

nummer 5 • augustus 2005

5



VOORUIT

Leerstof voor begaafde kinderen op de basisschool

In dit nummer o.m.:

Remmende en demotiverende opmerkingen op school 'Waarom zegt ze dan dat het zo moeilijk is?' • Spelen en leren: tekenen in drie dimensies



10037484

Centrum voor begaafdheidsonderzoek KLUWER



Inhoud

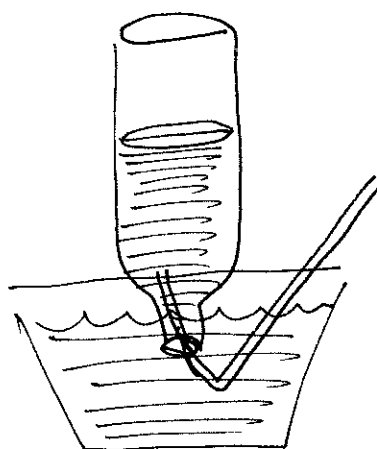
Theoretisch:	Lesmateriaal:	Verantwoording:
Voorwoord 3	Rekenen 7	Inspiratie uit de volgende boeken: Moderne Wiskunde 1b Mavo Havo VWO, Wolters Noordhoff, Groningen
Remmende en demotiverende opmerkingen op school 4	Taal 20	Netwerk, wiskunde A1 en B1 Havo Bovenbouw, deel 1, Wolters Noordhoff, Groningen
'Waarom zegt ze dan dat het zo moeilijk is?'	Ruimtelijk/Creatief 28	Gilsdorf R en G. Kistner: Kooperative Abenteuerspiele 1 Uitgeverij Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH, Seelze-Velber, 1995
Rubrieken:	Sociaal/Emotioneel 36	Blake, Q en J. Cassidy: Drawing for the artistically undiscovered Uitgeverij Klutz 1999
Spelen en leren 6	Praktisch 39	Vicky Cobb: Bet You Can't en: Wanna Bet? Beide out of print
3-Dimensies: Jegro Educatief	Varia 48	
	Over je longen	

Adressen:	Raad van Advies	Prijs
CBO (Centrum voor Begaafdheids Onderzoek) Universiteit Nijmegen Montessorilaan 10 Postbus 9104 6500 HE Nijmegen Tel: 024 - 3616146 Fax: 024 - 3615480	F.J. Mönks W.A.M. Peters	€ 49,29 per aflevering
	Redactieadres	ISBN
	VOORUIT-redactie	9065010858
	CBO (Centrum voor Begaafdheids Onderzoek)	VOORUIT verschijnt drie keer per jaar.
	Postbus 9104 6500 HE Nijmegen e.schrover@ACSW.ru.nl	
Psychologische Adviespraktijk Begaafden	Vormgeving	Kluwer BV legt de gegevens van abonnees vast voor de uitvoering van de (abonnements-) overeenkomst. De gegevens kunnen door Kluwer, of zorgvuldig geselecteerde derden, worden gebruikt om u te informeren over relevante producten en diensten. Indien u hier bezwaar tegen heeft, kunt u contact met ons opnemen.
Professor dr P. Span Louis Bouwmeesterlaan 77 3584 GE Utrecht Tel: 030 - 2511995	Verheul en De Geus Communicatie BV	
Colofon:	Abonnementen:	
Redactie Els Schrover (hoofdredactie) Maryan Camps Hélène van Haren Walter van der Kaaij	Voor abonnementen in Nederland en België en/of vragen over verzending kunt u contact opnemen met: Kluwer, Afdeling Klantenservice Postbus 878 7400 AW Deventer Tel: 0570 - 673344	Op alle uitgaven van Kluwer zijn de algemene leveringsvoorwaarden van toepassing. Deze kunt u lezen op www.kluwer.nl of opvragen via telefoonnummer 0570 - 673344.

Register

	<i>Titel</i>	VOORUIT <i>nr.</i>	<i>Pagina</i>	<i>Moeilijkheidsgraad</i>
Rekenen	Werken met rasters	1	7	🔧 en 🔧
	Vormen en reeksen	1	13	🔧 en 🔧
	Blokken voor de farao	2	11	🔧 en 🔧
	Blinde wiskunde	2	13	🔧
	Sommen maken voor de kleintjes	3	9	🔧
	En de uitkomst is... VIER Altijd!	3	13	🔧 en 🔧
	Opdrachten bij het spel SET!	4	7	🔧
	Kansberekening (1)	4	14	🔧
	Streepjes en code	5	7	🔧 en 🔧
	Kansberekening (2)	5	13	🔧
Taal	Schrijven met stijl (2)	1	16	🔧
	De gespikkelde korenpieper	1	22	🔧
	Raadsels maken van woorden	2	16	🔧
	De lezer 'sturen' met je verhaal	2	20	🔧 en 🔧
	Maak zelf een leesles voor de kleintjes	3	16	🔧 en 🔧
	Werken met Griekse hoofdletters	3	19	🔧 en 🔧
	Spreekwoorden maken	4	19	🔧
	Toverbal van taal	4	23	🔧 en 🔧
	Verhalen en tekeningen	5	20	🔧 en 🔧
	Samen woorden maken	5	25	🔧 en 🔧
Ruimtelijk/creatief	Puzzelen met tegels	1	26	🔧
	Morse-puzzel-taal	1	29	🔧
	Ontwerp je eigen droomeiland	2	26	
	Plattegrond van een schooldag	2	29	🔧 en 🔧
	Over vakmanschap: samen een stilleven schilderen	3	22	🔧
	Elkaars camera zijn...	3	26	🔧
	De kleur van je huid	4	26	🔧 en 🔧
	De afbeelding van de afbeelding (1)	4	30	🔧
	De afbeelding van de afbeelding (2)	5	28	🔧
	Tekenen waar het om gaat...	5	31	🔧
Sociaal/emotioneel	Reclame, reclame, reclame! (1)	1	33	🔧
	Schatten: snel, snel, snel	2	32	🔧
	Drie wensen voor...	2	34	🔧 en 🔧
	Heb je al gehoord van neef Hubertus?	3	29	🔧
	Sleeën op het gras	4	33	🔧 en 🔧
	Spelregelspel	4	36	🔧
	Ballen in beweging (en jullie ook!)	5	36	🔧
Praktisch	Waterhuishouding	1	37	🔧
	Tijd meten	2	37	🔧
	Camera	3	32	🔧
	Fruitograferen	3	36	🔧 en 🔧
	Hoe een druipsteen ontstaat	4	39	🔧
	Kleurencirkel	4	42	🔧
	Wat niemand kan ...	5	39	🔧
	Hoe een vliegtuigvleugel werkt	5	44	🔧
Varia	Bomen	1	39	🔧 en 🔧
	Maak eens een mens!	1	43	🔧
	Eierbeschermers: een nieuwe wedstrijd	2	42	🔧
	Proeven met kooldioxide: uitleg van de raketles en... maak je eigen ontploffingssnoep!	3	40	🔧
	Over je longen	5	48	🔧

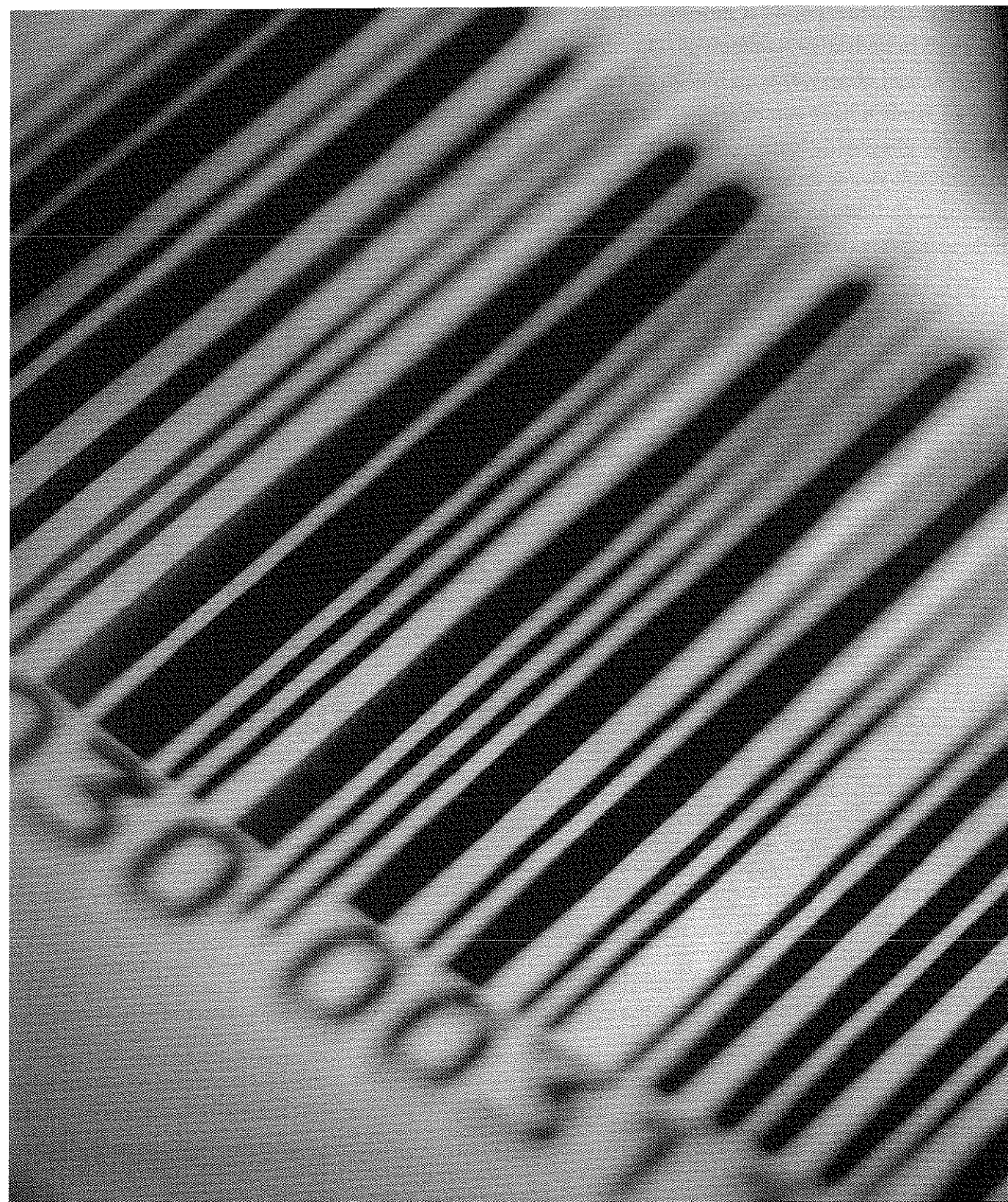
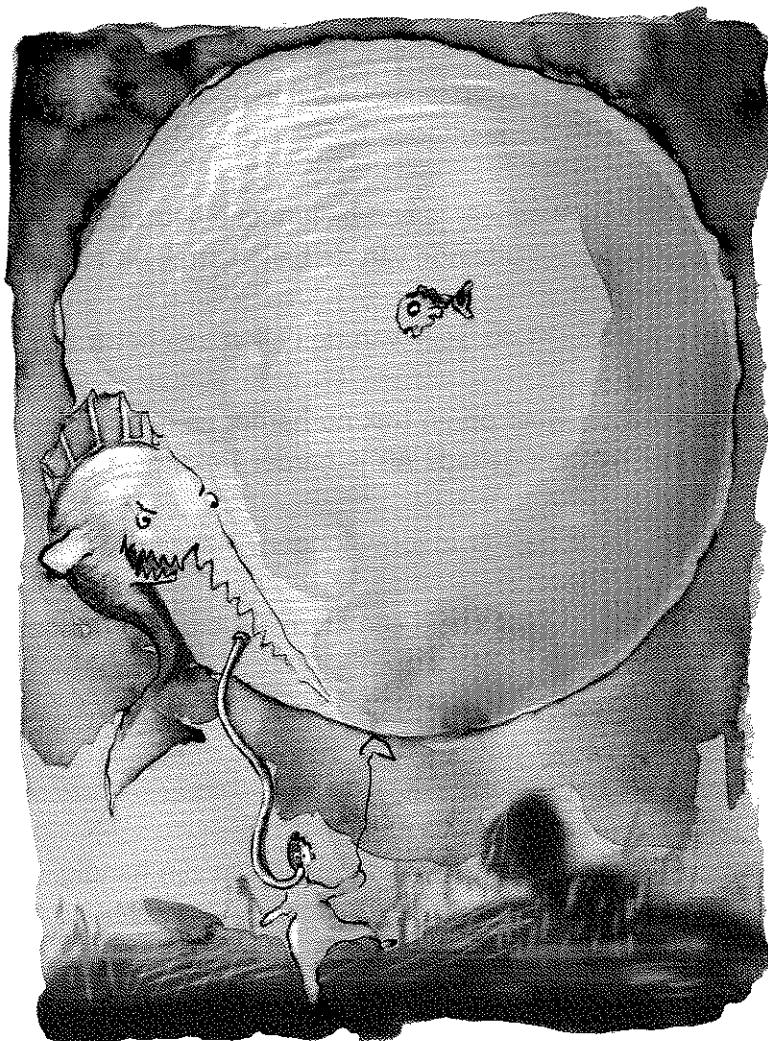
Vul de fles met water en het teiltje ook. Houd je duim op de flesopening en keer hem voorzichtig ondersteboven boven het teiltje. Zorg dat er geen water uitloopt! Pas als de opening van de fles onder water is, haal je je duim eraf. Vraag iemand anders om het rietje te buigen. Steek het ene eind van het rietje onder water in de opening van de fles; het andere eind steekt uit boven het water van de teil.



Nu is je proefpersoon aan de beurt: Haal diep adem, zo diep als je kunt, en blaas door het rietje lucht in de fles. Blaas tot je helemaal geen lucht meer over hebt.

Zet nu met viltstift een streep op de fles, tot waar deze bovenin met lucht gevuld was. Zóveel adem kun je in één keer in je longen hebben.

Je kunt dit natuurlijk ook eenvoudiger doen: met een ballonnetje. Haal diep adem en blaas het in één keer zo vol mogelijk. Maar opgeblazen ballonnetjes zijn moeilijk met elkaar te vergelijken. Als je allemaal om beurten (ieder met een eigen rietje) blaast in de opstelling van de teil met de fles, dan kan ieder een streepje zetten op de fles - dat kun je wel vergelijken.



In dit nummer van *Vooruit* borduren we voort op de lessen rekenen (Kansberekening) en Ruimtelijk/Creatief ('de afbeelding van de afbeelding') van *Vooruit* nummer 4 2005. Ook de observaties en ideeën van Mariëtte Hazendonk vinden in dit nummer hun vervolg. Dit keer waarschuwt ze voor de manier waarop een leerkracht werk beoordeelt: kri-

tiek en lof, het heeft zoveel invloed op de kinderen! De les over streepjescodes willen we graag bij u aanbevelen - die zou wel eens het begin kunnen worden van een hele klassikale verslaving aan het fenomeen streepjescodes... Streepjescodes bieden ook een prima mogelijkheid voor nauwkeurige rekenopdrachten. In de volgende editie van *Vooruit*

schikken we daar aandacht aan. Voor de rubriek 'Bij ons op school ...' zouden we graag zien, wat leerlingen hebben gemaakt van de les 'De afbeelding van de afbeelding'. Het redactieadres vindt u onder de inhoudsopgave. Wij wensen u veel plezier toe met dit nummer!

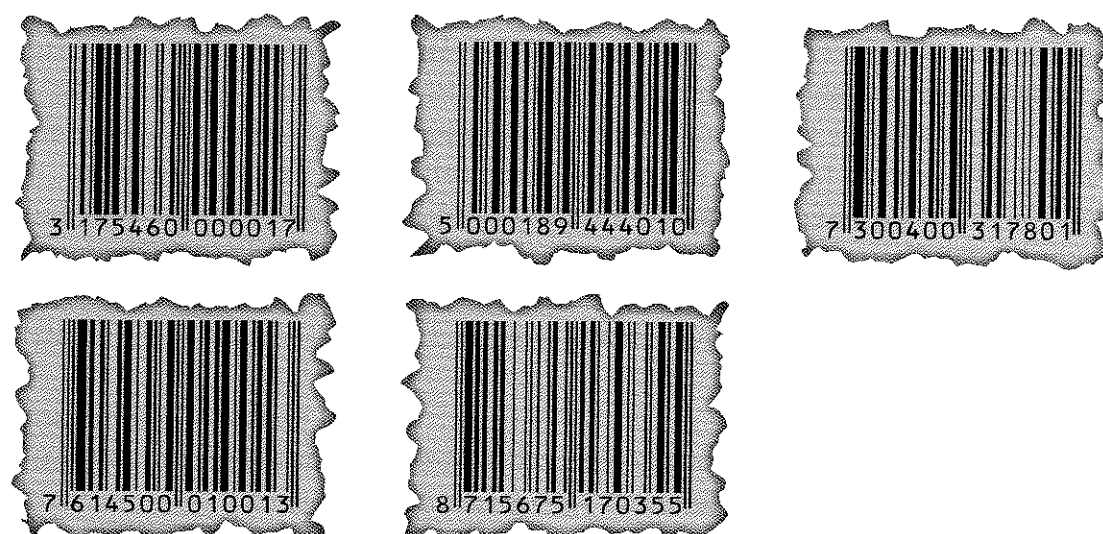
De redactie

REKENEN

Streepjes en codes

Opdracht 1

Hieronder vind je een aantal streepjescodes.
Geef van elke streepjescode het land aan.



Opdracht 2

Bij deze streepjescodes zie je ook op welk product ze staan.

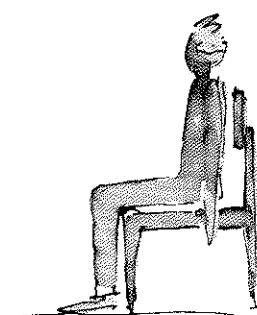


PRAKTISCH

Wat niemand kan ...

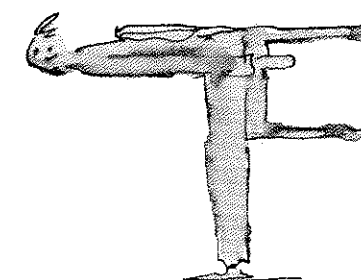
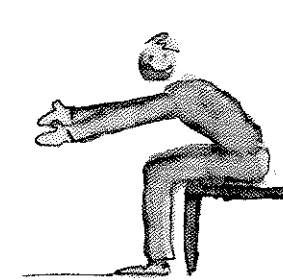
• Ander voorbeeld:

Zit op een stoel met je benen recht voor je op de grond. Bedenk nu zelf een opdracht waarmee je het voor iemand onmogelijk maakt om op te staan. Niet moeilijk, wanneer je van opzij kijkt naar iemand op een stoel:



Je ziet, het zwaartepunt ligt nu duidelijk achter je voeten. Ga even zelf zo zitten en voel wat je doet om op te staan. Vermoedelijk haal je je armen naar voren.

Of je buigt je rug, met je hoofd naar voren. Je begrijpt na deze les waarom je dat doet: je brengt daarmee je gewicht naar voren, zodat het weer boven je voeten is, want dan kun je gemakkelijk gaan staan.



Wil je het dus moeilijk maken voor iemand, dan moet je een opdracht bedenken als: houd je armen recht naar beneden. Of: houd je rug rechtop. Of misschien allebei tegelijk, probeer maar!

- Nu jij! Bedenk eens iets met een stoel optillen zonder je voeten te bewegen: ga achter de stoel staan en til hem met beide handen omhoog. Hoeveel stappen moet iemand naar achteren zetten om dat tot een moeilijke zwaartepunt-opdracht te maken?

Bedenk drie nieuwe opdrachten en probeer ze uit op proefpersonen. Schrijf ook de uitleg op (met een tekeningetje waarop je de plaats van het zwaartepunt aangeeft), om aan anderen duidelijk te maken waarom zoiets gemakkelijk niet kan lukken.

Veel succes en plezier!

PRAKTISCH

Wat niemand kan ...

Onderzoek

Ga nu onderzoek doen met klasgenoten.

Bepaal samen voor iedereen het punt waar hij/zij nog net wél recht overeind kan komen (groen plakkerkje op de grond) en waar het net niet meer lukt (rood plakkerkje). Schrijf de namen van je proefpersonen op de plakkerkjes.

Ga nu samen oorzaken bedenken voor de (kleine) verschillen die je ziet:

- spierkracht?
- gewicht?
- lengte?
- schoenmaat?

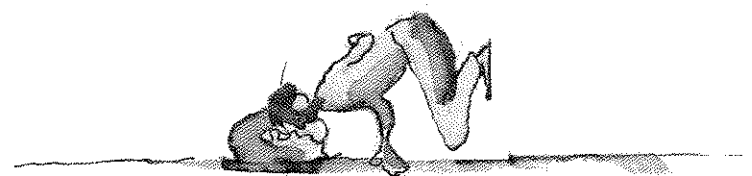
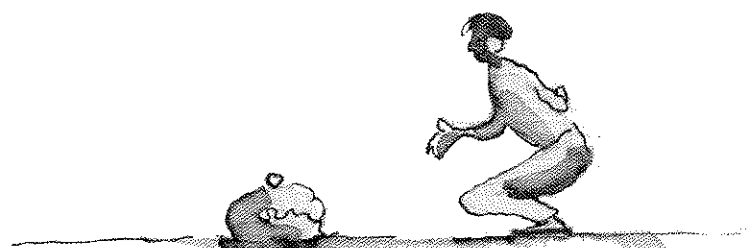
Zelf onmogelijke dingen bedenken

Je hebt in deze les geleerd dat de plaats van je zwaartepunt in een bepaalde positie bepaalt of je iets wel of niet kunt.

Kun je nu zelf oefeningen bedenken waarbij je zwaartepunt zo ligt dat je iets wat erg gemakkelijk lijkt toch niet kunt?

We helpen je op weg met een vreemde variant op koekhappen:

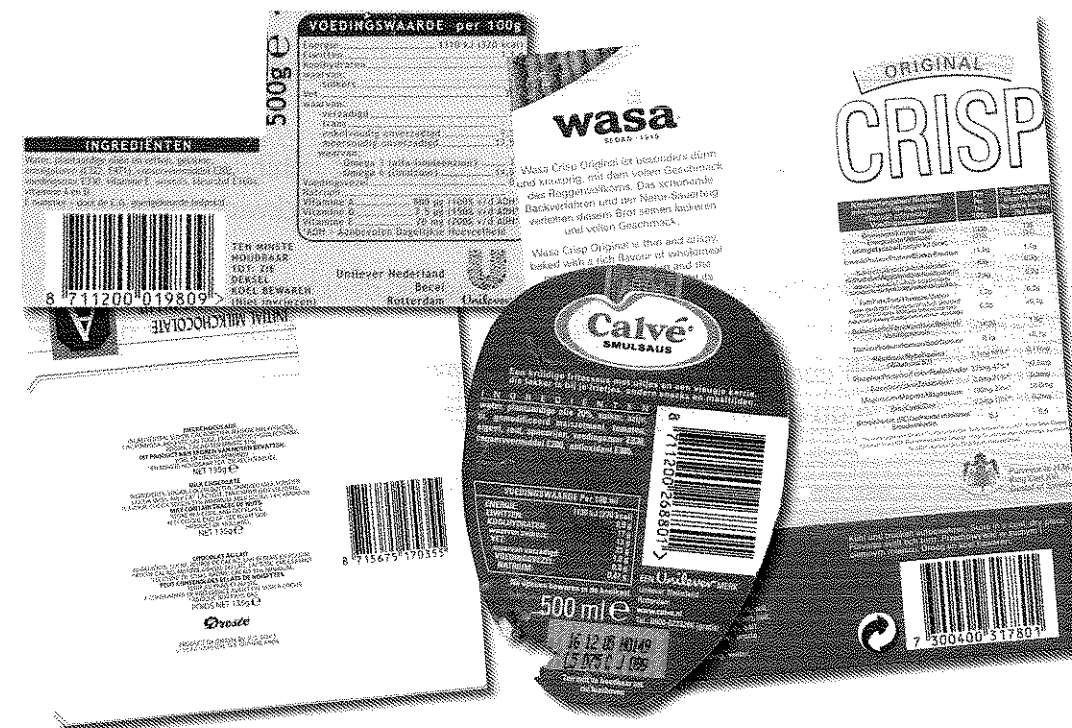
- Zit op je hurken, met een hand op je rug. Van je andere arm moet de elleboog gebogen zijn. Vraag iemand om een voorwerp (of een lekker stuk koek!) voor je op de grond te leggen en probeer dat nu op te pakken met die ene kromme hand van je. We tekenen even voor je hoe dat gaat mislukken:



Uitleg: je 'kiept om': je zwaartepunt verplaatst zich naar de kant van je hoofd.

REKENEN

Streepjes en codes



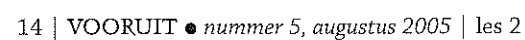
Kun jij nu de code geven voor de volgende bedrijven of fabrikanten:

- Albert Heijn
- Maggi
- Unox
- Nestlé (die heeft er meerdere)
- Kraft
- Unilever
- Wasa
- Droste
- Calvé
- Douwe Egberts

De antwoorden vind je op de pagina voor de leerkracht.

Opdracht 3

- A: Wordt Wasa knäckebröd in Nederland gemaakt?
- B: En Cup a Soup?
- C: Droste chocoladeletters?
- D: Rolo's?
- E: wat hebben Becel en Calvé gemeenschappelijk?
- F: En Maggi en Nestlé? Wat zou de verklaring kunnen zijn?
- G: Boursin is ook van Unilever, maar heeft een andere fabrikant-code. Waarom, denk je?



Uitkomsten

Korte inhoud van de les

Nadenken over hoe je beweegt wanneer je opstaat van een stoel: bewustzijn van de bewegingen die je ongemerkt maakt om in balans te blijven. Goed kijken naar andere mensen, wanneer ze opstaan, om de beweging te leren begrijpen. En dat combineren met kennis van de zwaartekracht.

Vaardigheden

Analytisch denken

- inzicht
- abstract denken
- logica
- formulering
- **evaluatie**
- **informatieverwerking**

Creatief denken

- associëren
 - brainstormen
 - flexibiliteit
 - **inlevingsvermogen**
 - originaliteit
 - vormgeving
- Praktisch denken*
- effectiviteit
 - doorzettingsvermogen
 - planning
 - teamwork
 - zelfkennis
 - overtuigingskracht

De les in de klas

Tijd: 15 – 30 minuten

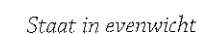
Benodigdheden: -

Werkvorm: in tweetallen

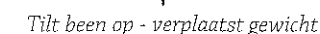
Uitkomsten

1.

Als je je linker voet optrekt, verplaats je je gewicht een klein beetje, om je evenwicht niet te verliezen. Je doet dit:



Maar nu je zijkant tegen de muur staat, kun je niet naar die kant uitwijken om 'tegenwicht' te geven voor je opgetilde voet. En daarom lukt dit niet.



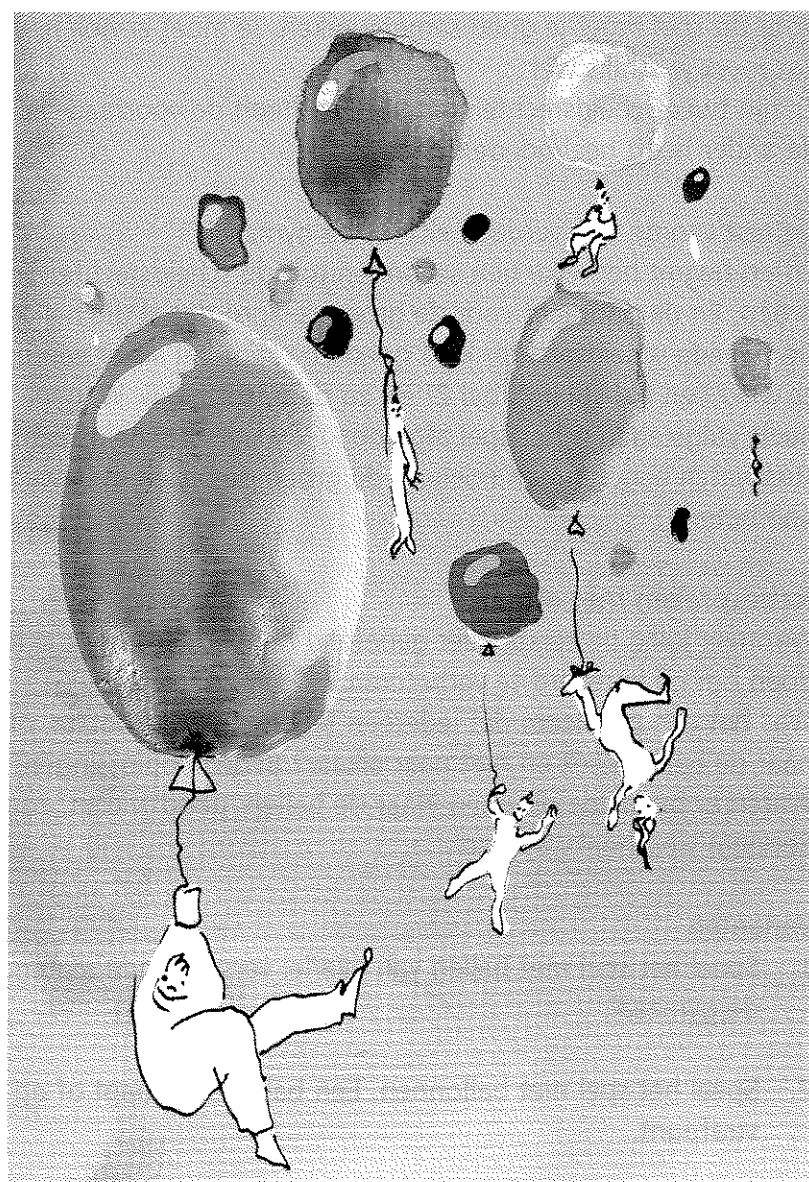
Voor de kleintjes

Ongewone gymnastiek: Kun jij opstaan van je stoeltje, zonder je voeten te bewegen en met je handen op je rug? Vermoedelijk wel, en zonder moeite!

Maar kun je het nu ook als je rug recht omhoog moet blijven én je je voeten niet mag bewegen? Wat zijn er allemaal voor bewegingen die je moet maken om niet om te vallen? (In de les vindt u voorbeelden).

Ballen in beweging (en jullie ook!)

3. Speel het spel zwijgend, zodat je elkaar niet waarschuwend kunt toeroepen. Moeilijk!
4. Kunnen jullie samen een manier bedenken waarop je zelf als groep niet van je plaats mag, maar de ballen wel in beweging moeten blijven? Bijvoorbeeld: zittend op de grond.
5. Als jullie de eerste keer de ballen geschopt hebben, speel het spel dan nu een keer met gooien: bal op de grond is fout. Wie langer dan 2 seconden wacht met de bal doorgooien is ook af. Misschien heb je voor deze variant een extra scheidsrechter nodig ...



Kansberekening (2)

In de vorige les over kansberekening (in Vooruit 4, 2005) heb je geleerd hoe groot de kans is op een goede uitslag wanneer je met twee munten gooit of met twee dobbelstenen. In deze les gaan we daar mee door. Nu leer je berekenen hoeveel mogelijkheden er zijn voor iets, zodat je daarna kunt zien hoe groot de kans is op iets anders.

We beginnen met iets smakelijks: we gaan een diner voorspellen!

Stel je gaat uit eten en je mag zelf kiezen. Als voorgerecht is er groentesoep of tomatensoep, als hoofdgerecht zalm of biefstuk, en als toetje ijs of appeltaart of fruit.

Wat zou je kiezen? Maak maar vast je eigen bestelling klaar. Voor de duidelijkheid zetten we het menu nog eens hieronder:

KEUZEMENU van RESTAURANT VOORUIT:

Voorgerecht:	Heerlijke groentesoep Fijne tomatensoep
Hoofdgerecht:	Bovenstebeste Zalm Malse Biefstuk
Toetje:	Romig ijs Appeltaart Fruit van het seizoen

Heb je je eigen bestelling alvast uitgekozen? Dan gaan we nu eens kijken: hoeveel verschillende menu's had je kunnen uitkiezen?

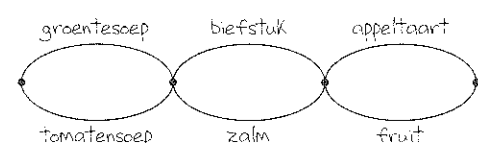
Om dat uit te zoeken, maken we een boomdiagram (diagram betekent: een eenvoudig plaatje met lijntjes om een ingewikkeld ding simpel te maken):

Kansberekening (2)

Nu moeilijker!

Opdracht 3

Als het ijs nu eens helemaal gesmolten is en niet geserveerd kan worden, hoeveel menu's kan de klant dan nog kiezen? Teken eerst het wegendiagram:



A: Hoe reken je nu het aantal mogelijkheden uit? Kijk op de pagina voor de leerkracht voor het goede antwoord.

B: Ze hebben wel pech in Restaurant Vooruit: de volgende dag is er wel weer ijs. Dus de klant kan weer uit drie toetjes kiezen. Maar nu is er weer geen zalm! Het is ook altijd wat! Hoeveel mogelijkheden heeft de klant nu om een menu te kiezen?

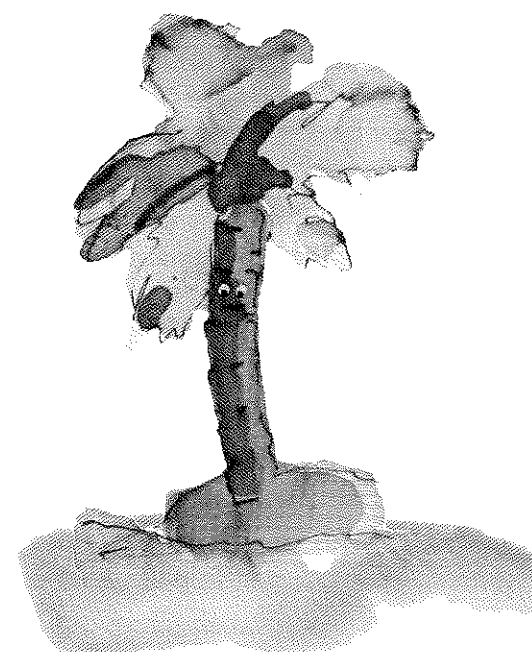
C: Maakt het voor het aantal keuzes uit of er een van de toetjes verdwijnt of een van de voorafjes? Of is dat hetzelfde? Leg uit (op papier) en kijk dan op de pagina voor de leerkracht.

Opdracht 4

Heb je eigenlijk wel steeds zo'n wegendiagram nodig? Eerst wel, om het te begrijpen natuurlijk. Maar misschien lukte het je bij de laatste opdrachten al, om gewoon alleen maar de keuzes met elkaar te vermenigvuldigen. Want dát is eigenlijk wat je doet: je kunt 2 voorafjes kiezen x 2 hoofdgerechten x 3 toetjes = 2 keuzes x 2 keuzes x 3 keuzes = 12 keuzes. Het aantal mogelijke menu's is dus 12.

Het wegendiagram gebruik je als een probleem even te ingewikkeld is, om je te helpen door het eenvoudig op te schrijven. Maar als je al goed begrijpt hoe het zit, dan kun je ook gewoon alleen met de cijfers rekenen. Gewoon: $2 \times 2 \times 3 = 12$

Tekenen waar het om gaat ...



Standaard palmboom



héél sierlijke ballet-palmboom



gezellige dikke palmboom



sombere oververmoeide palmboom

Begrijp je al een beetje hoe het werkt? Voel bij jezelf dat gevoel dat je wilt uitdrukken. Voel ook, hoe je gezicht en je lijf veranderen wanneer je dat gevoel hebt. Voor een sombere, oververmoeide palmboom, moet je zelf dat gevoel even hebben. Voel je je zwaar worden? Voel je hoe je rug krom buigt en je geen zin en geen kracht hebt om hem recht omhoog te tillen? Kun je je voorstellen dat je palmladeren nu eigenlijk te zwaar voor je zijn, helemaal bovenaan je stam?

Dan ga je nu tekenen: het allerbelangrijkste gevoel van sombere vermoeidheid zit bij ons tussen onze schouders: krom zijn ze en zwaar. Dáár beginnen we mee voor de tekening.

Altijd meteen met het belangrijkste beginnen!

En nou jij:

Geschrokken palmboom

Hele lichte palmboom (kijk! Ik vlieg, ik vlieg!)

Verkouden palmboom in de regen (hátsjie!)

Kwaale palmboom

Héééle koude palmboom die per ongeluk aan de Noordpool is gegroeid

Bange palmboom (oh help, niet aan mijn kokosnoten plukken!)

Enge palmboom in een spookhuis

Smeltende palmboom die niet tegen de zon kan

Vrolijke circuspalmboom

Bedenk gerust nog wat meer palmbomen. Voel je misschien al een palmboom-stripverhaaltje opkomen? Of ga je nu hetzelfde nog eens oefenen met een giraffe?

Onthoud goed: het gaat erom dat je pentekeningen luchtig en gemakkelijk eruit zien - én dat je meteen ziet, welk gevoel ze uitdrukken. Als je meteen met het belangrijkste deel begint, heb je nog niet teveel verprutst wanneer het mislukt, begrijp je?

Ben je tevreden met je pentekening? Dan kun je het uitwerken met wat verf. Denk er weer aan om het eenvoudig te houden! Hiernaast vind je onze voorbeelden uitgewerkt. Veel inspiratie!

Kansberekening (2)

Je maakt een toets voor de kinderen in je klas. Ze krijgen vijf zinnen en moeten van elke zin aangeven of die goed of fout is. Iedereen vult de antwoorden natuurlijk anders in. Bijvoorbeeld:

1. goed
2. fout
3. goed
4. goed
5. fout

Of:

1. fout
2. fout
3. fout
4. fout
5. goed

A: Reken nu uit, hoeveel verschillende mogelijkheden er zijn om het antwoordblad in te vullen. Het zou niet leuk zijn om al die mogelijkheden eerst zelf te moeten bedenken en dan allemaal op te schrijven! Gebruik dus een formule om het uit te rekenen. Geef je antwoord met een wegendiagram of met de getallen – het is allebei goed. Doe wat voor jou het fijnste werkt. Je kun ook een boomdiagram maken.

B: En nu je kans berekenen! Hoe groot is nu de kans dat jij een 10 haalt, als je het antwoordblad zomaar invult met 'goed' of 'fout', zonder de zinnen zelfs maar te lezen? Om je op weg te helpen: het formulier met de correcte antwoorden is er één van alle mogelijkheden, net als bij het gooien met de dobbelsteen.

TAAL

Verhalen en tekeningen

Zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud van de les

Deze les biedt een hulp bij het bedenken van een verhaal: er wordt een structuur gegeven, die de kinderen zelf mogen invullen. Zo zien de leerlingen ook het verschil tussen inhoud en structuur van een tekst: met behulp van eenzelfde structuur leren ze verschillende verhalen te vertellen. De laatste opdracht is om zelf een structuur te bedenken die door anderen kan worden ingevuld.

Vaardigheden

Analytisch denken

- inzicht
- **abstract denken**
- logica
- **formulering**
- evaluatie
- informatieverwerking

Creatief denken

- **associëren**
 - **brainstormen**
 - **flexibiliteit**
 - inlevingsvermogen
 - **originaliteit**
 - vormgeving
- Praktisch denken*
- effectiviteit
 - doorzettingsvermogen
 - planning
 - teamwork
 - zelfkennis
 - overtuigingskracht

De les in de klas

Tijd: 30-45 minuten

Benodigheden: pen, papier, eventueel tekenspullen voor illustraties bij het verhaal

Werkvorm: individueel, geschikt voor de hele klas

Product: verhalen

Voor de kleintjes

Eerst geeft u de kinderen een heel eenvoudig kader om binnen te vertellen. Bijvoorbeeld:

1. er was eens een klein ...
2. en die zocht ...
3. hij/zij vroeg het aan ...
4. en aan ...
5. toen kwam gelukkig ...
6. en die wist het ...
7. Hiep hoi!

R U I M T E L I J K / C R E A T I E F

Tekenen waar het om gaat ...

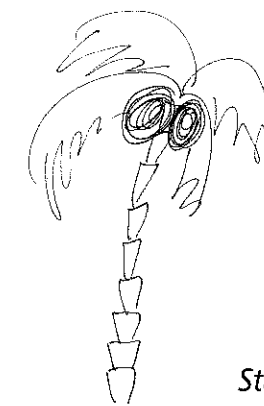
Dus daar beginnen we mee.

Denk erom: je kunt zien of iemand met plezier aan een tekening gewerkt heeft: dan zijn de lijnen licht en luchtig, er is soms een foutje te zien maar dat geeft niks, alles is losjes en ontspannen. Het is niet voor iedereen even gemakkelijk om licht en vrolijk te tekenen. Gewoon beginnen, zo leer je het. Zodra je merkt dat je heel zwaar zit te duwen op je potlood, dat je heel vaak dezelfde lijn opnieuw zet omdat je ontevreden bent, als je krom gebogen over je werk zit met je tong uit je mond – dat zijn allemaal waarschuwingen dat je niet licht en luchtig schetst. Wél je best doen, maar niet te streng zijn op jezelf – daar zit het zo'n beetje tussenin.

Om je op weg te helpen kiezen we een voorbeeld dat van zichzelf al niet erg eng is, en dat gemakkelijk wegtekent ...

We gebruiken een palmboom (of een kerstboom, jij mag kiezen), en die laten we gevoelens uitdrukken. Dat gevoel, dat is dus het belangrijkste van je palmboom-tekening, de kijker die jouw tekening ziet, moet onmiddellijk dat gevoel herkennen.

Daar gaan we



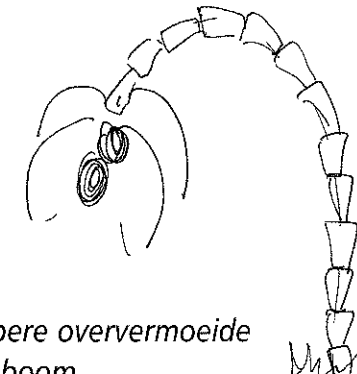
Standaard palmboom



héél sierlijke
ballet-palmboom



gezellige dikke
palmboom



sombere oververmoeide
palmboom

Tekenen waar het om gaat ...

Teken jij heel vaak schetsjes op elk leeg stukje papier voor je? Vind je dat ze wel wat soepeler en levendiger mogen zijn, of een beetje vrolijker?

In deze les gaan we gebruik maken van iets wat de tekenaar Quentin Blake heeft gezegd in een leuk Engels boek over tekenen: *Drawing for the Artistically Undiscovered*. Als je er meer van wilt weten, vind je de precieze verwijzing naar het boek op de eerste pagina van dit nummer, bij de inhoudsopgave.

Quentin Blake is de tekenaar van de verhalen van Roald Dahl: hij heeft boeken geïllustreerd als *De Grote Vriendelijke Reus*, *Sjakie en de Chocoladefabriek* en *De enorme krokodil* bijvoorbeeld. Hij is zo'n tekenaar die heel goed is in vrolijke en levendige tekeningen.

Als je zijn tekeningetjes ziet, lijkt het alsof hij ze zo even snel heeft geschetst – niet zo heel moeilijk, en ook niet zo heel erg precies. Dikwijls zijn de armen van zijn figuurtjes niet keurig gebogen bij de elleboog (zoals dat hóórt, bij mensen!), maar helemaal rond bijvoorbeeld (zoals niemand zijn armen zou willen hebben). Of de benen zijn heel flodderig – niet zo, dat iemand er goed op zou kunnen lopen. Haren zijn een paar rare krabbeltjes en gezichten een paar losse streepjes. Voeten en handen lijken getekend door een klein kind (dat niet zo heel erg goed kan tekenen, trouwens ...).

Maar toch ... je krijgt wél een heel goed idee van de persoontjes die hij tekent. Je dént er eigenlijk helemaal niet aan of ze op een goede of slechte manier getekend zijn. Je 'ziet' en 'begrijpt' wie het zijn. En als dát zo is (en het is zo), dan zijn ze dus juist erg goed getekend.

En als dát zo is, dat ze goed getekend zijn, (en dat is dus ook zo), dan heeft 'goed' of 'slecht' tekenen dus niet te maken met hoe een voet of een elleboog nou precies in elkaar zit bij echte mensen. Het kan bij goede tekeningen ook om iets heel anders gaan: om de sfeer bijvoorbeeld. Of om de levendigheid van al die grappige bewegende figuurtjes – en de les is dan, dat je figuurtjes allemaal levendig krijgt door niet al te precies te tekenen:

Goed tekenen doe je, als je de details weglaat die niet echt belangrijk zijn.

Aan het werk!

Hoe bepaal je wat nou echt belangrijk is voor je tekening en wat niet?
Dat hangt af van wat je met je tekening wilt uitdrukken.

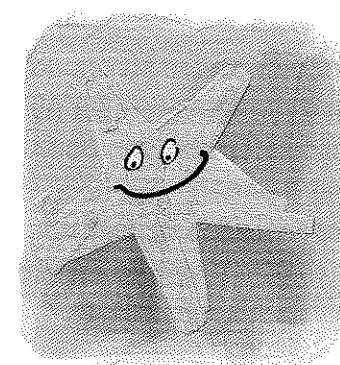
Verhalen en tekeningen

Vind jij het leuk om verhalen te schrijven? Of zou je het wel willen, maar kom je niet zo gemakkelijk op ideeën? Dan is dit jouw les!

We hebben namelijk alle gebeurtenissen in je verhaal al bedacht voor je. Jij hoeft alleen maar een hoofdpersoon te bedenken en te tekenen. En dan maar schrijven!

Eerst een voorbeeld:

1. Er was eens ...



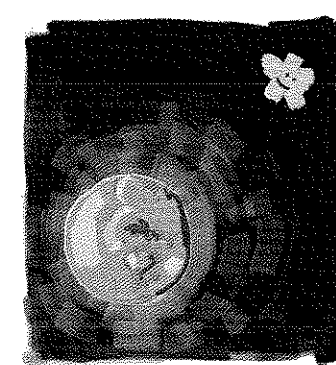
een kleine ster

2. die wou zo vreselijk graag ...



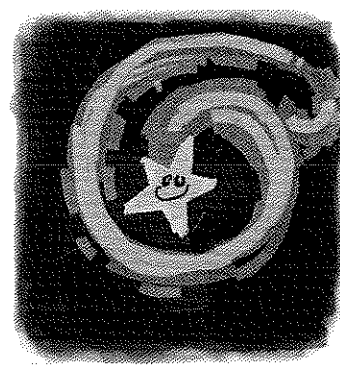
naar de aarde om er eens goed rond te kijken

3. maar was toch alleen maar ...



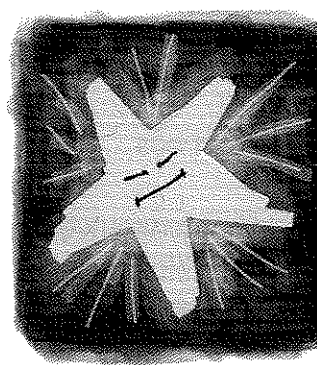
een kleine ster, hoog in de lucht

4. Hij/zij/het probeerde ...



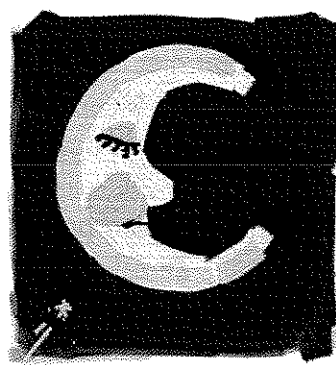
om een vallende ster te worden (en op aarde neer te komen)

5. en toen dat niet lukte ...



ging hij héél hard schitteren ... de maan om op te vallen, zodat ze hem misschien kwamen halen. Maar niks, hoor.

6. En toen, op een goede dag, ging hij/zij/het naar...



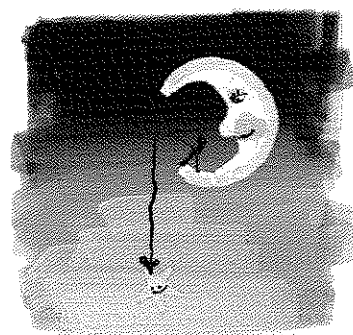
Verhalen en tekeningen

7. en zag daar ...



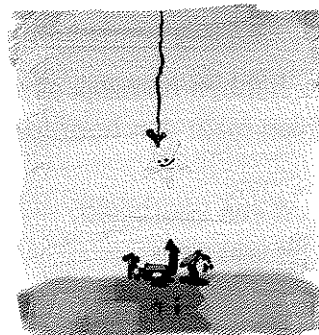
het mannetje van de maan,
dat zat te vissen in de
hoge blauwe hemel

8. die deed ...



... de ster heel voorzichtig
aan zijn haakje en liet
hem langzaam naar
beneden zakken op
de aarde

9. en toen was alles
goed!



Toen de kleine ster goed
had rondgekeken liet hij
zich weer ophijsen door
het mannetje van de
maan - en hij straalt nog
steeds, als hij terugdenkt
aan zijn avontuur!

Voorbeeld 1

Er was eens ... een kleine kabouter met een mooie witte baard.

En die wou zo vreselijk graag ... een enorme reus zijn.

Maar hij was toch alleen maar ... een heel kleine kabouter met een mooie witte baard.

Hij probeerde ... laarzen te maken met hele hoge zolen, om groter te lijken, maar dat was helemaal niks, op die ongelijke bosgrond. Hij struikelde steeds!

En toen dat niet lukte ... bouwde hij een hoge toren voor zichzelf, waarin hij ging zitten mokken. Maar dat is saai, hoor!

Dus op een goede dag ging hij naar het bos ... om weer eens een frisse neus te halen.

En zag daar ... een prachtig klein kaboutervrouwje – precies zijn maat!

Die deed ... Ze zat op het mos met wat bloemetjes een kransje te maken en zei: wat een prachtige witte baard heb jij, kabouter!

En toen was alles goed! ... De kabouter was meteen verliefd. Kom je mee naar mijn huisje?, vroeg hij? Nou, dat wou ze wel. En ze leefden nog lang en gelukkig.

Voorbeeld 2 (met een ongewone hoofdpersoon)

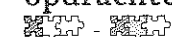
Er was eens ... een Enorme Gemene Krokodil.

En die wou zo vreselijk graag ... eens een lekker smakelijk schoolkind opeten.

RUIMTELIJK/CREATIEF

Tekenen waar het om gaat ...

Zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud van de les

Bedenken waar het écht om gaat in een tekening, dat vraagt analytisch denken op een ongewone manier. Daar komt nog bij dat kinderen zich goed moeten inleven in emotie en lichaamshouding, om te kunnen aanvoelen wát nu eigenlijk belangrijk is voor de tekening. Om de oefening niet te zwaar te maken is gekozen voor heel onverwachte opdrachten: het tekenen van palmbomen in verschillende stemmingen. Wie weet krijgt u onverwacht komisch talent in uw leerlingen te zien!

Vaardigheden

Analytisch denken

- inzicht

- abstract denken

- logica

- formulering

- evaluatie

- informatieverwerking

Creatief denken

- associëren

- brainstormen

- flexibiliteit

- inlevingsvermogen

- originaliteit

- vormgeving

Praktisch denken

- effectiviteit

- doorzettingsvermogen

- planning

- teamwork

- zelfkennis

- overtuigingskracht

De les in de klas

Tijd: 30-45 minuten

Benodigdheden: pen, potlood, papier

Werkvorm: individueel, geschikt voor de hele klas

Product: ongewone tekeningen

Voor de kleintjes

Gezichtjes tekenen: voel zelf hoe je gezicht is als je blij bent – en teken. de belangrijkste dingen (ogen, wenkbrauwen, mond ...) dan in een rondje.

Dat is het gezicht van: ZO BEN IK

BLIJ!

Kijk boos, en teken dat: Boze ogen, boze wenkbrauwen, boze mond ...

Kijk verbaasd, treurig, schaterlachend ...

Bekijk foto's of strips (die van Jan, Jans en de kinderen, van Jan Kruis ...)

zijn erg geschikt), en bepaal samen: is die boos? Of vrolijk? Waaraan zie je dat?

De afbeelding van de afbeelding (2)



Vul daarna het silhouet op met gekopieerde voorwerpen die bij jouw model passen. Is het iemand met blond haar? Plak dan de lichtste voorwerpen op de plek van het haar. Bij donker haar omgekeerd. Kijk hoe je door met licht en donker te werken zoveel mogelijk de lichte en donkere plekken van het gezicht benadert.

Gelukt?

Wij van de redactie zouden graag eens zien wat jullie maken van deze opdrachten. Sturen jullie de mooiste van de klas eens op? Weet je wat, omdat het om een kopieerles gaat, hoeft je niet het werkstuk zelf op te sturen. Maak er een kopie van voor ons. Dan krijgen wij dus de afbeelding van de afbeelding van de afbeelding ...

Verhalen en tekeningen

Maar hij was toch alleen maar ... een Enorm Gemene Krokodil in een suffice rivier, ver weg van schoolkinderen. Hij probeerde ... over land uit de jungle te kruipen, naar de stad waar de scholen zijn. Maar hij wist de weg niet. En toen dat niet lukte ... Probeerde hij in een hoge boom te klimmen, om boven de jungle uit te kijken waar de stad was. Maar krokodillen zijn geen klimmers. Dus dat werd niks. Dus op een goede dag schuifelde hij de jungle in en zag daar ... een leeuwentemmer van het circus die net een leeuw probeerde te vangen.



Die deed ... zijn net meteen om de Enorme Gemene Krokodil, en riep blij 'jemig, kijk nou eens! Dit is nog béter dan een leeuw! Die neem ik mee naar het circus!' En toen was alles goed! ... Want de Enorm Gemene Krokodil kreeg een gezellig hok, en de beste biefstuk te eten, en hij leerde leuke kunsten te maken. En iedereen vond hem geweldig. Ze noemden hem De Enorm Geweldig Knappe Krokodil, en hij kwam op de mooiste circusposters te staan. En iedereen kwam naar hem kijken. Ook sappige schoolkinderen, natuurlijk. Maar weet je wat nou het leuke was? Die wilde hij niet eens meer proeven, nu hij zulk heerlijk eten kreeg in zijn gezellige hok. Hij vond het veel fijner als ze hard voor hem klapten omdat hij zulke mooie kunsten maakte. Naar zijn suffe rivier hoefde hij nooit meer terug. En zo werd hij: De Enorm Gelukkige Krokodil.

Nu jij! Wil jij het verhaal bedenken van het witte paardje dat zo graag een gouden zadel wilde?
Of van de rode rechtersok die op zoek was naar een rode linkersok?
Van de roze telefoon die zo graag wilde dat ze gebeld werd door een filmster?
Van het potlood dat een kunstwerk wilde tekenen?
Of van jouzelf, die zo graag ... (vul dat zelf maar in!)

Of wil je het verhaal zelf veranderen? Dat kan ook: dan geef je een andere structuur, bijvoorbeeld zo:

1. er was ...
2. die liep gewoon te ...
3. toen wilde hij ...
4. maar opeens gebeurde er ...
5. dat zat helemaal fout, want ...
6. maar gelukkig kwam/gebeurde er ...
7. en toen ...
8. Eind goed al goed! (of slecht, natuurlijk ...!)

De afbeelding van de afbeelding (2)

In het vorige nummer van Vooruit (4 /2005) staat het eerste deel van deze les: hoe je kopieën van voorwerpen gebruikt om een collage mee te maken.

De eerste opdracht was om een 'bureaublad' of 'tafel'-kunstwerk te maken voor aan de muur, met gekopieerde en uitgeknipte voorwerpen erop, zoals een schaar, plakband, potloden enzovoort.

Voor opdracht twee gebruikte je de gekopieerde afbeeldingen om iets ánders uit te beelden dan wat ze eigenlijk zijn. Een gekopieerde liniaal als flatgebouw bijvoorbeeld. Of de kopie van grassprietten als een hekje.

In deze les gaan we nog een stapje verder.

Opdracht 3: 'Gedicht-van-voorwerpen'

Welke voorwerpen horen er allemaal bij jouw beste vriend of vriendin? Neem een vel stevig papier (A3-formaat) en plak daarop de kopieën van alles waarvan hij/zij houdt: CD's, muzieknotenpapier, chocoladerepen, een kammetje of make-up spullen voor de ijdeltuit, een colaflesje, een mobieltje ... Zorg dat je een paar héél precieze aanwijzingen hebt voor je persoon. Zó precies dat je klasgenoten kunnen raden bij wie jouw gedicht-van-voorwerpen hoort.

Zorg ook dat je je collage een mooie vorm geeft, net als bij een gedicht. En hierover moet je vooral goed nadenken. Hoe geef je bijvoorbeeld weer dat iemand graag leest? Gewoon een boek kopiëren in te eenvoudig voor in een gedicht. Maar een aantal verschillende stukjes gekopieerde tekst, uit lievelingsboeken, liefst met verschillende lettertypes zodat er wat afwisseling in zit? En dan die stukken tekst mooi scheuren en bij elkaar plakken ... Dát is dichterswerk! Voor een paardenliefhebber is de kopie van een paard ook te simpel – je zou ook zijn of haar voorwerpen in de vorm van een hoefijzer kunnen plakken bijvoorbeeld. Zorg dat je creatief werkt: niets mag gewoon alleen maar 'zijn wat het is', in je collage.

Opdracht 4: 'Portret in voorwerpen'

Nu ga je een (zelf-)portret maken van gekopieerde voorwerpen die iets over je onderwerp zeggen. De kopieën vormen nu samen het gezicht. Daarvoor moet je goed letten op de plaats van de donkere en de lichte stukken van je kopieën. Om het portret goed te laten lijken kun je het volgende doen. Zet een sterke lamp in de klas, gericht op de muur. Degene van wie een portret gemaakt gaat worden, gaat tussen lamp en muur staan, met het gezicht opzij, zodat de schaduw van die persoon op de muur valt. Daar hang je voorzichtig een papier op de muur, en je trekt met dun potlood heel precies de lijn om de schaduw na.

RUIMTELIJK/CREATIEF

De afbeelding van de afbeelding (2)

Zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud van de les

Vervolg van de les in Vooruit 4 – 2005: kinderen werken in het platte vlak met de gekopieerde afbeelding van niet-platte voorwerpen. Dit keer kiezen ze voorwerpen om een persoonlijkheid mee te portretteren. Er komt nu dus mensenkennis en originaliteit aan te pas.

Vaardigheden

Analytisch denken

- inzicht
- abstract denken
- logica
- formulering
- evaluatie
- informatieverwerking

Creatief denken

- **associëren**
- **brainstormen**
- flexibiliteit
- **inlevingsvermogen**
- **originaliteit**
- **vormgeving**

Praktisch denken

- effectiviteit
- doorzettingsvermogen
- planning
- teamwork
- zelfkennis
- overtuigingskracht

De les in de klas

Tijd: 30-45 minuten

Benodigdheden: kopieermachine; A3 vel-
len van dun karton

Werkvorm: individueel, geschikt voor de
hele klas

Product: collages

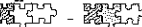
Voor de kleintjes

Portretten maken van elkaar is leuk.
Maar je kunt natuurlijk ook een por-
tret maken van iemands hand: leg een
papier neer en daarop legt iemand zijn
hand. Trek hem héél voorzichtig en
nauwkeurig om, met een mooie kleur
potlood (viltstift zou teveel vlekken!).
Teken en kleur nu binnen de hand
allemaal dingen die te maken hebben
met degene van wie de hand is. En
daar heb je een prachtig schilderij!

TAAL

Samen woorden maken

Zwaarte van de opdrachten



Korte inhoud van de les

Een les voor de hele klas, waarbij de
kinderen samen woorden bedenken.
Spellen van woorden, originaliteit bij
het bedenken van woorden, en samen-
werking!

Vaardigheden

Analytisch denken

- inzicht
- abstract denken
- logica
- formulering
- evaluatie
- informatieverwerking

Creatief denken

- associëren
- **brainstormen**
- **flexibiliteit**
- inlevingsvermogen
- **originaliteit**
- vormgeving

Praktisch denken

- **effectiviteit**
- doorzettingsvermogen
- **planning**
- **teamwork**
- zelfkennis
- **overtuigingskracht**

De les in de klas

Tijd: 30 – 60 minuten

Benodigdheden: kaarten, dikke viltstift,
ruimte: lege klas of gymlokaal, of buiten

Werkvorm: les voor heel de klas

Voor de kleintjes

Met korte diernamen is dit spel ook
voor beginnende lezers geschikt.

Voorbeeldje voor zeven kinderen:

Geef een kind een A, een ander een P.

Verdeel de letters A, P, O, E, S onder

de andere kinderen en vertel dat er

twee diernamen moeten komen:

één begint met een P, en één begint

met een A. (AAP en POES, in dit

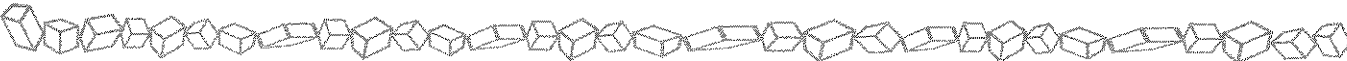
geval)

Wanneer het spel nog niet zo goed

loopt, kunt u de kinderen helpen

door ze hardop diernamen te laten

bedenken die met P of A beginnen.



Samen woorden maken

Deze les doe je met de hele groep – je hebt minstens 10 mensen nodig, maar de hele klas is leuker.

Je hebt nodig: dikke viltstift
 vellen stevig papier of dun karton

Schrijf met de dikke viltstift op ieder vel een letter van het alfabet, zo groot mogelijk, want je moet het van veraf kunnen lezen. Het is handig om elke klinker vaker op te schrijven, want die worden het meest gebruikt. Je kunt ook de Q, de X en de Y weglaten, omdat die moeilijk te gebruiken zijn in Nederlandse woorden. En je maakt 2 kaarten met daarop een joker. Die kunnen elke letter van het alfabet zijn.

De kaarten worden geschud en ieder pakt er één. Houd je kaart voor je zodat de anderen jouw letter ook kunnen lezen. Iedereen loopt nu rond en zoekt de letters met wie je samen een woord kunt maken. Als je met een groepje samen een woord gevormd hebt, ga je aan de kant op een rijtje staan, zodat iedereen jullie woord kan lezen. Maar ... nu komt het: het spel is pas af wanneer iedereen van de hele groep in een woord zit. Zolang er nog 'letters' zoekend rondlopen, is het spel nog niet af. Het kan dus zijn dat woorden die al gevormd zijn weer uit elkaar moeten om met de losse letters nieuwe woorden te maken. Daarover moet je dan met elkaar praten.

Moeilijk! Maar leuk!

Moeilijker

Iemand van de groep maakt zelf, met evenveel letters als er kinderen zijn, drie woorden die iets met elkaar te maken hebben. Je zou ook drie namen kunnen doen van kinderen uit jullie klas. Daarna worden de kaarten geschud en aan de kinderen uitgedeeld. Vindt de groep de bedoelde drie woorden terug?

Voorbeeld: het thema is 'verjaardag'
Fredie mag de drie woorden bedenken.
Zij legt van de kaarten (op de gang, zodat niemand het ziet):
 TAART
 KADOOTJE
 SLINGER

Als ze klaar is, laat ze de woorden even zien aan meester Thomas.
Hij vindt de woorden goed. Fredie mag ze achterop het bord schrijven.

De kaarten worden geschud en aan de leerlingen uitgedeeld. Fredie en meneer Thomas kijken samen of het de kinderen lukt. Als er een woord gemaakt is, zeggen ze of het woord goed is (of het er een is van de drie achterop het bord). De groepjes met een goed woord blijven staan, totdat ook het laatste woord op een rijtje staat.

Nóg moeilijker

Je kunt dit spel op allerlei manieren nog moeilijker maken. Bijvoorbeeld door te zeggen dat de woorden minstens uit vijf letters moeten bestaan. (wel even kijken hoeveel mensen er meedoen, want bij 14 deelnemers zou dat betekenen: één woord van vijf en één van NEGEN letters, of twee van ZEVEN – en dat is allebei wel héél erg moeilijk!)

Of ... dat de groep bij het maken van de woorden alleen mag fluisteren, zodat je steeds naar elkaar toe moet lopen om een woord te maken of te veranderen.

Of ... als jullie al Engels leren op school: alleen Engelse woorden ...

Of: er zijn drie diernamen bedacht, en jullie docent geeft eerst aan met welke letters een woord moet beginnen. (Dus je loopt met 23 leerlingen rond en probeert diernamen te bedenken, en je moet kijken of jouw letter moet bij Sarah, Pierre of bij Daniël.

Sarah staat klaar met de P (dat moet PYTHON worden)

Pierre heeft de O (van OLIFANT)

Daniël heeft de M (van MIERENETER)

