



## Korte opdracht: De betovering Interdisciplinair

Verhalen, Groep 7-8

Het project *Op zoek naar de Betovering* is een interdisciplinair project, bedoeld als inspiratie voor de invulling van de Culturele Spelen of een ander geschikt moment in een project-dag of -week. De opdrachten zijn een leidraad voor het samen met de leerlingen doorlopen van het creatieve proces. Bij de interdisciplinaire projecten wordt altijd gezocht naar een mengeling van kunstdisciplines met een focus op geluid, beweging en beeld.

## 1. Informatie

In dit project gaan de leerlingen aan de hand van (kunst)voorbeelden op zoek naar betovering. Ze spelen met transformaties, gebruiken zelfgemaakte bewegingen en klanken, maken een toverstokje en toverspreuken om uiteindelijk alles om hen heen te betoveren met geluid, beweging en beeld.

Ondersteuning en uitleg

- Wil je ondersteuning bij de voorbereiding of uitvoer van het project, neem dan contact op met je [cultuurcoach](#).
- Meer uitleg over het werken met de projecten van Cultuuronderwijs op zijn Haags en tips vind je via [deze link](#).

*Bekijk [hier](#) hoe een project is opgebouwd en lees handige tips en aanbevelingen*

## 2. Introductie

Dit project kan schoolbreed of per leerjaar geïntroduceerd worden.

Pakketje

Bij inschrijving heb je een pakketje ontvangen met daarin:

- Een envelop met uitnodiging en een brief.
- [Het introductieverhaal](#).
- Daarnaast heb je de festivalboekjes van De Betovering ontvangen. Deze programmaboekjes kunnen gedurende het project gebruikt worden.

Schoolbrede introductie

De leerlingen en leerkrachten verzamelen op een centrale plek in de school. De schoolbrede introductie kan bijvoorbeeld gedaan worden door een leerkracht, de directeur of een [kunstenaar](#).

*Tip: maak het geheimzinnig!*

Volg onderstaande stappen om het project te introduceren:

1. Improviseer en vertel het volgende verhaal:

Je hebt een belangrijke mededeling en vraagt de leerlingen en leerkrachten om hulp. Er is een envelop met daarin een brief en een uitnodiging bezorgd, er zit ook een verhaal bij. Je vertelt dat je een beetje in de war bent en niet zeker weet of je het gedroomd hebt. Het werd bezorgd door een vreemd wezen dat wel een beetje op een hond leek. Maar het was toch ook weer geen hond. Hij had iets merkwaardigs. En toen je wilde vragen waar dit nu over ging, was het vreemde figuur verdwenen. Het leek wel tovenarij.

2. Lees voor wat er op de envelop staat:

*"Als je wilt dat je kinderen intelligent zijn, lees ze dan sprookjes voor. Wil je dat ze briljant zijn, lees ze dan meer sprookjes voor."* Albert Einstein

Ga hier verder op in, bijvoorbeeld door te zeggen dat het steeds verwarrender wordt en dat je zeker weet dat je intelligent wordt van leren rekenen en schrijven, maar toch niet van sprookjes?

3. Lees de uitnodiging voor:

*Beste leerkrachten en leerlingen, Hierbij nodigen wij jullie uit om deel te nemen aan de Culturele Spelen. Met vriendelijke groeten, Djimmie*

Je speelt dat je geïrriteerd raakt. Wie is Djimmie nu weer? (Djimmie is het witte hondje en de mascotte van De Betovering). En wat zijn Culturele Spelen? Een merkwaardige toestand! Iedereen moet maar snel aan het werk. Over tot de orde van de dag. Je loopt weg.

4. Alle leerkrachten bespreken met de leerlingen of ze dit nader willen onderzoeken. Eenmaal in de klas leest je [het bijgevoegde verhaal](#) voor.

Introductie in de klas

Introduceer het project aan je eigen groep in de klas. Doorloop daarbij dezelfde stappen als bij de schoolbrede introductie.

### 3. Oriëntatie

Lekker vakantie?!

Mogelijke stappen:

1. Bespreek gezamenlijk wat de leerlingen het liefst in de (herfst)vakantie doen: lekker veel spelen zoals Sara in het introductieverhaal, of toch liever naar school zoals Mohammed, of iets heel anders? Of vervelen ze zich?

2. Is een kunstenaar eigenlijk niet een soort tovenaar? Kan een kunstenaar de wereld om zich heen betoveren? Bekijk en bespreek een aantal 'betoverde' ruimtes en landschappen die kunstenaars hebben gemaakt.

Bijvoorbeeld:

- [Christje van der Haak](#)
- [Pipilotti Rist](#)

Wat voor werelden zijn dit? Zou jij er willen zijn? Hoe heeft de kunstenaar het betoverd? Waarvan is het gemaakt?

Festival De Betovering

Bekijk [de website van De Betovering](#). Selecteer op leeftijd van je groep. Bekijk een aantal fragmenten van voorstellingen voor deze leeftijdsgroep.

Het filosofisch gesprek

Voer een filosofisch gesprek over het thema. Dit kan bijvoorbeeld aan de hand van de volgende vragen:

- Hoe kun jij toveren?
- Wat zou je dan willen veranderen of maken?
- Hoe kan een kunstenaar (een danser, toneelspeler, schilder, etc.) toveren?

## 4. Onderzoek

Kiezen

In het introductieverhaal wordt verteld dat de stad een en al betovering is. Als je op avontuur gaat en reist naar en door een betoverde stad, dan kun je maar beter goed voorbereid zijn.

Kies samen met de leerlingen welke van de drie onderstaande onderzoeksopdrachten jullie willen doen. Gebruik hiervoor onderstaand overzichtje met korte omschrijving.

<p>ToverSieraad <i>Ontwerpen van toversieraden en bedenken wat jouw toversieraad zou moeten kunnen.</i></p>	<p>Hoe verleidelijk <i>Reclames worden gebruikt om mensen te verleiden.</i></p>	<p>Magisch Voortbewegen <i>Bijzondere manieren van voortbewegen bedenken van behulp van een beetje magie.</i></p>	<p>Was er eens...? <i>Tussentijds evalueren en een sprookjeachtig verhaal verschillende wendingen geven.</i></p>
---	---	---	--

### Onderzoek: ToverSieraad

*De leerlingen onderzoeken bijzondere sieraden en bedenken wat hun eigen toversieraad zou moeten kunnen.*

Volg onderstaande stappen of maak een keuze:

1. Bespreek klassikaal welke sieraden de leerlingen weleens dragen.

- Waarom dragen zij deze (functioneel, mooi, herinnering, iets anders)?
- Zijn ze waardevol (in geld, in emotionele waarde)?
- Denken ze dat de sieraden speciale krachten hebben (geluk, bescherming), of kennen ze iemand die dat bij bepaalde



sieraden heeft?

2. Bekijk het werk van een aantal kunstenaars die (bijzondere, niet alledaagse) sieraden ontwerpen. Bijvoorbeeld:

- [Naomi Filmer](#)
- [Miek Uittenhout](#)

3. In verschillende magische verhalen is een sieraad een toverobject waarmee van alles betoverd of getoverd kan worden. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden:

- [De amulet](#) in Never Ending Story
- [De 'Time Turner'](#) in Harry Potter 3 (bekijk 1.40 min. tot 2.10 min. om de 'Time Turner' in werking te zien)

4. Stel dat jij een magisch sieraad zou hebben. Wat zou het moeten kunnen, hoe zou het eruitzien? Laat leerlingen voor zichzelf of in groepjes brainstormen over hun eigen magische sieraad. Waarvan zou het gemaakt zijn, welke vorm heeft het, hoe is het te dragen? Laat ze de bevindingen noteren of een paar ontwerpschetsen maken.

#### Benodigdheden

- Potloden
- Papier

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- In hoeverre zegt de vorm iets over de toverkracht?
- Zou je een spreuk kunnen bedenken waarmee je je eigen sieraad magisch kunt maken?

## Onderzoek: Hoe verleidelijk

Volg onderstaande stappen of maak een keuze:

1. Haal het introductieverhaal er weer bij. Bespreek met de leerlingen dat het leuker is om samen iets te ondernemen. Maar hoe haal je iemand over om met je mee te gaan? Hoe verleid je iemand daartoe? Wat kan je allemaal doen om je zin te krijgen?

2. Bekijk en bespreek een aantal wat oudere en nieuwe reclame-uitingen.

Enkele voorbeelden:

- [Fruitjoy ijs](#)
- [Mora](#)
- [Reclames met Beyoncé](#)
- [Rolo](#)
- [Coca Cola](#)
- [Hema](#)
- [De Efteling](#)

3. Ook met theater en spel kun je de omgeving een klein beetje aanpassen, vervreemden of veranderen. Bekijk en bespreek met de leerlingen [deze videoreclame van Telenet](#). Wat zien de leerlingen? Wat is de bedoeling van zo'n commercial? Bespreek welke boodschap de commercial heeft en dat er allerlei 'middelen' en manieren worden ingezet om de boodschap over te brengen: een verhaal, decor, muziek, acteurs, etc. Welke middelen herkennen de leerlingen?

4. Geef de leerlingen de opdracht in groepjes een korte scène te maken waarin ze laten zien hoe ze iemand kunnen overhalen en verleiden om hun zin te krijgen en samen op stap te gaan. De scène duurt maximaal een minuut. Ze bedenken wat ze willen bereiken, en hoe ze dat willen doen: wie speelt wat, wat er gebeurt en hoe?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe word jij beïnvloed door een reclame?
- Verleid jij weleens iemand? Hoe en waarom?

## Onderzoek: Magisch voortbewegen

Volg onderstaande stappen of maak een keuze:

1. Bekijk en bespreek de video [Human Bird Wings](#) gemaakt door Jarno Smeets.

Hij werkte maandenlang aan vleugels die hem zouden laten vliegen; in de video zie je hoe hij uiteindelijk de lucht in gaat. Heeft hij echt gevlogen of is het 't werk van een kunstenaar? Vertel dat het uiteindelijk niet echt bleek te zijn. [Zie de uitleg](#).

2. Door de tijd heen zijn mensen altijd op zoek geweest naar manieren om zich sneller en beter voort te bewegen. Bekijk (een aantal) voorbeelden:

- In de achttiende eeuw ging [de eerste luchtballon](#) al de lucht in.
- [De zeppelin](#) is nooit een veelgebruikte luchtvaartmachine geworden, omdat er teveel ongelukken mee gebeurden.
- [Eerste vliegtuigvluchten](#) in 1903.
- [Een technologie-ontwikkelaar](#).
- [The Jetsons](#).

3. Beweeg je anders op een plek die betoverd is? Bekijk en bespreek:

- [Dansers lopen over de gevels](#).
- Kunstenaars Miek Uittenhout en Sarah Illenberger werken met [\(enorme\) ballonnen](#).
- Hoe zou je je voortbewegen als je zulke enorme ballonnen kon gebruiken?

4. Laat de leerlingen in groepjes bedenken hoe ze zich zouden willen voortbewegen als alles mogelijk is.

- Ben je in een groep of alleen?
- Heb je vervoersmiddelen nodig, en zo ja, hoe zien die er dan uit?
- Laat ze aantekeningen en/of schetsen van hun ideeën maken.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Welk gevoel krijg je als je van grote hoogte naar beneden kijkt?
- Wat is het voordeel van je door de lucht te bewegen?
- Hoe zou jij je het liefst door de lucht bewegen?

## Onderzoek: Was er eens...?

1. Neem even de tijd om een stap terug te nemen als een tussentijds evaluatiemoment. Bespreek wat jullie tot nu toe samen hebben bekeken, ontdekt en bedacht. Haal het verhaal uit de introductie terug. Stel bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Waarmee is de stad betoverd, denk je?
- Wat hebben jullie allemaal gedaan?
- Hebben we al een idee over hoe het sprookje verder moet gaan?
- Kun je wat jullie gedaan hebben, gebruiken voor het verder verzinnen van het verhaal?

2. Bekijk en bespreek de trailer van de serie [Once upon a time](#). In deze serie spelen bekende sprookjesfiguren opeens een heel andere rol in een andere omgeving, samen in één verhaal.

- Maak met elkaar een 'mashed up' sprookje aan de hand van het verhaal uit de introductie.
- Herhaal het laatste stukje van het verhaal nog een keer. En hoe gaat het nu verder?

Geef de leerlingen om de beurt de beurt en vraag hen telkens in één zin het verhaal aan te vullen, voor de hand liggend of juist heel onverwacht. Hoe gaat het verhaal nu verder?

## 5. Uitvoeren

Kiezen

In dit uitvoerende deel worden de resultaten uit de onderzoeksopdrachten verwerkt. Kies samen met de leerlingen welke van de vier onderstaande uitvoeropdrachten jullie willen doen. Gebruik hiervoor onderstaand overzichtje met korte omschrijving.

<p>Wat een juweeltje <i>Een eigen sieraad maken en bedenken wat je er mee kan betoveren.</i></p>	<p>Betovering geeft je vleugels <i>Vorm geven aan middelen, zoals een voertuig of vleugels, waarmee je jezelf kunt verplaatsen op verrassende manieren.</i></p>	<p>Betoverende verleiding <i>Een reclame maken om anderen te verleiden, gebruikmakend van de opbrengsten van de opdrachten, op een onverwachte locatie.</i></p>
--	---	---

### Uitvoeren: Wat een juweeltje

Doe onderstaande stappen of maak een keuze:

1. Haal de ideeën en schetsen terug van de toversieraden uit de onderzoeksopdracht.

- Vraag de leerlingen welke ideeën ze verder willen uitwerken. Welke toverkrachten moet je sieraad hebben? Kun je ermee vliegen, iemand verleiden of een ruimte mee transformeren?
- Verzamel materialen die ze nodig denken te hebben om hun magische sieraad te maken. Zorg voor zoveel mogelijk afwisselend materiaal: aluminiumfolie, blikjes, satéprikkers, ijsstokjes, vliegerpapier, touw, ijzerdraad, stenen.

2. De leerlingen werken hun ideeën met de materialen uit. De sieraden kunnen klein zijn, maar ook groot en 'vreemd' zoals die van Naomi Filmer. Laat ze duidelijk maken wat het sieraad kan, een passende spreuk en een naam voor het sieraad bedenken.

3. Laat de leerlingen een korte scène oefenen en uitspelen wat er gebeurt als het magische sieraad zijn werk doet en je ermee tovert.

#### Benodigdheden

- Diverse materialen voor het maken van de sieraden

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat doet jouw sieraad?
- Kun je aan jouw sieraad zien wat het doet?
- Is het je gelukt om te maken wat je in je hoofd had?

## Uitvoeren: Betovering geeft je vleugels

Bekijk en bespreek:

- De videoclip [No Tears left to cry](#) van Ariana Grande. Wat is er magisch?
- Het werk van [Jan von Holleben](#).

2. Laat de leerlingen (in groepjes of alleen) een manier of middel ontwerpen om zich op een bijzondere manier te kunnen verplaatsen. Worden het vleugels, een luchtbrug, een ballonnenhoed of iets heel anders? Kleden ze zichzelf als een vliegende machine of maken ze iets waar ze alleen of met meerderen in kunnen stappen, op kunnen zitten, aan kunnen hangen?

3. De leerlingen maken een lijstje van materialen die ze nodig denken te hebben om zichzelf te transformeren of hun voertuig te maken. Verzamel de materialen met elkaar. Zorg voor zoveel mogelijk afwisselend materiaal: planken, lege flessen, karton, aluminiumfolie, blikjes, satéprikkers, ijsstokjes, vliegerpapier, touw, ijzerdraad, stenen of wat er in het klaslokaal te vinden is.

4. Laat de leerlingen hun ideeën uitwerken in een tekening of collage. Ze kunnen bijvoorbeeld een foto van zichzelf bewerken of een foto van zichzelf maken verkleed met de gekozen materialen. Laat ze erover vertellen.

#### Benodigdheden

- Diverse materialen

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- In hoeverre lukte het om de juiste bewegingen te vinden?
- In hoeverre heb je kunnen maken wat je in je hoofd had?
- Passen bepaalde voertuigen bij elkaar? Vertel.

## Uitvoeren: Betoverende verleiding

1. Bekijk en bespreek de reclame voor [de Efteling](#).

Vertel de leerlingen dat ze voor deze opdracht in groepjes een betoverende reclame mogen bedenken en uitvoeren op een bijzondere locatie in of om de school. Ze gebruiken daarbij de gemaakte producten, ideeën en opbrengsten van de onderzoekopdrachten.

Denk aan:

- Wensen of verlangens
- Verleiden
- De ruimte of jezelf betoverd
- De toversieraden
- De magische manieren van voortbewegen

2. Laat ze nadenken over een originele vorm in beweging, geluid en beeld.

Bekijk en bespreek als voorbeeld onverwachte performances op bijzondere locaties:

- [Tetris](#) van De Dansers.
- [Weerzien](#) van Dansnest.

3. Laat de leerlingen een korte reclamescène maken en daarin hun ideeën uitwerken.

- Ze verzamelen de benodigde materialen.
- Ze zorgen voor passende muziek.
- Laat ze een goede locatie zoeken in en om de school.

Geef ze tijd om te oefenen en laat de resultaten aan elkaar zien.

4. Maak eventueel van het eindresultaat een reclamefilmpje van een minuut.

#### Benodigdheden

- Materialen die leerlingen zelf verzinnen
- Foto- en/of filmapparatuur

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe hebben jullie een keuze gemaakt tussen alle mogelijkheden?
- Waar heb je op gelet bij het zoeken naar een locatie en passende muziek?
- In hoeverre is jullie reclame betoverend? Vertel.

## 6. Presenteren / Uitkomst

*Het gaat om het proces, niet om het eindproduct. De uitkomsten zijn de presentaties, bijvoorbeeld tijdens de Culturele Spelen, in de klas, met de hele school, voor de klasgenoten, de ouders, de wijk. Het is heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet van tevoren is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten van de leerlingen en de klas en vergeet niet je eigen kwaliteiten in te zetten in het proces. Maak een keuze uit de uitkomsten. Gebruik daarbij de resultaten uit de voorgaande opdrachten of nodig een kunstenaar in de klas uit die helpt bij het vormgeven van de uitkomst. Als dit project schoolbreed wordt uitgevoerd, staan de bevindingen van alle leerjaren centraal en kan er samengewerkt worden tussen de leerjaren.*

#### Culturele Spelen – Op weg naar De Betovering

Bespreek met de leerlingen wat jullie willen doen of laten zien aan de ouders of de andere groepen, als afsluiting van de Culturele Spelen-dag.

Bespreek met de leerlingen:

- Wat jullie allemaal hebben gezien, gemaakt en gedaan.
- Wat heeft het meeste indruk gemaakt?
- Bekijk eventueel sommige items nog een keer.

Wat zouden de leerlingen aan het publiek willen laten zien? Hoe zou je willen dat het sprookje uit de introductie afloopt? Verzin met elkaar een invulling voor de afsluiting van de Culturele Spelen. Presenteer de uitkomsten van de diverse opdrachten naar eigen inzicht, of laat je inspireren door onderstaande suggesties.

- Transformeer het klaslokaal in een betoverde ruimte, gebruik het gemaakte werk. Laat de leerlingen vertellen over wat ze gedaan hebben en wat er te zien is.
- Houd een malle toverparade door de school met magische bewegingen, de sieraden en eventueel kostuums.

## Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces en de gemaakte producten.

- Wat vond je het leukste van dit project om te doen?
- Wat vond je het leukste om aan anderen te laten zien?
- Weet je nu wat De Betovering is?