

middelheim
museum

interactieve
opdrachten
voor het lager
onderwijs



Welkom in het
Middelheimmuseum.
Met de interactieve
Kunstkaarten ontdek
je het kunstpark in je
eigen tempo. Leuk en
inspirerend voor de
hele klas!

Deze set bestaat uit 40 opdrachtkaarten die je kunt gebruiken bij elk kunstwerk in het park. Zo blijft elk bezoek verrassend en flexibel. De opdrachten zijn verdeeld over vier categorieën:



bewegen

Beeld iets uit, beweeg, gebruik je lichaam.



ontwerpen

Maak zelf iets moois op papier of bewerk een foto op je smartphone.



spreken

Denk over iets na en praat erover met iemand uit je klas of in het museum.



schrijven

Schrijf een woord, zin of kort tekstje bij wat je ziet of voelt.

Maak zelf de selectie

Er zijn korte en langere opdrachten:

Korte opdrachten

🕒 5 tot 15 minuten

Langere opdrachten

🕒 ongeveer 30 minuten

Elke categorie bevat opdrachten voor alle leeftijden in de lagere school. Sommige opdrachten vragen een smartphone om QR-codes te scannen, maar ze zijn zo ontworpen dat één smartphone van de leerkracht volstaat.

Veel plezier!

bewegen

- | | | |
|----|----------------------------|-------|
| 01 | boots een beeld na | p. 06 |
| 02 | tableau vivant | p. 07 |
| 03 | ja of nee? | p. 08 |
| 04 | snelle speurtocht – Deel 1 | p. 09 |
| 05 | snelle speurtocht – Deel 2 | p. 10 |

spreken

- | | | |
|----|---------------------------|-------|
| 06 | denk met je ogen | p. 11 |
| 07 | tegengestelden | p. 12 |
| 08 | adopteer een kunstwerk | p. 13 |
| 09 | het fluisterspel | p. 14 |
| 10 | verzin een nieuwe functie | p. 15 |
| 11 | oud of nieuw? | p. 16 |
| 12 | maak samen een verhaal | p. 17 |
| 13 | playlist | p. 18 |
| 14 | lievelingskunstwerk | p. 19 |
| 15 | had jij het door? | p. 20 |
| 16 | vraag aan de kunstenaar | p. 21 |
| 17 | op gevoel | p. 22 |
| 18 | een dag uit het leven | p. 23 |
| 19 | interview een bezoeker | p. 24 |
| 20 | openingsspeech | p. 25 |

ontwerpen

- | | | |
|----|------------------------|-------|
| 21 | teken pictionary | p. 26 |
| 22 | kunst in het groen | p. 27 |
| 23 | vul de leegte | p. 28 |
| 24 | blinde schets | p. 29 |
| 25 | sporen van het atelier | p. 30 |
| 26 | verstopte details | p. 31 |
| 27 | schaduwspel | p. 32 |
| 28 | de perfecte buur | p. 33 |
| 29 | dieren van bij ons | p. 34 |
| 30 | modeontwerper | p. 35 |
| 31 | affiches in de stad | p. 36 |
| 32 | overwoekering | p. 37 |
| 33 | schatkaart | p. 38 |
| 34 | postkaart | p. 39 |
| 35 | een getekend verhaal | p. 40 |

schrijven

- | | | |
|----|------------------------|-------|
| 36 | nieuwe naam | p. 41 |
| 37 | van geluid naar poëzie | p. 42 |
| 38 | nieuw beeld gezocht | p. 43 |
| 39 | vriendenboekje | p. 44 |
| 40 | woordenwolk | p. 45 |

01 boots een beeld na

Doe deze opdracht bij minstens 3 beelden.

Zoek een beeld en bespreek.

Is het kunstwerk:

- levendig of stil?
- speciaal of eenvoudig?
- stevig of wankel?
- vol energie of wat moe?

Denk nu na: hoe zou dit kunstwerk bewegen? Tel af en beweeg daarna allemaal samen zoals het beeld dat zou doen.

02 tableau vivant

Ga naar een plek waar enkele beelden dicht bij elkaar staan. Wandel rond, alleen of in groepjes en kies één beeld dat je straks zelf gaat uitbeelden.

Kom daarna samen met de hele klas.

Beeld om de beurt je gekozen beeld uit. De rest van de klas probeert te raden welk beeld het is.

Tip: in het Openluchtdepot en de zone Menselijke Natuur staan veel beelden dicht bij elkaar. Je vindt deze zones via het parkplan.



03 ja of nee?

Kies met je klas een kunstwerk en kijk ernaar. Beantwoord daarna samen deze vragen of verzin er enkele extra.

Stap naar links
als je 'ja' antwoordt.

Stap naar rechts
bij 'nee'.

Laat iemand uitleggen waarom:

- Zou dit kunstwerk zwaar zijn?
- Zou je dit beeld in een speeltuin willen?
- Maakt dit kunstwerk je blij?
- Heeft het een gezicht?
- Kan het bewegen?
- Vind je het grappig?
- Zou je dit kunstwerk aan iemand willen tonen die je kent?
- Snap je wat het kunstwerk wil zeggen?
- Was het kunstwerk makkelijk te maken, denk je?

Doe deze
opdracht bij
minstens
3 beelden.

04 snelle speurtocht deel 1

Ga naar een plek waar veel beelden dicht bij elkaar staan. Lees hardop één opdracht uit de lijst. Ga in kleine groepjes op zoek naar een beeld dat daarbij past. Teken wat jullie gevonden hebben en keer terug naar het startpunt om de tekening te tonen. Als iedereen terug is, volgt de volgende opdracht. Zo gaan we stap voor stap verder.

1. Vorm

Zoek een kunstwerk met een cirkel.
Teken de cirkel over op papier.

2. Gezicht

Zoek een beeld met een gezicht of een vorm
waarin je een gezicht herkent. Teken het.

3. Lijn

Zoek een kunstwerk met gebogen lijnen.
Teken de lijnen.

Optie: Verplaats je op een grappige manier naar elk kunstwerk. Bijvoorbeeld: als een dier, boom of beeld dat je aanspreekt.

Tip: In het Openluchtdepot en de zone Menselijke Natuur staan veel beelden dicht bij elkaar. Je vindt deze zones via het parkplan.

05 snelle speurtocht deel 2

Dit is een uitbreiding op Snelle speurtocht - Deel 1, met meer opdrachten.

1. Patroon

Zoek een kunstwerk met een patroon (zoals strepen, stippen of ruitjes). Teken een stukje ervan.

2. Vorm

Zoek een kunstwerk met een vierkant.
Teken de vorm op je papier.

3. Kleur

Zoek een kunstwerk met drie kleuren.
Schrijf de kleuren op en vertel ze aan de groep.

4. Groot & klein

Zoek een beeld met iets groots én iets kleins.
Teken beide.

5. Vorm

Zoek een kunstwerk met een driehoek. Teken de vorm.

Optie: Beweeg op een grappige manier naar elk kunstwerk.
Bijvoorbeeld: als een dier, boom of beeld dat je aanspreekt.

Extra: Toon je tekening aan iemand van je klas. Die probeert te raden bij welk beeld de tekening hoort.

06 denk met je ogen

Kies samen een kunstwerk en ga ernaartoe.
Werk in kleine groepjes of doe deze opdracht met de hele klas.

Kijk goed naar het beeld. Om de beurt
noemt iemand één detail dat opvalt. Blijf dit
doen tot niemand nog iets nieuws vindt.

Scan daarna de QR-code bij het kunstwerk en lees de tekst luidop.
Welke woorden hebben jullie zelf al gezegd?

Doe deze
opdracht bij
minstens
3 beelden.

07 tegengestelden

Ga met een groepje bij een kunstwerk staan.

Bedenk om de beurt een tegenstelling: twee woorden die elkaars omgekeerde zijn. Kies samen welk woord het best bij het kunstwerk past en leg uit waarom.

Bijvoorbeeld: iemand zegt *fantasie* / *realiteit*.

De groep bespreekt: is het beeld meer fantasieerijk of meer echt?

Je kan starten met makkelijke tegenstellingen.

Bijvoorbeeld: *kleur* / *zwart-wit*, *licht* / *donker*, *oud* / *nieuw*.

Probeer daarna iets moeilijker, zoals: *kunstmatic* / *natuurlijk*, *droom* / *realiteit*, *echt* / *vals*, *spanning* / *harmonie*, *natuurlijk* / *menselijk*.

08 adopteer een kunstwerk

Kies samen een kunstwerk.

Zou je dit beeld willen adopteren en meenemen naar de speelplaats?

Bespreek in groep. Waarom wel of waarom niet?

Extra: Scan de QR-code van het werk en lees de info. Verander je nu van mening?

09 het fluisterspel

Ga met de klas in een kring rond een kunstwerk staan. De eerste leerling fluistert in het oor van de volgende wat hij of zij ziet.

Bijvoorbeeld: “ik zie een groot, roestig metalen spinnenweb” of “ik zie een stenen man met een verdrietig gezicht en een groene appel op zijn hoofd.”

Begin altijd met: “ik zie ...”. Hoe langer de zin, hoe moeilijker.

De zin gaat van oor tot oor de kring rond. De leerling die als laatste iets hoort, zegt de zin hardop. Is die nog hetzelfde?

Speel gerust nog een paar rondes.

10 verzin een nieuwe functie

Kies met een klein groepje een kunstwerk.

Stel je voor dat je dit beeld zou weghalen uit het museum, en het ergens anders neerzet. Waar zou je het plaatsen? En wat zou het daar worden? Bedenk een nieuwe functie voor het kunstwerk.

Bijvoorbeeld: een beeld in de vorm van een grote, vierkante blok wordt een eettafel. Of een klein kunstwerk met een gat erin wordt het nieuwe huisje voor mijn kat.



11 oud of nieuw?

Ga met je groep naar een kunstwerk en kijk er goed naar.

Denk samen na: is dit beeld oud of juist nieuw?
Waarom denken jullie dat?

Wat valt bijvoorbeeld op aan het materiaal, de vorm of de stijl?

Kijk nu op het naambordje en ontdek wanneer het beeld gemaakt werd. Waren jullie in de buurt of zaten jullie er ver naast?

12 maak samen een verhaal

Ga bij een kunstwerk staan en bedenk samen een verhaal. Iedereen voegt om de beurt één zin toe.

- Bijvoorbeeld, iemand begint met: “Er was eens een beeld dat op een dag ineens begon te wiebelen, alsof het iets wilde zeggen.”
- De volgende vult aan, bijvoorbeeld: “Op dat moment kwam een duif aangevlogen, die landde op het hoofd van het beeld.”

Blijf om de beurt zinnen toevoegen, tot er een leuk verhaal ontstaat.

Tip: kijk goed naar het kunstwerk en naar de omgeving voor inspiratie.

13 playlist

Zoek een kunstwerk dat een bepaalde sfeer of gevoel geeft. Blijf er even naar kijken.

Maak nu samen een playlist met liedjes die bij het kunstwerk passen. Vind je 10 verschillende liedjes?

De muziek mag passen bij de sfeer van het beeld of bij het onderwerp.

Weet iemand een goed nummer? Deel het met de groep. Kennen de anderen het niet? Speel het even af.

Bespreek samen: past dit liedje bij het kunstwerk? Zijn jullie het eens?

14 lievelingskunstwerk

Tijdens de wandeling door het park komen jullie waarschijnlijk iemand van het museum tegen. Een bewaker, iemand die een kunstwerk verzorgt of planten water geeft, een bezoeker ...

Vraag aan die persoon: wat is je lievelingskunstwerk en waarom?

Bespreek met je klas wat jullie eigen lievelingswerken zijn. Zijn het dezelfde als die van de medewerkers of bezoekers?

Extra: Vraag het aan meerdere personen. Zijn er werken die vaker genoemd worden? Of heeft iedereen iets anders?

15 had jij het door?

Ga naar een beeld en bekijk het samen.

Waar zou dit werk over kunnen gaan?
Bespreek het samen.

Scan de QR-code bij het beeld. Lees de tekst over het werk en de uitleg over de kunstenaar. Is dit ook wat jullie dachten?

Doe deze opdracht bij minstens 3 beelden.

16 vraag aan de kunstenaar

Scan de QR-code bij een beeld en lees de uitleg voor.

Welke vragen hebben jullie voor de kunstenaar?
Waar zijn jullie nieuwsgierig naar?

Bespreek jullie vragen in groep en bedenk samen mogelijke antwoorden.

Kies daarna één iemand die de kunstenaar speelt. De rest van de groep stelt vragen. De 'kunstenaar' antwoordt alsof die het kunstwerk zelf gemaakt heeft.



17 op gevoel

Ga op zoek naar vier beelden die een bepaald gevoel uitstralen en vertel waarom:

1. ik ben verrast
2. ik ben nieuwsgierig
3. ik ben boos
4. ik ben moe

Tip: in het Openluchtdepot en de zone Menselijke Natuur staan veel beelden dicht bij elkaar. Je vindt de zones via het parkplan.

18 een dag uit het leven

Kies een kunstwerk. Stel je voor dat jij het kunstwerk bent. Kijk om je heen: bomen, mensen, andere kunstwerken, het weer ... Wat gebeurt er vandaag? Wat hoor of voel je?

Fantaseer verder: hoe voel jij je als beeld? Wat is je karakter? Heb je ontmoetingen gehad met bezoekers of andere beelden? Ben je blij dat je hier staat of niet? Waarom?

Gebruik wat je ziet als startpunt. Verzin dan een verhaal alsof jij het kunstwerk bent dat alles beleeft.

Bespreek in kleine groepjes of met de hele klas.

19 interview een bezoeker

Werk per twee en kies samen een interessant kunstwerk.

De één is interviewer, de ander een bezoeker. De interviewer stelt vragen over het kunstwerk. Daarna kiezen jullie een ander kunstwerk en wisselen jullie van rol.

Gebruik deze vragen als inspiratie of verzin zelf:

- Wat valt je direct op aan dit kunstwerk?
- Vind je het mooi of niet? Waarom?
- Zeg drie woorden die bij dit kunstwerk passen.
- Waar doet het je aan denken?
- Wat bedoelde de kunstenaar?
- Als dit kunstwerk een verhaal vertelt, waar zou het over gaan?
- Zou je dit kunstwerk thuis willen hebben? Waarom (niet)?
- Als je het kunstwerk kon veranderen, wat zou je anders doen?
- Als je dit kunstwerk een vraag kon stellen, wat zou je willen weten?

Extra: Doe alsof je iemand anders bent, bijvoorbeeld een oude professor, een kind van vijf, een beroemd kunstenaar of een grappige toerist.

Extra extra: vraag aan een echte museumbezoeker of je die mag interviewen.

20 openingsspeech

Werk per twee. Eén van jullie is de directeur van het Middelheimmuseum. De andere speelt een nieuw beeld dat net is toegekomen. Samen bedenken jullie een korte speech voor de grote opening van het nieuwe beeld.

Je kan vertellen over:

- Waarom heb je dit kunstwerk gekozen?
- Waar en door wie is het kunstwerk gemaakt?
- Hoe is het hier geraakt, welke tocht heeft het afgelegd?
- Wat vind je er zo bijzonder aan?
- Waar in het kuntpark komt het te staan en waarom?
- Wat wens je het kunstwerk toe?

Als iedereen klaar is, presenteert elke groep zijn speech aan de hele klas. Eén van de twee geeft de speech, de andere beeldt het nieuwe beeld uit.

21 teken pictionary

Ga samen op een plek zitten waar kunstwerken dicht bij elkaar staan.

Iemand tekent een kunstwerk dat die voor zich ziet. De anderen raden zo snel mogelijk welk kunstwerk het is.

Extra: als je met een grote groep bent, splits dan op en laat twee leerlingen tegelijk tekenen.

Extra extra: Wil je het spel moeilijker maken? Dan teken je niet alleen kunstwerken, maar misschien ook iets anders: een boom, bankje, dier of mens.

Tip: in het Openluchtdepot en de zone Menselijke Natuur staan veel beelden dicht bij elkaar. Je vindt deze zones via het parkplan.

22 kunst in het groen

Zoek in het park de ideale plek voor een nieuw kunstwerk. Niet zomaar een plek, maar ergens waar het kunstwerk goed kan samenleven met de natuur.

- Hangt het kunstwerk aan een dikke tak?
- Staat het in het water?
- Groeit er mos of een plant op?
- Verandert het kunstwerk met de seizoenen?
- Kunnen dieren of mensen erop klimmen?
- Drinken vogels er water uit?
- ...

Bedenk samen hoe het kunstwerk eruitziet. Teken daarna het kunstwerk én de plek op een blad papier.

23 vul de leegte

Zoek een lege plek in het park en word zelf kunstenaar!

Jij bedenkt welk nieuw kunstwerk op deze plek komt. Laat je inspireren door de natuur of de beelden in de buurt.

Denk niet alleen aan een beeld zoals je dat kent. Je kunt ook iets ontwerpen dat beweegt, geluid maakt of dat je kunt aanraken, ruiken of gebruiken ...

Teken je idee op papier.



24 blinde schets

Ga samen in het gras zitten.

De leerkracht kiest een kunstwerk op het interactieve plan en leest de tekst erbij voor. Teken snel hoe jij denkt dat het beeld eruitziet.

Na een paar minuten toont de leerkracht het echte kunstwerk. Lijken jullie tekeningen erop? Of is het helemaal anders?

Kies daarna een ander kunstwerk en laat iemand uit de klas de tekst voorlezen.



Scan de QR-code en scroll naar beneden voor het interactieve plan.

25 sporen van het atelier

Zoek een eenvoudig werk waar je zomaar voorbij zou lopen.

Bespreek samen:

- Waar is dit beeld gemaakt? Binnen in een atelier, een keuken of een fabriek? Of buiten in het bos of in een weiland?
- Kun je zien hoe het gemaakt is? Zie je strepen van een penseel, krassen van een beitel of vingerafdrukken?

Stel je voor dat jij een kunstenaar bent. Je mag zelf kiezen waar je gaat werken: in een klein kamertje, een grote loods, in een boomhut, buiten in het bos of ergens anders ...

Teken jouw atelier, waar jij kunst maakt.
Denk aan:

- Welke materialen wil je gebruiken? (verf, klei, hout, papier ...)
- Welke gereedschappen heb je nodig? (penselen, hamers, scharen ...)
- Wat hangt of ligt er in je atelier? (posters, een speciale stoel, een dier ...)
- Is het atelier groot of klein? Licht of donker? Rommelig of netjes?

26 verstopte details

Ga samen naar een groot beeld met veel details.

Eén persoon tekent een stukje van het beeld zo goed mogelijk na op papier. Bijvoorbeeld een hand of een stukje kleding.

De rest van de groep kijkt goed naar die tekening en probeert het detail terug te vinden op het echte beeld.

Extra: als je met een grote groep bent, kan je de groep splitsen en twee leerlingen tegelijk een detail laten tekenen. Dan zijn er meer kleine tekeningen en zoektochten tegelijk.

27 schaduwspel

Zoek een beeld in het park en kijk goed naar de schaduw op de grond. Soms zie je scherpe lijnen, soms zachte vlekken of gekke vormen.

Teken niet het beeld zelf, maar alleen de schaduw ervan. Kijk goed naar hoe de vormen veranderen op de grond.

Is de schaduw heel lang? Heeft het beeld ineens extra armen of oren in de schaduw? Wordt het beeld groter of juist kleiner?

Extra: als er geen schaduw is, mag je zelf bedenken hoe die eruit kan zien.

28 de perfecte buur

Zoek een beeld dat er wat eenzaam uitziet. Jij geeft het een buurman of buurvrouw.

Denk na over wat het beeld nodig heeft. Een beetje gezelschap? Iemand om naar op te kijken? Een plek om onder te schuilen als het regent?

Teken je idee op papier. Bedenk ook waarom dit de perfecte buur is. Vertel erover aan de rest van de klas.



29 dieren van bij ons

Zag je bij de inkom de grote, witte ijsbeer? Dat beeld is gemaakt door de Franse kunstenaar François Pompon, meer dan 100 jaar geleden. Hij maakte dierenbeelden eenvoudig en glad, zonder te veel details.

Bij ons leven geen ijsberen. Maar er zijn wel andere dieren.

Stel je voor: je haalt de ijsbeer van zijn sokkel en zet er een ander dier op. Een dier dat je kent uit je tuin, het park of de straat. Wat zou het zijn?

Maak een schets van jouw dier. Bedenk ook: van welk materiaal is jouw beeld gemaakt?

30 modeontwerper

Vandaag zijn jullie modeontwerpers voor het Middelheimmuseum! Kies samen één beeld uit het park. Dat beeld blijft hetzelfde, maar de kleren niet.

Iedereen ontwerpt een eigen outfit voor dit beeld.
Kies zelf voor welke situatie:

- een feestje
- een storm
- op vakantie
- op reis naar de maan
- ...

Teken het beeld met jouw outfit en geef je ontwerp een naam.

31 affiches in de stad

Werk in groepjes. Het museum geeft een groot feest en jullie maken de affiche om overal in de stad op te hangen en iedereen uit te nodigen.

- Waar gaat het feest over? Een verjaardag van een beeld, de opening van een tentoonstelling, een zomerfeest ...?
- Hoe ziet de affiche eruit? Welk beeld springt eruit? Kies je één groot beeld of meerdere kleine?
- Maak je dit beeld feestelijk? Of kiezen jullie iets anders dan een kunstwerk?
- Wat gebeurt er op het feest? Denk aan muziek, dans, zelf kunst maken ...

Maak per groep één poster. Als iedereen klaar is, bekijk je ook de posters van de andere groepjes. Lijken ze op elkaar? Zie je meteen waar het feest voor is?

32 overwoekering

In het Middelheimmuseum leven kunst en natuur samen. Stel dat niemand meer voor de beelden en voor de natuur zorgt. Hoe zou het park er dan uitzien?

Zoek een beeld en fantasieer: hoe ziet het er over 50 jaar uit als de natuur alles overneemt?

- Bedekken planten het dan helemaal?
- Tillen wortels van bomen het beeld op?
- Gebruiken dieren het als schuilplaats?

Teken het beeld en laat zien hoe de natuur het overneemt.

33 schatkaart

Dit is een doorlopende opdracht. Tijdens heel je bezoek aan het museum maak je in kleine groepjes een eigen schatkaart van het park.

- Kies een startpunt, bijvoorbeeld de ingang, een grote boom of een plek die jij bedenkt.
- Teken een pad dat mag kronkelen, splitsen, over water gaan ...
- Teken onderweg minstens drie beelden (klein of als symbool).
- Teken onderweg drie opvallende natuurplekjes, zoals bomen, struiken, bloemen, een vijver ...
- Kies zelf een plek voor je denkbeeldige schat. Bijvoorbeeld achter een beeld of onder een boom.

Teken alles duidelijk, zodat andere schattenzoekers jouw route kunnen volgen, op zoek naar de schat.

34 postkaart

Kies een mooie of bijzondere plek in het park.

Kijk goed naar de beelden, bomen of een detail, zoals het licht. Teken hiermee de voorkant van een postkaart van het Middelheimmuseum.

Je mag tekenen wat je ziet of je maakt een abstracte postkaart met vormen, lijnen en kleuren die je ziet.

Extra: Schrijf op de achterkant een tekstje, alsof je het kaartje echt zou versturen. Geef het aan iemand op school die niet mee was op deze uitstap.

Tip: haal lege postkaarten op in het bezoekerspaviljoen.

35 een getekend verhaal

Kies samen een beeld dat eruit ziet alsof het al veel heeft meegemaakt. Ga met je klas in een kring zitten, met pen en papier.

De juf, meester of een leerling verzint een verhaal dat begint met: "Er was eens een beeld dat ..."

Terwijl je luistert, teken je wat de verteller zegt.

Daarna gaat de verteller verder. Bijvoorbeeld: "Dat beeld stond op zolder in een oud kasteel." Blijf tekenen bij elk nieuw stukje verhaal.

Als alle papieren goed vol getekend zijn, stopt de verteller. Iedereen laat elkaar zijn tekening zien. Lijken ze op elkaar of juist helemaal niet?

36 nieuwe naam

Kies met je groep één kunstwerk.

Bedenk zelf een nieuwe naam voor dit beeld. Schrijf er een korte fantasietekst bij, alsof jij de kunstenaar bent en uitlegt wat het kunstwerk betekent.

Vertel jouw nieuwe naam en uitleg aan je groep. Wat is hetzelfde als bij de anderen? Wat is er anders?

Doe deze opdracht bij minstens 3 beelden.

37 van geluid naar poëzie

Kijk en luister goed in het park. Wat hoor je allemaal? De wind, vogels, mensen die praten, voetstappen, bladeren die ritselen?

Probeer die geluiden nu in woorden om te zetten. Bijvoorbeeld: een appel die valt, kan klinken als: *ffffwww baf!*

Je mag woorden verzinnen die klinken zoals het geluid. Ze hoeven niet echt te bestaan.

Denk ook na over hoe je de woorden opschrijft. Groot of klein? Recht of schuin? In een rijtje of verspreid? Zo laat je het geluid ook zien.



38 nieuw beeld gezocht

Stel je voor: een beeld staat al jaren alleen in het park. Het wordt nat van de regen, kijkt uit over het gras ... en voelt zich soms een beetje alleen.

Kruip in de huid van dat beeld en schrijf een zoekertje, een oproep voor gezelschap. Bijvoorbeeld: een ander beeld, een plant, een vogel ...

Enkele voorbeelden:

- “Stevig beeld met pijl en boog zoekt een gezellige plant of zingende vogel om samen de bezoekers te verwelkomen.”
- “Klein beeld met grote hoed zoekt kleine struik of nieuwsgierige eekhoorn om samen schaduw te delen op warme dagen.”

39 vriendenboekje

Kies een kunstwerk en bekijk het goed. Stel je voor dat dit beeld een pagina invult in een vriendenboekje. Wat vertelt het over zichzelf?

Gebruik je fantasie. Kijk naar de vorm, het materiaal, de houding of het gevoel dat het beeld oproept.

Vul het vriendenboekje in:

Ik ben ... jaar oud
Mijn bijnaam in het park is ...
Naar een onbewoond eiland neem ik mee: ...
Als ik kon bewegen, zou ik ...
Mijn lievelingsseizoen is ...
Mijn geheim talent is ...
Mijn boodschap voor jou is ...

Extra: Laat iemand anders het vriendenboekje invullen voor hetzelfde beeld. Zijn er grote verschillen? Of lijken de antwoorden op elkaar?

40 woordenwolk

Kies een beeld en bekijk het goed. Waar denk je aan als je het ziet?

Schrijf of teken alles wat in je opkomt. Denk aan een geur, kleur, voorwerp, gerecht, persoon, familielid, vriend, verhaal, gevoel, liedje, film ...

Zet alles door elkaar op je blad, zodat er een chaotische woordenwolk ontstaat.

Een beetje hulp:

- Het oppervlak van dit beeld doet me denken aan ...
- De vorm lijkt op ...
- Het materiaal komt ook voor in ...
- Het gezicht van deze figuur doet denken aan ...

Colofon

Inhoud en ontwikkeling opdrachten: dasKunst

Grafische vormgeving: Mirror Mirror

Depotnr: D/2025/0306/98

V.U. Sara Weyns, Grote Markt 1, 2000 Antwerpen

