



projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT MET DE MODE MEE

Leerlijn Cultureel Erfgoed | Thema Onze Stad | Groep 3 en 4 | februari 2018

Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.

Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie.....	3
3. Oriëntatie.....	4
4. Opdracht: Haagse kleding en uniformen.....	6
5. Opdracht: Binnenkijken in Haagse huizen.....	9
6. Opdracht: Haagse hoedjes.....	12

1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten. Ook zijn hieronder de algemene benodigdheden en de begrippenlijst opgenomen.



Wat doen de leerlingen in dit project?

Onderwerp van dit Cultureel Erfgoedproject is 'Onze Stad'. Het project 'Met de mode mee' richt zich op de mode die in de stad voorkomt en voorkwam. Hoe verhoudt cultureel erfgoed zich tot deze mode? Hoe betrek je de leerlingen van groep 3 en 4 – het liefst zo concreet mogelijk – bij deze onderwerpen? In het project wordt de leerling zich bewust van het cultureel erfgoed om hem heen en hij ontdekt dat dit erfgoed invloed heeft op de mode in de stad. Dit krijgt vorm door oude en nieuwe mode onder de loep te nemen, te ervaren, erover te vertellen en zelf mode te maken.

Waarom dit project?

De leerling draagt iedere dag kleding en woont in een huis met een bepaald interieur. De mode is van grote invloed op de inrichting van de woning van de leerling en de kleding die de leerling draagt. Het thema speelt in op het historisch besef van de leerlingen uit groep 3 en 4 en op het thema burgerschap: je betrokken voelen bij de maatschappij en je er onderdeel van voelen.

Doelen

In dit project worden bij de Introductie, de Oriëntatie en de Opdrachten steeds twee kennisdoelen en twee vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen:

- kan zich met behulp van erfgoed inleven in een verhaal en dit verbeelden, nabootsen of er eigen beelden aan toevoegen met verschillende media;
- is trots op zijn resultaten: zowel oriënterend en onderzoekend als uitvoerend;
- heeft een betrokken houding;
- heeft een nieuwsgierige en onderzoekende houding;
- is zich bewust van zijn omgeving (wijk/stad) binnen een historische context;
- wil graag samenwerken met klasgenootjes;
- de leerling kan, onder begeleiding, de mogelijke betekenis van erfgoed in relatie tot zijn eigen leefwereld en identiteit benoemen.

Promotie

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van het museumbezoek of de komst van de [kunstenaar in de klas](#).
- Maak flyers voor de eindpresentatie en verspreid deze in de buurt.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.
- Zorg dat de redactie van de wijkkrant tijdens de presentatie aanwezig is om een stukje te schrijven.

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

Begrippenlijst Nederlandse taal

Vaktaal

de mode
het interieur
de hoodie
de onesie

Algemene woorden

de gelegenheid
het onderscheid
de lievelingskleding
de hoofddoek

Werkwoorden

kleden
dragen (kleding)
aantrekken (kleding)
opstropen



de werkkleding	de sjaal	benoemen
de vrijetijdskleding	het seizoen	bekijken
de uitgaanskleding	het kledingstuk	bespreken
de gedateerde kleding	de waslijn	raden
de hippe kleding	het wasrek	ontwerpen
de uitstraling	het verschil	schetsen
het uniform	de overeenkomst	uitspelen
de variant	de dialoog	selecteren
de lifestyle	de combinatie	verzamelen
het textiel	het estafettegesprek	bezoeken
de hoedjestrategie	de reclamefolder	inrichten
de betekenis	de woninginrichting	aanprijzen
het formaat	de huishoudelijke artikelen	bewerken
de vorm	het poppenhuis	versieren
de catwalk	het tijdschrift	ordenen
de hoedjesparade	het voorwerp	
het stopmotionfilmpje	de kostprijs	
de slideshow	de verkoper	
	de gebruiksmogelijkheid	
	het (on)gemak	
	de mening	

2. Introductie

Kennisdoelen

De leerling:

- ontdekt dat mode een grote zeggingskracht heeft en tijdsgebonden is;
- kent het belang van bv een team shirt in de sport.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- oefent zijn kijkvaardigheid;
- ervaren dat kleding persoonsgebonden kan zijn.

Benodigdheden

- voetbalshirt ADO Den Haag of eigen lievelingskleding

Aan de slag in de klas

In dit project ontdekken de leerlingen dat je met mode veel kunt zeggen. Aan kleding kun je van alles zien. Wat voor werk doet iemand? Voor welke gelegenheid is hij gekleed: gaat hij sporten of naar een feestje? Met kleding kun je je ook onderscheiden, denk aan een leren motorjack of een fleecedevest. Kleding is tijdsgebonden.

De leerlingen ontdekken dat mode over meer gaat dan alleen kleding en leren waarom mode steeds verandert. Technische ontwikkelingen hebben invloed op de kleding en op het interieur van huizen.

U kunt het project op verschillende manieren introduceren:

- Kom in de klas met een voetbalshirt van ADO Den Haag aan. Vraag aan de leerlingen wat dit shirt ze vertelt. Waaraan kun je zien dat dit shirt met onze stad Den Haag te maken heeft? Heeft iemand in de klas ook zo'n voetbalshirt? Wanneer kun je zo'n shirt aantrekken: alleen



als je sport of ook in je vrije tijd? Waar zou je het kunnen kopen? Kun je zo'n shirt aan als je voor de klas staat? Waarom wel/niet?

- Kom in uw lievelingskleding naar school en bespreek met de leerlingen waarom dit uw lievelingskleding is. Laat de leerlingen vervolgens zelf in hun lievelingskleding naar school komen; denk aan schoenen, sokken, truien, rokken, petjes, hoofddoeken, sjaals, broeken, jurken, hoodies, etc. Laat de leerlingen aan de klas uitleggen waarom dit kledingstuk favoriet is en wanneer ze het dragen. Is dit bij speciale gelegenheden of in een bepaald seizoen?
- Maak een grote kring voor een oefening in het kijken naar kleding. Plaats één leerling in het midden van de kring. De andere leerlingen bekijken de kleding. Vervolgens doen de leerlingen in de kring hun ogen dicht. Dan verandert de leerling in het midden iets aan zijn kleding (bijvoorbeeld een veter los, een scheve knoop, een opgestroopte mouw, etc.). Zien de andere leerlingen het verschil?

3. Oriëntatie

Kennisdoelen

De leerling:

- weet dat kleding verschillend kan zijn in kwaliteit en prijs;
- weet iets van de productieproces van kleding.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kijkt gericht naar verschillende soorten kleding;
- beantwoordt vragen over diverse soorten kleding vanuit zijn eigen ervaringen en belevingswereld.

Benodigheden

- diverse soorten kleding
- waslijn
- kledinghangers of wasknijpers

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 er altijd al kleding?
- Hoe wordt kleding gemaakt?
- Hoe kies je je kleding?
- Hoe zou het zijn als iedereen dezelfde kleding droeg?
- Waarom dragen we kleding?
- Welk kledingstuk zou je kunnen missen?
- En welke juist niet?
- Kun je in alle kledingstukken spelen? Is er kleding die je alleen op speciale momenten draagt?
- Vind je dat er verschil moet zijn in jongens en meisjeskleding? En waarom wel / niet?
- Wat wordt bedoeld met mode?
- Is de kleding die profsporters dragen mode, of niet?
- Is mode alleen te zien in kleding?



- Ga je met de mode mee of niet? Is dat belangrijk of maakt het niets uit?

Oriëntatieopdracht

1. Bekijk dit [filmpje van het Klokhuis over kleding en mode](#).
2. Hang een aantal verschillende soorten kledingstukken aan een waslijn of wasrek in de klas. Bijvoorbeeld: werkkleding, vrijetijdskleding, sportkleding, slaapkleding, uitgaanskleding, gedateerde kleding, hippe kleding, etc. Bekijk en bespreek deze met de leerlingen:
 - Wat is de uitstraling van deze kleding?
 - Wanneer draag je deze kleding?
 - Hoe zou je je erin voelen?
 - Welke kleding past goed bij jou en waarom?
 - Is het dure kleding? Waar zie je dat aan?
 - Hoe en waar wordt deze kleding gemaakt?

Reflectievragen

- Welke uitstraling heeft je lievelingskledingstuk? Lief, stoer, warm, hip?
- Wat vertelt het lievelingskledingstuk over jou?
- Waarom hebben sommige beroepen beroepskleding?
- Wat vind je van beroepskleding?
- Welke beroepskleding zou jij willen dragen?
- Hoe vind je het dat zoveel leerlingen naar jouw kleding kijken?
- Hoe vind je het als leerlingen iets over jouw kleren zeggen?



4. Opdracht: Haagse kleding en uniformen

In deelopdracht 1 onderzoekt de leerling werkkleding. Waarom draagt men bij sommige beroepen werkkleding of een uniform? Hoe kun je aan een uniform zien om welk beroep het gaat? Wat is de uitstraling van een bepaald uniform? De leerling bekijkt verschillende afbeeldingen van historische beroeps- en vrijetijdskleding en benoemt verschillen en overeenkomsten met hedendaagse kleding. Vervolgens ontwerpt en schetst hij werkkleding voor een beroep dat in Den Haag voorkomt. Met een dialoog en een rollenspel presenteert hij wat hij geleerd heeft en welke kleding hij gemaakt heeft.

Kennisdoelen

De leerling:

- weet dat sommige kleding speciaal gedragen wordt bij, en ontworpen is voor, verschillende beroepen;
- kent diverse beroepen van vroeger en van nu.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- benoemt verschillen en overeenkomsten tussen historische beroeps- en vrijetijdskleding en kleding van nu;
- ontwerpt en schetst werkkleding voor een beroep dat in Den Haag wordt uitgeoefend.

Benodigdheden

- afbeeldingen van verschillende beroepen
- A3-tekenpapier (niet te dun en niet te glad)
- grijze tekenpotloden
- gummen
- houtskool
- pastelkrijt
- zacht vetkrijt (bijvoorbeeld Pandakrijt)
- zachte kleurpotloden
- Oost-Indische inkt
- kroontjespennen
- oude tijdschriften om uit te knippen
- scharen
- behangerslijm in potten met deksel
- lijmkwasten

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Bekijk en bespreek het Schooltv-filmpje [Kleren om in te werken](#) of toon op het digibord afbeeldingen van verschillende beroepen (bijvoorbeeld politie, NS, Ziggo, gezondheidszorg, koning, etc.). Besteed aandacht aan:

- Waarom draagt men werkkleding of een uniform?
- Waaraan herken je het beroep?
- Hoe denk je dat de mensen zich in deze kleding voelen?



Reflectievragen

- Bepaalde uniformen hebben een kleur. Waarom juist die kleur?
- Van welke materialen zijn de uniformen gemaakt?
- Welke uniformen kende je al en welke nog niet?
- Welk uniform zou je willen dragen?
- Vind je het belangrijk hoe een uniform eruit ziet? Waarom wel/niet?
- Waarom kun je je in sommige uniformen makkelijk bewegen en in sommige niet?

Uitvoeren

Voer de volgende opdrachten in volgorde uit:

1. Zoek op internet afbeeldingen van historische beroeps- en vrijetijdskleding. Bijvoorbeeld: voetbal, tennis, zwemmen, visserij, politie, brandweer, dokter, militair, feest, vrije tijd of koning.
2. Bekijk en bespreek deze afbeeldingen met de leerlingen. Laat de leerlingen eerst raden om welk beroep of welke gelegenheid het gaat. Laat ze vervolgens de verschillen en overeenkomsten met kleding van nu benoemen.
3. Geef de leerlingen de opdracht werkkleding te ontwerpen voor een beroep dat in Den Haag wordt uitgeoefend. Aan de kleding moet je kunnen zien:
 - welk beroep het is;
 - dat het Haags is.

Het ontwerp mag in de vorm van een aantal schetsen of in een collage. Gebruik eventueel de eerdere getoonde historische afbeeldingen als inspiratiebron.

Reflectievragen

- Welke uitstraling heeft de kleding van jouw ontwerp gekregen? Is het heel modern, fleurig, stoer, sterk, feestelijk, etc.?
- Waaraan kun je zien dat de kleding is gemaakt voor een Haags beroep?
- Zou je deze kleding zelf willen dragen? Waarom wel/niet?

Presenteren

Maak een keuze uit de volgende presentaties:

- *Dialog:*
Bekijk en bespreek de gemaakte ontwerpen. Maak combinaties van twee ontwerpen en laat makers van twee ontwerpen een dialoog uitspelen. Maak niet voor de hand liggende combinaties, zoals een speler van ADO Den Haag met een brandweerman. Zet de dialogen in een volgorde en voer de presentatie uit.
- *Estafettegesprek:*
Laat twee leerlingen in gesprek gaan over hun werkkleding. Vervang één van de leerlingen door een nieuwe en laat ze het gesprek voortzetten en doorgeven, etc.



Reflectievragen

- Hoe verliep het gesprek over de kostuums?
- Welke verschillen en overeenkomsten zie je tussen de kleding van de verschillende duo's?
- Welk kostuum of uniform past het beste bij het gekozen beroep?

Evalueren

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

Voer de volgende opdrachten in volgorde uit:

1. Speel het spelletje *ik zie ik zie wat jij niet ziet*, laat de leerlingen raden welk uniform je beschrijft.
2. Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces en de gemaakte producten:
 - Wat heb je ontdekt over beroepskleding en uniformen?
 - Aan welke kleding kun je zien dat mensen belangrijk zijn?
 - Welk ontwerp ziet er heel anders uit dan het bestaande uniform?
 - Wat is het verschil tussen een uniform en vrije tijdsleding?
 - Welk uniform zou je zelf willen dragen en waarom?



5. Opdracht: Binnenkijken in Haagse huizen

Bij deelopdracht 2 bekijkt de leerling een film over een poppenhuis rond 1900 of bezoekt hij een interieur van vroeger. Hij maakt kennis met de verschillen en overeenkomsten tussen vroeger en nu. Vervolgens ontwerpt de leerling in groepsvorm een reclamefolder met afbeeldingen van oude voorwerpen of hij maakt een miniatuurinterieur in een doos en gebruikt daarbij verschillende materialen en technieken. Het formaat, materiaal en de inrichting spelen hierbij een grote rol. De leerling presenteert de gemaakte voorwerpen en prijst deze aan als marktkoopman of bouwt en presenteert met zijn klasgenootjes een poppenhuis.

Kennisdoelen

De leerling:

- weet iets van de woninginrichting en huishoudelijke artikelen rond het jaar 1900;
- kent de functie van reclamefolders.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- vergelijkt de historische objecten met nu, hij begrijpt de verschillen maar ook de verbanden;
- beseft dat het leven en de stad vroeger anders waren dan nu;
- stelt een reclamefolder samen met afbeeldingen van oude voorwerpen en bedenkt een reële prijs.

Benodigdheden

- reclamefolders
- postervellen
- behangerslijm in potten met deksel
- lijmkwasten
- stiften
- mobiele telefoons/digitale camera's
- woontijdschriften
- scharen
- A3- of A2-tekenpapier (niet te dun en niet te glad)
- foto's van gebruiksvoorwerpen culturele instelling
- schrijfgerei
- (schoenen)dozen
- dun karton
- acryl-, plakkaat- of aquarelverf
- kwasten en penselen
- mengbakjes
- potten water voor uitspoelen kwasten
- verfschorten
- sterke lijm in flessen en/of lijmpistolen
- diverse stukjes stof
- klein kosteloos materiaal
- diverse soorten gekleurd papier (bijvoorbeeld vliegerpapier)
- divers papier met patronen (bijvoorbeeld inpakpapier)
- eventueel breekmesjes, let op de veiligheid!

Aan de slag in de klas

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



Onderzoek

Maar een keuze uit onderstaande opdrachten:

- *Het verhaal van de zeven kamers:*
 1. Bekijk deze film van het Haags Historisch Museum: [📺 *Het verhaal van de zeven kamers*](#).
 2. Verzamel reclamefolders van woninginrichting en huishoudelijke artikelen. Verdeel de klas in groepjes en laat de leerlingen afbeeldingen in de folders selecteren van voorwerpen die ze in een oudere variant hebben gezien in de film.
 3. Bekijk en bespreek de voorwerpen en benoem overeenkomsten en verschillen.
- *Stijlkamers:*
 1. Bezoek en bekijk een interieur van vroeger. Dit kan bijvoorbeeld in: Museum Meermanno, Mesdag Collectie, Museum Bredius, de stijlkamers van Muzee Scheveningen en het Haags Gemeentemuseum, de poppenhuizen van het Haags Historisch Museum. Vertel over de geschiedenis van dit interieur: hoe oud is het? Wat deden mensen om zich te vermaken toen er geen tv of computer was?
 2. Laat iedere leerling iets opnoemen wat hem opvalt en maak daar ter plekke een foto van.
 3. Verzamel reclamefolders en tijdschriften over wonen en lifestyle. Verdeel de klas in groepjes. Laat de leerlingen afbeeldingen in de tijdschriften en folders zoeken die een moderne variant van het bekeken interieur zijn.
 4. Bespreek de overeenkomsten en verschillen.

Reflectievragen

- Welke verschillen kun je noemen tussen interieurs van vroeger en nu?
- In welk interieur zou jij het liefste willen wonen? Waarom?
- Van welk voorwerp wist je niet meteen wat het was?
- Van welk voorwerp is de vormgeving bijna niet veranderd?

Uitvoeren

Maak een keuze uit de volgende opdrachten:

- Vorm groepjes en vraag de leerlingen in deze groepjes een pagina uit een reclamefolder op te stellen (A2- of A3-formaat), waarbij de leerlingen de oude afbeeldingen van de voorwerpen voorzien van een naam en een (fictieve) prijs.
- Leerlingen kiezen waar ze het liefste wonen: in een interieur van vroeger of een interieur van nu? Dit interieur maken ze in een doos, als een kamer van een poppenhuis. Ze werken eventueel in duo's. Gebruik textiel, schilderijtjes, afbeeldingen uit tijdschriften, papiersoorten of zelf gemaakte tekeningetjes en verf.

Geef de leerlingen de volgende aanwijzingen:

- Bedenk aan welke kant je de doos open laat.
- Bedenk of je een grote of een kleine kamer wilt maken.
- Bedenk welk textiel, afbeeldingen e.d. je nodig hebt.
- Kleed eerst de muren en de vloer aan. Richt daarna pas de kamer in.



Reflectievragen

- Van welk voorwerp wist je niet hoe het heette?
- Hoe verliep de samenwerking bij het maken van de reclamefolder?
- Waarom heb je voor dit interieur gekozen?
- Hoe ging het inrichten van je kijkdoos? Wat ging goed en wat ging niet zo goed?
- Wat is de sfeer van je interieur geworden (rommelig, opgeruimd, warm, modern, saai, etc.)? Was dit ook de bedoeling?
- Ben je tevreden over het uiteindelijke resultaat? Licht toe.

Presenteren

Maak een keuze uit de volgende mogelijkheden:

- Hang de pagina's in de klas op. Geef de groepjes de opdracht om per groepje de oude voorwerpen uit de gemaakte reclame aan te prijzen als echte verkopers. Denk aan de gebruiksmogelijkheden van het voorwerp, de materialen en het (on)gemak.
- Bouw met de dozen een klassenpoppenhuis. Zorg ervoor dat de leerlingen in alle kamers van het poppenhuis kunnen kijken. Bepaal met de leerlingen de ordening. Laat iedere leerling over zijn eigen kamer vertellen. Welke keuzes zijn gemaakt? Kunnen de andere leerlingen duidelijk zien of dit een interieur van vroeger of nu is?

Reflectievragen

- Hoe ging het verkooppraatje? Waarom denk je dat anderen jouw voorwerp wel (of niet) willen kopen?
- Hoe ging het vertellen over jouw kamer?
- Ben je tevreden over de plek die je kamer in het poppenhuis heeft gekregen? Licht toe.
- Ben je tevreden over de afwerking van je kamer? Of zou je nog iets willen veranderen of toevoegen?

Evalueren

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

- Wat is voor jou het belangrijkste verschil tussen het wonen van vroeger en nu?
- In welke tijd zou je het liefste willen wonen? Waarom?
- In welke kamer van het klassenpoppenhuis zou jij willen wonen? Licht toe.
- Welk voorwerp van vroeger heeft het meeste indruk op je gemaakt? Waarom?
- Welke voorwerpen van vroeger worden nu niet meer gebruikt? Waarom niet?
- Welk voorwerp van nu zou volgens jou later in een museum moeten komen? Licht toe.
- Welke verschillen kun je noemen tussen interieurs van vroeger en nu?
- Welke kamer missen jullie nog in jullie klassenpoppenhuis?
- Kun je je voorstellen hoe het was om als kind in die oude kamers te leven?



6. Opdracht: Haagse hoedjes

Ten slotte staat in deelopdracht 3 de hoedjestradiatie op Prinsjesdag centraal. De leerling ontdekt wat deze traditie inhoudt en hij kijkt naar de vormen, materialen en kleuren van de hoedjes.

Vervolgens ontwerpt de leerling een hoed van verschillende materialen, die iets zegt over zijn identiteit. Dit kan zijn mening zijn, een ervaring, iets wat hij belangrijk vindt, etc.

De leerling presenteert zijn gemaakte hoed in een hoedjesparade, slideshow of stopmotionfilmpje.

Kennisdoelen

De leerling:

- kent de hoedjestradiatie tijdens Prinsjesdag;
- kent verschillende soorten hoofddekseel.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- onderzoekt vorm, materiaal en kleur van diverse hoeden;
- ontwerpt en maakt met behulp van een oude pet of muts en diverse materialen een hoed die iets zegt over zijn identiteit.

Benodigdheden

- oude mutsen, badmutsen, hoeden
- stroken karton
- dun karton
- acryl-, plakkaat- of aquarelverf
- kwasten en penselen
- mengbakjes
- potten water voor uitspoelen kwasten
- verfschorten
- sterke lijm in flessen en/of lijmpistolen
- diverse stukjes stof
- klein kosteloos materiaal
- diverse soorten gekleurd papier (bijvoorbeeld vliegerpapier)
- divers papier met patronen (bijvoorbeeld inpakpapier)
- eventueel breekmesjes, let op de veiligheid!
- diverse versierelementen voor de hoeden: krullen, linten, speelgoed (auto's, poppetjes, plastic beestjes, Barbiekleertjes, etc.), strikken, stickers, etc.

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

In deze opdracht verdiepen de leerlingen zich in de hoedjestradiatie op Prinsjesdag. De hoedjes van de vrouwelijke volksvertegenwoordigers zeggen vaak iets over de overtuiging en achtergrond van de draagster. Voer de volgende opdrachten in volgorde uit:

1. Kijk naar het Schooltv-filmpje: [De derde dinsdag in september](#).
2. Vertel over de hoedjestradiatie: de derde dinsdag van september (Prinsjesdag), de vormen, materialen en kleuren, de aandacht in de pers (vooraf en tijdens), etc.
3. Bekijk de volgende filmpjes:
 - [Prinsjesdag: hoedjes en outfits](#) (Show.nl)
 - [25 jaar hoeden Prinsjesdag](#) (YouTube)



- Zoveel hoeden, zoveel zinnen: Prinsjeshoeden in Eschermuseum zijn 'heel persoonlijk' (Omroep West)

Optie: het bezoeken van het bezoekerscentrum onder de Ridderzaal. Deze is vrij toegankelijk en heeft een presentatie over Prinsjesdag.

Reflectievragen

- Wat gebeurt er precies op Prinsjesdag?
- Wat valt jou het meest op aan deze dag?
- Wat van Prinsjesdag zou je weleens in het echt willen zien?
- Wat valt je op aan de hoeden die op Prinsjesdag gedragen worden?

Uitvoeren

Voor de volgende opdrachten in volgorde uit:

1. Geef de leerlingen de opdracht om een hoed te ontwerpen. Die moet iets vertellen over henzelf; over hun mening, iets wat ze meegemaakt hebben, wat ze belangrijk vinden, etc. Aan de hoed moet je kunnen zien wat de maker ermee bedoelt.
2. Zoek ter inspiratie op internet een aantal bijzondere voorbeelden van hoofddekseis. Gebruik bijvoorbeeld de zoektermen 'funny hats', 'crazy hats' of 'Haagse hoeden'.
3. Leerlingen maken nu zelf een hoofddekseis. Dit kan op de volgende manieren:
 - Vraag de leerlingen om een oude cap of muts mee te nemen. Deze bewerken en versieren ze.
 - Maak met stroken karton voor iedere leerling een 'verjaardagsmuts', deze bewerken en versieren ze. Gebruik hierbij: brede stroken karton, crêpepapier, krullen, linten, strikken, stokjes, takjes, blaadjes, textiel, folies, ballonnen, natuurmaterialen. Ook minder conventionele materialen kunnen gebruikt worden: speelgoed auto's, afbeeldingen uit tijdschriften, Legopoppetjes, Barbiekleertjes, stickers, etc. Elk materiaal komt in aanmerking.

Reflectievragen

- Wanneer is iets wat je op je hoofd zet een hoed?
- Wanneer is iets een hoed, een pet, een cap of een muts?
- Is de hoed geworden zoals je van te voren had gedacht?
- Is het je gelukt om met je hoed te laten zien wat je bedoeling was?
- Heb je veel hulp gehad of lukte alles zelf?

Presenteren

Voor de volgende stappen in volgorde uit:

1. Vorm een kring van leerlingen met hun hoed op. Vraag de leerlingen de hoedjes te sorteren. Dit kan bijvoorbeeld aan de hand van de betekenis, de vorm, de materiaal, het formaat, de kleur, etc.



2. Kies uit de volgende presentatiemogelijkheden:
 - Richt een catwalk in en presenteer een hoedjesparade.
 - Maak een stopmotionfilmpje of slideshow van foto's van alle hoedjes.
3. Speel tot slot het spel 'hoedje op-hoedje af'. Formuleer hiervoor een tiental stellingen over Prinsjesdag, mode, hoedjes of kleding.

Reflectievragen

- Is bij iedereen in de klas duidelijk wat hij met zijn hoed bedoelt?
- Welke groepen hoeden hebben jullie gemaakt? Hoe zou je de groepen kunnen noemen?
- Is je hoed handig om te dragen?
- Wat is een heel bijzondere hoed geworden? Waarom?
- Wat gebeurt er als je je hoed steeds op en af zet?
- Wat ga je met je hoed doen?

Evalueren

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

- Is het altijd makkelijk om te zien waar de hoeden over gaan? Licht toe.
- Wat zou je aan je hoed willen toevoegen? Waarom?
- Bij welke gelegenheid zou je je hoed kunnen of willen dragen?
- Aan wie zou jij je hoed willen schenken? Waarom?
- Wat weet je nu over Prinsjesdag?
- Zijn de hoedjes van de hoedjesparade werkkleding?
- Stel dat je een hoed zou moeten maken voor de directeur, je leerkracht, je vader of moeder, of iemand anders die je kent. Hoe zou die eruitzien? Waarom?

