



# PROJECTBESCHRIJVING VOOR DE LEERKRACHT

## PROJECT *DE MASKERADE*

Leerlijn Beeldend | Thema Verhalen | Groep 3 & 4 | Nov 2017

### 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: Maskers .....	6
5. Opdracht: Schaduw en silhouet .....	9
6. Opdracht: De grote parade .....	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?**

Het thema van dit project binnen de discipline 'Beeldend' is 'Verhalen'. Onder de titel *DE MASKERADE* gaan leerlingen op ontdekkingsstocht naar maskers. De nadruk ligt hierbij op het creëren van een nieuw personage voor een parade. Wat is de invloed van een masker op een verhaal? Wat is de kracht van weglaten? Hoe creëer je geheimzinnigheid? Wat kunnen dans, muziek en theater toevoegen? De leerlingen gaan dit onderzoeken met behulp van vorm, kleur, beweging, muziek en schaduw in verschillende beeldende materialen en technieken.

### **Waarom dit project?**

Kinderen in groep 3 en 4 zijn helemaal in de ban van verhalen. De interesse voor verhalen wordt aanzienlijk versterkt doordat ze leren lezen en schrijven. Een speelse en creatieve omgang met verhalen leert de kinderen dat verhalen op heel veel manieren overgebracht kunnen worden. Ze leren hun oordeel uit te stellen, gericht te kijken en luisteren en zich te verplaatsen in een ander persoon.

### **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 benodigdheden**

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

### **Begrippenlijst Nederlandse taal**

#### **Vaktaal**

de maskerade  
de scène  
de personages  
het silhouet  
het schaduwspel  
het schimmenspel  
performance art  
de parade

#### **Algemene woorden**

de dialoog  
het sprookjesfiguur  
het masker  
spannend, eng  
het verhaal  
het uiterlijk  
de uitstraling  
het karakter  
bang, boos, lief  
de emotie  
de schaduw  
herkenbaar, onherkenbaar  
de optocht

#### **Werkwoorden**

verstoppert  
dragen  
voortbewegen, verplaatsen  
omtrekken  
opvoeren



## 2. Introductie

<b>Leerdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• maakt kennis met de beeldtentoonstelling <i>SprookjesBeelden aan Zee</i>;</li><li>• maakt kennis met het boek <i>Ensor: de grote maskerade</i>.</li></ul>
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• speelt een dialoog tussen een sprookjesfiguur en een leerling;</li><li>• beredeneert het effect van een masker;</li><li>• speelt een boekpersonage na en houdt rekening met de uitstraling en karaktereigenschappen.</li></ul>
<b>Houdingsdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• stelt zich met alle zintuigen open voor beeldende vormgeving en beeldende kunst binnen een thema of onderwerp dat aansluit bij zijn belevingswereld in binnen- en buitenschoolse activiteiten;</li><li>• laat zich bij het experimenteren leiden door een manipulerende en onderzoekende houding;</li><li>• leert dat zijn eigen werkelijkheid niet altijd hetzelfde is als wat andere mensen zien of vinden;</li><li>• is trots op zijn resultaten, zowel oriënterend en onderzoekend als uitvoerend;</li><li>• heeft een betrokken, nieuwsgierige en onderzoekende houding;</li><li>• kijkt met aandacht naar voorbeelden uit de beeldende kunst en werk van medeleerlingen;</li><li>• luistert met aandacht naar ideeën van medeleerlingen;</li><li>• neemt actief deel aan de diverse gesprekken gedurende het project.</li></ul>

### Benodigheden

- verschillende soorten maskers
- boek *Ensor: de grote maskerade* van Marije Tolman (Leopold, 2015)

### Aan de slag in de klas

Het project kan op verschillende manieren worden geïntroduceerd:

1. Bezoek de Scheveningse beeldtentoonstelling [SprookjesBeelden aan Zee](#) van beeldhouwer Tom Otterness. De beelden vormen allemaal sprookjesfiguren die samen een nieuw verhaal vertellen. Laat de leerlingen ter plekke dialogen uitspelen met de figuren, waarbij de ene leerling het sprookjesfiguur speelt en de andere zichzelf.
2. Verzamel verschillende soorten maskers. Kom met een masker op de klas binnen, eventueel met een aantal collega's, stagiaires of ouders. Speel de rol die het masker uitbeeldt en speel eventueel een korte dialoog. Bespreek met de leerlingen het effect van het dragen van een masker.
3. Lees, bekijk en bespreek het boek *Ensor: de grote maskerade* van Marije Tolman (Leopold, 2015). Ensor komt in het verhaal allerlei bijzondere en spannende figuren tegen. Welke



figuren kennen de leerlingen al? Laat de leerlingen 'levend *Wie is het?*' spelen met de figuren die ze hebben leren kennen in het boek (zie bijlage).

### 3. Oriëntatie

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• kent verschillende redenen voor en mogelijkheden van het dragen van een masker;</li><li>• maakt kennis met verschillende soorten maskers.</li></ul>
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling benoemt de functie, het bijpassende personage en de uitstraling van een masker.
<b>Houdingsdoelen</b>	Zie de geformuleerde houdingsdoelen bij 'Introductie'

#### Benodigdheden

- boek *Ensor: de grote maskerade* van Marije Tolman (Leopold, 2015)

### Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

#### Het filosofisch gesprek

Lees het boek *Ensor: de grote maskerade* van Marije Tolman voor aan de leerlingen. Voer met de leerlingen een filosofisch gesprek over het projectthema aan de hand van het boek en (een aantal van) de volgende vragen:

##### Over het dragen van maskers

- Als je een masker op hebt: ben je dan jezelf, of ben je iemand anders?
- Kun je 'jezelf' achter een masker verstoppen?
- Wanneer zou je je een masker willen dragen? En wanneer niet? vertel eens waarom?
- Mag je altijd wanneer je wil een masker opzetten? Vertel eens waarom wel / niet?

##### Over bang zijn

- Wanneer is iemand bang?
- Kan iemand bang zijn voor iets wat hij / zij al kent?
- Is spannend en eng het zelfde?
- Kan iets zo spannend dat het eng is?
- Wanneer is iemand eerder bang: als iets spannend is, of als iets eng is?

##### Ondersteunende vragen voor het filosoferen:

- Kun je dat uitleggen?
- Wat bedoel je met...?
- Kun je een voorbeeld geven?
- Betekent wat je zegt...?
- Is ... en .... hetzelfde?
- Is er verschil tussen ... en ...?
- Wat zegt ... over ... ?
- Denkt iemand er anders over?



## Oriëntatieopdracht

Bespreek de maskers die gebruikt werden bij de introductie. Toon vervolgens (afbeeldingen van) andere soorten maskers. Denk aan: harlekijnmasker, Afrikaans masker, Egyptisch dodenmasker, gasmasker, boevenmasker, carnavalsmasker, boksmasker, chirurgensmasker en maskers bij toneel. Meer specifieke voorbeelden uit het theater en de beeldende kunst:

- Picasso, *Head of a Woman* (1909)
- Oskar Schlemmer, maskers uit zijn mechanische balletten
- Corneille, *Fête Nocturne* (1950)
- James Ensor, *De intrige* (1890)
- Irving Penn, *Saul Steinberg met neusmasker* (1966)
- Gilbert & George, *Baardmaskers* (2017)

Bespreek de getoonde maskers aan de hand van de volgende vragen:

- Wie zou het masker dragen?
- Wat is de functie van het masker?
- Welke uitstraling heeft het masker?

### Reflectievragen

- Welk masker zou jij het liefst dragen? Waarom? Wanneer?
- Welke maskers of figuren kende je al?
- Achter welk masker ben je echt iemand anders?
- Welk masker vind je het spannendst? Waarom?



## 4. Opdracht: Maskers

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen hoe ze met een masker een personage uit een verzonnen of bestaand verhaal kunnen uitbeelden. Hoe kun je de kenmerken en karaktereigenschappen verbeelden in een masker? Hoe beweegt en spreekt de figuur? Vervolgens maken de leerlingen het masker, waarbij ze letten op de draagbaarheid en stevigheid. De maskers worden gebruikt in de groepspresentatie: het spelen van een scène uit het bestaande of verzonnen verhaal.

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• kent verhalen waarin een masker een rol speelt of kan spelen;</li><li>• kent het begrip 'uiterlijk kenmerk';</li><li>• kent het begrip 'karaktereigenschap'.</li></ul>
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• selecteert of bedenkt een verhaal voor het maken van een masker;</li><li>• beschrijft de uiterlijke kenmerken en karaktereigenschappen van een personage uit het verhaal;</li><li>• bepaalt, op basis van de uiterlijke kenmerken en karaktereigenschappen, het kleur- en materiaalgebruik voor een masker;</li><li>• bepaalt, op basis van de uiterlijke kenmerken en karaktereigenschappen, hoe een fictief personage spreekt en voortbeweegt;</li><li>• maakt, op basis van de uiterlijke kenmerken en karaktereigenschappen, een masker voor het fictieve personage;</li><li>• speelt in een scène met vier personages, waarbij elk personage wordt vertolkt met een masker, bijbehorende bewegingen en spraak.</li></ul>
<b>Houdingsdoelen</b>	Zie de geformuleerde houdingsdoelen bij 'Introductie'

### Benodigdheden

- dik karton
- scharen
- lijm
- diverse kleuren verf
- tijdschriften, magazines, kranten
- teken- en kleurpotloden
- materiaal dat de leerlingen uitkiezen

## Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:



1. In groepjes van vier verzinnen de leerlingen een verhaal, of selecteren zij een bestaand verhaal, waarbij ieder een eigen masker gaat maken.
2. Laat de leerlingen brainstormen over welke personages in het verhaal een masker moeten krijgen en welke uiterlijke kenmerken en karaktereigenschappen in het masker verwerkt moeten worden. Is het personage eng, boos, lief, etc.? Welke kleuren en materialen passen daarbij?
3. Laat de leerlingen bepalen hoe hun personages praten en bewegen.
4. Bekijk ter inspiratie eventueel het *NRC*-artikel [Nederlandse schilders maakten de beste emoji](#).

#### Reflectievragen

- Hoe ging het bepalen van jullie verhaal en personages?
- Welke rol heb je daarin gespeeld?
- Wat is de belangrijkste eigenschap van jouw personage? Hoe zie je die eigenschap terug in jouw masker?
- Welke uitstraling heeft jouw masker? Hoe komt dat?
- Kun je zien dat de vier personages bij hetzelfde verhaal horen? Licht toe.
- Hoe ging het samen onderzoeken hoe de figuren spreken en bewegen?

### Uitvoeren

Laat de leerlingen hun masker maken. Denk bijvoorbeeld aan dik karton of papier maché. Vraag eventueel hulp van ouders. Wijs de leerlingen erop dat je ook (delen van) bestaande foto's in een masker kunt verwerken.

#### Reflectievragen

- Wat vind je het best gelukt van jouw masker?
- Hebben jullie tijdens het maken van de maskers veel overlegd of vooral alleen gewerkt?
- Had je alle materialen die je nodig had?
- Hoe heb je het masker op de maat van je hoofd afgestemd?
- Hoe heb je ervoor gezorgd dat je het masker kunt dragen?

### Presenteren

Geef elk groepje de opdracht om een scène te presenteren waarin alle vier de personages een rol spelen en waarin duidelijk wordt wat het verhaal is. Laat de leerlingen samen een titel voor hun scène bedenken.

#### Reflectievragen

- Hoe ging het spelen van de scène?
- Wat zegt de titel over jullie scène?
- Welk verhaal verraste het meest? Welk verhaal was het leukst, meest serieus, etc.?
- Welke rol speelden de maskers bij het vertellen van jullie verhaal?
- Zou jullie verhaal zonder de maskers net zo duidelijk zijn? Licht toe.

### Evalueren



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

- Wat was jouw rol bij het bedenken van de personages en het verhaal?
- Hebben jullie een bestaand verhaal gekozen of zelf een verhaal verzonnen? Waarom?
- Welke kenmerken van het personage vind je terug in het masker?
- Hoe heb je de emotie van het personage in het masker getoond? Welke kleuren en materialen heb je bijvoorbeeld ingezet?
- Hoe is het om te spelen met een masker op? Speel je liever met of zonder? Waarom?
- Hoe heb je ervoor gezorgd dat je je masker kunt dragen?
- Was het voor de klas meteen duidelijk waar jullie verhaal over ging? Licht toe.





## 5. Opdracht: Schaduw en silhouet

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen hoe met schaduw en silhouet een personage kan worden uitgebeeld. Ze kijken naar voorbeelden uit de beeldende kunst en ze onderzoeken het effect van het overbrengen van een schaduw en een silhouet met een lamp en verschillende poppen. Op basis van hun onderzoek brengen de leerlingen de silhouetten over op zwart papier, waarbij ze kiezen voor een bepaalde beweging en accessoires. Wat zegt de stand van het hoofd? Wat is het effect van een open of gesloten mond? Wat voegen accessoires toe aan het silhouet? Ze verzinnen een lopend verhaal rond de silhouetten en spelen dit uit in een schimmenspel.

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• kent het begrip 'silhouet';</li><li>• kent het begrip 'persoonskenmerk';</li><li>• maakt kennis met het schimmenspel.</li></ul>
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• herkent silhouetten in kunstwerken van kunstenaars die schaduw en silhouet als uitgangspunt nemen voor hun werk;</li><li>• destilleert persoonskenmerken aan de hand van een silhouet;</li><li>• experimenteert, met behulp van een lamp en poppen, met schaduw;</li><li>• verandert het silhouet van een figuur door te variëren met de afstand tussen lamp, voorwerp en muur;</li><li>• brengt, met behulp van een lamp, silhouetten over op zwart karton, knipt deze uit en bevestigt deze op een stok;</li><li>• bedenkt een lopend verhaal met silhouetten en een handeling;</li><li>• speelt een schimmenspelverhaal achter een laken met een lamp.</li></ul>
<b>Houdingsdoelen</b>	Zie de geformuleerde houdingsdoelen bij 'Introductie'

### Benodigdheden

- diverse poppen, knuffels, Playmobil-figuren, etc.
- zwart karton
- witte kleurpotloden
- scharen
- lijm, plakband
- stevige stokken
- bouwlamp
- groot wit laken

### Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van kunstenaars die schaduwen en silhouetten als uitgangspunt voor hun beeldende werk nemen. Denk bijvoorbeeld aan:
  - Diet Wiegman (schaduwkunst)
  - Henri Matisse (knipsels)



- Hugo Kaagman
- Margot Berkman (silhouetten)
- Jeroen Henneman: *De Kus* (1982), *Koningin Beatrix* (2000)
- Marjolein Rothman: beeld van de koning (Raadzaal Amsterdam)
- Cara Walker
- Banksy

Bespreek de getoonde voorbeelden aan de hand van de volgende vragen:

- Waarvan zie je het silhouet, wat is er afgebeeld?
  - Hoe heeft de kunstenaar het gemaakt?
  - Welke kenmerken van de persoon worden benadrukt?
2. Bekijk op YouTube een aantal voorbeelden van schaduwspelfilmpjes en bespreek met de leerlingen hoe deze tot stand zijn gekomen. Bijvoorbeeld:
    - 🔗 [‘Shadow Hands’](#)
    - 🔗 [‘Zes heksen’](#)
    - 🔗 [‘Schaduwspel oceaan’](#)
  3. Laat de leerlingen in groepjes van drie experimenteren met een lamp, een voorwerp, karton en schaduwen. Ze kunnen hierbij uiteenlopende figuren gebruiken, bijvoorbeeld poppen, knuffels, Playmobil-poppetjes, Actionmanpoppen, barbiepoppen of poppenkastpoppen. Let op het silhouet van het figuur en de afstand tussen lamp, voorwerp en karton.

#### Reflectievragen

- Wat valt je op aan de ogen, neus, mond en het hoofd van de silhouetten?
- Welke silhouetten vind je het spannendst? Waarom?
- Hoe verschillen de kunstenaars van elkaar in hun manier van werken?
- Wat mis je als je een silhouet ziet?
- Wat is een belangrijk verschil tussen de geknipte silhouetten en de silhouetten die door handen gevormd worden?
- Welk figuur is als silhouet duidelijk herkenbaar? Hoe komt dat?

#### Uitvoeren

Op basis van hun experimenten in het onderzoek maken de groepjes silhouetten op een stok. Ze kunnen hierbij elementen toevoegen, weglaten of combineren. Doorloop de volgende stappen:

1. In een verduisterd lokaal trekken de groepjes met behulp van een lamp een silhouet op een vel zwart karton na. Doe dit onder begeleiding van een ouder of collega. Laat de leerlingen experimenteren met mogelijke bewegingen en accessoires: stand van het hoofd, open of gesloten mond, staart in het haar, petje, oorbellen, etc. Zorg dat iedereen aan de beurt komt.
2. De leerlingen knippen de vormen uit en bevestigen deze met lijm of plakband op een stevige stok. Indien nodig kunnen de silhouetten worden verkleind met een kopieerapparaat.
3. Laat de groepjes een verhaaltje verzinnen of uitkiezen met de silhouetten die ze hebben gemaakt. Wijs de klas erop dat het verhaal een begin, midden en eind moet hebben en dat er een handeling moet zijn.



### Reflectievragen

- Welke uiterlijke kenmerken worden in jouw silhouet benadrukt?
- Welk silhouet is nauwelijks te herkennen? Hoe komt dat?
- Welk silhouet vind je het grappigst? Waarom?
- Hoe ging het verzinnen en uitwerken van het verhaaltje?
- Heeft jullie verhaal een duidelijk slot gekregen?

## Presenteren

Laat elk groepje het schimmenspelverhaaltje uitspelen. Dit kan achter een groot wit laken met een bouwlamp, in een poppenkast of boven een tafeltje.

### Reflectievragen

- Hoe ging het spelen van jullie verhaal voor de klas?
- Wat was jouw rol?

## Evaluëren

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

- Welke kunstenaar heeft je geïnspireerd?
- Van welke kunstenaar zou je nog meer werk willen zien?
- Aan welke kunstenaar doet jouw werk denken?
- Hoe ging het uitknippen van het silhouet?
- Heb je nog vormen toegevoegd of weggelaten? Waarom?
- Waar worden nog meer schaduwen en silhouetten gebruikt?
- Welke voorstelling was het grappigst?
- Welk figuur miste jullie in jullie voorstelling?
- Van wie of wat zou je graag een schaduwbeeld willen maken?



## 6. Opdracht: De grote parade

In de laatste opdracht onderzoeken de leerlingen hoe met de gemaakte maskers en silhouetten een parade tot stand kan worden gebracht. Ze kijken naar voorbeelden van jaarlijks terugkerende parades en naar parades uit de beeldende kunst. Wat is hierbij de rol van beweging, muziek en geluid? Vervolgens bepalen de leerlingen het verhaal achter de parade, de muziek en de plaats waar de parade gehouden wordt. Hoe wordt de parade vastgelegd en hoe kan interactie met het publiek een rol spelen? Door de parade op te voeren wordt gekeken of er een reactie kan worden uitgelokt bij het aanwezige publiek.

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• kent het begrip 'performance art';</li><li>• maakt kennis met diverse gangbare parades en optochten en met voorbeelden uit de beeldende kunst.</li></ul>
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• bepaalt een geschikte paradevorm aan de hand van de gemaakte maskers en silhouetten;</li><li>• bepaalt de vorm, het voortbewegen en het geluid van een parade aan de hand van gemaakt werk;</li><li>• bepaalt voor een parade het thema, de volgorde, plaats, muziek en interactie met het publiek;</li><li>• voert een parade uit voor publiek.</li></ul>
<b>Houdingsdoelen</b>	Zie de geformuleerde houdingsdoelen bij 'Introductie'

### Benodigheden

- gemaakte maskers en silhouetten
- vastgestelde benodigheden door de klas

## Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek

'Performance art' is een verzamelnaam voor muzikale, beeldende of uitgesproken fysieke optredens waarin taal een ondergeschikte rol speelt en die vaak kort van duur zijn. Het is een kunstvorm die elementen van beeldende kunst, theater en muziek combineert. Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek YouTube-filmpjes van verschillende soorten parades en optochten. Bijvoorbeeld een carnavalsoptocht, fanfareband, brassband, het einde van een modeshow, een bloemencorso, bruiloftsstoet, maskerade, militaire parade, demonstraties, Tourkaravaan.
2. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van parades en optochten uit de beeldende kunst:
  - Ben Kingsley, *Street with a View* (2008)
  - Rafael Valdivieso, *Parade the Circle* (2015)
  - William Kentridge, [More Sweetly Play the Dance](#) (2015)
  - Tapijt van Bayeux (1068)
  - Pieter Bruegel de Oude, *De blinde die de blinde leidt* (1568)
  - Gustave Courbet, *Een begrafenis in Ornans* (1849)



- James Ensor, *De intocht van Christus te Brussel* (1888)
  - Egyptische hiërogliefen
3. Bespreek met de leerlingen welke soort parade het beste past bij de gemaakte maskers en silhouetten. Overleg welke voorwerpen nog toegevoegd zouden moeten worden en of de parade echt plaatsvindt of dat jullie een filmpje maken met 'parade' als onderwerp. Denk samen na over:
- de manier van bewegen en verplaatsen;
  - het soort geluiden dat jullie maken;
  - welke muziek bij de parade past: gebruik je bestaande muziek of maken jullie zelf muziek? Is het achtergrondmuziek of bewegen jullie erop?

#### Reflectievragen

- Wanneer worden er optochten gehouden?
- Welke soort optocht vind jij het leukst? Licht toe.
- Hoe ging het bedenken van het type parade?
- Moesten jullie nog veel kleding en attributen toevoegen?
- Welke rol speelt muziek in jullie parade?
- Is er een speciale aanleiding voor jullie parade?
- Hoe beweegt jullie parade zich voort?
- Hebben jullie voor een live parade gekozen of voor een film? Waarom?

### Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Bepaal samen met de leerlingen:
  - wat de klas met de parade wil vertellen (thema of verhaal);
  - welke volgorde de maskers, silhouetten, voorwerpen en leerlingen in de parade hebben;
  - hoe de muziek wordt gemaakt;
  - of de parade wordt gefilmd en wie dat doet;
  - waar de parade wordt gelopen;
  - de mogelijke interactie met het publiek.
  
1. Oefen de parade zonder publiek.

#### Reflectievragen

- Ben je tevreden over je plek en je rol?
- Wat heeft je verrast tijdens het oefenen van de parade?
- Hebben jullie tijdens het oefenen nog veel aangepast? Licht toe.

### Presenteren

Voer de parade met publiek uit, bijvoorbeeld in school of ergens in de buurt van school.



### Reflectievragen

- Hoe was het om mee te lopen in een parade?
- Wat waren de reacties van het publiek?
- Zou je nog een keer een parade willen lopen? Waarom wel of niet?

### Evalueren

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

- Heeft een parade altijd een leider nodig? Waarom?
- Welke andere rol zou je in een nieuwe parade willen spelen?
- Wat zou je aan de parade willen toevoegen of veranderen?
- Is het doel van jullie parade duidelijk geworden?
- Waar zou je de parade nog meer willen of kunnen houden?
- Door welke kunstenaar zijn jullie geïnspireerd?

