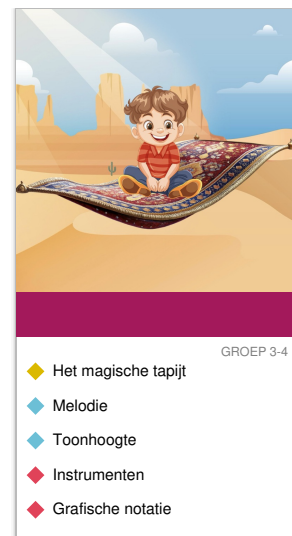


# Het magische tapijt

Stel je voor: je hebt een oud tapijt in je kamer, maar het is niet zomaar een tapijt. Het is een vliegend tapijt! Je kunt samen overal naartoe en beleeft allerlei avonturen. Na zo'n avontuur land je weer zachtjes in je kamer. Dan lijkt het gewoon weer een oud tapijt. Maar jij weet beter: het is een magisch tapijt dat je overal heen kan brengen!

Deze les sluit aan bij de KBW 2025 met het boek: Zoef van Janneke Schotveld en Nadia Meezen.

**Opdracht: Maak muziek aan de hand van een grafische notatie van vliegende tapijten.**



## Doelen

- ◆ Met de les kun je aansluiten bij **kerndoel 12**: leerlingen krijgen plezier in voor hem bestemde verhalen, **kerndoel 34**: eigen mogelijkheden, kenmerken, wensen, gevoelens **kerndoel 54**: leerlingen leren in een betekenisvolle context muziek, spel en beweging te gebruiken om het thema te verkennen.
- ◆ De leerling weet wat een melodie is. De leerling kan een melodie herkennen en toepassen in de muziek.
- ◆ De leerling weet wat hoog en laag is. De leerling kan hoge en lage tonen in de muziek herkennen en toepassen.
- ◆ De leerling maakt kennis met het basisinstrumentarium en leert over de correcte speelwijzen van verschillende instrumenten.
- ◆ De leerling kan zijn of haar muzikale ideeën uitwerken in een grafische notatie. De leerling kan een muziekstuk volgen aan de hand van een grafische notatie. De leerling kan een grafische notatie vertalen naar muziek of geluid.
- ◆ De leerling creëert door te spieken bij al bestaand materiaal.

## Materiaal

### Je hebt nodig voor instrumenten:

Een of meerdere instrumenten uit het basisinstrumentarium. Kijk voor de specifieke invulling bij de bijzonderheden in de lesbeschrijving

### Je hebt nodig voor grafische notatie:

- papier
- tekenmateriaal

### Je hebt nodig voor onderzoek:

- Je hebt voor dit onderzoek geen apart materiaal nodig.

### Bijzonderheden:

- Zet bijlage 1: *Vliegroute* en bijlage 2 – *Vliegroutes* klaar op het digibord.
- Print bijlage 3: *Magische tapijten* voor elk groepje één keer uit.
- Leg scharen en lijm klaar.
- Leg melodie instrumenten klaar. Het liefst boomwhackers in drie verschillende kleuren. Heb je geen boomwhackers? Dan kun je ook verschillende klankstaven of een klokkenspel gebruiken. Zorg ervoor dat elk groepje drie verschillende tonen kan bespelen. Dus dat ieder groepje drie verschillende boomwhackers of klankstaven of één klokkenspel heeft. Zorg daarnaast dat je voorin de klas voor de warming up alle melodie instrumenten hebt liggen die gebruikt gaan worden voor de hoofdoopdracht.

## En verder

- Lees het boek Zoef! Het magische tapijt van Janneke Schotveld en Nadia Meezen.

## Verwerkingsvormen

- Met deze les kun je aansluiten bij de Kinderboekenweek 2025. Het sluit aan bij het boek Zoef! Het magische tapijt.

## De les in fases

### Oriënteren

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen betekenis en bespreek het kort.
  - Zou jij graag een vliegend tapijt op je kamer willen? Waarom wel of niet?
  - Waar zou jij naar toe vliegen als je een vliegend tapijt in je kamer zou hebben?
2. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen (bouwstenen) muziekaspect of herhaal mondeling met de leerlingen de doelen, inhoud en de aandachtspunten.
3. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen (bouwstenen) werkwijze of herhaal mondeling met de leerlingen de doelen, inhoud en de aandachtspunten.

### Onderzoeken en uitvoeren

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen (bouwstenen) onderzoek of herhaal mondeling met de leerlingen de doelen, inhoud en de aandachtspunten.
2. Voer samen met de leerlingen de volgende warming-ups uit:
  1. **Warming-up klassikaal.** Projecteer bijlage 1 – *Vliegroute* op het digibord. Luister naar fragment 1 en geef mee dat de leerlingen mogen luisteren naar hoog en laag in de melodie. Bespreek waarom de afbeelding op het bord past bij de melodie [de melodie gaat steeds een stapje hoger en het tapijt op de afbeelding ook].  
Projecteer bijlage 2 – *Vliegroutes* op het digibord. Luister naar fragment 2 en bespreek met de klas welke vliegroute er te horen is. Welke hoogte van het tapijt past bij de toonhoogte van de melodie. Bespreek waarom (denk aan: ging de melodie steeds lager? Ging de melodie eerst omhoog en dan omlaag? Of eerst omlaag en dan omhoog?) Doe dit nogmaals met fragment 3 en 4 [Antwoorden: Fragment 2 hoort bij afbeelding 3, fragment 3 hoort bij afbeelding 1 en fragment 4 hoort bij afbeelding 2].
  2. **Warming-up klassikaal.** Projecteer bijlage 1 – *Vliegroute* op het digibord. Laat drie leerlingen één voor één voor de klas op een andere boomwhacker de toon spelen (of klankstaaf toon of elk een eigen andere toon op een klokkenspel). Bespreek steeds met de klas of de toon hoger of lager is dan die ervoor. En bepaal samen welke toon de laagste is, welke toon de hoogste is en welke toon er tussenin zit (de laagste boomwhacker is het laagst en de kortste boomwhacker is het hoogst, dit geldt ook voor de tonen op het klokkenspel). Laat de leerlingen daarna de vliegroute van het bord spelen (bijlage 1), terwijl jij als dirigent de verschillende vliegende tapijten van links naar rechts aanwijst.  
Projecteer bijlage 2 – *Vliegroutes* op het digibord. Laat elke vliegroute van bijlage 2 om de beurt door andere leerlingen spelen, terwijl jij als dirigent de verschillende vliegende tapijten van links naar rechts aanwijst.
3. Voer de volgende opdracht uit:
  - Maak groepjes van vier leerlingen en deel de boomwhackers (of klankstaven of klokkenspellen) uit. Zorg dat elk groepje minstens drie verschillende toonhoogtes kunnen spelen op het/de melodie-instrument(en).
  - Geef elk groepje een geprinte versie van bijlage 3 – *Vliegende tapijten* en scharen en lijm.
  - Laat de leerlingen de vliegende tapijten uitknippen.
  - Laat de leerlingen een eigen vliegroute met de vliegende tapijten bedenken en deze opplakken op het laatste blaadje van bijlage 3 (die met de drie verticale vakken erop). Let op: ze mogen maar drie verschillende hoogtes gebruiken dus ze moeten binnen de drie vakken blijven.
  - De leerlingen oefenen hun gemaakte vliegroute door de verschillende toonhoogtes te spelen op hun boomwhackers (of klankstaven of klokkenspel). Eén leerling is de dirigent en wijst de vliegende tapijten één voor één aan van links naar rechts. De andere leerlingen hebben elk één toon. De eerste leerling de laagste, de tweede de middelste toon en de derde de hoogste toon (spijken: net als bij de tweede warming up).
  - De leerlingen krijgen hiervoor ongeveer 15 minuten de tijd.
  - Laat de leerlingen hun werk presenteren zoals ze geoefend hebben met dirigent die aanwijst waar ze zijn. Na iedere presentatie laat je de leerlingen applaudiseren.

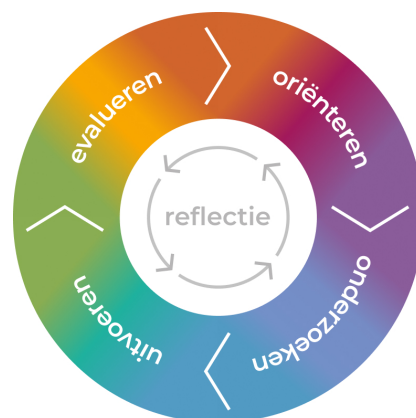
## Evalueren

Bespreek na de uitvoering het werk na met behulp van de volgende vragen:

- ◆ Op hoeveel hoogtes vloog het tapijt?
- ◆ Hoorde je een melodie? Zo ja, heeft de melodie veel hoge of lage tonen?  
Welke melodie is het meest verrassend? Waarom?
- ◆ Was de muziek hoog of laag?
- ◆ Welke instrumenten heb je gehoord?  
Werden de instrumenten op de juiste manier bespeeld?  
Welk instrument vond jij mooi klinken? En welke juist niet?
- ◆ Hoe kunnen de muziekaspecten in grafische notatie eruit zien? Denk aan:  
hoog-laag  
hard-zacht  
snel-langzaam  
kort-lang  
Kon je de grafische notaties in de video volgen?
- ◆ Welke aspecten heb je meegenomen in je creatie die je hebt ontdekt bij het spieken?  
Hielp het om te spieken bij een bestaand lied of compositie, artiest of componist? Waarom?

## Spelen met lesfases en lesdoelen

- De lesbeschrijving is een richtlijn, geen keurslijf. Voel je vrij de volgorde van de bouwstenen naar eigen inzicht aan te passen.
- Is het doel van een bouwsteen al bekend, dan is een korte mondelinge herhaling voldoende.



## Wisselen bouwstenen

Bij deze les kun je de bouwsteen muziekaspect of werkwijze wisselen. Suggesties hiervoor tref je hieronder aan. Let op: wissel je een bouwsteen dan wordt de tekst van de onderzoeksfase niet automatisch aangepast. Bij deze les raden wij het af om een bouwsteen te wisselen.



