



## projectbeschrijving voor de leerkracht

# PROJECT STOUT

Leerlijn Interdisciplinair | Thema Identiteit | Groep 1&2 | okt 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: Stout.....	7

## 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?

Het fictieve personage 'Barsje' heeft rommel en sporen achtergelaten in de klas, heel stout en ondeugend! Met deze introductie gaan de leerlingen op onderzoek naar 'Barsje'. Wat of wie is dat eigenlijk? En wat betekent het om stout en ondeugend te zijn? Op basis van deze vragen onderzoeken en maken de leerlingen een wereld om 'Barsje' heen. Zij doen dit door 'Barsje' zelf vorm te geven, een woning voor hem te bedenken, korte scènes te bedenken en uit te spelen, passende bewegingen en geluiden te maken en hem vragen te stellen waardoor ze 'Barsje' steeds beter leren kennen.

## Waarom dit project?

Door een niet bestaand persoon centraal te stellen leren de leerlingen op basis van spel en fantasie wat identiteit is. Leren vanuit spel en fantasie is betekenisvol voor leerlingen van deze leeftijd en sluit goed aan bij hun ontwikkeling. De leerlingen geven vorm aan Barsje door de diverse kunstdisciplines en de zintuigen in te zetten. Zo leren de leerlingen vanuit gevoel, met hun lijf en door te ervaren vorm te geven aan een identiteit van een zelfbedacht persoon.

## Stroomdiagram

Het stroomdiagram is een hulpmiddel ter ondersteuning van het creatief proces en bij het plannen van de lessen. U werkt van links naar rechts. De kolommen staan voor de fases in het proces. De kleuren van de opdrachten per fase corresponderen met de kleuren van de verschillende uitkomsten. Maak een keuze uit de opdrachten aan de hand van de ontwikkeling en kwaliteiten van de leerlingen. Het proces staat centraal, niet het eindresultaat. Ga samen met de leerlingen het experiment aan.

## Doelen

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

- De leerling heeft een nieuwsgierige houding en is pro-actief
- De leerling kan postief 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

het gedicht  
het kunstwerk  
de rol

### Algemene woorden

het vergrootglas  
de verrekijker  
de telefoon

### Werkwoorden

onderzoeken  
uitbeelden  
naspelen



de dans  
de dansbeweging  
de filmmuziek

het fotoestel  
de microscoop  
de koffer  
het spoor  
stout  
ondeugend  
de spray  
de droom  
de vraag  
langzaam/snel  
dichtbij/veraf  
groot, groter, grootst  
klein, kleiner, kleinst  
de woning

## 2. Introductie



### Kennisdoelen

De leerling maakt kennis met diverse onderzoeksmaterialen.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling onderzoekt spelenderwijs het klaslokaal op sporen.

### Benodigdheden

- een koffertje met de naam *Barsje* erop
- voorwerpen zoals vergrootglazen, verrekijkers, oude mobiele telefoons, fotoestel,
- babyjasje of een grote jas en een knuffeltje

## Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten om het project te introduceren:

### Barsje was hier!

Houd rekening met onderstaande aandachtspunten:

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

### Sporenonderzoek

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:



1. Maak in het klaslokaal kleine sporen. Leg bijvoorbeeld de kiesbordkaartjes op een andere plek, verwissel de stoelen met die van de buurvrouw of -man, haal een vast item in het klaslokaal weg of ruil het om met iets anders. Zorg ook voor wat sporen op de gang en achter de kasten, zoals een vreemd knuffeltje, een grote jas die niet van de leerlingen is, of juist een babyjasje.
2. Plaats ergens in de klas een koffertje waarop de naam Barsje staat geschreven. In de koffer zitten allerlei voorwerpen waarmee sporen onderzocht kunnen worden, zoals een vergrootglas, een verrekijker, een telefoon, een fototoestel, een microscoop.
3. Wacht af tot de leerlingen de koffer zelf vinden. Roep ze bij elkaar in de kring en maak de koffer gezamenlijk open. Bespreek wat erin zit, waarvoor het dient en wat je ermee kunt.
4. Laat de leerlingen met de voorwerpen uit de koffer op onderzoek gaan. Kijk of ze de kleine sporen vinden.
5. Bespreek wie of wat Barsje zou kunnen zijn.

### 3. Oriëntatie

#### Kennisdoelen

De leerling:

- luistert naar gedichten met het onderwerp 'stout';
- luisteren naar diverse soorten filmmuziek.

#### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- maakt bewegingen die passen bij de inhoud van een gedicht over 'stout';
- beweegt vanuit gevoel op filmmuziek;
- bedenkt en speelt een korte scene bij filmmuziek.

#### 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:

- Was je wel eens stout (of ondeugend)? Wat deed je dan?
- Wanneer is iets (bijv. gedrag) stout?
- Is er verschil tussen ondeugend en stout?
- Is iets stout als niemand anders het heeft gezien?
- Doen alleen kinderen stoute dingen of ook grote mensen?

Verdiepingsvragen:



- Kan iets tegelijk stout en leuk zijn?
- Als iemand stoute dingen heeft gedaan kan die het dan ook weer goed maken?
- Als iemand stoute dingen doet, moet die het dan ook weer goed maken?

Ondersteunende vragen:

- Kun je dat uitleggen?
- Wat bedoel je met...?
- Kun je een voorbeeld geven?
- Betekent wat je zegt...?
- Wat is het verschil tussen ...?
- Denkt iemand daar anders over?

## Oriëntatieopdracht 1: ik ben lekker stout!



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Lees met elkaar een van onderstaande verhalen of gedichten, of kies zelf een passend verhaal of gedicht.
  - *Stoute hond!* van Chris Haughton (Gottmer, 2012). Bekijk [dit filmpje](#) tot 0:22 minuten (Vimeo).
  - *Ik ben lekker stout* van Annie M.G. Schmidt. Bekijk eventueel [dit filmpje](#) van Schooltv.
  - *Het stoute dingen-boek voor peuters en kleuters* van Marianne Busser en Ron Schröder (The House of Books, 2006)
  - *Koekjes!* van Ted van Lieshout en Sieb Posthuma (CPNB, 2009)

Vraag de leerlingen welke stoute of ondeugende dingen er worden gedaan in het verhaal of gedicht en bespreek met elkaar de woorden die ze nog niet kennen.

### 2. Speloefening (geleidspel)

Terwijl u een verhaal of gedicht voorleest, beelden de leerlingen de handelingen uit of spelen zij deze. U kunt het verhaal of gedicht in delen opknippen en de gebeurtenissen verdelen over groepjes leerlingen, al dan niet met rolverdeling. U kunt ook samen met de leerlingen passende bewegingen bedenken. Laat de leerlingen op uw teken uitbeelden wat er verteld wordt.

#### Reflectievragen

- Wat is er lekker aan stout zijn?
- Wat vind je het stoutste in het verhaal?
- Hoe is het om stout te spelen?
- Hoe ging het uitbeelden?
- Wat vond jij het leukst?
- Wat vond je echt niet leuk?

## Oriëntatieopdracht 2: ik voel muziek





Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Laat de leerlingen een aantal (fragmenten van) liedjes of soundtracks van films horen.  
Bijvoorbeeld:
  - 🔗 [Le fabuleux destin d'Amélie Poulain](#), soundtrack door Yann Tiersen
  - 🔗 ['Song of the Sea'](#) door Lisa Hannigan
  - 🔗 ['Sabeldans'](#) van Aram Khachaturian, uitgevoerd door het Berliner Philharmoniker
2. Bespreek met de leerlingen welk gevoel ze hebben bij de muziek: voelt het stout, lief, spannend, vrolijk of verdrietig?
3. Laat de leerlingen vanuit hun emoties bewegen op de muziek en uitbeelden wat ze voelen.
4. Spel oefening: de leerlingen kiezen een muziekfragment uit dat hen aanspreekt en bedenken daar een korte scène bij. Help de leerlingen met het bedenken van passende emoties en personages. Laat ze bedenken waar ze zijn en wat er gebeurt. Geef ze de tijd om het stukje te oefenen. Laat de stukjes aan elkaar zien en bespreek deze na.

#### Reflectievragen

- Wanneer is muziek vrolijk, spannend of verdrietig?
- Wanneer is muziek lief?
- Voelt iedereen dat hetzelfde?
- Waaraan kun je zien of iemand stout is?
- Wat voel je als je iets stouts doet?



## 4. Opdracht: Stout

In deze opdracht onderzoeken wie Barsje nou eigenlijk is. Door na te denken over wat Barsje doet bedenken zij hoe Barsje eruit ziet. Is het eigenlijk wel een mens? Of een dier, plant, voorwerp? Met diverse materialen beelden de leerlingen Barsje uit. Vervolgens krijgt Barsje een geluid, eigen specifieke bewegingen en een woning. Er worden vragen aan Barsje gesteld om nog meer over hem te weten te komen. Leerlingen komen op verhaal door verschillend beeldmateriaal te bekijken van dansvoorstellingen, muziek te beluisteren, kunstwerken, vormgeving en architectuur te bekijken. Tijdens de presentatiefase kan gekozen worden voor diverse manieren waarop alle kennis en werkstukken uit dit project samen worden gebracht in een presentatievorm.

### Kennisdoelen

De leerling:

- bedenkt hoe 'Barsje' (fictief personage) eruit zou kunnen zien;
- maakt kennis met 'stoute' vormgeving door beeldmateriaal te bekijken;

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- verbeeldt 'Barsje' in een 2D of 3D werkstuk;
- bedenkt welk voorwerp en geluid past bij 'Barsje'
- beeldt zijn dromen uit met bewegingen en spel

### Benodigdheden

- teken -en schildermaterialen
- klei
- eventueel andere materialen naar keuze
- textiel
- dingen uit de tuin (zand, blaadjes, takjes)
- waterflesje
- droomsterrenspray
- eventueel toolbox kaartjes dans van COH (zie website Cultuurschakel)

## Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek 1: Barsje wie is dat?



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bespreek met de leerlingen hoe Barsje eruit zou kunnen zien. Is Barsje een mens, een volwassene, een kind, een jongetje of meisje, een dier, een levend voorwerp zoals een potlood? Of een natuurelement zoals een wolk? Laat vooral de leerlingen bedenken hoe Barsje eruit kan zien.
2. Laat de leerlingen Barsje maken zoals ze denken dat Barsje eruitziet. Dit kan tweedimensionaal, door te tekenen of een collage te maken, of driedimensionaal, door te boetsen met klei of Barsje samen te stellen met scrapmaterialen.



3. Bespreek de resultaten en bedenk met elkaar welke activiteiten Barsje in de klas zou kunnen doen.

#### Reflectievragen

- Waaraan kun je bij jouw Barsje zien dat hij stout is?
- Wat is er leuk aan jouw Barsje?
- Waaraan kun jij zien dat het jouw Barsje is?

## Onderzoek 2: Voor Barsje



Barsje krijgt iets voor zichzelf. Vergeet niet dat Barsje ondeugend en stout is. Hij krijgt eigen kenmerken: een geluid of stem. Hij krijgt ook een eigen voorwerp, bijvoorbeeld een speciale stoel en tafeltje of zijn eigen zingende plasketting. Laat vooral de fantasie de vrije loop bij de leerlingen, want Barsje is anders, Barsje is uniek!

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de volgende voorbeelden:
  - 🔗 De [stoelen van kunstenaar Pharrell Williams](#) kunnen zomaar weglopen
  - 🔗 [Bad Table van Judson Beaumont](#): de stoute tafel doet een plasje op het tapijt
  - 🔗 [YouTube-filmpje van gekke dierengeluiden](#) (Let op: zet het geluid nog uit bij de advertentie en laat de gekke dierengeluiden eerst horen zonder het beeld erbij te laten zien.)
2. Maak gezamenlijk een keuze uit een of meerdere ideeën en probeer deze uit.
  - Barsjes geluid: is dat hard of zacht, hoog of laag, gebruikt hij woorden of klanken?
  - Barsjes voorwerp: hangt het in de lucht, zit, staat, danst of beweegt het, maakt het geluid? Is de plasketting van snoepjes of snotjes?

#### Reflectievragen

- Wat vind je het leukste wat jullie voor Barsje verzonnen hebben?
- Wat is er ondeugend aan jullie verzonnen voorwerp?
- Welk geluid past bij jouw eigen Barsje?
- Welke taal spreekt Barsje?
- Hoe stout is jullie voorwerp?
- Wie is stouter: het voorwerp of Barsje?





## Onderzoek 3: Droomsterrenspray



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. U hebt een watersprayflesje en hierin zit zogenaamde droomsterrenspray (of bestel echte droomsterrenspray bij [deze Droomshop](#)). Vertel de leerlingen dat het een droomsterrenspray is.
2. Spuit de spray in de klas en laat de leerlingen het voelen.
3. Laat de leerlingen vertellen wat ze zien, voelen, horen en ervaren in hun dromen. Zien of horen ze misschien Barsje in hun droom?
4. Laat de leerlingen hun dromen uitbeelden of naspelen. Gebruik eventueel de zelfgemaakte Barsjes.

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

### Reflectievragen

- Heeft de droomsterrenspray je geholpen om een droomster te worden? Hoe?
- Is Barsje een droomster? Waarom? Wat is het verschil tussen een droom en het gewone leven?
- Waarom kan alles in een droom?
- Kun je dromen met je ogen open?
- Weet je altijd wat je gedroomd hebt?
- Wanneer droom je liever: overdag of 's nachts? Waarom?

## Uitvoeren

### Kennisdoelen

De leerling:

- maakt kennis met fantasiewoningen, dansvoorstellingen en stoute kunstwerken door beeldmateriaal te bekijken;
- maakt kennis met het stellen van verschillende soorten vragen om zo meer informatie over 'Barsje' te krijgen;

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- bedenkt en maakt een passende woning voor 'Barsje';
- onderzoekt en maakt stoute dansbewegingen;
- bedenkt en speelt in een duo een vraaggesprek met 'Barsje';
- bedenkt en maakt een 'stout' kunstwerk.

### Benodigdheden:

- verschillende materialen om een huis mee te bouwen, zoals een grote doos, takken, lappen, lijm, tape
- eventueel de muziekfragmenten uit opdracht 2.3. (Oriëntatie Ik voel muziek)
- eventueel de danskaartjes uit de Toolbox
- stoepkrijt
- vingerverf



## Uitvoeren 1: Waar woont Barsje



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Laat de leerlingen nadenken over verschillende woningen en waarom deze wel of niet passen bij iets of iemand. Bespreek waar mensen, dieren en dingen wonen. Woont een mens altijd in een huis? Een dier altijd in een holletje? Een potlood in de la? Hoe wonen ze daar: alleen, met een gezin of een hele familie, met vrienden of collega's?
2. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van fantasiewoningen:
  - 🔗 een blog over ['echte fantasiehuizen'](#)
  - 🔗 [huizen die echt bestaan](#) op de site Bytez
  - 🔗 pagina met ['fantastische architectuur'](#) op Pinterest
3. Laat de leerlingen een woonplek voor hun Barsje maken. Bedenk ook in welke omgeving de 'woning' van Barsje staat: in het bos, de stad, een kast, het lokaal, de lucht of in gedachten? De leerlingen kiezen zelf hun materiaal en bepalen of ze de woonplek vlak of ruimtelijk willen vormgeven. Laat hen eventueel in groepjes werken als dat van toepassing is.

### Reflectievragen

- Hoe was het om een woonplek voor jouw Barsje te bedenken?
- Wat is het verschil tussen jouw huis en dat van Barsje?
- Zou je samen met Barsje in zijn 'huis' willen wonen?
- Waarom past de woonplek bij jouw Barsje?
- Hoe is het om te maken wat je bedacht had?

## Uitvoeren 2: Wat doe je nou?



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de volgende fragmenten of trailers van voorstellingen door dansgezelschap Introdans:
  - 🔗 [Feest](#)
  - 🔗 [Sapperdeflap](#)
  - 🔗 [Wonderland](#)
  - 🔗 [Bont en blauw](#)Welke stoute bewegingen hebben de leerlingen in de fragmenten gezien? En welke emoties?
2. Laat de leerlingen in het speellokaal verschillende stoute bewegingen uitproberen. Je kunt hierbij rekening houden met onderstaande aandachtspunten:



- Een leerling bedenkt iets en doet het voor, de rest van de klas doet de leerling na. Dit kan met of zonder muziek.
- Gebruik bewegingen of handelingen die bij stout en ondeugend horen. Bijvoorbeeld: sluipen, rennen waar het niet mag, laten schrikken, schoppen, knijpen, hard weglopen als iemand je iets wil vragen, met zand gooien, je tong uitsteken, een lange neus maken.
- Ga dicht bij elkaar staan of juist ver uit elkaar.
- Maak de beweging klein, heel klein, groot en nog groter.
- Varieer met langzaam en snel.
- Voeg emoties toe.
- Laat de leerlingen zelf geluiden bedenken bij de bewegingen.
- Gebruik eventueel de danskaartjes uit de Toolbox.

#### Reflectievragen

- Wat was de stoutste beweging? Waarom?
- Herkende iedereen het stoute in jouw beweging? Hoe?
- Welke beweging vond je het meest verrassend?
- Zeg jij weleens: 'Wat doe je nou?' Waarom?

### Uitvoeren 3: Vertel eens



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. In de kring. U of een leerling gaat in het midden van de kring zitten en speelt Barsje. De startvraag is: "Barsje, wil je iets vertellen?" De leerlingen gaan vragen stellen aan Barsje. Bijvoorbeeld: "Barsje, wat eet je het liefst?" Vraag vervolgens door: "Vertel er eens iets over?"
2. Laat de leerlingen in tweetallen een klein vraaggesprekje maken. De ene leerling speelt Barsje, de ander de vraagsteller. Geef de leerlingen tijd om te oefenen. Loop rond en moedig ze aan om stoute, gekke en fantasievolle vragen aan Barsje te stellen. En laat Barsje ook op die manier vertellen. Laat de gesprekjes aan elkaar zien en wissel van rol.

#### Reflectievragen

- Wat kun je nu allemaal over Barsje vertellen wat je eerst nog niet wist?
- Welke vragen heb je bedacht?
- Wat zou je het liefst samen met Barsje willen doen?
- Ben je zelf weleens een Barsje?
- Wat is moeilijker: vertellen of iets vragen?

### Uitvoeren 4: Allerstoutste werkstuk



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de kunstwerken [Stationnement G nant](#) (2011) en [Pindakaasvloer](#) (1969) van Wim T. Schippers. Wat is er stout aan deze kunstwerken?
2. Laat de leerlingen zelf 'stoute kunst' bedenken. Bijvoorbeeld: een schilderij maken met chocoladepasta, jezelf beschilderen, op de muur tekenen, op de ramen verven, op het schoolplein gekke dingen tekenen met stoepkrijt, een rommelspoor neerleggen in de gang, foto's maken van leerlingen die iets stouts doen, een koekjestrommel versieren en volstoppen met vieze nepkoekjes of bonbons van klei.
3. Maak een keuze uit de idee n en maak met elkaar het 'allerstoutste' werkstuk.

#### Reflectievragen

- Wat vind je van de drol in het park en de pindakaasvloer in het museum?
- Hoe was het om zelf stoute kunst te bedenken?
- Waar hebben jullie je werk neergezet?
- Wat waren de reacties van de toeschouwers?

## Presenteren

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling maakt kennis met div. manieren van presenteren.
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling presenteert actief zelf gemaakt werk aan publiek.

Het gaat bij dit project om het proces, niet om het eindproduct. In het creatief stroomdiagram wordt daarom ook gesproken over uitkomsten. Het is zelfs heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet van tevoren is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten van de leerlingen en vergeet uw eigen kwaliteiten niet in te zetten in het proces. U kunt denken aan onderstaande mogelijkheden.

### Presenteren 1: Stout verzamelboek



Maak een plakboek met alle afbeeldingen, foto's en tekeningen van stoute werkstukken die gemaakt zijn. Dit kunnen ook foto's zijn van stoute acties die de leerlingen hebben gedaan.

### Presenteren 2: Ondeugende voorstelling



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

### Presenteren 3: Alles-mag-plek



Maak een leefplek waar Barsje graag zou wonen, een plek waar alles mag! Hier mogen dus ook 'stoute' kinderen stoute dingen doen, of zich even lekker ontladen. Creëer een bijzondere, onverwachte plek binnen of buiten. Bijvoorbeeld: onder de tafel van de juf, in de bezemkast, in de kamer van de directeur, op het fietsenhok of in het klimrek.

### Presenteren 4: Eigen presentatievorm



#### Reflectievragen

- 

### Evalueren

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

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

