

# museum speelklok

Lesbrief afsluitende les – Programmeer jezelf – Groep (2), 3 , 4

Museum Speelklok biedt drie mogelijkheden aan als afsluitende les. Kies naar eigen inzicht uit één van de onderstaande opdrachten, of maak een combinatie. Aan elke opdracht hangt een tastbaar eindresultaat, dat kans maakt om een plaatsje te krijgen op de website van het museum.

De leerlingen maken ieder iets (een tekstje, tekening of muziekje). Samen met de leerlingen kies je de drie leukste, beste of gekste resultaten uit. Je stuurt ze per email naar Museum Speelklok ([info@museumspeelklok.nl](mailto:info@museumspeelklok.nl)). Het museum zet 1x per maand een selectie van de inzetting op de website van het museum!

## **Teken opdracht**

Maak een tekening van een orgel of een ander mechanische muziekmachine die je gezien hebt in Museum Speelklok.

## **Muziek opdracht**

De leerlingen halen geluiden uit de klas. Elk kind krijgt een potlood en gaat in tweetallen op zoek naar een geluid in de klas (verwarming, kast, tafeltje, papier, een knie, etc.). Welke geluiden horen ze? Na het onderzoek blijven de leerlingen in tweetallen staan bij hun favoriete 'muziekinstrument' en laten het geluid aan hun medeleerlingen horen. Neem de 'muziek' op (met je telefoon) en stuur het naar het museum.

## **Tekst opdracht (groep 3)**

Wat vond je van het bezoek aan Museum Speelklok? Schrijf een korte brief aan de directeur om te vertellen wat je van Museum Speelklok vindt.