



Project: Beregoeie verhalen

Mediacultuur

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 stop-motionfilms, animaties die beeldje voor beeldje gemaakt worden. Ze bekijken voorbeelden van verschillende kunstenaars en maken tot slot met hun knuffels als acteurs hun eigen stop-motionfilmpjes. Deze krijgen met rode loper en drankjes een feestelijke première voor de ouders.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags. Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf, hun omgeving en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de icc'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het smartboard voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal aan te passen naar eigen wensen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [Kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over het beroep vertellen dat past bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Project specifieke informatie

Over dit project

In het project 'Beregoeie verhalen' staan verhalen en film centraal. Het project start met een kringgesprek waarin een beer in een doos een grote rol speelt. De leerlingen bekijken een aantal korte filmpjes en bedenken of ze de verhaallijn willen veranderen. De verhalenbeer laat filmpjes zien die over zijn lievelingsverhaal gaan: *Rupsje Nooitgenoeg*. De leerlingen kijken en bespreken de verschillende manieren waarop het verhaal is vormgegeven.

Doelen

Er worden twee hoofdoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. De doelen zijn op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen met behulp van de succescriteria geëvalueerd op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? [Raadpleeg dan de begrippenlijst](#).

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit dat stop motion een (film)techniek is om een verhaal te vertellen.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling geeft in stop motion vorm aan een eigen verhaal.

Benodigdheden

- doos met een knuffelbeer
- prentenboek
- beamer
- digibord

Aan de slag in de klas

Tip: Maak filmopnames van de meest opvallende momenten. Maak hier aan het einde van het project een compilatie van en toon deze als afsluiting.

Voer onderstaande opdrachten in deze volgorde uit:

Verhalendoos

Voer een kringgesprek over het thema 'verhalen'. Lees een prentenboek voor en leg uit wat een verhaal is. Zet in het midden van de kring een dichte doos met daarin een knuffelbeer. Wat zou er in de doos zitten? Laat de leerlingen raden. Haal als bij een poppenspel de beer uit de doos en laat hem vertellen dat hij de verhalenbeer is en in zijn doos alle verhalen bewaart. Ook de verhalen die de leerlingen gaan verzinnen en maken. Bespreek met de leerlingen waar je verhalen vindt: in je hoofd, een boek of een film. De verhalenbeer houdt heel veel van filmpjes, hij heeft een paar filmpjes meegenomen en wil jullie deze graag laten zien.

Film

Bekijk en bespreek onderstaande stop motion- en animatiefilmpjes. Stel vragen zoals: Wie doen er in het filmpje mee? Wat gebeurt er in het filmpje? Hoe eindigt het filmpje?

- Filmpje 1: *The Tumblies* – 'Mini dustbin'
- Filmpje 2: *The Tumblies* – 'Mini car'
- Filmpje 3: *The Tumblies* – 'Mini wipwap'. Laat de leerlingen dit verhaaltje navertellen en naspelen.
- Filmpje 4: *Border*, een filmpje over twee figuurtjes die ruziemaken over een grens en een leuke oplossing vinden.

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- boek *Rupsje Nooitgenoeg* van Eric Carle
- beamer
- digibord

Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

Voer een filosofisch gesprek aan de hand van de volgende vragen:

- Kun je van elk verhaal een film maken?
- Moet een verhaal altijd een begin en een einde hebben? Waarom wel, waarom niet?
- Wat zou er gebeuren met de hoofdpersonen als het verhaal is afgelopen, bijvoorbeeld met of? (Noem een aantal voorbeelden uit de verhalen die ze hebben gezien.)

Oriëntatieopdracht

Doorloop de volgende stappen:

1. Laat de verhalenbeer uit de doos zijn lievelingsverhaal tevoorschijn halen: *Rupsje Nooitgenoeg*. Lees, bekijk en bespreek het verhaal. Wat gebeurt er in het verhaal? Wat is het begin van het verhaal? Wat is het midden? Wat is het eind?
2. Laat twee filmpjes zien die zijn gemaakt naar aanleiding van het boek *Rupsje Nooitgenoeg*:
 - **Filmpje 1.** De tekeningen uit het boek bewegen. De tekst is er ook, maar er wordt niet in gesproken. Muziek begeleidt het verhaal.
 - **Filmpje 2.** De tekst uit het boek wordt voorgelezen. Welke verschillen zijn er tussen de filmpjes?
3. Vertel het verhaal nog een keer en laat de leerlingen het tegelijkertijd naspelen.

Succescriterium	<p>Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project kan zijn:</p> <p>Beeldt eigen verhalen uit met gebruik van stop motion techniek.</p>
-----------------	--

4. Opdracht: Van begin tot eind

In deze opdracht wordt in de onderzoeksfase bekeken hoe de dag in elkaar zit en wat er gebeurt als alles achterstevoren wordt gedaan. De leerlingen oefenen dit door kaarten bij verhalen in de juiste volgorde te leggen. Naar aanleiding van een boek dat populair is in de groep wordt bekeken wat het begin, midden en eind is van het verhaal. Dit gaan de leerlingen op verschillende manieren verbeelden. Hiervan maakt de leerkracht een filmpje. Vervolgens wordt het verhaal door elkaar gegooid zodat er nieuwe verhalen ontstaan.

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat een verhaal is opgebouwd uit begin, midden en eind.
Subdoel vaardigheid	De leerling experimenteert in woord en beeld met het omkeren van de drie onderdelen van een verhaal: begin, midden en eind.

Benodigdheden

- een boek dat populair is in de groep
- bordjes met pictogrammen van de dagindeling
- boek *Rupsje Nooitgenoeg*
- papier en (kleur)potloden
- camera om mee te filmen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoek

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Eerst dit, dan dat

Laat leerlingen vertellen en/of uitbeelden hoe hun dagindeling is. In welke volgorde doen ze hun handelingen? Wat zou er gebeuren als ze de volgorde zouden omdraaien? Dus eerst aankleden en dan douchen? Of eerst naar bed gaan en dan eten?

Achterstevoren

Bekijk de bordjes met pictogrammen van de dagindeling in de klas. Bespreek wat er gebeurt als je de volgorde daarvan verandert, bijvoorbeeld als je begint met naar huis gaan, of met de pauze? Kan dat? Waarom wel of niet?

De vlinder werd een rups...?

Bespreek met de leerlingen het verhaal van *Rupsje Nooitgenoeg* met betrekking tot de opbouw van het verhaal: begin, midden, eind. Wat is het begin, wat gebeurt er dan? Wat is de afloop? Wat zou er gebeuren als je de volgorde van dit verhaal verandert? Klopt alles dan nog?

Uitvoeren

Doorloop de volgende stappen:

1. Neem een verhaal of boek dat op dit moment populair is in de groep. Liefst een verhaal dat de hele klas goed kent. Laat de leerlingen de verschillende onderdelen benoemen: begin, midden, eind. Wat gebeurt er als je de volgorde verandert?
2. Verdeel het verhaal in drie stukken en verzin samen met de klas verschillende omkeringen. Daag de leerlingen uit om het verhaal te veranderen. Bijvoorbeeld: Roodkapje komt geen wolf tegen maar een schaap. Wat gebeurt er dan? De leerlingen maken tekeningen van elk van de drie stukken. Laat de leerlingen het verhaal zelf naspelen en film dit.
3. Voer deze opdracht uit in de kring. Begin zelf met: "Er was eens...". Een leerling gaat daarop door, weer een andere vertelt verder, enzovoorts. Film wat de kinderen vertellen.

Presenteren

Maak een keuze uit de volgende presentaties:

- Toon de filmpjes tijdens een 'voorstellingsmoment' aan andere klassen of ouders.
- Upload de filmpjes op het (afgeschermd) YouTube-kanaal van de school.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welk einde vond je een goed begin?
Reflectie proces	Welke nieuwe ideeën om verhalen te vertellen heb je gekregen?

5. Opdracht: Een bijzondere knuffel

In deze opdracht staat het idee van stop-motion centraal. In de onderzoeksfase bekijken de leerlingen diverse stop-motion filmpjes waarin verschillende emoties aan de orde komen. Na deze filmpjes beelden de leerlingen bewegingen uit in stukjes, net als stop-motion. In de uitvoerende fase staan knuffels in het middelpunt. De leerlingen nemen knuffels mee van huis en bedenken in tweetallen verhalen over hoe de knuffels elkaar tegenkomen. De leerkracht maakt foto's als de leerlingen de verhalen spelen. Per tweetal wordt de foto gekozen waarop het beste een specifieke beweging te zien is. De foto's worden op verschillende manieren gepresenteerd.

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat je beweging in beeld kunt brengen door de beweging in kleine stukjes op te delen.
Subdoel vaardigheid	De leerling beeldt met een knuffel een zelfverzonnen verhaal uit.

Benodigdheden

- poppen, knuffels of ander speelgoed (van thuis of uit de klas)
- camera om foto's te maken
- beamer
- digibord
- foto's van het spel met de knuffels

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoek

Maak een keuze uit onderstaande filmpjes en doe het stopspel.

Bewegend gereedschap

Bekijk en bespreek:

- het stop-motionfilmpje [The Deep](#) van kunstenaar PES. Vraag de leerlingen wat ze zien.
- het door PES gemaakte [introfilmpje van Het Klokhuis](#). Het is een kort filmpje. Bekijk het een aantal keer en vraag de leerlingen wat ze zien.

Kartonverhaal

Bekijk en bespreek [Cardboard boy](#), een filmpje over een jongen van karton die in drie verschillende werelden terechtkomt en telkens bevriend raakt met een insect.

- Vraag de leerlingen het begin, het midden en het eind van het filmpje na te spelen.
- Waar is alles van gemaakt? (Bijna alles is van karton.)
- In de film beweegt er van alles: de bomen, de zee, een krabbetje. Kunnen de leerlingen ontdekken hoe het gemaakt is? (Stop-motion betekent dat de beweging uit verschillende stilstaande beelden is opgebouwd, die achter elkaar zijn geplakt.)

Nog meer Stop-motion

Bekijk en bespreek:

- de (Engelse) trailer van [Shaun the Sheep The Movie](#), stop-motion gemaakt met klei en voorwerpen. Laat de leerlingen het filmpje naspelen.
- [Het Klokhuis](#): een [stop-motion-instructiefilmpje](#).

Stopspel

Speel het principe van stop-motion. Vraag de leerlingen bewegingen te bedenken, zoals vliegen, springen, rennen, lopen, vallen, kruipen. Laat hen deze voordoen. Kies een beweging uit die de hele klas uitvoert. De leerlingen delen deze beweging in stukjes, zoals in een stop-motion.

Uitvoeren

Doorloop de volgende stappen:

1. Vraag de leerlingen een knuffel van thuis mee te nemen, of gebruik knuffels of poppen uit de klas.
2. Geef de leerlingen de opdracht om in tweetallen een kort verhaal te bedenken met de knuffels. Bespreek onderstaande vragen met elkaar.
 - Welke bewegingen maken de knuffels? Vliegen, rollen, lopen, rennen, hinkelen?
 - Hoe begint het verhaal? Wat is het einde van het verhaal?
 - Hoe maak je jouw verhaal spannend?
 - Wat zie je op de achtergrond?
Laat de leerlingen uiteenlopende en passende bewegingen uitproberen.
3. De leerlingen maken in tweetallen verschillende bewegingen met hun knuffels.
4. Maak per groepje een foto en laat de foto's op het digibord zien.

Presenteren

De leerlingen laten hun foto zien voor de klas en vertellen hun verhaal. Laat de foto's zien op het digibord en print de foto's uit en hang ze (op ooghoogte van de leerlingen) op.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Hoe heb je laten zien dat jouw knuffel in beweging was?
Reflectie proces	Wat zou je nog meer willen doen met deze techniek?

6. Opdracht: Onze knuffelfilm

In deze opdracht worden in de onderzoeksfase een aantal stop-motionfilmpjes bekeken van diverse kunstenaars, om vervolgens met de leerlingen te bespreken wat ze aan emoties en bewegingen hebben gezien. Met de opgedane kennis en vaardigheden in de eerdere opdrachten gaan de leerlingen nu aan de slag met het maken van hun eigen stop-motionfilmpje. In de filmpjes staan de knuffels van de leerlingen en hun zelfbedachte verhalen centraal. Het project wordt afgesloten met een echte filmpremière voor ouders, inclusief rode loper en drankjes. Door de filmpjes op de schoolwebsite te zetten, bereiken deze een groter publiek.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat stop motion is.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een eigen stop motion video over twee knuffels.

Benodigdheden

- ter voorbereiding: het filmpje [‘In zes stappen een stop-motion maken’](#).
- poppen, knuffels of ander speelgoed
- tablet
- beamer
- digibord
- diverse materialen voor de eindpresentatie, zoals rode loper

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoek

Bekijk en bespreek ter inspiratie (een aantal van) de volgende filmpjes:

- [Western Spaghetti](#) van PES, een maaltijd met bijzondere ingrediënten.
- Lego-liedje [‘Alles is echt super’](#), waarin Lego tot leven wordt gebracht.
- [Lego: Adventure in the City](#), een film van de Nederlandse kunstenaar Rogier Wieland.
- Andere films van Rogier Wieland:
 - [Zebra Pagasus](#)
 - [Alice in Wonderland](#)

Uitvoeren

In deze opdracht maken de leerlingen een stopmotion-filmpje. Ter voorbereiding: bekijk in de toolbox van CultuurSchakel het filmpje [‘In zes stappen een stop-motion maken’](#). Doorloop vervolgens met de klas de volgende stappen:

1. Geef tweetallen de opdracht om samen een kort verhaal met hun knuffels te verzinnen. Wat gebeurt er en hoe bewegen de knuffels zich?
2. Laat de duo's de verhalen met de knuffels om de beurt voor de klas spelen. Maak van de verhalen verschillende foto's met een stop-motion-app. In de app kun je foto's monteren.

Presenteren

Laat de stop-motion filmpjes zien en bespreek deze aan de hand van onderstaande reflectievragen.

Tip: Organiseer een filmpremière, compleet met rode loper en drankjes. Nodig ouders en andere leerlingen van de school uit.

Plaats de filmpjes op de school- of klassensite.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke geluiden kun je bij je video verzinnen om hem nog beter te maken?
---------------------	---

Evalueren

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welke manieren kun je nog meer verzinnen om beweging te laten zien?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Waar zou je nog meer een stop motion video van willen maken?