

# BEELDKRACHT = SUPERKRACHT



## Aanleiding

“Beeldkracht = Superkracht” is een educatief programma dat zich richt op het bevorderen van de verbeeldingskracht en creativiteit van leerlingen in basisscholen, van groep 1 tot en met 8.

Het educatief programma laat leerlingen kennis maken met de kunstwerken in het Beeldenbos doormiddel van kunstverhalen. Deze verhalen beluisteren we met behulp van een audiofragment met als doel de leerlingen aan te moedigen om zelf creatief aan de slag te gaan!

## Het project heeft verschillende doelstellingen en positieve effecten:

**Verbeeldingskracht:** Het programma moedigt leerlingen aan om hun verbeelding te gebruiken en verhalen te creëren op basis van kunstwerken. Dit bevordert creativiteit en het reflecterend vermogen.

**Kunsteducatie:** Leerlingen krijgen de kans om kunstwerken te ontdekken en te bevragen, waarbij we streven naar een onbevangen kijk naar kunst en cultuur. Daarnaast onderzoeken en ontwerpen de leerlingen gezamenlijk een eigen kunstwerk.

**Burgerschapsvorming:** Het project draagt bij aan de ontwikkeling van sociale vaardigheden, tolerantie en begrip, doordat leerlingen vanuit verschillende perspectieven kunstverhalen beluisteren en vervolgens verbeelden.

**Nederlandse taal:** Door met verhalen over kunst te werken, kan het programma bijdragen aan de ontwikkeling van de Nederlandse taalvaardigheid van de leerlingen.

**Identiteitsontwikkeling:** Het gebruik van beeldtaal kan kinderen helpen hun eigen identiteit te verkennen en uit te drukken.



# DE GEBEURTENIS - DE CASUS

## 'Help! We willen een nieuw kunstwerk in het Beeldenbos, maar we weten niet hoe!'

Dit educatie programma werkt met een casus waarbij de realisatie van een nieuw kunstwerk als vraagstuk centraal wordt gesteld. Om deze casus te introduceren in de klas is er een filmpje van Beuzeltime en zijn er audiofragmenten over kunstwerken ingesproken door kunstenaars, curatoren en vrijwilligers.

Leerlingen bekijken de **korte film van Beuzeltime** en bespreken met elkaar: 'Wat is een kunstwerk', 'Wanneer wordt iets kunst', 'Kan iedereen kunst maken?'

Leerlingen luisteren naar het audiofragment over een kunstwerk en noteren/ tekenen tijdens het luisteren op een praat-schetspapier, een a4 papier, wat ze horen.

[Bekijk het filmpje hier!](#)



### De volgende vragen worden er gesteld aan de leerlingen als ze luisteren naar het kunstverhaal:

Teken en schrijf op je praat-schets papier:

- \* Wat hoor ik
- \* Wat denk ik
- \* Welke vraag roept dit op

Op het praat-schetspapier tekenen de leerlingen vervolgens hun verbeelding over hoe zij denken dat het kunstwerk er uit kan zien. Hiermee verzamelen leerlingen informatie en leren ze overeenkomsten en verschillen te benoemen en om vragen te stellen over het kunstwerk. (Dit praat-schetspapier is een belangrijk onderdeel van het werkproces en dient bewaard te blijven.)

Na het tekenen gaan de leerlingen in groepjes, of individueel met materialen aan de slag om het kunstwerk te maken. De leerkracht kiest de materialen waarmee de leerlingen op een onderzoekende manier aan de slag gaan.

### Mogelijke materialen:

- \* karton en papier, klei, ijzerdraad of wol
- \* verf, potloden, stiften
- \* kwasten, scharen, lijm



# LESBRIEF GROEP 1, 2 & 3

01.

## Samen kijken naar het videofragment van **Beuzeltime**.

- \* Waarom is Bennie zo verdrietig?
- \* Hoe kunnen we Bennie helpen?
- \* Wat is een kunstwerk?

02.

## Luisteren naar drie korte fragmenten van 30 seconden over een 'nieuw' kunstwerk, ingesproken door de kunstenaar Michiel Ubbels.

*Fragment 1 gaat over Vorm;  
Welke vorm heeft het kunstwerk?*

*Fragment 2 gaat over Spelen,  
Hoe kun je bij het kunstwerk spelen?*

*Fragment 3 gaat over kleur;  
Welke kleur heeft het kunstwerk?*

03.

## Laat leerlingen fragment 1 beluisteren en met materiaal als klei, of karton het kunstwerk vormgeven.

Zorg wel dat deze vorm kan blijven staan in de klas. Bespreek met leerlingen verschillende soorten vormen als geometrisch en organisch.

04.

## Beluister fragment 2, er wordt nu iets toegevoegd, namelijk 'hoe kun je spelen bij dit kunstwerk'. Laat

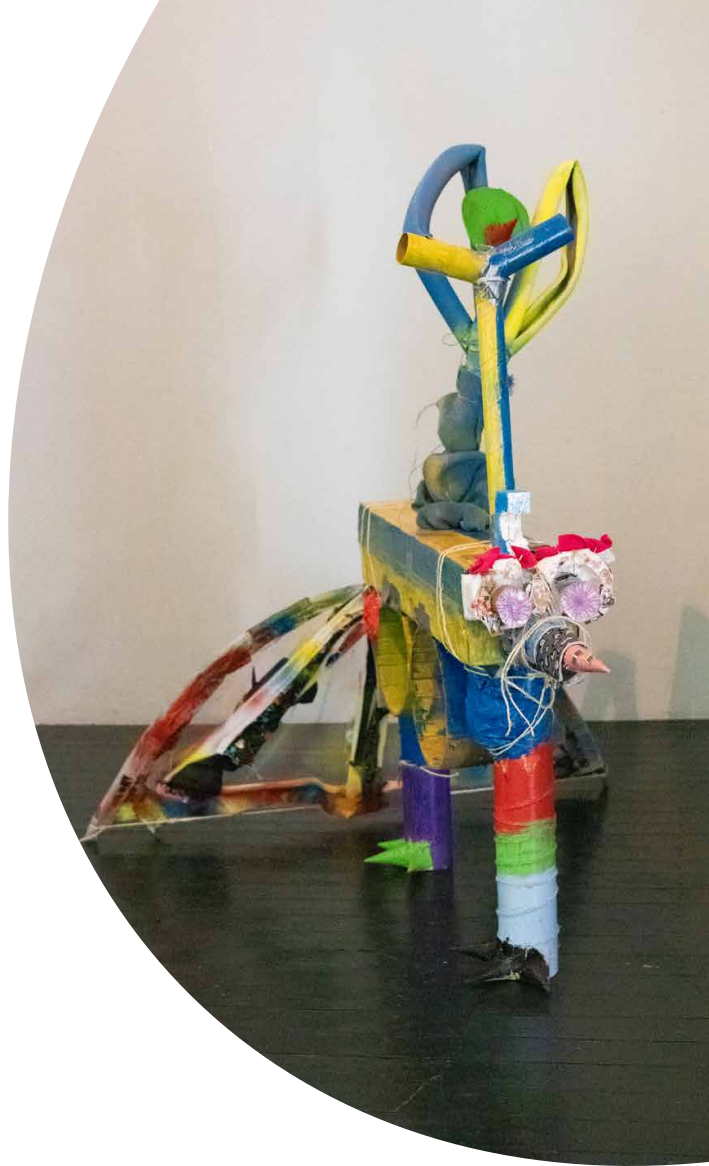
leerlingen dit element spelen toevoegen aan hun gemaakte object. Kijk eventueel ook naar de speelplek buiten op school en benoem de speelelementen als trap, glijbaan, huis. Hoe zijn deze gemaakt en waarom weet jij dat je daar mag spelen en op een auto voor de school niet? Mag je gewoonlijk spelen op kunstwerken?

05.

**Beluister fragment 3 en laat leerlingen hun werkstuk schilderen.** Kleur zegt iets over het kunstwerk, namelijk is het vrolijk en valt het op? Of gaat het juist in kleuren op in de omgeving. Hoe meng en maak je kleuren?

06.

**Maak met alle kunstwerken een tentoonstelling op school.** Breng vervolgens je werkstuk of foto's daarvan mee naar Odapark om het te exposeren. In Odapark bekijken we de kunstwerken die in het park te vinden zijn. Welke vormen en kleuren geven kunstenaars hun werken?



# LESBRIEF

## GROEP 4, 5 & 6

01.

### Samen kijken naar het videofragment van Beuzeltime.

- \* Waarom is Bennie zo verdrietig?
- \* Hoe kunnen we Bennie helpen?
- \* Wat is een kunstwerk?
- \* Heb je wel eens een kunstwerk gezien?

02.

In Odapark staat een beeld. Het audiofragment is ingesproken door curator van Odapark, Hester. Zij vertelt over een wezen in een soort van kooi, wat zou dit wezen hier doen en waarom staat deze in Odapark?

### Laat leerlingen het audiofragment beluisteren en schetsen op hun praat-schets papier welke woorden ze horen en hoe ze denken dat het beeld er uitziet.

Leerlingen mogen dus tekenen en schrijven. Beluister het fragment eventueel twee keer.

### Beantwoord vervolgens de volgende vragen met elkaar:

- \* Vergelijk het praat-schets papier met elkaar, zijn er overeenkomsten en verschillen?
- \* Waar gaat het kunstwerk over denken de leerlingen?
- \* Als ze het kunstwerk een vraag mogen stellen welke vraag zou dit zijn? Schrijf deze vraag bij je schets op het papier.

03.

Het audio fragment eindigt ook met een paar vragen. Hebben de leerlingen deze vragen gehoord?

**Speel het fragment nog een keer af en achterhaal met de leerlingen de vragen die worden gesteld in het fragment.** Probeer samen de vragen te beantwoorden.

- \* Waarom staat dit wezen hier in Oda?
- \* Is het iemand van de toekomst of van het verleden?
- \* Hoe ziet dit wezen er nu eigenlijk uit?

04.

### Vervolgens gaan de leerlingen met ijzerdraad, of met pijpenragers het wezen maken en eventueel de kooi eromheen.

Het ijzerdraad kunnen leerlingen met wol, was, of met gipsverband bekleden. Een andere optie is om het wezen met klei te laten maken, of papier en stof. Laat leerlingen zelf kiezen welk materiaal zij het beste vinden passen bij het verhaal.

**Toevoeging:** Je kunt leerlingen de opdracht geven om het door hun gemaakte beeld wat te laten zeggen dat te maken heeft met de afkomst van het wezen. Bijvoorbeeld: 'Ik ben in een tijdscapsule gestapt en in ben hier aangekomen vanuit de toekomst; of 'Ik zit hier al heeeel lang gevangen...'

Laat deze tekst in een praatwolk bij hangen het gemaakte werkstuk hangen. Op deze manier geven leerlingen betekenis aan het door hun gemaakte wezen.

05.

### Maak een foto van alle beelden en breng deze beelden mee naar Odapark

om ze daar tentoon te laten stellen en het echte kunstwerk te vergelijken met het door de leerlingen verbeelde kunstwerk.



# LESBRIEF GROEP 6, 7 & 8



01.

**Samen kijken naar het videofragment van Beuzeltime.**

- \* Wat is Odapark
- \* Wat is een kunstwerk?
- \* Heb je wel eens een kunstwerk gezien?

02.

In Odapark staan veel beelden van mensfiguren. Het audiofragment is ingesproken door curator van Odapark, Hester. Zij vertelt over het Oda beeld, ze staat ergens voor en heeft een boodschap.

**Beluister met de leerlingen het fragment. Laat leerlingen op een wit vel papier of een schetsvel de woorden en het beeld tekenen dat zij erbij vinden passen.** Leerlingen

mogen dus tekenen en schrijven. Beluister het fragment eventueel twee keer.

**Beantwoord de volgende vragen met elkaar:**

- \* Vergelijk het praat-schets papier met elkaar, zijn er overeenkomsten en verschillen? Wat heeft ze in haar handen?
- \* Waar gaat het kunstwerk over?
- \* Wie is Oda en wat betekent ze voor het park?
- \* Als je het kunstwerk een vraag mag stellen welke vraag zou dit zijn? Schrijf deze vraag bij je schets op het papier.

03.

**Laat leerlingen nu na het verbeelden en schetsen op papier een eigen beeld maken van Oda met klei, of met verf.** Bij dit gemaakte beeld schrijven de leerlingen een kort fictieverhaal waarin de persoon Oda een duidelijke rol speelt.

04.

**Daag uit om een spannend verhaal te schrijven.** Laat de leerlingen hun verhaal aan elkaar voorlezen in de klas.

05.

**Of neem de verhalen en foto's van het beeld mee naar Odapark en lees daar de spannende verhalen voor.**



## Bezoek aan Odapark

Als leerlingen het kunstwerk hebben verbeeld en er een audiofragment bij hebben gemaakt bezoeken ze Odapark om hun creatieve ideeën te laten zien (zowel het proces als het eindwerk). Er is een prikbord, of vitrinekast om de werken in te zetten. Als leerlingen hun werk niet willen achterlaten dan kunnen er foto's meegenomen worden van het leerproces.



## Training voor leerkrachten en docenten

Om leerkrachten kennis te laten maken met het project en werkproces is er een leerkrachten training/ontmoeting bij Odapark.

### Materialen:

- \* Video Beuzeltime (introdunctie casus)
- \* Audiofragmenten
- \* Papier en potlood, groot schetspapier
- \* Materiaalkeuze
- \* Tablet/computer, telefoon van de Juf/Meester, of Ipad voor het opnemen van het kunstverhaal.
- \* Video Beuzeltime (impressie voor leerkracht)

### Fases:

01.

Vraagstuk door Bennie: Help! We willen een nieuw kunstwerk in het Beeldenbos, maar we weten niet hoe?

02.

Beluisteren van het kunstverhaal en daar een praat- schetspapier bij maken.

03.

Maken van kunst experimenten in groepjes van 3, of individueel, materiaal en grootte kan door docent worden bepaald

04.

De kinderen vertellen over hun werk en beschrijven hun kunstwerk zo dat mensen die het niet zien er toch een beeld van krijgen. Dit wordt opgenomen met een audioapp en daarmee krijgt het een plek in de onzichtbare collectie van Marres.

05.

De leerlingen brengen het kunstwerk naar Odapark. Dit kan fysiek of digitaal gebeuren.

### Mede mogelijk gemaakt door:



Provincie  
Limburg

