

muziekabcd

Daar zit heel veel in

Muziektheorie van Accelerando tot Zestienden met geluidsillustraties
19 spellen met veel niveaus van noten lezen en het oefenen van je gehoor tot componeren
technische ondersteuning

de inhoud van de website
www.muziekabcd.nl



Frank Fahner en Gerrit Ebbink

Inhoud

1 Hoofdstukken theorie	pagina 3
2 Doel en uitleg van de spellen	4
3 Niveaus van de spellen	7
niveaus Noten Lezen en Namen Geven voorbeelden van melodiën in Foute Noot, Melodie Memory en Melodisch Dictee niveaus Ritme Tikken niveaus Ritme Kiezen 1 en het Ritmisch Dictee niveaus Ritme Kiezen 2	
4a Als het inloggen niet lukt op Windows	10
4b Als het inloggen niet lukt op MacOs	11

1 Notenbalk

lijnen
door, tussen, onder en boven

2 Hulplijnen

3 Sleutelbos

De G- en F-sleutel
viol- en bassleutel
Centrale C
driegestreept tot groot octaaf
Alt- en tenorsleutel
C-sleutel

4 Acht omlaag

ottava, sleutelwissel
Acht omhoog
ottava bassa

5 Dynamiek

ppp tot fff, fp
Overgangsdynamiek
crescendo, decrescendo

6 De waarde van noten

heel tot tweeëndertigste,
waardestreep
Punt erachter
 twee punten

7 Even rust

hele tot zestiende, met punt

8 Maat houden

4/4, 3/4, 2/2, 6/8,
maatteken, maatstreep, slotstreep
alla breve

9 Metronoom

10 Tempo Langzaam

grave, largo, lento, adagio
Matig langzaam/- snel
larghetto, andante, andantino
allegretto, moderato,
allegro moderato

Snel

allegro, allegro con spirito,
allegro con fuoco,
allegro assai, vivace, presto,
prestissimo, veloce

Vertragen versnellen

rall., rit. poco rit.
accel., poco a poco accel.,
string.

11 Kruizen en mollen

Vaste voortekens
tot 3 vaste voortekens

12 Toevallig voortekens

herstellingsteken

13 Maten in soorten

maataccent

14 Opmaat

15 Articuleren

staccato, legato, portato,
marcato, accent

16 Herhalen

herhalingsteken,
Dal Segno, al fine,
prima volta, secunda volta
Da Capo & Al Coda
Niet her-herhalen
D.C. con rep.

17 Fermate

18 Do-re-mi

Toonladder
C grote tert, C groot,
C majeur, chromatisch

19 Toonladder

in C
In G en F
In D en A
In Bes en Es

20 Intervallen

prime, secunde, terst, kwart,
sext, septiem, oktaaf
Interval-ezelsbrug

21 Drieklanken

Drieklanken blazen
gebroken drieklank

22 Geluid horen

Geluid maken

23 Instrumenten

blaasinstrumenten,
hout en koper
Meer soorten
snaar, slag, elektrisch,
elektronisch

24 Stemming

samenspelen, transponeren

test over hoofdstuk 1 - 8

test over hoofdstuk 9 - 16

test over hoofdstuk 17 - 24

test over hoofdstuk 1 - 24



Noten lezen

Doel:

De leerling kan in tempo bij een notennaam in de g-sleutel, de f-sleutel of van beide door elkaar de betreffende noot aanwijzen.

Spelregels:

Alfred houdt een kaart met de naam van een noot op.

Je ziet 3 noten.

- Klik op de noot van de naam.

Alfred telt tot 4....

daarna is de tijd voorbij.

Als je 20 opgaven hebt gedaan is de zuurstok op.



Zoek het foutje

Doel:

De leerling kan het verschil tussen twee melodiën horen en de afwijkende noot aanpassen in het notenbeeld.

Spelregels:

Frank speelt de goede partij.

Bas speelt de noten op de balk.

Er zitten foute noten in de notenbalk.

- Klik onder of boven de noot die niet goed staat, de noot gaat omlaag of omhoog.
- Klik op het muziekboek wanneer je denkt dat op de notenbalk de melodie staat die Frank speelt.



Maatstrepen plaatsen

Doel:

De leerling kan maatstrepen plaatsen in notenbalken.

In twee-, drie- en vierkwartsmaat en de vier- en zes-achtste maat.

Spelregels:

- Klik op de plaats in de notenbalk waar een maatstreep moet staan.



Namen geven

Doel:

De leerling kan in tempo de noten benoemen van de g-sleutel, de f-sleutel of van beide door elkaar.

Spelregels:

Drie Alfreds houden een kaart met de naam van een noot op.

Je ziet 1 noot.

- Klik op de naam van de noot.

Freddy telt tot vier...

daarna is de tijd voorbij.

Als je 20 opgaven hebt gedaan is de zuurstok op.



Grotetertstoonladders

Doel:

De leerling kan van een rij noten een grotetertstoonladder maken.

Met maximaal drie kruizen of drie mollen.

Spelregels:

Tom speelt de toonladder goed voor. Bas speelt de noten op de balk.

- Sleep een kruis of mol van het palet naar de noten die hoger of lager moeten.
- Sleep het herstellingsteken op de voortekens die je wilt verwijderen.
- Klik op het muziekboek wanneer je denkt dat Bas hetzelfde als Tom speelt.



Intervallen

Doel:

De leerling kan op allerlei toonaarden intervallen benoemen in de grotetertstoonladder.

Spelregels:

Trainer zingt een interval.

Je hoort eerst de prime, dan de toon van een andere zanger.

- Klik op de zanger van de tweede toon.

Wil je de hele toonladder horen?

Klik op Prime.



Een muziekboek:



Ritme kiezen

Doel:

De leerling kan bij een klinkend ritme in kwart en achtste maat het notenbeeld aanwijzen.

Tot zestiende noten.

Spelregels:

Sjef speelt een ritme.

Je ziet drie notenbalken met een ritme.

- Klik op de balk die Sjef speelt.



Ritme kiezen slagwerk

Doel:

De leerling kan bij een klinkend ritme in kwart en achtste maat het notenbeeld aanwijzen.

Moeilijker dan ritme kiezen 1, speciaal voor de ritmesectie!

Spelregels:

Sam speelt een ritme.

Je ziet drie notenbalken met een ritme.

- Klik op het ritme dat Sam speelt.



Ritme tikken

Doel:

De leerling kan de noten van een klinkend ritme noteren.

Spelregels:

1

- Klik op Bas, hij luistert hoe jij het ritme tikt.

- Tik het ritme op een toets van je computer.

Kies je eigen tempo.

Lukt het niet in een keer?

Klik nog eens op Basmen tik het ritme opnieuw

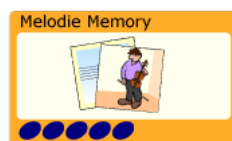
2

- Klik op het oor van Loes.

Zij luistert naar Bas die nog eens jouw ritme klapt.

Loes zegt of het goed is.

Klik op het woodblock van Loes als je wilt horen hoe het ritme moet klinken.



Melodie Memory

Doel:

De leerling kan een klinkende melodie aan het notenbeeld koppelen.

Spelregels:

Een kaartje met een notenbalk laat de noten van een melodie zien.

Een kaartje met Victor laat een melodie horen.

- Sleep Victor naar de kaart met dezelfde melodie of andersom.



Melodisch dictee

Doel:

De leerling kan de noten van een klinkende melodie op de goede hoogte in de notenbalk plaatsen.

Spelregels:

Olga speelt de melodie voor.

Het ritme staat al op de notenbalk.

De eerste noot is goed.

Bas speelt de noten op de balk.

- Zet de andere noten op de goede hoogte.

Staan alle noten goed?

- Klik op het muziekboek.



Tempo kiezen

Doel:

De leerling kan horen welke speelsnelheid bij een tempoaanduiding hoort.

Spelregels:

Twee gettoblaster laten de melodie in een bepaald tempo horen.

- Klik op de DJ die het tempo dat op het spandoek staat laat horen.



Ritmisch Dictee

Doel:

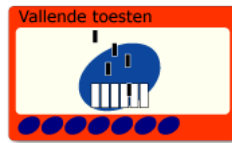
De leerling kan de noten van een klinkend ritme noteren.

Spelregels:

Paul speelt het ritme voor links met een maat vooraf. rechts zonder maat vooraf.

Bas speelt de noten op de balk.

- Zet de noten op de balk, gebruik de toetsen.
- Klik op het muziekboek als alle noten goed staan.



Vallende toetsen

Doel:

De leerling kent de namen van de zwarte en de witte toetsen van het piano-toetsenbord.

Spelregels:

Laat de toets op de goede plek vallen.

Gebruik de pijltoetsen:

- < naar links
- > naar rechts
- v laten vallen



Componeren

Doel:

Geen doel voor het a-examen, wel leuk om te proberen.

Je kunt maximaal drie balken toepassen en drie stukken bewaren.

Spelregels:

geen, vooral experimenteren!

Mijn eerste stuk de naam van de compositie

Ano Nymus de componist



speel de compositie

schuif de compositie op

klik op het bolletje van een noot: de **notenmaker** verschijnt

naar de noot ervoor

naar de volgende noot

schuif de noot omhoog

noot omlaag

maak de noot korter

noot langer

dezelfde noot erbij

verander noot in rust
rust in noot

verwijder noot

1 erbij

2 erbij

3 erbij

4 erbij

5 erbij

sluutel

toonsoort

tranpositie

instrument

knoppen voor de geselecteerde balk

tempo

maatsoort

opmaat

toonkeuze

extra balk voor de hele compositie

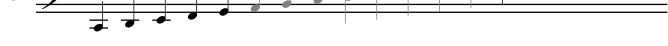
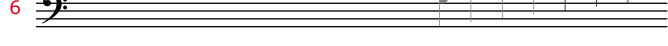
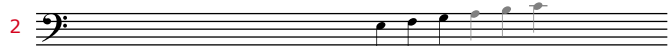
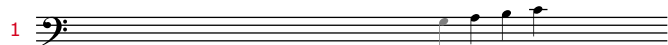
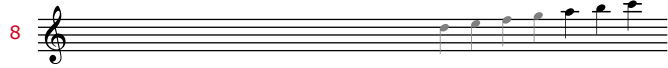
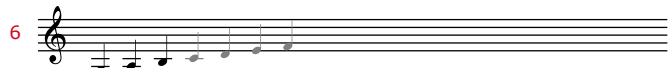
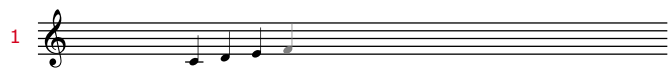
open

bewaar
niet vergeten!

wijzig naam

muziekabcd.ly printknop

spellen Noten Lezen en Namen Geven



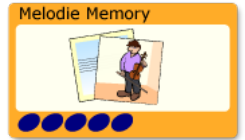
niveau 1 





niveau 2 





niveau 3 





niveau 4 



niveau 5 









Niveaus ritme tikken

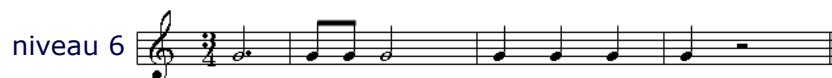
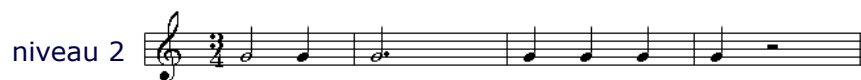
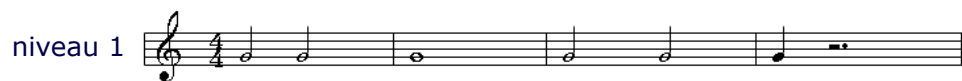
niveau 1 

niveau 2 

niveau 3 

niveau 4 





Niveaus ritme kiezen 2



Werk op Windows altijd met Google Chrome

Installeer altijd de laatste versie van Google Chrome. je vindt die op: www.google.nl



Als je Java de eerste keer hebt gedownload krijg je dit veld. Vink het veldje aan en klik op 'Run'.

Download en installeer altijd de laatste versie van Java.

Je vindt die op: www.java.com.

Volg de instructies op de Java site op.

NB. als je een 64-bits computer hebt, download en installeer dan zowel de 64-bits als de 32-bits versie van Java.

Stel 'Direct connection' in in het Java Control Panel:

ga via Configuratiescherm > Java.

Klik op de 'Network Setting...' knop.

Kies 'Direct connection' en klik op 'OK'.

De eerste keer...

...kost het enige tijd de java-code, de plaatjes, geluiden en de soundbank te laden. Wacht rustig af.

Scherminstelling

minimaal: 1024 x 768

1. Als je geen muzieksignaal hoort na ± 5 minuten

Je hoort het melodietje na 5 minuten nog niet en er komt geen keuzevenster met de spellen... dan kun je eerst nog eens een geforceerde refresh/reload doen door de toetscombinatie SHIFT-toets + F5-toets (een functie-toets) tegelijkertijd in te drukken.

Soms gaat er bij het laden iets mis.

Dat kan veel oorzaken hebben bijvoorbeeld een hapering in de netwerkverbinding. SHIFT + F5 kan dat goed oplossen.

Geef je browser en je programma weer de tijd...

Het programma start altijd tweemaal op. Je ziet ondertussen allerlei kleurvlakken. Dit is om een bug in Java te omzeilen.

Pop-ups in Google Chrome toestaan om je rapport te kunnen printen

Ga in je Google Chrome browser naar <chrome://settings/contentExceptions#popups>

kopieer en plak deze link in de adresbalk van Chrome

Je typt 'www.muziekabcd.nl' in en kiest 'Toestaan' daarna

typ je 'muziekabcd.nl' in en kiest 'Toestaan'

Nu kan de print-rapport-knop zijn werk doen.

Problemen:

leeg zowel de cache van Google Chrome als van Java.

Leeg de cache van Chrome:

www.java.com

De cache van Java legen:


www.java.com **Muziekabcd werkt het beste**

op Safari



Als je Java voor de eerst ekeer hebt gedownload krijg je dit veld. Vink het veldje aan en klik op 'Run'.

Werk op MacOs altijd met Safari

Installeer altijd de laatste versie van Safari. je vindt die onder  > Software-update...

Download en installeer altijd de laatste versie van Java.

Je vindt die op: www.java.com.

Volg de instructies op de Java site op.

Stel 'Direct connection' in in het Java Control Panel:

Systeemvoorkeuren > Java > General

Klik op de 'Network Setting...' knop.

Kies 'Direct connection' en klik op 'OK'.

De eerste keer...

...kost het enige tijd de java-code, de plaatjes, geluiden en de soundbank te laden. Wacht rustig af.

Scherminstelling

minimaal: 1024 x 768

Pop-ups in Safari toestaan om je rapport te kunnen printen

Safari > Voorkeuren > Beveiliging >

'Blokkeer pop-up vensters' niet aanvinken.

Nu kan de print-rapport-knop zijn werk doen.

Problemen:

leeg zowel de cache van Google Chrome als van Java.

Leeg de cache van Safari:

Safari > Voorkeuren > Privacy > knop Info

Typ in het zoekveld: Muziekabcd > selecteer Muziekabcd.nl

Klik op knop: 'Verwijder' en op knop: 'Gereed'

De cache van Java legen:

www.java.com