



projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT PROEF DE STAD

Leerlijn Interdisciplinair | Thema Onze Stad | Groep 5 en 6 | maart 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: Stadsbommetje.....	6
5. Opdracht: Smaak en kraak.....	9
6. Opdracht: Agar agar.....	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?

Met het project *Proef de stad* gaan de leerlingen hun omgeving exploreren en worden zich bewust dat



ze hun omgeving kunnen ervaren vanuit verschillende perspectieven. Het project start voor alle leerjaren met het verzamelen van stadse materialen. Deze materialen worden op verschillende manieren ingezet in het project. Het uitgangspunt in dit project voor de groepen 5 en 6 is het zintuig proeven dat wordt gekoppeld aan het begrip smaak. De leerlingen onderzoeken het begrip smaak in bredere zin en leren bewust smaaksensaties verwoorden. Ze onderzoeken of je een stad kunt proeven, of er eetbare elementen te vinden zijn en wat je daar mee zou kunnen doen. Wat stadsdieren eten en lekker vinden. Vanuit het creatief proces wordt er gespeeld met de begrippen; stad, proeven, eten en smaak, geïnspireerd op werk van kunstenaars. Er worden hiervoor eetbare en niet eetbare voorwerpen gebruikt, geven nieuwe vormen en functies aan deze materialen en zetten het om in beweging en spel.

Waarom dit project?

De stad waarin de leerlingen van Haagse scholen wonen is een bron van verrassende geluiden, smaken, kunst en bewegingen. Door deze bekende omgeving en alles wat daar in te vinden is als uitgangspunt te gebruiken voor spelen en maken, wordt de intrinsieke motivatie en ontwikkeling van creativiteit gestimuleerd.

De stad waarin de leerlingen leven is een belangrijk onderdeel van hun belevingswereld. Naast het feit dat een stad veel en druk kan zijn waar je soms goed moet opletten is er ook veel te zien en te horen dat kan inspireren en zo kinderen leert op een andere manier naar hun omgeving te kijken.

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:

- denkt na over wat goed is voor de stad. Een stads medicijn;
- stelt zich met alle zintuigen open voor het creatief proces binnen een thema of onderwerp dat aansluit bij zijn belevingswereld in binnen- en buitenschoolse activiteiten;
- kan zich bij het experimenteren laten leiden door een manipulerende en onderzoekende houding;
- leert dat zijn eigen werkelijkheid niet altijd hetzelfde is als wat andere mensen zien of vinden;
- is trots op zijn resultaten: zowel oriënterend en onderzoekend als uitvoerend;
- heeft een betrokken houding;
- heeft een nieuwsgierige en onderzoekende houding;
- kijkt met aandacht naar voorbeelden uit de beeldende kunst en werk van medeleerlingen;
- luistert met aandacht naar ideeën van medeleerlingen;
- neemt actief deel aan de diverse gesprekken gedurende het project;
- kan fantasievol met abstracte onderwerpen omgaan;
- kan zich inleven in iemand (iets) anders.

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 foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Algemene benodigdheden

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

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie
- digibord
- digitaal foto- en filmtoestel
- (kleuren)printer
- computer



Begrippenlijst Nederlandse taal

Vaktaal

de anatomie
de klankcompositie
de vervreemding in de kunst
de collage
het pictogram
de dialoog
de rolverdeling
de stop motion
de compositie
de dirigent
de inspiratie
de dialoog
de vormgeving
de collage
de papier maché
de scene
de dialoog
de kleioven

Algemene woorden

de quinoa
de smaakervaring
realistisch
onrealistisch
de smaakbeleving
visueel
het zintuig
de gelatine
de Agar agar
het vormpje
de mindmap
de jury
urban farming
aantrekkelijk (visueel)
de combinatietang

Werkwoorden

experimenteren
componeren
vervreemden
associëren
voelen
horen
proeven
zien
ruiken
beschouwen
bekijken

2. Introductie

Kennisdoelen

De leerling:

- kent woorden die verschillende smaakervaringen omschrijven.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan zelf nieuwe woorden of omschrijvingen verzinnen;
- verzamelt plantjes en materialen die te vinden zijn in de stad.

Benodigheden

- een doos of bak
- potjes en andere bewaardoosjes zoals eierdozen

Aan de slag in de klas

Samen met de leerlingen verzamelt u in een 'Haags bakkie' materialen uit de stad, die gedurende het project gebruikt kunnen worden bij verschillende opdrachten.

Het Haags bakkie verzamelen

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Naar Buiten

Ga naar buiten, het schoolplein op en de wijk in om alle mogelijke plantjes en materialen te verzamelen die te vinden zijn in een stadse omgeving:

- Zoek plantjes tussen de stenen, langs de sloot, tegen muren en bomen en in het water. Verzamel de plantjes met wortel en aarde in bakjes of doosjes naar keuze.
- Verzamel ook verschillende stadse materialen, met de nadruk op grondsoorten.

2. In de klas



Stal de verzameling uit in een hoek van het klaslokaal. Verzamel met de leerlingen de geuren en smaken die de leerlingen weten te benoemen bij het ruiken en of proeven van de gevonden materialen en plantjes.

Vraag:

- Wat ruik je?
- Hoe zou dit kunnen smaken?
- Wat proef je?

Laat de fantasie de vrije loop. Dit kan bijvoorbeeld ook met een blinddoek om. Schrijf de woorden op. Het mogen ook fantasiewoorden of klanken zijn. Deze verzameling woorden kan weer gebruikt worden in de vervolgoopdrachten van het project.

NB Het verzamelen van materialen voor het Haags bakkie is een introductieopdracht voor alle leerjaren. Daardoor kun je de (wijk)wandeling ook met meerdere groepen doen (bijvoorbeeld groep 5 samen met groep 2).

3. Oriëntatie

Kennisdoelen

De leerling:

- kent de anatomie van de mond m.b.t. het proeven;
- kent de verschillende smaken.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- gebruikt zijn fantasie bij het verzinnen van smaken bij niet eetbare producten;
- beschrijft verschillende smaken bij producten en categoriseert dit in een mindmap.

Benodigheden

- verzamelde materialen
- brandnetel thee
- etenswaar met verschillende smaken
- blinddoek
- schrijfgerei
- postervellen
- stiften

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:

Over proeven

- Wie heeft er wel eens iets onbekends geproefd? Wat was het?
- Durf je iets te proeven wat je niet kent?
- Als je iets eet wat je al vaker hebt gegeten, proef je het dan iedere keer?
- Kun je proeven met je handen, ogen, oren en neus?
- Hoe beslis je of je iets wel of niet wilt proeven?



Over smaak

Bespreek even kort de primaire zintuiglijke smaken die er zijn: zoet, zout, zuur, bitter (en umami)

- Heeft alles een eigen smaak, of een mix van smaken?
- Zijn er dingen die **precies** hetzelfde smaken?
- Hebben alle planten (bloemen, vlees, vis) een eigen smaak? En dingen?
- Heeft een baksteen een smaak?
- Heeft de stad een eigen smaak?
- Waarom zijn er smaken? Kan een smaak je iets 'vertellen'?

Ondersteunende vragen:

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

Oriëntatieopdracht

In deze opdracht leren of verzinnen de leerlingen woorden om smaakervaringen te omschrijven. Serveer voor de smaakervaring bij deze opdracht een kopje brandnetelthee. Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Bekijk en bespreek (een deel van) de [uitzending van het tv-programma Klokhuis over smaak](#).

Mogelijke fragmenten:

- In de eerste minuten wordt de anatomie van de mond uitgelegd.
 - Vanaf 8:00 worden voorbeelden gegeven over bijzondere manieren om gerechten te bereiden, zoals het poffen van quinoa, branden van zeeduivel, bietjes met kervelijs, etc.
 - Van 9:41-11:21: hoe smaakte het eten vijfhonderd jaar geleden?
2. Bekijk en bespreek [dit filmpje van kinderen die voor het eerst iets proeven \(Vimeo\)](#). In het filmpje is dat ansjovis, Vegemite (een pasta van groente), sinaasappel, ui, olijf, citroen, augurk en yoghurt.
 3. Laat de leerlingen een aantal zeer verschillende etenswaren proeven en laat ze de smaak proberen te beschrijven: zoet, zuur, zout of bitter (of misschien iets anders)?
 4. Maak een mindmap met zoveel mogelijk smaaksoorten of een associatieve omschrijving daarvan, bijvoorbeeld:
 - peper = scherp
 - wortel = puntig
 - ui = overheersend
 - etc.

Deze smaaksoorten ga je gebruiken voor de verzamelde materialen uit het Haags bakkie. Heeft een baksteen ook smaak? Welke? Zout, zoet, hard, koud, ruw of rood?

Reflectievragen

- Hoe was het om met woorden smaken te beschrijven?
- Had je gedacht dat er zoveel eetbaars te vinden is in de stad?
- Hoe is het om iets te proeven wat je nog niet kent?
- Hoe is het om te bedenken hoe iets smaakt als je het nog niet geproefd hebt (zoals de baksteen)?
- Welke woorden vond je goed bedacht en passend bij je smaakervaringen?



4. Opdracht: Stadsbommetje

In opdracht 1 bedenken de leerlingen een nieuw medicijn voor een verzonnen stadsziekte. Dit medicijn is gemaakt met planten die je in de stad vindt. Daarna stellen ze een zaadmengsel samen dat goed is voor de stad.

Kennisdoelen

De leerling:

- kent een aantal eetbare stadplanten kennen en hoe van planten medicijnen worden gemaakt;
- kent het werk van de kunstenaar Anton Klein.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- onderzoekt welke planten in de stad eetbaar zijn en hoe van planten medicijnen gemaakt worden;
- bedenkt en speelt in groepsverband een scene over ziek zijn en beter worden.

Benodigdheden

- de materialen uit het Haags bakkie
- kastje of andere uitstalmogelijkheid
- speellokaal voor de spelopdracht

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Bekijk ter inspiratie de site [Pluk de Stad](#).
2. Bespreek met de leerlingen hoe er van planten en kruiden medicijnen gemaakt kunnen worden en doe daar onderzoek naar. Wat is er in de stad te vinden dat voor een medicijn gebruikt zou kunnen worden? Is een paardenbloem eetbaar? Hoe zou hij smaken en wat zit er in een paardenbloem dat goed zou kunnen zijn voor de gezondheid of het genezen van kwalen?
3. Bekijk en bespreek de [website van Kunstenaar Anton Klein](#). Hij zette op Vlieland een laboratorium op waar kinderen medicijnen maakten voor mensen met eilandziektes. Het lab bestond uit potjes met gevonden plantjes, kruiden, etc. De kinderen gingen met een vragenlijst eilandbewoners bevragen naar hun klachten en maakten hiervoor medicijnen.
4. Spelopdracht. Verdeel de klas in groepjes. Elk groepje bedenkt een medicijn voor een zelfverzonnen stadsziekte of -kwaal. Gebruik hierbij het Haags bakkie. De leerlingen maken hierover een korte scène. Begin met de rolverdeling, bijvoorbeeld: de medicijnman, de patiënt, de moeder, de pillendraaier. Dan bepalen de leerlingen wat er gebeurt. Denk aan: werkt het medicijn of niet? Is er een meningsverschil of ontstaat er ruzie? Hoe is de werking van het medicijn? Krijgt de patiënt stuiptrekkingen? Worden er naast de medicijnen ook rituelen gebruikt? Hoe loopt het af?
De leerlingen oefenen de scènes en laten ze aan elkaar zien. Bespreek ze na. Waren er bijzondere ziektes en medicijnen? Was het verrassend? Bleven de spelers goed in hun rol en waren ze overtuigend?



Reflectievragen

- Waar heb je rekening mee gehouden bij het bedenken van de stadsziekte?
- Wat is het verschil tussen een stads- en een dorpsziekte?
- Waarmee verschilt een stadziekte in Nederland van die in Engeland?
- Wanneer ben je een goede medicijnman?
- Wat denk je: kunnen planten en kruiden echt kwalen genezen?
- Waarom paste jullie medicijn bij de stadsziekte?
- Welk stukje heeft de meeste indruk gemaakt en waarom?

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Bekijk het [stadsjunglejournaal van Aorta Utrecht](#).
2. In de stad leven behalve mensen ook veel zichtbare en onzichtbare dieren. Denk aan ratten, muizen, vogels en insecten. Onderzoek met de leerlingen welke dieren er allemaal leven in de stad en hoe ze weten te overleven. Wat is hun smaak? Wat eet een rat? Waar vindt hij zijn voedsel? Waar woont een spin? Welk dier staat er symbool voor de stad Den Haag?
3. Laat de leerlingen in tweetallen een dialoog verzinnen over twee hongerige stadsdieren op zoek naar voedsel. De beide dieren voeren een gesprek over de geur en smaak van eten. De leerlingen schrijven de tekst op. Tot slot voeren ze de dialogen uit.

En/of

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Bespreek met de leerlingen dat er steeds meer mensen komen en dat de trek naar de stad groter wordt. Het is voor onze gezondheid en ons welbevinden belangrijk dat er ook in de stad natuur om ons heen is. Bovendien moeten al die mensen ook eten. De laatste jaren ontstaat er daarom steeds meer stadslandbouw. Landbouw in de stedelijke omgeving is ook goed voor bijen, mussen en andere dieren die het moeilijk kunnen hebben in de stedelijke omgeving.
2. De leerling stelt een zaadbom samen. Hiermee beïnvloedt hij hoe de stad eruit komt te zien. De inhoud van de zaadbom wordt afgestemd op de wil van de makers. Zijn het genezende kruiden? Bloemen voor de bijen en vlinders? Of zelfgroeïende klim- of fietsenrekken van metaal? Willen ze meer geur of juist kleur? Overal grote bomen of muren? De zaadbom kan worden samengesteld met elk mogelijk materiaal: echte zaden, metaalsnippers, houtsnippers, baksteenkorrels, etc.
3. Laat de leerlingen een recept met de ingrediënten voor hun ideale zaadbom schrijven. Ze geven het bommetje een passende naam en maken een pictogram. Kijk voor inspiratie bij [Pluk de Stad: 'Zelf zaadbommen maken'](#).



Reflectievragen

- Waar zou jij je zaadbom willen gooien? Waarom?
- Welke zaadbommen passen goed bij elkaar? Waarom?
- Wanneer denk je dat je de eerste resultaten van je zaadbom zult zien?
- Wat zeggen de namen over de inhoud van de zaadbom?

Presenteren

In dit project staat het ontwikkelproces centraal en staat het eindproduct op de tweede plaats. In het creatief stroomdiagram wordt daarom ook gesproken over uitkomsten. De manier van presenteren staat niet vast, hieronder volgen een aantal suggesties. Het is zelfs heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten en voorkeuren van u en uw leerlingen en vergeet uw eigen kwaliteiten niet in te zetten in het proces.

Maak een keuze uit één van de uitkomsten. Gebruik daarbij de resultaten uit de gemaakte opdrachten, het bezoek aan de culturele instelling (voorstelling of expositie) en de kunstenaar in de klas.

Voor deze opdracht kunnen de leerlingen verhalen bedenken over de smaken van de eetbare en niet-eetbare stad. Deze verhalen kunnen verteld, gespeeld of gezongen worden. Ook kunnen ze worden vormgegeven op een onverwachte manier. Bijvoorbeeld: met z'n allen in een bloempot, terwijl er zakjes met geneesmiddelen uitgedeeld worden aan het publiek.

Reflectievragen

-

Evalueren

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

- Wat heb je van de stad ontdekt?
- Welke nieuwe smaken heb je ontdekt?
- Hoe beweeg je nu door de stad?
- Zou je zonder geld kunnen overleven in de stad?
- Wat was het meest verrassende in jullie proces?
- Wat zou je het liefst hierna willen maken?



5. Opdracht: Smaak en kraak

In opdracht 2 onderzoeken de leerlingen welke geluiden je met de verzamelde materialen uit het Haagse bakkie kunt maken. Daarna gaan ze verder en onderzoeken ze het effect van ongebruikelijke combinaties en de vervreemding die daardoor ontstaat. Uiteindelijk maken ze gebruik van de verzamelde materialen en klei ontwerpen de leerlingen vreemde gerechten.

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• weet dat je geluid/muziek kunt maken op veel verschillende manieren en zelfs op alledaagse voorwerpen;• kent het werk van kunstenaars waarin eten een grote rol speelt.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• onderzoekt welke geluiden de verzamelde materialen maken en experimenteert daarmee;• onderzoekt het effect van ongebruikelijke combinaties waardoor vervreemding ontstaat.

Benodigdheden

- materialen uit het Haags bakkie
- dubbelzijdige tape of plakfolie
- afbeeldingen van de stad
- tekenspullen
- klei
- verf
- borden

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Bekijk en bespreek het eerste gedeelte van het [filmje Vegetable Orchestra](#). Hierin worden instrumenten van groenten gemaakt. Wijs de leerlingen op de geluiden die ontstaan bij het maken van de instrumenten.
2. Geef de leerlingen de opdracht om een stadsklankcompositie te maken met geluiden die met materialen uit het Haags bakkie gemaakt kunnen worden. Onderzoek mogelijkheden zoals schuiven, tikken, blazen, wrijven, rammelen, etc.
3. Laat de leerlingen in groepjes experimenteren. Bepaal samen klankcategorieën zoals scherp, puntig, zuur, zoet, koud, rond, soepel, etc. Laat de leerlingen hun geluiden daarin onderbrengen.

Daarna

1. Bekijk en bespreek het werk van de kunstenaars Diego Cusano en Sarah Illenberger:
 - [Diego Cusano via Google Afbeeldingen](#)
 - [Instagrampagina van Diego Cusano](#)



- [website van Sarah Illenberger](#) (Door over de afbeeldingen te bewegen zie je ander werk verschijnen.)
2. De leerlingen bedenken een nieuw stadsgerecht met ongebruikelijke smaakcombinaties: een beetje hard met een beetje zacht, krokant met flauw, zoet met zuur, etc. Bijvoorbeeld: 'broccoli met baksteen op een bedje van aarde gegarneerd met slagroom en paardenbloem'.
 3. De leerlingen maken hiervan een collage en gebruiken materialen uit het Haags bakkie, afbeeldingen van de stad, eigen tekeningen en woorden en wat ze zelf nog verzinnen.

Reflectievragen

- Met welk materiaal kun je veel verschillende klanken maken?
- Hoe komt het dat je een klank soms in meerdere geluidscategorieën kunt plaatsen?
- Hoe komt het dat geluid smaak heeft?
- Hoe is het om een gerecht te bedenken met ongebruikelijke materialen en smaakcombinaties?
- Geef in één woord weer hoe jouw gerecht smaakt.
- Welke naam zou je jouw gerecht geven?

Uitvoeren

1. Moet een gerecht er aantrekkelijk uitzien? Heeft dat invloed op de smaak en de eetbeleving? Bekijk en bespreek de volgende voorbeelden van bijzondere gerechten:
 - [de gekleurde gehaktballen uit de Nano Supermarkt van Next Nature](#)
 - Zoek met Google Afbeeldingen naar 'Ferran Adrià food'.
Toelichting: chefkok Ferran Adrià koppelt de smaakbeleving aan het visuele. Zijn gerechten zijn kunstwerken die alle zintuigen willen prikkelen. Zo ontstaat er een totaalbeleving. Hij wil zijn gasten niet alleen culinair verrassen, maar ook een aparte beleving meegeven. Dus denkt hij na over welke vormen en kleuren de smaakbeleving versterken.
2. Geef de leerlingen de opdracht om met klei of papier-maché een ontwerp te maken van een visueel aantrekkelijk fantasiegerecht. Laat ze een smaak kiezen en daar een vorm bij maken. Maak gebruik van de materialen uit het Haagse bakkie. De leerlingen bedenken een naam voor het gerecht en maken een korte beschrijving met de gebruikte ingrediënten. Presenteer het gerecht op een bord aan een aantal medeleerlingen. Deze spelen voor jury zoals in kookwedstrijden.

Reflectievragen

- Wat was de reactie van de jury?
- Ben je het ermee eens?
- Zag je gerecht eruit 'om op te eten'?

Presenteren

In dit project staat het ontwikkelproces centraal en staat het eindproduct op de tweede plaats. In het creatief stroomdiagram wordt daarom ook gesproken over uitkomsten. De manier van presenteren staat niet vast, hieronder volgen een aantal suggesties. Het is zelfs heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten en voorkeuren van u en uw leerlingen en vergeet uw eigen kwaliteiten niet in te zetten in het proces.



Maak een keuze uit één van de uitkomsten. Gebruik daarbij de resultaten uit de gemaakte opdrachten, het bezoek aan de culturele instelling (voorstelling of expositie) en de kunstenaar in de klas.

Voor deze opdracht bijvoorbeeld: De stad in beweging. De stad wordt overwoekerd door geuren, smaken, geluiden, begroeiingen en materialen. Door mensen, dieren en door verhalen. Maak bijvoorbeeld een knallende zaadbommandans op knerpende baksteenmuziek. Strooi, stamp en knal!

Of maak een fantastisch vormgegeven Haagse lunchtafel met de smaken en vormen van de stad. Van een heerlijke brandnetelsoep en verse muntthee tot bakstenenpuree op een bedje van zwerfvuil.

Reflectievragen

-

Evalueren

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

- Wat heb je van de stad ontdekt?
- Welke nieuwe smaken heb je ontdekt?
- Hoe beweeg je nu door de stad?
- Zou je zonder geld kunnen overleven in de stad?
- Wat was het meest verrassende in jullie proces?
- Wat zou je het liefst hierna willen maken?



6. Opdracht: Agar agar

In de laatste deelopdracht gaan de leerlingen onderzoek doen naar beweging en vertaling. Ze onderzoeken de eigenschappen van gelatine en zetten deze om in beweging, ze zetten taal om in eenvoudig en goed te begrijpen beeld. Als laatste verdiepen de leerlingen hun inzicht in vorm en beweging door een stopmotionfilmpje te maken.

Kennisdoelen

De leerling:

- weet waar gelatine van gemaakt wordt;
- kent de functie van pictogrammen;
- kent de basis principes van stop motion.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan op basis van de eigenschappen van gelatine een dans bedenken;
- kan zelf pictogrammen bedenken en maken
- kan een eenvoudige stopmotion film maken.

Benodigdheden

- Muziekfragmenten
- kladpapier
- tekenspullen
- kartonnen kaartjes
- fototoestel, tablet of telefoon
- agar-agar en/of gelatine
- vormpjes

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Bekijk en bespreek [dit filmpje van dansende gelatineblokjes \(Vimeo\)](#).
Kennen de leerlingen dit product en waarvan het gemaakt wordt? Gelatine komt uit de botten en huid van varkens en wordt o.a. gebruikt om te binden. Het zit bijvoorbeeld in dropjes. Gelatine wordt niet alleen in eten gebruikt. De vegetarische variant heet 'agar-agar'.
2. Geef de leerlingen de opdracht om in groepjes van vijf à zes leerlingen een gelatinedans te bedenken. Start met een warming-up. Laat de leerlingen alle ledenmaten afzonderlijk van elkaar bewegen, alsof ze gemaakt zijn van gelatine. Ze hebben geen botten en spieren meer, maar een gelatinearm, een gelatinebeen, etc. Wissel langzame en snelle bewegingen af.
3. Laat de leerlingen zelf muziek kiezen. Geef de leerlingen tijd om te oefenen. Daarna laten ze de dansjes aan elkaar zien. Bespreek na.

En/of:



1. Bespreek met de leerlingen wat een pictogram is (een eenvoudige tekening waaraan je meteen ziet wat hij betekent). Laat de leerlingen zelf voorbeelden geven en vertellen waar pictogrammen gebruikt worden.
2. Geef de leerlingen de opdracht om zelf pictogrammen te bedenken. Dit doen ze voor de begrippen die verzameld zijn in de mindmap van de oriëntatieopdracht (De pittige brandnetel).
3. Bekijk en bespreek voorbeelden van pictogrammen:
 - [pictogrammen van restaurant El Bulli \(Flickr\)](#)
 - [pictogrammen bij fotodienst 123RF.com](#)

De leerlingen schetsen vier tot zes pictogrammen. Bespreek in groepjes of de pictogrammen duidelijk genoeg zijn. Maak een keuze uit de geschetste pictogrammen en werk er één uit op een kartonnen kaartje.

Reflectievragen

- Waarom hebben wij eigenlijk spieren en botten?
- Hoe is het gelukt om zo te bewegen dat het net gelatine lijkt?
- Hoe ging het dansen op de muziek?
- Welke bewegingen hebben jullie uitgekozen?
- Hoe hebben jullie de volgorde bepaald?
- Welk pictogram was meteen duidelijk?
- Waarom zijn pictogrammen nodig?
- Hoe was het om zelf een pictogram te ontwerpen?

Uitvoeren

1. Bekijk en bespreek:
 - o het [animatiefilmpje No Noodles \(Vimeo\)](#)
 trailers gemaakt voor het filmfoodfestival: [Take one: De eerste filmfoodfestival animatie \(Vimeo\)](#) / [Take two: Goddelijke worst \(Vimeo\)](#) / [Take three: Moleculaire gastronomie \(Vimeo\)](#)
2. Geef de leerlingen de opdracht om een stopmotion filmpje te maken met als titel *De agar-agar dans*. De leerlingen maken elk een vormpje van gelatine en in groepjes van drie of vier leerlingen gebruiken ze deze vormpjes in het filmpje.

Nodig eventueel een kunstenaar uit in de klas die kan helpen met het maken van de stopmotion, bijvoorbeeld via het Filmhuis Den Haag. Of bekijk dit [stappenplan \(pdf\) voor een stop-motionfilmpje met Windows Movie Maker \(sportbasisschool2.be\)](#).

Toelichting gelatine en agar-agar

Gelatine en agar-agar zijn overal te verkrijgen. Ze zijn eenvoudig te gebruiken en het resultaat is groot. Zie voor een uitleg bijvoorbeeld:

- [lekkertafelen.nl over gelatine en agar-agar](#)
- [uitleg agar agar op aziatische-ingrediënten.nl](#)

Agar-agar en gelatine zijn erg geschikt om in vormen te gieten en te vullen met materialen uit het Haags bakkie. Het resultaat is bewegelijk. Maak bijvoorbeeld roze gelatinepoppetjes gevuld met brandnetelblaadjes. Gebruik hiervoor bestaande mallen zoals zandvormpjes of maak ze zelf.



Reflectievragen

- Hoe was het om te experimenteren met agar-agar/gelatine?
- Is het gelukt om te maken wat je in je hoofd had?
- Als het niet gelukt is: kun je bedenken hoe dat komt?

Presenteren

In dit project staat het ontwikkelproces centraal en staat het eindproduct op de tweede plaats. In het creatief stroomdiagram wordt daarom ook gesproken over uitkomsten. De manier van presenteren staat niet vast, hieronder volgen een aantal suggesties. Het is zelfs heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten en voorkeuren van u en uw leerlingen en vergeet uw eigen kwaliteiten niet in te zetten in het proces.

Maak een keuze uit één van de uitkomsten. Gebruik daarbij de resultaten uit de gemaakte opdrachten, het bezoek aan de culturele instelling (voorstelling of expositie) en de kunstenaar in de klas.

Reflectievragen

-

Evalueren

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

- Wat heb je van de stad ontdekt?
- Welke nieuwe smaken heb je ontdekt?
- Hoe beweeg je nu door de stad?
- Zou je zonder geld kunnen overleven in de stad?
- Wat was het meest verrassende in jullie proces?
- Wat zou je het liefst hierna willen maken?

