

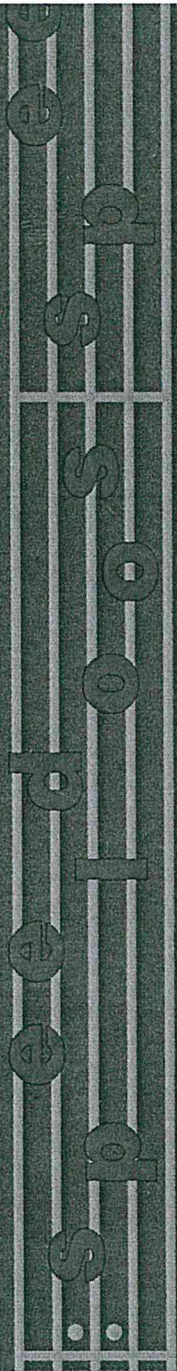
Maak je eigen noten, je eigen geluiden, j uw muziek!
Componeer muziekstukken door de woord-, beeld-, en muziekkarten te gebruiken. De aanwijzingen kunnen je helpen om inspiratie op te doen en er zijn natuurlijk ook talloze combinaties die je zelf kunt bedenken.

Het doel van Speeldoos is plezier hebben met muziek. De spellen zijn geschikt om te zingen en spelen op elk instrument - in je eentje of samen met anderen.

Hoe klinken de beeldkaarten?

Je kunt spelen wat je maar wilt - er is geen foute of goede manier om de kaarten te interpreteren. Ze zijn er om je idee n te geven. Kijk maar eens naar de lijnen, symbolen en vormen. De lengte van een lijn kan bijvoorbeeld aangeven hoe lang een noot is. Lopen streepjes of vormen naar boven, dan kun je dat zien als noten die omhooggaan. Een grote donkere vorm kun je als  en harde noot laten klinken. Hoog of laag? Dat bepaal jij zelf, het is j uw muziek.

Inhoud: 16 muziekkarten, 16 beeldkaarten, 10 woordkaarten, 10 spellen



Solo of duo

Voor één speler

- 1 Verzamel alleen de muziekkarten.
- 2 Leg alle karten zodanig dat je een compleet muziekstuk componeert. Karten kunnen beide kanten op gelegd worden, in één of meerdere rijen.
- 3 Speel je compositie en luister naar hoe het is geworden. Als je er niet blij mee bent, leg je de karten op een nieuwe volgorde. Net zolang totdat je wél tevreden bent.

Voor twee spelers

Volg bovenstaande instructie voor één speler met het verschil dat je nu twee rijen onder elkaar legt. Dus voor elke speler één rij. Eén speler kan beide partijen maken of je kunt het samen als duo in elkaar zetten en spelen.

Zestien

Voor één speler

Neem alle beeldkaarten.
Leg de kaarten in een willekeurige volgorde om een compositie te maken. De kaarten kunnen alle kanten op gebruikt worden: dus liggend, staand, of ondersteboven.

Je kunt nu je compositie spelen (of zingen) of je kunt hem maken voor een andere speler. Er is ook niets mis mee als je alleen naar het stuk wilt kijken en er in je hoofd een voorstelling van maakt, zonder het daadwerkelijk te spelen.

Raden maar!

Voor twee of meer spelers

- 1 Verzamel alle beeldkaarten en leg ze open zodat iedereen alle kaarten kan zien.
- 2 Een van de spelers kiest een kaart zonder hem aan te raken en zonder te zeggen welke kaart het is. Hij/zij speelt of zingt de gekozen kaart zoals hij/zij denkt dat het zou moeten klinken.
- 3 Door aandachtig te luisteren moet(en) de andere speler(s) raden welke kaart er gespeeld of gezongen wordt.
- 4 Wie het eerst goed raadt mag de kaart houden en kiest vervolgens een nieuwe kaart die door de ander(en) geraden moet worden.
- 5 Ga zo door totdat één van de spelers de meeste kaarten heeft gewonnen. Als er maar twee spelers zijn, zullen jullie eindigen met evenveel kaarten.

Stoplichten

- 1 Gebruik de beeld- en de woordkaarten, zonder de jokers en leg ze open neer zodat ze allemaal te zien zijn.
- 2 Één van de spelers kiest twee of drie kaarten en laat ze aan de andere speler(s) zien. Door de kaarten omhoog te houden probeert hij/zij de andere speler(s) op een bepaalde manier te laten spelen.
- 3 De spelers doen hun best om de instructies te volgen en te spelen zoals aangegeven. Iedereen zal de kaarten verschillend laten klinken.
- 4 Dezelfde speler kiest steeds andere combinaties met nieuwe kaarten om de stijl van het spelen te beïnvloeden. Vergeet ook niet de kaarten 'STOP' en 'START' te gebruiken! Na een tijdje laat je iemand anders aan de beurt.

Voor twee of meer spelers

Als er meerdere spelers zijn, kun je ook een combinatie van kaarten laten zien aan verschillende spelers tegelijk. Zo kun je bijvoorbeeld twee aparte groepen maken die op hetzelfde moment spelen, maar totaal afzonderlijk van elkaar hun eigen klanken produceren.

Stuk voor stuk

- 1 Verzamel alle muziekkaarten, voeg de jokers toe (goed schudden) en stapel ze op met de blinde zijde naar boven.
- 2 *Speler 1* neemt de bovenste kaart, legt deze in het midden neer en speelt wat erop staat.
- 3 *Speler 2* neemt de volgende kaart en legt deze naast de eerste kaart neer. Hij/zij speelt nu de eerste en de tweede kaart achter elkaar. Zo begint het op een muziekstuk te lijken.
- 4 Alle spelers nemen om de beurt een nieuwe kaart en spelen steeds van vooraf aan, dus vanaf de eerste kaart.
- 5 Ga zo door totdat er geen kaarten meer zijn en het muziekstuk af is. Speel het stuk en herhaal zo vaak als je wilt.

Voor twee of meer spelers

Als je een joker krijgt, leg je alle gelegde kaarten op zijn kop.

'G'

Voor dit spel heb je twee pakken kaarten nodig. Probeer dus iemand anders te vinden die de Speeldoos ook heeft.*

- 1 Schud al de kaarten zo goed mogelijk door elkaar en verdeel ze onder de spelers. De spelers mogen hun kaarten niet bekijken.
- 2 De eerste speler begint door één kaart open in het midden neer te leggen.
- 3 De volgende speler plaats zijn/haar kaart open op de eerste. De daarop volgende spelers doen hetzelfde, enzovoort...
- 5 Draait iemand dezelfde kaart open als zijn voorganger, dan speelt iedereen een 'G' noot op zijn instrument. De speler die dit het snelste lukt krijgt alle kaarten en voegt ze aan zijn eigen kaarten toe. Pas op dat jullie instrumenten niet botsen!

6 Ga zo door totdat één van de spelers alle kaarten heeft gewonnen.

**Als je met één set kaarten speelt, speel je een 'G' elke keer dat je een woordkaart tegen komt. Het woord zelf zou ook aan kunnen geven hoe je die 'G' moet spelen.*

Meerdere partijen

- Voor twee tot vier spelers
- 1 Gebruik alleen de muziekkaarten. Speel je met zijn tweeën, dan krijgt ieder acht kaarten. Bij drie deelnemers krijgt elk er vijf. En doen er vier spelers mee, dan krijgt elk van hen vier kaarten.
 - 2 Om de beurt leg je één kaart neer om uiteindelijk een muziekstuk te maken dat bestaat uit net zo veel partijen als er spelers zijn.
 - 3 Om dit te doen, leg je alle kaarten in parallelle lijnen neer. Bijvoorbeeld: *speler 1* begint door één kaart neer te leggen op lijn 1. *Speler 2* legt vervolgens een kaart hieronder op lijn 2 en *speler 3* legt daar weer een kaart onder op lijn 3, enzovoort.
 - 4 Als *speler 1* weer aan de beurt is kiest hij welke van zijn resterende kaarten hij naast zijn laatst gelegde kaart wil plaatsen op lijn 1. *Speler 2* legt een kaart op lijn 2, en *speler 3* op lijn 3, enzovoort.

5 Als alle kaarten zijn neergelegd, is het mini-muziekstukje compleet met ieder zijn eigen partij.

6 Kijk samen naar de compositie en bespreek met elkaar wat je eventueel zou willen veranderen en waarom. Speel het stuk samen en herhaal het zo vaak als je wilt met de nieuwe veranderingen.

Jammen

Voor twee spelers

- 1 Pak de muziek- en beeldkaarten.
- 2 *Speler 1* gaat straks een begeleiding spelen. Om dit te doen kiest hij/zij twee van de muziekkaarten en plaatst ze open naast elkaar.
- 3 *Speler 1* herhaalt deze twee kaarten achter elkaar. Als ze niet goed bevallen, kies je nieuwe kaarten totdat het wel goed klinkt. Dit wordt de begeleiding, speel het voor *speler 2*.
- 4 *Speler 2* speelt noten of geluiden over deze begeleiding. Hij/zij kiest hiervoor enkele muziek- of beeldkaarten uit ter inspiratie.
- 5 Zodra jullie aanvoelen dat het stuk tot een natuurlijk einde is gekomen, geef je elkaar een teken en probeer je het samen te beëindigen.
- 6 Na een tijd kun je de rollen om-draaien zodat *speler 2* ook de kans heeft om een begeleiding te spelen. Het kan dezelfde begeleiding zijn of je kunt twee nieuwe kaarten kiezen.

JAMM

Reset

- Voor twee tot vier spelers
- 1 Gebruik alle kaarten, goed geschud. De geveer deelt aan iedere speler zes kaarten uit en legt de overige kaarten in een stapel met de blinde kant boven. Bestudeer je kaarten, jullie gaan met zijn allen een muziekstuk maken.
 - 2 De eerste speler begint met het maken van de compositie door één van zijn kaarten in het midden open neer te leggen.
 - 3 De volgende speler kiest uit eigen hand een kaart en legt die naast de kaart van zijn voorganger - zich voorstellend hoe het stuk straks gaat klinken. Dan neemt hij een kaart van de stapel. De volgende speler doet hetzelfde. Ga zo door totdat alle kaarten neergelegd zijn.

- 4 Jullie kunnen nu: A De uitgelegde kaarten om de beurt als muziekstuk aan elkaar laten horen, of B Met zijn allen het hele stuk van begin tot eind zo snel mogelijk doorspelen. Wie als eerste het einde van het stuk bereikt is de winnaar!

Als iemand een joker heeft, mag deze speler kiezen wanneer hij die (eenmalig) gebruikt om alle kaarten die op tafel liggen in een andere volgorde te leggen. Zo ontstaat er een nieuw muziekstuk.

Swoppen

- Voor twee tot vier spelers
- 1 De geveer verwijderd de jokers, schudt de overige kaarten en geeft elke speler tien kaarten.
 - 2 Het doel is dat iedereen afzonderlijk van elkaar een muziekstuk maakt door alle tien kaarten te gebruiken - maar dit komt later.
 - 3 Misschien heb je kaarten die je niet leuk vindt. Elke speler mag één tot drie kaarten open voor zich neerleggen om te ruilen (swoppen).
 - 4 Één voor één (de geveer eerst) mag je één van jouw openliggende kaarten ruilen met een openliggende kaart van een medespeler. Neem de kaart die je wilt en doe hem bij de kaarten in je hand. Leg dus een van jouw open kaarten in plaats van de kaart die je net hebt weggehaald.
 - 5 Ga zo door totdat iedereen weer tien kaarten in de hand heeft.

Muziekstukken maken

Elke speler legt zijn of haar kaarten op zijn eigen volgorde om een muziekstuk te maken. Kies uit de volgende opties:

- A Speel je muziekstukken voor elkaar.
- B Probeer te beslissen welk stuk het beste is en waarom. Als jullie het niet met elkaar eens zijn, kun je stemmen.
- C Speel één van de stukken samen als groep. Degene die het stuk heeft gemaakt zegt hoe het gespeeld moet worden, wie speelt en wanneer. De componist zegt ook wanneer het