



# Mijn eerste muziekles

de inhoud van de website  
[www.aapnootspel.nl](http://www.aapnootspel.nl)



Frank Fahner en Gerrit Ebbink

# Inhoud

<b>1 Verantwoording</b>	<b>pagina 3</b>
<b>2 Doel, niveaus en uitleg van de spellen</b>	<b>4</b>
<b>3 Het leerlingvolg-en-stuursysteem</b>	<b>7</b>
Waar vind ik het leerlingvolgsysteem?	
Hoe kom ik aan een wachtwoord?	
Wat kost dat?	
Wat kan ik met het leerlingvolgsysteem?	
Hoe geef ik opdrachten?	
Kan ik de opdrachten voor langere tijd voorbereiden?	
Hoe weten de leerlingen dat ze een opdracht hebben?	
Wat gebeurt er als de leerling een andere leraar krijgt?	
<b>4a Als het inloggen niet lukt op Windows</b>	<b>9</b>
<b>4b Als het inloggen niet lukt op MacOs</b>	<b>10</b>
<b>5 Prijs individele leerling, korting voor groepen</b>	<b>11</b>

### Verantwoording van de spellen

Met [www.aapnootspel.nl](http://www.aapnootspel.nl) krijgen kinderen een eerste indruk van de relatie tussen hoge en lage tonen en lange en korte noten. Deze worden respectievelijk verbeeld met hoog en laag geplaatste symbolen en met brede en smalle plaatjes.

Je kunt ritmes en melodieën na-apen.

AapNootSpel kan gebruikt worden bij Algemene Muzikale Vorming, A.M.V.

### Vrij spelen met muziek in de klankkast

In de klankkast zijn blokjes met een verschillende lengte die langer of korter klinken. Deze kun je op allerlei hoogtes plaatsen, waarmee de toonhoogte ook verandert.

Je kunt verschillende instrumenten kiezen. Voor elk instrument krijgen de blokjes een andere kleur.

### Doelgroep

Met [www.aapnootspel.nl](http://www.aapnootspel.nl) kunnen kinderen vanaf zes jaar kennis maken met melodie en ritme. Ze hoeven nog geen instrument te spelen en ook geen noten te kunnen lezen. Wel wordt het aanleren van het notenschrift op deze manier op een speelse en doeltreffende wijze voorbereid en ondersteund.

Voor leerlingen die net muzikles hebben zijn een paar spellen opgenomen waarmee ze de notennamen van de G-sleutel kunnen gaan inslijpen.

De klankkast is net een zandbak waarin het zelfs voor grotere kinderen, ouders, nog leuk is om te spelen.

### Hoe begin je een spel

Op de keuzepagina staan alle spellen bij elkaar. De leerling klikt op een knop van het niveau aan waarop hij of zij wil spelen. Links is eenvoudig, rechts de moeilijkste oefening.

### Punten

Het programma houdt de punten bij. Wanneer er een 8 of hoger gescoord is wordt er een punt bijgeteld op het betreffende knopje op de keuzepagina.

Als de leerling voortijdig ophoudt met het spel krijgt hij geen punten.

### Spellen met een opbouw

Bij de meeste spellen kun je meer oefeningen doen.

Je kunt zien welke oefeningen je al gedaan hebt en hoeveel je er nog gaat doen.

Je bepaalt dus zelf wanneer je een nieuwe opgave wilt.

### De digitale leraar

Jaap Aap geeft waardering voor goed gemaakte opgaven.

Oefeningen die niet gelukt zijn kun je nog eens vergelijken met de goede oplossing.

Bij het na-apen van het ritme op het toetsenbord kan Jaap Aap beoordelen of je het ritme goed of fout speelde en ook of het te langzaam of snel was.

Leerlingen kunnen een rapport uitprinten met hun resultaten.

### Leerling-volg-systeem inloggen voor leraren

Als u een contract heeft afgesloten krijgt u er een gratis wachtwoord voor het volgsysteem bij.

De knop rechtsboven in de menubalk geeft toegang tot de inlogpagina voor leraren.

Uw mailadres dient als inlognaam.

Vul het wachtwoord in en log in.

U krijgt een overzicht van al uw leerlingen.

Klik op een naam en u ziet zijn of haar vorderingen.

In het overzicht kunt u de niveaus aanklikken waarvan u denkt dat het goed is dat de leerling die gaat oefenen. In het programma van de betreffende leerling gaat de knop knippen. De leerlingen weten zo welke oefeningen ze eerst moeten doen. Als ze een punt gescoord hebben verdwijnt het knippen. De leraar ziet aan een oranje veldje in zijn/haar overzicht dat er gescoord is.

### Ook voor Vlamingen

Belgische leerlingen die noten 'do re mi...' noemen in plaats van 'c d e...' kunnen de spelletjes aanpassen.



**Doel:**

De speler kan eenvoudige ritmes onderscheiden.

**Niveau:**

Niveau 1 heeft ritmes van 4 tellen,  
niveau 2 en 3 hebben er 8,  
maar 3 heeft iets moeilijker figuren.

**Spelregels:**

*Klik op een kaartje.*

*Jaap Aap tikt een liedje.*

*Zoek twee kaarten met hetzelfde ritme.*

*Sleep de een op de ander.*



**Doel:**

De speler kan een klinkend ritme verbeelden.

**Niveau:**

Niveau 1 en 2 hebben ritmes van 8 tellen, maar 2 heeft iets moeilijker figuren.  
niveau 3 heeft 12 tellen.

**Spelregels:**

*Jaap speelt lange en korte tonen op de saxofoon.*

*Een kikker met een brede bek hoort bij een lange toon.*

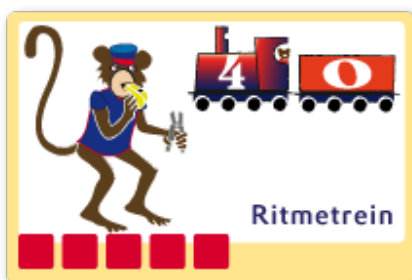
*Smalle bekken zijn de korte toontjes.*

*Sleep de kikkers naar de lijn erboven.*

*Zet ze in de volgorde van de tonen van Jaap.*

*Klik op de pijl om te horen hoe de kikkers kwaken.*

*Klik op OK als ze hetzelfde ritme kwaken als Jaap speelt.*



**Doel:**

De speler legt verband tussen een klinkend ritme en de verbeelding ervan.

**Niveau:**

Niveau 1 heeft ritmes van 4 tellen,  
Er zijn zes niveau's die telkens langer worden.  
of moeilijker ritmefiguren hebben.

**Spelregels:**

*Conducteur Jaap fluit lange en korte tonen.*

*Een lange doos op de trein hoort bij een lange toon.*

*Kleine dozen zijn de korte toontjes.*

*Welke trein past bij de lange en korte tonen die Jaap fluit.*

*Klik daarop.*



**Doel:**

De speler kan een klinkend ritme natikken.

**Niveau:**

Niveau 1 heeft een ritme van 4 tellen,  
niveau 2 en 3 hebben 8 tellen, maar  
niveau 3 heeft iets moeilijker figuren.

**Spelregels:**

*Jaap slaat lange en korte tonen op de tamboerijn.*

*Tik het ritme na op een toets van het toetsenbord.*

*Daarna klik je op Jaap in de wolk.*

*Hij laat horen wat jij hebt getikt.*

*Jaap zegt of je het goed gedaan hebt.*



**Doel:**

De speler kan eenvoudige melodieën onderscheiden.

**Niveau:**

Niveau 1 heeft melodietjes met twee tonen, niveau 2 en 3 hebben 3 en 6 tonen.

**Spelregels:**

*Klik op een kaartje. Jaap laat een melodie horen.  
Twee kaartjes hebben telkens dezelfde melodie.  
Zoek die bij elkaar.*



**Doel:**

De speler kan een klinkende melodie verbeelden.

**Niveau:**

Met de niveaus stijgt de omvang van de noten en het aantal noten van de opgave.

**Spelregels:**

*Jaap speelt een melodie op de mondharmonica.  
De vogel met de kop laag hoort bij een lage toon.  
Hoe hoger de kop hoe hoger de toon.  
Sleep de vogels naar de lijn erboven.  
Zet ze in de volgorde van de tonen van Jaap.  
Klik op de pijl om te horen hoe de vogels zingen.  
Klik op OK als ze dezelfde melodie zingen als Jaap speelt.*



**Doel:**

De speler legt verband tussen een klinkende melodie en de verbeelding ervan.

**Niveau:**

Niveau 1 heeft melodieën van 4 tonen.  
Er zijn 3 niveaus die telkens langer worden en een groter bereik hebben.

**Spelregels:**

*Jaap fluit hoge en lage tonen, een melodie.  
Een beer met zijn kop laag zingt een lage toon.  
Hoe hoger de kop hoe hoger de toon.  
Welke rij beren past bij de melodie die Jaap fluit?  
Klik daarop.*



**Doel:**

De speler kan een klinkende melodie naspelen.

**Niveau:**

Niveau 1 heeft een melodieën van 3 tonen, op niveau 2 hebben ze er 4, op niveau 3 zijn het er 5.

**Spelregels:**

*Jaap speelt een melodie op de piano.  
Speel met de muis de melodie na op de xylofoon.  
Begin op het gouden balkje.  
Jaap zegt of je het goed gedaan hebt.*



**Doel:**

De speler kan in tempo noten benoemen.

**Niveau:**

Er zijn 9 niveaus.

Niveau 1 begint met c' d' en e',

(do re mi)

op niveau 9 oefen je c'' d'' e'' f'' en g'' (dō - sōl)

**Spelregels:**

*Jaap schudt een noot uit de palm.*

*Boven zijn hoofd verschijnt en notennaam.*

*Laat met de pijltjestoetsen de kokosnoot op de muziknoot vallen.*

*Als de goede noot geraakt wordt, valt de kokosnoot kapot.*



**Doel:**

Ervaring opdoen met zelfgemaakte melodieën.

**Spelregels:**

*Met de klankkast kun je muziek maken met vijf instrumenten.*

*Klik op een muzikant.*

*De blokjes ernaast krijgen een andere kleur.*

*Sleep de blokjes op het speelveld.*

*Klik op de pijl om te horen wat je gemaakt hebt.*



**Doel:**

De speler kan in tempo noten benoemen.

**Niveau:**

Er zijn 9 niveaus.

Niveau 1 begint met c' d' en e', (do, re, mi)

op niveau 9 oefen je c'' d'' e'' f'' en g'' (dō - sōl)

**Spelregels:**

*Jaap blaast bellen. Op de bellen staat een notennaam.*

*Er verschijnt een noot op een balk.*

*Klik op de bel met de naam die erbij hoort.*

## Waar vind ik het leerlingvolgsysteem?



Klik op de button rechtsboven in de menubalk van AapNootSpel en MuziekABCD.

U komt dan op een pagina waar u kunt inloggen.

## Hoe kom ik aan een wachtwoord?

### ▪ Individuele leerlingen

Leerlingen die zelf een abonnement hebben afgenomen kunnen u, hun leraar, vragen een e-mail te sturen naar

In dat bericht moet dan de **gebruikersnaam** van de leerling en diens **voor- en achternaam** vermeld worden.

U ontvangt van ons een wachtwoord dat samen met uw emailadres nodig is om in te loggen.

### ▪ Contract

Bij het afsluiten van een contract - met korting afnemen van meer dan zes abonnementen ineens - krijgt u als leraar automatisch een wachtwoord voor het leerlingvolgsysteem.

## Wat kost dat?

Niets, het leerlingvolg-en-stuursysteem is gratis.

naam	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nieten lezen G	3	1	1	2	1	-	-	-	-
Nieten lezen F	2	2	-	1	-	-	-	-	-
Nieten lezen G & F	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Zoek het foutje	2	-	-	-	-	-	-	-	-
Maatstroken	5	2	1	-	2	1	-	-	-
Naamen geven G	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Naamen geven F	1	1	-	-	-	-	-	-	-
Naamen geven G & F	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Toonletters	2	-	2	-	-	-	-	-	-
Intervallen	1	1	1	-	-	-	-	-	-
Ritme kloppen	1	1	-	-	-	-	-	-	-
Ritme kloppen slagwerk	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ritme kloppen	2	-	1	3	-	-	-	-	-
Melodie memory	3	-	-	-	-	-	-	-	-
Melodisch dictaat	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tijds kloppen	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Wortensch dictaat	-	-	2	-	-	-	-	-	-
Verlende toetsen	8	2	-	2	-	-	-	-	-

**Frank Fahner**  
laatst ingelogd: 26-09-2023  
geen log: 11-07-2023

**naam**  
FrankFahner@hetnet.nl 2799 gr1

**teluur** 2-12 maandag 12 vpm 6-12 11-03-20 update

**naam**  
FrankFahner@hetnet.nl

mail Bericht voor Frank Fahner van Frank Fahner  
Er zijn nieuwe opdrachten voor je op: www.musiekspel.nl

## Wat kan ik met het leerlingvolgsysteem?

Via de docentenpagina kunt u de resultaten van uw leerlingen bekijken. In één oogopslag ziet u welke opdrachten zijn gemaakt en wanneer de leerling voor het laatst heeft ingelogd.

## Hoe geef ik opdrachten?

Klik met de muis op een niveau-veldje bij een spel of test. Het veldje licht geel op:

Vanaf dat moment ziet de leerling als hij/zij ingelogd is een bewegend icoontje op het niveau van het spel of de theorietoets die de leraar heeft uitgekozen. Het bewegende icon houdt op met knipperen als de leerling een punt gescoord heeft, dat wil zeggen als er een 8, 9 of 10 is gehaald in het spel of de test.

Tegelijkertijd wordt het gele veldje op de docentenpagina automatisch oranje . Een oranje veldje betekent dat de leerling die opdracht met succes en ruim voldoende heeft uitgevoerd.

Klik op het veld om het respectievelijk op normaal (= geen opdracht) geel (= opdracht voor leerling) of oranje (= opdracht is uitgevoerd) te zetten.

## Kan ik de opdrachten voor langere tijd voorbereiden?

U kunt de opdrachten automatiseren.

25-03-10  
update

1...Klik op 'update' om er zeker van te zijn dat u de laatste stand van zaken voor u hebt.

2...Kies een aantal spellen uit waar de leerling aan toe is.

frek/wk 1

3...Met de knop frek/wk stelt u in hoe vaak de opdracht opnieuw gegeven wordt.

0 = de opdrachten worden niet opnieuw gegeven

(= automatisering = uit)

1 = de opdrachten worden eenmaal per week ververst

2 = de opdrachten worden twee maal per week ververst

(er zit telkens drieënhalve dag tussen)

maandag

4...Met deze knop stelt u in op welke dag de nieuwe opdrachten gegeven worden. Bijvoorbeeld de lesdag.

cijfer 6

5...Met het cijfer geeft u aan wanneer er automatisch een nieuw niveau wordt opgegeven. Als de leerling bijvoorbeeld zes keer een 8, 9 of 10 heeft gehaald voor een spel, krijgt hij/zij automatisch opdracht een niveau hoger te gaan spelen.

log

log = logboek: een veldje om aantekeningen te maken.  
(Niet zichtbaar voor de leerling)

bewaar

6...Vergeet niet de wijzigingen te bewaren!

## Hoe weten de leerlingen dat ze een opdracht hebben?

Wanneer een leerling heeft ingelogd ziet hij/zij icoontjes knipperen.

U kunt vanuit de docentenpagina een e-mail naar de leerling sturen om te zeggen dat er nieuwe opdrachten zijn geselecteerd en opmerkingen of complimenten maken.

De 'verzend' knop spreekt voor zich.

verzend  
post@gerritebbink.nl  
mail

## Wat gebeurt er als de leerling een andere leraar krijgt?

leraar frankfahner@hetnet.nl

Gaat de leerling naar een andere leraar dan kan het mailadres van de leraar gewijzigd worden.

groep gr1

Ook de groepsnaam van de leerling kan aangepast worden.

bewaar

Vergeet niet de wijzigingen te bewaren!



Met deze button logt u uit.



## Werk op Windows altijd met Google Chrome

Installeer altijd de laatste versie van Google Chrome. je vindt die op: [www.google.nl](http://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](http://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](http://www.java.com)


De cache van Java legen:

[www.java.com](http://www.java.com)



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](http://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](http://www.java.com)

### Kosten voor een individuele leerling

Elke leerling kan een wachtwoord aanvragen voor een half jaar of voor een heel jaar.

Een half jaar werken met het programma kost €6,95. Voor een heel jaar betaal je €9,95 en voor twee jaar €15,95.

Je kunt dan wel overal spelen waar een computer staat met internet. De scores worden op de server opgeslagen. Je kunt, waar je ook speelt, je resultaten verbeteren.

Met het zelf uit te printen rapport kun je laten zien hoever je gevorderd bent.

beschrijving Muziekleraar volgt en stuurt

Leraren die een groepsabonnement hebben aangeschaft krijgen een wachtwoord. Via de knop rechtsboven in de menubalk kunnen ze inloggen op het leerlingenvolg- & stuursysteem met een overzicht van de vorderingen van hun leerlingen en de mogelijkheid ze opdrachten te geven.

### Voordeliger per groep

Basisscholen, muziekverenigingen, muziekscholen en particuliere leraren kunnen voor hun leerlingen een groter aantal wachtwoorden tegelijk aanschaffen.

- Vanaf 6 tot 30 abonnementen kost het programma per stuk voor een half jaar € 4,00
- Van 30 tot 100 aanmeldingen in een keer betaal je per stuk voor een half jaar € 3,50
- Boven de 100 leerlingen zijn de kosten per wachtwoord per half jaar € 3,00

Leerlingen kunnen zowel op school als thuis met het programma werken.

Neem over de voorwaarden contact met ons op

Alle bedragen inclusief 21 % b.t.w.