

Thema Utopie

Discipline	Groep 1-2	Groep 3-4	Groep 5-6	Groep 7-8
Beeldende kunst vormgeving en architectuur	De perfecte plek Utopische binnenwereld	Nieuwe natuur Utopische flora & fauna	In een nieuw jasje Utopische mode	Den Haag 2100 Utopische steden
	<ol style="list-style-type: none"> De klassenhut <i>Het bouwen van een klassenhut en het ontwerpen van patronen voor het exterieur.</i> Alles op zijn plaats <i>Inrichten van de binnenkant van de klassenhut met materialen, texturen, geuren en geluiden.</i> Een prettige plek <i>Het maken van geluisspulletjes en deze een plek geven in de hut.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Van kop tot staart <i>Ontwerpen en maken van een ruimtelijk fantasiedier.</i> Plantasie <i>Ontwerpen en maken van fantasienatuur en het hiermee samenstellen van een Plantasiemuur.</i> Wildgroei <i>Ontwerpen en inrichten van een utopische habitat in de vorm van een diorama voor fantasie fauna en flora.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Ontwerp het zelf <i>Ontwerpen van een utopisch kledingstuk m.b.v. een moodboard.</i> Draagbaar <i>Uitwerken van het ontwerp tot een utopisch kledingstuk.</i> Wat een plaatje <i>Presenteren van het ontwerp / resultaat in relatie tot de professionele modewereld.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Heden → toekomst <i>Onderzoeken van en brainstormen over Den Haag 2060 aan de hand de huidige beleidsthema's voor wonen, vrije tijd, verkeer & vervoer en natuur & milieu.</i> De ideale stad <i>Ontwerpen en maken van een schaalmodel binnen het gekozen beleidsthema.</i> Stad van de toekomst <i>Verbeelden van de utopische stad Den Haag in tweedimensionaal werk.</i>
Cultureel Erfgoed	Dromen Reizen door de tijd met nieuwe vervoermiddelen	Naar buiten Spelen in de buitenruimte	Bouwen aan de toekomst Over het ideale en het idealistische	Historische en utopische voorzieningen Industrieel erfgoed herzien
	<ol style="list-style-type: none"> Stadsdromen <i>Dromen, fantaseren en wensen. Verbeelden van een droomvlucht over de stad.</i> Tijdreizen <i>Waar reis jij in de toekomst naar toe en hoe ziet het er daar uit?</i> Droomkroon <i>Met welk vervoermiddel reis jij naar de toekomst?</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Het ideale schoolplein <i>Bedenken van nieuwe speelmogelijkheden op het schoolplein.</i> Het ideale buiten <i>Inventariseren van buiten-speelmogelijkheden en het op schaal ontwerpen van een droomwijk met ideale speelplekken .</i> Het ideale groen <i>Utopisch recreëren op de grens van stad en zee.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Sociale woningbouw <i>Idealen bij sociale woningbouw van 1600 tot in de toekomst.</i> Het Vredespaleis <i>Het ontstaan en de functie van het Vredespaleis en bedenken en uitspelen van een 'vredessysteem' voor op school.</i> Een Haagse utopie <i>Idealistische architectuur vroeger, nu en in 2222.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Industrieel hergebruik <i>De herbestemming van industrieel erfgoed en het bedenken van nieuwe functies voor bestaande gebouwen.</i> Reizen door de tijd <i>Historische objecten die met vervoer te maken hebben en actievoeren tegen de sloop van historische gebouwen.</i> Nieuw voor Oud <i>Bedenken van nieuwe voorzieningen die over 50 jaar relevant zijn en het plaatsten hiervan in bestaande locaties.</i>
Dans	Wondertoverland Sprookjesfiguren en toveracties.	Super! De wereld van superlatieven	Robots en Machines Uitvindingen worden menselijk.	Planet X Een nieuwe buitenaardse wereld.
	<ol style="list-style-type: none"> Wonderlijke wezens <i>Bedenken van fantasiefiguren met bijpassende bewegingen en dansen als deze figuren.</i> Toverwereld <i>Ontdekken van verschillende toverwerelden door er in te dansen.</i> Danssprookje <i>Vanuit bestaande sprookjes bedenken van een nieuw sprookje en dat omzetten in dans</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Superoverdreven <i>Uitvergroten door te onderzoeken wat de supervariant van iets is.</i> Supervreemd <i>Merkwaardige transformaties vormgeven in dans.</i> Dansen in een superwereld <i>Een eigen gebouwd decor als basis voor een superdans vol vreemde wezens.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> DansRobot <i>Een eigen robot vormgeven in handeling en beweging.</i> MachineMIX <i>Het maken van een machinedans in groepjes en het samenstellen van een klassenmachinemix-dans.</i> Het Lab <i>Het maken van een choreografie waarin kenmerken van robots, machines en mensen verwerkt zijn.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Gamedansdesign <i>Buitenaardse landschappen ontwerpen en je daarin voortbewegen en dansen als in een game.</i> Illusies <i>Met kracht, vorm en snelheid spelen en het onmogelijke, zoals vliegen, mogelijk maken met een stopmotionfilmpje</i> Commercial voor Planet X <i>Het aanprijzen van de nieuwe planeet met behulp van dans en illusies.</i>



Interdisciplinair	Schatplek Het nieuwe goud	Mooier Morgen Design van het hergebruik	Held 7.0 De toekomst van de held	# Tijdstream Het maakbare van de mens
	Onderzoek	Onderzoek	Onderzoek	Onderzoek
	<p>Van niets iets maken en de waarde van materiaal.</p> <p>Je bent een schat <i>Inventariseren van goede eigenschappen bij de leerlingen.</i></p> <p>Schatslingers <i>Maken van slingers uit afvalschatten.</i></p> <p>Klaterende klanken <i>Het ontdekken van de klank en de variaties in toonhoogte van glaswerk.</i></p> <p>Natuurschatten <i>Het belang en de waarde van de natuurlijke bronnen.</i></p> <p>Zo valt de druppel <i>Bewegen als de vier elementen, vuur, water, lucht en aarde.</i></p>	<p>Verzamelen en ordenen van afvalmaterialen.</p> <p>De kracht van papier <i>Herkennen, onderzoeken, bewerken en ordenen van afvalpapier en -karton.</i></p> <p>De kleur van de wereld <i>Ontdekken van nieuwe kleurrijke werelden in emotie en beweging.</i></p> <p>De klank van afval <i>Het geluid uit materiaal halen. Zoektocht naar de klanken van afvalmateriaal.</i></p> <p>Vast - Los - Vast <i>Het combineren van twee afvalmaterialen en het verzinnen van een nieuwe benaming door het hakken en plakken van woorden.</i></p>	<p>De maakbare held 100 kinderen = 100 helden</p> <p>Held 7.0 gezocht <i>Onderzoek naar kenmerken en eigenschappen van helden en het opstellen van een personeelsadvertentie waarin een Held 7.0 wordt gezocht.</i></p> <p>Wonderlijke Held <i>Ongewone handelingen en emoties van Helden omzetten in een tableau vivant en een korte scene.</i></p> <p>Heldenmoves <i>Choreografie van verschillende soorten houdingen en bewegingen van de held.</i></p> <p>Heldenkreet <i>Experimenteren met geluiden die bij helden horen.</i></p> <p>Houdbaarheid van een held <i>Waarden van een heldendaad en de tijdsduur van heldendom.</i></p>	<p>Onderzoek naar talenten en kwaliteiten in het Totemlab 2099</p> <p>Onvergetelijke gebeurtenissen <i>Welke gebeurtenis heeft een onuitwisbare indruk op jou gemaakt?</i></p> <p>Van wie heb ik dat? <i>Kenmerken en talenten van familieleden. Welke bewegingen, houdingen en gedragskenmerken zijn genetisch bepaald?</i></p> <p>De jeugd van toen <i>Kenmerken van en kunstuitingen uit de tijd waarin de ouders en grootouders opgroeiden en het oefenen van een aantal dansstijlen.</i></p> <p>Alles kan <i>Biotechnologische veranderingen aan je lichaam. Onbepaalde mogelijkheden in de toekomst.</i></p> <p>2099: Terugblik op je leven <i>Fantaseren hoe je leven zich ontwikkeld heeft.</i></p>
	Uitvoeren	Uitvoeren	Uitvoeren	Uitvoeren
	<p>Schatbewaarder <i>Maken van een figuurtje of sieraad van afvalmateriaal waarmee de leerlingen hun meest positieve eigenschap bewaken.</i></p> <p>Schatslingermoves <i>Bewegen vanuit de vier elementen met de Schatslinger.</i></p> <p>Klankschatten <i>Het vangen van de sfeer van de elementen in klank en geluid.</i></p> <p>Van onschatbare waarde <i>Met elkaar samenstellen en verstoppert van een schat voor de toekomst.</i></p>	<p>Mijn gekleurde wereld <i>Bouwen en verwoorden van een nieuwe wereld in een kijkdoos of glazen pot.</i></p> <p>Het geluid van morgen <i>Samenstellen van een geluidscompositie met de klanken uit zelfgemaakte slag- of snaarinstrumenten.</i></p> <p>Wereldidee <i>Improviseren van een scene waarin gepersonifieerde voorwerpen uit de klas een probleem in de toekomst oplossen.</i></p> <p>Kleurrijk design <i>Ontwerpen van een product door hergebruik van bestaande voorwerpen en materialen.</i></p>	<p>Held in vorm <i>Ontwerp het uiterlijk van je persoonlijke held en zijn side-kick.</i></p> <p>Wonderheldavonturen <i>Formuleer leefregels van je held en zijn side-kick en verwerk deze in een strip.</i></p> <p>Heldenspel 7.0 <i>Vormgeven van je persoonlijke Held 7.0 en uitspelen van dialogen tussen de helden.</i></p> <p>Heldendans <i>Ontwerpen en uitvoeren van een heldendans.</i></p>	<p>It happend in 2099 <i>Een ongelofelijke gebeurtenis uit het persoonlijke leven in de verre toekomst.</i></p> <p>Talententotem <i>Klassentotem waarin de talenten van de leerlingen zichtbaar worden en hier vanuit een bewegingsperformance maken.</i></p> <p>Bionische Superster <i>Uitspelen van het moment dat een ramp de uitval van bionische supereigenschappen veroorzaakt.</i></p> <p>Toekomstmuziek <i>Voor welke verandering heb jij gezorgd, wat was jouw invloed, Hoe is de wereld veranderd?</i></p>
	Presenteren	Presenteren	Presenteren	Presenteren
	<p>Stralende schatplek <i>of</i></p> <p>De kringloop van een schat <i>of</i></p> <p>Schattenparade <i>of</i></p>	<p>Trots op morgen <i>of</i></p> <p>Kleurrijke ideeënwereld <i>of</i></p> <p>Morgen klinkt mooier <i>of</i></p> <p>Eigen presentatievorm</p>	<p>Heldenmuur <i>of</i></p> <p>Heldenparade <i>of</i></p> <p>Heldenchallenge <i>of</i></p> <p>Eigen presentatievorm</p>	<p>Plek voor de toekomst <i>of</i></p> <p>De toekomst beweegt <i>of</i></p> <p>Feest van de toekomst <i>of</i></p> <p>Eigen presentatievorm</p>



	Eigen presentatievorm			
Literatuur	Luchtkastelen <i>Taalverzinsels en droomreizen</i>	Luiletterland <i>Over letters, hoop en het onbereikbare.</i>	Toveren en games <i>Toveren en games</i>	Fantastische reizen <i>Literaire beschrijvingen van utopische reisbestemmingen</i>
	1. Mijn reisnaam <i>Nieuwe namen voor het luchtkasteel en een paspoort voor elke leerling.</i> 2. Taaluitvinders <i>Verzinnen van nieuwe woorden voor gebaren, bewegingen en voorwerpen voor in het luchtkasteel.</i> 3. Luchtige regels <i>Regels en pictogrammen op school, in het verkeer en in het luchtkasteel</i>	1. Zinvol & zinloos <i>Luilekkerland bij Grimm en Pinokkio en overbodig bezit verwerken tot een woord- of beeldgedicht.</i> 2. Zinvol apparaat <i>Omzetten van een gebruiksaanwijzing naar een stiftgedicht, het maken van een luiletter-apparaat en het gezamenlijk maken van een luilettergedicht.</i> 3. Luiletterpop <i>Vanuit een letter een luiletterpop maken en daarmee een dialoog uitspelen.</i>	1. Betoverende game <i>Inventariseren van grenzen, begrippen en uitdrukkingen m.b.t. de gamewereld en het bedenken van een game en spelregels op rijm.</i> 2. Toverspreuken in geheimtaal <i>Het onderzoeken van verschillende talen en het samenstellen van een toverspreukenboek en het bedenken van een toegangscodespreuk voor de verzonnen game.</i> 3. Recenseren <i>Het samen schrijven van een recensie over de verzonnen game van medeleerlingen.</i>	1. Ongeloofwaardige verhalen <i>Onderzoek naar verhaalvormen en het schrijven van een ongeloofwaardig verhaal over een reis langs een aantal fictieve steden met zelfverzonnen namen.</i> 2. Te mooi om waar te zijn <i>Samenstellen van een reisgids waarin virtuele bestemmingen, op literaire wijze, overdreven worden aangeprezen.</i> 3. Heen en weer <i>Reizen met zelfbedachte voertuigen naar utopische bestemmingen.</i>
Mediacultuur	Spin in 't web <i>Verbindingen en het www</i>	Speelgoed recycelen <i>Een tweede leven met Klank en beweging</i>	Mijn 'milieubot' <i>Hergebruik en Robots</i>	Het ideale nieuws <i>Echt nieuws en nepnieuws</i>
	1. Verbindingen <i>Verbindingen maken met snoeren en kabels.</i> 2. Spinternet <i>Wereldwijde verbindingen leggen via internet.</i> 3. Mijn dansplant <i>Wat kan een 'dood' voorwerp opeens als het een snoer, een stekker en elektriciteit krijgt?</i>	1. Mijn speelgoed <i>Samenstellen van een figuratieve voorstelling met vormen van speelgoed-onderdelen.</i> 2. Oud & nieuw speelgoed <i>Elektrisch speelgoed, en het bedenken van een nieuw gebruiksvoorwerp opgebouwd uit onderdelen van oud speelgoed.</i> 3. Klinkend speelgoed <i>Maken van een bewegende geluidsmachine van oude stukken speelgoed.</i>	1. Recyclefeest <i>Samenstellen van nieuwe apparaten uit afvalmateriaal.</i> 2. Robots <i>Ontwerpen van een robot die iets voor de maatschappij betekent.</i> 3. Mijn robot <i>Maken van een robot uit afval- en restmateriaal met speciale aandacht voor de relatie tussen vorm en functie.</i>	1. Kijk op het nieuws <i>Analyseren en bespreken van nieuwsitems en het verwerken van data in infographics.</i> 2. Nieuws uit de klas <i>Samenstellen van nieuwsvlogs over onderwerpen die de leerlingen op school van belang vinden.</i> 3. Nepnieuws <i>Over (on)waarheden in het nieuws en beeldmanipulatie.</i>
Muziek	Mijn Schatkist	Zomaar een dag	Van niemand tot iemand	Back to the future
	1. Het Mooiste liedje 2. De Mooiste muziek 3. De Mooiste beweging	1. De dagen van de week 2. Het ritme van de dag 3. De ideale dag	1. Wannabe 2. I am 3. I'm gonna be	1. Back tot the future 2. Transformers 3. Extra Terrestrial
Theater	Samen op weg <i>De utopische route</i>	Wensen en verlangens <i>Spelen met je toekomst</i>	Vallen en opstaan <i>De noodzaak van klungelen</i>	Mijn Utopie <i>Zintuigprikkelende toekomst</i>
	1. Op avontuur! <i>Neem elkaar mee op reis naar je droomplek en beleef een avontuur.</i>	1. Later als ik groot ben <i>Het onderzoeken en spelen van bestaande en verzonnen beroepen.</i>	1. De kwaliteit van klungelen <i>Het ontdekken van de waarde, mogelijkheden en noodzaak van klungelen.</i>	1. Fantasiewerelden <i>Van fantasy- en science fiction-verhalen naar een persoonlijk utopisch verhaal.</i>



2. Poppetje gezien, kastje dicht

Alles kan een pop zijn: voorwerpen, vingers en knuffels en het spelen er mee

3. Ga je mee?

Op reis van droomplek naar droomplek. Wat gebeurt er onderweg?

2. Al spelend wijs

Het omzetten van wensen en verlangens door te leren, te spelen of te toveren.

3. Alles kan

Nadenken over de toekomst en het uitspelen van utopische gedachten en werelden .

2. Oeps

Geïnspireerd door bloopers, clownerie en slapstick spelen op theatrale wijze met het thema 'Vallen en Opstaan'.

3. Theaterutopia

Het doorlopen van het maakproces, van idee naar voorstelling.

2. Een zintuigprikkelende belevenis

Over de invloed van het prikkelen van de zintuigen op een belevenis of omgeving .

3. Ervaringstheater

Onderzoeken van ervaringstheater en het maken van een performance waarbij alle zintuigen worden geprikkeld.

