DISCIPLINE

Beeldende kunst

THEMA

Verhalen

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 fruitstilleven, 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 uitspelen 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 ontdekkingstocht 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.

DISCIPLINE

Cultureel erfgoed

THEMA

Verhalen

Project: Sprookjes bestaan

GROEP 1-2

Er bestaan veel mooie sprookjes en prentenboeken over ridders, prinsessen en jonkvrouwen. En het spannende is... ridders en jonkvrouwen hebben ook echt bestaan. Leerlingen gaan op zoek naar sporen die deze ridders in de stad achterlieten en maken zo kennis met ridder Floris, de Ridderzaal, het Tournooiveld en de prachtige kleding en schilden die ridders met zich meedroegen. Ze maken hun eigen ridderhelm of jonkvrouwhoed, spelen een riddertoernooi na en toveren hun klaslokaal om tot 'ridderzaal'.

Project: Wat een portret

GROEP 3-4

Al eeuwen worden er afbeeldingen van mensen gemaakt. Soms zijn dat deftige portretten van belangrijke koningen of gravinnen. Maar soms zien we mensen zoals jij en ik, waarvan we de namen niet meer weten, maar die vast een mooi verhaal met zich meedragen. Binnen dit project zoomen we via het bekende Haagse jongetje Jantje en prinsesje Juliana in op een aantal onbekende kinderen van vroeger: een 17de-eeuws meisje (heette ze misschien Liesje?), een 18de-eeuws schooljongetje (was hij misschien Hansje?) en het 19de-eeuwse meisje aan zee (is dat misschien Trui geweest?). Leerlingen verdiepen zich in hun leven, bedenken welke verhalen er bij deze kinderen zouden kunnen passen en werken dit uit in een tableau vivant, een stripverhaal of een gedichtje.

Project: Bodemverhalen

GROEP 5-6

In de bodem, tussen alle zand en klei, kun je allerlei spannende verhalen ontdekken. De leerlingen kruipen in de huid van een archeoloog en leren meer over diens werk. Aan de hand van wat er allemaal in de Haagse bodem is gevonden en de ouderdom van deze voorwerpen kom je meer te weten over het Den Haag van lang geleden. Stap voor stap ontdekken de leerlingen hoe het landschap bij de zee, waar nu Den Haag te vinden is, eruitzag en wat er in de loop der tijd veranderde. Woonden de mensen in de steentijd al in een huis? Zijn de Romeinen hier echt geweest? Met een collage, maquette en verhaal verwerken de leerlingen wat ze allemaal ontdekt hebben.

Project: Oorlogsverhalen

GROEP 7-8

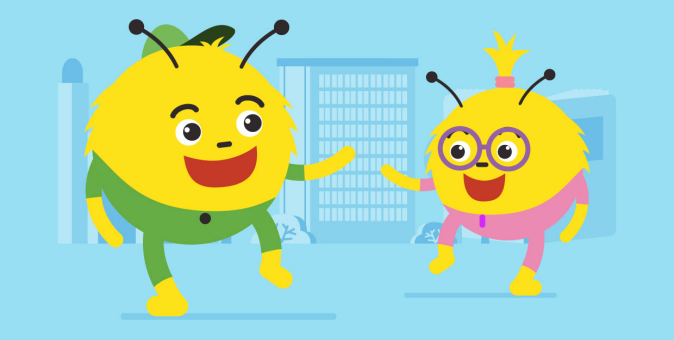
(Historische) verhalen zijn op zoveel verschillende manieren te vertellen, niet alleen heel feitelijk zoals in een geschiedenisboek. In dit project zoomen we in op drie belangrijke oorlogen in de geschiedenis van ons land: de Tachtigjarige Oorlog in de 16de eeuw, de burgeroorlog in de 18de eeuw en de Tweede Wereldoorlog. Leerlingen ontdekken via allerlei uitingen als strijdliederen, spotprenten en dagboeken deze verschillende, soms heel persoonlijke verhalen. Ook wordt er gekeken naar actuele oorlogssituaties. Door het maken van een eigen strijdlied, spotprent en dagboekverhaal leven de leerlingen zich in de (historische) situaties in.

DISCIPLINE

Dans

THEMA

Verhalen



Project: Huis- tuin- en keuken verhalen

GROEP 1-2

Kun je dansen met pannen en pollepels? Ja, dat kan! In dit project gaan de leerlingen dansen met huis-, tuin- en keukenspullen geïnspireerd op Jip en Janneke-verhalen. Ze gebruiken de attributen om muziek te maken en allerlei dansbewegingen zoals schudden, roeren en stampen, uit te proberen. Al doende ervaren ze hoe fijn het is om te bewegen op muziek. Bij de tweede opdracht staat buitenspelen centraal en maken de leerlingen een tegeldans en een hinkelbaan. Tot slot is het feest in huis en verzinnen ze zelf een verhaal waarin alles wat ze geleerd hebben samenkomt. Dit feestelijke verhaal met taarten bakken, hinkeldansen en slingers en ballonnen presenteren de leerlingen aan publiek, waarbij ze er echt een feest van maken!

Project: Natuuravonturen

GROEP 3-4

Je kunt een verhaal met woorden vertellen, maar ook met je lichaam! De leerlingen gaan in dit project zelf experimenteren met verhalende dans, met de natuur als inspiratiebron. Ze gaan op pad in de jungle, springen van steen naar steen en sluipen door de bossen. In de tweede opdracht kijken ze heel goed naar de bewegingen die dieren maken en naar dansen waarin dieren worden nagedaan. Deze dieren komen bij elkaar tijdens een grote dierenvergadering in het bos. Tot slot zijn de planten aan de beurt, want ook planten bewegen. De leerlingen dansen nu als slingerende planten, bloemen die open gaan en blaadjes die dwarrelen in de wind. De afsluiting van het project is een wandeling door een bos waarin de kinderen het verhaal zelf bedenken.

Project: Spannende pop up

GROEP 5-6

In de leukste boeken bewegen de illustraties wanneer je een pagina openslaat. Deze pop-upboeken zijn de inspiratie voor dit dansproject, waarin de leerlingen een 'levend pop-upboek' vormen met een spannend verhaal! Het project begint met heel goed kijken naar illustraties. Welke houdingen hebben personages in boekillustraties? Welke bewegingen maken ze? En zijn ze boos, griezelig of stoer? Bij een spannend verhaal bedenken de leerlingen houdingen waarmee ze een actie of een emotie uitdrukken. Hierna maken de leerlingen tableau vivants, ze spelen illustraties als het ware na en maken zo een theatraal stripverhaal. Hoe komen deze spannend illustraties nu tevoorschijn uit een pop-upboek? Ze vouwen langzaam uit, draaien of schuiven omhoog, opzij en naar voren. Deze illustraties gaan echter een stapje verder... ze dansen het boek uit met spannende bewegingen zoals sluipen, om je heen kijken en wegduiken. Komt dat zien!

Project: Muziekclip

GROEP 7-8

Je kunt muziek luisteren, maar er ook naar kijken. YouTube staat er vol mee: muziekclips. Alle leerlingen kennen ze en ze vormen vaak hun eerste ervaringen met dans. In dit project doen de leerlingen niet alleen onderzoek naar deze korte filmpjes, ze maken ook zelf een muziekclip. Het project begint met het bekijken van verschillende clips waarin een verhaal verteld wordt met muziek, tekst en dans. Met de clip 'Thriller' van Michael Jackson ontdekken ze hoe je met dans een bepaalde sfeer of thema kunt neerzetten, in dit geval 'griezelen'. Want hoe kies je dansbewegingen bij een muzieknummer? Beeld je de tekst letterlijk uit of kies je bewegingen die de sfeer of een gevoel weergeven? Als afsluiting maken de leerlingen een eigen muziekclip op een nummer naar keuze. Ze werken in teams met een rolverdeling zoals: een filmer, dansers, choreograaf, iemand die kleiding of attributen verzorgt. En dan: de release van deze nieuwe muziekclips!

DISCIPLINE

Interdisciplinair

THEMA

Verhalen

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

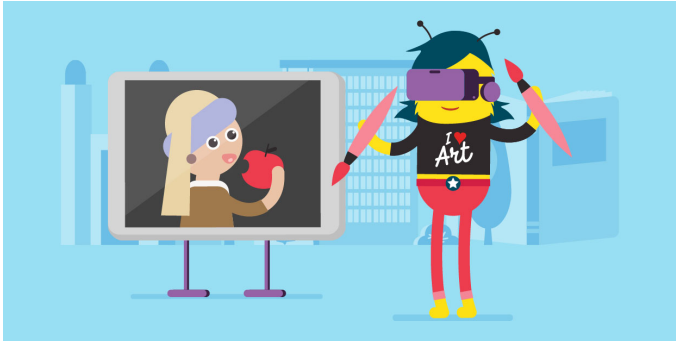
GROEP 3-4

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 verhalendoolhof 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!

DISCIPLINE

Literatuur

THEMA

Verhalen

Project: Sprookjes & fabeltjes

GROEP 1-2

Duik, op een speelse manier, in de wereld van klassieke en moderne sprookjes. Rode draad zijn verhalen met dieren. Een wolf, een olifant, een eendje en een hond. Dieren die kunnen praten. Aan de hand van deze verhalen en bijpassende liedjes of gedichtjes, ontdekken de leerlingen dat in sprookjes vaak een lesje of een goede raad is verweven. Over voorzichtig zijn en niet alles geloven, over anders zijn en juist toch je mooie zelf zijn, en over hoe iets nieuws in je leven verwarrend kan zijn.
De leerlingen spelen onderdelen van de verhalen na. Ze verzinnen en tekenen wat voor soort prinsesje of prins ze zelf zijn en welk dier er in hun zelfbedachte verhaaltje zit. Welke lesjes ontdekken de leerlingen in de verhalen over *Roodkapje*, *Prinses Arabella*, *Het lelijke eendje* en *Fabeltje*?

Project: Kikkerbilletjes

GROEP 3-4

Sprookjes spreken tot de verbeelding en worden vaak opgepoetst en herschreven. Dat is wat ook de leerlingen gaan doen; hun verbeelding gebruiken en zelf korte verhaaltjes verzinnen met sprookjesachtige elementen. Kikkers staan centraal in dit project. Van het klassieke sprookje *De kikkerkoning* in een bewerking van Jacques Vriens tot allerlei variaties zoals *De kikkerbilletjes van de koning* van Janneke Schotveld, maar ook fabels van de Maori's en La Fontaine en een gedichtje van Annie M.G. Schmidt. Allemaal verhalen die met behulp van oefeningen, spelletjes en tekenopdrachtjes kunnen aanzetten tot het zélf bedenken van verhaaltjes met sprookjesachtige elementen. Er worden wensen bedacht, woorden verzameld en verhaallijntjes en versjes verzonnen. En wie weet, lukt het ook om er een lesje of moraal in te verwerken.

Project: Lampje

GROEP 5-6

De leerlingen maken kennis met verschillende manieren om verhalen te vertellen. We duiken in het boek *Lampje* van Annet Schaap; het heeft een magische sfeer en vertelt een sprookjesachtig avontuur. Het verhaal gaat, net als veel sprookjes, over dapperheid en meer kunnen dan je ooit had gedacht. De oriëntatie start bij de vuurtoren van Scheveningen. De vuurtoren vormt een goed vertrekpunt voor een filosofische bespiegeling en het bestuderen en bespreken van een gedicht. Wanneer is ´licht in de duisternis´ belangrijk? In de opdrachten leven de leerlingen zich in de situatie en het karakter van de hoofdpersoon Emilia, oftewel Lampje, in. De leerling weet wat er bedoeld wordt met (karakter)eigenschappen en kan hier voorbeelden van geven. De schrijfster van *Lampje* is ook illustrator – we maken kennis met haar en het beroep van illustrator.

Project: Van alle tijden

GROEP 7-8

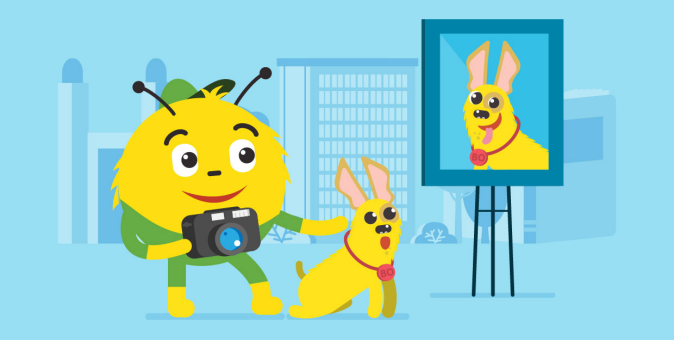
We leven in drukke tijden, maar nu is het tijd om eens stil te staan bij de tijd. Welke rol speelt tijd in verhalen, zoals het boek Kruistocht in spijkerboek van Thea Beckman? Hoe wordt tijd in verhalen aangegeven? De leerlingen experimenteren in de opdrachten ook zelf met het begrip tijd. Ze moeten bijvoorbeeld een afspraak met een klasgenoot maken zonder een klok te gebruiken. In de tweede opdracht staat het begrip 'plaats' centraal. Ook dit speelt bij verhalen en gedichten een centrale rol. Zou Hendrik Marsmans Herinnering aan Holland bijvoorbeeld ook op een ander land kunnen slaan? Als schrijfopdracht bedenken de leerlingen een fictieve plaats in een fictieve tijd en ze schrijven elkaar hier brieven over. In de laatste opdracht gaan de leerlingen opnieuw creatief aan het werk met tijd. Flashbacks en flashforwards komen aan bod en ze schrijven een kort verhaal waarin de tijd verdwenen is. En dan is de tijd voor dit project om.

DISCIPLINE

Mediacultuur

THEMA

Verhalen



Project: Beregoeie verhalen

GROEP 1-2

Er staat een doos in klas met een beer erin! Het is een verhalendoos en de beer laat graag zijn favoriete verhalen zien, zoals Rupsje Nooitgenoeg en andere beregoeie verhalen. In de kring filosoferen de leerlingen over verhalen. In de eerste opdracht spelen ze vervolgens met het begin, midden en einde dat elk verhaal heeft. Kun je een nieuw verhaal maken door de volgorde te veranderen? Hier experimenteren ze mee en met de leerkracht maken ze er een film van. In de laatste twee opdrachten maken de leerlingen kennis met stopmotionfilms, animaties die beeldje voor beeldje gemaakt worden. Ze bekijken voorbeelden van verschillende kunstenaars en maken tot slot met hun knuffels als acteurs hun eigen stopmotionfilmpjes. Deze krijgen met rode loper en drankjes een feestelijke première voor de ouders.

Project: Digitale verhalen

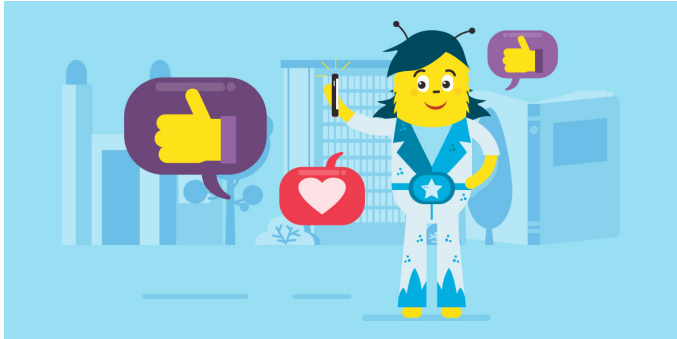
GROEP 3-4

De meeste leerlingen weten al hoe ze moeten fotograferen en filmen, maar waar die technieken vandaan komen weten ze vaak nog niet. Na dit project weten ze daar alles van. Ze bekijken bijvoorbeeld de eerste foto's en stomme films die in de negentiende eeuw gemaakt werden. Zo leren ze dat foto en film een enorme ontwikkeling hebben meegemaakt. Natuurlijk mogen ze ook zelf met de camera aan het werk gaan. Ze maken bijvoorbeeld een beeldverhaal met foto's en spelen daarbij met de volgorde van de scènes. In de tweede opdracht zetten de leerlingen geluiden en muziek achter een stuk film. Het resultaat mogen ze eventueel op YouTube delen. In de slotopdracht maken ze dan eindelijk hun eigen film, waarbij ze (eventueel met hulp van ouders) alles verzorgen van storyboard tot première.

Project: Videokunstverhalen

GROEP 5-6

Dit project gaat over film en videokunst. De leerlingen maken kennis met bijzondere films, zoals de animatie die is gemaakt van de werken van Vincent van Gogh. In de eerste opdracht staat het uitbundige werk van de kunstenaar James Jean centraal. Zijn verhalende werken inspireren de leerlingen om zelf een storyboard voor videokunst te maken. Sfeer en emotie zijn de onderwerpen van de tweede opdracht. De leerlingen verdiepen zich in filmmuziek en schrijven dialogen over een ontmoeting. Vervolgens leert de klas over alles wat er bij het maken van een film komt kijken, zoals verhaallijn, montage en camerawerk. Hoe geef je een onverwachte wending aan een verhaal? En hoe film je dat? Het werk van kunstenaar Bill Viola vormt de inspiratie voor de slotopdracht: het maken van hun eigen videokunstwerk. Een echte première met rode loper vormt de daverende finale.



Project: Gameverhalen

GROEP 7-8

In dit project duiken de leerlingen in de wereld achter games. Voor hen is het spelen van games vertrouwd, maar hoe komen computerspelletjes eigenlijk tot stand? Techniek zoals virtuality reality speelt een grote rol, maar games zijn ook gebaseerd op verhalen vertellen en op beeldende kunst. Kunstenaars zoals Sander Veenhof maken ook gebruik van gametechnieken zoals VR. De leerlingen krijgen de uitdaging om zelf een gameverhaal te bedenken. Ze leren dat er grote overeenkomsten, maar ook duidelijke verschillen met verhalen uit boeken en films zijn. Daarna gaat het over pixels, de kleinste onderdelen van een beeldscherm. De leerlingen ontdekken hoe deze in games worden aangestuurd door een computerprogramma. Ze experimenteren daarna met het tekenen van pixels. Ten slotte staan spelregels en een kennismaking met programmeren centraal. De leerlingen hebben aan het eind van dit project (bijna) alle kennis in huis om zelf een game te ontwikkelen.

DISCIPLINE

Muziek

THEMA

Verhalen

Project: Poppenkast

GROEP 1-2

De leerlingen gaan op ontdekkingstocht naar de fantasievolle wereld van poppen en het poppenspel. Welke bewegingen maken poppenkastpoppen? Welke muziek past bij de bewegingen van een pop? Dit doen ze vanuit een poppenkast verhaal en twee liedjes over poppenkast poppen. Ze onderzoeken welke geluiden van instrumenten goed passen bij het bouwen van een poppenhuis. Hoe kan je aan muziek horen of je hard of zacht, snel of langzaam moet bouwen? Zijn bouwritmes altijd hetzelfde? Hoe bouw je eigenlijk een huis? De leerlingen komen tot een vorm van totaal theater waarin zingen, bewegen, improviseren, musiceren en vertellen een belangrijke rol spelen.

Project: Toversprookjes

GROEP 3-4

Van dit project zijn er twee versies gemaakt: Een met het onderwerp toveren en eentje zonder. U kunt kiezen welke versie het beste bij de identiteit van de school past!

De leerlingen gaan op ontdekkingstocht naar de fantasievolle wereld van de toverfiguren en verzinsels, binnen sprookjes en verhalen. Het begrip "toveren" of "verzinnen" zorgt voor een onverwachte wending. De leerlingen ervaren hoe muziek hier uitdrukking aan kan geven. Vanuit een lied onderzoeken ze de verschillende manieren van stemgebruik, ontdekken ze welke spreuken en rijmpjes je allemaal kunt bedenken en wat tegenstellingen zijn in tekst en muziek. Ze maken passende bewegingen bij verschillende soorten muziek en emoties. Uiteindelijk komen ze tot een zelfbedacht verhaal waarin al deze elementen een plek hebben en ontdekken ze de invloed die muziek op verhalen heeft.

Project: Vertellen met muziek

GROEP 5-6

De leerlingen ervaren de verschillende manieren waarop je een verhaal kunt vertellen. Ze ontdekken dat muziek verschillende emoties heeft die weer gekoppeld zijn aan hard/zacht, hoog/laag, lang/kort en klankkleur. Kan je een verhaal alleen met woorden vertellen? Ze ontdekken dat je dit ook kan doen d.m.v. beweging, muziek en geheimtaal (grafische notatie). Muziek geeft lading aan een verhaal. De leerlingen ervaren dit door een lied te zingen dat past bij het verhaal van Geronimo Stilton. Ze koppelen muziek aan drama en zoeken de juiste muziek een zelf verzonnen verhaal.

Project: The Circle of Life

GROEP 7-8

We gaan naar Afrika! De leerlingen gaan op zoek naar de verhalen en de muziek van het continent. Ze ervaren dat dans, muziek en ritmes anders zijn dan in Europa. Via het lied *The Circle of Life* en de canon *Congo Boat Song* denken ze na over de wederkerigheid van het leven i.c.m. muziek. Ze onderzoeken de taal, (djembé)ritmes en dansmoves van Afrika en hun eigen motoriek en experimenteren met verschillende vormen. Al improviserend komt een gezamenlijke compositie tot stand: een totaalpresentatie van alle muziek en dans die in het thema aan de orde is gekomen.

DISCIPLINE

Theater

THEMA

Verhalen

Project: Vertelvariaties

GROEP 1-2

Wie? Wat? Waar? Vanuit deze drie vragen kun je met een beetje fantasie kleine verhaaltjes verzinnen. Ze worden de 'drie W's' genoemd. Aan de hand van de gekke woorden uit het Boek zonder tekeningen van B.J. Novak wordt nagedacht en gespeeld met zelfverzonnen rolfiguren. In de tweede opdracht staat juist een boek met alleen illustraties centraal. Vanuit de drie W vragen halen de leerlingen verhaaltjes uit de illustraties. Ze spelen de verhaaltjes na of maken een levend schilderij, een tableau vivant. In de laatste opdracht gebruiken we het boek de Gruffalo en maken de leerlingen kennis met Kamishibai, een Japanse theatervorm met vertelkastjes. Ze bedenken er verhaaltjes voor. De ouders komen kijken naar hun Kamishibai-voorstelling.

Project: Zin in verzinnen

GROEP 3-4

Hoe verzin je een verhaal ? Dat lijkt misschien heel moeilijk, maar iedereen kan het! In dit theaterproject ontdekken de leerlingen hoe je stap voor stap een goed verhaal bedenkt. Met De wereld van de Gorgels van Jochem Myjer onderzoeken ze personages. Ze verzinnen eigen figuren en bedenken wat deze allemaal kunnen doen. De volgende opdracht draait om verhaalwendingen. Prinsesje Annabel van Annie M.G. Schmidt is daarbij de inspiratiebron. In de laatste opdracht komen standaardformules aan bod, zoals 'er was eens...' en 'ze leefden nog lang en gelukkig'. De leerlingen leren hoe ze eindeloos op dit soort verhaalelementen kunnen variëren. Je kunt steeds weer nieuwe personages, nieuwe werelden en nieuwe gebeurtenissen bedenken. Dat brengt de klas tot slot in de praktijk met een potpourri van grappige en onverwachte situaties. Helemaal zelf verzonnen!

Project: Briefverhalen

GROEP 5-6

Als je iemand een bijzonder bericht wilt sturen, dan schrijf je een echte brief. En daarmee begint ook dit project: de klas krijgt een brief in een mooie envelop. Wat zou erin staan en wie zou hem verstuurd hebben? Die aftrap is het begin van allerlei opdrachten waarin brieven en berichten centraal staan. De leerlingen maken kennis met verschillende soorten brieven. Ze onderzoeken hoe ze er verhalen over kunnen verzinnen en theater van kunnen maken. Ook maken ze kennis met boeken over brieven, zoals Beste Bregje Boentjes van Mathilde Stein en het verfilmde Briefgeheim van Jan Terlouw. In de tweede deelopdracht oefenen de leerlingen in het voordragen van brieven en verhalen. Het boek Dissus van Simon van der Geest dient daarbij als inspiratie. Deze 21ste-eeuwse versie van de Odyssee vormt het opstapje naar de slotopdracht. Hierin vertellen de leerlingen een klassiek verhaal na in brieven, tijdens een kleurrijke en spectaculaire eindvoorstelling.

Project: Spanning en sensatie

GROEP 7-8

Hoe zorg je ervoor dat toeschouwers op het puntje van hun stoel gaan zitten? Om die vraag draait dit theaterproject. De grote toneelschrijver William Shakespeare dient als voorbeeld. Zijn stukken zitten vol met conflicten. Hoe speel je die zo spannend mogelijk uit? Dat oefenen de leerlingen met verschillende opdrachten. Spat de spanning er inderdaad vanaf? De tweede opdracht gaat over griezelen. De leerlingen krijgen als voorbeeld de Gruwelijke rijmen van Roald Dahl en het verhaal Macbeth van William Shakespeare. Ze oefenen concentratie en spanningsopbouw en spelen rollen zoals, heksen, geesten of een moordenaar. De opdracht: jaag hiermee publiek de stuipen op het lijf. Een heel ander soort spanning staat centraal in de slotopdracht: die van soaps. De leerlingen bedenken scripts voor verschillende afleveringen, waarbij ze gebruik maken van belangrijke elementen zoals de cliffhanger. De slotpresentatie is hun eigen soap, live of op film!