



Project: Stout

GROEP 1-2

's Ochtends bij binnenkomst is alles overhoop gehaald in de klas. Wie heeft dat gedaan? Ergens staat de tekst: 'Knarsje was hier.' Wie of wat is Knarsje? Daar moeten de kinderen gedurende dit project achter zien te komen door hun fantasie te gebruiken. Het enige wat ze aan het begin weten is dat Knarsje stout is. Van welke stoute muziek zou hij houden? Welke stoute dans past bij hem? Hoe zou hij wonen? En vooral: hoe zou hij eruit zien? De leerlingen maken bijvoorbeeld een collage of een Knarsje van klei of scrapmateriaal. Ondertussen denken ze verder na over wat 'stout' betekent. Ze bekijken filmpjes en leren liedjes en versjes die ermee te maken hebben, waaronder natuurlijk 'Ik ben lekker stout' van Annie M.G. Schmidt. Ook maken ze kennis met 'stoute' kunst, zoals de Pindakaasvloer van Wim T. Schippers. Ze sluiten het project heel toepasselijk naar keuze af met een stout verzamelboek, een ondeugende voorstelling of een alles-mag-plek.



Project: Stiekem

GROEP 3-4

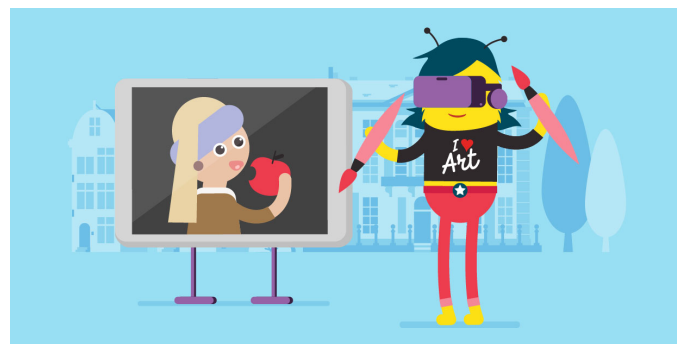
Iets doen zonder dat een ander dat weet. Dat is stiekem. In dit project onderzoeken de leerlingen alles, maar dan ook álles wat met stiekem te maken heeft. Stiekem kan iets zijn wat niet mag, zoals zonder te vragen een koekje pakken. Maar het kan ook iets goeds zijn, zoals een verrassing voor iemand in zijn jaszak of lunchtrommel stoppen. Stiekem is ook de basis van oude spelletjes zoals zakdoekje leggen. En je kunt muziek maken die heel stiekem klinkt, zoals het thema van de Pink Panther. Ook bestaat er stiekeme kunst, zoals breiwerkjes waarmee de straat wordt versierd, of het aanleggen van een minituintje door een tegel uit de straat te halen. En dat is nog niet het einde van al het stiekeme gedoe. De leerlingen sluiten het project af met een geheime route, een stiekeme presentatie of een groot stiekem kunstwerk.



Project: raar

GROEP 5-6

Raarrrrrrrrrrrrrr. In dit project is de blauwbilgorgel nog het meest normale wezen dat aan bod komt. De leerlingen doen uitgebreid onderzoek naar rariteiten: alles wat zeldzaam, vreemd of afwijkend is. Ze maken fantasiewezens door lijven van verschillende dieren te combineren. Ook maken ze kennis met de schilder Arcimboldo, die menselijke portretten schilderde die bestaan uit bloemen, vruchten en groenten. Dieren vormen de inspiratie voor een ongewone beweegopdracht. En door met taal te spelen, bedenken de leerlingen namen voor hun zelf verzonden fabeldieren. Mocht je afvragen hoe dit project afloopt, het antwoord zal je niet verbazen: extra raar. Met een rariteitenconcert, een rariteitenvoorstelling of een rariteitenkabinet.



Project: Durf

GROEP 7-8

De klas verandert in een durflaboratorium. Wat is durf? Wat kun je met durf doen? Kun je leren om meer te durven? De leerlingen bekijken kunst die te maken heeft met durf. Dat kunnen dansers zijn die tegen een gevel op dansen, maar ook kunstenaars die iets heel nieuws durven te doen. De schilder Dali en veel muzikanten durven heel anders te doen dan de anderen. Hoe denken de leerlingen daarover: willen ze liever bij de groep horen, of eigenlijk liever iets heel anders zijn? In de opdrachten ervaren ze dat nadoen en je eigen weg volgen allebei belangrijk zijn. Ze verkennen hun eigen grenzen en kleden zich bijvoorbeeld extreem. Hoe ver durven ze te gaan? En durven ze dat ook dansend of acterend op een podium te laten zien? Of sluiten ze dit project liever af met een lefritme of een tentoonstelling van braniebeelden?



Project: Zie je, ik woon hier!

GROEP 1-2

Haagse leerlingen groeien op in een bijzondere omgeving. In dit project trekken ze erop uit om hun stad in al haar facetten te onderzoeken. Ze verzamelen stadse materialen en gebruiken deze voor experimenten met verschillende kunstvormen. Ze bouwen een fantasiehuis, imiteren stadsgeluiden en maken kennis met de voertuigen die door Den Haag rijden. Natuurlijk wordt er ook gezongen en bekijken de leerlingen prentenboeken en kunst over de stad. Kortom, ze ervaren de stad in al haar vormen, bewegingen en geluiden. Wat ze allemaal hebben geleerd kunnen de ouders zien tijdens de uitbundige eindpresentatie.



Project: Ik hoor, ik hoor

GROEP 3-4

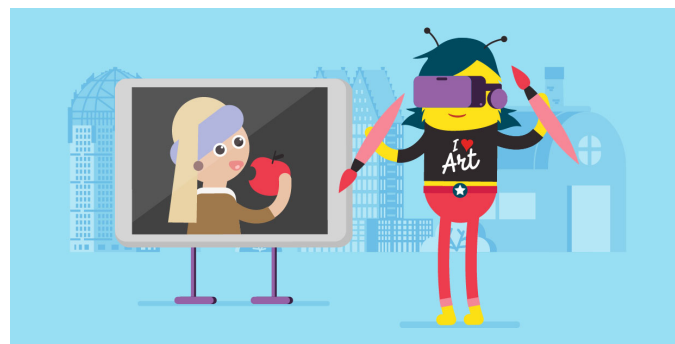
In dit project brengen de leerlingen de stad tot leven in geluid, beeld en beweging. Dat begint met luisteren: wat zijn typische stadsklanken? De leerlingen verzamelen omgevingsgeluiden en maken kennis met kunstenaars die met geluid en beweging werken. Hierdoor geïnspireerd gaan ze zelf creatief aan het werk. Ze zetten geluid om in beeld, spelen met stadse klanken en woorden, geven persoonlijkheid aan gebouwen en maken geluidskunst met stadse materialen. Alles wat ze tijdens het project leren, verwerken de leerlingen in een eindpresentatie voor publiek. Hier zal veel te zien, maar vooral ook te horen zijn!



Project: Proef de stad

GROEP 5-6

Je kunt de stad horen, zien en ruiken, maar kun je haar ook proeven? In dit project onderzoeken de leerlingen de smaak van de stad in de breedste zin van het woord. Welke eetbare planten zijn er te vinden? Wat vinden stadsdieren lekker? En kun je een baksteen proeven? Ze maken kennis met de sensaties zoet, zuur, bitter en textuur en bedenken hiermee fantastische gerechten. Ook ontwerpen ze smaakpictogrammen en maken ze een film over een 'gelatinedans'. Kortom, alle kunstvormen komen aan bod en tijdens de eindpresentatie zullen ook alle zintuigen van het publiek worden geprikkeld.



Project: Voel de stad

GROEP 7-8

Hoe ervaar je de stad? Dat hangt af van hoe je haar bekijkt. In dit project ontdekken de leerlingen dat je je omgeving vanuit verschillende perspectieven kunt ervaren. Ze leren bijvoorbeeld hoe de kleur van een gebouw de beleving bepaalt. Ook gaan ze op zoek naar texturen, door in de stad 'rubblings' te maken van verschillende materialen. De klank van de stad komt vervolgens aan bod. De leerlingen maken geluiden met stadse voorwerpen en leren dat je geluid ook kunt voelen als geluidstrillingen. Er worden voelwerkstukken gemaakt en geluid en beweging worden omgezet in theater, dans en muziek. Het project eindigt in stijl met een gevoelspektakel, expositie of voorstelling voor publiek.



Project: Schatplek

GROEP 1-2

Iedereen droomt over het vinden van een schat. Dat is iets om over na te denken, want wat is een schat eigenlijk? Daar gaan de opdrachten van dit project over, waarbij alle zintuigen en alle disciplines aan bod komen. In de klas wordt een schatplek ingericht. In de eerste opdrachten brengen de leerlingen glimmende (afval)materialen van huis mee. Ze maken een schatenslinger, gebruiken potjes en flesjes als muziekinstrumenten en dansen schatslingermoves. Vervolgens gaan ze op zoek naar natuurschatten volgens de elementen aarde, water, lucht en vuur. Schatten zijn niet alleen voorwerpen, ook mensen kunnen schatten zijn. De leerlingen kiezen hun beste eigenschap als schat en delen deze met de groep. De eindopdracht is een presentatie naar keuze, waarin alle verzamelde schatten worden getoond.



Project: Mooier Morgen

GROEP 3-4

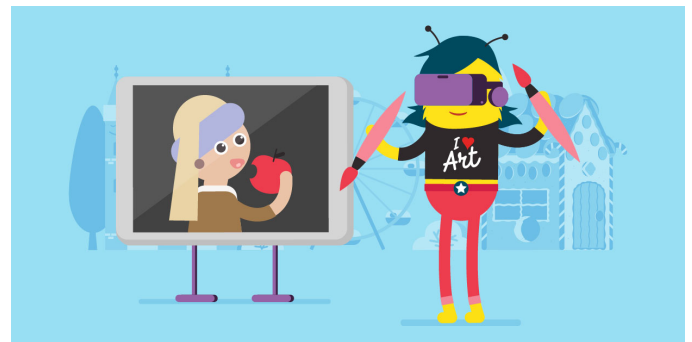
De leerlingen zullen niet geloven wat ze zien. Als aftrap van dit project stort u namelijk een grote hoeveelheid (schoon!) afval uit in uw klas. Want dat is het onderwerp van dit project: afval. De leerlingen weten misschien al dat dit een groot probleem is voor de wereld, maar er zijn ook oplossingen. Veel kunstenaars houden zich hiermee bezig; ze bedenken nieuwe bestemmingen voor oude materialen. Dit gaan de leerlingen ook doen, op allerlei manieren. Ze maken er kunst en muziekinstrumenten van, bedenken nieuwe woorden voor gerecyclede materialen en ontwerpen een eigen utopische wereld. Er wordt in dit project dus heel veel gemaakt, bewogen, geluid geproduceerd en geschreven! Ze presenteren dit als slotmanifestatie op een manier naar keuze.



Project: Held 7.0

GROEP 5-6

Dit project gaat over helden. Leerlingen kennen ze van boeken, games en films, waar ze met superkrachten de wereld of de liefde van hun dromen redden. Maar hoe ziet de held van de toekomst eruit? Wie zijn over vijftig jaar de helden? Dat onderzoeken de leerlingen door kunst te bekijken en door allerlei opdrachten uit te voeren. Wat moet een held kunnen? Is het een man, vrouw of anders? Over welke zintuigen beschikt hij? Hoe beweegt of danst de held van de toekomst (vloeiend, hoekig, stroperig, strak, dynamisch, etc.)? Welke kleding draagt hij? En welke geluiden horen erbij? Terwijl de leerlingen dit onderzoeken komen alle kunst disciplines aan bod, van literatuur tot dans en van mode tot film. De spectaculaire slotpresentatie kan bestaan uit een wall of fame, een heldenparade of een heldhaftige uitvoering.



Project: #Tijdstream

GROEP 7-8

Totempalen vertellen de geschiedenis van een indianenstam. Ze beelden verhalen uit die belangrijk zijn om door te geven. Hebben wij hier ook zulke verhalen van onze voorouders? Hoe bewaren wij onze cultuur? In dit project denken de leerlingen na over deze vragen. Ze bedenken bijvoorbeeld welke gebeurtenissen van nu over vijftig jaar nog de moeite waard zijn om te vertellen. Vervolgens doen ze onderzoek naar het verleden: in welke cultuur leefden hun (groot)ouders toen ze even oud als hen waren? De leerlingen brengen van die tijd de dansen, muziek, kunst, boeken, eetgewoonten, interieurs, etc. in kaart. Tot slot reizen ze naar de toekomst van 2099. Hoe is de wereld dan? En hoe kijken ze dan terug op hun leven? De finale van het project is een tentoonstelling, een multimediaal toekomstfeest of een andere spectaculaire presentatie van de opdrachten.



Project: Verdwenen verhaal 1

GROEP 1-2

Ik ga jullie een spannend verhaal vertellen', zegt de directeur tegen alle leerlingen van de school. Hij start het digibord op en... het verhaal is weg!!! Wat nu?! Hij vraagt aan alle groepen om te helpen het verdwenen verhaal terug te vinden. De letter V van verhalen is de eerste aanwijzing. Hier maken de leerlingen van de laagste groepen verschillende vormen mee. Ze bedenken welke woorden en zinnen je er allemaal mee kunt maken. Daarna volgen allerlei opdrachten die met het bedenken en presenteren van verhalen te maken hebben, met illustraties, muziek, woorden en dans. De leerlingen bedenken bijvoorbeeld een verhaal over 'troep' die ze van huis meenemen. Verder maken ze kennis met capoeira, een Braziliaanse dans waar je verhalen mee kunt uitbeelden. Ook leren ze hoe je van bestaande verhalen steeds weer nieuwe verhalen kunt bedenken. Dat is mooi! Daarmee kunnen ze de directeur helpen die zijn verhaal kwijt was!!!



Project: Verdwenen verhaal 2

GROEP 3-4

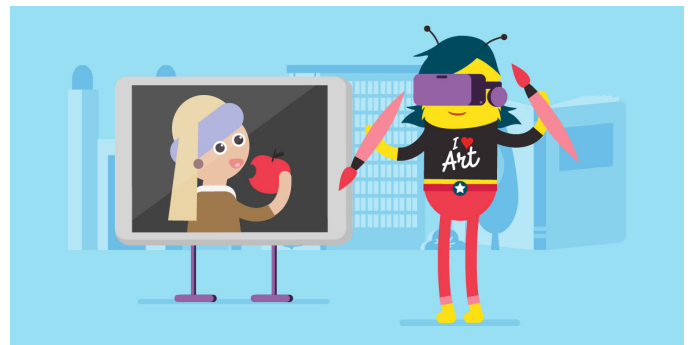
Ik ga jullie een spannend verhaal vertellen', zegt de directeur tegen alle groepen van de school. Hij start het digibord op en... het verhaal is weg!!! Wat nu?! Hij vraagt aan alle groepen om te helpen het verdwenen verhaal terug te vinden. De letter V van verhalen is de eerste aanwijzing. Waar staat de V nog meer voor? En welke vormen kun je ermee maken? Zo komen de leerlingen op de letter W. Daar kun je allerlei vragen mee vormen: wie, wat, waar, waarom en wanneer. Door die vragen te beantwoorden ontstaat vanzelf een verhaal. Ze gebruiken de vragen ook bij opdrachten over de beeldsonnetten van Ted van Lieshout, emoticons, getrommelde verhalen uit Suriname en letters die tot leven kunnen. Ze hebben aan het einde van het project zo veel verhalen gevonden, dat ze ermee naar de directeur kunnen gaan die zijn verhaal kwijt was!



Project: Verdwenen verhaal 3

GROEP 5-6

Ik ga jullie een spannend verhaal vertellen', zegt de directeur tegen alle leerlingen van de school.. Hij start het digibord op en... het verhaal is weg!!! Wat nu?! Hij vraagt aan alle groepen om te helpen het verdwenen verhaal terug te vinden. De letter V van verhalen is de eerste aanwijzing. Dat is ook de V van vragen stellen en door vragen te stellen ontstaat al snel een verhaal. In hoog tempo volgen allerlei opdrachten rond verhalen elkaar op. De leerlingen ontdekken bijvoorbeeld dat bijna elk verhaal over een emotie gaat: verdrietig, boos, blij, nieuwsgierig, enzovoort. Ook bedenken ze verhalen met Google Streetview, leren ze hoe je met een mindmap ideeën kunt bedenken, ontwerpen ze een verhalenwonderdoolhof en dansen ze de spijkerschriftdans. Kortom, ze hebben genoeg verhalen verzameld om de directeur te helpen die zijn verhaal kwijt was!



Project: Verdwenen verhaal 4

GROEP 7-8

Ik ga jullie een spannend verhaal vertellen', zegt de directeur tegen alle leerlingen van de school. Hij start het digibord op en... het verhaal is weg!!! Wat nu?! Hij vraagt aan alle groepen om te helpen het verdwenen verhaal terug te vinden. De letter V van verhalen is de eerste aanwijzing. Na een onderzoek naar de V-vorm en het inrichten van een Vertelhoek volgen de meest uiteenlopende opdrachten over verhalen. Zo 'vertalen' ze een verhaal naar emoticons en verzinnen ze een verhaal bij een meegebracht voorwerp. Daarna vertellen de leerlingen hun eigen verhaal door een alternatieve klassenfoto te maken en door over hun culturele achtergrond te vertellen. Ook schrijven ze een rap of gedicht met de letter V in de hoofdrol en brengen ze wonderbaarlijke wezens tot leven. Daarmee hebben ze meer dan genoeg verhalen bedacht om naar de directeur te gaan die zijn verhaal kwijt was!