



Project: Dat ben jij

GROEP 1-2

Leerlingen in de laagste groepen beginnen hun identiteit te ontdekken. Beeldende kunst kan daarbij een belangrijke rol spelen. In dit project experimenteren ze erop los met kleuren, vormen, afdrukken en texturen. Ze leren dat ze hiermee hun gevoelens tot uitdrukking kunnen brengen en laten zien wie ze zijn. Deze kennismaking met kunst is dus tegelijkertijd een ontdekkingsstocht naar zichzelf. De leerlingen bekijken ook portretten van verschillende kunstenaars. Dit leidt tot de afsluitende opdracht: een half-ruimtelijk zelfportret met gemengde technieken.



Project: Dat had je gedroomd

GROEP 3-4

In dit project onderzoeken de leerlingen het gebied tussen droom en werkelijkheid. Ze ontwerpen achtereenvolgens droomspeelgoed, droomvoertuigen en tot slot hun ultieme droomspeelplek. Voor elke opdracht doen ze uitgebreid onderzoek. Ze leren bij het ontwerpen aandacht te hebben voor vorm, textuur, kleur en functie. Tijdens het project verdiepen de leerlingen zich in kunst. Ze lezen bijvoorbeeld het verhaal van Icarus uit de Griekse mythologie, die de oudste menselijke droom waarmaakte: vliegen als een vogel. Daarnaast bekijken ze verschillende professionele kunstwerken. Ook hier ervaren de leerlingen de spanning tussen werkelijkheid en fantasie.



Project: Zo ben ik

GROEP 5-6

Waar voel je je thuis? Bij wie hoor je? Bij familie, klasgenootjes, de voetbalclub, een geloofsgemeenschap? Dit project gaat over de invloed van je omgeving op je identiteit. De leerlingen verbeelden wie ze zijn met verschillende materialen, technieken en beelden. Ze maken een stripverhaal of zelfportret en ontwerpen een mobile (hangend object). In de slotopdracht laten ze zoveel mogelijk van zichzelf zien in een kijkdoos: ervaringen, hobby's, idolen, uiterlijk, teksten, enzovoort. Zo creëren ze een compleet beeld van hun eigen (culturele) identiteit.



Project: Even voorstellen

GROEP 7-8

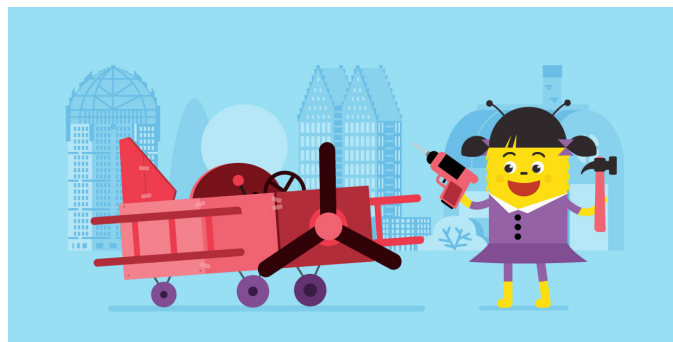
Kun je aan het uiterlijk zien hoe iemand is? Dat onderzoeken de leerlingen van de hoogste groepen. In de eerste opdracht kijken ze goed naar hun eigen kenmerken en basisverhoudingen. Met deze kennis maken ze een overtuigend zelfportret, waarin ze met kleur, kleding en achtergrond hun eigen persoonlijkheid laten zien. In de volgende deelopdracht staat graffiti centraal. Een graffiti kunstenaar kan zijn technieken in de klas laten zien en de leerlingen zetten in graffiti hun eigen 'handtekening'. In de afsluitende opdracht maken ze een moodboard, een collagetechniek uit de mode- en reclamewereld. Met een moodboard van hun eigen belevingswereld verbinden ze hun uiterlijk met hun innerlijk.



Project: Haagse vogels

GROEP 1-2

Den Haag heeft niet voor niets een ooievaar in het stadswapen. Het is een echte vogelstad, ontdekken de leerlingen in dit project. Ze bekijken kunstwerken van vogels en bestuderen de leefomgeving van deze dieren. Ook vogels hebben een woning: een nest. De leerlingen onderzoeken waar een nest allemaal aan moet voldoen en tekenen of schilderen een 'Haags nestje'. In de tweede deelopdracht bekijken ze kunst waarin de woonplek van mensen centraal staat. Dit geeft ze de inspiratie om met natuurlijke materialen een nest te bouwen. Tot slot bedenken en maken de leerlingen een Haagse fantasievogel. Ze beelden zo met vorm en materialen uit wat voor hen 'Haags' is.



Project: Haags licht

GROEP 3-4

Het landschap in en om Den Haag is vastgelegd door beroemde schilders zoals Vincent van Gogh, Hendrik Willem Mesdag en Jan van Goyen. In dit project treden de leerlingen in hun voetsporen en maken ze achtereenvolgens een zeegezicht, een stadsgezicht en een poldergezicht. Zo ervaren ze dat Den Haag vele gezichten kent. Ze maken kennis met de schilders van de Haagse School en vergelijken verschillende schilderijen. Daarbij onderzoeken ze technieken zoals kleurgebruik, licht en schaduw, en het plaatsen van de horizon. Dit brengen ze in de praktijk met hun eigen composities, bijvoorbeeld met een stadsgezicht bij nacht. Voor het poldergezicht leren ze hoe ze met aquareltechniek een landschap kunnen weergeven.



Project: Kunst in Den Haag

GROEP 5-6

Het rijke kunstaanbod van Den Haag staat in dit project centraal. De leerlingen bekijken en vergelijken wereldberoemde werken die in de stad te bezichtigen zijn, zoals het Meisje met de parel van Vermeer en de Victory Boogie Woogie van Mondriaan. Maar hoe wordt kunst eigenlijk gemaakt? Dat leren ze door een Haagse kunstenaar van nu in zijn eigen atelier te interviewen. Den Haag is ook een echte beeldenstad. In de afsluitende opdracht komt onder andere de Beeldengalerij in het centrum aan bod. Die vormt de inspiratie voor het ontwerp van een eigen sokkelsculptuur op het schoolplein.



Project: Haagse Skyline

GROEP 7-8

Vanuit de duinen, de polder of vanaf de snelweg kun je Den Haag van ver zien liggen. Die skyline kun je uit duizenden herkennen en is het onderwerp van dit project. Een bezoek aan een architectenbureau of een architect in de klas zijn mogelijkheden voor de introductie. Tijdens de drie deelopdrachten ervaren de leerlingen hoe vorm en omgeving van een gebouw elkaar kunnen versterken. De leerlingen onderzoeken allereerst gebouwen van beroemde architecten in de stad. Vervolgens verdiepen ze zich in het begrip 'skyline'. Ze bestuderen afbeeldingen uit heden en verleden en knippen een silhouet van een markant gebouw. In de slotopdracht gaat het om de Haagse skyline van de toekomst. Welke vorm zouden ze aan de bestaande skyline willen toevoegen? Ze maken hiervan een ruimtelijk schaalmodel.



Project: Prettige plek

GROEP 1-2

Een utopie als een prettige plek; een omgeving die al je zintuigen aanspreekt. Voor de opdrachten gebruiken de leerlingen materialen waarmee de fantasie optimaal geprikkeld wordt. Gaandeweg het project wordt een deel van de klas omgetoverd tot *klassenhut*. Geïnspireerd door patronen en vormen uit de kunst, maken de leerlingen zelf afdrukken op textiel en papier waarmee het klaslokaal wordt ingericht. Ook komt er een veelwand waarbij het draait om patronen, ritme en reliëf. Bij de laatste opdracht komt alles samen en wordt de *klassenhut* afgebouwd en ingericht. Met het maken van een geluidsmobiel en het kiezen van een prettige geur worden alle zintuigen ingezet.



Project: Nieuwe natuur

GROEP 3-4

Stadsparken en -tuinen zijn de groene longen van de stad. Welke rol speelt de natuur in de stad voor de leerlingen? Zij fantaseren tijdens dit project over een groene, duurzame toekomst. De leerlingen brengen de natuur in de buurt van hun school in kaart. Hierbij laten ze zich inspireren door fantasiedieren en -planten uit de kunst. Ze maken een fantasiedier dat kan overleven in de stad. De leerlingen leren hoe ze hun verbeelding vorm kunnen geven door middel van verschillende kunsttechnieken waarbij materiaal- en kleurgebruik, textuur, vorm en uitstraling besproken worden. Ook ontwerpen ze een fantasiebloem of -plant met een bijzondere functie. Tot slot voegen ze hun eigengemaakte flora en fauna samen in een zelfontworpen park in de klas. Ouders en andere genodigden krijgen een rondleiding door deze zelfbedachte habitat.



Project:

GROEP 5-6



Project: In een nieuw jasje

GROEP 7-8

Hoe ziet mode van de toekomst er eigenlijk uit? Duik in de invloedrijke wereld van de mode. De leerlingen laten zich inspireren door kunstenaars en modeontwerpers. Door leerlingen zelf mode te laten ontwerpen voor de toekomst, kunnen ze hun utopische ideeën de vrije loop laten. Kun je met je jas een stukje vliegen op zonne-energie? Duurzaamheid en innovatie spelen een rol bij het ontwerpen. Zo worden de leerlingen bewust gemaakt van de milieu-impact van de kledingindustrie. De leerlingen starten met onderzoek naar de inhoud van hun eigen kledingkast. Ze maken ontwerpschetsen, leren wat een moodboard is en gaan met verzamelde duurzame materialen aan de slag. Er ontstaat een 'utopisch' kledingstuk in 2D of 3D. De finishing-touch is de 'wearable' die mens en milieu een handje helpt. Alle ontworpen items komen samen op de catwalk.



Project: Speuren

GROEP 1-2

Wie naar de wolken kijkt, kan er van alles in zien: een hond of misschien wel een trein. Met vormen kun je een verhaal vertellen. Je kunt een vorm laten verdwijnen en weer tevoorschijn toveren, ernaar speuren en er iets in zien. Zo ontstaat een verhaal. De leerlingen beginnen het project met het associëren bij bestaande kunstwerken. Wat is hier gebeurd? Zit er een verhaal in? Daarna maken ze met papier een fruitstillven, waaraan ze een grappig detail toevoegen. Vanuit daar gaan ze een stap verder. Met het speelse werk van de kunstenaar Miró als inspiratiebron, maken ze op een groot vel papier een verhaal met symbolen. Tot slot experimenteren de leerlingen met vrije vormen in zand. Wat zien ze allemaal?



Project: Dierenverhalenparade

GROEP 3-4

Onder de titel 'Dierenverhalenparade' gaan de leerlingen op ontdekking naar optochten.

Naar aanleiding van de inspiratie uit de oriëntatie op optochten maken de leerlingen een schets van een (fantasie)dier met een 3D-uitwerking in klei of was. Welke karaktereigenschappen heeft hun dier en welke attributen versterken zijn krachten? In een zelf verteld of geschreven verhaal komen deze tot leven.

In de volgende opdracht is het dier de inspiratie voor het maken van een masker. Welke kenmerken van het dier nemen ze mee? Hoe maak je deze zichtbaar?

In de laatste opdracht onderzoeken de leerlingen hoe ze met schaduw en silhouet iets kunnen uitbeelden. Hoe ziet hun dier en masker er in deze omgeving uit? Wat kun je door beweging versterken? Ze ervaren hoe ze hun dier of masker kunnen uitspeelen in een parade.



Project: Verhalen zonder woorden

GROEP 5-6

Met voorwerpen verhalen vertellen is de leidraad in dit project. Objecten in de kunst worden op verschillende manieren ingezet. De leerlingen gaan hier mee aan de slag. Je kunt voorwerpen verfraaien met afbeeldingen die een verhaal vertellen. Je kunt een bijzonder object ook inzetten als een *ready made*, of een combinatie maken van verschillende voorwerpen en er zo nieuwe betekenis aan geven. Objecten veranderen of plaatsen op onverwachte plekken en daarmee ontregelen en verwonderen. Of een grote installatie vol verhalen maken. De kunstvoorbeelden laten de leerlingen op een nieuwe manier naar voorwerpen kijken en ermee experimenteren. De mogelijkheden zijn eindeloos.



Project: Beeldverhalen

GROEP 7-8

De leerlingen gaan op ontdekkingsstocht naar verhalen achter beeldende kunstuitingen van vroeger en nu. Welke verhalen zie je bij een kunstwerk? En hoe kom je tot een nieuw, eigen verhaal? De leerlingen onderzoeken dit aan de hand van kunstvoorbeelden. Ook maken de leerlingen 'kunst-selfies' waarin ze hun eigen verhaal over wie ze – willen – zijn vertellen. Met elkaar verbeelden ze een verhaal in 'levende schilderijen', de *tableaus vivants*. De leerlingen maken verschillende achtergronden voor hun werk waardoor de betekenis kan veranderen. Welke verhalen kun je bedenken bij een beeld? Hoe kom je tot een nieuw verhaal?

De leerlingen onderzoeken dit door verschillende ruimtes, composities, vormen, kleuren, materialen en technieken te gebruiken.