

**15 minuten****individueel****J&G****Doel**

Met deze muziekactiviteit maak je klanken met verschillende instrumenten. Verschillende klanken hebben invloed op je aandacht en alertheid. Door het maken van verschillende klanken merk je hoe het kind/jeugdige klanken ervaart en hoe je klanken kunt inzetten om de aandacht en alertheid te beïnvloeden.

Dit heb je nodig

- Allerlei instrumenten of voorwerpen waar je verschillende geluiden mee kunt maken. Denk aan
 - heldere klanken, bijvoorbeeld: een triangel, een kopje met een lepeltje of met je ring ertegen tikken
 - doffe klanken, bijvoorbeeld: een trommel, een omgekeerde emmer
 - lichte klanken, bijvoorbeeld: een klokkenspel, twee lepels tegen elkaar
 - zware klanken, bijvoorbeeld: een grote trommel, op de salontafel slaan
 - lage klanken, bijvoorbeeld: een lage snaar van de gitaar, op de eettafel slaan
 - hoge klanken, bijvoorbeeld: een hoge gitaar snaar, piepertje van de kookwekker
 - Klik klanken, bijvoorbeeld: een woodblock, het klikken met een ballpointpen
 - Zoek eventueel andere makkelijk te maken geluiden bij de klanken.
 - Bedenk zelf nog andere klanken.
- Het werkblad

Zo doe je het

- Doe deze muziekactiviteit met een cliënt individueel.
- Sla een hoge toon aan.
- Observeer hoe de client reageert. Positief, niet of negatief.
- Noteer op het werkblad welke klanken de cliënt beïnvloeden. Zo krijg je in kaart hoe de alertheid van de client beïnvloed kan worden.
- Doe bovenstaande met alle klanken.

Tips

- Kinderen en jongeren kunnen hogere klanken horen dan volwassenen en kunnen last hebben van hoge klanken. Ook kunnen zij hierdoor eerder overprikkeld raken. Door inzicht te hebben in welke klanken prettig en niet prettig zijn, kan hier rekening mee gehouden worden.
- Wanneer je aandacht wilt kun je op een hogere toon praten. Deze wordt door kinderen eerder opgemerkt.
- Wanneer er rust nodig is, praat dan op lagere toon.

Naam cliënt:

Datum	Welke klank	Met welk instrument of voorwerp	Positieve reactie	Geen reactie	Negatieve reactie	Bijzonderheden
	Helder					
	Dof					
	Licht					
	Zwaar					
	Hoog					
	Laag					
	Klik					