



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 leerlingen gedurende dit project achter zien te komen door hun fantasie te gebruiken. Het enige wat ze aan het begin weten is dat Knarsje van stoute dingen houdt. Van welke stoute muziek zou Knarsje houden? Welke stoute dans past daarbij? Hoe zou Knarsje wonen? En vooral: hoe zou Knarsje eruitzien? De leerlingen beelden Knarsje uit in een collage of in een werkje 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 (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 en 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 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

Het fictieve personage Knarsje heeft rommel en sporen achtergelaten in de klas, heel stout en ondeugend! Met deze introductie gaan de leerlingen op onderzoek naar Knarsje. 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 Knarsje heen. Zij doen dit door Knarsje zelf vorm te geven, een woonplek voor dit personage te bedenken, korte scènes te bedenken en uit te spelen, passende bewegingen en geluiden te maken en vragen te stellen waardoor ze Knarsje steeds beter leren kennen.

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

2. Introductie

Interdisciplinair werken

De interdisciplinaire projecten zijn opgebouwd vanuit de fases van het creatieve proces. Er zijn meerdere onderzoeksopdrachten waaruit je met de leerlingen kunt kiezen, die vervolgens leiden naar passende uitvoeropdrachten. De opdrachten richten zich op beeld, beweging en/of geluid, of een combinatie daarvan. In deze projecten wordt gewerkt vanuit verschillende kunstdisciplines. er wordt een beroep gedaan op het vermogen om buiten de kaders te denken en nieuwe verbindingen te leggen.

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 Knarsje, vanuit gevoel, met bewegingen, en door te ervaren.

Benodigdheden

- een koffertje met de naam 'Knarsje' 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:

Knarsje was hier!

Houd rekening met onderstaande aandachtspunten:

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

Sporenonderzoek

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Breng in het klaslokaal kleine sporen aan. Leg bijvoorbeeld de kiesbordkaartjes op een andere plek, verwissel de stoelen, haal een vast item uit 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 'Knarsje' 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, waar het voor 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 Knarsje 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

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:

- Was je wel eens stout (of ondeugend)? Wat deed je dan?
- Wanneer is iets (bijvoorbeeld 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 of beluister met elkaar een van onderstaande verhalen, gedichten of het liedje, of kies zelf een passend verhaal, gedicht of liedje.
 - *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.
 - *Kattenkwaad - De Broodfabriek* van Noriko Kudoh
 - *Koekjes!* van Ted van Lieshout en Sieb Posthuma (CPNB, 2009) óf enkel [het gedicht 'Koekjes'](#) uit het gelijknamige boek.

Vraag de leerlingen welke stoute of ondeugende dingen er worden gedaan in het verhaal, gedicht of liedje en bespreek met elkaar de woorden die ze nog niet kennen.
2. Speloefening (geleid spel)
Terwijl je een verhaal of gedicht voorleest, beelden de leerlingen de handelingen uit of spelen zij deze. Je kunt het verhaal of gedicht in delen opknippen en de gebeurtenissen verdelen over groepjes leerlingen, al dan niet met rolverdeling. Je kunt ook samen met de leerlingen passende bewegingen bedenken. Laat de leerlingen op jouw 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 filmsoundtracks horen. Bijvoorbeeld:
 - *Happy* soundtrack door Pharrell Williams
 - *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.

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: De leerling geeft vorm aan een niet-bestaand persoon Knarsje door diverse kunstdisciplines en zintuigen in te zetten.
-----------------	---

4. Opdracht: Onderzoeken

De leerlingen onderzoeken wie Knarsje is. Door na te denken over wat Knarsje doet, bedenken ze hoe Knarsje eruit ziet. Is het eigenlijk wel een mens? Of een dier, plant, voorwerp? Knarsje krijgt een geluid, eigen specifieke bewegingen en een woonplek. De leerlingen stellen vragen aan Knarsje om nog meer over haar/hem/hen te weten te komen.

Benodigdheden

- teken- en schildermaterialen
- klei
- eventueel andere materialen naar keuze
- textiel
- dingen uit de tuin (zand, blaadjes, takjes)
- waterflesje
- droomsterrenspray
- eventueel kaartjes uit de Toolbox Dans van COH (zie [website CultuurSchakel](#))

Subdoel kennis	De leerlingen vertellen over hun onderzoek naar Knarsje.
Subdoel vaardigheid	De leerlingen onderzoeken het begrip 'stout' door het uiterlijk, de kenmerken en een voorwerp van Knarsje te verbeelden in beeld, geluid en beweging.

Aan de slag in de klas

Kies samen met de leerlingen welke van onderstaande onderzoeksoopdrachten jullie willen doen. Dit mogen ook meerdere opdrachten zijn. Gebruik hiervoor onderstaand overzicht met korte omschrijvingen. De keuze voor de uitvoer(opdrachten) komt als vanzelf voort uit het onderzoek dat je met de leerlingen gedaan hebt.

Knarsje, wie is dat?	Voor Knarsje	Droomsterrenspray
<i>De leerlingen creëren een eigen identiteit voor fantasiefiguur Knarsje die graag stoute dingen doet.</i>	<i>De leerlingen bedenken voor Knarsje een eigen voorwerp en eigen geluid.</i>	<i>De leerlingen beelden eigen dromen uit en spelen ze na.</i>

Onderzoek 1: Knarsje, wie is dat?

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

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

Onderzoek 2: Voor Knarsje

Knarsje die graag stout en ondeugend is, krijgt iets voor zichzelf. Eigen kenmerken: een geluid of stem. En een eigen voorwerp, bijvoorbeeld een speciale stoel en tafeltje of een eigen zingende plasketting. Laat de leerlingen hun fantasie gebruiken, want Knarsje is anders, Knarsje is uniek!

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de volgende voorbeelden:
 - De [stoelen die zanger Pharrell Williams](#) bedacht kunnen zomaar wegllopen!
 - [Bad Table van Judson Beaumont](#): de stoute tafel doet een plasje op het tapijt.
 - [YouTube-filmpje van grappige dierengeluiden](#) (Let op: zet het geluid nog uit bij de advertentie en laat de grappige dierengeluiden eerst horen zonder het beeld erbij te laten zien.)
2. Maak gezamenlijk een keuze uit een of meerdere ideeën en probeer deze uit.
 - Knarsjes geluid: is dat hard of zacht, hoog of laag, met woorden of klanken?
 - Knarsjes 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. Je hebt een watersprayflesje met zogenaamde droomsterrenspray (of [koop echte droomspray](#)). Vertel de leerlingen dat de spray dromen tevoorschijn tovert.
2. Spuit de spray in de klas en laat de leerlingen het voelen.
3. Laat de leerlingen vertellen wat ze in hun dromen zien, voelen, horen en ervaren. Zien of horen ze misschien Knarsje?
4. Laat de leerlingen hun dromen uitbeelden of naspelen. Gebruik eventueel de zelfgemaakte Knarsjes.

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

Reflecteren

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

5. Opdracht: Uitvoeren

Kies samen met de leerlingen welke van de onderstaande uitvoeropdrachten jullie willen doen. Dit mogen ook meerdere opdrachten zijn. Gebruik hiervoor onderstaand overzicht met korte omschrijvingen.

Waar woont Knarsje?	Wat doe je nou?	Vertel eens	Allerstoutste werkstuk
<i>De leerlingen bedenken en maken een woonplek voor Knarsje.</i>	<i>De leerlingen maken 'stoute bewegingen' en variëren daarmee.</i>	<i>Knarsje vertelt en wordt ondervraagd door de leerlingen.</i>	<i>De leerlingen bedenken en maken een stout werkstuk.</i>

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

Benodigdheden

- verschillende materialen om een woonplek mee te bouwen, zoals een grote doos, takken, lappen, lijm, tape
- eventueel de muziekfragmenten uit oriëntatieopdracht 2: Ik voel muziek
- eventueel de danskaartjes uit de [Toolbox Dans](#)
- stoepkrijt
- vingerverf

Uitvoeren 1: Waar woont Knarsje

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Laat de leerlingen nadenken over verschillende woonplekken 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 fantastische bouwsels:
 - [Snail Bamboo](#) van Thilina Liyanage
 - [vreemde en ongewone huizen](#) op de site Sohomme
 - pagina met 'fantastische architectuur' op Pinterest
3. Laat de leerlingen een woonplek voor hun Knarsje maken. Bedenk ook in welke omgeving de 'woning' van Knarsje staat: in het bos, in de stad, in een kast, in het lokaal, in de lucht of in gedachten? De leerlingen kiezen zelf hun materiaal en bepalen of ze de woonplek vlak of ruimtelijk willen vormgeven. Laat hen individueel of in groepjes werken, afhankelijk van wat bij hen past.

Uitvoeren 2: Wat doe je nou?

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de volgende fragmenten of trailers van voorstellingen:
 - [Feest](#) van Introdans
 - [Sorry...](#) van Lonneke van Leth Dans
 - [BullyBully](#) van Maas Theater en Dans

Welke stoute bewegingen hebben de leerlingen in de fragmenten gezien? Wat zijn stoute bewegingen? En welke emoties hebben ze gezien?

2. Laat de leerlingen in het speellokaal verschillende stoute bewegingen zien. Je kunt hierbij rekening houden met onderstaande aandachtspunten:
 - Een leerling bedenkt iets en doet het voor, de rest van de klas doet het 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 wegllopen 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 Dans](#).

Uitvoeren 3: Vertel eens

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. In de kring. Jij of een leerling gaat in het midden van de kring zitten en speelt Knarsje. De startvraag is: 'Knarsje, wil je iets vertellen?' De leerlingen gaan vragen stellen aan Knarsje. Bijvoorbeeld: 'Knarsje, 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 Knarsje, de ander de vraagsteller. Geef de leerlingen tijd om te oefenen. Loop rond en moedig ze aan om stoute, ondeugende en fantasievolle vragen aan Knarsje te stellen. En laat Knarsje 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. En bekijk [de video](#) over het kunstwerk van Simone Post. 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 Knarsje vertellen dat je eerst nog niet wist?
Reflectie proces	Op welke manier kon je het makkelijkste vorm geven aan Knarsje?

6. Opdracht: Presenteren

In dit project staat het ontwikkelproces centraal en komt het eindproduct op de tweede plaats. De manier van presenteren staat niet vast, hieronder volgen een aantal suggesties. Het zelfs heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten en voorkeuren van de leerlingen en vergeet niet om ook jouw eigen kwaliteiten in te zetten in het proces.

Subdoel kennis	De leerlingen benoemen verschillende manieren van presenteren, waaronder een plakboek, voorstelling en een ruimte.
Subdoel vaardigheid	De leerlingen presenteren hun eigen werk aan publiek in een zelfgekozen presentatievorm.

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

Presenteren 3: Alles-mag-plek

Maak een leefplek waar Knarsje graag zou wonen, een plek waar alles mag! Hier mogen kinderen dus ook '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 Knarsje het beste voorstellen aan je publiek?

Evalueren

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

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

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend

Tijdens welke opdracht werd Knarsje echt jouw Knarsje en anders dan de andere Knarsjes?

Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend

Hoe zou je jouw Knarsje nog iets stouter kunnen maken?