelen in groep. We spelen mee met de cd. We scanderen "Kling klang kloppen met de hamer, zingo zango zagen met de zaag" terwijl we op ons instrumentje het passende ritme slaan.
4. We oefenen met ons eigen instrument.

5. Steek je vinger in de lucht 15 min

1. Kinderen wijzen een lichaamsdeel of object aan op commando. We versnellen onze opdracht gaandeweg en gebruiken daarbij de aanwijzingen vanuit liedje: wolken (de lucht), bas (contrabas), hoofd, neus, schoen, kin, kaak, vinger op vinger. Lukraak roepen we bijvoorbeeld "NEUS! *** KIN! *** , enz...." Waarbij de kinderen rechtop staan en alert de vinger wijzen.
2. En dan met de CD: We leren het lied "steek je vinger in de lucht", bewegen en zingen mee.
3. We verven onze handen! We gebruiken daarvoor een mengeling van acrylverf met wat water erbij. We mogen onze hand-tekening op papier zetten.

Slotmomentje:

1. We bereiden ons voor op de voorstelling! Wie is Jan Desmet? Hoe ziet hij eruit? Heeft hij ook een handtekening? Alle liedjes die we leerden nog even heroproepen.
2. Wat vond je het leukste lied? De leukste activiteit? Eventueel – als daar tijd genoeg voor is, mag iedereen gaan staan bij hun favoriete liedjeshoek.