DISCIPLINE

Beeldende kunst

THEMA

Utopie

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 voelwand 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 geluidsmobile 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.

DISCIPLINE

Cultureel erfgoed

THEMA

Utopie

Project: Droom je mee?

GROEP 1-2

Droom je mee? is een ontdekkingstocht die de leerlingen laat dagdromen en fantaseren. Via het verleden reizen ze naar het cultureel erfgoed van de toekomst. Als je slaapt, droom je vooral over dingen die hebben plaatsgevonden gedurende de dag of de week. Dagdromen kun je helemaal zelf sturen. Door te vertellen en te verbeelden ontdekken de leerlingen vroeger, nu en de toekomst. In de eerste opdracht dromen de leerlingen over hun woonplek: ze bekijken bijzondere 'droomhuizen' uit het verleden en bedenken hoe hun eigen droomhuis er uit zou moeten zien. Vervolgens ontdekken ze een aantal bijzondere (historische) 'droomkamers', vreemde meubels, en fantaseren ze over hun eigen droomkamer. Tenslotte maken ze kennis met spelletjes en speelgoed van vroeger, verzinnen ze speelgoed van de toekomst en gaan ze aan de slag met hun eigen droomspel- of speelgoed.

Project: Een nieuw feest

GROEP 3-4

De leerlingen gaan samen *Een nieuw feest* voor de toekomst bedenken en ontwerpen. Ze leren dat elk feest bestaat uit tradities en gewoontes. Veel van deze tradities en gewoontes rekenen we tot het cultureel erfgoed. Soms blijven de tradities hetzelfde, maar vaak veranderen ze in de loop van de tijd. De leerlingen ontdekken dat de tradities die bij de verschillende feesten horen, voortkomen uit oude verhalen en zichtbaar worden in eet-, muziek- en kledinggebruiken. In het project kijken we naar zowel westerse als niet-westerse feesten. In de drie opdrachten bedenken de leerlingen wat er gebeurt op hun eigen feestdag van de toekomst; welke kleding en accessoires er worden gedragen en welke feesttaart er gemaakt wordt.

Project: Blik op de toekomst

GROEP 5-6

In het project *Blik op de toekomst* worden de leerlingen zich ervan bewust dat de wereld om ons heen de laatste twee eeuwen door allerlei uitvindingen enorm is veranderd. Bij de introductieopdrachten onderzoeken de leerlingen de grote veranderingen met betrekking tot de telefoon. In de vervolgopdrachten staat de ontwikkeling van communicatiemiddelen in het algemeen centraal: welke middelen gebruikte men vroeger, hoe heeft zich dat in de loop van de tijd ontwikkeld? Vervolgens denken de leerlingen na over de toekomst van communicatie. Hetzelfde wordt gedaan op het gebied van personenvervoer: van trekschuit naar TGV. In de laatste deelopdracht onderzoeken de leerlingen hoe mensen vroeger dachten dat de toekomst eruit zou gaan zien en wat hiervan terecht gekomen is. Ze ontwikkelen een eigen tijdscapsule waarmee ze voorwerpen van nu kunnen veiligstellen en bewaren voor de toekomst.

Project: Utopisch Den Haag

GROEP 7-8

De leerlingen onderzoeken in *Utopisch Den Haag* de invloed die architectuur en stedenbouw hebben op de vormgeving van de wereld om ons heen. Als eerste opdracht bekijken de leerlingen hoe afzonderlijke gebouwen of een complex vanuit een bepaalde overtuiging of een bepaald ideaal kan worden gebouwd: de eerste galerijflat, een groot kantoor uit de jaren '20 of '30 of hofjeswoningen. Vervolgens doen de leerlingen onderzoek in hun eigen wijk en bereiden zij een presentatie voor over een gebouw naar keuze. Daarna maken de leerlingen kennis met een aantal historische plannen voor de uitbreiding van Den Haag: hoe zagen deze plannen eruit en waarom werden ze gemaakt? Wat is ervan gerealiseerd? Vervolgens bedenken ze in groepjes een eigen (ideale) stadsuitbreiding. In de laatste opdracht onderzoeken de leerlingen een specifiek gebouw met een zeer idealistische grondslag: het Vredespaleis, en ontwerpen ze zelf hun eigen nieuwe Vredespaleis.

DISCIPLINE

Dans

THEMA

Utopie

Project: Toveren in Wonderland

GROEP 1-2

De klas verandert in een utopische wereld vol wonderlijke wezens en sprookjesfiguren. In die wereld wordt veel gedanst! De leerlingen starten met het bekijken van kostuums van fantasievolle personages uit dansvoorstellingen. Ze bedenken daarna zelf bewegingen bij wonderlijke wezens. Hoe danst de Vlugge Vliegeraar of de Stoere Stijverik? Daarna komen de leerlingen in een toverwereld terecht, zo dansen ze door een wolkenwereld en in een magisch bos. Tot slot wordt er een betoverend danssprookje gemaakt. Ze kiezen welk wonderlijk wezen ze willen zijn en zoeken daar een kostuum en locatie bij. Deze wonderlijke dansvoorstellingen laten ze zien aan hun ouders of leerlingen van een andere klas.

Project: Super!

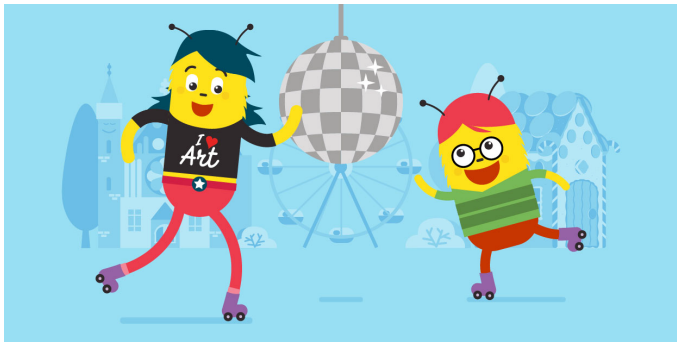
GROEP 3-4

Supergroot, superlangzaam, superzacht, superhoog, superklein, superoverdreven... de leerlingen beginnen dit project met bewegingen die steeds meer 'super' worden. Met muziek erbij wordt het een superdans, die aansluit op de klanken en het ritme. Supervreemde vormen maken de leerlingen met eenvoudige aankleding waarmee je je lichaam van vorm kunt laten veranderen. Sokken aan je handen, een jas achterstevoren: deze vormen inspireren tot nieuwe manieren van dansen, bijvoorbeeld 'als een viervoeter' of 'ondersteboven'. Voor deze supervreemde wezens gaan de leerlingen bouwen met banken, lappen of dozen. Wanneer daar doorheen gedanst wordt, ontstaat een bijzondere, ongekende wereld.

Project: Mechanische wereld

GROEP 5-6

Denk je aan een utopie, dan denk je aan robots. In dit dansproject spelen deze mechanische wezens de hoofdrol. Maar hoe dans je eigenlijk als een robot? Dat onderzoeken de leerlingen in de eerste opdracht, waarin ze de bewegingen van verschillende robots bestuderen. Dan ontwerpen ze ieder hun eigen robotdansen, die ze voor elkaar uitvoeren. In de tweede opdrachten bekijken de leerlingen de machinekunst van Jean Tinguely en bedenken ze machines voor de toekomst. De manier waarop machines werken, vormt ook de basis voor een nieuwe dans: de machinemix. Tot slot bedenken ze in een danslab hoe ons leven in 2095 eruit kan zien. Het verhaal gaat over de vermenging van mens en robot. Kunnen robots straks gevoel hebben? En hoe dansen ze dan?



Project: Planet X

GROEP 7-8

Van games en sciencefictionverhalen kennen de leerlingen de meest fantastische werelden. In dit project scheppen ze zelf zo'n verzonnen wereld van de toekomst: Planet X. Games vormen het vertrekpunt van de eerste opdracht. Hoe bewegen mensen en wezens op Planet X? De leerlingen maken ontwerpen voor hun planeet en bedenken in teams een gamedans. In de tweede opdracht maken de leerlingen een trailer voor hun game. Hiervoor maken ze een stop-motionfilm waarin ze de bewegingen op Planet X demonstreren. Met de filmtechniek stop-motion kunnen ze verschillende visuele illusies zoals ´vliegen´ laten zien. Tot slot maken de leerlingen een commercial voor hun game, waarvoor ze hun dansspel verder uitwerken. Deze commercial presenteren de leerlingen live of ze maken er een reclamefilm van.

DISCIPLINE

Interdisciplinair

THEMA

Utopie

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 schattenslinger, 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

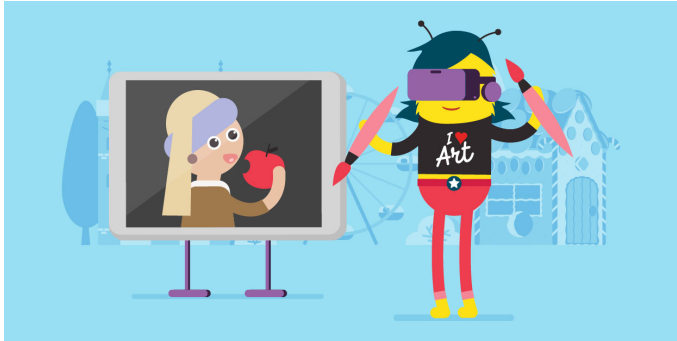
GROEP 3-4

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 kunstdisciplines 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.

DISCIPLINE

Literatuur

THEMA

Utopie

Project: Net echt

GROEP 1-2

Wat is echt en wat is niet echt? En welke rol speelt fantasie daarbij? Dat vinden we uit met behulp van het boek *Er ligt een krokodil onder mijn bed!* Is dat leuk of niet leuk of moet je er bang voor zijn? De leerlingen fantaseren over 'enge' wezens en beelden deze uit. In de opdracht 'Dappere Dino's' ervaren de leerlingen hoe je in je eigen fantasie kunt opgaan Ze maken een verborgen Dino-tekening. De laatste opdracht gaat over piratenpraat. Spreekt een piraat de waarheid of is hij een opschepper en fantast? De leerlingen vertellen en overdrijven verhalen bij voorwerpen uit hun piratenkist. Het is allemaal net echt!

Alle Haagse basisscholen komen in aanmerking voor een gratis boekenpakket. Neem hierover contact op met de cultuurcoach.

Project: Wensdromen

GROEP 3-4

Je hoeft niet altijd op reis te gaan om je in een andere wereld te wanen. Je kunt over een andere wereld dromen vanuit je eigen klaslokaal. Zoals met het boek *O, wat mooi is Panama!*, waarin Beer en Tijger naar hun droomland Panama willen, of het prentenboek *Het gelukkige eiland* waarin een meisje op zoek gaat naar haar droomplek aan de horizon.
Waarvan dromen de leerlingen? Alle wensen en dromen van de leerlingen worden verwerkt in eigengemaakte gedichten en geurtekeningen voor aan de duizenddromenslinger. Ze maken ook kennis met een waargebeurd verhaal. Over het meisje Mercy dat geboren wordt op zee tijdens de reis van de moeder naar een betere wereld. Aan de hand van het gedicht Ik wens bedenken de leerlingen zelf een wens voor iemand.

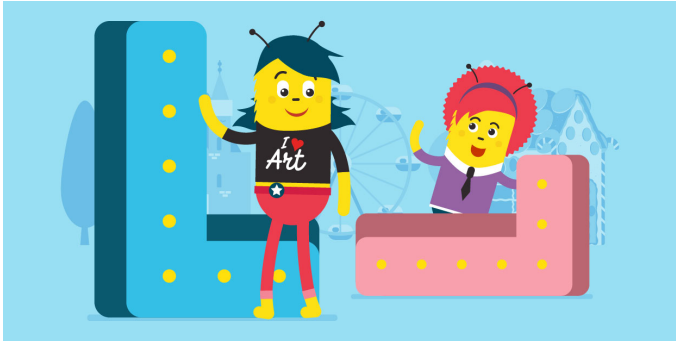
Alle Haagse basisscholen komen in aanmerking voor een gratis boekenpakket. Neem hierover contact op met de cultuurcoach.

Project: Wat als?

GROEP 5-6

Na je dood ga je, volgens Jonathan, naar *Nangijala*. Is *Nangijala* een utopie? Het boek *De gebroeders Leeuwenhart* van Astrid Lindgren is een ideale bron om met leerlingen aan het werk te gaan aan de hand van de rijke thema's in het boek. Geniet van het spannende avontuur. Een verhaal over angst en moed. Het hiernamaals blijkt namelijk helemaal niet zo vredig te zijn als gedacht. Lees hoe de broers de moeilijkheden die op hun pad komen, weten te overwinnen. Er wordt dieper op het onderwerp 'hiernamaals' ingegaan. De leerlingen verwerken hun ideeën in een triolet, bedenken hun eigen *Bramendal* en maken een landkaart. Tot slot schrijven ze een eigen verhaal over hun zelfverzonnen *Bramendal*.

Alle Haagse basisscholen komen in aanmerking voor een gratis boekenpakket. Neem hierover contact op met de cultuurcoach.



Project: Een andere wereld

GROEP 7-8

In sommige boeken wordt gefantaseerd over wat de toekomst ons zal brengen. Op zoek naar een betere wereld, die misschien nooit werkelijkheid zal worden, een utopie. In het verhaal *Mijn broer en ik*, blijkt dat het broertje van Amira een robot is. Gaat de wereld er beter van worden als er ook mensrobots zijn?
In *Naar de rand van de wereld* hebben een groepje mensen besloten een wereld te creëren zonder kennis en techniek. Voor hen het idee van een ideale wereld. Toch besluiten een paar kinderen om te vluchten. De thema's worden op creatieve manieren verwerkt. De leerlingen schrijven gedichten en samenvattingen. Ze tekenen de twee werelden van voor en achter de muur. Schrijven een eigen *Sprook* en debatteren over de vraag of een utopische wereld gewenst en mogelijk is.

Alle Haagse basisscholen komen in aanmerking voor een gratis boekenpakket. Neem hierover contact op met de cultuurcoach.

DISCIPLINE

Mediacultuur

THEMA

Utopie

Project: Spin in 't web

GROEP 1-2

De leerlingen worden op een ochtend opgewacht door een reusachtige spin, gemaakt van kabels en snoeren. Hij kan op allerlei manieren contact leggen en verbindingen maken. Zo brengt hij een kringgesprek op gang. De spin laat zien hoe internet werkt, alleen is internet niet zo groot als de klas, maar als de hele aarde. Dankzij internet kun je bliksemsnel over de wereld zien wat er gebeurt. De meeste ouders hebben nog meegemaakt dat je elkaar alleen kon bellen of een papieren brief kon sturen. Kunstenaars gingen eeuwen geleden te voet of met paard-en-wagen naar Italië om te schilderen. Met dit project ontdekken de leerlingen de wereld achter de stekkers en snoeren. Ze worden bewust van wat internet eigenlijk is. Tot slot krijgen ze nog een creatieve opdracht: welke dingen die nu geen stekker hebben zou je er één willen geven? En wat zou dat voorwerp vervolgens kunnen wat het eerst niet kon?

Project: Speelgoed recyclen

GROEP 3-4

De leerlingen hebben allemaal gehoord van het milieu en het afvalprobleem. Maar toch vinden ze nieuw speelgoed vaak het leukst. Dit project daagt hen uit om anders te denken over spullen die stuk of oud zijn. Misschien kun je er wel iets nieuws van maken dat nog leuker is! In de eerste opdracht verzamelen de leerlingen kapot speelgoed. Geïnspireerd door de kleurrijke kunst van Joan Miró maken ze hier kunstwerken van en stellen deze tentoon. Daarna onderzoeken ze hoe je van het kapotte speelgoed en voorwerpen zoals kleerhangers iets nieuws kunt maken. Ook deze ontwerpen worden tentoongesteld. In de slotopdracht bekijken de leerlingen kunst van gerecyclede materialen, zoals de bewegende kunst van Tinguely en Calder. Van de onderdelen van hun kapotte speelgoed maken ze nu muziekinstrumenten. De filmpjes die ze hiervan maken, vormen de eindpresentatie.

Project: Mijn milieu-bot

GROEP 5-6

Robots en het afvalprobleem zijn volop in het nieuws, vaak in negatieve zin. In dit project kijken leerlingen er met een positieve, onderzoekende blik naar. Als eerste onderzoeken ze recyclekunst en verzamelen ze vervolgens weggegooid materiaal om kunst van te maken. Daarna komen robots aan bod: van de ontwerpen van Leonardo da Vinci tot de hightech-robots van vandaag. Ook in verschillende kunstvormen spelen robots een rol en ook dit verwerken de leerlingen in hun project. Ze doen er verslag van op een eigen Facebookpagina. In groepjes ontwerpen ze vervolgens zelf robots, waarvan één ontwerp tot winnaar wordt gekozen. In de laatste opdracht voeren de leerlingen hun ontwerp uit in 3D. Hiervan maken ze 'one shot'-filmpjes of een fotoserie, die ze wederom delen op de eigen Facebookpagina.

Project: Het ideale nieuws

GROEP 7-8

Dit project gaat over mediawijsheid: hoe ga je goed om met informatie van internet en andere nieuwsbronnen? De leerlingen onderzoeken wat nieuws is en volgen één nieuwsonderwerp gedurende een aantal dagen. Ook leren ze over persvrijheid en over wat digitale media kunnen doen met data. Daarna maken ze zelf nieuws door een vlog te produceren, gebracht vanuit hun eigen beleving. In de laatste opdracht ligt de aandacht bij nepnieuws: Hoe weet je of iets op internet echt is? De leerlingen maken eerst kennis met kunstenaars die de werkelijkheid naar hun hand zetten. Daarna ontdekken ze hoe ook media het nieuws manipuleren. De spannende slotopdracht is om zelf nepnieuws te maken en te kijken hoe hier via sociale media op gereageerd wordt.

DISCIPLINE
Muziek

THEMA
Utopie

Project: Mijn Schatkist

GROEP 1-2

In dit project gaan de leerlingen op ontdekkingstocht naar gebeurtenissen, fantasieën, verhalen, muziekjes en herinneringen die voor hen van waarde zijn. Wat vind je mooie muziek, een mooie beweging, een mooi geluid, een mooie kleur? Wat is voor jou van blijvende waarde? Dit doen ze d.m.v. het zingen van verschillende liedjes, luisteren, musiceren, ontdekken en tekenen en bewegen op muziek. Net als in het prentenboek *Frederick* verzamelen ze herinneringen hieraan in een schatkist en komen ze spelenderwijs tot een spel waarin al die mooie dingen gecombineerd worden.

Project: Dromen over...

GROEP 3-4

In dit project denken leerlingen na over dromen en werkelijkheid en gaan ze op zoek naar de ideale droomboom, onderzoeken ze wat hun ideale droomritme is en denken ze na over hoe je beweegt op droommuziek. De leerlingen onderzoeken verschillende ritmes, bewegingen, geluiden van instrumenten en muziek die passen bij een droom om uiteindelijk tot een gezamenlijke, complete muzikale vertolking van een droom te komen. Het is belangrijk dat kinderen weten wat ze graag doen, dat durven te laten zien en tegelijkertijd accepteren en respecteren dat dit voor een ieder anders is.

Project: In de schoenen staan van...?

GROEP 5-6

Onder de titel *In de schoenen staan van...*? gaan leerlingen op zoek naar de held in zichzelf. Wat maakt iemand een held, waar ben je trots op van jezelf en kun jij iets dat niemand anders kan? Ze proberen zich door middel van het lied "Tijdmasjien", verschillende oefeningen en een bewegingsspel ook echt in iemand te verplaatsen. Er wordt een vertaling gemaakt naar muzikaal leiderschap en de leerlingen onderzoeken manieren om in muziek leiding te nemen die ze oefenen in een soundscape. Uiteindelijk worden de verschillende composities uit de opdrachten samengevoegd tot één grote eindpresentatie.

Project: Back to the future

GROEP 7-8

In dit project kijken de leerlingen terug naar het verleden en vooruit naar de toekomst. Ze onderzoeken hoe vroeger het beeld van de toekomst was, hoe er nu naar gekeken wordt en welke toekomstverwachting zij zelf hebben. Hoe kun je aan muziek horen welke toekomst uitgebeeld wordt? Via de *war of the worlds* verkennen ze hoe je kunt weten of iets echt is of niet. Ze experimenteren met geluiden van de toekomst en passen die toe in een lied. Ze verzinnen een machine van de toekomst en verwerken uiteindelijk alles in een hoorspel.

DISCIPLINE

Theater

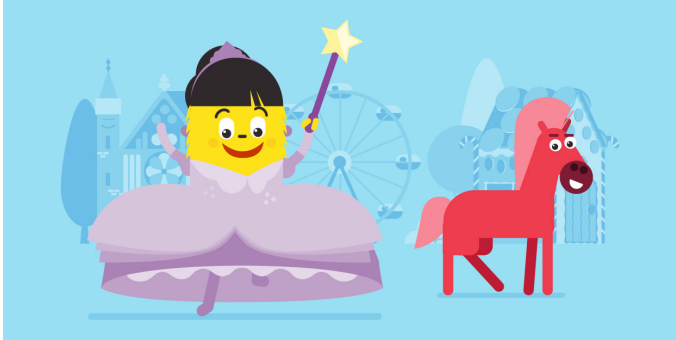
THEMA

Utopie

Project: Samen op weg

GROEP 1-2

Bij jonge kinderen komen fantasie en spel nog helemaal van nature. In dit project gaan ze dat theatertalent verkennen, met poppen en knuffels als acteurs. In de eerste opdracht gaan de kinderen met het spel 'Ik ga op reis en neem mee...' zoeken naar gekke spullen, die ze meenemen op een avonturenreis naar hun droomplek. Met die spullen voeren ze allerlei theatrale opdrachten uit. De tweede opdracht gaat over poppenspel. De leerlingen bekijken poppenvoorstellingen (video of in het poppentheater), ze maken zelf handpoppen en verzinnen hier verhaaltjes voor. In de laatste opdracht bouwen ze hier op voort. Ze schilderen decors en laten hun poppen een spannende reis maken. Een presentatie voor publiek vormt de grote finale van dit project.



Project: Wensen en verlangens

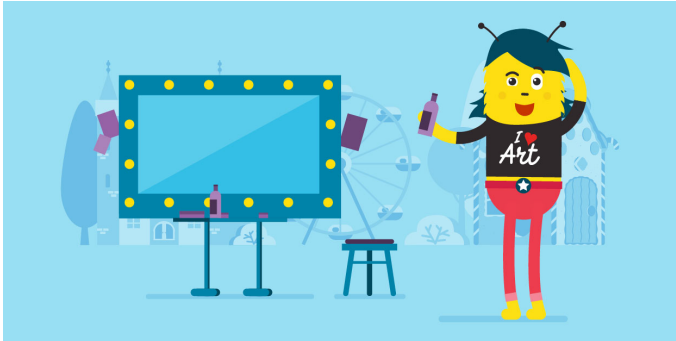
GROEP 3-4

Leerlingen kijken vol verwachting uit naar hun toekomst. Welk beroep zullen ze later hebben? En worden ze later misschien beroemd? Een filmpje over Grote, Dikke Beer laat ze hierover filosoferen. Ze krijgen vervolgens een spelopdracht, waarbij ze scènes over fantasieberoepen spelen. De tweede opdracht gaat over anders willen zijn. Ook dit is iets wat alle leerlingen herkennen. De leerlingen maken toverspreuken en -drankjes waarmee ze elke wens uit kunnen laten komen. Bij de spelopdracht hierover oefenen ze het uit het hoofd leren van een tekst. In de slotopdracht draait het om robots, machines en games. De leerlingen reizen naar de toekomst, spelen robots met een bepaald beroep en beelden een machine uit. Ook bedenken, tekenen en schrijven ze een eigen game. De afsluiting is een theatrale presentatie voor publiek, waarin alle elementen uit het project samenkomen.

Project: Vallen en opstaan

GROEP 5-6

De meeste kinderen (en volwassenen) vinden het heel lastig om dingen 'fout' te doen. Maar door te durven klungelen, mislukken en stuntelen ontstaan vaak juist de beste en meest creatieve ideeën! In de eerste opdrachten van dit project onderzoeken de leerlingen slapstick en clownerie, theatervormen waarbij stuntelen een grote rol speelt. En waarbij het draait om de vraag hoe je mensen aan het lachen krijgt. Ze oefenen met verschillende improvisatievormen en leren wat jabbertalk is, bekijken bloopers en maken ook eigen scènes. De laatste opdracht bestaat uit het maken van een klungelshow, een spetterende afsluiting waarbij al het geleerde getoond wordt en alles mag mislukken. Ook filmen ze het maakproces van hun eigen show: het kiezen van de acts van, het oefenen van scènes, het maken van het decor, het kiezen van kostuums, enzovoort. Met de presentatie van deze film, de eigen bloopers en de show zelf wordt het project toepasselijk afgesloten.



Project: Theater Illusies

GROEP 7-8

Met dit project werken de leerlingen stap voor stap toe naar een eigen gemaakte theaterbelevenis, waarbij alle zintuigen van het publiek worden bespeeld. De leerlingen stappen in de wereld van illusies en dromen. In de eerste opdracht gaan de leerlingen aan de slag met speloefeningen waarbij al hun zintuigen worden gebruikt. Onderzocht wordt bijvoorbeeld het effect van muziek of stilte. Vervolgens gaan ze zich inleven in fantasiewerelden en oefenen ze met improvisatiespel waarin sfeer en beleving centraal staan. In de vervolgopdracht verdiepen de leerlingen zich in de scheppende mens en zijn utopische fantasieën. In de slotfase gaan de leerlingen aan de slag met het zogenaamde ervaringstheater. Ze doen verschillende speloefeningen waarbij gewerkt wordt met de stem, de intonatie en de emoties. Zelf geschreven concepten vormen de basis van de eigen performance. Wat volgt is fantasierijke, zinnenprikkelende belevenis voor publiek!