

KLANG KID KUCHE

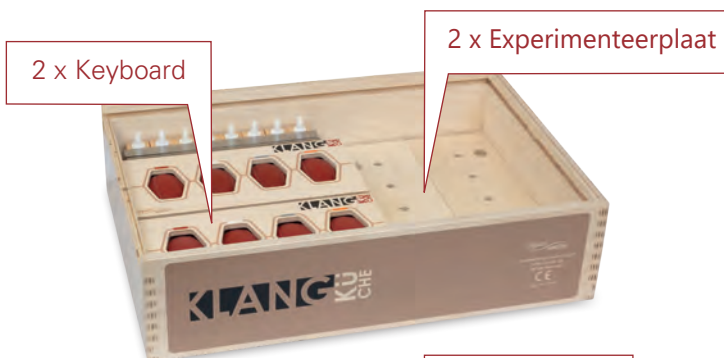


Zo ruim je de Box op

①



②

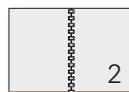


③



Inhoud

Overzicht - Inhoud van de Box



Het idee achter Klang	4
Klang - Inleiding	5
Muzikale Klankobjecten	6
Na het uitpakken	8
Keyboards	8
Klepels	9
Siliconenslang	9
Experimenteerplaat	10
Klankmakers en overdragers - een overzicht	14
Suggesties voor geluidsspelletjes	24
Allledaagse gebruiksvoorwerpen - 12 Voorbeelden	34
Waarschuwing	47



2 x Keyboard



2 x Experimenteerplaat



8 x Klepel



3 Klankplaatjes



2 x Trommel



Bekkens



Kleine Kom



Grote Kom



Goot



Papierklem



5 x Magneetvoet



Puck



8 x Siliconenslang



2 x Acyrling



Acrylcilinder



Bal (ø 40mm)



2 x Metalen strip



8 x busje voor aansluiting slang



3 Houten ballen (ø 18mm)



Bel



Spielwelle-Producten met het predicaat 'Lernwerkstatt' omvatten spellen die het actieve spel, en het praktisch, aanschouwelijk en zelfstandig leren zeer goed mogelijk maken. Het idee achter de 'Lernwerkstatt' is ook toepasbaar in de voorschoolse tijd.

Het idee achter **Klang**

Klang kiest voor een onconventionele en tegelijk laagdrempelige benadering van 'muziek maken'. De kinderen benaderen dit complexe onderwerp door hun eigen geluiden en instrumenten te ontdekken en te verzamelen.

Geluiden worden als vanzelf gearrangeerd; alledaagse voorwerpen worden instrumenten. En daarna maak je er muziek mee.

De kinderen kunnen niet alleen de muziek componeren, maar vooral ook instrumenten samenstellen. Keyboards, toetsen en knoppen kunnen vrij en flexibel worden ingezet. De kinderen worden bouwers en ontdekkers. Zij kunnen intuïtief experimenteren volgens hun eigen gehoor, zonder dat voorkennis vereist is.



Klang – Inleiding

Klang biedt het kader voor het ontdekken, knutselen en uitproberen van het verschijnsel **geluidsproductie met alledaagse dingen**. De kinderen hebben geen kant-en-klare instrumenten nodig; zij ontwerpen en bouwen ze zelf met behulp van dingen uit hun omgeving. De experimenteer box bevat keyboards, klepels en experimenteerplaten. Om onmiddellijk aan de slag te kunnen, is Klang uitgerust met een basisassortiment klankmakers. Deze klankmakers kunnen afzonderlijk worden gebruikt en gegroepeerd. Zij dienen echter slechts als suggestie. Zodra ze het principe begrijpen, krijgen de kinderen verdere ideeën. Zij zien in welke voorwerpen uit hun omgeving geschikt zouden kunnen zijn om geluid te produceren en welke niet. Dingen uitproberen is de eerste stap. Vaak zijn er verrassingen in het geluid! Niet alle dingen zijn even geschikt om muziek mee te maken. Bij een object zijn 3 kenmerken van belang: **klankkleur, toonhoogte en resonantie**.

Ook de uitwendige vorm speelt een rol, en of het object van binnen hol of massief is.

Instrumenten worden gecreëerd door de klankmakers toe te wijzen aan de afzonderlijke toetsen van de keyboards. Geluiden worden reproduceerbaar; ze kunnen worden gespeeld met precieze timing, herhaling en specificatie. De aanslagdynamiek kan ook met de blaasbalg van het klavier worden uitgevoerd.

(lichte druk = zacht, sterkere druk = luid).

Nadat alle toetsen bespeeld zijn, komt het erop aan de eigen mogelijkheden te ontdekken en deze verder te ontwikkelen in het samenspel van klank, ritme en muziek.

Met de juiste instrumentatie zijn de keyboards ook een interessante vervanging voor triangels, drums, ratels en dergelijke.

Waarom geen muziek-educatieve oefeningen met glazen, drinkpakjes en yoghurtbakjes?

Muzikale Klankobjecten

Drie kenmerken die nauw verband houden met de muzikaliteit van klankobjecten worden hier nader toegelicht:

Klankkleur

De klankkleur geeft een object zijn eigen individuele karakter of klank. Dat hangt af van het materiaal en de vorm van het klankobject. Klankkleur is het mengsel van alle hoorbare trillingen van een object dat het uitzendt nadat het is aangeslagen.

Resonantie

De term resonantie betekent "weerklink", d.w.z. de terugkeer van een trilling. Een klinkend object kan gestimuleerd worden om te vibreren door energietoevoer van buitenaf (via de klepel). In dit frequentiemengsel is de grondfrequentie (laagste frequentie) het luidst hoorbaar.

Toonhoogte

De toonhoogte is een belangrijke eigenschap van muzikale tonen. Die komt overeen met de grondfrequentie van een toon. Tonen kunnen worden gerangschikt op een toonladder omdat ze als hoger of lager worden waargenomen.



Na het uitpakken

Stop de witte busjes in de blaasbalgen van de beide keyboards om later de slangen aan te kunnen sluiten. De busjes kunnen daar blijven zitten. De dikste kant gaat in de blaasbalg en de dunne kant past in de slang. Het insteken van de busjes gaat gemakkelijker als je ze er met een draaibeweging instopt. Valt er eentje uit, dan kan die er gewoon weer ingedraaid worden.



Keyboards

De keyboardtoetsen zijn gelijk aan de posities van de blaasbalgen. Er ontstaat dus een rij van 4 toetsen of een rij met 2 x 4 toetsen. De keyboards kunnen via klikmagneten aan elkaar worden gekoppeld. Soms is het echter zinvol om de keyboards los van elkaar te bespelen.



Klepels

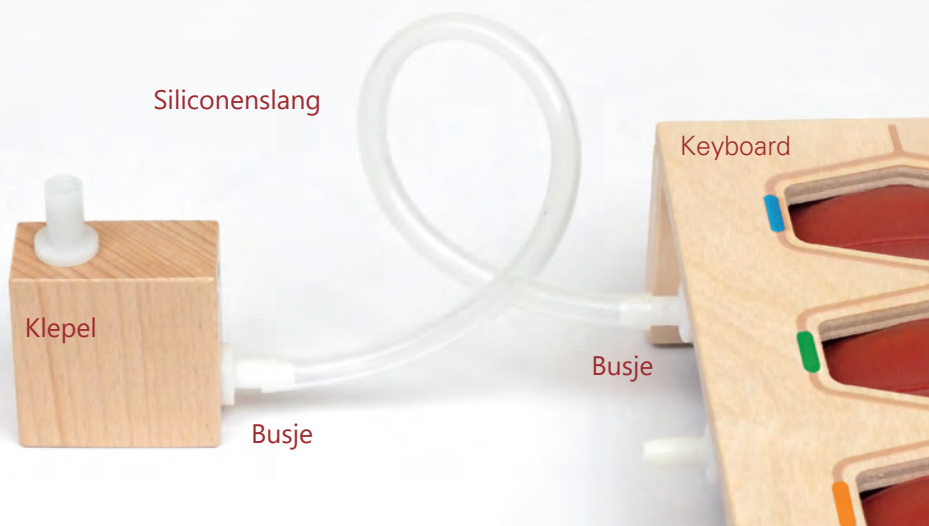
De klepels worden aangedreven door lucht. In combinatie met de siliconenslangen en het keyboard, kunt u de metalen pinnen in de klepels gebruiken om de toetsen te bespelen en daarmee klanken voort te brengen. De klepels hebben klikmagneten om ze te fixeren. Via de dikke bus beweegt de metalen pen en op de dunne bus bevestigt u de slang.



Siliconenslang

Verbind hiermee de keyboards met de klepels. De slangen zijn flexibel en ietsje elastisch. Daardoor schuift het gemakkelijk over de aansluitbusjes.

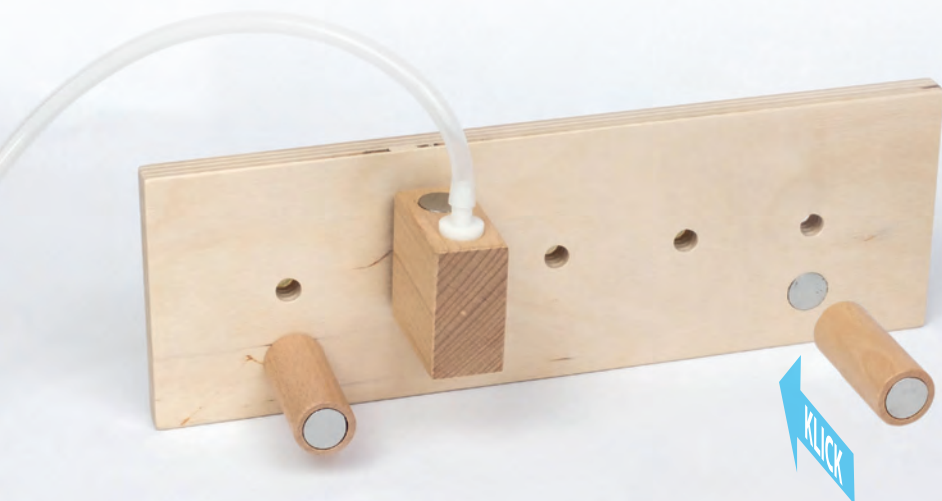
Tip: Het is voldoende om de slang maar tot de helft over de busjes te schuiven. Dan gaat hij er ook weer gemakkelijker af. De slangen knikken niet zo snel. Leg ze in mooie lussen, zodat de lucht er goed doorheen kan!



Experimenteerplaat

Om de klepels te gebruiken voor experimenten, kunt u ze combineren met de experimenteerplaten.

De plaat maakt het mogelijk de klepels in een rij of in een andere geschikte positie te rangschikken. De klepels glijden niet gemakkelijk weg. Met deze opstelling kunnen verschillende soorten klankmakers worden opgebouwd en bespeeld. Veel onderdelen kunnen gewoon op de plaat worden gelegd. Er zijn 2 ruwe strips ingebouwd om wegglijden te voorkomen.



Kleine en grote klankmakers

De experimenteerplaat kan op twee manieren worden gebruikt:

1. Als **tafel** om er kleine klankmakers op te zetten (kopjes, bekers) of
2. als **bodemplaat** om de klepels op een hogere positie te brengen bij grotere objecten (zoals vaas, emmer of schoenendoos).

Ook heel kleine dingen als kralen, paperclips of muntjes kunnen klankmakers zijn. U kunt hiervoor de trommels gebruiken (zie hoofdstuk: Trommel met acyrling, blz. 16).

1. Experimenteerplaat als tafel:

Van onderaf ga je geluid maken met de klankmakers. Steek daarom ook de klepels van onderaf door de gaten in het tafelblad.

Niet alle gaten in de rij hoeven te worden gebruikt.

Het boorrooster van de tabel geeft flexibiliteit bij het rangschikken. Bij bredere klankmakers kun je beter het gat ernaast vrij laten. Bij smallere klankmakers, zoals de houten klankplaatjes, kunnen de klepels wel dicht bij elkaar worden geplaatst.

Nadat de afstand tussen de klepels juist is gekozen, worden twee magnetische voetjes van onderaf op de experimenteerplaat geklikt. Dit zorgt voor een veilige fixering.

De metalen pennen in de klepels kunnen nu ongehinderd op en neer bewegen door de gaten in het tafelblad.

Probeer maar! Verbind zo nodig de klepels met de siliconenslangen van de keyboards. Plaats vervolgens verschillende klankmakers op de experimenteertafel en geniet van de klanken.

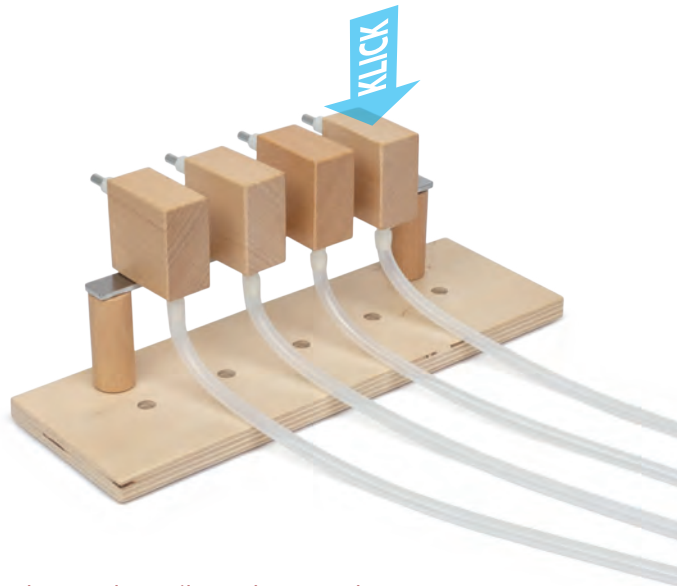


2. Experimenteerplaat als bodemplaat:

Dit geeft de mogelijkheid om met grote klankdragers te experimenteren en ze van opzij aan te slaan. De klepels kunnen zo op een hogere positie worden gezet.

Plaats het oppervlak van de experimenteerplaat met het logo naar beneden gericht. De ingebouwde strips voorkomen wegglijden. Gebruik twee magneetvoetjes en de metalen rail om een brug te bouwen op de experimenteerplaat. Nu kun je de klepels van bovenaf op de brug klikken en ze desgewenst verplaatsen. De metalen pennen in de klepels bewegen horizontaal.





De klepels kunnen langs de metalen rail worden verschoven. Door ze te verdraaien kunnen ze in optimale positie worden gezet om verbinding met de klankmakers te krijgen.



Bekkens

Plaats het plaatje met de bekkens zodanig op de experimenteerplaat dat het boven de klepel zit. Nu kan de metalen pin in de klepel van onderaf op de bekkens slaan.

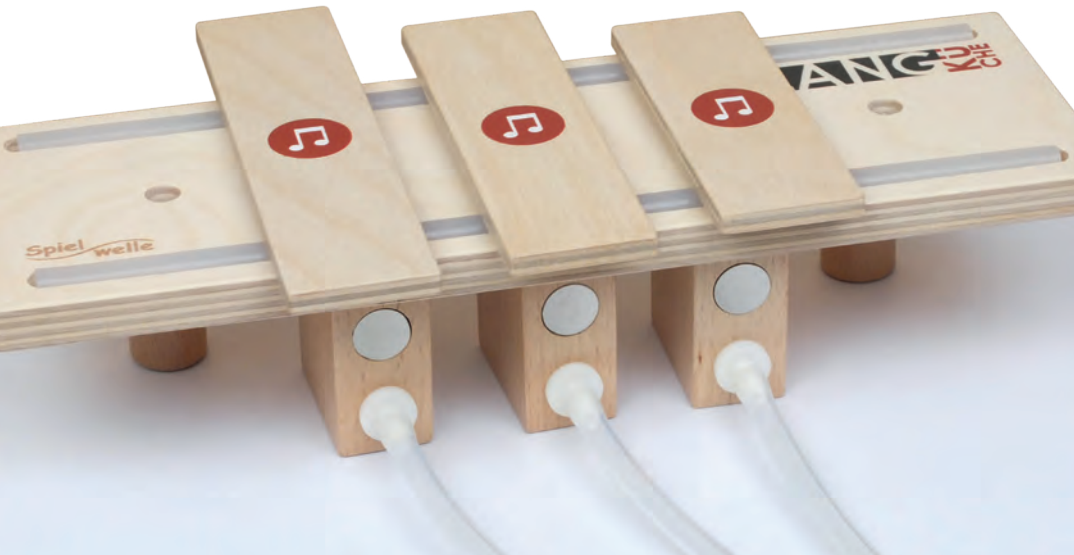
De bekkens hebben een percussie-klank en zijn geschikt als vervanger van de hi-hat op drums.

Klankplaatjes

Plaats de drie klankplaatjes over drie klepels op de experimenteerplaat. De siliconen strips in de experimenteerplaat zorgen voor de nodige houvast.

De drie plaatjes hebben dezelfde breedte en dikte, maar elk een andere lengte. Afhankelijk van de lengte van het plaatje wordt bij het slaan een andere toon voortgebracht. Dit betekent dat elke plaat een andere trilling versterkt die overeenkomt met zijn toonhoogte.

De plaatjes klinken als een xylofoon.



Trommels

Plaats een trommel op de experimenteertafel zodanig dat de klepel het membraan van onderaf raakt. Verander de toonhoogte van het geluid door de trommel bij het slaan zijwaarts te bewegen.

De klepel raakt dan niet langer het midden van het membraan, maar de zijkant, en dat geeft een ander geluid.

De beide trommels zijn identiek van constructie en hebben een vergelijkbaar geluid.

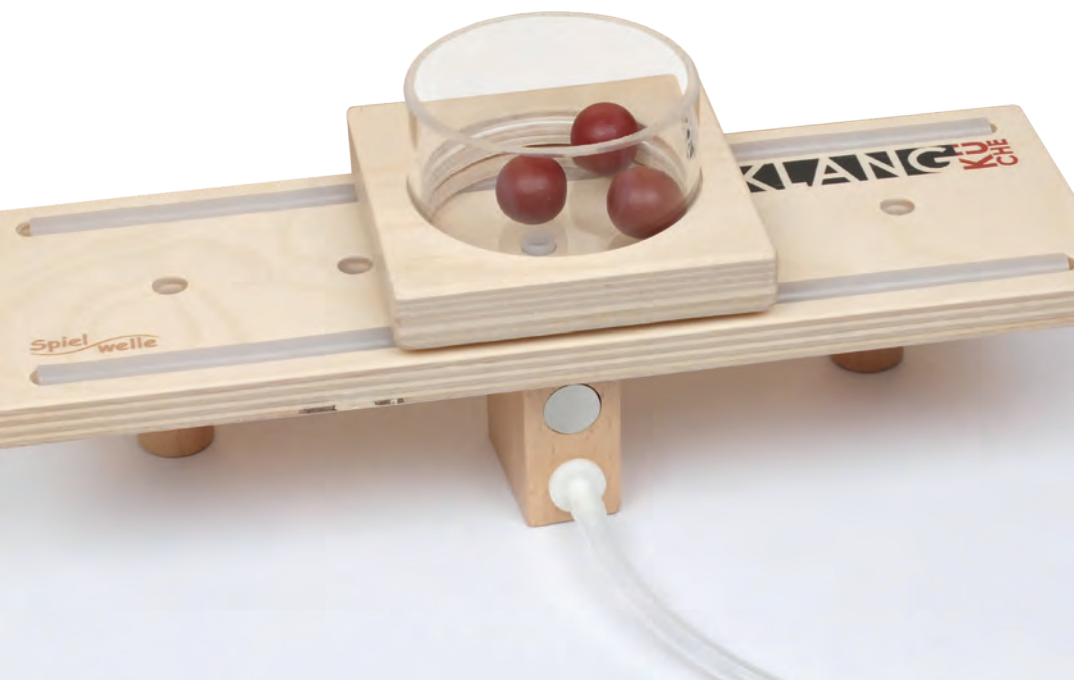
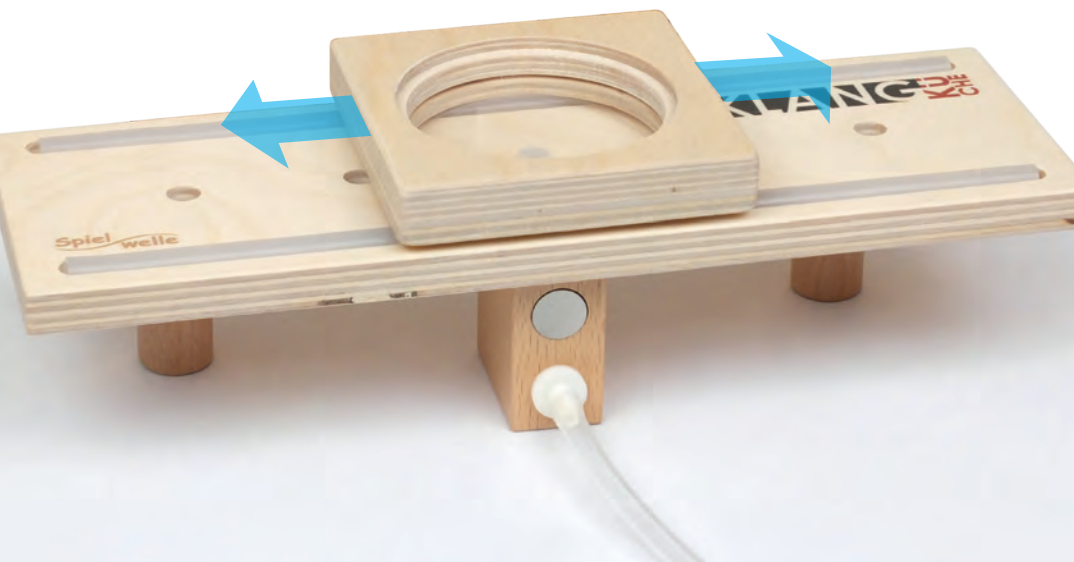
Trommel met acrylring

In combinatie met de acrylring, krijg je een kom die je kunt vullen.

Kleine dingen zoals kralen, munten, noedels en rijst zijn hiervoor bijzonder geschikt.

Dit zorgt voor prachtige ritselende percussiegeluiden.

Test eerst de bijgeleverde houten ballen. Observeer hoe de beweging van het membraan wordt overgebracht op het materiaal in de kom.



Bel met kleine kom

Je hebt de kleine kom nodig voor de geluidsoverdracht. Plaats die op de experimenteerplaat in het gat boven de klepel.

Stop dan de bel in de kom.

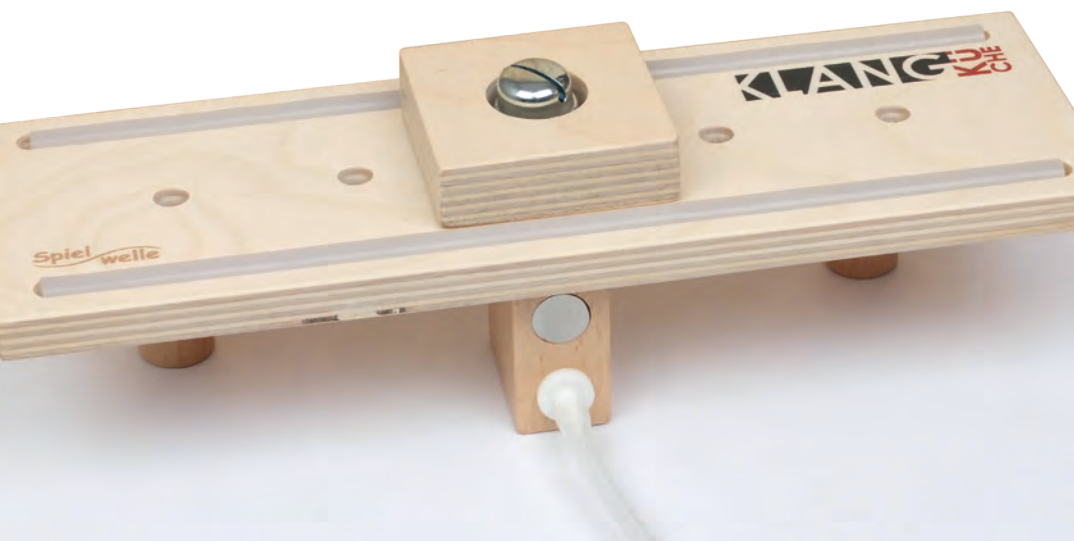
De kom is ook te gebruiken voor andere dingen van een vergelijkbare grootte die je zelf hebt gevonden.

Bal met grote kom

Plaats de grote kom op de experimenteerplaat, zodat het gat boven de klepel op zijn plaats klikt. Stop de bal erin en bedien de klepel.

De bal is hol van binnen en produceert een kenmerkend geluid. Zoek ook andere materialen van vergelijkbare grootte.

Knickers of bijvoorbeeld kroonkurken geven ook een bijzonder geluid.

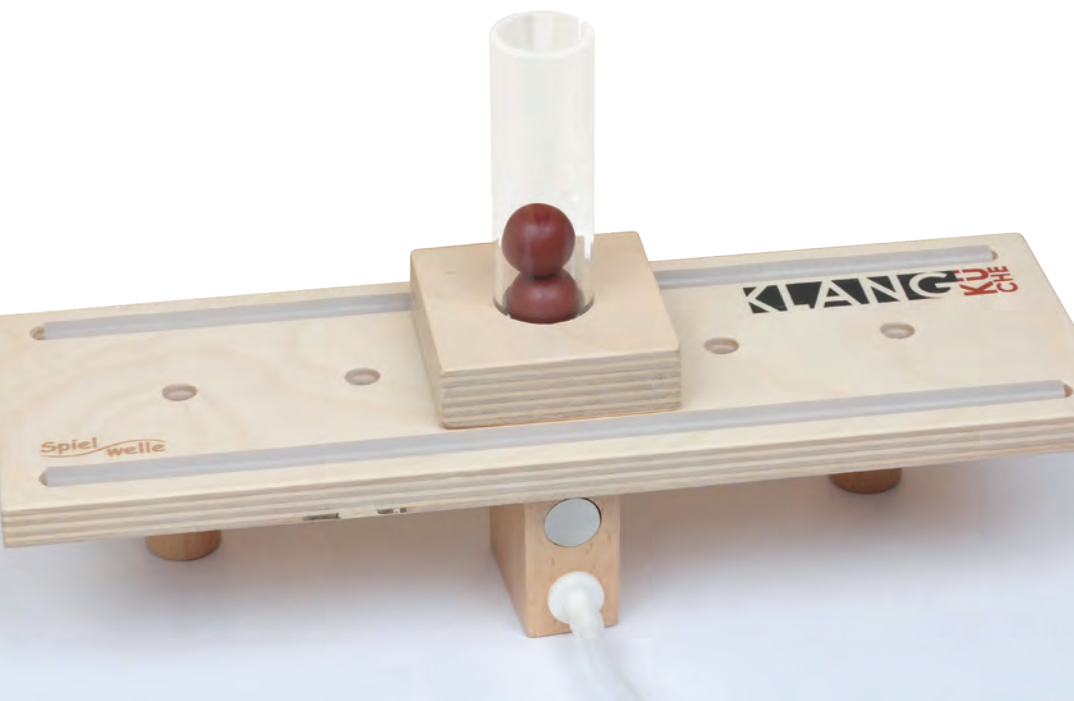


Acrylcilinder met kleine kom

Gebruik de kleine kom om de acrylcilinder op te zetten. Klik het gat in de kom vast over de klepel. Gebruik een houten bal om geluid te produceren. Die wordt naar boven bewogen door de aanslag van de klepel. Dan valt hij weer naar beneden en produceert een tweede geluid. Met twee ballen in de cilinder wordt het geluid nog complexer. Probeer ook andere dingen zoals proppen papier of plastic balletjes. De buis is voorzien van gleuven, zodat kleine onderdelen die er eventueel in vast komen te zitten gemakkelijk kunnen worden verwijderd.

Acrylcilinder liggend

Deze opstelling werkt zonder de experimenteerplaat. Zet de puck op de klepel. Doe er een houten balletje in en sluit de acrylcilinder aan de andere kant met het kommetje. Het idee hier is om de tijd tussen de twee opeenvolgende geluiden van de houten bal te verlengen. Het oor kan dan het verschil op een meer gedifferentieerde manier waarnemen. Je kunt het gebruiken om een ritme te creëren uit twee verschillende geluiden door slechts één toets herhaaldelijk te spelen. Varieer ook de snelheid van de slagen.



Papierklem

Plaats de papierklem op de experimenteerplaat boven de klepel.

In combinatie met een magneetvoet krijg je een magnetische klem.

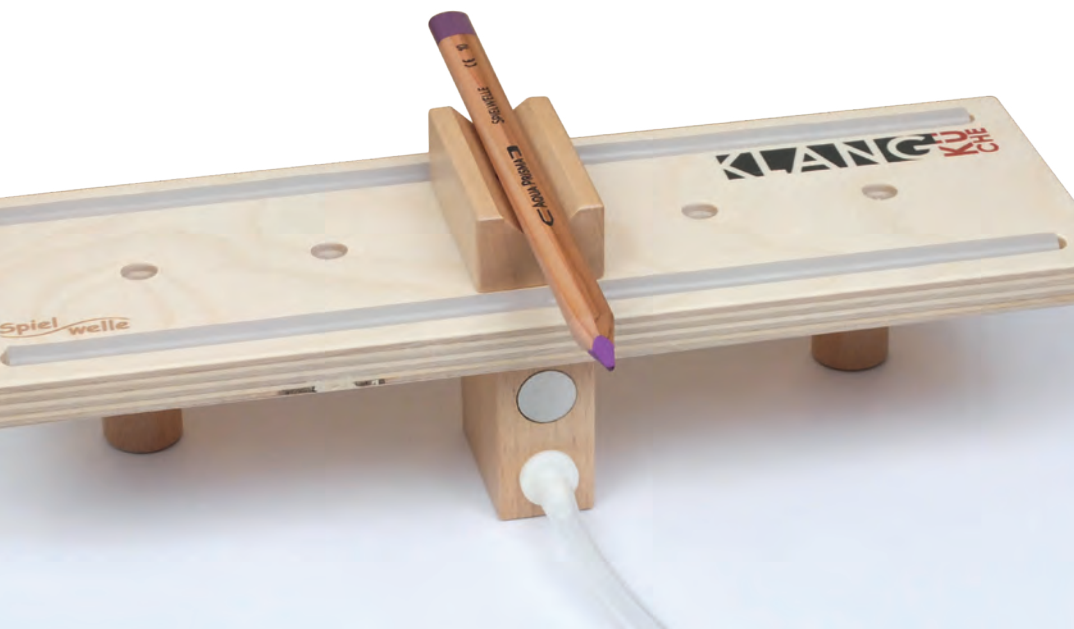
Je kunt nu iets duns tussen de voet en de plaat klemmen, zodat het niet weg kan vliegen.

Ontdek het geluid van blocnotes of van stroken papier. Lege snoepzakjes en aluminiumfolie hebben ook verrassende geluiden.

Goot

Gebruik deze geluid-overbrenger om dunne dingen in te leggen die gemakkelijk weggrollen, zoals kleurpotloden, verfkwasten, drinkrietjes, eetstokjes, houten lepels....

Sommige pennen maken ook interessante percussiegeluiden.





Dynamiek en toonladders

Vorbereiding

Verbind het keyboard met de drie klankplaatjes; leg ze op volgorde van groot naar klein.

Experiment

A: Druk op de blaasbalg of de knop. Eerst langzaam, en later sneller en harder!

B, C: Sla alle drie de klankplaatjes aan!

Vragen aan de kinderen

A: Kun je de toon die je hoort beschrijven?

B: Welk klankplaatje heeft de hoogste toon?

C: Welk klankplaatje heeft de laagste toon?

Inzicht

A: Bij langzaam indrukken wordt het klankplaatje slechts licht aangeslagen. Er wordt een zacht geluid geproduceerd.

Als de luchtdruk in de buis sterker wordt, is het geluid ook impulsiever en luider.

B: Het kortste klankplaatje heeft de hoogste toon. Omdat alle klankplaatjes even dik en breed zijn is de klank alleen maar afhankelijk van de lengte.

C: Het langste klankplaatje heeft de laagste toon. Lage tonen hebben meer massa nodig.

Ritme

Vorbereiding

Het eerste keyboard wordt aan één enkel instrument gekoppeld, bijvoorbeeld de trommel. Het tweede keyboard wordt gekoppeld aan vier instrumenten naar keuze, toegedeeld aan vier kinderen. Dit betekent dat elk kind een eigen knop krijgt toegewezen.

Spel

A: De leerkracht speelt een opeenvolging van slagen op de trommel. De sterkte van de slagen kan worden gevarieerd.

B: De leerkracht speelt een opeenvolging van slagen op de trommel.

Aktie

A: Probeer nu het ritme dat je hoorde te onthouden en speel het op je instrument (één kind tegelijk).

B: Probeer nu tegelijkertijd de trom te bespelen met je instrument! Imiter het ritme!

Doel

A: De kinderen kunnen het ritme onthouden en afspelen.

B: De kinderen kunnen de maat van de trommel oppikken en er in het juiste ritme in meespelen.

Opmerking

De kinderen kunnen ook om beurten de rol van leider op zich nemen. De leider kan ook een ritme met twee instrumenten spelen. Natuurlijk hebben de anderen dan ook om beurten twee instrumenten nodig om het ritme te imiteren.

Herkennen en onthouden van geluiden

Vorbereiding

Je hebt drie aangrenzende toetsen en drie vrije klepels op de experimenteerplaat nodig. Plaats de houten klankplaatjes naast elkaar. Begin met de langste. Probeer ze alle drie en onthoud de tonen. Sluit je ogen en concentreer je op wat je hoort!

Spel

A: De leerkracht slaat bijvoorbeeld het kleinste klankplaatje aan.

B: De leerkracht speelt de middelste klankplaat. De kinderen proberen het geluid te onthouden. Vervolgens wordt een ander klankplaatje aangeslagen, bijvoorbeeld de grootste.

C: De leerkracht speelt nu een opeenvolging van twee of drie verschillende tonen.

Vragen aan de kinderen

A: Welke toon of welk klankplaatje kun je horen?

B: Is de tweede toon hoger of lager dan de eerste?

C: Wat voor toonreeks hoor je?

Antwoorden

A: Je hoort de hoogste toon of het kleinste klankplaatje, enz.

B: In dit geval was de tweede toon lager.

C: De kinderen proberen de tonen die ze horen in de juiste volgorde te beschrijven. Het antwoord kan worden gegeven door de tonen (hoog, midden, laag) of door de grootte van de klankplaatjes (klein, midden, groot).

Dirigent en orkest

Vorbereiding

Je hebt vier te onderscheiden instrumenten aangesloten op het keyboard nodig. Bijvoorbeeld een trommel, bekkens, bel en klankplaatje.

Vier kinderen vormen het orkest en kiezen elk een toonsoort met het bijbehorende instrument en de bijbehorende kleur (rood, oranje, groen, blauw).

De dirigent (1 kind), zoekt vier voorwerpen (krijtjes) met de overeenkomstige kleuren.

Spel

A: De dirigent houdt het rode krijtje omhoog.

B: De dirigent houdt het blauwe en groene krijtje tegelijk omhoog.

C: Er zijn twee dirigenten: De vier krijtjes worden verdeeld over twee kinderen of vier handen.

Aktie

A: De muzikant met de rood gemarkeerde toets speelt een noot, een ritme, enz.

B: De bel en het klankplaatje klinken; twee muzikanten zijn actief.

C: Elke dirigent heeft zijn twee muzikanten. De dirigenten kunnen onderling afspreken welke ritmes gespeeld zullen worden.

Doel

Het vierkoppige orkest wordt gedirigeerd en maakt muziek. Er worden toonreeksen gemaakt waarin één tot vier instrumenten tegelijk en met verschillende ritmes kunnen klinken.

Tip

In plaats van werken met krijtjes kan de dirigent ook met gekleurde papiertjes werken die voor iedereen zichtbaar zijn.

Begeleiding

Vorbereiding

Gebruik een keyboard en verbind het met drie instrumenten, bijvoorbeeld trommel, bel en bekkens.

Spel

A: De leerkracht start een ritme op de trommel en speelt dat verder.

B: De leerkracht speelt het ritme verder op de bel.

C: De leerkracht gaat nu op de bekkens verder.

Actie

A: Klap in je handen op de maat van de trommel

B: als je de bel hoort mag je op de grond stampen.

C: als je de bekkens hoort sla je met je hand op de tafel

Doel

De afzonderlijke acties worden met elkaar gecombineerd. Zo ontstaat een ritmisch stuk.

Ritme en actie

Vorbereiding

Je hebt twee te onderscheiden instrumenten op het keyboard nodig, b.v. een houten klankplaatje en de bekkens.

Spel

Eén speler geeft een gestaag, lang ritme met de bekkens. De andere spelers lopen in een cirkel op het ritme van de bekkens.

Onverwachts, speelt de persoon nu een paar maten met het klankplaatje. Bij het horen van het klankplaatje moet de groep een andere beweging uitvoeren.

Dan wordt het gestage, langzame ritme weer voortgezet tot de volgende actie.

Actie

Zodra het klankplaatje te horen is, voeren alle kinderen in de groep de vooraf afgesproken of opgeroepen actie uit.

Doel

Alle kinderen hurken, staan op één been of zitten op de grond, enz.

Wanneer het gestage, langzame ritme van de bekkens weer begint, wordt de beweging afgebroken en loopt de groep verder op het ritme.

Opmerking

Afzonderlijke acties kunnen ook worden toegewezen aan afzonderlijke aanvullende instrumenten.

Luisteren en reageren

Vorbereiding

Gebruik een keyboard. Kies vier gemakkelijk te onderscheiden geluiden voor de knoppen, b.v. trommel, bekkens, bel en een houten klankplaatje.

Wijs vier verschillende plaatsen in de kamer toe aan de geluiden.

Tafel = trommel, deur = bekkens, speelhoek = bel, raam = klankplaatje

Zodra het corresponderende instrument klinkt, verander je van plaats!

Spel

- A:** De leerkracht speelt op de bekkens
- B:** De leerkracht speelt op de trommel
- C:** De leerkracht slaat een ritme met de bel
- D:** De leerkracht speelt op het klankplaatje

Aktie

Alle kinderen horen een instrument en gaan op de bijbehorende plaats staan.

Doel

- A:** De kinderen lopen naar de deur
- B:** De kinderen lopen naar de tafel
- C:** De groep gaat naar de speelhoek
- D:** De kinderen gaan naar het raam

Beats ter inspiratie

"Beat" in ruimere zin verwijst naar ritme. Voor de meeste beats heb je maar één of twee instrumenten nodig.

Rust een keyboard uit met een trommel (rood) en bekkens (oranje). Als je meespeelt, volg je gewoon de gekleurde velden. Soms zijn er pauzes tussen twee tellen.

Met een beetje oefening krijg je er gevoel voor.



Ritme met 2 instrumenten

1 en 2 en 3 en 4 en

The exercise consists of six rows and eight columns. The columns are labeled '1 en 2 en 3 en 4 en' at the top. Each cell contains either a colored bar or an empty rounded rectangle. The colors used are dark red, orange, and light green. The pattern of bars and boxes is as follows:

Dark Red	Empty	Dark Red	Empty	Orange	Empty	Orange	Empty
Orange	Empty	Orange	Empty	Orange	Empty	Dark Red	Empty
Dark Red	Empty	Orange	Empty	Dark Red	Dark Red	Dark Red	Empty
Dark Red	Empty	Orange	Empty	Dark Red	Dark Red	Orange	Empty
Dark Red	Dark Red	Dark Red	Empty	Dark Red	Empty	Dark Red	Dark Red
Dark Red	Dark Red	Orange	Empty	Dark Red	Empty	Orange	Orange

Ritme met 3 instrumenten

Voeg bijvoorbeeld onder de groene knop nog een ander instrument toe.

A single row of eight cells. The first six cells contain colored bars: Dark Red, Empty, Orange, Empty, Dark Red, Dark Red. The seventh cell contains a light green bar, and the eighth cell is empty.

Tip

Speel het ritme met je eigen kartonnen beker, deksel of pot. Veel van deze dingen zijn goed bruikbaar om te drummen.

Verpakkingen van drankjes

Natuurlijk, je kunt het pak ook rechtop zetten.

Maar het interessante is dat je drie verschillende geluiden kunt produceren terwijl het pak plat ligt. De verpakking klinkt niet op elke plaats hetzelfde.

Probeer het eens!

Plastic bekertjes

Verskillende lege verpakkingen van yoghurt, salade of appelstroop maken mooie geluiden.

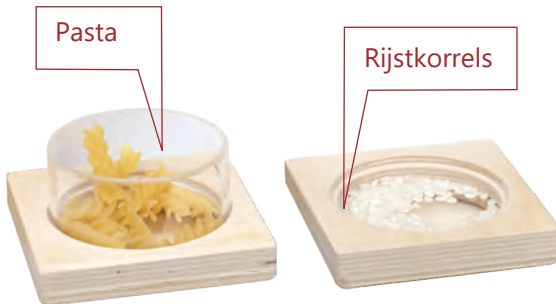
Een deksel (indien beschikbaar) geeft de bekertjes meer stabiliteit en ook meer geluid. Je kunt de bakjes ook ondersteboven zetten. Dan heb je een tweede klankkleur.



Trommels vullen

Niet alles hoeft duur te zijn. Vul de trommels met kleine alledaagse dingen. Munten en kralen maken interessante geluiden. Je kunt ook noedels, linzen, gedroogde kikkererwten of rijstkorrels proberen.

Tip: Vul niet tot de rand, maar leg er slechts een paar op het membraan. Kleine dingen pikken de vibratie van het membraan op en springen op.



Bordjes, glazen en kopjes

Wat ligt er meer voor de hand dan te experimenteren met het in het dagelijks leven gebruikte servies? Zet kopjes, mokken, glazen of schoteltjes op de experimenteerplaat en laat je verrassen door de verschillende geluiden.

Elk materiaal en elke vorm heeft zijn eigen karakteristieke geluid.



Doosjes van karton

Van koffiebekers tot fruitbakjes. Veel kartonnen bakjes zijn aantrekkelijke klankmakers. Met een deksel erop klinken de bakjes nog volumineuzer.

Iets grotere wegwerpfruitbakjes zijn ook geschikt om mee te experimenteren.

Je kunt ze ook los van de experimenteerplaat neerzetten, op de klepels die weer met slangen verbonden worden aan de blaasbalgen.



Lepels en vorken

Bestekdelen hebben een typische metaalachtige klank met heldere en sterke tonen.

Leg verschillende delen bestek over de klepels, zodat het handvat geraakt wordt door de aanslag. De siliconen strips in de experimenteerplaat zorgen voor de nodige houvast.

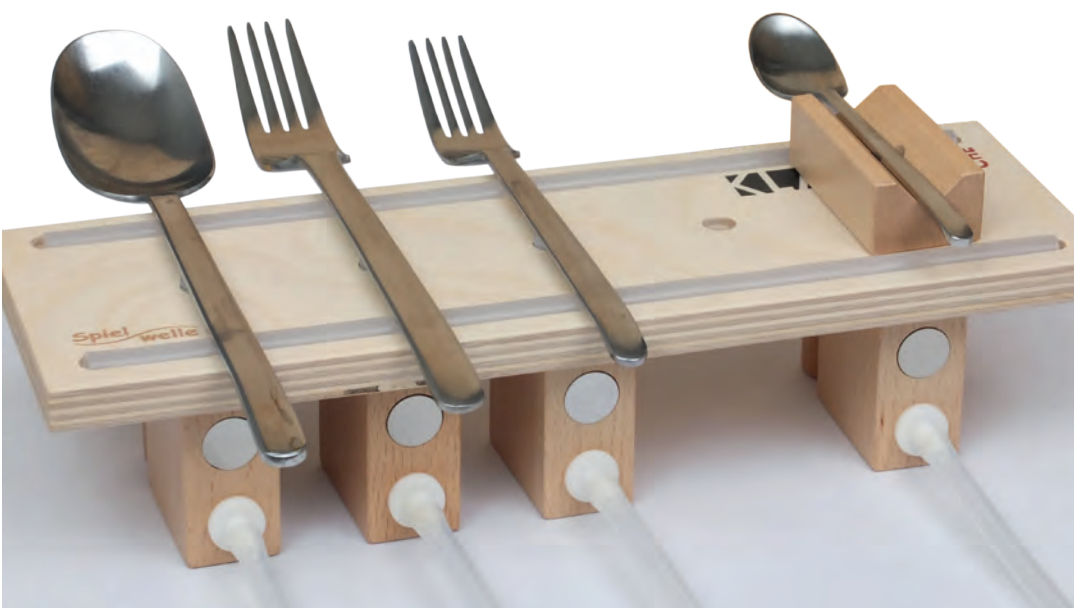
Kleine lepeltjes of andere kleine objecten kunnen gewoon in de goot worden gelegd.

Deksels van potten

Met deksels van (jam)potten kun je prachtige percussieklanken maken.

Voel je als een drummer en stel je eigen drumstel samen!

Zelfs als de deksels omhoog springen als je ze bespeelt, worden ze op hun plek boven de klepel gehouden door hun rand.



Snoepblikjes

Omdat zulke blikjes meestal van tin zijn gemaakt, kun je ook met de lege blikjes behoorlijk krachtige geluiden maken. Als je het deksel apart gebruikt, heb je twee instrumenten tegelijk. Bij blikjes met een scharnierend deksel, doe je het deksel open en sla je het deksel aan met de naastgelegen klepel.

Ook plastic snoepzakjes kunnen het geluidsspectrum verrijken in combinatie met de papierklem.

Limonademuziek

Vul een paar van dezelfde glazen met limonade, thee of water. Als de vulniveaus steeds een beetje anders zijn, kun je de glazen als een soort toonladder laten klinken.

Die kun je aanpassen door de vulniveaus te variëren.

Tip: Je kunt ook flessen gebruiken in plaats van glazen. Daar kun je een dop op doen en ze bewaren voor een volgende keer.



Pannendeksels en zo

Met grotere deksels kun je ook werken zonder experimenteerplaat.

Stel de klepel zo op dat de pin verticaal kan bewegen. Plaats nu het deksel schuin op de klepel. De rand van het deksel voorkomt dat het naar beneden glijdt tijdens het spelen.

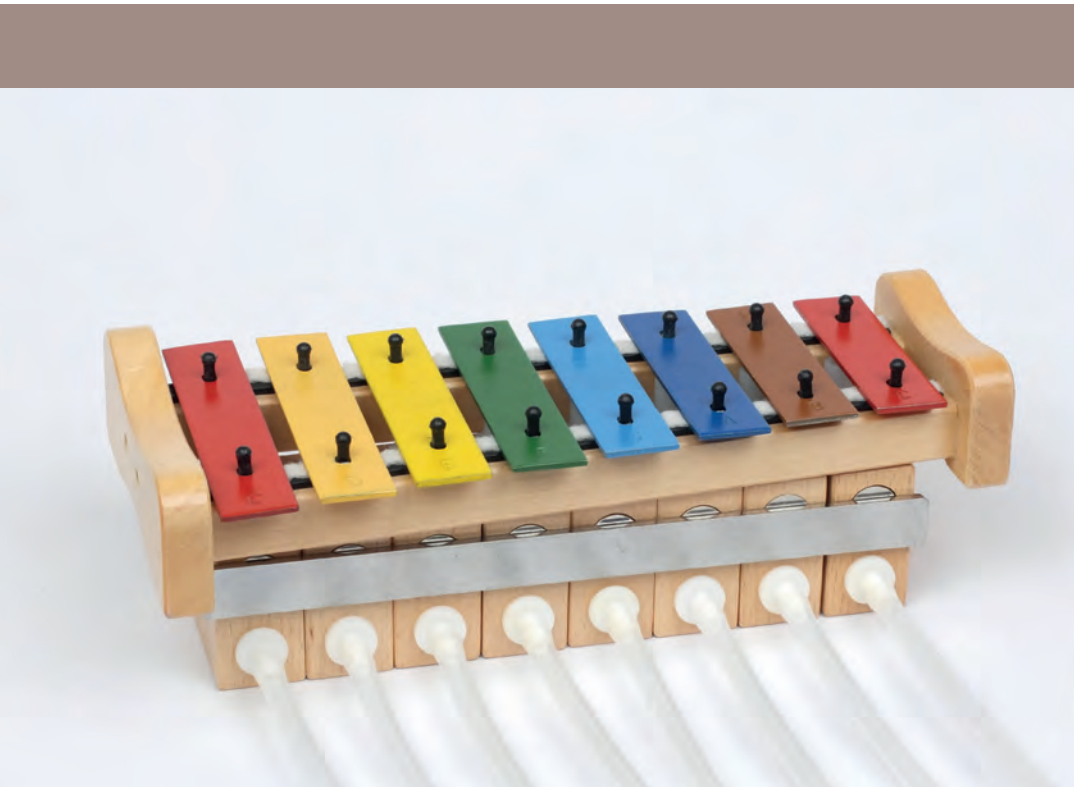
Tip: Dit werkt ook goed met andere deksels, zoals van kleine blikjes of grotere voorraadblikken.

Xylofoon

Bestaande instrumenten kunnen er ook bij betrokken worden. Je kunt bijvoorbeeld een xylofoon gebruiken.

Maak een blok van klepels en de metalen rail. Pas zo nodig de afstand tussen de klepels aan de afstand tussen plaatjes van de xylofoon aan door ze te verplaatsen.

Plaats het instrument op het gecreëerde blok. Nu kun je de staven van onderaf aanslaan.







Waarschuwing

Opgelet

Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden vanwege verstikkingsgevaar door kleine onderdelen.

Achtung

Deze Experimenteerbox KLANG bevat magneten. Magneten in het menselijk lichaam kunnen dodelijk zijn. Mocht een magneet door iemand ingeslikt worden, raadpleeg dan onmiddellijk een arts.



Spiel
welle

Spielwelle Vertriebs GmbH
Zeller Straße 28, 36329 Romrod
Telefon: 06636 / 91787-0
Telefax: 06636 / 91787-20
E-Mail: info@spielwelle.de
www.spielwelle.de

Design: Christian Mohr