

Beeld

Vak: MUVO

Lesonderwerp: Hocus pocus circus: Een nieuw dier samenstellen a.d.h.v. verschillende materialen.

Doelen:

Eindtermen:

Muvo

1.2 De leerlingen kunnen door betasten en voelen (tactiel), door kijken en zien (visueel) impressies opdoen, verwerken en erover praten.

1.3 De leerlingen kunnen beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.

6.4* De leerlingen kunnen vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen

Leren leren

5.2 De leerlingen kunnen, eventueel onder begeleiding, hun eigen leerproces controleren en bijsturen

4 De leerlingen kunnen eenvoudige problemen op systematische en inzichtelijke wijze oplossen

1.5 De leerlingen kunnen beeldende problemen oplossen, technieken toepassen en gereedschappen en materialen hanteren om beeldend vorm te geven op een manier die hen voldoet

Leerplandoelen:

(VVKBaO)

MUVO - beeld:

3.2: Inhouden, beeldaspecten, technieken en materialen achterhalen in beelden. Dat houdt in dat kinderen: aangewende technieken en materialen kennen en herkennen.

3.4: Inhouden, beeldaspecten, technieken en materialen achterhalen in beelden. Dat houdt in dat kinderen: het verband verwoorden tussen materialen en de indrukken die ze veroorzaken.

3.9 Inhouden, beeldaspecten, technieken en materialen achterhalen in



- beelden. Dat houdt in dat kinderen: reflecteren over eigen beelden.
- 5.3: Beeldende middelen (beeldaspecten - materiaal/technieken) exploreren en ermee experimenteren. Dat houdt in dat kinderen: de mogelijkheden van materialen en technieken leren kennen.
- 6.3: De mogelijkheden van de beeldtaal gericht leren hanteren. Dat houdt in dat kinderen: allerlei materialen en technieken kiezen volgens bepaalde doelen.
- 7.2: Een eigen beeldtaal hanteren om impressies weer te geven. Dat houdt in dat kinderen: tijdens het creëren hun gedachten en beelden toetsen aan het product en daaruit nieuwe vormen laten ontstaan.
- 8.1: Strategieën aanwenden bij het creëren. Dat houdt in dat kinderen: zich bezinnen voor te beginnen, door eerst na te denken over de bedoeling die gerealiseerd moet worden, over welk materiaal er het best wordt aangewend, over welke techniek kan worden toegepast...
- 8.2: Strategieën aanwenden bij het creëren. Dat houdt in dat kinderen: intens observeren en verbeelden om het creëren te bevorderen
- 8.5: Strategieën aanwenden bij het creëren. Dat houdt in dat kinderen: specifieke materialen en technieken aanwenden om bepaalde beeldaspecten (bijvoorbeeld stekelige structuur) te realiseren.
- 8.13: Strategieën aanwenden bij het creëren. Dat houdt in dat kinderen: met anderen van gedachten wisselen over hun realisatie.
- 12.5: Het beeldaspect 'vorm' ervaren en toepassen. Dat houdt in: Een vorm zodanig versieren dat het karakter ervan wordt versterkt.
- 15.1: Het beeldaspect 'textuur' ervaren en toepassen. Dat houdt in: De begrippen hard, zacht, ruw, glad, harig, stekelig, blinkend... illustreren.
- 17: De leerlingen kunnen vrij experimenteren met materiaal, kunnen met dat materiaal gericht experimenteren of kunnen het gericht verkennen.
- 19: Middelen kennen en kunnen aanwenden om verschillende materialen aan elkaar te bevestigen.

Leerinhoud:

- strategieën
- creëren
- vorm
- textuur
- experimenteren



Lesverloop:

Fase 1: Inleiding: **Waarnemen van materialen.**

Vraag enkele dagen vooraf aan de leerlingen om voorwerpen, die niet meer worden gebruikt, mee te brengen naar school. De grootte maakt niet uit, als het maar in de boekentas of plastic zak kan. Ze mogen niet te zwaar te zijn, zodat het draag- en werkbaar blijft. Dit materiaal blijft nog even in de boekentas of in de plastic zak tot later.

Laat de leerlingen in een kring zitten. Voor de leerkracht ligt een koffer. In deze koffer zitten allerlei voorwerpen verstopt. Een aantal vrijwillige leerlingen worden geblinddoekt.

Het is de bedoeling dat de leerlingen de voorwerpen verkennen zodat ze voldoende ideeën opdoen.

De eerste leerling krijgt een voorwerp in zijn/haar handen. Nadat jij een vraag hebt gesteld, is de volgende aan de beurt, enz. Als je vindt dat dit voorwerp voldoende aan bod is geweest, laat je hen raden wat ze in hun handen hadden. Daarna is een volgend voorwerp aan de beurt met andere leerlingen.

Mogelijke voorwerpen: wol, paperclip, knopen, lint, kurk, ...

Mogelijke begeleidingsvragen:

- Hoe voelt dit voorwerp aan?
- Beschrijf het voorwerp?
- Welk voorwerp heb je in je handen?
- Naar welk lichaamsonderdeel zou je dit kunnen omtoveren?
(stel deze vraag elke keer opnieuw aan de leerlingen als het voorwerp voor iedereen zichtbaar is)

Begeleidende vragen indien het gesprek moeizaam verloopt:

- Is het voorwerp ruw, glibberig, hard, ...?
- Is het voorwerp scherp, lang, ...?
- Waar zou je het voor voorwerp kunnen gebruiken? Kan je er mee knutselen?
- Welk voorwerp is soepel, voelt zacht aan, ...
- Waar zou je dit voorwerp in kunnen veranderen?

Maak duidelijke afspraken met de lln over:

- *de veilige omgeving van de leerlingen (er bestaan geen foute antwoorden).*
- *alleen de leerling die het onderwerp vast heeft, mag praten. De rest zwijgt.*



Fase 2a: Verkenning: **Ra ra ra, welk dier heb ik gemaakt?**

Verdeel de voorwerpen uit de koffer zodat elke groep (per 4) over verschillende materialen beschikt (wol, kroonkurken, kurken, paperclips, lint, ...).

In de kring werden deze voorwerpen besproken. Ieder voorwerp heeft zijn eigenschappen. Deze kunnen ook geassocieerd worden met andere voorwerpen.

Deel een wit blad papier uit per leerling. Laat ze een tekening maken van een dier a.d.h.v. de voorwerpen die voor hen liggen. Elk voorwerp verandert in iets anders. Wol kan je gebruiken als haar, maar ook als vacht of teennagel. Probeer zo origineel mogelijk te zijn, zoals een olifantenhoofd met een giraffennek, ... Laat hen raad vragen aan hun burens indien ze het even niet meer weten. Maar dit gebeurt wel al fluisterend.

Ze krijgen hier slechts enkele minuten voor.

Verbreding:

- Bespreek je werk met je burens. Verklaar waarom je deze materialen hebt gebruikt.
- Maak een nieuwe tekening waarin je jouw materialen verwerkt, maar ditmaal tover je de gebruikte materialen om tot iets anders. (3x)

Fase 2b: Verdieping: **Mijn samengesteld kunstwerk.**

Dit keer gaan we de meegebrachte voorwerp veranderen in dieren. Bij de vorige oefeningen hebben de leerlingen allerlei ideeën opgedaan om de voorwerpen om te toveren naar ander voorwerpen.

Toon de leerlingen een houten lepel. Laat hen dit voorwerp omtoveren naar verschillende dieren. Laat hen die beschrijven. Geef maar enkele ideeën.

Bouw de volgende opdracht als volgt op:

- Tover jouw voorwerp om in iets anders.
- Deel jouw idee of ideeën met de andere. Verklaar ook waarom je voor dit dier kiest.
- Vraag de anderen in welk dier zij jouw voorwerp zouden veranderen.
- Als iedereen aan de beurt is geweest, kies je iets uit je 4 of meer besproken keuzes of je mag nog een ander dier kiezen.



- Vertel tegen niemand wat je wil maken. Dan kan iedereen achteraf raden welk dier je hebt gemaakt.
- Probeer zo origineel mogelijk te zijn.

Begeleidt de leerlingen waar nodig:

- *Kijk naar de vorm van je voorwerp.*
- *Hou je voorwerp in verschillende posities, dan krijg je meer ideeën.*
- *Denk aan: hun leefwereld, hun eigenschappen, activiteiten, ...*
-

Als iedereen een idee heeft, kunnen ze dit uitwerken met de materialen die voor hun liggen. Gebruik de ideeën uit de vorige oefening om hun nieuw dier tot leven te laten komen. Maak gebruik van de eigenschappen van deze voorwerpen. Een paperclip kan je ombuigen, wol kan je knippen, krant kan je scheuren, enz.

Begeleidt waar nodig:

- *Schrijf op een kladblaadje welke elementen jouw nieuw dier nodig heeft.*
- *Hoe voelt dit lichaamsdeel aan? Hoe ziet dat eruit? Welk voorwerp zou je hier dan best voor kunnen gebruiken?*
- *Wat heb je nodig om beide voorwerpen aan mekaar vast te maken?*
- *Heb je liever wat kleur of liever niet?*
- *Met kleurpotloden, of uit tijdschriften kan je misschien elementen halen om jouw voorwerp wat te versieren.*
- ...

Fase 3: Een zeer mysterieuze dierentuin.

Iedereen heeft zijn kunstwerk afgewerkt. De leerlingen geven hun kunstwerk/ dier een leuke, originele naam. Laat hen een uithangbord (zoals in Planckendael staat) maken voor hun dier.

Kies een plaatsje in de dierentuin. Daarna ga je met de hele klas op bezoek in jullie dierentuin.

Bespreek ieder dier als volgt:

- Welk voorwerp heb je omgetoverd ?
- Welke materialen heb je hiervoor gebruikt ?
- Hoe ben je op het idee gekomen ?
- Zou je er nog iets aan willen veranderen of toevoegen ?



Bij ieder dier klappen jullie in je handen. Geef telkens positieve feedback :

- *Zeer leuk gevonden.*
- *Dit voorwerp had je ook kunnen gebruiken.*
- *Heel origineel*
- ...

Didactisch materiaal:

- 1 voorwerp per leerling
- materiaal: wol, kroonkurken, kurken, paperclips, lint,
- materiaal: schaar, lijm, plakband, stiften, kleurpotloden, ...
- voor elk groepje kladbladen, schrijfgerief, wegenkaart en PC
- enkele tijdschriften
- een houten lepel

Bronnen:

Casterman, (2004), *Knutselen met gebruikt materiaal*

Bordplan:

geen

Voorbeeld:

