

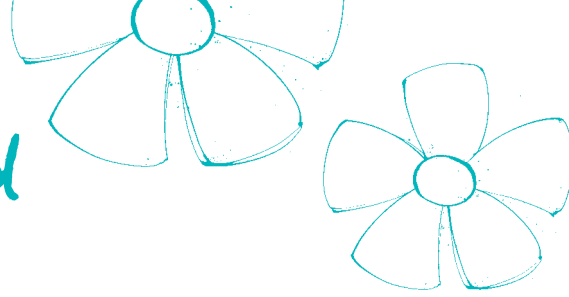
Een kunstavontuur voor
onderzoekers in groep 5
en 6 van het primair
onderwijs







Handleiding

**KUNST
SELECT**

Inhoud



Voorwoord	2	het <i>VanDaan</i> -spel	
		Achtergronden	13
Lessen	5	Bronnen	15
Hoofdstuk 1	5	Bijlagen (om te kopiëren)	17
 60 min.		• de pagina's uit het schriftje van Daan;	18
Over wie Daan is en wat je kunt gaan doen als je je verveelt.		• drie e-mails van Daan bij Hoofdstuk 2, 3 en Epiloog;	20
		• werkbladen bij Hoofdstuk 3.	23
Hoofdstuk 2	7		
 120 min. (verdeeld over meerdere lesdagen)			
Waarin Daan de leerlingen vraagt: "Hoe begin ik met het maken van kunst?"			
Hoofdstuk 3	11		
 60 min.			
Waarin de leerlingen worden uitgedaagd om hun eigen inspiratie te verkennen.			
Epiloog (Extra)	12		
 45 min.			
Waarin Daan de klas een cadeau geeft:			

legenda



tijdsindicatie



Sleutelvraag



Opdracht



Voorwoord



“Inspiratie komt voor mij niet van buitenaf, maar van binnenuit.”

– Rutger Kopland, dichter/schrijver (1934-2012)

“Je raakt tot wat je zoekt, als wat je zoekt je raakt.”

– Loesje

Aan de kapstok hangt een vreemde schooltas. Er staat ‘Van Daan’ op. Maar wie is Daan? Wat zit er in de tas?

Met deze vragen begint het avontuur *VanDaan*: een verhaal dat de leerlingen meeneemt op een ontdekkingsstocht naar hoe kunstenaars tot inspiratie en ideeën komen voor een kunstwerk. Aan dit verhaal geven de leerlingen grotendeels zelf invulling: zij bedenken wat voor kind Daan is en hoe ze Daan kunnen helpen om verveling tegen te gaan en geïnspireerd te raken.

Ook al weten de leerlingen dat het personage Daan alleen bestaat in hun verbeelding, uit onze ervaring met deze lessen is gebleken dat de betrokkenheid er niet minder om wordt. Leerlingen van de middenbouw kunnen de ruimte pakken die nodig is om hun eigen leerproces vorm te geven als hun verbeelding wordt aangesproken. Kenmerkend is hun behoefte om in alle vrijheid de werkelijkheid te verkennen. Naast deze vrijheid is er echter ook een duidelijke **structuur**, die de leerkracht bewaakt. Zo is een belangrijke **sleutelvraag** al bepaald in het lesontwerp, namelijk deze

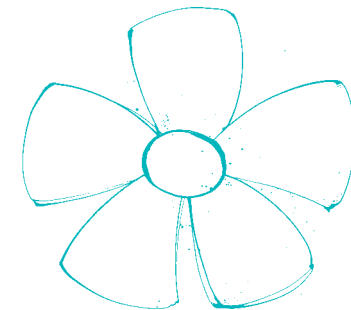


Waar haalt een kunstenaar inspiratie vandaan?

De leerlingen maken kennis met allerlei kunstvormen. Ze verdiepen zich in de werkwijze van kunstenaars en hoe deze beginnen met het maken van kunst. Zo ontdekken ze zaken die Daan helpen om geïnspireerd te raken. De resultaten van hun onderzoek worden inzichtelijk gemaakt op een **wandfries**: een plek in het klaslokaal waar alle teksten en afbeeldingen getoond worden.

Zelf zit Daan ook niet stil. Halverwege het tweede hoofdstuk krijgen de leerlingen een e-mail: Daan is op bezoek geweest bij zes kunstenaars en heeft daar filmpjes van gemaakt. Deze filmpjes staan op www.klunky.nl.

In het laatste hoofdstuk vraagt Daan de leerlingen om uit te proberen hoe je allemaal kunt starten met het maken van kunst. De leerlingen kiezen een **‘starter’** en proberen deze uit. Zo ontdekken ze hoe ze zélf geïnspireerd raken en uit welke starter originele ideeën ontstaan. Welke starters geven ze mee aan Daan?



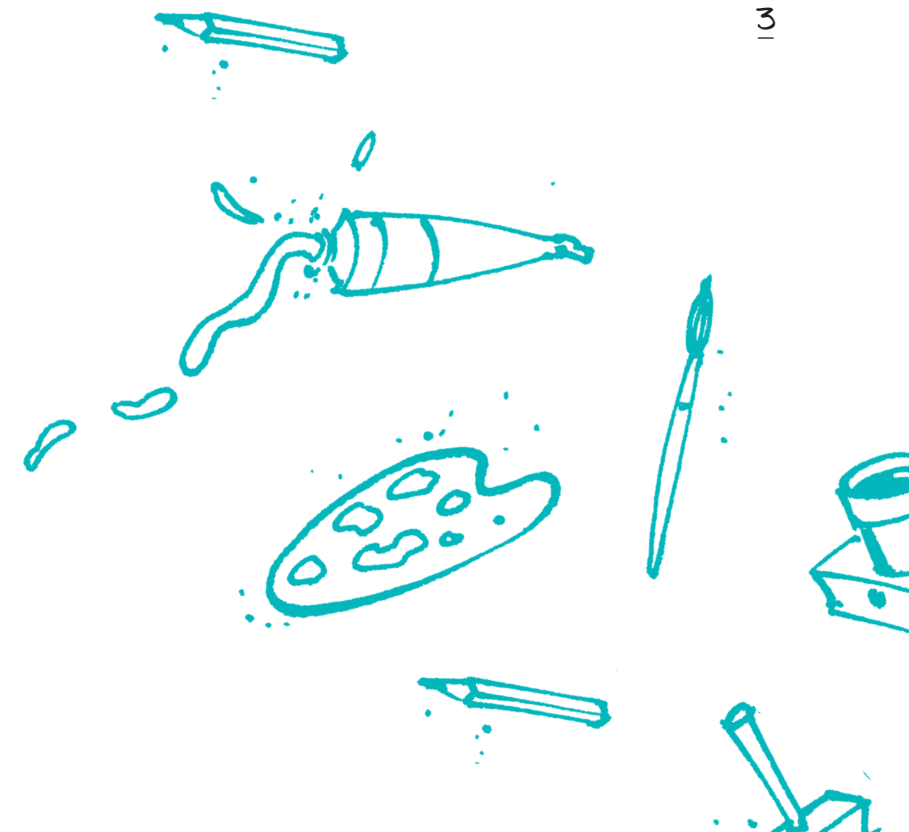
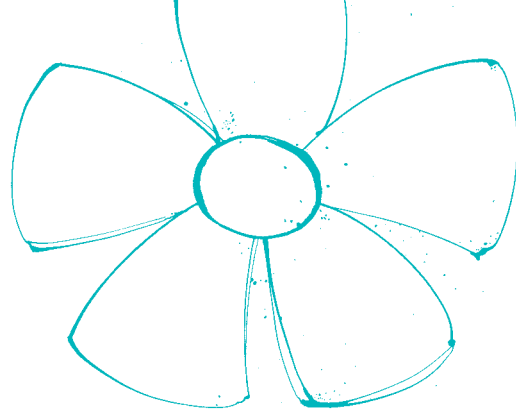
Wat is een starter?

Geen enkele schrijver kan plompverloren een verhaal schrijven. Een idee voor een muziekstuk of dans ontstaat niet zomaar. Inspiratie opdoen, zoeken naar wat je wilt vertellen of laten zien, is een belangrijke stap waarvoor de tijd genomen moet worden.

Een starter inspireert en opent een creatief proces. Een goede starter nodigt uit om daarna verder te gaan met het maken van kunst.

De starters kunnen later opnieuw gebruikt worden in de kunstlessen op school. Bijvoorbeeld als start voor het schrijven van een fantasieverhaal of bij het maken van een kunstwerk van klei.

In de Epiloog bedankt Daan de leerlingen voor hun werk. De klas krijgt het *VanDaan*-spel cadeau: een kaartspel waarin onderdelen uit het project nogmaals de revue passeren. Het kan op elk gewenst moment (opnieuw) gespeeld worden, ook later in het jaar.



Zelf een lessenserie ontwerpen rondom onderzoekend vermogen?

Het project *VanDaan* biedt leerkrachten een voorbeeld van een **verhalend ontwerp** aan. In een verhalend ontwerp verlopen de leeractiviteiten als een verhaal dat door de leerlingen zelf wordt ingevuld of afgemaakt. Hun **onderzoekend vermogen** wordt aangesproken en van hieruit kán een hoge mate van betrokkenheid ontstaan. De inbreng van kinderen in een verhalend ontwerp is groot. Zo groot dat zij zelf vaak het idee hebben dat de leerkracht niets heeft gedaan, en zij alles. Als leerkracht begeleidt u dit proces door het voeren van goede gesprekken, waarin u hen stimuleert om zelf na te denken. Daarnaast bewaakt u de structuur door ieder hoofdstuk te openen met een vastomlijnde activiteit. Een belangrijk instrument hierbij is de **sleutelvraag**, te herkennen aan het icoontje:

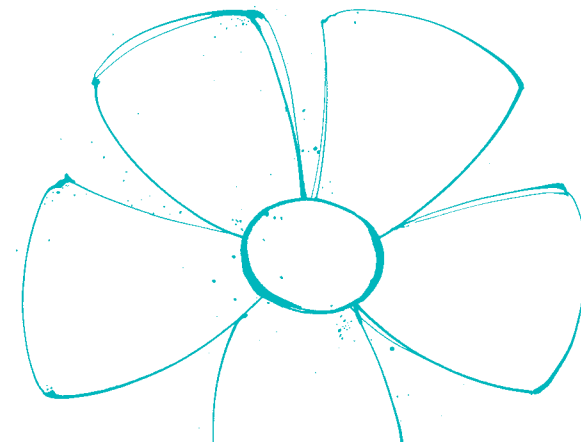
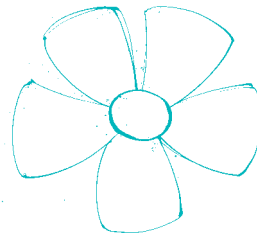


Onder het kopje 'Achtergronden' vindt u meer informatie over sleutelvragen om zélf een verhalend ontwerp te bedenken. Daarnaast zijn er trainingen voor schoolteams beschikbaar om de bijbehorende onderzoekende attitude te verdiepen en/of om kunsteducatie te verbinden aan andere onderwijsinhoud, zoals wereldoriëntatie of projectmatig onderwijs. Zie www.decultuurloper.nl > scholing > educatief repertoire voor een onderzoekende houding.

EXTRA

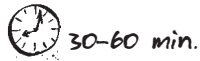
Welk gedrag hoopt u te gaan zien bij leerlingen die het project VanDaan volgen?

Zie www.culturelecompetenties.nl voor de gedragsindicatoren die gehanteerd worden binnen De Cultuur Loper. De indicatoren kunnen dienen als didactisch handvat en geven richting aan het gedrag dat u wilt herkennen bij leerlingen.



Lessen

Hoofdstuk 1 – Over wie Daan is en wat je kunt gaan doen als je je verveelt



30-60 min.

Materialen

- de groene tas van Daan;
- leeg schriftje (A4- of A5-formaat);
- kopieerbladen van de pagina's van het schriftje (zie Bijlagen);
- papier, pennen/stiften.

Vorbereiding

Lees de pagina's uit het schriftje van Daan (zie Bijlagen).

Zoek zelf een schrift uit en kopieer deze pagina's op het gewenste formaat.

Plak de pagina's vooraan in het schrift.

Om het nog wat echter te maken kunt u er iets in schrijven of plakken, vlekken maken etc.

Haal nu alle materialen uit de tas van Daan en doe het schrift erin. Vul de tas eventueel aan met dingen die een leerling zoal bij zich draagt, zoals klein speelgoed, takken, voetbalplaatjes etc. Hang de tas voor schooltijd aan de kapstok.

Reserveer een lege muur voor het wandfries.

De les begint

Er hangt een vreemde tas aan de kapstok. Van wie is deze tas?

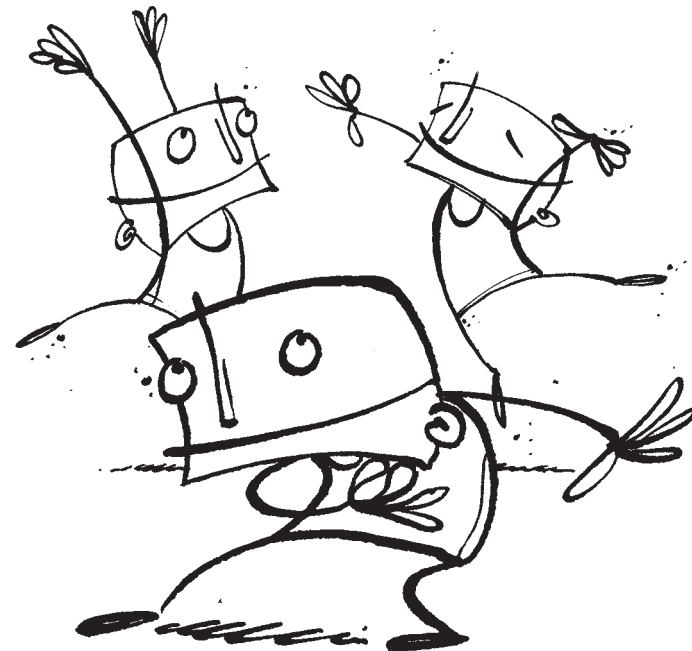
Wat zit erin?

Lees de pagina's in het schrift voor aan de klas.



Wat voor kind zou Daan kunnen zijn?

Fantaseer samen over hoe Daan eruitziet. Is het een jongen of een meisje? Hou oud is hij/zij? Maak samen een **woordspin** over Daan en vraag – aan de hand van steekwoorden – wat voor kind Daan zou kunnen zijn. Stel zelf steekwoorden voor zoals 'hobby's', 'slaapkamer' etc. Maak gebruik van de inhoud van Daans tas en de tekst uit het schriftje.





EXTRA

De leerlingen kunnen eventueel een steekwoord verbeelden. Ze maken bijvoorbeeld een tekening van de slaapkamer van Daan.

Hang de resultaten op het wandfries onder de naam 'Daan'.

De les gaat verder...

Vervelen de leerlingen zich ook wel eens, net als Daan?

- Hoe voelt 'vervelen'?
- Wat doe je dan?
- Aan welk woord moet je denken bij het woord 'vervelen'?
- Wat zegt dit over jou, dat je aan dit woord/beeld denkt?



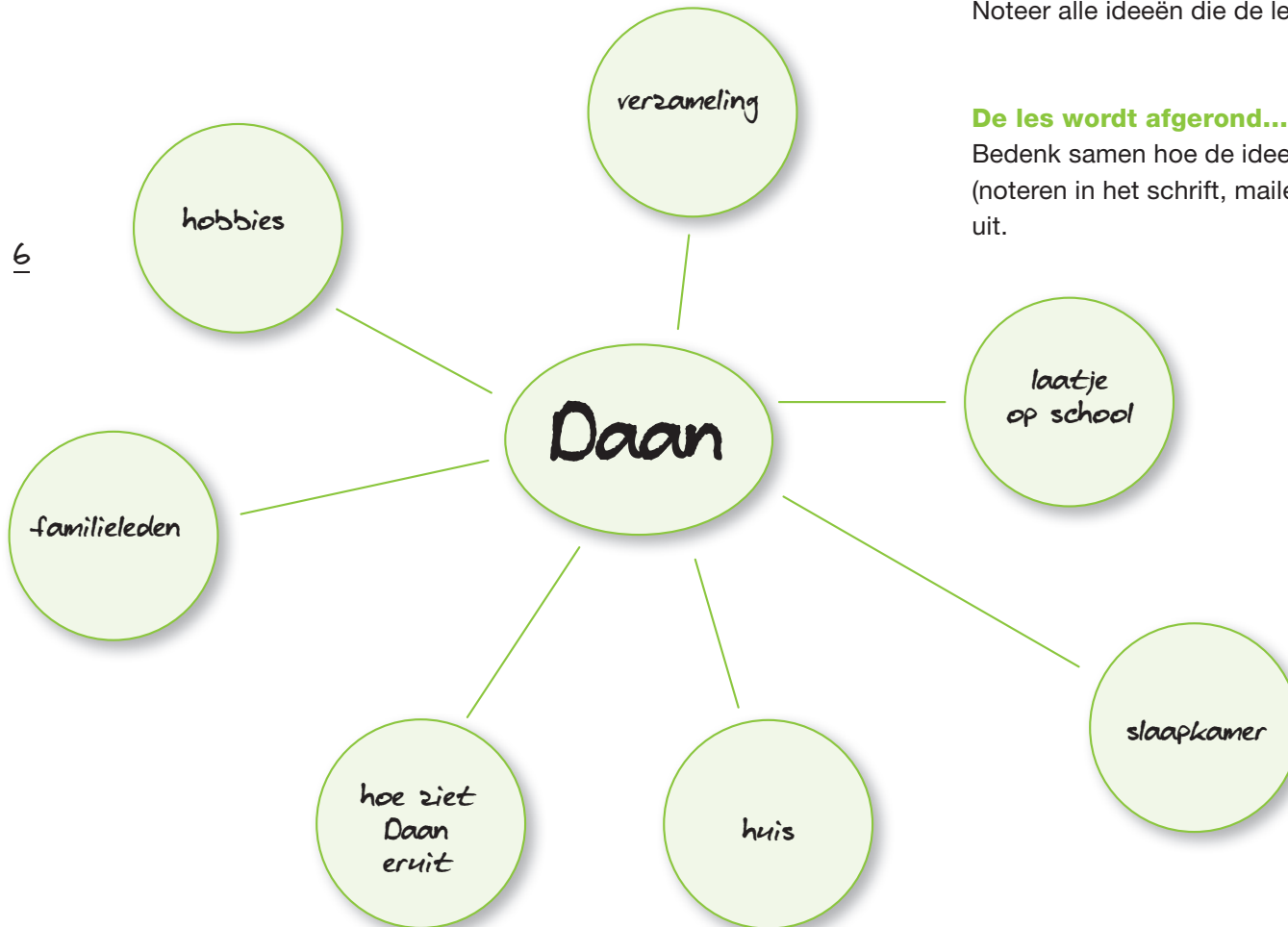
Wat kan Daan gaan doen als hij/zij zich vervelt?

Noteer alle ideeën die de leerlingen bedenken.

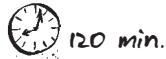
De les wordt afgerond...

Bedenk samen hoe de ideeën bij Daan terecht kunnen komen (noteren in het schrift, mailen of los in de tas). Voer dit samen uit.

6



Hoofdstuk 2 - Waarin Daan de leerlingen vraagt: - Hoe begin ik met het maken van kunst?



Dit hoofdstuk kan verspreid over verschillende lesmomenten plaatsvinden.

Materialen

- e-mails 1 en 2 van Daan (zie Bijlagen of www.klunky.nl).
- papier, pennen;
- computers/digibord.

Vorbereiding

Kopieer de eerste en tweede e-mail van Daan, of open deze op het digibord:

- ga naar klunky.nl en klik op 'Voor leraren';
- gebruikersnaam: **leraar**, wachtwoord: **kunstbalie**;
- zoek op 'VanDaan';
- scrol naar beneden voor alle materialen 'Voor leraren'.

De les begint

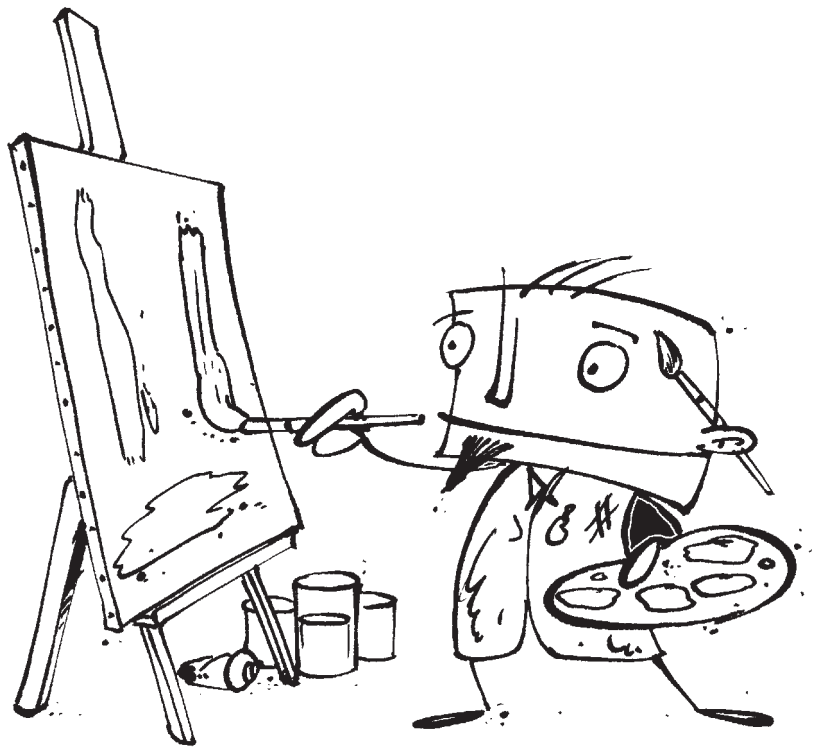
De volgende dag is de tas weg. En er is leuk nieuws: Daan heeft de leerlingen een e-mail gestuurd om hen te bedanken voor de ideeën. Daan wil graag iets maken, net als een kunstenaar. Er is alleen een probleem: Daan weet niet goed hoe te beginnen. Willen de leerlingen weer helpen?

Lees e-mail 1 voor en voer een gesprek over de vraag:

 **Hoe begin jij met het maken van kunst?**

- Wat voor soorten kunst zijn er? (dans, muziek, literatuur, beeldende kunst, foto/film, theater, design)
- Hoe noem je iemand die muziek componeert? Hoe noem je iemand die een dans maakt? En een beeldend kunstwerk? etc. (componist, choreograaf, beeldend kunstenaar, fotograaf, schrijver, theatermaker, vormgever etc.)
- Wat ga jij het eerste doen als je iets wilt maken?
- Hoe kom jij op ideeën?
- Wie vindt het wel eens lastig om een goed idee te verzinnen? Wat doe je dan?
- Wat is inspiratie?
- Hoe voelt het om inspiratie te krijgen? Wat gebeurt er dan met je? Wat doe je dan?





De les gaat verder...

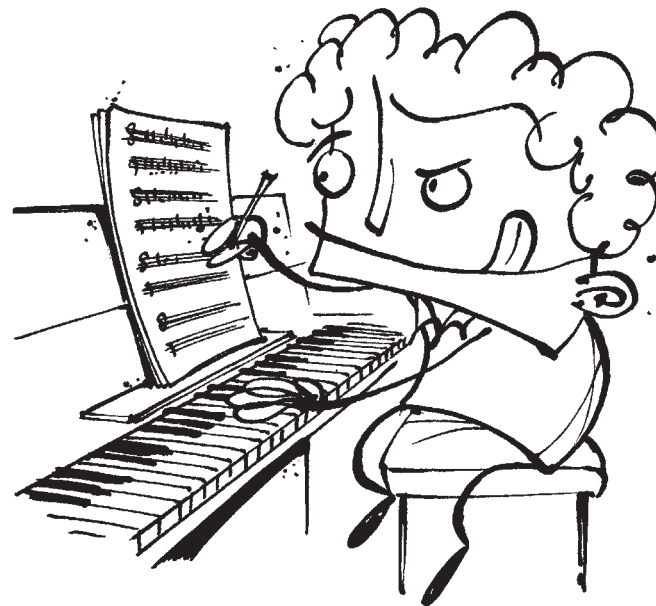
Vraag nu:

 **Hoe begint een kunstenaar met het maken van kunst?**

Prikkel de leerlingen om **zo veel mogelijk verschillende antwoorden** te noteren op deze vraag. Denk hierbij niet alleen aan praktische starters (zoals materiaal klaarzetten), maar ook aan handelingen waardoor de kunstenaar **inspiratie** krijgt en op een idee komt voor een kunstwerk (bijvoorbeeld foto's maken tijdens een wandeling). Voer eventueel een gesprekje over inspiratie en de citaten van het voorwoord.



- Wat of wie hebben de leerlingen nodig om nog meer antwoorden te krijgen op deze vraag?
- Wat gaan we aanpakken? Hoe gaan we dit doen? Maak een lijst met actiepunten. Verdeel de taken eventueel over zes kleine groepjes of laat dit aan de leerlingen over.



U kunt naar eigen inzicht tijd en ruimte geven voor deze opdracht. Als leerkracht begeleidt u de leerlingen in hun zoektocht naar zoveel mogelijk *starters voor het maken van kunst*. Door het stellen van gerichte procesvragen ondersteunt u dit proces.

Voorbeeldvragen vooraf:

- Wat vind je lastig aan de opdracht?
- Hoe kunnen we iets dat onmogelijk lijkt tóch mogelijk maken?
- Wat denk je dat goed zal gaan? Wat kan moeilijk zijn?
- Wat heb je nodig om dit uit te voeren (tijd, materiaal, kennis, vaardigheden)?

Creëer eventueel een inspirerende leeromgeving met voorwerpen en informatie over diverse kunstenaars en kunstvormen.



Voorbeeldvragen tijdens en na:

- Wat heb je tot nu toe gedaan?
- Wat wil je nu doen? En wat heb je hiervoor nodig?
- Wat is je volgende stap?
- Wat maakt dat je dit zo doet/hebt gedaan?
- Hoe doen anderen het en wat kun je daarvan leren?

Alle antwoorden op de sleutelvraag, in de vorm van teksten, foto's, interviews of voorwerpen, worden verzameld op het wandfries onder de titel:

STARTERS VOOR HET MAKEN VAN KUNST

EXTRA

Kennen de leerlingen een professionele kunstenaar? Zoals een componist? Of schrijver?

Om hen op weg te helpen kunt u een lijst aanleveren met vragen voor een interview.

- Hoe ziet een dag in het leven van de kunstenaar eruit?
- Wanneer begint hij met het maken van kunst?
- Hoe start hij of zij? Wat is de eerste stap?
- Op welk moment heeft hij de meeste inspiratie?
- Wat is inspiratie (voor deze kunstenaar)?
- Wat gebeurt er dan met hem?
- Wat doet hij hiermee?
- Hoe zie je dit terug in zijn werk?

Laat de leerlingen deze lijst aanvullen met eigen vragen.

De les wordt afgerond...

De klas ontvangt weer een bericht van Daan (e-mail nr. 2). Daan heeft zelf ook niet stilgezeten en is op bezoek geweest bij zes verschillende kunstenaars. Hier heeft Daan zes korte filmpjes van gemaakt.

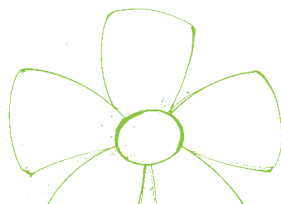
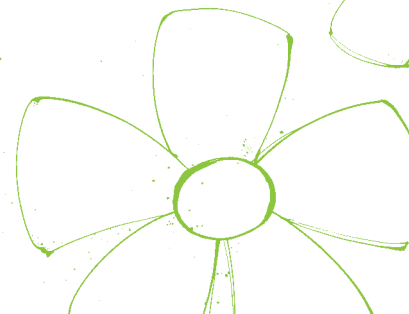
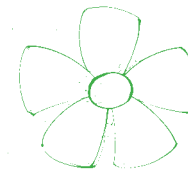
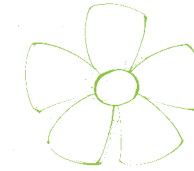


Maak zes groepjes.

Ieder groepje bekijkt een filmpje en vertelt er kort iets over aan de andere groepjes.

In hoeverre kunnen de leerlingen in de filmpjes een starter voor kunst vinden?

Ze noteren dit op het wandfries.



Hoofdstuk 3 - Waarin de leerlingen worden uitgedaagd om hun eigen inspiratie te verkennen



Materialen

Extra:

- kopieerbladen met starters (zie Bijlagen of www.klunky.nl).

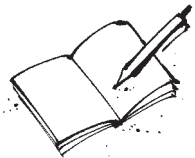
De les begint...

De klas heeft inmiddels allerlei starters verzameld om inspiratie krijgen voor het maken van een kunstwerk. Bekijk de lijst en loop deze kort samen door.

De les gaat verder...

Vraag aan de groep:

Welke drie starters geven we mee aan Daan?



Daag de leerlingen uit om zelf een of meerdere starters te gaan ervaren. Door dit zelf te doen, ontdekken ze waar ze het meest enthousiast van worden. Zo komen ze erachter welke starter de meeste inspiratie geeft voor een idee en ook leuk is om te doen.

EXTRA

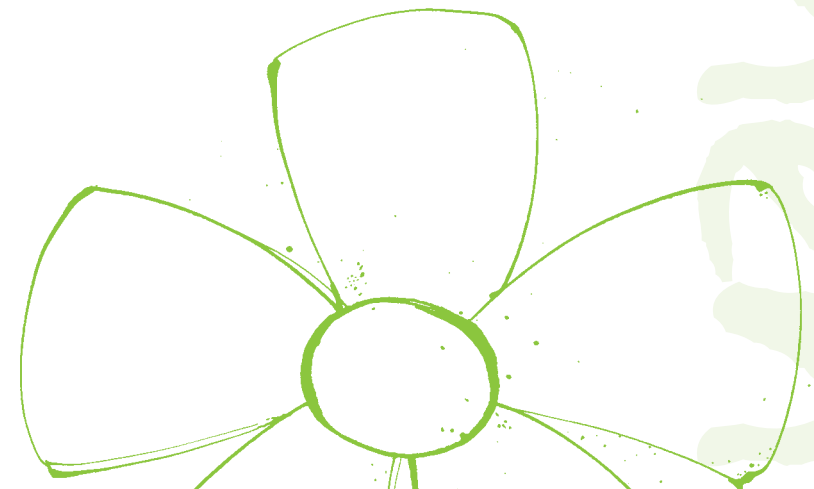
Bij iedere kunstenaar uit de filmpjes is een werkblad ontwikkeld dat u bij bovenstaande opdracht kunt gebruiken. De leerlingen kiezen zelf een werkblad uit of u verdeelt deze. Ze bekijken het bijbehorende filmpje en 'testen' de starter op het bijbehorende werkblad.

De les wordt afgerond...

Bespreek samen wat leerlingen hebben ervaren.

- Wat gebeurde er met jou bij deze starter?
- Waar werd je enthousiast van?
- In hoeverre kreeg je ideeën voor een kunstwerk? Wil je dit ook gaan maken?
- Wie kon niet meer stoppen?
- In hoeverre kreeg je bij deze starter zin om door te gaan?
- Wat gaf inspiratie? Wat niet?

Maak samen een *top-3 starters*. Stuur deze door naar Daan.



Epiloog (Extra) - Waarin Daan de klas een cadeau geeft: het VanDaan-spel



Materialen

- e-mail 3 van Daan;
- de zes VanDaan-spellen.

Vorbereiding

Kopieer de derde e-mail van Daan of open deze op het digi-bord. Zet de zes spellen klaar en neem de spelregels door.

Lees e-mail 3 voor, waarin Daan de leerlingen bedankt voor de starters. Daan is geïnspireerd geraakt door dit kunstavontuur en heeft er een spel van gemaakt. De leerlingen kunnen dit spel in kleine groepjes spelen. Diverse onderdelen van de zoektocht van Daan passeren de revue: alle kunstenaars uit de filmpjes, hun werk en de plekken waar ze werken.

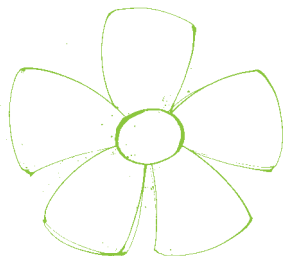
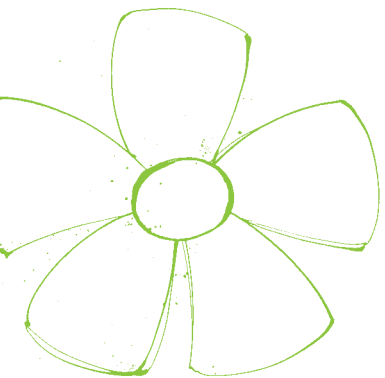
Met behulp van de uitleg (spelregels) kan het spel gespeeld worden.

EXTRA

In het *VanDaan*-spel zitten diverse kaarten met kunstwerken erop. Bij elk kunstwerk zijn specifieke vragen geformuleerd, waaronder ook enkele sleutelvragen. Laat u inspireren door een kunstwerk en ontwerp hiermee eigen lesactiviteiten, eventueel voor later in het schooljaar.

Bijvoorbeeld:

- een filosofisch gesprek rondom de vraag: Wanneer is iemand een held? (Is een held altijd dapper? Wat is het verschil tussen iets durven en dapper zijn?);
- een beeldende opdracht waarin leerlingen hun eigen paradijs onderzoeken en maken (of er een gedicht over schrijven).



Achtergronden

Onderzoekend vermogen:

wat is het en hoe werk je hieraan?

Een kunstenaar is bij uitstek een onderzoeker. Vanuit nieuwsgierigheid bekijkt hij zichzelf en de wereld om zich heen. Hij gebruikt actief zijn zintuigen om een onderwerp te verkennen. Hij experimenteert, verzamelt, selecteert en maakt kritisch gebruik van verschillende bronnen.

Vanuit dit onderzoek creëert hij een kunstwerk. Maar het is niet zijn doel om antwoord op een vraag te krijgen of de waarheid te vinden. Een kunstenaar gebruikt zijn verbeelding. En dit kan weer nieuwe vragen oproepen bij hem en bij zijn publiek.

Het onderzoekend vermogen is een logische competentie om te verbinden aan kunsteducatie. Maar het onderzoekend vermogen aanspreken en ontwikkelen doe je niet zomaar even. Een leerkracht in een onderzoekende rol is flexibel, geeft minder gestructureerde opdrachten en stelt relevante, open vragen. Er is niet één goed antwoord. Het vraagt misschien van leerkrachten om minder een zender te worden. Of om te ontdekken dat het ook waardevol is als een les 'mislukt'. Om te beoordelen hoe leerlingen zich ontwikkelen, kijkt u bijvoorbeeld naar: *Hoe werkt de leerling een vraag uit? Stelt hij veel vragen aan zichzelf? Gaat hij door met onderzoeken? Bedenkt hij alternatieve oplossingen? Gaat hij kritisch om met diverse bronnen?*

Verhalend ontwerpen:

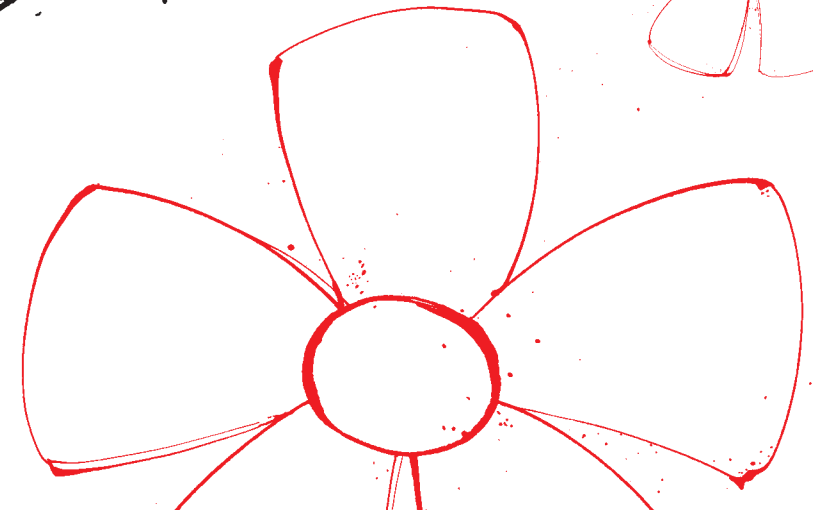
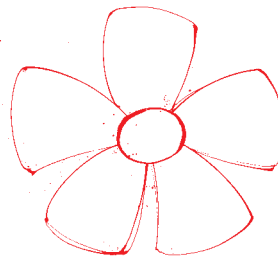
wat is het en hoe zet je het in?

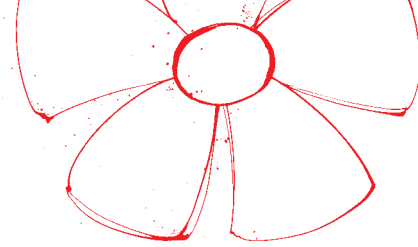
Verhalend ontwerpen wordt vaak gehanteerd binnen onderzoekend onderwijs. Het leidende principe is een verhaal. Aan de hand daarvan worden vaak diverse onderwijshoudens – van

taal en rekenen tot wereldoriëntatie – op een zinvolle manier gekoppeld. Hierbij staat wel de grote lijn (ofwel de structuur) van het verhaal vast, maar niet de details. Er is dus zowel vrijheid als gebondenheid. In dit voorbeeldproject is deze structuur aangebracht in de vorm een 'draaiboek' met een aantal hoofdstukken rondom de vondst van een vreemde tas.

Een verhalend ontwerp hoeft niet ingewikkeld te zijn. Het kan bijvoorbeeld gaan over de vraag van een museum om een eigen tentoonstelling te maken. Of over twee kinderen die verdwaald zijn in een fantasieland. Hou een verhaal altijd dicht bij de belevingswereld van leerlingen, dat zorgt voor een grotere kans op succes.

Binnen een verhalend ontwerp wordt gebruikgemaakt van diverse didactische instrumenten waarmee leerlingen vrijheid voelen en waarmee betrokkenheid wordt opgewekt. Een belangrijk instrument hierbij is de *sleutelvraag*.





De sleutelvraag

Een sleutelvraag is een open vraag die er écht toe doet, een vraag waarop de leerkracht het antwoord niet al klaar heeft liggen, maar waarop hij een authentiek antwoord verwacht. Dus **niet** een vraag als *Zullen we...?*, maar een vraag als *Wat kun je bedenken om...?* of *Stel je voor dat...?*

Goede sleutelvragen hebben de volgende kenmerken:

- er is meer dan één antwoord mogelijk;
- ze zetten leerlingen aan tot analyseren en nadenken;
- ze banen een weg naar de eigen verbeelding en creativiteit;
- ze geven de leerlingen de kans om eigen (verborgen) kennis op te rakelen;
- ze geven de leerlingen verantwoordelijkheid;
- ze leiden tot nieuwe vragen, vooral bij leerlingen zelf.

In het project VanDaan is de centrale sleutelvraag: *Waar haalt een kunstenaar inspiratie vandaan?*

Niet alleen het stellen van de juiste vraag, ook uw reactie op het antwoord is belangrijk. Enkele tips daarvoor:

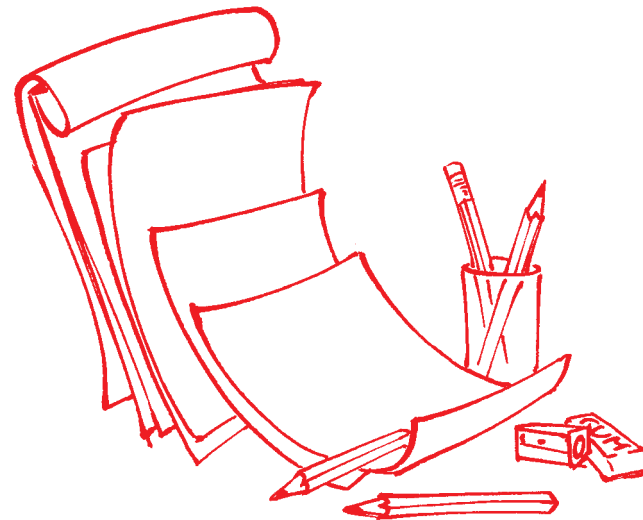
- laat na de vraag een stilte ontstaan of geef veel tijd om na te denken;
- vraag door, bijvoorbeeld naar details of voorbeelden;
- inspireer om los te komen van feiten, vraag naar het onmogelijke.

Wilt u meer weten over sleutelvragen en andere didactische instrumenten? Informeer naar de bijbehorende training: www.decultuurloper.nl > scholing > educatief repertoire voor een onderzoekende houding.

EXTRA

Reflectie voor de leerkracht

- Welk gedrag hoopte u van tevoren te herkennen bij de leerlingen tijdens VanDaan?
- Welk gedrag zag u terug?
- Wat zag u zichzelf doen voor, tijdens of na zo'n moment?
- Wat deed u niet?
- Wat was lastig?
- Wat maakt dat u dit lastig vond?
- Wat zou u hiermee willen?
- Wat hebt u daarin nog te ontdekken?



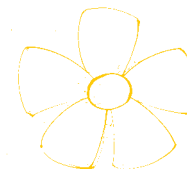
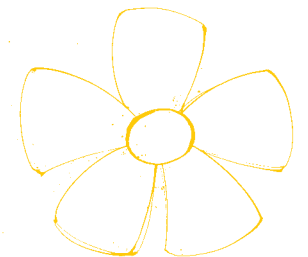
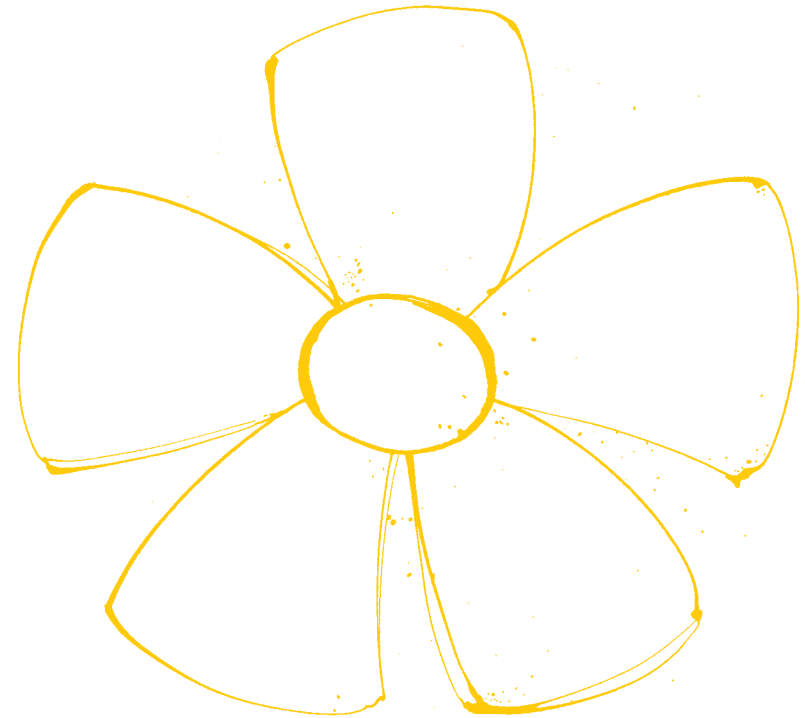
Bronnen

Teksten

- Bureau voor educatief ontwerpen – www.educatief-repertoire.nl
- Expertisecentrum Verhalend Ontwerpen – www.verhalendontwerpen.nl
- Erik Vos, Peter Dekkers en Ellen Reehorst, Verhalend ontwerpen, een draaiboek. (Groningen, Wolters-Noordhoff, 2008)

Kunstwerken

- Bral, Filip, *Luna van de Boom (Berona)*, 2006
- Geest, Simon van der, *Dissus*, ill. Jan Jutte; Amsterdam, Querido, 2010
- Gerris, Marco, *Boy/SCH/Girl/SCH*, 2009; Stichting Balls
- Hees, Carel van, *Play ► – Levi*, 2009
- Leeuwen, Joke van, 'Gras', uit: *Ozo heppie*. Amsterdam, Querido 2000
- Menter, Will, *Choeur de la forêt*, © foto: Easywalk H
- Nationaal Ballet, *Don Quichotte*, 2010; © foto: Angela Steurling
- Redon, Odilon, *De geboorte van Venus*, 1912; olieverf op linnen, 143,4 x 62,2 cm
- Schippers, Jellie, *Spinder*, 2008; Het Lab
- Timmermans, Sabine, *En alles dat had kunnen zijn*, 2009; Noord-Brabants Museum
- Veluw, Levi van, *Landscape I, II, III en IV*, 2008; 120x100 cm en 60 x 50 cm



Bijlagen - om te kopiëren

- de pagina's uit het schriftje van Daan
- drie e-mails van Daan bij Hoofdstuk 2, 3 en Epiloog
- werkbladen bij Hoofdstuk 3

VOOR DAAN,

de leukste krullenbol van de
hele wereld!



IN DIT BOEKJE KUN JE

Tekenen,



priegelen,



plakken

Schrijven wat je ziet




wat je DENKT

wat je VINDT

wat je HOORT



VAN PAPA 

als ik me verveel dan
voel ik me Saai.
alles is Saai.

Ik zit dan op de bank
al heel lang en ik weet
niet wat ik kan
doen.

ik kijk naar buiten
of iemand aan het spelen
is. maar zie alleen maar
vogels. heel veel komen
er ~~lang~~ langs ons huis.

Ik vraag iets aan mijn
vader en moeder. dat
iets dat niet mag
en dan ga ik zeuren en
soms huilen.

Buiten vliegen de vogels
weg. vogels kunnen altijd
iets doen denk ik.

Zij voelen dat nooit
~~verveel~~ vervelen



E-mail 1 - VanDaan

Van: daan@vandaan.nl

Onderwerp: E-mail 1 - vraag van Daan

Aan: jufmeester@school.nl

Beste klas,

superbedankt voor jullie goeie tips en ideeën! Ik heb zin om kunst te maken, net als een kunstenaar. Bijvoorbeeld een schilderij, een to-
neelstuk, een gedicht, een liedje...

Wat het precies gaat worden weet ik nog niet.

Want ik vraag me af:

HOE BEGIN IK MET HET MAKEN VAN KUNST?

Kunnen jullie mij weer helpen?

Groetjes,

Daan

E-mail 2 - VanDaan

Van: daan@vandaan.nl
Onderwerp: E-mail 2 - filmpjes
Aan: jufmeester@school.nl

Beste klas,

zijn jullie ook aan het onderzoeken hoe een kunstenaar begint met kunst maken? Ik wel!

Ik ben bij zes kunstenaars op bezoek geweest en heb ze gevraagd hoe ze beginnen aan een kunstwerk. Ik heb er filmpjes van gemaakt.

Je kan ze hier bekijken: <http://klunky.nl/artikel/vandaan>

Groetjes,
Daan

E-mail 3 - VanDaan

Van: daan@vandaan.nl

Onderwerp: E-mail 3 - cadeautje

Aan: jufmeester@school.nl

Beste klas,

dank je wel voor jullie mooie ideeën voor starters. Ik ga ze uit-
proberen en beginnen aan mijn eigen kunstwerken.

Omdat jullie zo goed geholpen hebben, wil ik jullie een cadeautje
geven: mijn zelfgemaakte VanDaan-spel!

Het is een soort kwartetspel. Jullie zullen vast veel kunstwerken
en kunstenaars herkennen.

Veel plezier ermee!

Groetjes,

Daan

De starter van Levi, fotograaf



Levi vindt landschappen saai, maar portretten vindt hij mooi. **Hij bedenkt een combinatie.** Zo krijgt hij een idee voor een kunstwerk.

Laat het zien:

- maak een foto of tekening;
- en:
- doe het voor (vertel, dans of zing);
- en:
- bedenk een nieuw woord.



Kies iets uit wat je **saai** vindt:

Wat vind je er saai aan?

Kies iets uit wat je **mooi** vindt:

Wat vind je er mooi aan?

STARTER

Hoe kun je het saaie ding mooi maken?

Combineer deze twee dingen met elkaar.



Welke combinaties kun je maken?

IDEE

Welk kunstwerk wil je maken? (bijv. foto, dans of beeld)

Welk idee voor dit kunstwerk heb je?

Wat heb je nodig om jouw idee uit te voeren?

De starter van Jellie, theatermaker

Jellie krijgt inspiratie voor een voorstelling door het bekijken van mensen. Bijvoorbeeld iemand op straat die haar opvalt of iets geks doet. In haar voorstellingen zie je dit terug, maar dan gespeeld door acteurs.

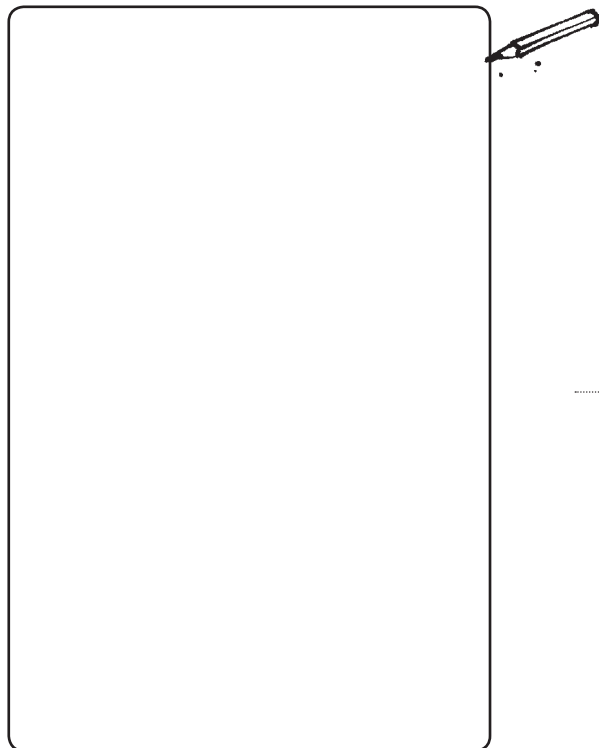
Verzin een naam voor deze persoon:

.....

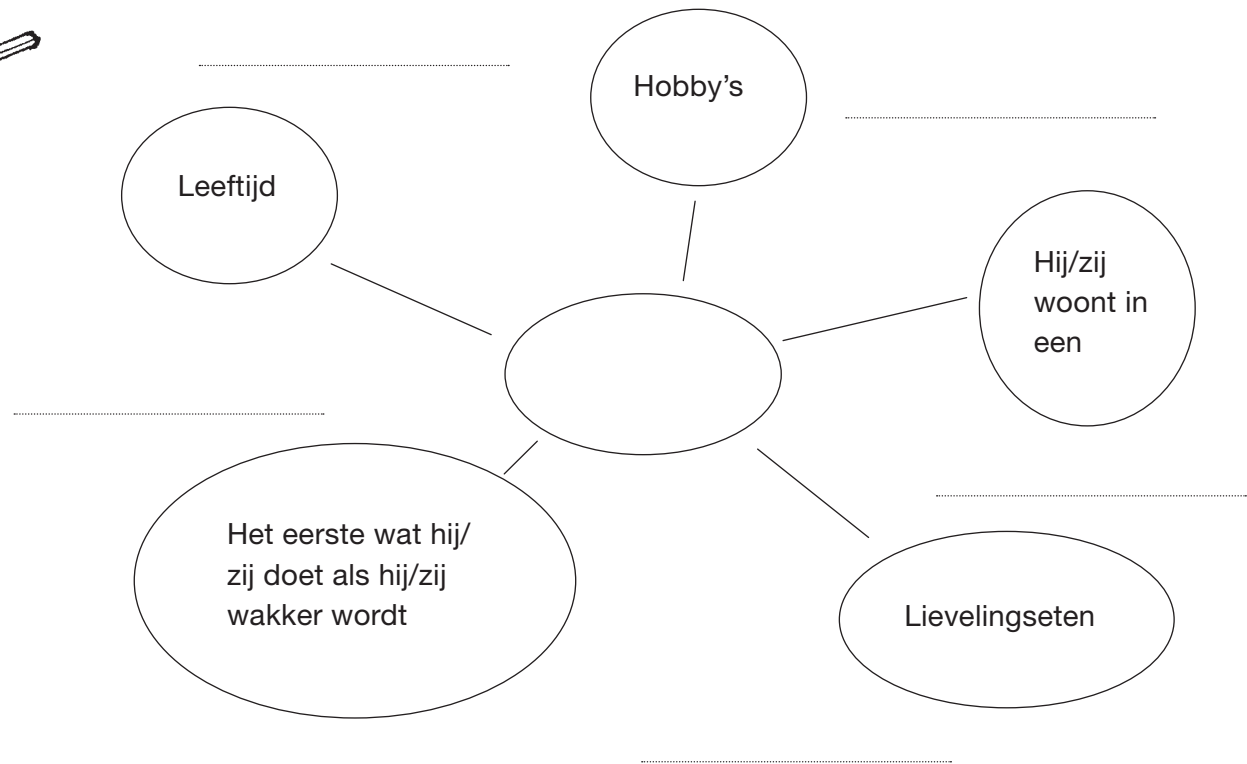
STARTER

Welke onbekende persoon ben jij vandaag of gisteren tegengekomen op straat?

Maak een tekening van deze persoon:



Fantaseer een woordweb van deze persoon:



*Hoe beweegt deze persoon?
Verzin 3 bewegingen.*

Bedenk iets gekks dat hij of zij ooit heeft gedaan:

.....

*Hoe klinkt deze persoon?
Spreek 3 zinnen als deze persoon.*

Wat kun jij van deze persoon leren?

.....

Wat kan deze persoon van jou leren?

.....

IDEE

*Welk kunstwerk wil je hiermee maken? (bijv. een gedicht,
toneelstukje, liedje, foto)*

.....

.....

Welk idee voor dit kunstwerk heb je?

.....

.....

.....

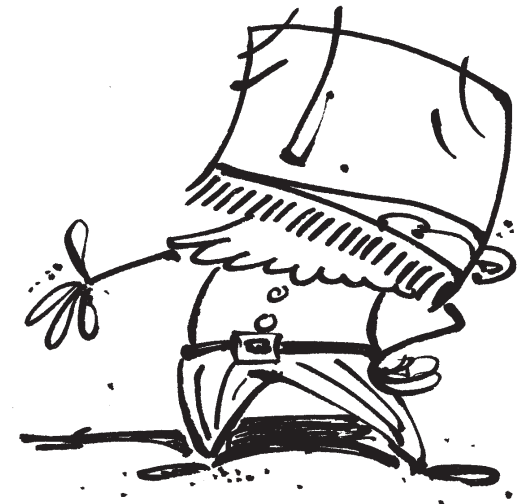
Wat heb je nodig om jouw idee uit te voeren?



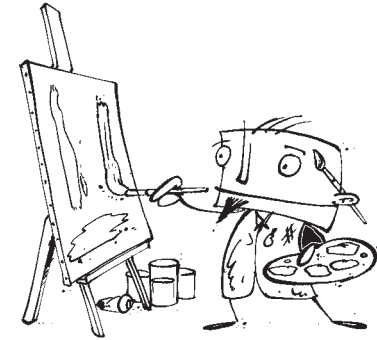
.....

.....

.....



De starter van Sabina, schilder



Sabina heeft vaak ergens een plaatje in haar hoofd.
Dit plaatje gebruikt ze als inspiratie voor haar schilderijen.

IDEE
Welk kunstwerk wil je hiermee maken?
(bijv. liedje, schilderij, gedicht, beeld)

STARTER
Welke dingen zitten er in jouw hoofd?

.....
.....

Welk idee voor dit kunstwerk heb je?

.....
.....
.....

Wat heb je nodig om jouw idee uit te voeren?

.....
.....
.....

Welke drie zinnen fantaseer jij?
Schrijf ze hier op.

.....
.....

Welke klanken of welk liedje hoor je?

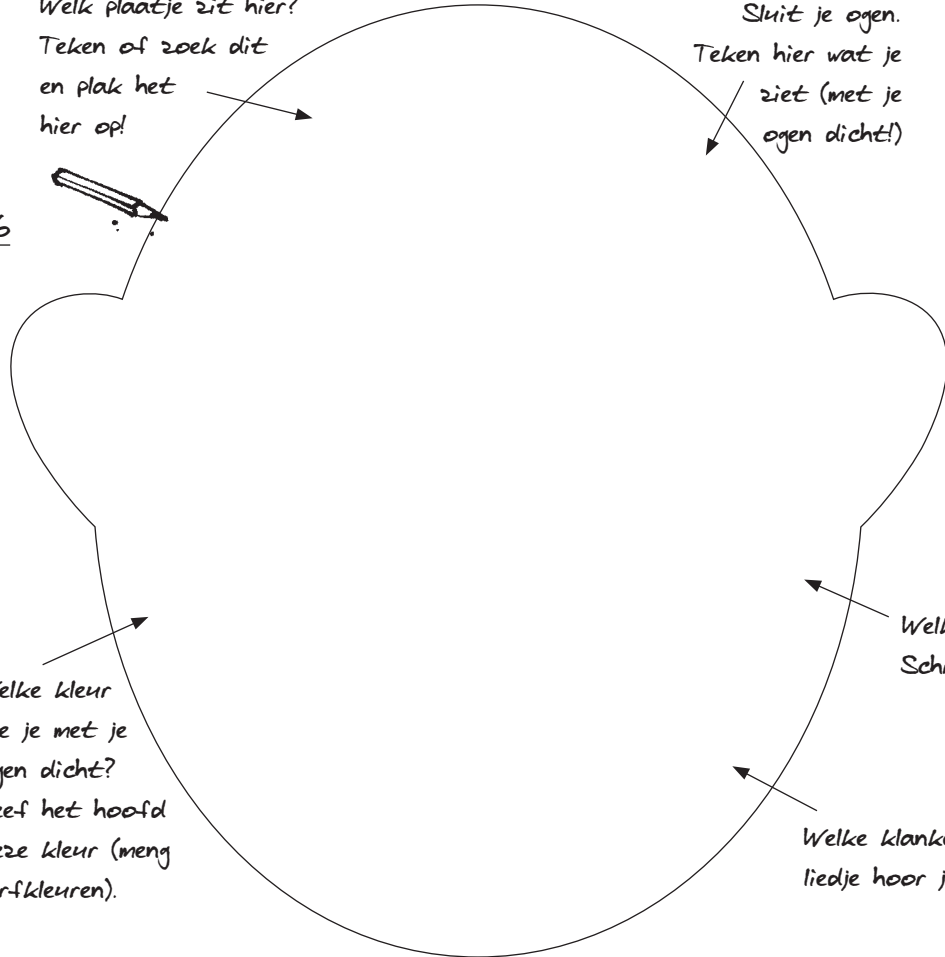
.....

26

Welk plaatje zit hier?
Teken of zoek dit
en plak het
hier op!

Sluit je ogen.
Teken hier wat je
ziet (met je
ogen dicht!)

Welke kleur
zie je met je
ogen dicht?
Geef het hoofd
deze kleur (meng
verfkleuren).



De starter van Filip, componist

Tijdens het lezen van een verhaal hoorde Filip klanken in zijn hoofd. Deze klanken geven hem inspiratie voor een muziekstuk.

STARTER

Welk boek heb je het laatst gelezen?

Titel:

Schrijver:

Wat voor gevoelens kreeg je bij dit boek? Bijv. angstig, blij, rustig, verdrietig.



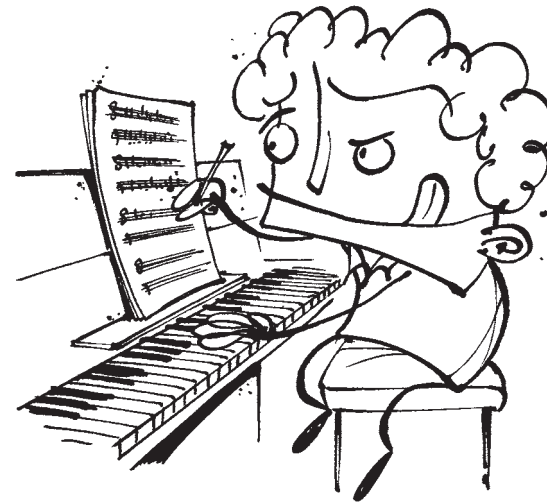
.....
.....

Sluit je ogen. Welke klanken of muziek hoor je 'in jezelf', als je aan dit boek denkt?

Gebruik allerlei voorwerpen in de klas of instrumenten op school om deze klanken te maken. Of gebruik je eigen lichaam!

- Lees de eerste pagina van dit boek nog eens. Verzamel zo veel mogelijk geluiden en klanken die hierbij passen.

- Lees de middelste twee pagina's van dit boek nog eens. Verzamel zo veel mogelijk geluiden en klanken die hierbij passen.
- Lees de laatste pagina van dit boek nog eens. Verzamel zo veel mogelijk geluiden en klanken die hierbij passen.



Zet enkele geluiden achter elkaar en denk na over een volgorde (compositie).

Maak onderscheid tussen:

- **hoge** en **lage** geluiden;
- **lange** en **korte** klanken;
- **harde** en **zachte** geluiden.

Maak verschillende combinaties!

IDEE

Welk kunstwerk wil je hiermee maken? (bijv. muziekstuk, dans, verhaal, film)



.....

.....

28

Welk idee voor dit kunstwerk heb je?

.....

.....

.....

Wat heb je nodig om jouw idee uit te voeren?

.....

.....

.....

De starter van Marco, choreograaf

Als kind was Marco vaak aan het dansen, samen met zijn vrienden. **In de dansvoorstellingen die hij nu maakt, zijn deze herinneringen voor hem een belangrijke inspiratie.** Ze gaan over verliefdheid, maar ook over pesten en samen spelen op het schoolplein.

STARTER

Denk aan het schoolplein, welke herinnering speelt zich hier af?

Maak een tekening bij deze herinnering, met pijlen en uitleg erbij.



Schrijf drie woorden op die passen bij deze herinnering.

.....
.....
.....

Verzin bij ieder woord een beweging.

Maak iedere beweging eens **heel groot**.

Doe iedere beweging eens een 4x **langzaam** achter elkaar.

Maak iedere beweging eens **heel klein**.

Doe iedere beweging eens 8x **snel** achter elkaar.

Welke muziek past bij deze herinnering?

.....

IDEE

Welk kunstwerk wil je hiermee maken? (bijv. verhaal, dans, lied, film)

.....

.....

Welk idee voor dit kunstwerk heb je?

.....

.....

.....

Wat heb je nodig om jouw idee uit te voeren?

.....

.....

.....

.....

.....



De starter van Simon, schrijver

Simon bedenkt verhalen bij alles wat hij leest of ziet, bijvoorbeeld een stukje uit de krant of een kunstwerk.

Zijn fantasie gaat werken en hij zet hierover een paar zinnen op papier. Dan blijkt vanzelf of dit een verhaal of gedicht wordt.

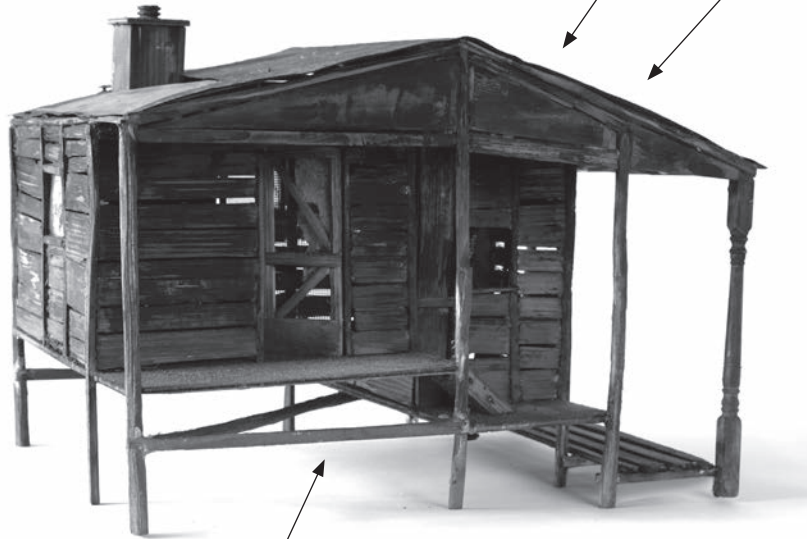
STARTER

Gebruik je fantasie tijdens het kijken naar een kunstwerk.

Wat zie je door dit raam?

Wat schuilt er op het zoldertje?

Schrijf hier een kort verhaaltje over van drie of vier regels.



Wie maakt er geluid binnen?

IDEE

Welk kunstwerk wil je hiermee maken? (bijv. toneelstukje, schilderij, verhaal, maquette)

.....
.....

Welk idee voor dit kunstwerk heb je?

.....
.....
.....

Wat heb je nodig om jouw idee uit te voeren?

.....
.....
.....



Colofon

Idee, ontwerp en teksten:
Kunstloc Brabant
Cultuurkade Meierijstad

CULTUURKADE
MEIERIJSTAD

KUNSTLOC
BRABANT

Met dank aan:

Jillie Verbeek
Erik Vos
Filip Bral
Simon van der Geest
Marco Gerris
Jellie Schippers
Sabine Timmermans
Levi van Veluw

Met speciale dank aan:

Coen en Donna Guusje (beiden 8 jaar), die ons inspireerden tijdens het ontwikkelproces en samen de pagina's uit het schriftje van Daan maakten.

Illustraties:

Frodo Kuijpers

Redactie:

Laura van Campenhout

Vormgeving:

Marieke Nelissen, www.lepetitstudio.nl

© 2018 Kunstloc Brabant

Deze publicatie is de geactualiseerde en herziende versie van het gelijknamige project 'VanDaan' dat tussen 2006 en 2015 werd ontwikkeld door consultants Kunstbalie (nu Kunstloc Brabant) ten behoeve van het programma KunstSelect.



**KUNSTLOC
BRABANT**