

## Kling klang

Kling - klang - kling - klang, klinken onze klanken.  
Kling - klang - kling - klang, zo willen wij God danken.

Kling - klang - kling - klang, laat de klokken horen.  
Kling - klang - kling - klang, een kindje is geboren.

Kling - klang - kling - klang, ieder mag het weten.  
Kling - klang - kling - klang, Heer Jezus zal het heten.



Kling-klang-kling-klang klin- ken on- ze klan-ken. Kling-klang-kling-klang zo  
wil- len wij God dan- ken.

The image shows two staves of musical notation in G major (one sharp) and 4/4 time. The first staff contains the melody for the first line of the song, with chords D, A7, D, and D indicated above the notes. The second staff contains the melody for the second line, with chords A7 and D indicated above the notes.

Begeleid het zingen met het klingelgeluid van klokjes of het speel op de klankstaven (A-fis )

Enkele kinderen zijn 'verkleed' als een klok, en bewegen op de maat als een klok heen en weer (zie tekening).





# Kling klang

A. de Boer  
© Timotheüs

Uit: Timotheüs kinderliedjes, deel 1

A. de Boer / arr.: A. de Vogel

The musical score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. It consists of two systems. Each system has a vocal line and a piano accompaniment. The piano accompaniment is written on a grand staff (treble and bass clefs). The first system has a vocal line with notes and lyrics: 'Kling - klang - kling - klang. Klin - ken on - ze klan - ken.' The piano accompaniment features chords and moving lines in both hands. The second system has a vocal line with notes and lyrics: 'Kling - klang - kling - klang. Zo wil - len wij God dan - ken.' The piano accompaniment continues with similar harmonic support.

2. Kling-klang-kling-klang.  
Laat de klokken horen.  
Kling-klang-kling-klang.  
Een kindje is geboren.

3. Kling-klang-kling-klang.  
Ieder mag het weten.  
Kling-klang-kling-klang.  
Heer Jezus zal het heten.

Het is leuk om bij dit liedje een triangel of een klokkenspel te gebruiken.  
Laat telkens een aantal andere kinderen het liedje meespelen.

