



MUZISCHE VORMING

Halloween

Meester Warre
www.meesterwarre.be



@meesterwarre



Meester Warre

Een eng verhaal aanvullen door te improviseren

Uitleg bij deze muzische activiteit:

- De kinderen creëren samen een eigen spookverhaal met verzonden elementen. Ze vullen elkaar aan en komen zo tot een mooi geheel.

Benodigheden: een knusse zithoek, enge achtergrondmuziek, een eigen spookverhaal voor de instap.

Lesfase	Didactische opbouw
Instap	<i>Voorlezen van een spookverhaal</i> Start deze les door als leerkracht zelf een kort spookverhaal voor te lezen. (voorbeeld verhaal: zie bijlage). Doe dit in een verduisterde ruimte en zorg voor een comfortabele zitplaats voor de kinderen.
Kern	<i>Uitleg en uitvoering van de opdracht</i> Vertel aan de leerlingen wat de bedoeling is van de opdracht, namelijk: we vertellen samen met de klas een spookverhaal door telkens een nieuw stuk toe te voegen aan het verhaal. De leerkracht begint met het eerste stuk en dan gaan we verder in de richting van de klok. Elke leerling voegt een eigen deel toe aan het verhaal door te improviseren. Als elke leerling aan bod gekomen is, laat je één leerling het verhaal nog een keertje samenvatten. Doe je deze activiteit met een kleine groep of ben je snel klaar? Doe het dan nog eens!
Slot	<i>reflecteren van de opdracht</i> Stel enkele vragen aan de kinderen om de activiteit te evalueren, bijvoorbeeld: <ul style="list-style-type: none">• Vond je het moeilijk om een nieuw stuk aan het verhaal toe te voegen? Waarom?• Wat vonden jullie van het eindresultaat? Kwamen jullie samen tot een spannend verhaal?• Vonden jullie dit een leuke activiteit? Waarom wel/niet?

De geest van het oude landhuis

In een afgelegen deel van een donker bos stond een oud, verlaten landhuis. Dit huis stond bekend als 'Het Spookhuis'. Het huis was omgeven door bomen die hun takken als lange, kronkelende armen richting het huis uitstrekten. Het huis kraakte en kreunde bij elke zucht van de wind. De meeste mensen in het dorp durfden er niet in de buurt te komen, want ze zeiden dat het huis was beheerst door een vreemde geest.

Op een donkere, stormachtige nacht besloot een dapper meisje dat ze genoeg had van de enge verhalen over Het Spookhuis. Ze was vastbesloten om te bewijzen dat er niets aan de hand was met het oude landhuis. Ze nam haar zaklamp bij de hand en verdween in het donkere bos. Ze sloop door het donkere bos, tussen de dikke bomen en bereikte na lang wandelen de vervallen poort van het landhuis. Ze duwde de poort open en betrad het huis. Het was er ijskoud en de muren leken te fluisteren. Maar het meisje was moedig en ging door.

Terwijl ze door de verlaten kamers liep, hoorde ze vreemde geluiden. Ze zag schaduwen bewegen in de hoeken van haar ogen, maar telkens wanneer ze zich omdraaide om te kijken, was er niets te zien. Plots hoorde het meisje een zacht, treurig gezang. Het leek vanuit de kelder te komen. Ze volgde het geluid naar een krakende trap die naar beneden leidde. Ze aarzelde even, maar haar nieuwsgierigheid dreef haar voort. In de kelder ontdekte het meisje een oude, stoffige piano. Het geluid kwam van de toetsen, die zichzelf leken te bespelen. Ze keek verbaasd toe hoe de piano een prachtig, droevig liedje speelde.

Uit het niets verscheen er een vage gedaante naast de piano. Het was de geest van een oude man: de vorige eigenaar van het landhuis. Hij lachte vriendelijk. Hij vertelde aan het meisje dat hij tijdens zijn leven nooit de kans had gekregen om zijn passie te volgen. Hij kreeg nooit de kans om zijn muzisch talent met anderen te delen. Het meisje beloofde dat ze zijn verhaal zou delen met de rest van het dorp, zodat iedereen zou weten dat Het Spookhuis eigenlijk geen spookhuis was, maar wel een plek vol onvervulde dromen.

Met een dankbare glimlach verdween de geest. Het huis voelde opeens een stuk warmer aan. Het meisje verliet het huis en keerde terug naar het dorp om haar verhaal met anderen te delen. En dankzij de moed van dit dappere meisje, werd Het Spookhuis niet langer gevreesd, maar wel gerespecteerd als een plek vol herinneringen en muziek.

Een reactiespel

Uitleg bij deze muzische activiteit:

Elke leerling krijgt een kaartje waarop een opdracht staat. De bedoeling is dat ze dit zorgvuldig lezen en de opdracht op het kaartje op het juiste moment uitvoeren. Hierdoor ontstaat er een mooi reactiespel. Je vindt de kaartjes hieronder terug.

<p>Jij start het spel</p> <p>Roep heel luid 'TRICK OR TREAT' om het reactiespel te starten.</p>	<p>Als je iemand 'TRICK OR TREAT' hoort roepen, dan doe jij een heksenlach na.</p>
<p>Als je iemand hoort lachen als een heks, dan begin jij te zweven als een spook.</p>	<p>Als je iemand ziet zweven als een spook, dan begin jij te miauwen als een kat.</p>
<p>Als je iemand ziet miauwen als een kat, dan begin jij te brullen als een monster.</p>	<p>Als je iemand hoort brullen als een monster, dan begin jij te wandelen als een zombie.</p>
<p>Als je iemand ziet wandelen als een zombie, dan doe jij een vampier na.</p>	<p>Als jij iemand een vampier ziet nadoen, dan roep jij heel luid 'HALLOWEEN!'.</p>
<p>Als je iemand heel luid 'HALLOWEEN' hoort roepen, dan begin jij te zwaaien met een denkbeeldige toverstaf.</p>	<p>Als je iemand ziet zwaaien met een toverstaf, dan doe jij een superheld na.</p>
<p>Als je iemand een superheld zie nadoen, dan teken jij een spook op het bord.</p>	<p>Als je iemand een spook ziet tekenen op het bord, dan doe jij alsof je heel erg bang bent.</p>

<p>Als je iemand ziet die heel erg bang is, dan begin jij als een spin te kruipen door de klas.</p>	<p>Als je iemand ziet kruipen door de klas, dan begin jij als een vleermuis te vliegen door de klas.</p>
<p>Als je iemand ziet vliegen door de klas, dan doe jij alsof je heel hard schrikt van iets.</p>	<p>Als je iemand heel hard ziet schrikken, dan ga jij op de grond liggen met je armen gekruist.</p>
<p>Als je iemand op de grond ziet liggen met de armen gekruist, dan doe jij alsof je door dikke mist loopt met je armen voor je uitgestrekt.</p>	<p>Als je iemand ziet rondlopen met de armen gestrekt, dan roer jij in de denkbeeldige heksensoep.</p>
<p>Jij eindigt het spel</p> <p>Als je iemand ziet roeren in de heksensoep, dan roep jij luid 'EINDE!'</p>	

Een toneelstuk maken en spelen voor de klas

Uitleg bij deze muzische activiteit:

De leerlingen worden in groepen van vier verdeeld. Elke groep krijgt een kaartje met daarop een situatie. Hiervan moeten de leerlingen een toneelstuk maken door zelf een invulling te geven aan de situatie. Ze mogen hiervoor gebruikmaken van verschillende rekwisieten die in de klas aanwezig zijn. De situaties die je kan meegeven met de groepen vind je hieronder terug.

Situatie 1

Enkele kinderen ontdekken een eng, bouwvallig huis in hun dorp. Ze besluiten om het huis binnen te gaan en ontdekken daar iets gruwelijks...

Situatie 2

Je vindt een oude schatkaart in het bos waarop een grote schat aangeduid staat. Je gaat op zoek naar de schatkist, opent deze en ontdekt wat er in de kist zit.

Situatie 3

Een koppel verhuist naar een nieuwe woning, maar het spookt in het nieuwe huis. Er zijn in de woning twee geesten aanwezig die het koppel de stuipen op het lijf jaagt.

Situatie 4

De kinderen ontdekken een magische toverhoed. Wanneer ze deze hoed opzetten, krijgen ze telkens een andere magische kracht.

Op bezoek in een eng spookhuis

Uitleg bij deze muzische activiteit:

De leerlingen worden in groepjes verdeeld en krijgen de opdracht om een bezoek aan een spookhuis voor te stellen met geluiden. Ze mogen hiervoor instrumenten, attributen uit de klas of hun eigen stem/lichaam gebruiken.

Benodigheden: instrumenten, attributen uit de klas

Lesfase	Didactische opbouw
Instap	<p><i>Overlopen van 'enge' geluiden</i></p> <p>Wat hoor je volgens jou allemaal wanneer je in een spookhuis rondwandelt?</p> <p style="padding-left: 20px;">→ VB. <i>Krakende vloer, huilende wind, voetstappen, gelach van heksen, kreten en gegil, onweer, krassende geluiden, muziek.</i></p> <p>Hoe zouden we al deze geluiden kunnen voorstellen met instrumenten of met gebruik van onze stem/lichaam?</p> <p style="padding-left: 20px;">→ Snaarinstrumenten voor onheilspellende muziek, stemgeluiden voor de huilende wind of het gelach/gegil, slaginstrumenten voor de voetstappen, vingers voor krassende geluiden, ...</p>
Kern	<p><i>Uitleg en uitvoering van de opdracht</i></p> <p>Vertel aan de leerlingen wat de bedoeling is van de activiteit: jullie bezoeken in groepjes een spookhuis en stellen dit voor aan de hand van geluiden. Wat hoor je wanneer je het spookhuis binnenkomt en wanneer je er rondwandelt? Gebruik je stem/instrumenten/je lichaam om dit voor te stellen aan de klas.</p> <p><i>Presenteren voor de klas.</i></p> <p>Laat de leerlingen hun eigen klankspel voorstellen aan de klas. Er mag gerust gereageerd worden op elkaar.</p>
Slot	<p><i>reflecteren van de opdracht</i></p> <p>Stel enkele vragen aan de kinderen om de activiteit te evalueren, bijvoorbeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vond je het moeilijk om je bezoek aan het spookhuis in een klankspel te gieten? Waarom wel/niet? • Wat vonden jullie van het eindresultaat? • Vonden jullie dit een leuke activiteit? Waarom wel/niet?