



Projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT OP ZOEK NAAR DE BETOVERING

Leerlijn Interdisciplinair | Thema De Betovering | Groep 5 en 6 | September 2019



DE BETOVERING

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

Over 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 kunst disciplines 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 stellen zich voor dat aan de andere kant van de deur een betoverde wereld is en verzinnen met elkaar hoe je die zelfverzonnen wereld kunt vormgeven. Ze kiezen hoe het er daar uitziet en wat je op die betoverde plek kunt. Hoe speel je met iets dat nog onzichtbaar is? Ze experimenteren met bewegingen, emoties en geluiden. Dan is het misschien ook handig als je een eigen tovermantel hebt. En wie verleid je om met je mee te gaan op avontuur?

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:

- o Een envelop met uitnodiging en een brief.
- o Het [introdunctieverhaal](#).
- o Daarnaast hebben jullie de festivalboekjes van De Betovering ontvangen. Deze programma-boekjes kunnen gedurende het project gebruikt worden.

Schoolbrede introductie

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

Tip: maak het geheimzinnig.

Doorloop onderstaande stappen.

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 van leren rekenen en schrijven intelligent wordt, 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 de 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

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



3. Oriëntatie

Lekker vakantie?!



Doorloop onderstaande stappen:

1. Bespreek met elkaar 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? Zouden ze het leuk vinden om naar een voorstelling te gaan? Of zelf iets moois te maken als een kunstenaar? Vervelen ze zich soms? Wat kiezen ze het liefst?
2. Laat de leerlingen fantaseren over hoe het zou zijn als ze zouden kunnen toveren. Wat zouden ze dan doen in de vakantie? Noteer de bevindingen.
3. Bekijk en bespreek:
 - [Obliteration Room](#) en dit [filmpje over het werk](#) van kunstenaar Kusama Yayoi, die met haar ideeën de ruimte transformeert.
 - [Floating sculptures](#).
 - [Breaking Down Boundaries with Art](#) van Janet Echelman.
 - [The Singing, Ringing Tree](#).
 - De kunstwerken van Daan Roosengaarde. Hij verandert de omgeving met moderne en duurzame technieken:
 - [Het van Gogh pad](#).
 - [Lichtgevende algen](#).
 - [Crystal](#).

Zou je kunnen zeggen dat kunstenaars de omgeving kunnen betoveren met hun kunst? En zijn kunstenaars dan een soort tovenaars?

Festival 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 thema. Dit kan bijvoorbeeld aan de hand van de volgende vragen:

- Kan een plek betoverd worden?
- Als je mocht kiezen: met wat voor soort kunst zou je de omgeving veranderen? Bijvoorbeeld de straat of de school?
- Maak je liever zelf iets of kijk je liever naar wat anderen gemaakt hebben?



4. Onderzoek

In het introductieverhaal wordt verteld dat de stad een en al betovering is. Als je op avontuur gaat en naar en door een betoverde stad reist, 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.

 Magische mantel Wat zou je kunnen doen met een magische en hoe ziet jouw persoonlijke mantel eruit?	 Aan de andere kant Stel je voor dat je in een betoverde wereld kunt stappen, hoe ziet het er daar uit en wat gebeurt er?	 Stel je voor Het onzichtbare zichtbaar maken door te spelen met expressie, emoties, en eigengemaakte geluiden.	 Er was eens...? Wat is er ontdekt bij de onderzoeken? Kun je er iets van gebruiken voor het vervolg van het introductieverhaal?
--	---	---	--

Onderzoek: Magische mantel



Doorloop de volgende stappen:

- Hoe zou het zijn als je een magische mantel zou hebben? Bespreek het met de klas aan de hand van de volgende fragmenten uit *Harry Potter*:
 - [Harry Potter krijgt de mantel cadeau](#) in *Harry Potter en de Steen der Wijzen*.
 - [Harry Potter gebruikt de mantel](#) in *Harry Potter en de Gevangene van Azkaban*.
- Laat de leerlingen in tweetallen bedenken wat ze zouden willen kunnen met een tovermantel. Hoe zou je deze gebruiken op een betoverde plek? Maak je er jezelf onzichtbaar mee, kun je jezelf ermee verplaatsen, iemand anders worden, opeens heel mooi zingen, heel groot of heel klein worden?
- De leerlingen gaan een eigen mantel ontwerpen. Bekijk en bespreek ter inspiratie de bijzondere ontwerpen van diverse ontwerpers op twee tentoonstellingen in Museum Boijmans Van Beuningen:
 - [The Future of Fashion is Now](#).
 - [The Art of Fashion](#).
- Laat de leerlingen een ontwerptekening van de mantel maken. Let op vorm, decoratie, materiaal en kleur. Plak er eventueel materiaalproefjes, zoals textiel, bij.

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

- Waar zou jij als eerste de mantel gebruiken? En waarvoor?
- Welk materiaal heb je gekozen voor je mantel? Waarom?
- Zegt de decoratie of de stof iets over de functie van de mantel?



Onderzoek: Aan de andere kant



De leerlingen ontwerpen hun eigen magische plek en experimenteren met passende geluiden en bewegingen

Doorloop onderstaande stappen of maak een keuze:

1. Bespreek met de leerlingen dat in sommige verhalen of sprookjes de personages in een andere wereld terechtkomen door in een kast te stappen, zoals in de verhalen van Narnia. Bekijk en bespreek:
 - De trailer van de voorstelling [Narnia: de leeuw, de heks en de klerkast](#) van Het Nationale Ballet in samenwerking met ISH.
 - De [trailer van de gelijknamige musical](#).
 - [De val in het konijnenhol](#) uit de Disney-tekenfilm *Alice in Wonderland*.
2. Laat de leerlingen in kleine groepjes een eigen wereld of magische ruimte bedenken en hoe je daar terechtkomt. Laat ze er naar keuze een ontwerpschets van maken en/of een omschrijving.
Hoe ziet het er uit? Wat kan er allemaal in die wereld of ruimte? Wie zijn daar?
3. *Optioneel:* Bespreek met de leerlingen dat als je in een betoverde ruimte bent, er daar misschien ook magische geluiden of muziek te horen zijn die de plek sfeer geven. En dat je je op zo'n plek misschien wel anders voortbeweegt.
Bekijk en bespreek:
 - De compilatie van wat de [Klas Experimentele Muziek van Academie De Vonk](#) allemaal aan bijzondere 'muziek' gemaakt heeft.
 - Het Vimeo-filmpje [Magic Hats](#).Wat zou je zelf voor geluiden kunnen bedenken en hoe zou je die kunnen maken?
De jongens van *Magic Hats* kunnen toveren met beweging. Welke zou je willen nadoen?
Welke bewegingen zijn te gebruiken en passen bij de zelfbedachte magische ruimte?
4. Vorm groepjes van vier of vijf leerlingen. Laat de leerlingen experimenteren met het maken van stiekeme geluiden met hun stem. Denk aan: sissen, klakken, ploppen, neuriën, zachtjes een liedje zingen, zingen op een bepaalde lettergreep. Vervolgens kunnen ze bijpassende bewegingen uitproberen. De groepjes tonen hun beste stiekeme geluid-beweging-combinatie aan elkaar.

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

- Heb je meteen een beeld van hoe jouw fantasiewereld er uit kan zien?
- Lukt het om de fantasiewereld in je hoofd te beschrijven of uit te tekenen?
- Welk geluid of welke beweging was het meest opvallend?
- Welke combinatie van geluid en beweging paste het beste?



Onderzoek: Stel je voor...



De leerlingen nemen de rol aan van publiek bij een onzichtbare voorstelling en leren spelen met emoties en expressies.

Doorloop onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek het filmpje [Audience](#) van Rogier Wieland. Let op: vertel vooraf niet waar jullie naar gaan kijken.
 - o Wat hebben de leerlingen gezien en wat viel hen op?
 - o Hoe reageert het publiek?
 - o Waar zouden de mensen naar kijken? Welke emoties hadden ze?
 - o Vond iedereen in het publiek het even leuk?
 - o Kunnen de leerlingen zich voorstellen dat ze naar een onzichtbare voorstelling kijken?
2. Zet de tafels aan de kant en plaats de stoelen zoals in het filmpje te zien was. De leerlingen zijn nu het publiek. Oefen klassikaal verschillende emoties en reacties van een publiek bij een voorstelling. Het is bijvoorbeeld heel spannend, verdrietig, grappig, saai, moeilijk. Wat kunnen de leerlingen zelf verzinnen?
3. *Optioneel.* Beluister *zonder* beeld de trailer van de voorstelling [Melodie en Ritme](#) van Theatergroep Knars. Welke geluiden herkennen de leerlingen? Welk verhaal horen ze erin?
4. Bekijk nu de trailer *met* beeld. Bespreek dat geluiden erg belangrijk zijn in bijvoorbeeld films, en dat er vroeger veel hoorspelen voor de radio werden gemaakt. Bekijk of beluister en bespreek:
 - [Hoorspelgeluiden](#).
 - Het door kinderen gemaakte hoorspel [De verloren voetbal](#).
5. Verdeel de klas in groepjes en laat ze een soundtrack of hoorspel met een lengte van 30 seconden tot een minuut verzinnen. Ze kiezen een duidelijke sfeer (bijvoorbeeld eng, spannend, geheimzinnig, romantisch) en gebruiken hun stem, lichaam en eventueel voorwerpen in de klas voor het maken van passende geluiden.
6. Herhaal de improvisatieoefening (punt 2). De voorstelling is nog steeds onzichtbaar, maar er is nu wel geluid. Laat de leerlingen reageren op de soundtracks of hoorspelen die gemaakt zijn, of gebruik een filmfragment of hoorspelgeluiden.



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

- Welke emotie(s) heb je weleens gehad bij het kijken naar een voorstelling of film?
- Wat doe je wel en wat niet als je publiek bent?
- Welke emotie wil jij het liefst voelen bij het horen of bekijken van verhalen?
- Hoe kun je samen met elkaar dezelfde emoties spelen?

Onderzoek: Was er eens...?



1. Neem even de tijd om een stap terug te nemen bij wijze van 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?
- Kun je wat jullie gedaan hebben, gebruiken voor het verder verzinnen van het verhaal?



5. Uitvoeren

In dit uitvoerende deel worden de resultaten uit de onderzoekopdrachten verwerkt. Kies samen met de leerlingen welke van de vier onderstaande uitvoeropdrachten jullie willen doen. Gebruik hiervoor onderstaand overzichtje met korte omschrijving.

 <p>Fantastische transformatie <i>De leerlingen maken een 'kostuum' met toverkrachten en spelen toveracties uit.</i></p>	 <p>Betoverde plek <i>Een ruimte omtoveren tot een totaalbeleving waarin je je kunt onderdompelen.</i></p>	 <p>Onzichtbare verleiding <i>De leerlingen verleiden iemand met behulp van theaterimprovisatie en onzichtbare acties.</i></p>
--	--	--

Uitvoeren: Fantastische transformatie



De leerlingen spelen met transformaties en maken een 'kostuum'.

Doorloop onderstaande stappen:

1. Bespreek met de leerlingen dat ze een magisch kostuum gaan maken: een kostuum met toverkracht of waarmee ze zichzelf kunnen transformeren. Ze kunnen kiezen voor het maken van de eerder ontworpen mantel of voor een kostuum dat hen verandert in een magisch wezen.
Bekijk en bespreek eventueel het werk van modeontwerper Bas Kosters:
 - [I want it to be soft](#)
 - [Amsterdam Fashion Week](#)
2. Haal de ideeën en schetsen uit de onderzoekopdrachten terug. Welke ideeën willen de leerlingen verder uitwerken? Doen ze dit alleen of in groepjes?
3. De leerlingen verzamelen materialen voor het maken van hun magische mantel of kostuum en werken hun ideeën hiermee uit. Denk aan: oude kranten of ander (vlieger)papier en restmaterialen zoals lapjes, aluminiumfolie, blikjes, satéprikkers, ijsstokjes, touw, ijzerdraad, etc.

Optioneel:

4. Laat de leerlingen in groepjes bedenken wat er gebeurt als ze de magische mantel of het kostuum gebruiken. Hoe kunnen ze de zeggingskracht van hun kostuum versterken? Denk aan passende, magische bewegingen, geluiden of speciale toverspreuken. Laat de leerlingen hiermee spelen en oefenen. Laat de resultaten aan elkaar zien.

Benodigdheden

- (rest) materialen en stoffen



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

- Wanneer en waarvoor ga je de mantel gebruiken?
- Hoe heb je de juiste materialen, passend bij jouw idee, gekozen of gevonden?
- Wat maakt jouw kostuum magisch?

Uitvoeren: Betoverde Plek



Een ruimte transformeren en er een betoverende totaalervaring van maken

Doorloop onderstaande stappen.

1. Bekijk en bespreek de trailer van de voorstelling [Roets](#) van dansgezelschap De dansers & plan-d.
 - Hoe komt het meisje in een andere wereld terecht?
 - Wat doet ze daar, denk je?
 - Wat hebben de makers gebruikt in hun decor?
2. Bespreek met de leerlingen dat jullie een ruimte naar keuze, zoals het eigen klaslokaal, gaan transformeren in een betoverende plek. Gebruik hierbij de opbrengsten van het project. Zoals bijvoorbeeld de ontwerpschetsen uit de opdracht *Aan de andere kant*. Denk hierbij ook aan het werk van de kunstenaars uit de oriëntatie-opdracht.

Start bijvoorbeeld met het bedenken hoe de magische ingang er uit zou moeten zien en wat er gebeurt als je er doorheen gaat.

- Hoor je vreemde geluiden? Voel je iets?
- Heb je het magische kostuum nodig om er door te mogen? Of moet je een speciale spreuk zeggen?

Bespreek met elkaar welke (simpele) middelen er voorhanden zijn om de ruimte te veranderen. Denk aan het gebruik van:

- De materialen die al in de ruimte staan, zoals tafels en stoelen. Een constructie met voorwerpen uit de klas maken: je kunt bijvoorbeeld een tunnel maken van de tafels.
- Gebruik van donker en (gekleurd) licht.
- Geluid: het zelf maken van suggestieve geluiden of sfeermuziek gebruiken.
- (Rest)materialen.

3. Richt met elkaar de ruimte in.
4. Bedenk vervolgens met elkaar wat er allemaal kan gebeuren in de betoverde ruimte.
 - Hoe beweeg je je er doorheen?



- Wat gebeurt er?
 - Wil je iemand meenemen op avontuur?
- Probeer verschillende mogelijkheden uit en laat de leerlingen kiezen wat het beste werkt.

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

- Ben je tevreden over de keuze van de route?
- Welke (dans)bewegingen zijn het meest magisch?
- Welke muziek of geluiden zijn het best bruikbaar?

Uitvoeren: Onzichtbare verleiding



De leerlingen verleiden iemand met behulp van theaterimprovisatie en onzichtbare acties.

Mogelijke stappen:

1. Bespreek met de leerlingen dat jullie gaan spelen met onzichtbaarheid. Haal de bevindingen terug uit de onderzoeksopdracht *Stel je voor*.
Laat de leerlingen in groepjes een kort verhaal bedenken. Bijvoorbeeld over de zelfverzonnen betoverde plek. Ze gaan het uitspelen in een scène zoals geoefend in de onderzoeksopdracht. Ze doen alsof ze naar de film of voorstelling kijken met hun korte verhaal, waarbij ze uitbeelden hoe spannend, mooi, verdrietig, etc. ze het vinden. Houd rekening met de volgende aandachtspunten:
 - Zet tien tot twaalf stoelen in theateropstelling neer op het speelveld.
 - Laat de groepjes oefenen en uitspelen hoe ze de zaal binnenkomen, hoe ze zich voelen. Zijn ze opgewonden, nieuwsgierig, vinden ze het spannend? Ze spelen dat hun kaartje gecontroleerd wordt en dat ze een plekje zoeken.
 - Dan begint de voorstelling. Uiteraard moet het stil zijn. Welke reacties heeft het publiek?
 - De leerlingen maken afspraken en oefenen de scène een aantal keer.
 - Laat de gemaakte scènes aan elkaar zien, bespreek deze na en geef elkaar tips en tops.
2. *Optioneel*. Lees en bespreek het gedicht [Geheim](#) van Joanna Kruit.

*Het geheim van de dichter mag niemand zien.
Hij schrijft met onzichtbare inkt.
Maar als je goed leest dan ontdek je misschien
dat er tussen de regels iets zingt.*

*Het geheim van de dichter is niet zo groot.
Hij verstopt het gewoon waar hij wil.
Hij vliegt als een vogel of vaart als een boot
maar houdt zich verschrikkelijk stil.*



*Het geheim van de dichter is vaak zo klein
dat hij zelfs soms vergeet waar het ligt
Dan is hij haast bang dat het weg zal zijn
of zich verstoep heeft in een gedicht.*

*Daarom schrijft hij het op in onzichtbare inkt.
Stel je voor zeg dat iemand het vindt.*

3. Door te schrijven en tekenen met citroensap krijg je een onzichtbare boodschap die pas zichtbaar wordt door erover te strijken met een warm strijkijzer. Bekijk [de instructie](#). De leerlingen gaan een geheime boodschap bedenken en schrijven. Bedenk met elkaar wat voor soort boodschap het kan zijn. Koppel de boodschap aan de opbrengsten van de opdrachten die jullie hebben gedaan. Denk aan:
 - o Een gedichtje over de zelfverzonnen betoverde plek.
 - o Een magische spreuk.
 - o Een geheimzinnige uitnodiging voor iemand. Bijvoorbeeld om te komen kijken naar de presentatie of afsluiting van de Culturele Spelen-dag. Of om iemand over te halen mee te gaan naar Festival de Betovering.
4. *Optioneel*. Laat de leerlingen eventueel ook een nep krantenartikel schrijven als promotie van het project, bijvoorbeeld over hun onzichtbare voorstelling of de Betoverde Plek. Gebruik hiervoor [deze tool](#). Het lijkt Engelstalig, maar de tekst kan gewoon in het Nederlands ingevoerd worden. Zie bijvoorbeeld:



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

- Hoe zou het zijn als alles om je heen onzichtbaar is?
- Welke 'acties' zouden jou heel nieuwsgierig maken?



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 weg naar De Betovering

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

Wat hebben jullie allemaal gemaakt en gedaan? 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 maak een keuze uit de volgende mogelijkheden:

- Nodig publiek uit voor een modeshow met de zelfgemaakte magische kostuums, zorg voor passende muziek en bewegingen, laat de leerlingen vertellen en/of uitbeelden wat ze kunnen met hun mantel.
- Maak onzichtbare uitnodigingen en nodig een andere klas of de ouders uit voor een onzichtbare voorstelling.
- Maak een filmpje over de zelfgemaakte betoverde ruimte. Hoe kom je er binnen, hoe beweeg je daar, wat hoor je?

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?

