



## projectbeschrijving voor de leerkracht

# PROJECT VERDWENEN VERHAAL

Leerlijn Interdisciplinair | Thema Verhalen | Groep 1&2 | nov 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.....	5
4. Opdracht: Verdwenen verhaal.....	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?**

In dit project met de titel *Verdwenen verhaal* gaan de leerlingen in de onderzoeksfase op zoek naar antwoorden op vragen als: Wat zijn verhalen? Waar ontstaan verhalen of waar vind je verhalen? Verhalen vind je in voorwerpen, in vorm en beeld, muziek en dans, in andere kunstuitingen. Verhalen komen vanuit taal en schrift: letters, woorden, zinnen, nieuwe communicatievormen, nep of geheimtaal. Er wordt gezocht naar persoonlijke verhalen, eigen of familieverhalen, wereldverhalen en verhalen over jezelf in de wereld. Voor de uitvoering wordt gewerkt met het vertellen van verhalen in beeld, beweging en geluid. Hoe breng je een verhaal over in taal, muziek, dans, beeld en hoe kan je emoties verbeelden? Als het project schoolbreed ingezet wordt, is uitwisseling mogelijk tussen de leerjaren. De opdrachten voor de verschillende leerjaren kunnen dan met elkaar verbonden worden. De titels van de opdrachten zijn daarom ook voor een deel hetzelfde of herkenbaar. Groep 7 kan ook een opdracht doen die beschreven staat bij groep 5.

### **Waarom dit project?**

Met het project, de gebruikte boeken, filmpjes en kunstuitingen wordt de ontwikkeling van fantasie en nieuwsgierigheid gestimuleerd. En zijn er een aantal andere relevante onderwerpen aan de orde: de noodzaak van verhalen delen, redenen voor het vertellen van een verhaal, het verhaal als doorgeefluik van wijsheden en levenslessen, het verhaal als middel om te leren over andere levens en gebruiken met als doel inzicht in, inleven in de ander, empathisch vermogen vergroten en gewoon voor het plezier! Door nieuwe verhalen te verzinnen of bestaande verhalen te veranderen kun je het beeld herscheppen van het zelf en de wereld om je heen. De fasen van het creatief proces vormen het uitgangspunt voor de verwerking waardoor de leerlingen kennis en ervaring opdoen met onderzoek, maken, presenteren en reflecteren

### **Toelichting 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 fasen 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.

### **Praktische aanbevelingen:**

Tijdens dit project kan de zoektocht spannender gemaakt worden door de leerlingen naast de opdrachten ook aanwijzingen of 'hints' te geven. De eerste 'hint' vinden de leerlingen na de introductie al in de klas. Er zijn twee vormen op de grond gelegd, twee V's. In iedere klas liggen de V's anders. ( zie bijlage)

Voor de start van onderzoekopdrachten kan er bv. een hint op de verzamelmuur staan zoals : Wie , wat, waar, wanneer, waarom? Om een eerste aanzet tot een verhaal te maken kun je werken vanuit de 5 w's. Vijf vragen die je kunt stellen om ingrediënten te verzamelen voor het verzinnen van een verhaal.

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

De Muur van Bevindingen, de **Verzamelmuur**, is een muur die je in de school aanwijst om oplossingen en de gemaakte producten op ten toon te stellen. In de weken dat er aan dit project wordt gewerkt zal deze muur groeien met verschillend werk van de leerlingen van alle leerjaren die meedoen, ter inspiratie voor de andere klassen.

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

NB. Er kan ook gewerkt worden met **het lege boek** waarin de bevindingen en werk van de leerlingen bewaard worden.

Maak in de klas een **verhalen vertelplek**. Dit kan in de vorm van een zelfgemaakt kampvuurtje waar omheen gezeten wordt bij het vertellen van verhalen om zo een intieme sfeer te creëren.

Andere mogelijkheden zijn een vertelstoel, een hoek met kussens, of een ander object waar je omheen kan zitten met de leerlingen.



## Doelen

In dit project worden bij de Introductie, de Oriëntatie en de Opdrachten worden steeds 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

Capoeira  
begin-midden-eind  
de 3 W's: wie? wat? waar?  
de beweging  
het troostverhaal  
basisemoties: blij, boos, bang,  
bedroefd  
het ritme  
de vorm  
het geluid  
verzamelmuur  
de illustratie  
het muziekfragment  
het filmfragment

### Algemene woorden

de troep  
het voorwerp  
tegelijk  
verdwenen  
de aanwijzing  
de zoektocht  
de acrobaat  
het raadsel  
de waarschuwing  
een 'dinges'  
het voorwerp

### Werkwoorden

bewegen  
zingen  
maken  
uitbeelden  
bukken  
springen  
draaien  
wegrollen

## 2. Introductie



<b>Kennisdoelen</b>	De leerling ervaart een spannende introductie van een onderwerp a.d.h.v. een probleemstelling.
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling onderzoekt aanwijzingen in de zoektocht naar het verdwenen verhaal en verzamelt deze op een verzamelmuur.

### Benodigheden

- zie bijlage: V-vormen

## Aan de slag in de klas

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

### School brede introductie door de directeur

Doorloop onderstaande stappen:

1. De leerkracht zet van tevoren in het klaslokaal tafels aan de kant en stoelen in de kring.
2. De leerlingen en leerkrachten verzamelen zich op een centrale plek in de school.
3. De directeur geeft een in scène gezette presentatie. Hij heeft iets heel belangrijks te vertellen met behulp van een leeg boek of een smartboard/beamer. Bij de start van zijn presentatie blijkt het beeld of boek leeg. Oh jee, wat nu? Waar is het verhaal gebleven? Waarom is het verhaal kwijt, wat is er gebeurd, wie zijn we kwijt, wanneer is dit gebeurd, wie weet het? Weten de leerkrachten hier soms iets van? De leerlingen? Nee? Dan volgt de conclusie: het verhaal is weg!
4. We moeten op zoek naar het verhaal. Iedereen mag helpen. Zonder verhaal zijn we nergens. We moeten aanwijzingen gaan verzamelen en goed opletten. De directeur wijst een wand of muur aan waar al het verzamelde materiaal kan worden opgehangen, net als bij een politieonderzoek. Het raadsel van het verdwenen verhaal moet worden opgelost!
5. Iedereen gaat terug naar de klas om een plan te verzinnen.
6. Bij terugkomst in de klas ligt een eerste aanwijzing of hint klaar. In iedere klas zijn twee vormpjes op de grond gelegd: twee V's, de V van Verhalen. In ieder klas liggen de V's anders.
7. De leerlingen ontdekken de vormen en bespreken wat het zou kunnen zijn. Wat zijn dit voor tekens? Is het een boodschap? Is het magie? Is het geheimtaal? Geef samen met de leerlingen de vormen een plek in de klas. Deze kunnen in opdrachten gebruikt worden.

### Introductie in de klas door de leerkracht

Presenteer in uw eigen klas de introductieopdracht 'Het boek is leeg, waar is het verhaal?'

Doorloop onderstaande stappen:

1. Laat een leeg boek zien en vertel op theaterlijke wijze dat alle verhalen uit het boek zijn verdwenen. Er is geen letter, kras, afbeelding of alinea over.
2. Activeer de leerlingen om te onderzoeken wat er is gebeurd. Zoek met de leerlingen naar een manier om het boek weer te vullen.
3. Geef de leerlingen de eerste hint. Er ligt een grote envelop op tafel met daarin twee vormen: twee V's, de V van Verhalen. Wat zijn dit voor tekens? Is het een boodschap? Is het magie? Is het geheimtaal? Geef samen met de leerlingen de vormen een plek in de klas. Deze kunnen in opdrachten gebruikt worden.
4. Maak duidelijk aan de leerlingen dat we, terwijl we het verhaal gaan zoeken, zelf al in een spannend verhaal zitten.



## 3. Oriëntatie

### Kennisdoelen

De leerling onderzoekt met behulp van de leerkracht wanneer iets een verhaal is.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- experimenteert met de V-vorm (letter) op een materialentafel;
- vertelt een verhaal in de groep in de vertelhoek.

### Benodigheden

- V-ketting of V-kroon
- de V-vorm in diverse materialen en formaten
- een VerhalenVertel stoel

## 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:

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

### Andere invalshoek

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

### Ondersteunende vragen

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

### Oriëntatieopdracht





Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Maak een V-tafel waaraan de leerlingen kunnen experimenteren met de vorm. Zorg voor V's in verschillende formaten, kleuren en materialen. Leg ook andere materialen op de tafel, zoals kleine blokjes, takjes, stokjes en doosjes.
2. Maak een vertelhoek met een VV-stoel (VerhalenVertel-stoel) of een 'kampvuurtje'. Neem een grote letter V. Is het de V van verhalen? Vertel een kort, persoonlijk verhaaltje. Wanneer is iets een verhaal? Bespreek het met de leerlingen.
3. Maak een V-ketting of V-kroon. Vertel de leerlingen dat ze een verhaaltje mogen vertellen in de vertelhoek wanneer ze dat willen. Dat kunnen ze aangeven door de ketting om te doen of de kroon op te zetten.

### Reflectievragen

.



## 4. Opdracht: Verdwenen verhaal

In deze opdracht verbeelden, verklanken en bewegen de leerlingen naar aanleiding van verhalen. Ze maken kennis met Capoeira als inspiratie voor eigen dansbewegingen, associëren op de V letter en vorm en richten hiermee een verzamelmuur in, maken kennis met de wie? wat? waar? en het begin-midden-eind in een verhaal, maken eigen verhalen bij 'troep' en bij muziekfragmenten en maken emotiemonstertjes met verschillende beeldende materialen.

### Kennisdoelen

De leerling:

- associeert op en onderzoekt vorm en letter V en het woord troep;
- ervaart en leert dat een verhaal een begin, midden en eind heeft;
- maakt kennis met capoeira door beeldmateriaal te bekijken;
- maakt kennis met de 5 W's in een verhaal.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- verzamelt 'troep' voorwerpen, onderzoekt ze en beeldt ze uit met zijn lichaam;
- beweegt op muziek als een wesp waarbij capoeira bewegingen de inspiratie biedt.

### Benodigdheden

- uitgeknipte V's uit de bijlage of bestaande plakletters
- teken- en/of schildermaterialen
- doos of tafel voor de voorwerpen die de leerlingen meebrengen
- prentenboek:
- taalspellen

## Aan de slag in de klas

### Vervolg van de zoektocht naar het verdwenen verhaal

Doorloop onderstaande stappen:

1. De directeur, een leerkracht of de conciërge komt regelmatig langs met vragen zoals: Hoe gaat het met de zoektocht? Welke aanwijzingen hebben jullie al gevonden?
2. Maak een filmpje van de directeur waarin hij een raadsel opgeeft of een verhaaltje vertelt over wat hij gedroomd heeft over de zoektocht. Vertoon het filmpje op het smartboard.
3. Laat de groepen onderling uitwisselen wat ze ontdekken of laat ze elkaar vragen stellen.
4. Plaats op de verzamelmuur een nieuwe aanwijzing: twee keer V = W. De W van Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom. Bespreek deze aanwijzing met de leerlingen. Wat heb je nodig voor het vinden van verhalen?

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

### Onderzoek 1: V van Vorm



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

- Wat gebeurt er als je de vormen op verschillende manieren neerlegt: op, naast, onder, tegen, boven elkaar? Hoeveel variaties zijn er mogelijk? En als je ze ophangt?
- Welke letters kun je ervan maken? V W X M?
- Welke woorden kun je verzinnen met de letter V?
- Welke zinnen kun je maken met die woorden?
- Bekijk en bespreek de foto's ['Straatfeestje' op de site Studio Wonderdag](#).
- Laat de leerlingen vanuit de V-vorm een tekening maken. Welke associatie hebben ze: een toeter, ijshoortje, patatzak, tent, hek, zoute drop, diablo, etc.?
- Bedenk met elkaar zoveel mogelijk manieren om de vorm V met je lichaam te maken. Maak hier foto's van.
- Verzamel alle uitkomsten en geef deze een plek op de verzamelmuur.

### Reflectievragen

- Wat was de meest verrassende zin die jullie gevonden hebben?
- Wat hebben jullie allemaal kunnen maken met de twee V-vormen?
- Wat is het meest bijzondere dat jullie ontdekt hebben?
- Welke tekening valt het meeste op? Waarom?
- Hoeveel V'tjes zitten er in je lichaam?
- Hoe komt het dat je makkelijk een V kunt maken met je lichaam?

## Onderzoek 2: Mijn troepje



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk het [YouTube-filmpje van het Haagse theatergezelschap Firma Mes over hun voorstelling Troep](#). Bespreek het filmpje aan de hand van onderstaande vragen:
  - Wat is troep?
  - Wanneer is iets troep?
  - Hebben we troep in de klas?
  - Hebben de leerlingen thuis ook troep?
  - Is het echt troep of lijkt het troep omdat het niet opgeruimd is?
  - Wat kun je met troep doen?

Achter ieder voorwerp zit een verhaal. Bekijk het filmpje nog een keer zonder geluid. Wat zien de leerlingen?

2. Vraag aan alle leerlingen om van thuis een voorwerp mee te nemen waarvan zij denken dat het troep is. Dat mag van alles zijn.
3. Verzamel de troepjes op een tafel of in een doos. Pak zo nu en dan een troepje en geef de eigenaar de mogelijkheid om in de VV-stoel te vertellen over zijn troepje. Maak hierbij gebruik van onderstaande vragen:
  - Hoe ziet het voorwerp eruit: kleur, materiaal, hard of zacht, oud of nieuw?
  - Waar komt het vandaan?
  - Waarvoor wordt het gebruikt?





- Welk geluid maakt het? Laat het horen.
  - Welke naam kunnen we voor dit troepje verzinnen? Het mag een bestaande naam zijn of iets gek.
  - Heeft het voorwerp familie of vrienden?
  - Wat zijn de hobby's van het voorwerp?
  - Waar is het voorwerp allemaal al geweest? Denk aan: op vakantie, mee met boodschappen doen, op het werk, etc.
4. Laat de leerlingen de vorm van hun voorwerp uitbeelden met hun lichaam. De andere leerlingen doen het na.

#### Reflectievragen

- Wanneer is een voorwerp troep?
- Waarom past de naam of het geluid goed bij het voorwerp?
- Hoe ging het uitbeelden van de vorm van je troepje?
- Welke troepjesverhalen zijn er ontstaan?
- Waarom heeft alles een verhaal in zich, zelfs troep?

### Onderzoek 3: Plaatverhalen



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Lees het verhaal voor. Bespreek aan de hand van de illustraties wat het begin, het midden en het eind van het verhaal is.
2. Maak een kopie van drie afbeeldingen uit het prentenboek waarin duidelijk het begin, midden en eind weergegeven worden. Bespreek met de leerlingen wie ze zien op de afbeelding, wat er gebeurt en waar het zich afspeelt.
3. Onderzoek met de leerlingen wat er gebeurt als je de volgorde van de illustraties verandert. Het begin wordt het eind en het midden wordt het begin. Welk nieuw verhaal ontstaat er?
4. Gebruik eventueel oorzaak-gevolgspellen uit de taalkast of spellen die het vertellen van verhalen bevorderen. Bijvoorbeeld:
  - Heutink: 'StoryTales' van de LegoLeerlijn en 'Vijf-stappenverhaal'
  - De Rolf groep: 'Wat gebeurde er?', 'Verhalendoos: Bedankt, Kim!' en 'Verhalendoos: Zo of zo?'

#### Reflectievragen

- Wat gebeurt er met een verhaal als de volgorde van begin, midden en eind verandert?
- Wanneer was het verhaal het grappigst of spannendst?
- Hoe ging het bedenken van een nieuw verhaal bij de illustraties?



## Onderzoek 4: Zum, zum, zum



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek met de leerlingen het YouTube-filmpje van [Capoeira Kids Den Haag](#). Capoeira is een acrobatische krijgsdans uit Brazilië. De liedjes vertellen verhalen over wat de mensen bezighoudt. Wat gebeurt hier? Is het dansen of vechten?
2. Ga met de leerlingen in een halve kring staan en beluister het lied [Zum, zum, zum](#). Vraag aan de klas of ze kunnen raden waarover dit liedje gaat. Het is een soort waarschuwingslied: "Pas op, daar komt de wesp!". Laat de leerlingen uit volle borst de woorden 'zum, zum, zum' meezingen.

Songtekst:

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

*Onde tem marimbondo*

*E zum, zum, zum*

*Oh la o la e*

*Quero ver bater, quero ver cair*

3. Laat de leerlingen bewegingen maken, zowel geïnspireerd op de voorbeelden uit het filmpje van Capoeira Kids Den Haag als zelfbedachte bewegingen. Wat zou je doen als er een wesp aankomt? Bukken, springen, draaien of weggrollen? De leerling mag alles doen om de wesp te ontwijken, maar let erop dat het bewegingen zijn met het hele lijf en niet alleen het wegwuiven of wegslaan van de wesp.

### Reflectievragen

- Welke bewegingen heb je bedacht om de wesp te verjagen?
- Hoe ging het tegelijkertijd zingen en bewegen?
- Welke bewegingen vond je goed bij het lied passen?

## Uitvoeren

### Kennisdoelen

De leerling:

- leert de 3 W's te herkennen en te gebruiken in bestaande -en eigen verhalen;
- leert de 4 basisemoties bang, blij, boos, bedroefd en kan deze gebruiken in verhalen, beeld en beweging.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- verzamelt verschillende voorwerpen van verschillende materialen, vormen en functies en bedenkt hier verhalen bij;
- speelt vanuit begeleid spel het verhaal van Roodkapje na waarin veranderingen ten aanzien van volgorde zijn aangebracht;
- bedenkt passende geluiden bij het 'nieuwe' Roodkapje verhaal;



- bedenkt een verhaal bij een muziekfragment en maakt hier passende (dans) bewegingen bij;
- maakt een emotieletter/monstertje van plastisch materiaal en vertelt er een verhaal bij met een monsterstemmetje.

#### Benodigdheden:

- zoveel mogelijk verzamelde voorwerpen
- muziekinstrumenten
- diverse decoratiematerialen
- plasticine of fimo-klei
- stokjes

#### Vervolg van de zoektocht naar het verdwenen verhaal

Doorloop onderstaande stappen:

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

#### Uitvoeren 1: Dingetjes



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Verzamel met de leerlingen zoveel mogelijk voorwerpen. Bijvoorbeeld: een stuk plastic, een plankje, plakband, een pop, een kapotte pen, een winterpeen, een plantje, speelgoed. Gebruik eventueel de verzameling van 'troepjes' uit onderzoeksopdracht 3.2.
2. De leerlingen bedenken een verhaal bij de voorwerpen. Geef als leerkracht het eerste voorbeeld: speel voor de grap met de zin "Ik ben dingetjes en ik dingetjes graag met een dingetjes op de dingetjes". Gebruik vervolgens de verzamelde voorwerpen: "Ik ben een pop en ik speel graag met een boek op de stoel".  
Laat de leerlingen in tweetallen:
  - drie voorwerpen kiezen;
  - een verhaaltje bedenken waar de drie voorwerpen in voorkomen;
  - een actiefoto van de drie voorwerpen maken, waarbij de compositie iets zegt over het verhaal;
  - hun verhaal vertellen voor de klas.
3. Hang de foto's op en vraag aan de leerlingen welke foto uitnodigt tot het vertellen van nog een verhaal.



### Reflectievragen

- Hoe ging het verzinnen van het verhaaltje?
- Hoe ging het vertellen van het verhaal?
- Welke rol hebben de voorwerpen in jullie verhaal gekregen?
- Welk ander verhaal kun je met dezelfde voorwerpen vertellen?
- Waarom heb je juist die foto gekozen om nog een verhaal te vertellen?

## Uitvoeren 2 : Waar? Oh vandaar!



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek het [Vimeo-filmpje over Roodkapje](#) van studenten van de Academie voor Beeldende Kunst in Gent.
2. Speel de handelingen uit in een begeleid spel. De leerkracht vertelt, de leerlingen spelen het na.
3. Verander de plaats van handeling zodat er een nieuw verhaal ontstaat. Bijvoorbeeld: Wat gebeurt er als Roodkapje niet naar het bos gaat maar naar het strand? Wat als oma niet thuis was maar in de bioscoop? Laat de leerlingen mee verzinnen en speel de verzonden variatie uit.
4. Maak uiteindelijk samen met de leerlingen de keuze voor de leukste variatie die gevonden is. Speel het verhaal uit. Maak het zo expressief mogelijk door de leerlingen er emoties bij te laten gebruiken en er geluiden bij te maken met hun stem of met muziekinstrumenten.

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

### Reflectievragen

- Hoe was het om het sprookje te veranderen?
- Mag je zomaar een sprookje veranderen?
- Hoe vond je het om zelf iets te bedenken voor het sprookje?

## Uitvoeren 3 : Muziekverhalen



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:



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

### Reflectievragen

- Wat valt je het meeste op aan het muziekstuk?
- Hoe ging het dansen van het verhaal?
- Wat past het beste bij jou: het vertellen, uitspelen of dansen van het verhaal?
- Wat voel je in je lichaam als de muziek verandert?

## Uitvoeren 4 : Lettermonsters



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek:
  - het Vimeo-filmpje [Jou Jou Monsters 1 van Plenty](#)
  - het Monstertjes-ABC op pagina 71 in het boek *Mooi boek* van Joke van Leeuwen (Querido, 2015)
  - het Monstertjes-ABC op de site [Pinterest](#)
2. Bespreek de basisemoties: boos, blij, bang, bedroefd. Laat de leerlingen met hun gezicht de emoties uitbeelden. Wat voel je in je gezicht? Kijk naar elkaar en vertel wat je ziet als iemand boos, bang, blij of bedroefd kijkt.
3. Geef de leerlingen een stuk plasticine of fimo-klei. Hiermee vormen ze de eerste letter van hun voornaam. De letter is de basis voor hun eigen emotiemonstertje. Welke emotie kiest de leerling? Steek een stevig stokje door de kleiletter en gebruik ter decoratie verschillende (recycle-)materialen, wol, kaasprikkertjes, knopen, gekleurde papiertjes.
4. Laat de leerlingen individueel of in tweetallen een kort verhaaltje verzinnen met als titel 'Als ik een monstertje was, dan ...'. Ze vertellen het verhaaltje met een eigen monsterstemmetje en de gekozen emotie.



### Reflectievragen

- Wanneer voel jij je weleens een monstertje?
- Wat vind je van de vorm van de eerste letter van je voornaam?
- Zien de andere leerlingen de gekozen emotie op het gezichtje van het lettermonster?
- Welke emotie heb je gekozen voor je monstertje? Waarom?
- Wat zegt het monstertje over jou?

## Presenteren

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling maakt kennis met diverse presentatiemogelijkheden.
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling presenteert actief, gemaakt werk aan publiek.

### Slot van de zoektocht naar het verdwenen verhaal

Doorloop de volgende stappen:

- Op de verzamelmuur staat: De tijd dringt!
- De directeur komt langs of er wordt een filmpje van de directeur vertoond op het smartboard. De vraag van de directeur luidt: Hoe gaan we onze bevindingen presenteren? We hebben van alles onderzocht, gevonden, gemaakt. Er zijn hopelijk heel veel verhalen gevonden. Het wordt tijd om keuzes te maken!

In dit project staat het ontwikkelproces centraal en komt het eindproduct op de tweede plaats. In het creatief stroomdiagram wordt daarom 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 de leerlingen en vergeet uw eigen kwaliteiten niet in te zetten in het proces.

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

### Een cadeau voor de directeur!

De leerlingen hebben een verrassing voor de directeur. De directeur was zijn verhaal kwijt, maar de leerlingen hebben gezocht, uitgeprobeerd en geoefend. Ze hebben wel 1001 verhalen gevonden, want overal zijn verhalen te vinden. Hoe kun je deze nu allemaal vertellen? Heel eenvoudig: in korte presentaties, van bijvoorbeeld één minuut, met de focus op geluid, beweging of beeld. De hele school en de ouders zijn uitgenodigd om te komen kijken naar een van de volgende uitkomsten:

## Presenteren 1: Beeldverhalen



Maak een route door de klas of de school en richt met de beeldende producten een tentoonstelling in. Op verzoek van de bezoekers of de directeur vertellen de leerlingen korte verhalen aan de hand van het beeldmateriaal. Dit materiaal bestaat onder meer uit de V-vormpjes, de foto's van de drie troepjes en de emotieletters. Wijs de leerlingen erop dat ze een stemmetje maken dat past bij het verhaal.



## Presenteren 2: Bewegingsverhalen



In deze presentatievorm wordt het verhaal zoveel mogelijk omgezet in beweging zonder gesproken woord. Dat kan door het verhaal zo theatraal mogelijk vorm te geven, door middel van uitbeelden en illustrerende bewegingen met dansachtige elementen. De bevindingen uit de beeldtaalopdrachten kunnen hier worden gebruikt.

## Presenteren 3: Geluidsverhalen



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

## Presenteren 4: eigen presentatievorm



Presenteer de uitkomsten van de diverse opdrachten naar eigen inzicht.

### Reflectievragen

- 

## Evalueren

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

- Waar vind je verhalen?
- Wat heb je nodig om een verhaal te vinden?
- Moet een verhaal altijd een begin, midden en eind hebben?
- Zit er in een verhaal altijd een wie, wat en waar?
- Waar zitten verhalen verstopt?
- Wat kun je met of in verhalen wat in het echt niet kan?



- Welke opdracht over verhalen vond je het leukst om te doen?
- Wat heb je geleerd over verhalen?
- Waarop moet je letten als je een verhaal wilt vinden of maken?
- Was het verhaal echt weg of toch niet?

