



## Project: Toveren in Wonderland

Dans

Utopie, Groep 1-2

De klas verandert in een utopische wereld vol wonderlijke wezens en sprookjesfiguren. In die wereld wordt veel gedanst! De leerlingen starten met het bekijken van kostuums van fantasievolle personages uit dansvoorstellingen. Ze bedenken daarna zelf bewegingen bij wonderlijke wezens. Hoe danst de Vlugge Vliegeraar of de Stoere Stijverik? Daarna komen de leerlingen in een toverwereld terecht, zo dansen ze door een wolkenwereld en in een magisch bos. Tot slot wordt er een betoverend danssprookje gemaakt. Ze kiezen welk wonderlijk wezen ze willen zijn en zoeken daar een kostuum en locatie bij. Deze wonderlijke dansvoorstellingen laten ze zien aan hun ouders en/of verzorgers of leerlingen van een andere klas.

# 1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags(COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf, hun omgeving en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders en/of verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

### Over dit project

De klas verandert in een utopische wereld vol sprookjesfiguren, tovenaarskunsten en wonderlijke wezens. In die wereld wordt veel gedanst! In de eerste opdracht bekijken de leerlingen kostuums van bijzondere personages uit dansvoorstellingen. Ze bedenken daarna zelf bewegingen en tekenen fantasiekostuums. In de tweede opdracht bekijken de leerlingen fantasievolle decors en dansen daarna in verschillende toverwerelden. In de laatste opdracht brengen de leerlingen alles wat ze hebben geleerd in de praktijk; met eenvoudige middelen worden verschillende toverwerelden gemaakt die de leerlingen al dansend tot leven laten komen. Ouders en/of verzorgers zijn hierbij welkom!

### Doelen

Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

### Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

### Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de [begrippenlijst](#).

#### Algemene benodigdheden

Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal met digibord
- speellokaal met mogelijkheid muziek af te spelen met goed geluidsniveau

*Let op:* De opdrachten beschreven in dit project worden deels uitgevoerd in het klaslokaal en deels in het speellokaal of de gymzaal. Het bekijken en bespreken van de filmfragmenten gebeurt in het klaslokaal. Voor de actieve dansopdrachten is een speellokaal of gymzaal nodig. Hier dien je muziek te kunnen afspelen met een goed geluidsniveau. Als jouw school geen geluidsapparatuur in het speellokaal heeft, kun je via CultuurSchakel gebruik maken van een draagbare bluetooth speaker waarmee je muziek kunt afspelen vanaf een laptop of mobiele telefoon. Wil je hiervan gebruikmaken, neem dan contact op met je [cultuurcoach](#) van CultuurSchakel.

## 2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling benoemt manieren van voortbewegen (sluipen), contrasten in bewegen (stijf-slap) en beweegrichtingen (scheef).
Hoofddoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan een wonderlijk wezen in dans door gebruik te maken van verschillende manieren van bewegen.

#### Benodigdheden

Prentenboek *Bosch. Het vreemde verhaal van Jeroen, zijn pet, zijn rugzak en de bal...* door Thé Tjong-Khing. Je kunt dit boek gratis opvragen bij je [cultuurcoach](#) van CultuurSchakel.

### Aan de slag in de klas

Het project kan op verschillende manieren worden geïntroduceerd.

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze:

1. Bekijk met de leerlingen het prentenboek *Bosch. Het vreemde verhaal van Jeroen, zijn pet, zijn rugzak en de bal...* door Thé Tjong-Khing  
Bespreek het boek aan de hand van de vragen zoals:
  - Wat zie je? Wie ziet er nog iets anders?
  - Wat gebeurt er denk je? Wie heeft nog meer ideeën over wat er hier gebeurt?
2. Laat de leerlingen via YouTube luisteren naar (één van) onderstaande muziekstukken:
  - [Fairy's March van Felix Mendelssohn](#)
  - [The Sorcerer's Apprentice](#) (Tovenaarsleerling) van Paul Dukas  
Vraag de leerlingen daarna of ze ergens aan hebben gedacht tijdens het luisteren.
3. Bekijk de trailer van de voorstelling *Fairytales* door Het Nationale Ballet. Vraag de leerlingen daarna wat ze gezien hebben aan de hand van vragen zoals:
  - Welke kleuren heb je gezien?
  - Wat heb je gezien aan kleuren haren of andere dingen op het hoofd?
  - Kun je een danspas nadoen?
4. Maak met enkele leerlingen stiekem een afspraak: wanneer je een bepaald tovergebaar maakt, reageren zij met een beweging, alsof ze betoverd zijn.  
Bijvoorbeeld:
  - Knip in je vingers: de leerlingen staan stil als een standbeeld.
  - Klap in je handen: de leerlingen gaan op de grond liggen.
  - Stamp op de vloer: de leerlingen gaan op en neer springen.

De overige leerlingen kennen deze afspraak niet en worden verrast door deze plotselinge reacties van hun klasgenoten. Betover daarna alle leerlingen op dezelfde manier.

## 3. Oriëntatie

### Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

Het filosofisch gesprek

In de oriëntatiefase van de les voer je naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

Als jij een 'wonderland' zou kunnen toveren:

- Wie zou je dan kunnen tegenkomen in jouw wonderland?
- Zou deze figuur bijzondere dingen kunnen? (Bijvoorbeeld kunnen vliegen, hele grote passen kunnen maken, met dieren kunnen praten, ....)

Stel je eens voor dat jij iets bijzonders zou kunnen:

- Wat zou dat zijn?
- Hoe zou dat zijn?
- Wat zou er gebeuren?

Ondersteunende vragen

Kun je dat uitleggen?

- Wat bedoel je met...?
- Kun je een voorbeeld geven?
- Betekent wat je zegt...?
- Wat is het verschil tussen ...?
- Denkt iemand daar anders over?

## Oriëntatieopdracht

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze:

1. Bekijk onderstaande fragmenten, met daarin twee duidelijk verschillende fantasiefiguren: een faun en een vuurvogel.

- *Prélude à l'après-midi d'un faune* van Rambert Dance
- *Firebird* door het Bolshoi Ballet met soliste Maria Alexandrova.

Bespreek na aan de hand van de volgende vragen:

- Wat zag je allemaal voor bijzonders aan de faun? Vond je haar/hem/hen ergens op lijken? Hoe danste de faun?
- Wat zag je allemaal bij de vuurvogel? Hoe werd er gedanst? Waar moest je aan denken?
- Welke verschillen zag je?

2. Dansopdracht in de klas

Laat de leerlingen staan op een plek waar ze een beetje ruimte hebben.

Geef ze de volgende opdrachten die ze meteen uitvoeren terwijl ze op hun plek blijven:

- maak jezelf zo klein mogelijk
- maak jezelf zo groot mogelijk
- maak je armen zo hoekig mogelijk
- maak je armen zo rond mogelijk
- fladder snel met je armen heen en weer
- trippel snel op je tenen
- draai heel sloom en slaperig een rondje
- spring in de lucht alsof je kunt vliegen
- stamp op de grond
- zweef zo zacht en licht als een ballon terug naar je stoel en ga weer zitten.

<p>Succescriterium</p>	<p>Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project:</p> <p>De leerling creëert een toverwereld, en danst daarin als een wonderlijk wezen met een eigen kostuum en decor.</p>
------------------------	---

## 4. Opdracht: Wonderlijke wezens

Aan de hand van afbeeldingen van fantasievolle kostuums die kunstenaars hebben ontworpen voor dansvoorstellingen, worden er vier verschillende 'wonderlijke wezens' benoemd. Deze zijn heel verschillend van karakter en manier van bewegen. Met opdrachten waarin de leerlingen voor- en nadoen en in begeleide improvisaties, dansen ze als deze vier verschillende wezens en gebruiken daarbij allerlei tegenstellingen in dans zoals snel en langzaam, stijf en slap, hoog en laag.

Subdoel kennis	De leerling benoemt woorden die beweging uitdrukken zoals sluipen, trippelen, fladderen en schudden.
Subdoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan een wonderlijk wezen door te bewegen met behulp van tegenstellingen, zoals stijf en slap, hoog en laag, langzaam en snel.

### Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

## Onderzoeken

Uiterlijke schijn

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

- Bekijk en bespreek onderstaande afbeeldingen van kostuumontwerpen voor personages in dansvoorstellingen:
  - [Victor Glemaud](#) voor The American Ballet Theatre
  - voorstelling *Sadko* van de Ballet Russes, ontwerp van Natalja Gontsjarova
  - De vuurvogel* van de Ballet Russes, ontwerp van Leon Bakst
  - voorstelling *Prélude à l'après-midi d'un faune* van de Ballet Russes, ontwerp van Leon Bakst
  - elf Puck uit *A Midsummer Night's Dream*
  - Tatiana uit *A dream within a Midsummernightsdream* van dansgezelschap Ballet Black
  - voorstelling *Parade* van de Ballet Russes, ontwerp van Pablo Picasso
  - '[Soundsuits](#)' van Nick Cave
- Bespreek met de leerlingen een aantal van de kostuumontwerpen voor de personages aan de hand van de volgende vragen:
  - Wat valt je op aan deze ontwerpen?
  - Hoe zal het personage bewegen denk je? Sluipen, vliegen, trippelen, stampen, rollen, schudden? En doet de danser dat snel of langzaam? Stijf of soepel?
- Bespreek met de leerlingen welk 'wonderlijk figuur' ze zelf zouden willen zijn. Wat is er dan anders aan hun lichaam? Zijn ze bijvoorbeeld heel groot, gemaakt van slierten, hebben ze vleugels?
- Bespreek met de leerlingen vier fantasiewezens waarover gedanst gaat worden. Vraag ook of iemand al een beweging voor kan doen die bij dit wezen past:
  - de Vlugge Vliegeraar
  - het Betoverde Bosdier
  - de Stoere Stijverik
  - het Slappe Sliertenmonster

### Aan de slag in het speellokaal

Wonderlijkewezensdans

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. *Opdracht met voor- en nadoen in een kring, de leerlingen dansen op één plek.*

Benoem telkens één van de vier fantasiewezens. Bespreek kort hoe dit fantasiewezen zou bewegen (zie onder).

- Vraag wie een beweging voor kan doen en laat diegene deze beweging voordoen en een aantal keer herhalen, zodat alle leerlingen de beweging na kunnen doen.
- Laat de leerlingen op en rond hun eigen plek in de kring bewegen.
- Verzin met elkaar voor elk fantasiefiguur vier of vijf verschillende dansbewegingen, passend bij het karakter.
- Hieronder staan enkele voorbeelden beschreven, laat de leerlingen ook met eigen ideeën komen.
- De **Vlugge Vliegeraar** beweegt hoog, licht, snel, springt en zweeft.  
Bewegingsideeën: op je tenen trippelen, fladderen met je armen, je knieën beurtelings hoog optrekken, grote sprongen in de lucht maken, grote vleugelslagen met je armen en daarbij van je hurken naar hoog op je tenen bewegen.  
*Muziek: Chineke! Orchestra* - Florence B. Symphony no 1 of *Le Carnaval des animaux, l'Acquarium* van Camille Saint Saëns
- Het **Betoverde Bosdier** beweegt langzaam, katachtig, soepel, krachtig, laag bij de grond.  
Bewegingsideeën: op handen en voeten je rug bol maken als een poes, je uitstrekken als een poes, op je rug rollen, zittend op je billen een rondje draaien.  
*Muziek: De Notenkrakersuite, Arabische Dans* van Tchaikovsky
- De **Stoere Stijverik** beweegt strak, stijf, in stukjes zoals een robot.  
Bewegingsideeën: strakke bewegingen met je armen, je benen opzwaaien als een militair, een stijve buiging maken met een rechte rug, heel strak van rechts naar links kijken.  
*Muziek: Mars uit De Notenkrakersuite* van Tchaikovsky
- Het **Slappe Sliertenmonster** beweegt soepel, slungelig, slingert en schudt met armen en benen, het gaat alle kanten op.  
Bewegingsideeën: door je knieën knikken alsof je slappe benen hebt, met je armen heen en weer slingeren, je bovenlichaam afwisselend naar voren en naar opzij laten hangen alsof je geen ruggengraat hebt en een slappe pop bent.  
*Muziek: Cello Suite nr.1 Prelude* van Bach

2. *Geleide dansimprovisatie, de leerlingen dansen door het hele speellokaal.*

Laat de leerlingen verspreid door het lokaal op de grond zitten. Benoem één van de

fantasiewezens die in de vorige opdracht in de kring voorgedanst zijn. Vertel dat deze nu door het hele speellokaal gaan dansen.

Geef ze een beweging waarmee ze kunnen starten:

- Vlugge Vliegeraar: trippelen
- Betoverde Bosdier: sluipen
- Stoere Stijverik: lopen met stijve benen en armen
- Slappe Sliertenmonster: lopen met zwabberende benen en slingerende armen

Terwijl de leerlingen dansen, benoem je hardop enkele vragen om ze nieuwe impulsen en ideeën te geven voor hun dans:

- Hoe zouden je armen meebewegen?
- Kun je ook omhoog en omlaag dansen?
- Hoe bewegen de benen van deze ... (vliegeraar, boswezen, etc.)
- Hoe kijkt deze ... (vliegeraar, stijverik, etc.) om zich heen?
- Hoe zwaait hij naar iemand die hij in de verte ziet?
- Wat doet dit fantasiefiguur nog meer? Springen, rollen, stampen....?  
Onderzoek op deze manier allerlei dansbewegingen die bij de verschillende fantasiewezens passen.

*Muziek:* gebruik per fantasiewezen de bijpassende muziek uit de vorige opdracht.

## Uitvoeren

Doorloop onderstaande stappen bij de uitvoering van een 'toverdans':

1. Verdeel de leerlingen over het speellokaal, laat hen ver uit elkaar staan.
2. Ze bedenken welke fantasiefiguur ze willen zijn en gaan klaar staan als een standbeeld van dit fantasiefiguur.
3. Jij bent de tovenaar en loopt met een toverstaf door de ruimte.
4. Als je een standbeeld betovert met je toverstaf, komt het standbeeld tot leven en beweegt het fantasiefiguur zoals afgesproken.
5. Tover steeds meer fantasiefiguren tot leven.
6. Met een toverspreuk tover je de leerlingen weer terug tot standbeelden.

Muziek: *Hanako* van Yann Tiersen

## Presenteren

De eindresultaten kunnen op verschillende manieren worden gepresenteerd:

- Herhaal de 'toverdans' die gedaan is bij 'uitvoeren' in twee groepen: de ene groep danst en de andere groep is publiek en kijkt toe. Wissel daarna om.
- Dans één voor één als een wonderlijk wezen naar de deur om daar in de rij te gaan staan.
- Maak van alle leerlingen een foto in een pose die past bij het zelfgekozen fantasiefiguur. Print deze foto's op A4-formaat. Laat de leerlingen de foto afmaken door er een eigen 'kostuumontwerp' op te tekenen, plakken of schilderen. Hang de foto's op of maak er een 'wonderlijkewezenssprookjesboek' van.

## Reflecteren

Reflectie subdoelen	Aan welke bewegingen kon je goed zien welk wonderlijk wezen er werd gedanst?
Reflectie proces	Wat is het wonderlijke van jouw wezen?

## 5. Opdracht: Toverwereld

Deze opdracht richt zich op de omgeving van fantasiefiguren in dansvoorstellingen. De leerlingen bekijken voorbeelden van diverse decors. Aan de hand daarvan dansen ze in drie verschillende 'toverwerelden' waarbij opnieuw aan de hand van de tegenstellingen gedanst wordt.

Bij de presentatie dansen de leerlingen in een toverwereld naar keuze en verplaatsen de andere leerlingen zich als een reizend publiek van de ene naar de andere toverwereld.

Subdoel kennis	De leerling benoemt de beweegrichtingen slingerend en kronkelend, schots en scheef en ondersteboven.
Subdoel vaardigheid	De leerling danst door verschillende toverwerelden, en maakt daarbij gebruik van de ruimte door hoog, laag en in verschillende richtingen te bewegen.

### Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

## Onderzoeken

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

- Bekijk onderstaande decorontwerpen van dansvoorstellingen:
  - Leon Bakst voor *Prélude à l'après-midi d'un faune* en *Daphnis en Cloë*
  - Natalia Goncharova voor *Le coq d'or*
  - Pablo Picasso voor *Parade* van de Ballet Russes

Bespreek de afbeeldingen aan de hand van onderstaande vragen:

- Wie weet wat een decor is?
- Wat zie je allemaal op dit plaatje?
- Hoe is het daar, denk je: spannend, vrolijk, gevaarlijk, vol verassingen?

- Bekijk (nogmaals) onderstaande fragmenten:
  - Claude Debussy/Nijinski, *Prélude à l'après-midi d'un faune*
  - Picasso, *Parade*

Bespreek of de leerlingen in deze filmpjes iets herkennen van de afbeeldingen die hiervoor bekeken zijn.

### Aan de slag in het speelokaal

- Geleide dansimprovisatie, de leerlingen dansen door het hele speelokaal.  
Laat de leerlingen op een plek in het speelokaal op de grond gaan zitten waarbij ze niet te dicht bij iemand anders zitten.

Vertel dat ze telkens in een andere 'toverwereld' gaan dansen waarbij ze goed luisteren naar wat jij daarbij vertelt. Ze mogen daar hun eigen dansbewegingen bij verzinnen.

Begeleid de leerlingen in hun dans door telkens aan te geven waar ze zijn en hoe ze daar kunnen bewegen, zoals hieronder beschreven.

Geef de tijd voor elke manier van bewegen voor je naar de volgende opdracht gaat.

#### *Boswereld*

- Je loopt over kronkelende en slingerende paden door het dichtbegroeide bos.
- Plots houdt het pad op en staan er alleen maar struiken, waar je onderdoor moet kruipen of overheen kunt springen.
- Sluip zacht op je tenen over het zachte verende mos.
- Je hoort een raar geluid: je verstopt je snel achter een boom. Loop heel snel naar een volgende boom en verstopt je daar weer even. En weer snel naar de volgende boom et cetera.
- Wat gebeurt hier...? Je bent betoverd en verandert zelf in een boom: je wordt heel groot en sterk. Je krijgt lange takken. Deze boom kan bewegen: hij kan lopen met grote sterke passen, hij kan ronddraaien, vooroverbuigen, opzijbuigen. Hij zwiept met zijn lange, krachtige takken heen en weer.
- En ineens verander je weer in een mensenkind. Je gaat even uitrusten op het zachte mos. Je draait je eens lekker om en valt in slaap.

*Muziek: [Enchanted Valley](#) door Leonardo Cesari*

#### *Wolkenwereld*

- Je ligt op je buik op een zachte wolk, hoog in de lucht. Beweeg voorzichtig want je moet niet ineens door de wolk heen vallen. Op de zachte witte wolken kun je lekker heen en weer rollen.
- Pak wat plukjes wolk en gooi ze hoog in de lucht.
- Ga op de wolk staan en loop er heel zachtjes over heen. Je bent heel hoog in de lucht, je loopt op je tenen, strekt je armen wijd uit en staat af en toe even op één been.
- Spring van de ene naar de andere wolk. Doe dat ook weer zacht en verend.
- Dat springen gaat goed! De wolken veren mee en je kunt hoge zweefsprongen maken. Je draait rondjes in de lucht en vliegt en zweeft bijna als een vogel.
- Dans nog even op je eigen manier door wolkenland: je kunt rollen, zachtjes lopen en springen, op één been staan, een plukje wolk omhooggooien, zweven en draaien. Je kunt misschien zelf nog meer verzinnen.

*Muziek: [Ballet van de luchtgeesten](#) door Hector Berlioz*

#### *Schots & scheve wereld*

- De vloer is scheef in deze wereld, jullie lopen allemaal schuin! Vraag de leerlingen hoeveel verschillende manieren ze kunnen verzinnen om schuin te lopen en vraag leerlingen met originele ideeën dit even te laten zien.
- Zet af en toe de muziek stop en vraag de leerlingen dan een schots en scheve houding te maken.
- Vraag de leerlingen of ze zich ook 'ondersteboven' kunnen verplaatsen. Bijvoorbeeld door je handen op de grond te zetten en één been in de lucht te steken. Of door je hoofd tussen je benen te steken, of op handen en voeten te lopen met je buik naar boven.
- Laat de leerlingen hierna nog even zelf schots, scheef en ondersteboven dansen op hun eigen manier. Laat af en toe een leerling die een mooie vondst heeft dit kort voordoen ter inspiratie voor de andere leerlingen.

*Muziek: [La sorcière sans les airs](#) door René Aubry*

4. Bedenk eventueel met de leerlingen nog een andere toverwereld. Deze wereld moet wel aanleiding geven tot beweging. Een 'roze wereld' geeft weinig tot geen ideeën voor beweging, een 'wiebelwereld' of 'zweefwereld' wel.

Kijk ter inspiratie eventueel naar [dit filmpje](#).

## Uitvoeren

Doorloop onderstaande stappen in deze uitvoerende opdracht:

1. Verdeel het speellokaal in drie vakken, voor elke toverwereld één. Dit kan met banken, afplaktape of pylonen.  
*NB:* wanneer er nog een toverwereld extra is verzonnen, worden het vier vlakken.
2. Laat de leerlingen kiezen in welke toverwereld ze willen dansen. In dat vak gaan ze op de grond zitten.
3. De toverwereld komt tot leven wanneer jij als toververteller in het betreffende vak gaat staan. Je vertelt wat er allemaal in deze toverwereld is, net zoals in de onderzoeksfase. De leerlingen dansen passend bij deze toverwereld, begeleid door wat jij vertelt.
4. Als je het vak verlaat, gaan de leerlingen stilzitten en kijken ze naar de wereld waar je dan in gaat staan en waar gedanst gaat worden.

*Muziek:* Gebruik de verschillende muziekstukken uit de vorige opdracht of gebruik een meer algemeen muzieknummer dat je door kunt laten lopen: *Le Phare* van Yann Thiersen.

## Presenteren

Maak twee groepen.

Verdeel de ene helft van de leerlingen over de drie werelden. De andere helft reist als groep rond: ze gaan van de ene naar de andere wereld. Net zoals je hiervoor als leerkracht alleen hebt gedaan.

Zodra ze bij een vak zijn, komt deze wereld tot leven; de leerlingen dansen op een manier die past bij die wereld. Wissel hierna, zodat alle leerlingen een keer danser en een keer 'reiziger' zijn.

## Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke verschillen merkte je bij het dansen in de boswereld, de wolkenwereld en de schots en scheve wereld?
Reflectie proces	In welke toverwereld danste je het fijnst?

## 6. Opdracht: Betoverende dansvoorstelling

Subdoel kennis	De leerling legt uit waarom een bepaalde plek of ruimte bij een wonderlijk wezen past.
Subdoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan diens wonderlijke wezen in een dansvoorstelling met beweging, een kostuum en decor.

### Benodigdheden

- materialen als doeken, beschilderd papier of dozen e.d. om ruimtes te veranderen in een 'toverwereld'
- attributen naar keuze zoals crêpepapieren slingers, gekleurde sjaals of lappen, zelfgemaakte hoofddeksele en dozen voor de leerlingen als aankleding van hun 'wonderlijke wezen'

### Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

## Onderzoeken

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze:

1. **Speuren door de klas en op de gang**  
Bespreek met de leerlingen de volgende vraag: wat als de wonderlijke wezens (de Vlugges Vliegeraar, het Betoverde Bosdier, de Stoere Stijverik en het Slungelige Sliertenmonster) hier bij ons op school komen? Hoe kunnen we ervoor zorgen dat ze een plekje hebben waar ze zich thuis voelen? Is het er hoog of laag, licht of donker, stil of lekker druk, klein of groot?
  - Verdeel de klas in kleine groepjes en laat elk groepje voor één van de wonderlijke wezens een plekje zoeken waar van ze denken dat het wezen zich er thuis zal voelen. Onder de trap, in een stil hoekje, in de klas, in het speellokaal, op de trappen, tussen de jassen aan de kapstok?
  - Kies met elkaar uiteindelijk vier plekken uit, voor elk wonderlijk wezen één. Houd er rekening mee dat de leerlingen op deze plekken uiteindelijk ook gaan dansen, ze hebben dus wel enige ruimte nodig.
2. **Maak een plek voor je lievelingswezen**  
Verzamel materialen waarmee de verschillende plekken aangekleed zouden kunnen worden zoals lappen, dozen, kussens en eventueel grote vellen papier.
  - Leg deze materialen in het midden van de kring en bespreek hoe de plek er nog meer uit zou kunnen zien zodat het wonderlijke wezen zich er thuis kan voelen, en het een hele fijne plek wordt. Moeten er dingen schots en scheef staan, moet het heel kleurig zijn of juist alles in één kleur, helemaal rood, blauw of groen? Gaan we dozen beschilderen, leggen we bladeren op de grond maken we wolken-slingers van watjes of sliertenslingers van crêpepapier?
  - Richt met de verschillende groepjes leerlingen de vier plekken in.
3. **Betoverd worden**  
Laat de leerlingen kiezen welk wonderlijk wezen ze zouden willen zijn. Vertel erbij dat ze hiermee gaan dansen voor publiek. Bedenk met elkaar een eenvoudige manier om iets van aankleding te gebruiken.  
Enkele tips:
  - De Vlugges Vliegeraar kan aan elke mouw een sjaal opgespeld krijgen die kan dienen als een soort vleugels, of een blauwe vuilniszak omdoen als de kleur van de lucht.
  - Het Betoverde Bosdier kan groene kleding aantrekken of een band van karton in de taille met bladblaadjes erop geniet.
  - De Stoere Stijverik kan met een vuilniszak met lijnen van zilverkleurig tape erop een robotachtig uiterlijk krijgen.
  - Het Slappe Sliertenmonster kan crêpepapieren slierten om diens polsen binden.

## Uitvoeren

Doorloop onderstaande stappen:

1. Oefen nog een keer hoe de verschillende wonderlijke wezens ook alweer bewegen. Herhaal daarvoor de opdracht 'wonderlijkewezensdans'.
2. Herhaal dit een keer op de plek van elk wonderlijk wezen, zodat de leerlingen ook weten hoe ze daar kunnen dansen en hoeveel ruimte ze daar hebben. Doe dit ook met hun 'kostuums' aan, zodat de leerlingen ervaren hoe het is om daarmee te dansen.

*Muziek:* Gebruik de muziekstukken zoals benoemd bij elk 'wonderlijk wezen'.

## Presenteren

Deze presentatie leent zich er goed voor om de ouders en/of verzorgers uit te nodigen, of een andere klas. Tijdens de presentatie loopt het publiek van plek naar plek. De leerlingen staan klaar in hun eigen 'wereld'. Je neemt het publiek mee langs de verschillende werelden; zodra het publiek bij een toverwereld aankomt, beginnen de leerlingen te dansen: de wonderlijke wezens komen tot leven.

Denk hierbij aan het volgende:

1. De leerlingen moeten klaar gaan staan op de plek waar ze gaan dansen. Wanneer deze plekken wat uit elkaar liggen, is het misschien nodig per groepje een stagiair of oudere leerling te hebben die bij de leerlingen kan blijven.
2. Bij elke presentatie is muziek nodig, er moet dus een mogelijkheid zijn om de muziek mee te nemen van plek naar plek. Een kleine draagbare box is aan te bevelen omdat een telefoon meestal te weinig volume heeft.
3. Begeleid de leerlingen wanneer ze gaan dansen. Jij bent de verteller tijdens de dans, zodat de leerlingen houvast hebben wanneer ze starten, hoe ze kunnen bewegen en wanneer ze stil blijven staan als einde.

## Reflecteren

Reflectie subdoelen

Wat vond jouw wonderlijke wezen van de plek die je voor hem had gemaakt?

## Evalueren

Besprek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Wil je de toverwerelden opruimen of nog even zo laten? Wat zou je er dan willen doen?
- Wat vond je het allerleukste in dit project?
- Waren er momenten die je niet fijn vond? Weet je hoe dat komt?
- Wat uit deze lessen zou je graag nog een keer doen?
- Als we nu iets nieuws in de verkleedkist kunnen stoppen, wat zou jij er dan in willen doen?
- Wie zou er weleens een balletvoorstelling in het echt, in een theater, willen zien?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Wat vond je het leukst om te bedenken of maken voor je wonderlijke wezen?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Wat zou je nog willen toevoegen aan je toverwereld om het nog wonderlijker te maken voor je wezen?