



Projectbeschrijving voor de leerkracht

## **PROJECT OP ZOEK NAAR DE BETOVERING**

Leerlijn Interdisciplinair | Thema Betovering | Groep 3 en 4 | September 2019



# **DE BETOVERING**

[WWW.DEBETOVERING.NL](http://WWW.DEBETOVERING.NL)



## 1. Informatie

# Welkom!

## Leuk dat jullie meedoen met de CULTURELE SPELEN

*“Wie zoekt vindt, maar niet altijd wat hij zoekt.”*  
Paul Biegel

### Wat doen de leerlingen in dit project?

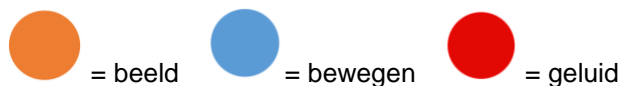
Het project *Op zoek naar de Betovering* is een interdisciplinair project, bedoeld als inspiratie voor de invulling van de [Culturele Spelen](#) in een project-dag of -week. De opdrachten zijn een leidraad voor het samen met de leerlingen doorlopen van het creatieve proces.

Bij de interdisciplinaire projecten wordt altijd gezocht naar een mengeling van kunstdisciplines met een focus op geluid, beweging en beeld.

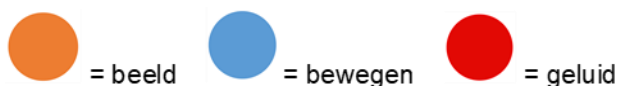
In dit project gaan de leerlingen aan de hand van (kunst)voorbeelden op zoek naar betovering. Ze spelen met het idee dat als je kunt toveren je alles kunt doen wat je wenst, al is het maar in je fantasie. Dus toveren ze er op los met hun eigen toverstaf, bewegen zich voort op magische wijze door een getransformeerde ruimte en bedenken hoe je iemand kunt verleiden. Ze verzinnen verhalen en stappen in een sprookjeswereld waar de mogelijkheden oneindig zijn. Om uiteindelijk alles om hen heen te betoveren met geluid, beweging en beeld.

### Ondersteuning en uitleg

- Wil je ondersteuning bij de voorbereiding of uitvoer van het project, neem dan contact op met je [cultuurcoach](#).
- Meer uitleg over het werken met de projecten van Cultuuronderwijs op zijn Haags en tips vind je [hier](#).
- De kleurcode geeft aan in hoeverre de opdracht zich richt op beeld, beweging en/of geluid.



## 2. Introductie



Dit project kan schoolbreed of per leerjaar geïntroduceerd worden.

Bij inschrijving heb je een pakketje ontvangen met daarin:

- Een envelop met uitnodiging en een brief.
- Het introductieverhaal.
- Daarnaast heb je de festivalboekjes van *De Betovering* ontvangen. Deze programmaboekjes kunnen gedurende het project gebruikt worden.

### Schoolbrede introductie

De leerlingen en leerkrachten verzamelen op een centrale plek in de school. De schoolbrede introductie kan bijvoorbeeld gedaan worden door een leerkracht, de directeur of een [kunstenaar](#).

*Tip:* maak het geheimzinnig.

Volg onderstaande stappen om het project te introduceren:

1. Vertel of improviseer het volgende verhaal:  
Je hebt een belangrijke mededeling en vraagt de leerlingen en leerkrachten om hulp. Er is een envelop met daarin een brief en een uitnodiging bezorgd, er zit ook een verhaal bij. Je vertelt dat je een beetje in de war bent en niet zeker weet of je het gedroomd hebt. Het werd bezorgd door een vreemd wezen dat wel een beetje op een hond leek. Maar het was toch ook weer geen hond. Hij had iets merkwaardigs. En toen je wilde vragen waar dit nu over ging, was het vreemde figuur verdwenen. Het leek wel tovenarij.

2. Lees voor wat er op de envelop staat:

*“Als je wilt dat je kinderen intelligent zijn, lees ze dan sprookjes voor.  
Wil je dat ze briljant zijn, lees ze dan meer sprookjes voor.”*  
Albert Einstein

Ga hier verder op in, bijvoorbeeld door te zeggen dat het steeds verwarrender wordt en dat je zeker weet dat je intelligent wordt van leren rekenen en schrijven, maar toch niet van sprookjes?

3. Lees de uitnodiging voor:

*Beste leerkrachten en leerlingen,  
Hierbij nodigen wij jullie uit om deel te nemen aan de Culturele Spelen.  
Met vriendelijke groeten,  
Djimmie*

Je wordt steeds geïrriteerder. Wie is Djimmie nu weer? (Djimmie is het witte hondje en mascotte van *De Betovering*.) En wat zijn Culturele Spelen? Een merkwaardige toestand! Iedereen moet maar snel aan het werk. Over tot de orde van de dag. Je loopt weg.

4. Bedenk met de leerlingen of ze dit nader willen onderzoeken. Eenmaal in de klas lees je [het verhaal](#) voor.

### Introductie in de klas

Introduceer het project aan je eigen groep in de klas. Doorloop daarbij dezelfde stappen als bij de schoolbrede introductie.



## 3. Oriëntatie

### Lekker herfstvakantie?!



Volg onderstaande stappen of maak een keuze:

1. Bespreek gezamenlijk wat de leerlingen het liefst in de (herfst)vakantie doen: lekker veel spelen zoals Sara in het introductieverhaal, of toch liever naar school zoals Mohammed, of iets heel anders? Of vervelen ze zich meestal?
2. Bekijk en bespreek de sketch [Vervelen](#) van Vet Cabaret. In de sketch wordt verveling op een overdreven en fysieke manier uitgebeeld.
3. Laat de leerlingen verveling uitdrukken in mimiek, houding en klank. Laat bijvoorbeeld één leerling uitbeelden en de andere nadoen. Kijk welke variaties ze allemaal kunnen bedenken:
  - o Denk bij houdingen aan staan, zitten en liggen.
  - o Bij klanken aan zuchten, kreunen en geërgerde en langgerekte klanken.
  - o Bij mimiek aan de emoties die de verveling teweegbrengt.Bespreek de houdingen na, evenals de gevoelens die de leerlingen erbij krijgen.
4. Laat de leerlingen vertellen hoe je volgens hen de verveling kunt tegengaan. Wat zou je allemaal kunnen verzinnen om je niet meer te vervelen? En als je kon toveren, wat zou je dan verzinnen?
5. Is een kunstenaar eigenlijk niet een soort tovenaar? Kan een kunstenaar de wereld om zich heen betoveren? Bespreek naar aanleiding van deze vragen met de klas de volgende 'betoverde' ruimtes en landschappen van kunstenaars:
  - [Moon Flower Dream](#) van Pip & Pop.
  - Tentoonstelling [Friendly Good](#) van Lily van der Stokker.Wat voor werelden zijn dit? Zou jij er willen zijn? Hoe heeft de kunstenaar het betoverd? Waar is het van gemaakt?

### Het boekje van *De Betovering*



*Optioneel. Kennismaking met Festival de Betovering en het programma.*

Bekijk en 'ontdek' met elkaar het programmaboekje van Festival de Betovering.



Blader er doorheen en doe of er gaandeweg dingen op hun plek vallen: “Oh, misschien heeft het hier wel mee te maken, de stad wordt betoverd door al het moois, door deze kunstenaars”, etc. Wat spreekt de leerlingen op het eerste gezicht aan? Waar worden ze nieuwsgierig van? Wat zouden ze het liefste gaan doen of bekijken? Wat is het thema dit jaar? Bekijk [de website van De Betovering](#). Selecteer op leeftijd van je groep. Bekijk een aantal fragmenten van voorstellingen voor deze leeftijdsgroep.

## Het filosofisch gesprek



Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek over het projectthema. Dit kan aan de hand van de volgende vragen:




- Wat zou jij het liefste doen in je vakantie?
- Hoe vind je het om te moeten kiezen?
- Hoe kan een kunstenaar toveren?



## 4. Onderzoek

In het introductieverhaal wordt verteld dat de stad een en al betovering is. Als je op avontuur gaat in een betoverde stad, dan kun je maar beter goed voorbereid zijn.

Kies samen met de leerlingen welke van de vier onderstaande onderzoeksopdrachten jullie willen doen. Gebruik hiervoor onderstaand overzichtje met korte omschrijving.

 <p><b>Rare toverwensen</b> <i>Als je een wensenkind bent en een toverdank hebt, wat kun je dan voor vreemde dingen verzinnen?</i></p>	 <p><b>Betoverd bewegen</b> <i>Experimenteren met magische manieren van voortbewegen.</i></p>	 <p><b>Verleiden</b> <i>Verzamelen van ideeën over hoe je iemand kunt verleiden of betoveren.</i></p>	 <p><b>En nu? Ons sprookje</b> <i>Evalueren en bespreken wat er ontdekt is bij het onderzoek. Wat kan er toegevoegd worden aan het sprookje van de betoverde stad?</i></p>
---	--	--	---

### Onderzoek: Rare toverwensen



Volg onderstaande stappen of maak een keuze:

1. Bespreek met de leerlingen dat als je je verveelt, het mooi zou zijn als je van alles zou kunnen wensen. Lees en bekijk het fragment uit het boek [Er was eens een wens](#) van Amy Sparks & Sara Ogilvie.  
Met magische brouwsels vervult het wensenkind wensen zoals een wonderlijk huisdier. Bespreek met de leerlingen welk bijzonder huisdier ze voor zichzelf zouden wensen. Laat ze hun nieuwe huisdier eventueel tekenen.
2. Beluister en bespreek het liedje [Leuk is raar](#) van Klein Orkest.  
Wat gebeurt er in het liedje?
3. Wat voor rare dingen zouden de leerlingen wensen als ze een wensenkind zouden zijn?
  - o Zorg voor een mooi flesje met gekleurde vloeistof, bijvoorbeeld limonade. Vertel dat het een toverdrank is, een magisch brouwsel. Leg uit dat je daarmee jezelf kunt betoveren en dan heel goed wordt in verzinnen.
  - o Neem een slokje en geef een paar voorbeelden, zoals: we eten allemaal blauwe ijsjes, we zijn giechelende hamsters, griebelige monsters, vrolijke puppies, we doen alles achterstevoren, we kunnen niet meer bewegen.
  - o Laat de leerlingen het getoverde eventueel uitbeelden.
  - o Geef ook de leerlingen die dat willen, de beurt met verzinnen en toveren.

### Benodigheden

- toverdrankflesje met gekleurde vloeistof



### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- In hoeverre vind je 'raar' leuk?
- Wat is het gekste dat je kunt verzinnen?
- Wanneer doe jij weleens een wens?

## Onderzoek: Betoverd bewegen



De leerlingen denken na over een magische manier van voortbewegen en gebruiken hiervoor hun lichaam.

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze:

1. Bespreek met de leerlingen wat je nodig hebt als je zou kunnen toveren en op ontdekkingstocht gaat in een magische wereld.  
Heb je daar een speciaal lichaam, toverspreuken en een magische weg voor nodig? Hoe beweeg je je voort?
2. Bekijk en bespreek een aantal manieren waarop Harry Potter en andere verhalenfiguren reizen:
  - [Harry Potter en de Viavia 1.](#)
  - [Harry Potter en de Viavia 2.](#)
  - [Peter en de draak.](#)
  - [Neverending Story.](#)
  - [Thunderbirds.](#)
3. Bekijk en bespreek het werk van een aantal kunstenaars. Bijvoorbeeld:
  - De [projecten van Studio Roosengaarde](#). Bijvoorbeeld het [lichtgevende fietspad](#).
  - [Strandbeesten](#) (na 1980) van Theo Janssen.
  - [Klapperschroef-rugzak-met-vliegenier](#) (2005) en [schetsen van fantasievoertuigen](#) van Panamarenko.
4. Bekijk en bespreek de trailers van voorstellingen van David Middenburg:
  - [Dans Technology magie Blue Technology](#)  
en /of
  - [Another Kind of Blue.](#)

Bespreek met de leerlingen hoe zij zich zouden willen voortbewegen. Op welke manieren kun je je voortbewegen: vliegen, rollen, kruipen, huppelen, iets anders? Zorg voor voldoende ruimte. Laat hen in kleine groepjes bewegingen uitproberen en demonstreren.

### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe verplaats jij je het liefst?
- Wat zou je aan jezelf willen veranderen om je beter te kunnen voortbewegen?
- Met welk voertuig zou je willen reizen?



## Onderzoek: Toveracties



*In deze opdracht verzamelen de leerlingen ideeën over hoe je iemand kunt overhalen of betoveren.*

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek een aantal sprookjesvoorbeelden waarin iemand anderen probeert te verleiden en over te halen.
  - [Sneeuwwitje wordt door de boze koningin verleid om een rode appel te eten.](#)
  - [Pinokkio laat zich verleiden om mee te gaan naar Luilekkerland.](#)
2. Bespreek met de leerlingen dat het meestal leuker is om samen met iemand iets te ondernemen. Wat voor leuks zouden ze willen doen en kiezen? En hoe krijg je je ouders, vriendjes, oma's, opa's, buurvrouwen, tantes, grote broers of zussen zover om met je mee te gaan op avontuur?
3. *Optioneel:* Gebruik het programmaboekje van *De Betovering* en laat de leerlingen een onderdeel kiezen waar ze naartoe zouden willen gaan. Vraag hen om hun keuze op te schrijven, te tekenen of te knippen en plakken. Bewaar deze briefjes.
4. Laat de leerlingen bedenken met welke toveracties ze iemand kunnen overhalen om mee te gaan en schrijf de ideeën op.

### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Waarom zou je iemand willen betoveren?
- Hoe haal je weleens je ouders of vriendjes over om iets te doen?
- Welk idee van een medeleerling vind je echt een goed idee? Waarom?

## Onderzoek: En nu? Ons sprookje



*Neem even de tijd om een stap terug te nemen als tussentijds evaluatiemoment. Bespreek wat jullie tot nu toe samen hebben bekeken, ontdekt en bedacht. Haal het verhaal uit de introductie terug.*

Stel bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Waarmee is de stad betoverd, denk je?
- Wat hebben jullie allemaal gedaan?
- Hebben we al een idee over hoe het sprookje verder moet gaan?





## 5. Uitvoeren

 <p><b>Verleidelijke toverdrank</b> <i>Een toverdrank maken en bewaren in een flesje om iemand te verleiden mee te gaan naar de voorstelling van jouw keuze.</i></p>	 <p><b>Magisch op weg!</b> <i>In deze opdracht geven de leerlingen vorm aan een magische route en manieren van voortbewegen en zetten dat op foto of film.</i></p>	 <p><b>Hoe loopt het af?</b> <i>Samen variaties bedenken over hoe het sprookje 'De betoverde stad' afloopt, gebruikmakend van de opbrengsten uit het project. De verhalen als theatrale vertelling vormgeven.</i></p>
---	---	--

### Uitvoeren: Verleidelijke toverdrank



Doorloop de volgende stappen of maak een keuze:

1. Noem nogmaals het boek *Er was eens een wens* uit het onderzoek. Jullie gaan net als het wenskind een toverdrank brouwen om wensen te laten uitkomen.
2. Bekijk en bespreek het filmpje [Zes heksen uit Sesamstraat](#).  
Maak een toverkring. Jij bent de oppertovenaar en leidt het spel.
  - o Alle tovenaars stellen zich voor. Ze mogen een eigen naam verzinnen.
  - o Zorg voor een 'toverstok' en verzin samen met de leerlingen een toverspreuk, bijvoorbeeld van gekke klanken.
  - o Jullie gaan samen de toverdrank maken. Iedere heks/tovenaar mag een ingrediënt verzinnen, in de ketel gooien en een keer roeren.
  - o Je gebruikt de toverstok en de toverspreuk. Gezamenlijk wordt de spreuk gezegd, waarna de drank klaar is.
  - o Iedereen krijgt een slokje van de drank en mag een wens doen. Zijn er leerlingen die hetzelfde wensen? Waarom wensen de leerlingen juist deze wensen?
3. Laat de leerlingen in groepjes een eigen toverdrank verzinnen. Wat zouden ze allemaal in hun toverdrank willen stoppen? Laat ze ook een eigen spreuk bedenken. De groepjes vertellen elkaar over hun toverdrank.
4. Bewaar de toverdrank zogenaamd in een toverdrankflesje.  
*Suggestie:* iedere leerling heeft een eigen flesje dat hij kan versieren. Bekijk een aantal [ideeën](#).

#### Benodigdheden

- toverstokje
- ketel of iets dergelijks
- toverdrankflesje(s)



### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat is er speciaal aan jullie toverdrank?
- Wat gebeurt er als je de toverdrank drinkt?

### Uitvoeren: Magisch op weg!



Doorloop onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek het werk van kunstenaar [Jan von Holleben](#). Bekijk eventueel [meer werk](#).
2. Bespreek met de leerlingen dat ze een betoverde route mogen verzinnen waar ze zich op magische wijze gaan voortbewegen. Gebruik de opbrengsten van de onderzoeksopdrachten. Maak bijvoorbeeld een magische route met voorwerpen in het speel- of klaslokaal of buiten op het schoolplein met de materialen die er in de school te vinden zijn. Laat de leerlingen in groepjes een toverachtige manier van voortbewegen kiezen. Laat hen daar eventueel voorwerpen bij gebruiken om zichzelf te transformeren en eigengemaakte geluiden of passende muziek gebruiken, zoals de muziek uit de Disneyfilm *Fantasia*. Geef de groepjes wat tijd om te oefenen en laat het aan elkaar zien. Maak eventueel foto's of een filmpje van het resultaat.

### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat kun je allemaal gebruiken om een route te maken?
- Welke vorm van voortbewegen voelt echt magisch?
- Wat zou je nog willen toevoegen of verbeteren?

### Uitvoeren: Hoe loopt het af?



*Samen bedenken hoe het sprookje 'De betoverde stad' afloopt, gebruikmakend van de opbrengsten uit het project en dit als theatrale vertelling vormgeven.*

1. Bekijk en bespreek het prentenboek [Joehoe! Sprookjesprins](#) van Sylvie Misslin en Amandine Piu.



In dit verhaal zijn meerdere uitkomsten mogelijk. Dat geldt ook voor het verhaal van de betoverde stad. Bedenk samen met de leerlingen wat voor mogelijke verhaallijnen jullie kunnen verzinnen. Je neemt het verhaal over de betoverde stad uit de introductie er weer bij. Bespreek wat jullie allemaal ontdekt hebben tijdens het project. Maak samen met de leerlingen keuzes uit de beste ideeën om zo het sprookje af te maken.

2. Als er een keuze gemaakt is hoe het verhaal afloopt en wat er allemaal kan gebeuren, kunnen er afspraken gemaakt worden over hoe het verhaal verteld kan worden. Speel het verhaal bijvoorbeeld uit in een begeleid spel. [Zie toolbox Theater](#)

### Benodigheden

- tekenmateriaal
- vormen



## 6. Presenteren / Uitkomst

*Het gaat om het proces, niet om het eindproduct. De uitkomsten zijn de presentaties, bijvoorbeeld tijdens de Culturele Spelen, in de klas, met de hele school, voor de klasgenoten, de ouders, de wijk. Het is heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet van tevoren is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten van de leerlingen en de klas en vergeet niet je eigen kwaliteiten in te zetten in het proces. Maak een keuze uit de uitkomsten. Gebruik daarbij de resultaten uit de voorgaande opdrachten of nodig een kunstenaar in de klas uit die helpt bij het vormgeven van de uitkomst. Als dit project schoolbreed wordt uitgevoerd, staan de bevindingen van alle leerjaren centraal en kan er samengewerkt worden tussen de leerjaren.*

### Culturele Spelen – Op zoek naar de Betovering

Bespreek met de leerlingen wat jullie willen doen of laten zien aan de ouders of de andere groepen, als afsluiting van de Culturele Spelen-dag:

- Bespreek met de leerlingen wat jullie allemaal hebben gezien, gemaakt en gedaan. Wat heeft de meeste indruk gemaakt?
- Bekijk eventueel sommige items nog een keer. Wat zouden de leerlingen aan het publiek willen laten zien? Hoe zou je willen dat het sprookje uit de introductie afloopt?

Verzin zelf iets met de leerlingen en presenteer de uitkomsten van de diverse opdrachten naar eigen inzicht, of laat je inspireren door onderstaande suggesties:

- Presenteer de bedachte variaties van het sprookjesachtig verhaaltje in een begeleid spel. Gebruik bijvoorbeeld de toverdrank en de magische manieren van voortbewegen.
- Laat de leerlingen iemand uit het publiek meenemen op hun magische route en vertellen over wat ze gedaan hebben en wat er te zien is.
- Laat de leerlingen toveracties uitvoeren en uitbeelden met hun toverdrank, of laat ze vertellen wat ze graag zouden willen doen in de herfstvakantie en met hun toverdrank iemand verleiden om mee te gaan.

## Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces en de gemaakte producten.

- Wat vond je het leukste van dit project om te doen?
- Wat vond je het leukste om aan anderen te laten zien?
- Weet je nu wat *De Betovering* is?

