

Spelinhoud

- 1 moeder muis (houten figuur)
- 1 tamboerijn
- 1 metallofoon met drumstokje
- 1 stel claves
- 1 speelbord
- 3 boswoningen
- 3 Mia-muiskartjes (achterzijde: vliegenzwam)
- 9 dierkaartjes (achterzijde: vliegenzwam)
- 3 muizenwoningen
- 1 kleurendobbelsteen

Voor het eerste spel

Bekijk samen met uw kind het spelmateriaal en de instrumenten. Vertel uw kind hoe de instrumenten heten en hoe ze worden bespeeld. Laat uw kind de instrumenten uitproberen en de dierkaartjes (eekhoorntje, vos, beer) op volgorde leggen.

Bij wijze van introductie kan uw kind zelf een dier noemen en het bijpassende instrument bespelen.

Spel 1: Kleine muis, waar zit je?

Een eerste, ritmisch luisterspel

Benodigd spelmateriaal

Speelbord, 3 boswoningen, tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, 9 dierkaartjes, 3 Mia- muiskartjes en moeder muis.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel. De drie ronde gaten worden ieder met een boswoning afgedekt. Hierbij moet de dierenmoeder met het instrument omhoog liggen. Leg het overige spelmateriaal naast het speelbord klaar.



Spelverloop

De volwassene en het kind/de kinderen spelen om beurt. De rijmpjes die de volwassene voordraagt, kunnen natuurlijk ook samen met de kinderen worden opgezegd als ze het spel al wat beter kennen.

U begint en zegt:

*Ogen dicht en oren open,
nu gaat 't verhaaltje lopen!*

Bedek met beide handen uw ogen en houd ze vervolgens als een trechter achter uw oren. Dat is het teken voor de kinderen om hun ogen te sluiten. Daarna spreekt u verder en verstopt tegelijk het Mia- muiskartje onder een boswoning naar keuze terwijl u het instrument van de hierop afgebeelde dierenmoeder in uw hand neemt:

*Vandaag gaat het kleine muisje
langs ieder Kling-Klang-huisje.
Gaaf bij ieder dier op bezoek
en vraagt een sapje en een koek.*

Terwijl u het instrument bespeelt (= "bij de deur van de boswoning aanbellen"), en het daarna weer neerlegt, gaat u verder met:

*Ze belt bij de huisdeur aan.
"Beste vriend, mag ik binnengaan?"
"Wat een verrassing, het kleine muisje!
Kom toch binnen in mijn huisje!
Doe de deur snel achter je dicht
en laat me 'ns kijken naar je gezicht."*

Nu mogen de kinderen hun ogen open doen. Zet moeder muis in het midden van het speelbord en zeg:

*Ogen open, recht naar huis,
gaaf plotseling moeder muis!
"Waar is nu mijn muizenkind?
Wie weet waar het zich bevindt?"*

De kinderen proberen uit te vinden bij welke dierenmoeder de huisbel heeft geklingeld. Wie het weet, pakt het instrument en speelt een paar noten. Nu mag je de bijpassende boswoning omdraaien en controleren of het muizenplaatje eronder ligt.

Ligt Mia Muis eronder?

- **Ja?**

Bevestig dit door te zeggen:

*Daar is mijn lieve muizenkind,
kom naar mama als de wind.
Iedereen roept "hoera" en is blij,
het muizenkind is er weer bij!*

Als beloning krijg je een dierkaartje.

- **Nee?**

In dit geval zegt u:

*"Waar zit nu mijn muisjefief?
het spijt me, maar dat weet ik niet."*

Je krijgt helaas geen dierplaatje.

Moeder muis wordt nu van het speelbord gehaald.
Er begint een nieuwe ronde. De volwassene verstopt opnieuw een van de Mia-muiskaartjes en het spel gaat zoals boven beschreven verder.

Tip: jongere kinderen mogen net zolang raden tot ze Mia Muis hebben gevonden. Eventueel doen ze opnieuw hun ogen dicht voordat ze weer mogen raden en de volwassene bespeelt nogmaals het instrument.

Opmerking voor ouders:

Wat voor volwassenen eenvoudig te begrijpen is, kan voor kinderen een grote opgave zijn: u moet het geluid van een instrument met enige tussenpozen laten horen.

Met dit spel worden het gehoor, de oplettendheid en het vermogen om klanken onder te brengen geoefend. Het met zekerheid kunnen herkennen of classificeren van een klank is voor de andere spelvarianten een belangrijke voorwaarde.

Spel 2: Onderweg in het Kling-Klang-bos

Een klankvol zoek- en verzamelspel

Benodigd spelmateriaal

speelbord, 3 boswoningen, tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, 3 Mia-muiskaartjes, moeder muis, 9 dierkaartjes, de dobbelsteen en voor ieder kind een muizenwoning

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt midden op tafel gelegd en de drie boswoningen worden met de dierenmoeder omhoog bovenop de gaten gelegd. Naast het speelbord komen de negen dierkaartjes in een vierkant van 3 x 3 te liggen. Elk kind krijgt een muizenwoning.

Zet moeder muis op een willekeurig veld van het bospad op het speelbord.
Houd de instrumenten, de drie Mia-muiskaartjes en de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Bekijk eerst de dierkaartjes met de instrumenten eens goed en onthoud ze.
Vervolgens draaien jullie ze één voor één om.

Nu doen jullie je ogen dicht. De volwassene verstopt een Mia-muiskaartje onder een van de boswoningen. Daarna mogen jullie je ogen weer open doen.

Het kind met de kleinste voeten begint het spel en gooit met de dobbelsteen.
Zet moeder muis op een veld naar keuze met de gegooide kleur.

Wat staat er op het bosveld afgebeeld?

- **Een dierenkind?**

Moeder muis gaat op zoek naar dit dier. Probeer een dierkaartje met hetzelfde dierenkind om te draaien.

→ **Goed?**

Geweldig! Als beloning mag je het dierkaartje op je muizenwoning neerleggen en het instrument van dit dierenkind bespelen. Als je wilt, mag je net zoveel noten spelen als er op het kaartje staan afgebeeld.

Opgelet: op een muizenwoning moeten altijd drie verschillende dierenkinderen worden neergelegd.

→ **Verkeerd?**

Helaas, draai het kaartje weer om nadat alle andere kinderen het ook hebben gezien.

• **Mia Muis?**

Moeder muis is vergeten waar Mia Muis nu weer uithangt. In welke boswoning denk je dat Mia zit?

Pak het bijbehorende instrument en "bel aan de huisdeur" (= bespeel het instrument). Daarna draai je de boswoning om.

Is Mia Muis daar?→ **Ja?**

Geweldig, als beloning krijg je het Mia-muiskaartje. Nu doen alle kinderen hun ogen weer dicht en de volwassene verstopt opnieuw een Mia-muiskaartje onder een van de boswoningen.

→ **Nee?**

Helaas. Leg de boswoning op zijn plaats terug. Je krijgt helaas geen Mia-muiskaartje voor je muizenwoning.

Het Mia-muiskaartje ligt onder een andere boswoning, misschien vind je het bij je volgende poging.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste drie verschillende dierenkinderen op zijn muizenwoning heeft neergelegd, wint het spel.

Variant

Het spel wordt iets moeilijker als de dierkaartjes omgekeerd worden neergelegd en voor het begin van het spel niet mogen worden bekeken.

Spel 3: De kleine muis speelt thuis

Een klankvol en muzikaal geheugenspel

Benodigd spelmateriaal

tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, moeder muis, 9 dierkaartjes en voor elk kind een muizenwoning

Spelvoorbereiding

De negen dierkaartjes worden verdekt op een stapel midden op tafel gelegd. Ieder kind krijgt een muizenwoning en legt hem voor zich. Houd het overige materiaal klaar.

Spelverloop

Het kind dat als laatste door het bos heeft gewandeld, begint.

Hij pakt drie dierkaartjes en legt ze open naast zijn muizenwoning. Nu probeert hij de instrumenten op de kaartjes goed te onthouden. Daarna worden ze omgedraaid. Nu zijn er drie vliegenschwammen te zien.

Zet moeder muis op een vliegenschwam naar keuze en probeer te bedenken op welk instrument het dierenkind onder de vliegenschwam speelt. Pak het betreffende instrument en speel erop. Daarna draai je het kaartje om.

Heb je op het juiste instrument gespeeld?• **Ja?**

Geweldig!
Je mag het kaartje op je muizenwoning leggen.

• **Nee?**

Helaas!
Leg het kaartje in de doos terug.

Nu zet je moeder muis op de volgende vliegenschwam en je mag opnieuw raden op welk instrument het dierenkind speelt. Heb je bij alle drie dierkaartjes een keer geraden, dan is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als ieder kind een keer aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen. De winnaar is het kind dat de meeste dierkaartjes op zijn muizenwoning heeft liggen. Bij gelijkspel hebben jullie gezamenlijk gewonnen.

Spel 4: Waar heeft de kleine muis zojuist gespeeld?

Een klankvol zoekspel in het hele vertrek

Benodigd spelmateriaal

tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, 3 Mia-muiskaartjes, 1 dierkaartje per dierenkind (eekhoortje, vos, beer), 3 boswoningen

Spelverloop

Kies drie hoeken van het vertrek en leg in iedere hoek een boswoningkaartje met de dierenmoeder omhoog. Houd de instrumenten klaar. De kinderen zitten in het midden van het vertrek en doen hun ogen dicht. De volwassene pakt de drie dierkaartjes, een Mia-muiskaartje en een instrument naar keuze. Zachtjes loopt hij naar de drie hoeken en legt op iedere boswoning een verdekt dierkaartje. Het kaartje met het instrument, waarop hij zo meteen gaat spelen, houdt hij bij zich verborgen en legt er het Mia-muiskaartje verdekt op de betreffende boswoning voor in de plaats. Nu speelt hij vanuit de hoek waarin het Mia-muiskaartje ligt op het instrument. Dan sluipt hij terug naar de kinderen en zegt:

Ogen open! Waar heeft Mia Muis zojuist gespeeld?

Nu rennen de kinderen er onmiddellijk vandoor en gaan in de hoek staan waarvan ze denken dat daar op het instrument is gespeeld. Als iedereen een plek heeft gevonden, draaien ze het dierkaartje om.

Waar zit Mia Muis nu? Wie heeft haar gevonden?

De kinderen die op de juiste plek staan, krijgen een applaus. Daarna worden alle overige dierkaartjes opnieuw verzameld en begint er een nieuwe ronde. Het spel is afgelopen als het derde Mia-muiskaartje is gevonden.

Als er slechts één kind meedoet, mag hij/zij het Mia-muiskaartje houden.

Opmerking voor ouders:

De spellen 3 en 4 zijn belangrijke oefeningen zoals ze later op andere wijze ook tijdens de muziekles op de basisschool worden geleerd. Een geluid te lokaliseren, dus de precieze oorsprong van de klankbron uit te vinden en onder te brengen, of het geluid van een in beweging zijnde klankbron alleen door middel van het gehoor te volgen, zijn belangrijke vermogens die o.a. ook op straat in het verkeer van belang zijn. Deze bekwaamheden moeten de kinderen door middel van training leren, net zoals kinderen moeten leren om snelheden in te schatten.

Tip: Achtervolg Mia Muis in het klink-klang-bos

Een leuke oefening om de richting van een geluid te leren bepalen, is ook het volgende spel:

- De kinderen zitten rechtop en met gesloten ogen in het midden van de kamer. Door rechtop te zitten, wordt het directioneel horen ondersteund.
- De volwassene is Mia Muis. Hij bespeelt een willekeurig instrument en loopt ermee door het vertrek
- Plotseling blijft hij staan en stopt met spelen
Waar zit Mia Muis nu?
Zonder hun ogen open te doen, wijzen de kinderen in de richting waarvan ze denken dat de volwassene zich bevindt.

Het spel kan met verschillende instrumenten net zo vaak als gewenst worden herhaald.

Spel 5: Een verjaardagslied voor de kleine muis

Een coöperatief liedjesspel

Benodigd spelmateriaal

2 boswoningen, tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, 9 dierkaartjes en moeder muis

Spelvoorbereiding

Leg de twee boswoningen met de dierenmoeder omlaag neer. Houd de instrumenten en de dierkaartjes klaar.

Spelverloop

De volwassene kiest vier dierkaartjes uit en legt er steeds twee onder elke boswoning.

Vb.:



Boswoning1:
metallofoon (2 noten)
en tamboerijn (1 noot)

Boswoning2:
claves (3 noten) en
tamboerijn (2 noten).

Bekijk de dierkaartjes eerst eens rustig. Daarna doen jullie je ogen dicht en houden jullie je handen ervoor. De volwassene draait de dierkaartjes om en daarna mogen jullie je ogen weer opendoen.

Nu speelt de volwassene een van de twee reeksen klanken van een boswoning, bv. 3 x claves en 2 x tamboerijn.

Welk "lied" hebben jullie gehoord?
Zet moeder muis voor de betreffende woning.

Hebben jullie het liedje herkend?
Geweldig. Iedereen klapt vrolijk in zijn handen.

Staat moeder muis bij de verkeerde boswoning?
Helaas, luister de volgende keer goed en probeer het meteen nog eens een keer.

De volwassene geeft jullie gelijk nog een opdracht.

Variant

- Jullie kunnen deze variant ook als wedstrijdvariant spelen en zijn dan achter elkaar aan de beurt om de reeks klanken te herkennen. Wie ze goed herkent, krijgt een van de twee dierkaartjes die zijn herkend als beloning. Op de lege plek wordt een nieuw dierkaartje neergelegd. Wie na een bepaald aantal ronden (bv. drie) de meeste dierkaartjes heeft, wint het spel.
- Het spel wordt iets moeilijker als de kinderen hun ogen dicht moeten houden, ook terwijl de volwassene het instrument bespeelt. Zo moeten ze bovendien proberen uit te vinden welke instrumenten hoe vaak worden bespeeld. Nog moeilijker wordt het spel door 2 x 3 dierkaartjes neer te leggen.

Tips:

- Als er meerdere kinderen meedoen, pakt elk kind een instrument en een bijpassend dierkaartje met een willekeurig aantal noten. Daarna spelen ze meerdere keren om de beurt net zoveel noten als er op hun dierkaartjes staan afgebeeld. Zo ontstaat voor het eerst een klein concert met een wisselende reeks ritmes en klanken.
- De instrumenten zijn ook geschikt om vrij mee te spelen. Als er ook dierkaartjes open op tafel liggen, kunnen de kinderen de noten naspelen.