

Project: Dierenverhalenparade

Beeldende kunst

Verhalen, Groep 3-4

Onder de titel `Dierenverhalenparade' gaan de leerlingen op ontdekking naar optochten.
Naar aanleiding van de inspiratie uit de oriëntatie op optochten maken de leerlingen een schets van een (fantasie)dier met een 3D-uitwerking in klei of was. Welke karaktereigenschappen hebben hun dieren en welke attributen versterken hun krachten? In een zelf verteld of geschreven verhaal komen deze tot leven.
In de volgende opdracht is het dier de inspiratie voor het maken van een masker. Welke kenmerken van het dier nemen ze mee? Hoe maken ze deze zichtbaar?
In de laatste opdracht onderzoeken de leerlingen hoe ze met schaduw en silhouet iets kunnen uitbeelden. Hoe ziet hun dier en masker er in deze omgeving uit? Wat kun je door beweging versterken? Ze ervaren hoe ze hun dier of masker kunnen uitspelen in een parade.

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.
- 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 het 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
De leerlingen maken kennis met optochten en parades en gaan hier fantasiedieren en maskers voor maken. Ze bestuderen de gebruikte elementen en maken hun eigen attributen met behulp van onderzoek naar vorm, kleur, beweging, muziek en schaduw in verschillende beeldende materialen en technieken. Om uiteindelijk een grote parade te houden.

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 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.

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
- camera
- (kleuren)printer

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit hoe je vorm kunt geven met behulp van basisvormen, karaktereigenschappen en schaduw en silhouetten.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling ontwerpt een eigen fantasiedier, masker en schaduwspel.

Benodigdheden

- *The Parade* van The Fox the Folks op Vimeo
- prentenboek *Ensor: de grote maskerade* van Marije Tolman (Leopold, 2015)
- muziek: *Le Carnaval des Animaux* van Camille Saint-Saëns
- Braziliaanse carnavalsoptocht
- Optocht in Oldenzaal
- Marokkaanse bruiloftsstoet
- maskerade in Venetië
- prentenboek *Formidabele fabels* van Woollard en digitaal inkijkexemplaar
- filmpje *Terra Ultima* met illustraties van Raoul Deleo

Aan de slag in de klas

Gebruik onderstaande opdrachten om het project te introduceren of maak een keuze.

Boekenparade
Bekijk en bespreek het filmpje met de animatie *The Parade* van The Fox the Folks op Vimeo. Wat hebben de leerlingen allemaal gezien? Vertel dat in dit project de leerlingen zelf een optocht gaan maken. Bespreek wat een optocht of parade is. Hebben de leerlingen wel eens een optocht gezien of eraan meegedaan? Wat voor soort parade was er in de animatie te zien?

Kijk, een optocht!
Bekijk een aantal van onderstaande YouTube-filmpjes van verschillende soorten parades en optochten.

- Braziliaanse carnavalsoptocht
- Optocht in Oldenzaal
- Marokkaanse bruiloftsstoet
- maskerade in Venetië

Heb je wel eens een optocht gezien of er aan meegedaan? Kun je er wat over vertellen?

Carnival des Animaux

1. Beluister (zonder beeld) samen muziekfragmenten uit het muziekstuk *Le Carnaval des Animaux* van Camille Saint-Saëns. (Deze muziek komt ook terug bij andere opdrachten.) Laat telkens een fragment horen.
   Welk dier denken de leerlingen te horen in het fragment? Waarom denken ze dat? Alles is goed.

2. De leerlingen mogen een fragment en één dier kiezen. Laat de leerlingen (om)schrijven of tekenen om welk dier het volgens hen zou gaan. Laat eventueel tijdens het tekenen het fragment horen.

Tip: Lees gedurende het project de dierenfabels en verhalen voor uit het prentenboek *Formidabele fabels* van Elli Woollard, Uitgeverij Lemniscaat. Zie ook het inkijkexemplaar.

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 daarbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Waarom houden mensen optochten en parades, denk je?
- Waaraan zie je waar een optocht of parade over gaat?
- Waar zou jij een optocht over willen maken?
- Hoeveel mensen of dieren heb je nodig voor één optocht?
- Hoort er altijd een verhaal bij een optocht?

Oriëntatieopdracht

Maskerade
Lees, bekijk en bespreek het prentenboek *Ensor: de grote maskerade* van Marije Tolman (Leopold, 2015). Ensor komt in het verhaal allerlei bijzondere en spannende figuren tegen.

- Welke figuren kennen de leerlingen al?
- Wat voor geluiden zouden ze maken?
- Waar zouden ze wonen?
- Wat zijn de spannendste dieren en waarom?
- Wanneer je een dier mag kiezen, hoe zou deze er dan voor jou uitzien en wat kan dit dier?

Fantasiedier

1. Bekijk en bespreek het filmpje *Terra Ultima* met illustraties van Raoul Deleo.

- Wat zijn dit voor dieren?
- Wat is een fantasiedier?

2. De leerlingen gaan hun eigen fantasiedier verzinnen en tekenen.

3. Eerst verzinnen ze een kort verhaaltje.

- In welk fantasieland woont het dier?
- Wat maakt het daar mee?
- Wat kan het dier allemaal?

Schrijf de verhaaltjes op indien mogelijk.

4. Bespreek met elkaar wat er allemaal mogelijk is bij het tekenen van een fantasiedier. Denk aan: verschillende dieren combineren, het dier speciale krachten geven. Werken met vreemde vormen, kleuren en details. Laat de leerlingen bijvoorbeeld eerst een aantal kleine schetsen maken met potlood. Bespreek de schetsen na. Ze kunnen daarna één schets uitwerken in een grotere tekening op A4-formaat in kleur.

Extra: Als het fantasiedier af is, kunnen de leerlingen ook in tweetallen een verhaaltje bedenken waarbij beide dieren samen iets beleven. Laat een aantal leerlingen hun verhaaltje vertellen.

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 parade door hiervoor een fantasiedier, masker en schaduwspel te ontwerpen.

4. Opdracht: Beeldig dier

In deze opdracht gaan de leerlingen hun eigen 3D dier maken. Ze gebruiken hun tekening uit de oriëntatieopdracht als inspiratie. Deze kan worden 'aangekleed' met diverse materialen waarmee de bijzondere eigenschappen van het dier verduidelijkt worden.

Subdoel kennis	De leerling legt uit hoe je de basisvormen gebruikt bij het maken van een 3D fantasiefiguur.
Subdoel vaardigheid	De leerling boetseert een fantasiedier van was of klei en bewerkt dit met andere materialen.

Benodigdheden

- 'broodje' fijne klei of stukken gekleurde klei, óf
- was om mee te boetseren
- verschillende soorten klein (rest)materiaal
- eventueel: plankje voor de presentatie
- digibord voor het tonen van voorbeelden
- basisvormen
- toolbox klei

Aan de slag in de klas

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

Onderzoeken

Kunstige dieren
Toon een aantal afbeeldingen van dieren uit de kunst. Laat de leerlingen fantaseren over wat voor dieren dit zouden kunnen zijn. Waar leven deze dieren, welke geluiden maken ze, wat zouden ze eten en doen?

- schilderij met een os van Leonora Carrington
- feniks theepot (Yixing, China, 1675-1725)
- *Het gele dier* van Heinrich Campendonk (ca. 1914)
- *grotesk monstertje* (ca. 1610 - ca. 1630)
- een Perzische simurgh

Vormen
Bespreek met de leerlingen welke basisvormen er allemaal zijn.
Geef de leerlingen een stukje klei of was om te experimenteren met deze vormen (zie ook de toolbox klei).

- Welke associaties hebben de leerlingen met de vormen? Alle antwoorden zijn goed.
- Welke vorm past bij welk dier? Of onderdeel van een dier?

Laat eventueel nog wat voorbeelden zien:

- Licht en donker basisvormen: *67 68 69* van James Turrell (2016)
- *Divided Circle* van Barbara Hepworth (1969)
- *Bollenstructuur* van Peter Struycken (1982-1986)
- sculptuur *Kegels* van Bert Flugelman (1982)
- *Multicultural Land* van Collette Fergus

De leerlingen kiezen een basisvorm bij hun getekende fantasiedier. Laat hen goed kijken naar welke grote vorm(en) ze kunnen ontdekken. Combinaties van vormen zijn ook mogelijk. Denk aan: slangvormig, bol, vierkant, hoekig.

Uitvoeren

De leerlingen gaan hun zelfverzonnen dier driedimensionaal maken van klei of was, in combinatie met (rest)materialen zoals karton, papier, textiel en/of veertjes. Was heeft het voordeel boven klei dat het makkelijk te verwerken is, ook in details en dat het zacht blijft, zodat je er lang aan kunt werken.
Ze gebruiken hiervoor hun tekening, hun gekozen basisvorm en het zelfbedachte verhaaltje uit de oriëntatieopdracht als inspiratie.

1. De leerlingen boetseren hun dier. Hierbij werken ze vanuit de grote vorm en voegen later onderdelen in verschillende materialen naar keuze toe. De grote vormen worden gemaakt vanuit de contouren van de tekening.
   Wat voor grote vormen zien ze in je tekening? Het mag afwijken van de schets. Zie ook het voorbeeld met basisvormen. De leerlingen maken eerst een bal, een vierkant, of een driehoekige vorm van 5-10 cm. Zo nodig maken ze meerdere basisvormen van verschillende formaten. Deze worden aan elkaar geboetseerd en verder gevormd.
   Tip: Let op dat bij het werken in 3D aandacht wordt besteed aan alle kanten van het dier.

2. De leerlingen kunnen hun dier afmaken met verschillende materialen zoals gekleurd papier, karton, textiel en restmaterialen. Hiermee maken ze bijvoorbeeld vacht, ogen, haren, snavel of wat ze zelf nog kunnen bedenken. Er kunnen ook kant-en-klare voorwerpen worden gebruikt, zoals knopen, blokjes, veertjes en dopjes. Laat de leerlingen de onderdelen stevig bevestigen.

Presenteren

Dierenparade

- Laat de leerlingen de dieren op een rijtje naast elkaar zetten en rangschikken naar eigen keuze.
- Gebruik een lange strook papier of stof als onderlegger.
- Zet de dieren vervolgens in deze volgorde in een rijtje op een plank, in de vensterbank of voor het raam. Dit geeft het idee van een optocht.
- Verzin er een titel bij.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke basisvormen passen het beste bij jouw fantasiedier?
Reflectie proces	Wat is er bijzonder aan jouw fantasiedier?

5. Opdracht: Dierenmaskers

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen maskers uit de kunst. Ze gebruiken hun dieren uit de vorige opdrachten als inspiratie voor het maken van een masker. Welke eigenschappen of kenmerken nemen zij mee? Hoe laat je dit tot uitdrukking komen in het masker? Wat laten ze weg, wat voegen ze toe? Waarom? Hoe beweegt en spreekt het dier? De maskers worden gebruikt in de eindpresentatie.

Subdoel kennis	De leerling benoemt verschillende soorten maskers.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een dierenmasker, waarin uiterlijke kenmerken en karaktereigenschappen verwerkt zijn.

Benodigdheden

- dik karton en/of papieren zakken
- eventueel kant-en-klare ovalen van karton
- scharen
- lijm
- diverse kleuren verf
- tijdschriften, magazines, kranten
- teken- en kleurpotloden
- materiaal dat de leerlingen uitkiezen
- digibord om voorbeelden te tonen:
  - korte stopmotion *Mangetsu Parade*
  - foto van Irving Penn: *Saul Steinberg met neusmasker* (1966)
  - masker 1 óf masker 2 van Bertjan Pot (2010-heden)
  - masker van Studio Roof
  - maskers van Charlie Goodall
  - filmpje *Tableau Vivant* in de toolbox Theater
  - muziek *Le Carnaval des Animaux*

Aan de slag in de klas

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

Onderzoeken

Allemaal soorten maskers

1. Bespreek met de leerlingen dat mensen maskers gebruiken voor heleboel verschillende redenen. Denk maar aan Halloween. Een leuke reden is dat je je met een masker snel kunt verkleden.
2. Bekijk op Vimeo de korte stopmotion Mangetsu Parade.
   Welke basisvorm hebben deze maskers?
   Laat ook het zeer eenvoudige masker op de foto van Irving Penn zien: *Saul Steinberg met neusmasker* (1966). Welke vorm zien de leerlingen hier?
3. Laat nog wat afbeeldingen van verschillende soorten maskers zien:

- masker 1 óf masker 2 van Bertjan Pot (2010-heden)
- masker van Studio Roof
- maskers van Charlie Goodall

3. Bespreek de getoonde maskers aan de hand van de volgende vragen:

- Welke vormen herken je?
- Krijg je een gevoel bij het masker? Welk gevoel, en waar komt dat door?

Vormen
Haal met de leerlingen de basisvormen terug. Laat nog wat voorbeelden uit het onderzoek van de vorige opdracht zien (3D-dier). Ook een masker kan een grote basisvorm hebben. Ovaal of langwerpig, rond, vierkant of driehoekig. Bespreek welke maskervorm het beste past bij de vorm van je kleidier.

Uitvoeren

Maskers maken

1. Vertel dat de leerlingen een eigen dierenmasker gaan maken. Ze maken een keuze voor de basisvorm. Ze knippen of krijgen hun gekozen vorm in stevig papier of karton.
   Zorg voor voldoende losse elementen, zoals restmateriaal, raffia, stofjes, knopen, etc. om erop te plakken.
   Tip: Er kan ook een kartonnen zak gebruikt worden.

2. De leerlingen bedenken welke uiterlijke kenmerken en karaktereigenschappen in het masker verwerkt moeten worden.

- Wat maakt het dier spannend?
- Hoe zie je dat het om een dier gaat?
- Heeft het gevaarlijke tanden, een vacht, een staart?
- Welke kleuren en vormen passen er goed bij het dier?

3. Nu gaan de leerlingen hun maskers maken. Bijvoorbeeld:

- Ze tekenen de bek van het dier met wascokrijt.
- Tanden, haren, etc. worden uit gekleurd papier geknipt.
- De details voor het fantasiedier worden opgeplakt met behangerslijm of lijmstift.

- Extra versieringen met bijvoorbeeld knoopjes, stukjes textiel of veertjes worden opgeplakt/geknoopt.

Spelen met het masker

1. Bekijk en bespreek een aantal fragmenten van de voorstelling van leerlingen van een Franse school , gemaakt op muziek van *Carnaval des Animaux*. Wat zien de leerlingen allemaal?

2. Als je een masker opzet dan word je iets anders. De leerlingen zetten voorzichtig hun masker op. Wie of wat zijn ze nu?

3. Oefen de bewegingen en geluiden die de nieuwe dierenpersonages maken met het bevriesspel. De leerlingen lopen door de ruimte als hun nieuwe personage. Bij `bevries!' staan ze stil en krijgen een nieuwe opdracht. Welke bewegingen passen bij het nieuwe dierenpersonage? Laat hen nieuwe bewegingen uitproberen. Zie ook het filmpje *Tableau Vivant* in de *Tableau Vivant* in de toolbox Theater.

Presenteren

Maskerspel
Maak een keuze uit de volgende mogelijkheden:

- Laat de leerlingen een parade lopen op muziek waarbij ze de geoefende bewegingen goed proberen vast te houden. Gebruik eventueel muziek. Bijvoorbeeld van *Le Carnaval des Animaux*.
- Laat de leerlingen hun eerder bedachte of geschreven verhaal, met masker op, in tweetallen oefenen en uitspelen.
- Of laat de leerlingen in tweetallen een nieuw klein verhaaltje bedenken met hun maskers. Geef eventueel een beginzin mee, bijvoorbeeld: 'Lang geleden leefden eens de.... en de ...'. Of: 'Op een regenachtige dag ging het .....dier een verhaaltje aan ..... vertellen'.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Waaraan zie je bij jouw masker welk dier er wordt verbeeld?
Reflectie proces	Hoe voel je je als je jouw masker opzet?

6. Opdracht: Paradefinale

In deze opdracht gaan de leerlingen aan de hand van voorbeelden aan het werk met licht, donker en schaduw. Ze kijken naar voorbeelden uit de beeldende kunst en onderzoeken het effect van het overbrengen van een schaduw en een silhouet met een lamp. Daarmee werken ze naar een eindpresentatie toe.

Subdoel kennis	De leerling legt uit hoe je met schaduw en silhouetten een spel kunt maken.
Subdoel vaardigheid	De leerling presenteert een schaduwspel met diens eigen masker of fantasiedier.

Benodigdheden

- bouwlamp of andere sterke lamp
- groot wit laken of doek
- bevestigingsmateriaal voor het doek
- het boek *Ensor, de grote maskerade*
- digibord voor het vertonen van:
  - programma *Huisje Boompje Beestje* van School TV, over schaduw
  - licht- en schaduwwerken van Kumi Yamashita (2014)
  - *Shadow dancing* van Diet Wiegman (2008)
  - filmpje dierfiguren uitbeelden met handen
  - animaties van *Verhalen van de boze heks*, bijvoorbeeld *De boze heks is is ziek*
  - *Dancing Shadow Sculptures* van DTP en Laurent Craste
  - *Puppet Parade* van project Intercative Kinect Puppets, Dezign I/O.

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

Voorbespreken
Vertel dat jullie nu kleidieren en maskers hebben. Met die dieren en/of de maskers gaan jullie een levende parade maken. Hier kan het boek *Ensor, de grote maskerade* nog een keer bekeken worden.

Schaduwspel
Bekijk en bespreek (een deel van) het programma *Huisje Boompje Beestje* van School TV, over schaduw.

Schaduw-en-licht kunstenaars

Bekijk een aantal voorbeelden van kunstenaars die schaduwen en silhouetten als uitgangspunt voor hun beeldende werk nemen

- licht- en schaduwwerken van Kumi Yamashita (2014)
- *Shadow dancing* van Diet Wiegman (2008)

Bespreek na aan de hand van de volgende vragen:

- Wat is een schaduw?
- Hoe kun je een schaduw maken?
- Wat zie je wel en wat zie je niet in het kunstwerk?
- Hoe zou de kunstenaar het gemaakt hebben?

Spelen met schaduw

Bespreek nogmaals dat je om schaduw te krijgen, speelt met donker en licht.
Onderzoek met elkaar de verschillende mogelijkheden:

- op een muur met gebruik van een lamp
- op het schoolplein als de zon schijnt
- of hang een laken op in de klas, met een lamp ervoor.

Doe naar keuze een aantal experimenten met de leerlingen of laat ze zelf in kleine groepjes experimenteren. Wat hebben de leerlingen gezien dat ze zelf ook zouden willen uitproberen? Denk aan: met basisvormen figuren maken of met je handen; silhouetten maken met de gemaakte kleidieren of met de maskers.
Ze experimenteren en onderzoeken wat er gebeurt met het voorwerp als het dichterbij staat of juist ver weg, met groot en klein, scherp en onscherp. Wat zorgt voor de mooiste schaduwen?

Extra filmpjes:

- dierfiguren uitbeelden met handen
- animaties van *Verhalen van de boze heks* op YouTube, bijvoorbeeld *De boze heks is ziek*.

Uitvoeren

1. Bedenk met de leerlingen in welke vorm ze hun gemaakte werk, de dieren of de maskers, willen presenteren met een schaduwspel.

2. Bekijk en bespreek eventueel ter inspiratie onderstaande filmpjes met interactieve schaduw- installaties:

- *Dancing Shadow Sculptures* van DTP en Laurent Craste
- *Puppet Parade* van project Interactive Kinect Puppets)

   Wat gebeurt hier? Hoe kan dat? Wat is er bijzonder aan?

3. Bespreek met de leerlingen wat er allemaal gedaan en gemaakt is. Bedenk samen hoe jullie de resultaten willen presenteren. Het presenteren kan ook in groepjes, waarbij ieder groepje een eigen vorm kiest.

   Denk aan de volgende mogelijkheden:

- Een schaduwparade met de maskers achter het laken.
- Het uitspelen van hun eerder gemaakte en geoefende verhaal in een schaduwspel.
- Het idee gebruiken uit het verhaal van Ensor
- De muziek van *Carnival des Animaux* als uitgangspunt gebruiken.

4. Geef de leerlingen de tijd om te oefenen. Bespreek het na:

- Hoe goed is alles zichtbaar in de schaduw? Kan het duidelijker?
- Welke bewegingen kunnen de silhouetten versterken?
- Wat valt op?
- Wat zie je niet meer of kun je niet meer herkennen?

Presenteren

Presenteer als afsluiting van het project de eindresultaten aan een andere klas of de ouders en/of verzorgers. Maak filmpjes van de schaduwspelstukjes of van de fantasiedierenparade.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welk silhouet was goed herkenbaar?

Evalueren

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

- Wat is het verhaal achter jullie parade?
- Waar zou je de parade nog meer willen of kunnen houden?
- Hebben jullie een bestaand verhaal gekozen of zelf een verhaal verzonnen? Waarom?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Wat zou je nog willen toevoegen aan jullie parade van fantasiedieren?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Voor wie zou je jullie parade willen opvoeren?