

materiaal

- Per leerling een bol of homp klei ± 10 cm Ø.

gereedschap

- Spatels, mesjes, zinken plaatjes en per leerling een onderlegger.

**leer- en
hulpmiddelen**

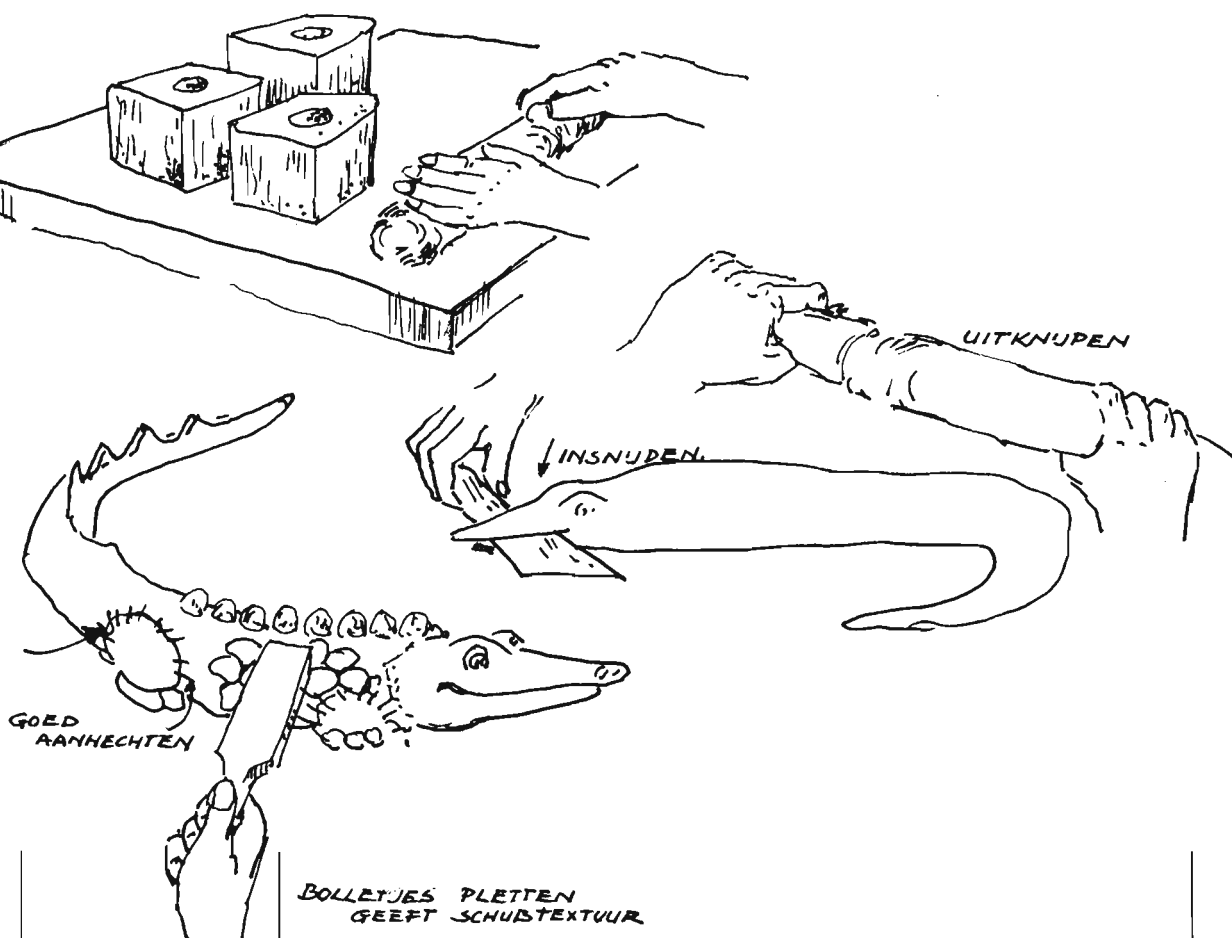
- Afbeeldingen van krokodillen of voorhistorische dieren.

**beeldende
inleiding****Lesverloop**

- De inleidende vertelling gaat over een aantal diersoorten, die een afschrikwekkende vorm hebben. Met behulp van plaatmateriaal krijgen de kinderen een aantal suggesties t.a.v. de vormgeving, zoals de grijpgrage poten, de schubbige huid, de tentakels, een angstaanjagende kop (soms heeft het dier meer koppen), de opengesperde muil, uitpuilende ogen en een gevaarlijk zwiepende, monsterlijke staart.

**technische
inleiding**

- a De kinderen maken een dikke rol klei met een doorsnede van 4 cm. De staart van het beest loopt spits uit terwijl het hoofd uit de rolvorm wordt geknepen. De platte muil van het dier kan daarna al of niet worden opengesneden.



- **b** De poten en de eventuele kam op de rug worden aan het lijf geboetseerd.
- **c** De kinderen hechten voor het eerst dikkere kleivormen aan elkaar. Een goede verbinding ontstaat wanneer de plaats waar de klei wordt aangehecht, wordt opgeruwd. De kleidelen worden dan flink in elkaar geduwd en gewreven.
- **d** Na deze constructieve hoofdvorm kunnen de details worden aangebracht, b.v.: schubben op de poten maken, stempelen of inkrassen van huidplooiën, kammen op de rug iets opruwen, de ogen erop boetseren, klauwpoten maken.
- **e** Laat de leerlingen het geleerde uit les 4, 10 en 13 toepassen.

begeleidings- adviezen

- **a** Laat de kinderen vooral zien dat dikkere kleivormen niet zomaar aan elkaar gehecht kunnen worden, maar voorberekt dienen te worden.
- **b** Doe in deze opdracht de kinderen telkens weer de aanhechttechniek voor.

nabespreking

- **a** Uiteraard zal ook bij de nabespreking bekeken worden of de juiste hechttechniek begrepen is.
- **b** Welke oplossingen zijn gevonden om het beest er echt angstaanjagend uit te laten zien?

Andere opdrachten

- **1** Hagedis.
- **2** Krokodil.
- **3** Leguaan.

