|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **C:\Program Files (x86)\Picto Selector\png\beeldend.png** | timetimer50.jpg | alle lj.jpg |
| **Een vliegenverhaal (deel 1, beeld)** | | |
| **Eindtermen**  ET 1.6 De leerlingen kunnen tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.  **Leerplandoelen**  VVKBaO  13. Het beeldaspect kleur ervaren en toepassen.  Dit houdt in:  13.9 door middel van kleur een bepaald element in een werkstuk of een deel ervan in het oog laten springen.  14. Het beeldaspect compositie ervaren en toepassen.  Dit houdt in:  14.7 een werkstuk creëren als onderdeel van een groepswerk.  SD 21 Samenwerken aan een werkstuk  GO!  1.1 (b), 1.4 (b-c), 1.6 (a) (alle graden)  OVSG  *Leerlijn 1: Omgaan met middelen*  Experimenteren: 2.3  Vormgeven: 3.8  *Leerlijn 2: beschouwen*  3, 5, 8  **Lesdoelen**   1. De leerlingen kunnen zich inleven in de personages op een kunstwerk om zo:   - fantasie-uitspraken van personages te verzinnen.  - te verzinnen wat er in de nabije toekomst met hen zal gebeuren.   1. De leerlingen kunnen hun verbeelding gebruiken om, onder begeleiding van de leerkracht, een eenvoudig verhaal te verzinnen gebaseerd op de kunstwerken van Magnus Muhr. 2. De leerlingen kunnen prenten ontwerpen bij een zelfgemaakt verhaal. Hiervoor baseren ze zich op de kunstwerken van Magnus Muhr. | | |
| **Materiaal**  - Prenten van Magnus Muhr  - Papieren met afbeeldingen van grote vliegen (zwart-wit)  - Kladpapier  - Leeg A3-papier  - Placemats op A3-papier  - Grijze potloden  - Gekleurde potloden of stiften  - Schaar, lijm | | |
| 1. **Beschouwen van de kunstwerken van Magnus Muhr (10 minuten)**   Hang een aantal kunstwerken van Magnus Muhr aan het bord (zie bijlage).  Laat de leerlingen beschrijven wat ze op de prenten zien:   * Wat is er hetzelfde op elke prent? * Wat is er verschillend? * Hoe zijn de prenten gemaakt?   Speel een vlieg op één van de prenten. Doe een uitspraak die van die vlieg kan komen.  De leerlingen raden over welke prent het gaat.  Zeg nu een zin die een vlieg in de toekomst zou kunnen zeggen.  De leerlingen raden over welke prent het gaat.  Nadien proberen de leerlingen per twee 5 toekomstige zinnen bij een prent te bedenken.     1. **Verhaal bedenken (15 minuten)**   Vertel de leerlingen dat ze per 4 een vliegenverhaal met bijpassende prenten gaan maken.  Geef elke groep een placemat (zie bijlage).  Dicteer volgende vragen:  - **Waar** speelt het verhaal zich af?  - **Wanneer** speelt het verhaal zich af?  - **Welk voorwerp** komt er in jouw verhaal?  - **Welk beroep of hobby** hebben jouw vliegen?  Elke leerling schrijft zijn antwoorden in één van de kleine vakken.  Nadien kiezen de 4 leerlingen samen uit elke categorie een antwoord.  Die schrijven ze in het grote middelste vak. Ze zorgen ervoor dat iedereen één element aanbrengt.  Geef elke groep een kladpapier.  Leg een extra voorwaarde voor het verhaal op: er moeten minstens 4 personages in voorkomen.  De leerlingen bedenken een verhaal met hun elementen.  Ze schrijven het kort op. Ze bedenken hoe ze het verhaal in 4 prenten kunnen gieten.   1. **Prenten maken bij het verhaal (20 minuten)**   Geef elke leerling een A3-papier en een blad met afbeeldingen van vliegen.  De leerlingen maken hun prent.  - Ze knippen één of meerdere vliegen uit en leggen die op het blad.  - Ze tekenen met tekenpotlood een achtergrond en extra details.  - Ze plakken de vliegen op.  - Ze gaan met dikke zwarte stift over de lijnen.  - Wanneer er tijd over is, duiden ze met één felle kleur een belangrijk detail in de prent aan.   1. **Evaluatie (5 min)**   - Geef de vervolgles (zie lesfiche ‘Een vliegenverhaal, drama).  - Laat de leerlingen per groep hun verhaal vertellen aan hun klasgenoten.  Wanneer er te weinig tijd overblijft, kan je de verhalen gebruiken als tussendoortje. | | |