



PROJECTBESCHRIJVING VOOR DE LEERKRACHT

PROJECT SPEELGOED RECYCLEN

Leerlijn Media | Thema Utopie | Groep 3 & 4 | April 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: Mijn speelgoed.....	6
5. Opdracht: Oud en nieuw speelgoed.....	9
6. Opdracht: Klinkend speelgoed.....	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?

In dit project *Speelgoed recyclen* zijn speelgoed en muziek het uitgangspunt. De leerlingen bekijken veel beeldmateriaal van kunstwerken die van afval zijn gemaakt en bewegen en kunstenaars die speelgoed las onderwerp voor hun kunstwerken gebruiken. Hoe speelgoed tot leven komt in bijvoorbeeld Disneyfilms en dat klein speelgoed levensgroot kan lijken. Het woord recyclen wordt geïntroduceerd en de leerlingen verzamelen oud speelgoed waar weer nieuw speelgoed en muziekinstrumenten van gemaakt kunnen worden.

Waarom dit project?

Voor kinderen van deze leeftijd in onze huidige maatschappij zijn de onderwerpen speelgoed en het milieu (afval) onderwerpen die aan de orde van de dag zijn. Afval omdat kinderen zich steeds beter realiseren dat bijvoorbeeld plastic afval een groot probleem is en hoe zij kunnen bijdragen aan een oplossing hiervoor. Speelgoed omdat kinderen natuurlijk graag spelen maar, wat nou als het speelgoed kapot is? Kan je dan zelf er iets van maken zodat het niet weggegooid hoeft te worden?

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:

- De leerling heeft een nieuwsgiereige houding en is pro-actief
- De leerling kan positief kritisch reflecteren op eigen werk en dat van anderen

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 benodigheden

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

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

Begrippenlijst Nederlandse taal

Vaktaal

de website
de schoolkrant
technisch
digitaal
het tandwiel
de chip
elektrisch
de functie
het affiche

Algemene woorden

het speelgoed
favoriet
de robot
het blik
de dop
de petfles
het overzicht
de kringloopwinkel
2^e hands

Werkwoorden

recyclen
samenspelen
weggoien
uit elkaar halen – demonteren
brainstormen
veranderen
verzinnen
overleggen
verrassen



de poster

het formaat – de afmeting
de vorm
figuratief – ‘als in het echt’
de inspiratie
de overeenkomst
het verschil
het resultaat
het onderdeel
de klerhanger
het afval
het ijzer
het plastic
het hout

toevoegen
uitwerken
klinken
experimenteren

2. Introductie

Kennisdoelen	De leerling heeft voorbeelden gezien van hoe speelgoed een rol speelt in muziek, kunstenaars en films.
Vaardigheidsdoelen	De leerling vertelt over zijn eigen speelgoed en wat zijn ideale speelgoed moet kunnen.

Benodigheden

- één of meerdere stukken speelgoed

Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

Muziek spelen

Bekijk en bespreek de film van het Two Man Orchestra van Mauricio Kagel, waarin twee muzikanten een enorme hoeveelheid muziekinstrumenten bespelen:

<https://www.youtube.com/watch?v=oM5SttMyuIE> (2011)

- Is dit muziek?
- Waarom noemen ze ‘muziek maken’ ook wel ‘muziek spelen’?

Levend speelgoed

Bekijk en bespreek een aantal fragmenten uit verschillende Disney-films, waarin speelgoed tot leven komt als de mensen weg zijn:

<https://youtu.be/bgez22fDLGw> (Toy Story)

<https://www.youtube.com/watch?v=YZXlu04laLI>

<https://www.youtube.com/watch?v=oVuYaVzMjfm> (Wreck It Ralph)

Bespreek met de leerlingen wat er in beide films gebeurt:

- wat maakt het vreemd?
 - wat is wel zoals in de echte wereld?
 - mag speelgoed een eigen leven leiden?
 - welk speelgoed zou jij tot leven willen wekken?
- Bekijk en bespreek het filmpje <https://www.youtube.com/watch?v=Pf5MTrOMWSI> waarin het speelgoed zo gefilmd is dat het echt en levensgroot lijkt.
 - waaraan zie je dat het speelgoed is?



- waarom lijkt het echt en groot?
- Bekijk en bespreek werk van kunstenaars die speelgoed tot hun onderwerp maken, zoals bijvoorbeeld:
 - Jeff Koons (Play-Doh, Balloon Dog)
 - Robert Bradford
 - Martin Creed

Speelgoed

Neem een stuk voor u belangrijk stuk speelgoed van huis mee en plaats dit centraal in de groep. Bekijk en bespreek het speelgoed:

- Herkennen ze het?
- Hebben ze er zelf weleens mee gespeeld?
- Waarom zou dit een favoriet stuk speelgoed van de leerkracht zijn?
- Waar speel je graag mee?
- Wat zou jouw ideale speelgoed allemaal moeten kunnen?

3. Oriëntatie

Kennisdoelen	De leerling <ul style="list-style-type: none"> • leert wat het woord recyclen betekent; • heeft een aantal voorbeelden gezien van gerecycled speelgoed.
Vaardigheidsdoelen	De leerling vertelt over zijn speelgoed; hoe hij ermee speelt en wat hij ermee doet als het kapot is.

Benodigheden

- er zijn geen extra materialen nodig naast de algemene benodigheden.

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:

- Kan alles speelgoed zijn?
- Waarom is iets geen speelgoed?
- Kun je ook spelen op een plek die niet bedoeld is om te spelen?
- Is spelen op een plek waar het niet mag leuker?
- Wanneer ben je aan het spelen en wanneer ben je iets aan het doen?
- Kan je altijd spelen?
- Is speelgoed van nu beter?
- Kun je samenspelen met een robot? En met een computer?

Oriëntatieopdracht

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:



1. Speelgoed kan kapotgaan. Beluister en bespreek de begintune van Ernst en Bobby:

<https://youtu.be/CGZp3Edn5k0>

Voer een klassengesprek over speelgoed dat kapot gaat:

- Wie heeft er ook wel eens meegemaakt dat er speelgoed kapot ging?
 - Waarom was je verdrietig?
 - Wat gebeurt er met alle oude/ kapotte speelgoed? Wat doe jij er mee? Wat gebeurt er als je het hebt weggegooid?
 - Heb jij weleens speelgoed gebruikt voor iets heel anders dan waar het voor werd gemaakt, zelfs als het eigenlijk kapot is?
2. Als je iets opnieuw gebruikt, dan ben je aan het hergebruiken, oftewel recyclen.

Andersom gebeurt het ook: van lege flesjes, oude elektriciteitsdraad, blikjes, dopjes of melk-pakken wordt speelgoed gemaakt. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden. Zoek bijvoorbeeld op 'blikjes auto maken', 'petfles auto maken' of neem een stuk speelgoed mee dat gemaakt is van afvalmaterialen:

- Is dit recyclen?
- Wat speelt fijner: speelgoed uit de winkel of dit speelgoed?
- Speelt je anders met speelgoed van gerecycled materiaal dan van speelgoed uit de winkel?

Reflectievragen

- Welk speelgoed vind je heel leuk, mooi, fijn, spannend om mee te spelen?
- Welk speelgoed spreekt jou niet aan? Waarom?
- Heb je zelf van speelgoed weleens iets anders gemaakt?
- Heb je zelf wel een speelgoed gemaakt van gerecycled materiaal?
- Wat vond je verrassend?
- Heb je nu ideeën voor hergebruik van speelgoed dat bij jou thuis kapot in de kast staat?



4. Opdracht: Mijn speelgoed

In deze opdracht wordt gestart met een brainstorm over kapot speelgoed; wanneer is speelgoed kapot en niet meer leuk om mee te spelen? Wat doe je met kapot speelgoed? Na deze brainstorm gaan de leerlingen zelf kapot speelgoed en losse onderdelen van speelgoed verzamelen. Met de losse onderdelen maken de leerlingen composities in kleur en maken van lossen knipsels figuratieve voorstellingen. Ter inspiratie wordt gekeken naar de kunstwerken van Joan Miró. Naar aanleiding van deze opdracht wordt een stukje geschreven en met foto's van gemaakt werk op de website van de school gezet of in de schoolkrant geplaatst.

Kennisdoelen

De leerling

- ervaart dat van gebruikt, kapot materiaal iets nieuws gemaakt kan worden;
- ervaart, herkent en gebruikt verschillende soorten digitale apparatuur als media-uitingen.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- maakt een overzicht (inventariseert) van zijn kapotte speelgoed door te tekenen en te schrijven;
- creëert een compositie van losse onderdelen en maakt hier een tekening van;

Benodigheden

- tekenmaterialen
- schildermaterialen
- oud en kapot speelgoed

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Verzamel zelf drie stukken kapot speelgoed. Brainstorm met de leerlingen wat je er mee zou kunnen doen of van zou kunnen maken.
2. Bespreek met de leerlingen met welk speelgoed zij thuis niet meer spelen. Waarom spelen ze er niet meer mee; is het saai, kinderachtig of kapot? Inventariseer met de leerlingen het kapotte speelgoed met tekeningetjes of een woordweb.
3. Vraag de leerlingen elk een stuk kapot speelgoed mee naar school te nemen. Verzamel als leerkracht voor de zekerheid ook kapot speelgoed. Vraag bijvoorbeeld de kringloopwinkel kapot speelgoed voor u te bewaren. Zorg ervoor dat de leerlingen geen gevaarlijk speelgoed meenemen.
4. Demonteer eventueel met behulp van ouders het kapotte speelgoed. Verzamel de losse onderdelen in een doos. Bespreek met de leerlingen de opbrengst. Herkennen ze het nog of is het onherkenbaar?



Reflectievragen

- Hoe komt het dat er speelgoed is waar je niet meer mee speelt?
- Wat valt je op aan het kapotte speelgoed dat jullie op het bord verzameld hebben? Denk aan materiaal, elektriciteit, formaat, binnen/ buitenspeelgoed, etc.
- Welk verschil is er tussen kapot jongens- en kapot meisjesspeelgoed?

Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Vorm groepjes van 2 a 3 leerlingen. Vraag ieder groepje een aantal onderdelen van het kapotte speelgoed te kiezen. Geef hen een vel papier of karton en geef hen de opdracht een compositie neer te leggen van deze onderdelen. De compositie mag geen voorstelling hebben. Vraag hen met krijt of potlood de vormen om te trekken en vraag ze de vormen die zijn ontstaan in te kleuren met felle kleuren krijt of verf.
NB: Bewaar alle speelgoedonderdelen in een doos. Die worden in een vervolgoopdracht gebruikt.
2. Geef de leerlingen de opdracht de vormen uit te knippen en er een figuratieve voorstelling mee te maken. De voorstelling kan ruimtelijk of vlak zijn. Bijvoorbeeld een mens, een dier, een auto, etc. Maak foto's van het werk.
3. Laat werk zien van de beeldend kunstenaar Joan Miró:
https://www.google.nl/search?q=miro&espv=2&rlz=1C1CHWA_nINL635NL635&biw=1381&bih=934&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj7qtiD7NvKAhU-HoA4KH2KBg0Q_AUIBigB
Vergelijk de resultaten van de leerlingen met het werk van Miró. Zien ze overeenkomsten en verschillen? Waar zou Miro zijn inspiratie vandaan hebben?

Reflectievragen

- Wat doet het je als je speelgoed ziet dat uit elkaar gehaald is?
- Hoe verliep het overleg en het samenwerken bij het maken van de 2D compositie?

Presenteren

Maak een keuze uit de onderstaande opdrachten:

- Laat de groepjes vertellen over de resultaten en laat de leerlingen brainstormen over de mogelijke speelfuncties van de nieuwe composities.
- Schrijf een stukje over de opdrachten en de eindresultaten, vergezeld van foto's, in de schoolkrant, op de website of op de klassenapp.



Reflectievragen

- Hoe ging het samenwerken?
- Waar was je het meest verbaasd over?
- Van welk werk ben je onder de indruk?
- Hoe is het om van iets niet-herkenbaars iets herkenbaars te maken?
- Kon je goed vertellen over je/ jullie werk?

Evalueren

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

- Wat doe je normaal gesproken met kapot speelgoed?
- Hoe vond je het om je speelgoed helemaal uit elkaar te halen? Had je thuis zo iets weleens gedaan?
- Heb je welk eens bedacht of je iets anders kunt maken van kapot speelgoed?
- Wanneer is speelgoed eigenlijk kapot?
- Wat moet je beslist niet doen met kapot speelgoed?
- Wat zou je een volgende keer willen maken?
- Zie nog steeds het oude speelgoed terug of is het eigenlijk helemaal weg?
- Welk werkstuk zou in een museum kunnen staan of vergroot op het schoolplein?



5. Opdracht: Oud en nieuw speelgoed

In de eerste fase van deze opdracht bekijken de leerlingen filmpjes over technisch speelgoed en dat het speelgoed tegenwoordig veel technischer is dan vroeger. In een kringgesprek worden de verschillen en oorzaken van jongens en meisjes speelgoed besproken. In de uitvoerende fase gaan de leerlingen aan de slag met het veranderen van bestaande voorwerpen. Eerst door van een klerhanger iets anders te maken en daarna door ontwerpen te maken over speelgoed dat gemaakt kan worden van het verzamelde kapotte speelgoed. Zowel de klerhanger voorwerpen als de ontwerpen voor speelgoed worden gefilmd of gefotografeerd en op de website van de school gezet.

Kennisdoelen	De leerling <ul style="list-style-type: none">• heeft een aantal voorbeelden gezien van technisch en digitaal speelgoed;• kent een aantal verschillen tussen speelgoed van vroeger en nu.
Vaardigheidsdoelen	De leerling <ul style="list-style-type: none">• maakt van een klerhanger een ander voorwerp;• ontwerpt van oud en kapot speelgoed een nieuw voorwerp of speelgoed.

Benodigheden

- ijzeren klerhangers
- tekenmaterialen

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

Ontwikkeling van speelgoed

Bekijk en bespreek de volgende filmpjes, waarin technisch en minder technisch speelgoed te zien is:

<https://www.youtube.com/watch?v=EBzBj-Y140Q> ('Zo wordt een houten speelgoedauto gemaakt')

<https://www.youtube.com/watch?v=tGtOEjByqCc> ('Techniek 2': speelgoed tandwieljes)

<https://www.youtube.com/watch?v=28AEAc3K9Eo> ('De grootste modeltreinbaan in Limburg')

<https://www.youtube.com/watch?v=BJQhP1CFSoc> ('Killer robot- app: speelgoed van het jaar 2004')

Speelgoed ontwikkelt zich in de loop der tijd. Het wordt steeds technischer. Zo bestaan er tegenwoordig met chip gestuurde robots en holografische Skylanders.

Klassengesprek

Voer een klassengesprek aan de hand van de volgende vragen:

Wat is speelgoed van vroeger, waar speelden je opa en oma mee?

- Wat is nu het meest moderne speelgoed?
- Hoe ziet het speelgoed van de toekomst eruit?
- Welke rol heeft technologie in speelgoed?
- Met welk speelgoed speel jij het liefste?



- Welke speelgoed vinden ouders goed voor je?
- Met welk speelgoed had jij bij de kleuters willen spelen, maar was er niet?
- Wat is een nadeel van elektrisch speelgoed? (denk aan stroom, batterijen, etc.)
- Is een computerspel eigenlijk speelgoed?

Jongens/ meisjesspeelgoed

Bekijk en bespreek de volgende fragmenten:

https://www.youtube.com/watch?v=Ts0PqJ_IsRg (Toy Story 3, fragment Maak kennis met Ken

<https://www.youtube.com/watch?v=cW6oG0xMLX4> (Cars 2, fragment Takel in gevaar)

Bespreek wat meisjes- en jongensspeelgoed is. Bestaat er ook speelgoed waarmee jongens en meisjes spelen?

Kleerhanger

De volgende stap heeft als doel de leerlingen te laten nadenken, associëren en creatief te zijn om voorwerpen tot iets anders te transformeren.

Vorm duo's en geef elke groep een ijzeren kleerhanger (verkrijgbaar bij een stomerij of bij de kringloop of zie http://www.dekledinghangergigant.nl/particulier/draad-stomerijhangers-c-719_1341_1344_442.html).

Geef de leerlingen de opdracht de kleerhanger met hun handen te veranderen in een nieuw gebruiksvoorwerp. Dit mag ook speelgoed zijn.

Bekijk eventueel indien nodig ter inspiratie na enige tijd de volgende voorbeelden:

<https://www.youtube.com/watch?v=31NpLNEs9ys> ('24 Simple hanger life hacks!')

<https://www.youtube.com/watch?v=NoeARy-5j5g> ('20 Hangers Life Hacks Everyone Should Know | Thaitrick')

<https://www.google.nl/search?q=kunst+id-raad&espv=2&biw=1920&bih=979&site=webhp&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEw>

[jigt_fucrLAhXCKw8KHfg6AC4QsAQIGw](https://www.google.nl/search?q=kunst+id-raad&espv=2&biw=1920&bih=979&site=webhp&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEw)

Laat de leerlingen een naam bedenken voor hun voorwerp.

Laat de leerlingen presenteren wat ze hebben gemaakt. Fotografeer de voorwerpen of maak een klein filmpje.

Reflectievragen

- Met welk speelgoed speel jij het liefst?
- Voor de meisjes: speel jij wel eens met jongensspeelgoed?
- Voor de jongens: speel jij wel eens met meisjesspeelgoed?
- Hoe ging het werken met de kleerhanger?
- Hoe ging het werken met ijzerdraad?
- Waar kun je jullie nieuwe voorwerp voor gebruiken?
- Welk nieuw voorwerp is het meest verrassend?

Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de onderstaande stappen:

1. Speelgoed hoeft niet in een fabriek van nieuwe materialen gemaakt te worden en hoeft niet veel te kosten. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden, te vinden via: https://www.google.nl/search?q=recl+toys&rlz=1C1CHWA_nINL635NL635&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwibiu7fmOfQAhUFWhoK-HRvFB48Q_AUICCGB&biw=1745&bih=875#tbn=isch&q=recycle+toys+from+africa



2. Geef leerlingen in duo's de opdracht om van het uit elkaar gehaalde speelgoed uit deelopdracht 1 en andere gebruiksvoorwerpen nieuw speelgoed te ontwerpen. Gebruik al het materiaal en laat ze drie tot vijf ideeën bedenken en de benodigde onderdelen te verzamelen. Fotografeer het beste idee van elk duo.

Besteed aandacht aan:

- Is het jongens- of meisjes speelgoed, of maakt het niet uit?
- Wat kun je er mee spelen?
- Kun je nog andere functies bedenken?
- Welke nieuwe functie krijgen de onderdelen?

Reflectievragen

- Wat heb jij verzonnen?
- Hoe ging het overleggen?
- Hoe hebben jullie het beste idee gekozen?
- Zouden ouders ook met jouw speelgoed willen spelen?
- Is jullie speelgoed mooi geworden?
- Op welke manieren kun je met jullie speelgoed spelen?

Presenteren

Toon van elk duo de twee werkstukken (kleeplank en ontwerp voor nieuw speelgoed) op het digibord en laat de duo's over hun werkstukken vertellen.

Reflectievragen

- Hoe ging het vertellen over jullie werkstukken?
- Welke rol had jij in de presentatie?
- Welk groepje heeft je het meest verrast?
- Lukte het iedereen om het idee duidelijk te presenteren?
- Hoe zou je dit soort ideeën nog meer kunnen presenteren?

Evalueren

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

- Door welk veranderd hangertje ben je het meest verrast?
- Door welk speelgoed ben je het meest verrast?
- Hoe ben je op ideeën gekomen? Hielpen de filmpjes hierbij?
- Is er speelgoed thuis waarmee je anders speelt/ wilt gaan spelen dan voor de opdracht?
- Wel speelgoed thuis ga je op een heel andere manier gebruiken?
- Aan welk idee zou je nog wat willen toevoegen?
- Welk idee zou je zelf willen uitwerken?



6. Opdracht: Klinkend speelgoed

Aan het begin bekijken de leerlingen veel beeldmateriaal van kunstwerken die van afval zijn gemaakt en waarvan sommige zelfs bewegen zoals Tinguely en Calder. Verder wordt er naar materiaal gekeken van muziekinstrumenten die van afval zijn gemaakt. De leerlingen gaan daarna onderzoeken welke geluiden ze kunnen maken met de losse onderdelen van het kapotte speelgoed. Op basis van dit onderzoek maken de leerlingen muziekmachines en experimenteren en leren hoe ze met diverse materialen de onderdelen aan elkaar kunnen verbinden. Van de muziekmachines worden filmpjes gemaakt en wederom op de website van de school gezet.

Kennisdoelen	De leerling heeft een aantal voorbeelden gezien van kunstwerken en machines die van afval zijn gemaakt, bewegen en/of geluid maken.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• maakt een voorwerp van oude en kapot afval dat een geluid maakt;• leert een verhaal (of eigen gedachten) om te zetten in beeld en geluid.

Benodigdheden

- divers verbindingsmateriaal voor het maken van een geluidsmachine zoals: touw, crêpetape, ijzerdraad, stokjes, hangertje, paperclips, tie ribs, lijm enz.
- eventueel tekenmaterialen voor het maken van affiches.

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek een aantal filmpjes over beeldend kunstenaars wiens gemaakt is met afvalmateriaal en soms beweegt:

Barry Rosenthal werkt met weggegooid plastic:

<https://youtu.be/OFxD78LkJFA?t=1m8s>

Jean Tinguely maakt installaties van oud ijzer die bewegen en geluid voortbrengen (kinetische kunst):

https://www.google.nl/search?q=jean+tinguely+kunst&espv=2&biw=1242&bih=566&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjTweP6surKAhXJTBQKHetqB9oQ_AUIBigB

<https://www.youtube.com/watch?v=-X4sxsgaVXU>

Alexander Calder maakt installaties met nieuw materiaal. Hij maakt beelden die bewegen als je er tegen aan blaast:

https://www.google.nl/search?q=Alexander+calder&espv=2&biw=1242&bih=566&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjQt-_jrerKA-hXFWHqKHRWuAi0Q_AUIBigB#tbm=isch&q=alexander+calder+sculptures

Ook stelde hij zijn eigen circus samen en trad daarmee op: *Calders circus*

<https://www.youtube.com/watch?v=t6jwnu8lzy0>



De Haagse beeldend kunstenaar Peter van Loon maakt ook werk dat beweegt en geluid maakt. Zijn werk is hier te bekijken: http://muziekmachines.nl/?page_id=11
Zelf zegt hij over zijn werk: "Ik bouw tot het beweegt en klinkt."
Hoe zou het dan klinken? Laat een van de werken op het bord zien en laat de leerlingen de geluiden maken waarvan ze denken dat ze bij dat kunstwerk horen.
Een video over één van zijn werken:
<https://www.youtube.com/watch?v=7KHX6qnu8wk> (*Eva eet de appel*, 2011)

2. Bekijk een of meer van deze video's over muziekmachines:
<https://www.youtube.com/watch?v=WjBDfZZQz54>
<https://www.youtube.com/watch?v=PCIkbr9HCcw>
 - Toen heeft iemand een eigen machine gemaakt:
<https://www.youtube.com/watch?v=lvUU8joBb1Q> ('Music instrument using 2000 marbles')
<https://www.youtube.com/watch?v=bwTdGVNWB1M>
 - Maar je kan ook op een heel andere manieren muziek maken:
<https://www.youtube.com/watch?v=MejbOFk7H6c>
 - Of over de Rotterdamse kunstenaar Harm Goslink Kuiper, een kunstenaar die met afval en restmaterialen muziekinstrumenten maakt.
<http://www.hetklokhuis.nl/tv-uitzending/2714/Recycle%20muziekinstrumenten>
3. Neem verschillende stukken speelgoed uit de bak uit opdracht 1 en demonstreer dat alles geluid kan maken. Laat de leerlingen zelf ervaren hoe verschillende stukken materiaal klinken: een holle vorm klinkt anders dan een massieve vorm, ijzer klinkt anders dan plastic, klein klinkt anders dan groot, etc.

Reflectievragen

- Welke verschillende soorten afvalmaterialen heb je allemaal gezien?
- Welke kunstwerken hebben je het meest verrast en waarom?
- Welke zou je willen bespelen?
- Wat zou je zelf wel willen maken?
- Maken de kunstwerken muziek of geluid?
- Hoe komen de verschillende machines in beweging?
- Hoe komt het dat de verschillende stukken speelgoed anders klinken?

Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Verdeel de klas in groepen van twee tot vier leerlingen. Verdeel de stukken speelgoed over de groepen. Geef de leerlingen bevestigingsmateriaal: Touw, crêpetape, ijzerdraad, stokjes, hantgertje, paperclips, tyrap, lijm, etc.
Zorg ook voor platen karton waar de werkstukken op gemaakt kunnen worden.
2. Geef de leerlingen de opdracht zelf een klinkend stuk speelgoed te maken, een soort geluidsmachine. Een machine beweegt, de werkstukken moeten dan ook bewegen en daardoor



geluid maken. Basis is het stuk karton. Vertel ze dat ze gaan experimenteren, uitvinden, onderzoeken, net zoals de kunstenaars in de filmpjes. Moedig het experiment aan. Er is geen goed of fout.

Reflectievragen

- Wat is het meest bijzondere aan jullie geluidsmachine?
- Welk geluid maakt jullie machine, kun je het geluid nadoen?
- Hoe beweegt jullie machine?
- Heb je goed samen kunnen werken met de andere leerlingen in jouw groep?
- Waren jullie het samen eens met wat jullie hebben gedaan?
- Kan iedereen jullie machine bedienen?
- Wat zou je nog aan jullie machine willen veranderen?

Presenteren

Maak een tentoonstelling met de ontwikkelde geluidsmachines. Laat de leerlingen zelf hieraan meewerken. Ook deze tentoonstelling moet een gezamenlijk product worden. Laat de leerlingen een film maken over hun tentoonstelling, of eventueel affiches. Zet de film op de school website.

Reflectievragen

- Ben je tevreden over je presentatie? Licht toe.
- Maakte jullie machine het bedoelde geluid? Welke geluiden ontstonden er toevallig?
- Wat vonden anderen ervan?
- Welke geluidsmachines passen goed bij elkaar? Waarom?
- Met welke machines kun je muziek maken?

Evalueren

Evalueer deze opdracht door onderstaande stappen te doorlopen:

1. Organiseer met de leerlingen een concert waarin de leerlingen muziek maken met de ontwikkelde machines.
2. Bespreek na deze ervaring als laatste hoe erg het is (of niet) als speelgoed kapot gaat. Toon het filmpje van een huilende kind dat verdriet heeft om een kapotte speelgoedauto.
<https://www.youtube.com/watch?v=xub1feTD9Yk>
Wat zouden de leerlingen het jongetje willen zeggen?

