Project: Stout

Interdisciplinair

Identiteit, Groep 1-2

’s Ochtends bij binnenkomst is alles overhoop gehaald in de klas. Wie heeft dat gedaan? Ergens staat de tekst: 'Knarsje was hier.' Wie of wat is Knarsje? Daar moeten de kinderen gedurende dit project achter zien te komen door hun fantasie te gebruiken. Het enige wat ze aan het begin weten is dat Knarsje stout is. Van welke stoute muziek zou hij houden? Welke stoute dans past bij hem? Hoe zou hij wonen? En vooral: hoe zou hij eruit zien? De leerlingen maken bijvoorbeeld een collage of een Knarsje van klei of scrapmateriaal. Ondertussen denken ze verder na over wat 'stout' betekent. Ze bekijken filmpjes en leren liedjes en versjes die ermee te maken hebben, waaronder natuurlijk 'Ik ben lekker stout' van Annie M.G. Schmidt. Ook maken ze kennis met 'stoute' kunst, zoals de Pindakaasvloer van Wim T. Schippers. Ze sluiten het project heel toepasselijk naar keuze af met een stout verzamelboek, een ondeugende voorstelling of een alles-mag-plek.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!
Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags. 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 smartboard 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 aan te passen naar eigen wensen.
- 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 het beroep vertellen dat past bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vindt 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 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.

Project specifieke informatie

Over dit project
Het fictieve personage 'Barsje' heeft rommel en sporen achtergelaten in de klas, heel stout en ondeugend! Met deze introductie gaan de leerlingen op onderzoek naar 'Barsje'. Wat of wie is dat eigenlijk? En wat betekent het om stout en ondeugend te zijn? Op basis van deze vragen onderzoeken en maken de leerlingen een wereld om 'Barsje' heen. Zij doen dit door 'Barsje' zelf vorm te geven, een woning voor hem te bedenken, korte scenes te bedenken en uit te spelen, passende bewegingen en geluiden te maken en hem vragen te stellen waardoor ze 'Barsje' steeds beter leren kennen.

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

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

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- digitaal foto- en filmtoestel
- (kleuren)printer
- postervellen en stiften voor de leerkracht om aantekeningen op te maken tijdens gesprekken in de klas

Begrippenlijst Nederlandse taal

Vaktaal	Algemene woorden	Werkwoorden
het gedicht het kunstwerk de rol de dans de dansbeweging de filmmuziek	het vergrootglas de verrekijker de telefoon het fototoestel de microscoop de koffer het spoor stout ondeugend de spray de droom de vraag langzaam/snel dichtbij/veraf groot, groter, grootst klein, kleiner, kleinst de woning	onderzoeken uitbeelden naspelen

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling past het begrip identiteit toe in spel en fantasie.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan verschillende aspecten van stout door een zelfbedacht persoon 'Barsje' vanuit gevoel, met zijn lijf en door te ervaren.

Benodigdheden

- een koffertje met de naam *Barsje* erop
- voorwerpen zoals vergrootglazen, verrekijkers, oude mobiele telefoons, fototoestel,
- babyjasje of een grote jas en een knuffeltje

Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten om het project te introduceren:

Barsje was hier!
Houd rekening met onderstaande aandachtspunten:

- Richt het klaslokaal zodanig in dat het lijkt alsof er iemand stiekem in de klas heeft lopen rommelen.
- De leerlingen moeten bij binnenkomst zien dat er veranderingen in de klas zijn. Bijvoorbeeld: diverse voetsporen, een omgevallen stoel, een werkje op tafel dat niet af is.
- Op het smartboard of op een andere plaats staat 'Barsje was hier!'.
- Maak niet te veel rommel; laat het eruitzien of iemand bezig is geweest en hierbij is gestoord.
- Bespreek met de leerlingen wat er aan de hand zou kunnen zijn. Wie of wat is Barsje?

Sporenonderzoek
Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Maak in het klaslokaal kleine sporen. Leg bijvoorbeeld de kiesbordkaartjes op een andere plek, verwissel de stoelen met die van de buurvrouw of -man, haal een vast item in het klaslokaal weg of ruil het om met iets anders. Zorg ook voor wat sporen op de gang en achter de kasten, zoals een vreemd knuffeltje, een grote jas die niet van de leerlingen is, of juist een babyjasje.
2. Plaats ergens in de klas een koffertje waarop de naam Barsje staat geschreven. In de koffer zitten allerlei voorwerpen waarmee sporen onderzocht kunnen worden, zoals een vergrootglas, een verrekijker, een telefoon, een fototoestel, een microscoop.
3. Wacht af tot de leerlingen de koffer zelf vinden. Roep ze bij elkaar in de kring en maak de koffer gezamenlijk open. Bespreek wat erin zit, waarvoor het dient en wat je ermee kunt.
4. Laat de leerlingen met de voorwerpen uit de koffer op onderzoek gaan. Kijk of ze de kleine sporen vinden.
5. Bespreek wie of wat Barsje zou kunnen zijn.

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- Er zijn geen extra materialen nodig naast de algemene benodigdheden

Aan de slag in de klas

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

Het filosofisch gesprek
Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Was je wel eens stout (of ondeugend)? Wat deed je dan?
- Wanneer is iets (bijv. gedrag) stout?
- Is er verschil tussen ondeugend en stout?
- Is iets stout als niemand anders het heeft gezien?
- Doen alleen kinderen stoute dingen of ook grote mensen?

Verdiepingsvragen:

- Kan iets tegelijk stout en leuk zijn?
- Als iemand stoute dingen heeft gedaan kan die het dan ook weer goed maken?
- Als iemand stoute dingen doet, moet die het dan ook weer goed maken?

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 1: ik ben lekker stout!

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Lees met elkaar een van onderstaande verhalen of gedichten, of kies zelf een passend verhaal of gedicht.
   - *Stoute hond!* van Chris Haughton (Gottmer, 2012). Bekijk dit filmpje tot 0:22 minuten (Vimeo).
   - *Ik ben lekker stout* van Annie M.G. Schmidt. Bekijk eventueel dit filmpje van Schooltv.
   - *Het stoute dingen-boek voor peuters en kleuters* van Marianne Busser en Ron Schröder (The House of Books, 2006)
   - *Koekjes!* van Ted van Lieshout en Sieb Posthuma (CPNB, 2009)

     Vraag de leerlingen welke stoute of ondeugende dingen er worden gedaan in het verhaal of gedicht en bespreek met elkaar de woorden die ze nog niet kennen.
2. Speloefening (geleidspel)
   Terwijl u een verhaal of gedicht voorleest, beelden de leerlingen de handelingen uit of spelen zij deze. U kunt het verhaal of gedicht in delen opknippen en de gebeurtenissen verdelen over groepjes leerlingen, al dan niet met rolverdeling. U kunt ook samen met de leerlingen passende bewegingen bedenken. Laat de leerlingen op uw teken uitbeelden wat er verteld wordt.

Oriëntatieopdracht 2: ik voel muziek

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Laat de leerlingen een aantal (fragmenten van) liedjes of soundtracks van films horen. Bijvoorbeeld:
   - *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, soundtrack door Yann Tiersen
   - 'Song of the Sea' door Lisa Hannigan
   - 'Sabeldans' van Aram Khachaturian, uitgevoerd door het Berliner Philharmoniker
2. Bespreek met de leerlingen welk gevoel ze hebben bij de muziek: voelt het stout, lief, spannend, vrolijk of verdrietig?
3. Laat de leerlingen vanuit hun emoties bewegen op de muziek en uitbeelden wat ze voelen.
4. Speloefening: de leerlingen kiezen een muziekfragment uit dat hen aanspreekt en bedenken daar een korte scène bij. Help de leerlingen met het bedenken van passende emoties en personages. Laat ze bedenken waar ze zijn en wat er gebeurt. Geef ze de tijd om het stukje te oefenen. Laat de stukjes aan elkaar zien en bespreek deze na.

Succescriterium	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 kan zijn: De leerling geeft vorm aan een niet bestaand persoon 'Barsje' door diverse kunstdisciplines en zintuigen in te zetten.

4. Opdracht: Stout, onderzoek

In deze opdracht onderzoeken wie Barsje nou eigenlijk is. Door na te denken over wat Barsje doet bedenken zij hoe Barsje eruit ziet. Is het eigenlijk wel een mens? Of een dier, plant, voorwerp? Met diverse materialen beelden de leerlingen Barsje uit. Vervolgens krijgt Barsje een geluid, eigen specifieke bewegingen en een woning. Er worden vragen aan Barsje gesteld om nog meer over hem te weten te komen. Leerlingen komen op verhaal door verschillend beeldmateriaal te bekijken van dansvoorstellingen, muziek te beluisteren, kunstwerken, vormgeving en architectuur te bekijken. Tijdens de presentatiefase kan gekozen worden voor diverse manieren waarop alle kennis en werkstukken uit dit project samen worden gebracht in een presentatievorm.

Subdoel kennis	De leerling vertelt over zijn onderzoek naar 'Barsje'.
Subdoel vaardigheid	De leerling onderzoekt het begrip stout door het uiterlijk, de kenmerken en een voorwerp van 'Barsje' te verbeelden in beeld, geluid en beweging.

Benodigdheden

- teken -en schildermaterialen
- klei
- eventueel andere materialen naar keuze
- textiel
- dingen uit de tuin (zand, blaadjes, takjes)
- waterflesje
- droomsterrenspray
- eventueel toolbox kaartjes dans van COH (zie website Cultuurschakel)

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen: onderzoek, uitvoeren, presenteren en evalueren.

Onderzoek 1: Barsje wie is dat?

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bespreek met de leerlingen hoe Barsje eruit zou kunnen zien. Is Barsje een mens, een volwassene, een kind, een jongetje of meisje, een dier, een levend voorwerp zoals een potlood? Of een natuurelement zoals een wolk? Laat vooral de leerlingen bedenken hoe Barsje eruit kan zien.
2. Laat de leerlingen Barsje maken zoals ze denken dat Barsje eruitziet. Dit kan tweedimensionaal, door te tekenen of een collage te maken, of driedimensionaal, door te boetseren met klei of Barsje samen te stellen met scrapmaterialen.
3. Bespreek de resultaten en bedenk met elkaar welke activiteiten Barsje in de klas zou kunnen doen.

Onderzoek 2: Voor Barsje

Barsje krijgt iets voor zichzelf. Vergeet niet dat Barsje ondeugend en stout is. Hij krijgt eigen kenmerken: een geluid of stem. Hij krijgt ook een eigen voorwerp, bijvoorbeeld een speciale stoel en tafeltje of zijn eigen zingende plasketting. Laat vooral de fantasie de vrije loop bij de leerlingen, want Barsje is anders, Barsje is uniek!

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de volgende voorbeelden:
   - De stoelen van kunstenaar Pharrell Williams kunnen zomaar weglopen
   - *Bad Table* van Judson Beaumont: de stoute tafel doet een plasje op het tapijt
   - YouTube-filmpje van gekke dierengeluiden (Let op: zet het geluid nog uit bij de advertentie en laat de gekke dierengeluiden eerst horen zonder het beeld erbij te laten zien.)
2. Maak gezamenlijk een keuze uit een of meerdere ideeën en probeer deze uit.
   - Barsjes geluid: is dat hard of zacht, hoog of laag, gebruikt hij woorden of klanken?
   - Barsjes voorwerp: hangt het in de lucht, zit, staat, danst of beweegt het, maakt het geluid? Is de plasketting van snoepjes of snotjes?

Onderzoek 3: Droomsterrenspray

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. U hebt een watersprayflesje en hierin zit zogenaamde droomsterrenspray (of koop echte droomspray). Vertel de leerlingen dat het een droomsterrenspray is.
2. Spuit de spray in de klas en laat de leerlingen het voelen.
3. Laat de leerlingen vertellen wat ze zien, voelen, horen en ervaren in hun dromen. Zien of horen ze misschien Barsje in hun droom?
4. Laat de leerlingen hun dromen uitbeelden of naspelen. Gebruik eventueel de zelfgemaakte Barsjes.

U kunt deze opdracht over een langere periode uitspreiden, waarbij iedere ochtend met behulp van de droomsterrenspray een leerling over zijn droom mag vertellen en deze mag uitbeelden of naspelen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Waaraan kun je bij jouw 'Barsje' zien dat hij stout is?
Reflectie proces	Wat heeft jou geholpen om 'Barsje' beter te leren kennen?

5. Opdracht: Stout, uitvoeren

Subdoel kennis	De leerling benoemt verschillende kunstdisciplines, waaronder dans, muziek, beeldende kunst, vormgeving en architectuur.
Subdoel vaardigheid	De leerling verbeeldt Barsje door middel van beeldend werk, dansbewegingen en een vraaggesprek.

Benodigdheden

- verschillende materialen om een huis mee te bouwen, zoals een grote doos, takken, lappen, lijm, tape
- eventueel de muziekfragmenten uit opdracht 2.3. (Oriëntatie Ik voel muziek)
- eventueel de danskaartjes uit de Toolbox
- stoepkrijt
- vingerverf

Uitvoeren 1: Waar woont Barsje

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Laat de leerlingen nadenken over verschillende woningen en waarom deze wel of niet passen bij iets of iemand. Bespreek waar mensen, dieren en dingen wonen. Woont een mens altijd in een huis? Een dier altijd in een holletje? Een potlood in de la? Hoe wonen ze daar: alleen, met een gezin of een hele familie, met vrienden of collega's?
2. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van fantasiewoningen:
   - Pinterest Ann de Meester Fantasiehuizen
   - vreemde en ongewone huizen op de site Sohomme
   - pagina met 'fantastische architectuur' op Pinterest
3. Laat de leerlingen een woonplek voor hun Barsje maken. Bedenk ook in welke omgeving de 'woning' van Barsje staat: in het bos, de stad, een kast, het lokaal, de lucht of in gedachten? De leerlingen kiezen zelf hun materiaal en bepalen of ze de woonplek vlak of ruimtelijk willen vormgeven. Laat hen eventueel in groepjes werken als dat van toepassing is.

Uitvoeren 2: Wat doe je nou?

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de volgende fragmenten of trailers van voorstellingen door dansgezelschap Introdans:
   - Feest
   - Sapperdeflap
   - Wonderland
   - Bont en blauw
     Welke stoute bewegingen hebben de leerlingen in de fragmenten gezien? En welke emoties?
2. Laat de leerlingen in het speellokaal verschillende stoute bewegingen uitproberen. Je kunt hierbij rekening houden met onderstaande aandachtspunten:
   - Een leerling bedenkt iets en doet het voor, de rest van de klas doet de leerling na. Dit kan met of zonder muziek.
   - Gebruik bewegingen of handelingen die bij stout en ondeugend horen. Bijvoorbeeld: sluipen, rennen waar het niet mag, laten schrikken, schoppen, knijpen, hard weglopen als iemand je iets wil vragen, met zand gooien, je tong uitsteken, een lange neus maken.
   - Ga dicht bij elkaar staan of juist ver uit elkaar.
   - Maak de beweging klein, heel klein, groot en nog groter.
   - Varieer met langzaam en snel.
   - Voeg emoties toe.
   - Laat de leerlingen zelf geluiden bedenken bij de bewegingen.
   - Gebruik eventueel de danskaartjes uit de Toolbox.

Uitvoeren 3: Vertel eens

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. In de kring. U of een leerling gaat in het midden van de kring zitten en speelt Barsje. De startvraag is: "Barsje, wil je iets vertellen?" De leerlingen gaan vragen stellen aan Barsje. Bijvoorbeeld: "Barsje, wat eet je het liefst?" Vraag vervolgens door: "Vertel er eens iets over?"
2. Laat de leerlingen in tweetallen een klein vraaggesprekje maken. De ene leerling speelt Barsje, de ander de vraagsteller. Geef de leerlingen tijd om te oefenen. Loop rond en moedig ze aan om stoute, gekke en fantasievolle vragen aan Barsje te stellen. En laat Barsje ook op die manier vertellen. Laat de gesprekjes aan elkaar zien en wissel van rol.

Uitvoeren 4: Allerstoutste werkstuk

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de kunstwerken *Stationnement Gênant* (2011) en *Pindakaasvloer* (1969) van Wim T. Schippers. Wat is er stout aan deze kunstwerken?
2. Laat de leerlingen zelf `stoute kunst` bedenken. Bijvoorbeeld: een schilderij maken met chocoladepasta, jezelf beschilderen, op de muur tekenen, op de ramen verven, op het schoolplein gekke dingen tekenen met stoepkrijt, een rommelspoor neerleggen in de gang, foto's maken van leerlingen die iets stouts doen, een koekjestrommel versieren en volstoppen met vieze nepkoekjes of bonbons van klei.
3. Maak een keuze uit de ideeën en maak met elkaar het `allerstoutste' werkstuk.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat kun je nu over `Barsje' vertellen dat je eerst nog niet wist?
Reflectie proces	Op welke manier kon je het makkelijkste vormgeven aan `Barsje'?

6. Opdracht: Stout, presenteren

Subdoel kennis	De leerling benoemt verschillende manieren van presenteren, waaronder een plakboek, voorstelling en een ruimte.
Subdoel vaardigheid	De leerling presenteert zijn eigen gemaakte werk aan publiek in een zelfgekozen presentatievorm.

Het gaat bij dit project om het proces, niet om het eindproduct. In het creatief stroomdiagram wordt daarom ook gesproken over uitkomsten. Het is zelfs heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet van tevoren is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten van de leerlingen en vergeet uw eigen kwaliteiten niet in te zetten in het proces. U kunt denken aan onderstaande mogelijkheden.

Presenteren 1: Stout verzamelboek

Maak een plakboek met alle afbeeldingen, foto's en tekeningen van stoute werkstukken die gemaakt zijn. Dit kunnen ook foto's zijn van stoute acties die de leerlingen hebben gedaan.

Presenteren 2: Ondeugende voorstelling

Maak een voorstelling rondom Barsje, de fantasiefiguren van de leerlingen, en het thema stout. Denk aan een compilatie van korte stukjes waarin Barsje iets doet wat stout is. Laat leerlingen vertellen, dansen en zingen over Barsje. Nodig ouders of andere klassen uit om te komen kijken.

Presenteren 3: Alles-mag-plek

Maak een leefplek waar Barsje graag zou wonen, een plek waar alles mag! Hier mogen dus ook `stoute' kinderen stoute dingen doen, of zich even lekker ontladen. Creëer een bijzondere, onverwachte plek binnen of buiten. Bijvoorbeeld: onder de tafel van de juf, in de bezemkast, in de kamer van de directeur, op het fietsenhok of in het klimrek.

Presenteren 4: Eigen presentatievorm

Presenteer de uitkomsten van de diverse opdrachten naar eigen inzicht.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Hoe kon je `Barsje' het beste voorstellen aan je publiek?

Evalueren

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

- Waar dacht je voor dit project aan bij het woord `stout'? Denk je nu anders over het woord `stout'?
- Welke opdracht vond je het leukst om te doen?
- Wat heb je geleerd over stout zijn?
- Ben je nu stouter dan voor het project?
- Waarop moet je letten als je stoute dingen doet?
- Ben je tevreden over jullie eindresultaat?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Tijdens welke opdracht werd 'Barsje' echt jouw 'Barsje' en anders dan de andere 'Barsjes'?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Hoe zou je jouw 'Barsje' nog iets stouter kunnen maken?