



Project: Verdwenen Verhaal 1

Interdisciplinair

Verhalen, Groep 1-2

Je wilt een spannend verhaal gaan vertellen, maar het is weg. Waar is het verhaal gebleven, en wat nu? Misschien kunnen de leerlingen helpen verhalen te vinden. De letter *V* van *Verhalen* is de eerste aanwijzing. Hier maken de leerlingen verschillende vormen mee. Daarna kan gekozen worden uit verschillende opdrachten die met het bedenken van verhalen te maken hebben. Dat is handig. Zo kunnen ze helpen om verhalen te vinden!

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 verschillende 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 dat past 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/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 gaan in dit project op zoek naar verhalen vanuit verschillende uitgangspunten, ze spelen op een laagdrempelige manier met taalvormen en gebruiken beweging, beeld en geluid.

Tip: Als het project schoolbreed ingezet wordt, is uitwisseling mogelijk tussen de leerjaren. De opdrachten voor de verschillende leerjaren kunnen dan met elkaar verbonden worden. De titels van de opdrachten zijn daarom ook voor een deel hetzelfde of herkenbaar.

Praktische aanbevelingen:

Tijdens dit project kan de zoektocht spannender gemaakt worden door de leerlingen naast de opdrachten ook 'hints' te geven. De eerste hint ligt direct na de introductie al in de klas. In iedere klas zijn twee vormen op de grond gelegd, twee V's. (de V-vormen zijn als bijlagen te downloaden, printen en uit te knippen)

Tijdens de verschillende fases in dit project komt bijvoorbeeld de directeur even langs in de klas/stuurt een filmpje/legt een briefje neer of iets anders, met een vraag, opdracht, aanwijzing, verhaaltje.

Misschien kiezen jullie ervoor om binnen de school een verzamelmuur te maken. In de weken dat er aan dit project wordt gewerkt, kan deze tentoonstellingsplek groeien met werk van de leerlingen van alle leerjaren die meedoen, ter inspiratie voor de andere klassen.

Of de ene groep verrast de andere groep met een boodschap of verhaal.

Voor de start van de onderzoekopdrachten kan er een hint op de verzamelmuur staan, zoals: *wie, wat, waar?* Om een eerste aanzet tot een verhaal te maken kun je werken vanuit de 3 W's. Drie vragen die je kunt stellen om een verhaal te bedenken.

Tips: In de eigen klas kan ook gewerkt worden met een leeg boek waarin de bevindingen en het werk van de leerlingen bewaard worden. Of maak in de klas een verhalenvertelplek om een intieme sfeer te creëren: een verhalenvertelstoel, een hoek met kussens, een geknutseld kampvuurtje of een ander object waar je met de leerlingen omheen kunt zitten.

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
- (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 kunst disciplines. Er wordt een beroep gedaan op het vermogen om buiten de kaders te denken en nieuwe verbindingen te leggen.

Benodigdheden

- bijlagen:
 - [V-vormen klein](#)
 - [V-vormen groot en klein](#)
 - [V-vormen in patronen](#)

Aan de slag in de klas

Dit project kan schoolbreed worden geïntroduceerd, maar ook per leerjaar. Maak een keuze uit een van de twee onderstaande mogelijkheden:

Schoolbrede introductie door de directeur

Doorloop onderstaande stappen:

1. De leerkracht zet van tevoren in het klaslokaal tafels aan de kant en stoelen in een kring, en legt de eerste hint klaar (zie punt 5).
2. De leerlingen en leerkrachten komen bij elkaar op een centrale plek in de school.
3. De directeur heeft een heel belangrijk verhaal te vertellen, uit een boek of vanaf een digibord/beamer. Maar wanneer de directeur wil beginnen te lezen, blijkt het boek of beeldscherm leeg. O jee, wat nu? Waar is het verhaal gebleven? Wat is er gebeurd? Weten de leerkrachten hier soms iets van? De leerlingen? Nee? Dan volgt de conclusie: het verhaal is verdwenen!
4. Iedereen mag helpen en op zoek gaan naar verhalen. De leerlingen gaan aanwijzingen verzamelen en goed opletten. De directeur wijst een wand of muur aan waar al het verzamelde materiaal kan worden opgehangen, net als bij een politieonderzoek. Er moeten verhalen gevonden worden!
5. Iedereen gaat terug naar de eigen klas om een plan te verzinnen. Bij terugkomst in de klas ligt een eerste aanwijzing of hint klaar. In iedere klas zijn twee V-vormpjes op de grond gelegd: de V van *Verhalen*.
6. De leerlingen ontdekken de aanwijzing en bespreken wat het zou kunnen betekenen. Wat zijn dit voor tekens? Is het een boodschap? Is het geheimtaal? Geef de vormen samen met de leerlingen een plek in de klas. Deze kunnen in opdrachten gebruikt worden.

Introductie in de klas door de leerkracht

Presenteer in je eigen klas de introductieopdracht 'Het boek is leeg, waar zijn de verhalen?'.

Doorloop onderstaande stappen:

1. Laat een leeg boek zien en vertel op theatrale wijze dat alle verhalen uit het boek zijn verdwenen. Er is geen letter, kras, of afbeelding over.
Bespreek met elkaar wat er gebeurd zou kunnen zijn. Bedenk samen met de leerlingen manieren om het boek weer te vullen. Vertel dat jullie, terwijl jullie verhalen gaan zoeken eigenlijk zelf al in een spannend verhaal zitten.
2. Geef de leerlingen de eerste hint. Er ligt een grote envelop op tafel met daarin twee vormen: twee V's, de V van *Verhalen*. Wat zijn dit voor tekens? Is het een boodschap? Is het magie? Is het geheimtaal? Geef samen met de leerlingen de vormen een plek in de klas. Deze kunnen in opdrachten gebruikt worden.

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- materialen om ketting of kroon te maken.
- diverse materialen, bijvoorbeeld kleine blokjes, takjes, stokjes en doosjes
- een verhalenvertelstoel
- bijlagen met V-vormen:
 - [V-vormen klein](#)
 - [V-vormen groot en klein](#)
 - [V-vormen in patronen](#)

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatieonderdelen: het filosofisch gesprek en de oriëntatieopdracht.

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:

- Waar vind je verhalen?
- Kan een verhaal in een schilderij zitten?
- Kan een verhaal in je hoofd zitten?

Andere invalshoek

- Kan een verhaal kwijtraken?
- Kan een verhaal verdwalen?
- Kan een verhaal geheim zijn?
- Zo ja, kan een geheim verhaal kwijtraken?
- Zo nee, hoe zou dat dan komen?

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

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Maak een V-tafel waaraan de leerlingen kunnen experimenteren met de vorm. Zorg voor V's in verschillende formaten, zie bijlagen. Leg ook andere materialen op de tafel, zoals kleine blokjes, takjes, stokjes en doosjes.
2. Maak een vertelhoek met een verhalenvertelstoel of een geknutseld 'kampvuurtje'. Neem een grote letter V uit de bijlage. Is het de V van *Verhalen*? Vertel een kort, persoonlijk verhaaltje. Wanneer is iets een verhaal? Bespreek het met de leerlingen.
3. Maak een ketting met een V-hanger of een kroon waar een V op staat. Vertel de leerlingen dat ze een verhaaltje mogen vertellen in de vertelhoek wanneer ze dat willen. Dat kunnen ze aangeven door de ketting om te doen of de kroon op te zetten.

| | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <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 geeft vorm aan een eigen verhaal door gebruik te maken van beelden, bewegingen en geluiden.</p> |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

4. Opdracht: Onderzoeken

Maak een keuze uit onderstaande onderzoeksoopdrachten. In de opdrachten maken de leerlingen kennis met Capoeira, associëren ze met de letter V en met de vorm ervan, maken ze kennis met de 'wie? wat? waar?' en het begin-midden-eind in een verhaal, maken ze eigen verhalen bij 'troep' en bij muziekfragmenten, en maken ze emotiemonstertjes met verschillende beeldende materialen.

| | |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Subdoel kennis | De leerling benoemt diverse manieren waarop je een verhaal kunt vertellen. |
| Subdoel vaardigheid | De leerling onderzoekt manieren waarop je een verhaal kunt vertellen aan de hand van vorm, voorwerpen, illustraties en beweging. |

Benodigdheden

- uitgeknipte Vs uit de bijlage of bestaande plakletters
- teken- en/of schildermaterialen
- doos of tafel voor de voorwerpen die de leerlingen meebrengen
- prentenboek naar keuze, maak kopieën van 3 illustraties: een van het begin, een van het midden en een van het einde van het verhaal

Aan de slag in de klas

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

| V van Vorm | Mijn troepje | Plaat verhalen | Zum zum zum |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| <i>De leerlingen inventariseren de associaties met de V-vorm.</i> | <i>De leerlingen laten verhalen ontstaan vanuit afgedankte voorwerpen.</i> | <i>De leerlingen onderzoeken de opbouw van een verhaal: begin-midden-eind.</i> | <i>De leerlingen vertalen een lied naar bewegingen.</i> |

Tips voor het leuker maken van de zoektocht naar verhalen.

- De directeur, een leerkracht of de conciërge komt regelmatig langs met vragen zoals: Hoe gaat het met de zoektocht? Welke aanwijzingen hebben jullie al gevonden?
- Of laat een filmpje zien van de directeur waarin die een raadsel deelt of een verhaaltje vertelt over diens droom over de zoektocht.
- Laat de groepen onderling uitwisselen wat ze ontdekten of laat ze elkaar vragen stellen.
- Plaats op de verzamelmuur een nieuwe aanwijzing: $2 \times V = W$. De W van *wie, wat, waar*. Bespreek deze aanwijzing met de leerlingen. Wat heb je nodig voor het vinden van verhalen?

Onderzoek: V van Vorm

Deze opdracht bestaat uit het inventariseren van de associaties met de letter *V* en de vorm ervan. Laat de leerlingen spelen met de vorm van de *V*'s en onderzoek hierbij de volgende mogelijkheden:

- Wat gebeurt er als je de vormen, die je uit de bijlage hebt geknipt, op verschillende manieren neerlegt: op, naast, onder, tegen, boven elkaar? Hoeveel variaties zijn er mogelijk? En als je ze ophangt?
- Welke letters kun je ervan maken? *V W X M*?
- Welke woorden kun je verzinnen met de letter *V*?
- Welke zinnen kun je maken met die woorden?
- Laat de leerlingen vanuit de *V*-vorm een tekening maken. Laat hen associëren: een toeter, ijshoortje, tent, hek, ruitvormige zoute drop of baklava, tanden van een zaag, etc.
- Bedenk met elkaar zoveel mogelijk manieren om met je lichaam een *V*-vorm te maken. Maak hier foto's van.
- Verzamel alle uitkomsten en geef deze een plek op de verzamelmuur.

Onderzoek: Mijn troepje

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk de foto van het kunstwerk van Tirzo Martha gemaakt voor [de eerste kunstparade Binnenhofrenovatie](#). Wat zien de leerlingen? Staan de stoelen bij jou thuis ook zo? Waarom niet? Kun je ondersteboven op een stoel zitten?

2. Bespreek met de leerlingen:
 - Wat is troep?
 - Wanneer is iets troep?
 - Hebben we troep in de klas?
 - Hebben de leerlingen thuis ook troep?
 - Is troep rommel?
 - Is het echt troep of lijkt het troep omdat het niet opgeruimd is?
 - Wat kun je met troep doen?
 - Zit er een verhaal in?
3. Vraag aan alle leerlingen om van thuis een voorwerp mee te nemen waarvan zij denken dat het troep is. Dat mag van alles zijn. Of verzamel zelf wat troepjes.
4. Leg de troepjes op een tafel of in een doos. Pak een troepje en vraag een leerling om er in de verhalenvertelstoel over te vertellen, aan de hand van onderstaande vragen:
 - Hoe ziet het voorwerp eruit: kleur, materiaal, hard of zacht, oud of nieuw?
 - Waar komt het vandaan?
 - Waarvoor wordt het gebruikt?
 - Welk geluid maakt het? Laat het horen.
 - Welke naam kunnen we voor dit troepje verzinnen? Het mag een bestaande naam zijn of iets zelfbedacht.
 - Heeft het voorwerp familie of vrienden?
 - Wat zijn de hobby's van het voorwerp?
 - Waar is het voorwerp allemaal al geweest? Denk aan: op reis, mee met boodschappen doen, op het werk, etc.
5. Laat de leerlingen de vorm van hun voorwerp uitbeelden met hun lichaam. De andere leerlingen doen het na.

Onderzoek: Plaatverhalen

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Kies een prentenboek naar keuze. Lees het verhaal voor. Bespreek aan de hand van de illustraties wat het begin, het midden en het eind van het verhaal is.
2. Pak kopieën erbij van drie afbeeldingen uit het prentenboek waarin duidelijk het begin, midden en eind weergegeven worden. Bespreek met de leerlingen wie ze zien op de afbeelding, wat er gebeurt en waar het zich afspeelt.
3. Onderzoek met de leerlingen wat er gebeurt als je de volgorde van de gekopieerde illustraties verandert. Het begin wordt het eind en het midden wordt het begin. Welk nieuw verhaal ontstaat er?

Onderzoek: Zum, zum, zum

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek met de leerlingen het YouTube-filmpje van [Capoeira Kids Den Haag](#). Capoeira is ontstaan in Angola en meegenomen naar Brazilië in de slaventijd. Het was een manier om met beweging verhalen te vertellen en te oefenen in de vechtsport. Het is een combinatie van acrobatiek, vechtsport en dans. Wat gebeurt hier? Wat is het verschil tussen dansen en vechten?
2. Ga met de leerlingen in een halve kring staan en beluister het lied *Zum, zum, zum*. Vraag aan de leerlingen of ze kunnen raden waarover dit liedje gaat. Het is een waarschuwingslied: 'Pas op, daar komt de wesp!'. Laat de leerlingen uit volle borst de woorden 'zum, zum, zum' meezingen.

Songtekst:

Zum, zum, zum capoeira mata um (4x)

Onde tem marimbondo

E zum, zum, zum

Oh la o la e

Quero ver bater, quero ver cair

3. Laat de leerlingen bewegingen maken. Wat zou je doen als er een wesp aankomt? Bukken, springen, draaien of weggrollen? De leerling mag alles doen om de wesp te ontwijken, maar let erop dat het bewegingen zijn met het hele lijf, en niet alleen het wegwuiven of wegslaan met een hand.

Reflecteren

| | |
|----------------------|------------------------------------------------------------------|
| Reflectie: subdoelen | Welke manier van verhalen vertellen wil je onthouden voor later? |
| Reflectie: proces | Bij welke oefening kwam er vanzelf een verhaal in je hoofd? |

5. Opdracht: Uitvoeren

| | |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Subdoel kennis | De leerling benoemt de 3 <i>Ws</i> (<i>wie, wat, waar</i>). |
| Subdoel vaardigheid | De leerling vertelt een eigen verhaal aan de hand van een voorwerp, een bestaand verhaal, een muziekstuk of een lettervorm. |

Benodigdheden (per gekozen opdracht):

Opdracht *Dinges*:

- kleine voorwerpen, bijvoorbeeld een plankje, plakband, een pop, een kapotte pen, een winterpeen, een plantje, speelgoed
- fotocamera of smartphone

Opdracht *Waar? O vandaar!:*

- boekje [Roodkapje van Dick Bruna](#), of [YouTubebfilmpje](#)
- (eventueel) muziekinstrumenten

Opdracht *Lettermonsters*:

- diverse decoratiematerialen bijvoorbeeld wol, cocktailprikertjes, knopen, gekleurde papiertjes
- plasticine (boetseerpasta) of fimoklei
- stokjes (satéprikkers)

Vervolg van de zoektocht naar verhalen.

Tips:

- De directeur, de leerkracht of de conciërge ligt ervan wakker dat er nog steeds geen verhaal gevonden is. Wie wil er een troostverhaaltje vertellen?
- Op de verzamelmuur hangt een nieuwe aanwijzing: de tekst 'Help! Waar is mijn dingetjes? Je weet wel, de dingetjes die kan dingessen'.
- Zet een 'kunstwerk' in de gang en plaats er een bordje bij met de tekst 'Ik ben je verhaal' of 'Ik heb niets gevonden'.

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.

| Dinges | Waar? O vandaar! | Muziekverhalen | Lettermonsters |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>De leerlingen bedenken en vertellen een 3-voorwerpenverhaal.</i> | <i>De leerlingen veranderen de plaats van handelen van de scènes uit Roodkapje en spelen de scène uit.</i> | <i>De leerlingen bedenken vanuit muziek een verhaal en beelden het uit.</i> | <i>De leerlingen verzinnen een verhaaltje met hun zelf geboetseerde lettermonstertje en een eigen emotie.</i> |

Uitvoeren: Dinges

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en beluister de animatie bij het Sesamstraatliedje [22 dingetjes](#).
2. Verzamel met de leerlingen zoveel mogelijk voorwerpen. Bijvoorbeeld: een plankje, plakband, een pop, een kapotte pen, een winterpeen, een plantje, speelgoed. Gebruik eventueel de verzameling van 'troepjes' uit de onderzoeksopdracht.
3. De leerlingen bedenken een verhaal bij de voorwerpen. Geef als leerkracht het eerste voorbeeld: speel voor de grap met de zin 'Ik ben dingetjes en ik dingetjes graag met een dingetjes op de dingetjes'. Gebruik vervolgens de verzamelde voorwerpen: 'Ik ben een pop en ik speel graag met een boek op de stoel'.
Laat de leerlingen in tweetallen:
 - drie voorwerpen kiezen;
 - een verhaaltje bedenken waar de drie voorwerpen in voorkomen;
 - een actiefoto van de drie voorwerpen maken, waarbij de compositie iets zegt over het verhaaltje;
 - hun verhaaltje vertellen voor de klas.
4. Hang de foto's op en vraag aan de leerlingen welke foto uitnodigt tot het vertellen van nog een verhaaltje.

Uitvoeren: Waar? O vandaar!

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Lees het verhaaltje [Roodkapje](#), door Dick Bruna voor of bekijk het [YouTube-filmpje](#) op het digibord.
2. Speel de handelingen uit in een [geleid spel](#). De leerkracht vertelt, de leerlingen spelen het na. Zorg daarbij voor voldoende afwisseling, Roodkapje kan een jongen zijn en de jager een meisje.
3. Verander de plaats van de handelingen zodat er een nieuw verhaal ontstaat. Bijvoorbeeld: Wat gebeurt er als Roodkapje niet naar het bos gaat maar naar het strand? Wat als oma of grootvader niet thuis was maar in de bioscoop? Laat de leerlingen mee verzinnen en speel de verzonnen variatie uit.
4. Maak het zo expressief mogelijk, laat de leerlingen er emoties bij gebruiken en geluiden bij maken met hun stem of met muziekinstrumenten.

Variatietip: Voer deze opdracht eventueel uit met een ander verhaal, dat de leerlingen al kennen, en laat de leerlingen zelf de nieuwe omstandigheden bedenken.

Uitvoeren: Muziekverhalen

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Beluister samen met de leerlingen het filmpje op de website van het [Haytham Safia Qu4rtet](#). Stop de muziek af en toe en bespreek met de leerlingen hoe zij de muziek ervaren. Doe dit aan de hand van onderstaande vragen:
 - Welke emoties horen ze: vrolijk, verdrietig, boos, etc.?
 - Kunnen ze een verhaaltje in de muziek horen?
 - Over wie gaat de muziek: over een mens, dier of ding?
 - Wat zou er gebeurd zijn?
 - Waar speelt het zich af: hoog in de lucht, op de grond, in de auto, etc.?
2. Vul met de hele klas uiteindelijk de drie *W's* (*wie, wat, waar*) in en verzin daarmee een eenvoudig verhaaltje. Bedenk passende bewegingen bij het verhaal en dans en speel het verhaal met emotie op het ritme van het gekozen muziekfragment.

Uitvoeren: Lettermonsters

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

- Bekijk en bespreek:
 - het filmpje *Alphabet monster song*
 - het *Monstertjes-ABC*
 - letterkleien* van juf Marije
- Bespreek met de leerlingen welke gevoelens ze kunnen noemen. Denk aan emoties als: verbaasd, vrolijk, boos, blij, bang, verdrietig. Laat de leerlingen met hun gezicht de emoties uitbeelden. Wat voelen ze in hun gezicht? Wat zien ze als iemand verbaasd is, of vrolijk?
- Geef de leerlingen een stuk plasticine of fimo klei. Hiermee vormen ze de eerste letter van hun voornaam. De letter is de basis voor hun eigen emotiemonstertje. Welke emotie kiest de leerling? Steek een stevig stokje door de kleiletter en gebruik ter decoratie verschillende (recycle)materialen, zoals wol, cocktailprikkertjes, knopen, gekleurde papiertjes.
- Laat de leerlingen individueel of in tweetallen een kort verhaaltje verzinnen met als titel 'Als ik een monstertje was, dan...'. Ze vertellen het verhaaltje met een eigen monsterstemmetje en de gekozen emotie.

Reflecteren

| | |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Reflectie: subdoelen | Wat was het belangrijkste deel van jouw verhaal? |
| Reflectie: proces | Wie zou je aan je verhaal willen toevoegen om het spannender te maken? |

6. Opdracht: Presenteren

| | |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Subdoel kennis | De leerling benoemt verschillende manieren van presenteren, waaronder een beeldverhaal, een bewegingsverhaal en een geluidsverhaal. |
| Subdoel vaardigheid | De leerling presenteert het eigen verhaal aan publiek in een zelfgekozen presentatievorm. |

In dit project staat het ontwikkelproces centraal en komt het eindproduct op de tweede plaats. De manier van presenteren staat niet vast, hieronder volgt een aantal suggesties. Er kan ook een presentatievorm ontstaan die niet is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten en voorkeuren van de leerlingen en vergeet uw eigen kwaliteiten niet in te zetten in het proces.

Als dit project schoolbreed wordt uitgevoerd, staan de bevindingen van alle leerjaren centraal en kan er samengewerkt worden tussen de leerjaren.

Een cadeau voor de directeur!

De leerlingen hebben een verrassing voor de directeur. De directeur was het verhaal kwijt, maar de leerlingen hebben gezocht, uitgeprobeerd en geoefend. Ze hebben wel 100 verhalen gevonden, want overal zijn verhalen te vinden. Hoe kun je deze nu allemaal vertellen? In korte presentaties, van bijvoorbeeld één minuut, met de focus op geluid, beweging of beeld. De hele school en de ouders/verzorgers zijn uitgenodigd om te komen kijken naar een van de volgende uitkomsten:

Presenteren: Beeldverhalen

Maak een route door de klas of de school en richt met de beeldende werkjes een tentoonstelling in. Op verzoek van de bezoekers of de directeur vertellen de leerlingen korte verhalen aan de hand van het beeldmateriaal. Dit materiaal bestaat onder meer uit de V-vormpjes, de foto's van de troepjes, en de emotieletters.

Presenteren: Bewegingsverhalen

In deze presentatievorm wordt het verhaal zoveel mogelijk omgezet in beweging zonder gesproken woord. Dat kan door het verhaal zo theateraal mogelijk vorm te geven, door middel van uitbeelden en illustrerende bewegingen met dansachtige elementen.

Presenteren: Geluidsverhalen

Kies een verzonnen verhaal uit dat bedacht is bij de opdrachten en bedenk er ter illustratie geluiden bij. Gebruik de muziek uit de muziekverhalen en zet stemmetjes en zelfgemaakte omgevingsgeluiden in om de uitdrukingskracht te versterken.

Presenteren: eigen presentatievorm

Presenteer de uitkomsten van de diverse opdrachten naar eigen inzicht.

Reflecteren

Reflectie: subdoelen

Hoe vertelde je jouw verhaal aan je publiek?

Evalueren

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend

Wat heb jij nodig om een verhaal te bedenken?

Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend

Op welke manier zou je graag nog een verhaal willen maken?