



Annie's tune

Muzido



Annie's Tune: het lied	3
De muziekopname	3

Activiteiten per leeftijd:

Baby's	4
• Klinkend materiaal: volg het geluid, zelf rammelen	4
• Spelmateriaal: ring met lintje, sjaaltjes, badeendjes	4
• Dansen op de arm	5
Dreumesen	5
• Klinkend materiaal	5
• Spelmateriaal: sjaaltjes, badeendjes	5
• Schootspel	6
• Samen waggelen	6
Peuters	6
• Klinkend materiaal	6
• Spelmateriaal: pittenzakken, sjaaltjes	7
• Andere spelvormen: auto rijden, achter elkaar aan, samen zagen	7
Peuter plus (3+) en de kleuter	7
• Klinkend materiaal	7
• Spelmateriaal: modeshow, eendendans	8

Spelvarianties zijn beschreven op leeftijd. Bijna alle spelvarianties die voor de jongste leeftijden geschikt zijn blijven leuk en interessant voor kinderen die al in de volgende leeftijdsfase zitten.

Stichting Muziek op Schoot
De Meerkoet 1, 2761 SM Zevenhuizen

0180-632829
info@muziekmethetjongekind.nl
www.muziekmethetjongekind.nl



(foto Gerda Hanemaaijer)

Annie's Tune

José Retra

ter gelegenheid van:

het Jaar van Muziek met het Jonge Kind, 2013

Stichting Muziek op Schoot

♩ = 140

in swing

G em am D G

G em am D G

De muziekopname

De structuur van de opname:

- Intro
- A, A, B
- A, A, B
- A, slot

A is Annie's tune, B is een andere melodie die er mooi bij past.

Deze muziek is speciaal gecomponeerd voor het Jaar van Muziek met het Jonge Kind en is opgedragen aan Annie Langelaar. Annie startte met muziekeducatie voor jonge kinderen en stond aan de wieg van de docentenopleiding Muziek op Schoot en de ouder/kind cursussen Muziek op Schoot.

Samen klappen

Klap in je handen op de maat van de muziek. Je blijft steeds vier tellen in de maat klappen zoals in maat een. Wanneer je dit het hele lied volhoudt en dit lekker lang achter elkaar doet, krijgt ieder kind de kans om: eerst even te kijken, dan te besluiten of ze mee gaan doen en dan tot slot echt mee te gaan doen.

Variaties

Op je knieën klappen; op de grond petsen; op een stoel tikken en....

Baby's Klinkend materiaal

Belletjes, eitje, schudkokker, schudflesje, rammelaar
<http://www.kindermuziekwinkel.com/Bellen-c-339.html>

Volg het geluid

Ga voor de baby zitten en schudt met een eitje of ander schudmateriaal links en dan rechts en van voor naar achteren. Laat de baby met de ogen het geluid volgen. Houdt het schudeitje of de rammelaar ook regelmatig stil. Verander pas van richting als de baby het voorwerp echt bekijkt.

Zelf rammelen

Baby's grijpen al vanaf vier maanden naar voorwerpen en kunnen al vroeg een belletje vast houden. Na het "volg het geluid" spelletje willen ze het belletje graag pakken en gaan het dan onderzoeken. Ze stoppen het in hun mond of slaan, vaak per ongeluk, er ergens mee tegen aan. Terwijl de baby het materiaal onderzoekt kan je, met een ander belletje, in de maat van de muziek mee schudden of juist heel bewust even stil zijn en de muziek gewoon laten klinken.

Jonge baby's kunnen nog niet bewust loslaten of voorwerpen van de ene hand in de andere doorgeven. Het belletje of de rammelaar valt dus nog regelmatig uit hun handen. Tijdens het B gedeelte kun je de aandacht weer oppakken door het "volg het geluid" spelletje te herhalen. Als de baby's al wat ouder zijn kan je ze stimuleren mee te gaan schudden door zelf tijdens het hele muziekje mee te schudden in de maat.

Spelmateriaal

Ring met lintje (met een belletje), sjaaltjes, badeendjes of knuffels.
<http://www.kindermuziekwinkel.com/Beweging-c-346.html>

Ring met lintje (en een belletje)

Het volgen met de ogen van een lint met hieraan een belletje is een uitdaging voor de allerkleinsten. Neem een bijtring (of gordijnring van de bouwmarkt) en knoop er wat lintjes aan vast in felle kleurtjes. Een lint met een belletje eraan zorgt voor een dubbele stimulans: horen en/of zien. Een belletje kun je ook na het volgen met de ogen aan de baby geven. De wat oudere baby's zullen er meteen mee gaan wapperen. Sommige baby's hebben wat tijd nodig voor ze zelf motorisch actief worden. Niet alle baby's zullen actief meedoen langere tijd volhouden. Het zijn korte momenten van actief zijn afgewisseld met luisteren of kijken.

Sjaaltjes

Bovenstaand spel kun je ook met sjaaltjes doen. In het A-deel zwaai je met de sjaaltjes.

Tijdens het B-deel kun je een sjaaltje over het hoofdje van de baby leggen en wacht je even tot ze het zelf eraf trekken. Oudere baby's vinden een sjaaltje over het hoofd best spannend. Wanneer je eerst het sjaaltje over je eigen hoofd doet geef je aan dat het niet eng is en zullen ze al snel het sjaaltje weg willen trekken. Dan volgen ze jouw voorbeeld en spelen snel "kiekeboe" met je mee.

Badeendjes

Met badeendjes kun je op A, in de maat van de muziek, over het lijfje van de baby lopen. Hierdoor leren ze hun lichaam kennen. Wanneer het A-muziekje voor de tweede keer te horen is ga je met het eendje van het ene been naar het andere been of van de ene arm naar de andere arm. Hier gebruik je herhaling in de muziek. De baby voelt het eendje op een andere plek van het lijfje. Zo maak je er een soort massage spel van.

Bij B kwaak je met het eendje met de muziek mee. Baby's zullen gaan reageren door ook geluiden te gaan maken. Soms heeft een baby daar ook even de tijd voor nodig en het geluiden maken zal heel vaak pas in de stilte na het liedje gebeuren. Rustig even afwachten.

In plaats van badeendjes kun je ook andere kleine knuffeltjes nemen.

Dansen op de arm

Neem de baby op je armen en loop op A naar voren in de maat van de muziek. Bij de volgende A loop je achteruit.

Bij B draai je een rondje met op het eind van B een flinke zwier met de wat oudere baby's. Zorg wel dat je de baby goed ondersteunt. Bij een plotselinge beweging moeten ze wel in staat zijn om zichzelf in balans te houden. De baby's zullen de maat van de muziek op deze manier ervaren en het rondzwieren in een paar veilige armen geeft veel plezier.

Dreumesen

Klinkend materiaal

Belletjes, eitje, schudkoker, schudflesje, rammelaar

<http://www.kindermuziekwinkel.com/Bellen-c-339.html>

<http://www.kindermuziekwinkel.com/Driehoekige-shakers-p-16512.html>

Geef elk kind twee schudinstrumentjes, voor iedere hand een, zodat zowel links als rechts gestimuleerd wordt. Ga lekker schudden in de maat van het muziekje.

Bij het B-muziekje kun je kiezen: schudt hoog in de lucht of verstop de rammelaar onder je benen of achter je rug. Zodra het A-muziekje terugkomt, komt de rammelaar weer 'kiekeboe' tevoorschijn!

Bij grote schudflesjes zullen ze met 2 handen 1 flesjes vasthouden en heb je aan 1 genoeg.

Spelmateriaal

Ring met lintje (evt. met een belletje), sjaaltjes, badeendjes of knuffels.

<http://www.kindermuziekwinkel.com/Beweging-c-346.html>

Geef de kinderen een ring met lintjes eraan of een lintenstokje. Zorg dat de linten niet te lang zijn, want anders stappen ze op de linten of vallen erover als ze ermee gaan lopen.

Tijdens het A-muziekje kun je de lintjes dan eens boven je hoofd dan eens over de grond laten zwieren.

Bij het B-deel draai je een rondje om je eigen as.

Sjaaltjes

Tijdens het A-muziekje kun je de sjaaltjes de ene keer boven je hoofd de andere keer over de grond laten zwieren. Bij het B-deel speel je kiekeboe: houdt het doekje voor je gezicht en kijk erdoorheen, zodra het A-muziekje weer komt: kiekeboe! Direct aansluitend zwier je weer met de sjaaltjes. Wanneer de laatste toon klinkt blaas je het doekje de lucht in... en vang je het weer op! Wegblazen zal nog niet meevallen voor de dreumes maar het is een leuke oefening.

Badeendjes

Badeendjes kun je in de maat van de muziek op de grond laten lopen. Bij het B-deel ga je met de eendjes kwaken en een gesprekje met de andere eendjes uitlokken. Kinderen vinden het leuk om dierengeluiden na te doen en zo oefenen ze hun stem. Dit kan ook met andere knuffeltjes: dan pas je natuurlijk het geluid aan, aan het knuffeldier.

Schootspel

Zet de dreumes op schoot en hobbelt het kind op en neer tijdens het A-muziekje. Bij het B-deel ga je i.p.v. op en neer nu heen en weer door je benen van links naar rechts te bewegen terwijl je voeten naast elkaar op de grond blijven staan. Doe dit in het halve tempo dan maak je een mooi verschil in tempo en dat voelt voor jezelf ook prettiger. Aan het eind geef je het kind een lekkere knuffel.

Samen klappen

Klap in de maat van de muziek. Je klapt 4 keer per maat in je handen (steeds zoals in maat 1). Bij de snelle noten klap je rustig in de maat door. Doe dit lekker lang achter elkaar. Kinderen hebben vaak even tijd nodig om alles in zich op te nemen en reageren dan wat later. Op deze manier geef je het kind de kans om echt mee te doen.

Variaties

Op je knieën klappen, op de grond petsen, op een stoel tikken en natuurlijk alle variaties die je zelf maar kunt verzinnen.

Wissel niet te snel af in de verschillende bewegingen. Pas wanneer iedereen een tijdje heeft meegedaan en er behoefte is aan een volgende beweging geef je een nieuwe variatie aan. En... sommige kinderen kijken eerst, soms heel lang, de "kat uit de boom". Zij doen vaak pas later, op een ander moment of op een andere plek, actief mee.

Extra variatie

Wanneer het klappen goed gaat, kun je ook een stapje verder gaan door bij het B-deel een kiekeboe spelletje te doen: met je handen voor je ogen en dan "kiekeboe" zeggen. Pak het klappen weer op bij het A-muziekje. Bij het slot handen omhoog: hoera!

Samen waggelen

Zet het kind met zijn voeten op jouw voeten en stap in een rustig tempo, maar liefst wel in de maat door de ruimte. Bij het B-deel kun je als variatie de andere kant op lopen.

Peuters

Start met de spelvormen zoals hierboven is beschreven bij dreumesen.

Klinkend materiaal

Rammelaars, belletjes, schudeitjes

http://www.kindermuziekwinkel.com/home.php?cat=303&sort=orderby&sort_direction=0&page=2

Staan in een kring en dan ga je lekker swingen. Je schudt met de rammelaars en gaat tegelijk met je kontje in de maat van de muziek van boven naar beneden (je zakt dan lekker door je knieën) en weer terug omhoog. Bij het B deel draai je een rondje om je eigen as met de eitjes of rammelaars hoog boven je hoofd. Eerst de ene kant op, dan de andere kant op en omdraaien. Na afloop schudt je even lekker uit.

Je kunt de kinderen ook zelf bewegingen laten verzinnen.

Badeendje

De peuter zit op de grond en laat het eendje al piepend over de benen lopen. Bij B gaan ze even piepen bij de burens. Daarna gaat het eendje over je armen lopen. Tijdens het laatste A-deel laat je je eendje op de grond lopen naar het badje (echt of nep) en roep je: "plons!" wanneer de eend in het badje duikt.

Spelmateriaal

Parachute, pittenzakjes, sjaaltjes

Parachute: <http://www.kindermuziekwinkel.com/Parachutes-360-cm-p-16347.html>

Alle kinderen pakken de rand van de parachute en bij het eerste A-deel lopen ze rechtsom. Wanneer het A-muziekje terugkomt, draait iedereen om en gaat de kring linksom. Een goede manier om de vorm van het stuk te leren kennen. Tijdens het B-deel wapper je samen met de parachute, wat voor heel veel plezier zorgt. Bij het slot verstopt iedereen die durft zich onder de parachute.

Mocht je daarna verder willen met het Muzido liedje "Ik ben een heel klein muisje" dan gaat dat vanzelf en heb je een leuke en heel vanzelfsprekende overgang gemaakt.

Pittenzakken

In de ruimte liggen verspreid allemaal pittenzakjes. Bij alle A-muziekjes loop je langs de pittenzakken en bij B spring je een of meerdere keren over een pittenzak heen tot je A weer hoort. Bij het slot ga je gauw bovenop een pittenzakje zitten.

Sjaaltjes

Met sjaaltjes kun je bij het A -gedeelte boven je hoofd heen en weer zwaaien in de maat van de muziek. Wanneer het A-muziekje terugkomt zwaai je het sjaaltje over de grond. Bij B gooi je het sjaaltje steeds omhoog en vang je het op. Tijdens het gooien wordt het extra uitdagend en leuk om je stem te gebruiken en met een glissando "woei" te roepen.

Je kunt bij het B-deel ook even kiekeboe spelen met de sjaaltjes en de sjaaltjes wegblazen: 'ff ff ff' Wanneer de doekjes vallen vang of raap je ze weer op zodat je bij het A-deel weer kunt zwaaien.

Bij het slot blaas je hem weer zo hoog mogelijk in de lucht. (ademoefening)

Andere spelvormen

Auto rijden

Ga achter elkaar zitten alsof je in een auto zit. Bij het eerste A-gedeelte stuurt iedereen mee. Bij de tweede A, ga je "overdreven door de bochten" en beweeg je van links naar rechts. Bij het B-deel ga je zwaaien uit het raampje en zegt iedereen: 'dag oma, dag mama'.

Achter elkaar aan

Ga samen polonaise lopen. Zet de handen op de schouders van degene die voor je loopt. Je kunt ook gebruiken van het koord wat bij brandalarm wordt gebruikt en alle kinderen het koord vast laten houden. Dit is meteen een goede oefening voor een echte ontruiming. Loop in een slinger door de ruimte en misschien zelfs even naar de al of naar buiten en weer terug (als je de muziek maar blijft horen).

Samen 'zagen'

Je staat twee aan twee tegenover elkaar en houdt elkaars handen (kruislings) vast net als bij 'zagen zagen'. Bij B draai je samen een rondje. Bij het slot een buiging naar elkaar.

Peuter plus (3 +) en de kleuter

Klinkend materiaal

Sambaballen, belletjes, eitjes, schudkokers, schudflesjes

<http://www.kindermuziekwinkel.com/Maracas-c-338.html>

Ieder kind heeft één sambabal (belletje, eitje, of schudflesje). Verspreid over de vloer liggen evenveel schudkokers als er kinderen meedoen. Wanneer de muziek klinkt lopen de kinderen, schuddend met de sambabal, zigzaggend tussen de schudkokers door.

Bij B ruilt iedereen de sambabal om voor een schudkoker. Bij de volgende A pakt iedereen weer een sambabal.



Ruilspel

De jongens staan verspreid in de zaal en schudden met twee eitjes (of twee sambaballen, belletjes) en de meisjes lopen vrij door de zaal langs alle jongens. Bij B geven de jongens de meisjes de eitjes. Bij de volgende A deeltjes lopen de jongens dus rond terwijl de meisjes met de eitjes staan te schudden. Bij het B deel geven de meisjes de jongens één eitje en schudden alle kinderen met één eitje en dansen nog even samen vrij door de ruimte. In plaats van jongens en meisjes kun je de groep ook in tweeën verdelen terwijl je ze iets herkenbaars te dragen geeft.

Spelmateriaal

Sjaaltjes en circusspullen

Modeshow

Met de sjaaltjes kun je op de muziek een modeshow uitbeelden. Laat de kinderen, op de maat van de muziek en om de beurt, over een looper lopen. Het sjaaltje kan een hoedje, een sjaal om je nek of een rokje worden. Je kunt er ook je broek mee versieren door het sjaaltje om je heen te knopen. Wie heeft er nog meer leuke ideeën? Dit laatste stimuleert de fantasie.

Het uitbeelden van circus acts (koorddanser, clowns, acrobaten, olifanten) is natuurlijk ook een uitdaging en een leuk spel. Ben je op tijd terug aan het einde van de muziek?

Eendendans

Dit is een variatie op de babyactiviteit met badeendjes. Je bent nu zelf een waggeleendje en doen de volgende dans: A-deel: lopen de waggeleendjes rechtsom in de kring. Wanneer het A-deel nog een keer komt draaien alle eendjes zich om en loopt iedereen de andere kant op. Bij het B-deel: lopen naar het midden van de kring en waggel achteruit weer terug. A, A, B herhaalt zich. Het slot: plons!: met een sprong belanden alle eendjes "in het water" (in het midden) en zit je op de grond.