

middelheim  
museum

interactieve  
opdrachten  
voor het secundair  
onderwijs



Welkom in het  
Middelheimmuseum.  
Met de interactieve  
Kunstkaarten ontdek je  
het kunstpark helemaal  
op jezelf. 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

De opdrachten zijn geschikt voor alle graden binnen het secundair onderwijs. Sommige opdrachten vragen een smartphone, bijvoorbeeld om foto's te maken of QR-codes te scannen.

Veel plezier!

## bewegen

- |    |                           |       |
|----|---------------------------|-------|
| 01 | kunstmeter                | p. 06 |
| 02 | stop-motion sculptuur     | p. 07 |
| 03 | parktheater               | p. 08 |
| 04 | performance bij een beeld | p. 09 |

## spreken

- |    |                            |       |
|----|----------------------------|-------|
| 05 | verzin een nieuwe functie  | p. 10 |
| 06 | had jij het door?          | p. 11 |
| 07 | vraag aan de kunstenaar    | p. 12 |
| 08 | oud of nieuw?              | p. 13 |
| 09 | maak samen een verhaal     | p. 14 |
| 10 | lievelingskunstwerk        | p. 15 |
| 11 | op gevoel                  | p. 16 |
| 12 | beeld met een hoek af      | p. 17 |
| 13 | denk met je ogen           | p. 18 |
| 14 | een dag uit het leven      | p. 19 |
| 15 | interview met een bezoeker | p. 20 |
| 16 | fake news                  | p. 21 |
| 17 | langs alle kanten          | p. 22 |
| 18 | museumgids                 | p. 23 |
| 19 | kunstpark podcast          | p. 24 |

## ontwerpen

- |    |                                   |       |
|----|-----------------------------------|-------|
| 20 | 360° tekening                     | p. 25 |
| 21 | woordenwolk                       | p. 26 |
| 22 | verstopte details                 | p. 27 |
| 23 | overwoekering                     | p. 28 |
| 24 | vul de leegte                     | p. 29 |
| 25 | van zwaar naar licht en omgekeerd | p. 30 |
| 26 | zwart-wit                         | p. 31 |
| 27 | negatieve ruimte                  | p. 32 |
| 28 | verstoppertje                     | p. 33 |
| 29 | blinde schets                     | p. 34 |
| 30 | modeontwerper                     | p. 35 |
| 31 | schaduwspel                       | p. 36 |
| 32 | vertragen of versnellen           | p. 37 |
| 33 | van geluid naar poëzie            | p. 38 |
| 34 | plattegrond                       | p. 39 |
| 35 | snelle zoektocht                  | p. 40 |

## schrijven

- |    |                              |       |
|----|------------------------------|-------|
| 36 | het verhaal achter het beeld | p. 41 |
| 37 | playlist                     | p. 42 |
| 38 | gevonden poëzie              | p. 43 |
| 39 | nieuwe naam                  | p. 44 |
| 40 | 5 x W                        | p. 45 |

## 01 kunstmeter

Doe deze opdracht bij minstens 3 beelden.

Zoek een opvallend beeld in het park. Ga met je groep recht voor het beeld staan.

Iemand telt af. Daarna zet iedereen tegelijk een stap, zonder iets te zeggen:

**Stap naar links**  
als je het een goed beeld vindt.

**Stap naar rechts**  
als je het slecht vindt.

Daarna bespreek je wie waarom aan welke kant staat.

Je kan een beeld goed vinden, omdat het bijvoorbeeld interessant, abstract, speels, levendig, modern, menselijk, verhalend, geheimzinnig,... is.

Of je vindt het slecht omdat het bijvoorbeeld saai, serieus, statisch, klassiek, afstandelijk, chaotisch,... is.

## 02 stop-motion sculptuur

Kies een beeld dat lijkt te bewegen. Gebruik die beweging als inspiratie.

Maak een korte stop-motion video waarin je de beweging verder uitwerkt met je eigen lichaam.

Dat gaat makkelijk met de app *Stop Motion Studio*.

- Open de app.
- Maak een reeks foto's, waarbij op elke foto iets kleins verandert.
- Klaar? Speel je stop-motion af en bekijk het resultaat.



## 03 parktheater

Kies een kunstwerk in het park.

Eén persoon is de verteller. Die verzint ter plekke een kort verhaal of beschrijft wat er rondom het kunstwerk gebeurt.

De anderen spelen mee als personages, dieren of zelfs dingen zoals de wind of de tijd.

Luister goed en beeld meteen uit wat de verteller vertelt, zonder dat je weet wat er gaat komen. Maak de scène zo levendig mogelijk, met beweging, geluiden en dialogen.

De verteller zorgt ervoor dat het kunstwerk een hoofdrol krijgt in het verhaal.

## 04 performance bij een beeld

Verdeel de klas in 2 of 3 groepen. Elke groep kiest een beeld dat jullie mooi of interessant vinden. Bedenk bij dat beeld een korte performance. Een performance is een kunstvorm waarbij je iets live uitvoert met je eigen lichaam.

### Denk aan:

- Wat vertelt het beeld? Wat is het verhaal of de boodschap? Hoe kan je dat uitbeelden?
- Kun je een ritueel, processie of dans maken die erbij past?
- Gebruik bewegingen, gebaren en misschien ook geluiden, woorden of korte zinnen.
- Zijn jullie tijdens de performance met elkaar verbonden of juist niet?
- Kun je iets doen met de omgeving, zoals een boom of struik gebruiken? Let erop dat je niets beschadigt.

**Maak samen een plan:** heeft je performance een begin, een midden en een einde? Oefen en voer het daarna voor de klas uit.

## 05 verzin een nieuwe functie

Kies met een 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 werk met een gat erin wordt het nieuwe huisje voor mijn kat.

Doe deze opdracht bij minstens 3 beelden.

## 06 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.

## 07 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.

## 08 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?

Doe deze  
opdracht bij  
minstens  
3 beelden.

## 09 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 buiten stond en het heel koud had.”
- De volgende vult aan: “Het had ooit op een andere plek gestaan, maar daar ging iets mis ...”

Zo verzin je samen, zin per zin, een nieuw verhaal.

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



## 10 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?



## 11 op gevoel

Ga op zoek naar vier beelden die een bepaald gevoel uitstralen en neem er een foto van:

1. ik ben verrast
2. ik ben nieuwsgierig
3. ik ben gefrustreerd
4. ik ben uitgeput

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

## 12 beeld met een hoek af

Zoek een werk dat duidelijk sporen draagt van het leven in een park: een barst, een beschadiging, mos, roest, kalkaanslag ...

### Bespreek in je groep:

- Zou de kunstenaar blij zijn met deze veranderingen of juist teleurgesteld?
- Denk je dat de kunstenaar wist dat het werk buiten zou staan en zou veranderen?
- Zou het kunstwerk ook binnen kunnen staan, zonder deze aantasting? Zou het dan nog dezelfde waarde hebben?
- Maakt de aantasting het kunstwerk minder mooi of voegt het juist iets toe? Waarom?

## 13 denk met je ogen

Kies een kunstwerk en ga er in groep rond staan. Samen zie je het beeld langs alle kanten.

Om de beurt benoemt iemand één detail. Blijf dit doen tot niemand nog iets nieuws vindt.

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

Doe deze opdracht bij minstens 3 beelden.

## 14 een dag uit het leven

Kies een kunstwerk. Het hoeft niet per se je “favoriet” te zijn; soms is een vreemd of opvallend werk juist leuker om een verhaal rond te verzinnen.

Stel je voor dat je een dag uit het leven van dit kunstwerk vertelt.

- Welke ontmoetingen zou het hebben: met andere kunstwerken, de natuur of de bezoekers van het park?
- Wat is het karakter van dit kunstwerk?
- Is het blij om daar te staan of net niet? Waarom wel of niet?

Schrijf op een blad een scenario van wat je allemaal wilt vertellen. Maak dan een korte audio-opname waarin je in de ik-vorm vertelt over een dag uit het leven van een kunstwerk.

## 15 interview met een bezoeker

Werk per twee en kies samen een kunstwerk.

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

### Gebruik deze vragen of verzin zelf:

- Wat valt je direct op aan het kunstwerk?
- Vind je het mooi of niet? Waarom?
- Beschrijf het in drie woorden.
- Waar doet het je aan denken?
- Wat bedoelde de kunstenaar?
- Welk verhaal zou het kunstwerk vertellen?
- Zou je het thuis willen? Waarom (niet)?
- Wat zou je veranderen?
- Welke vraag zou je het kunstwerk stellen?

**Extra:** Doe alsof je iemand anders bent, bijvoorbeeld een 85-jarige kunstkenner. Of vraag aan een echte museumbezoeker of je hen mag interviewen.

## 16 fake news

Kies twee kunstwerken en verdeel je klas in twee groepen.

### Elke groep:

- Scan de QR-code van jullie beeld.
- Lees de informatie over dit werk. Je mag ook info opzoeken op internet.
- Bedenk twee echte weetjes over het beeld en verzin één weetje dat niet waar is.

Kom weer samen en vertel de drie weetjes aan elkaar. Kan de andere groep raden welk weetje niet waar is?

## 17 langs alle kanten

Ontdek hoe een ander perspectief een beeld helemaal kan veranderen. Perspectief is hoe je iets ziet, afhankelijk van waar je staat. Dingen dichtbij lijken groter, dingen ver weg lijken kleiner.

### **Maak vijf foto's:**

1. Zoom in op een interessant detail: een textuur, lijn of onverwacht patroon.
2. Kikkerperspectief: neem de foto van beneden, laag bij de grond.
3. Vogelperspectief, neem de foto van een zo hoog mogelijk standpunt, zoals een vogel.
4. Toon het kunstwerk samen met de omgeving: gebruik een schaduw, een tak of iets wat je bij je hebt.
5. Speel met illusies: laat het lijken alsof iemand of iets het kunstwerk vasthoudt, het verlengt of ermee versmelt.

Kies daarna de meest verrassende of interessante foto. Bespreek samen hoe het perspectief het kunstwerk verandert of een nieuw verhaal vertelt.

## 18 museumgids

Iedereen kiest een ander beeld in de buurt. Je hebt 10 minuten om er info over op te zoeken. Scan de QR-code bij het beeld. Zoek eventueel verder op het internet.

### **Bereid je nu voor als gids.**

Je gaat zo meteen uitleg geven over je kunstwerk. Hoe vertel je het zodat iedereen blijft luisteren? Wat zijn verrassende weetjes of grappige invalshoeken?

Na 10 minuten komen jullie samen. De eerste gids begint, daarna volgen de anderen, beurt om beurt. Tot iedereen iets over zijn beeld heeft verteld. Als bezoeker mag je ook vragen stellen.

**Extra:** Maak een audio-opname van je gidsbeurt.



## 19 kunstpark podcast

Wandel langs verschillende beelden en maak een audio-opname van jullie gesprek. Praat over de werken die je ziet. Beschrijf elk werk voor de luisteraar en stel elkaar vragen, zoals in een podcast.

Mogelijke inspiratie (je mag ook zelf nieuwe vragen verzinnen):

- Wat wil de kunstenaar zeggen met dit werk?
- Hoe oud zou dit werk zijn?
- Welk gevoel krijg je erbij?
- Staat het werk hier al lang? En op een goede plaats?
- Waar zou het nog goed passen?
- ...

**Tip:** Scan de QR-codes bij de werken. Dan heb je meer info tijdens het gesprek. Het mag, maar hoeft niet.

## 20 360° tekening

Ga met je groep in een kring staan rond een kunstwerk. Kies een werk dat er langs de verschillende kanten anders uit ziet.

Iedereen schetst het beeld vanuit zijn eigen perspectief, je krijgt 2 minuten. Perspectief is hoe je iets ziet, afhankelijk van waar je staat. Dingen dichtbij lijken groter, dingen ver weg lijken kleiner.

Breng alle tekeningen samen, schud ze door elkaar en probeer ze in de juiste volgorde te leggen, alsof je rond het kunstwerk wandelt.

**Extra:** leg de tekeningen op volgorde zonder te praten.

## 21 woordenwolk

Kies een beeld en bekijk het goed. Waar doet dit kunstwerk je allemaal aan denken? Brengt het je op nieuwe ideeën?

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:

- De textuur 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 ...

Doe deze opdracht bij minstens 3 beelden.

## 22 verstopte details

Voor deze opdracht werk je per twee. Kies samen een groot kunstwerk en bekijk het langs alle kanten. Let goed op alle kleine details.

Maak elk één foto van een interessant detail. Toon je foto aan elkaar en zoek om ter snelst het gefotografeerde detail van de ander.

**Tip:** Je kan doen alsof je ook op andere plekken foto's maakt om de ander op een dwaalspoor te zetten.

## 23 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 fantaseer: 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?

Fotografeer een beeld en gebruik daarna de bewerkingsfunctie van je gsm om direct op de foto te tekenen.



## 24 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.

**Fotografeer** de lege plek en gebruik daarna de bewerkingsfunctie van je gsm om direct het kunstwerk op de foto te tekenen.

## 25 van zwaar naar licht en omgekeerd

Kies een kunstwerk dat je aanspreekt door het materiaal.

Is dat materiaal belangrijk voor hoe het werk eruitziet? Is het zwaar of licht? Strak of organisch? Ruw of glad? Massief of transparant?

Stel je voor dat je het kunstwerk opnieuw zou maken met andere materialen. Wat zou er gebeuren als je bijvoorbeeld staal gebruikt in plaats van hout, glas, textiel of klei? Wat als het een ballon wordt, maar dan met de vorm van dit beeld? Of zou dit beeld beter zijn als er overal gras op groeit?

**Teken** hoe het kunstwerk eruit zou zien in jouw materiaal.

**Bespreek** daarna wat de verandering van materiaal doet met de vorm en de uitstraling van het werk.

## 26 zwart-wit

Neem een foto van een kleurrijk beeld en zet de foto in je gsm om naar zwart-wit. Bekijk de foto samen en bespreek het belang van de kleur.

Is de kleur in dit kunstwerk belangrijk? Of is het werk even sterk of misschien zelfs sterker in grijswaarden?



## 27 negatieve ruimte

Kies een werk met een speciale vorm. Kijk niet alleen naar het beeld zelf, maar ook naar de lege ruimtes eromheen: tussen de armen, onder een boog of tussen twee vormen in. Die lege ruimtes noemen we **negatieve ruimte**.

Kijk goed naar die lege stukken en teken ze op papier.

Je tekent dus niet het werk zelf, maar de negatieve ruimte. Je kiest zelf hoe je dit aanpakt, er is geen juist of fout.

## 28 verstoppertje

Zoek een beeld. Stel je voor dat je in dit kunstwerk zou kunnen kruipen. Waar zou je willen zijn? Wat zie je daar? Hoe voelt het?

Neem een foto van het werk en teken jezelf op de plek waar je zou willen zijn.

Gebruik de bewerkingsfunctie van je gsm om direct op de foto te tekenen.

## 29 blinde schets

Ga samen op een bankje of in het gras zitten.

Iemand kiest een willekeurig beeld op het interactieve plan en leest de tekst voor. De anderen tekenen hoe dit beeld eruit zou kunnen zien.

Na enkele minuten wordt het beeld getoond. Lijken de tekeningen erop? Of is het bij iedereen anders?

Kies een ander beeld en draai de rollen om.



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

## 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 unieke outfit.



## 31 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.

## 32 vertragen of versnellen

Kies een beeld op een interessante plek — bijvoorbeeld waar veel mensen wandelen of waar grote bomen staan.

**Maak met je gsm twee video's van het beeld:**

- één timelaps (versneld)
- één slow motion (vertraagd)

Door te versnellen of vertragen zie je beter de invloed van de omgeving op het beeld.

Welke video past qua sfeer het beste bij het beeld? De vertraging of de versnelling? Waarom?

## 33 van geluid naar poëzie

Kijk en luister om je heen. Hoe klinken de geluiden van het park? Let op de wind, de vogels, de stemmen van andere bezoekers, voetstappen, onverwachte geluiden, bladeren, vliegtuigen, auto's, etc.

### Zet de geluiden die je hoort om in woorden.

Gewoon door na te denken over hoe je dit geluid uitspreekt. Bijvoorbeeld: een appel die uit de boom valt, kan klinken als: fffffwww baf!

Denk ook na over hoe je de woorden opschrijft. Een hard geluid kan groot en hoekig zijn, een zacht geluid is misschien kleiner, dunner en beweeglijk. Speel dus met hoe je de woorden op papier zet. Groot of klein? Schuin of recht? In een lijn of verspreid? Zo laat je het geluid ook zien.

## 34 plattegrond

Dit is een doorlopende opdracht. Tijdens heel je bezoek aan het museum maak je een eigen plattegrond van je wandelroute door het park.

Teken het pad waarop je stapt en de beelden die je ziet onderweg. Schrijf erbij wat je erover wilt onthouden. Je ontwerpt de kaart zoals je zelf wilt.

### Een paar tips:

- Trekt een speciale struik de aandacht?
- Hebben sommige stukken van het park een andere ondergrond? Duid het aan op de kaart.
- Op welke plekken zie je veel andere bezoekers? Verzin een symbool om de drukte in bepaalde delen van het park aan te duiden.

## 35 snelle zoektocht

Ga naar een plek waar veel beelden dicht bij elkaar staan. Lees hardop de eerste opdracht. Kies een beeld dat daarbij past en teken wat je gevonden hebt. Daarna ga je naar de tweede opdracht, enzovoort.

1. **Vorm:** zoek een kunstwerk met een cirkel.  
Teken de cirkel over op je papier.
2. **Gezicht:** zoek een beeld met een gezicht of een vorm waar je een gezicht in herkent. Teken het.
3. **Lijn:** zoek een kunstwerk met gebogen lijnen.  
Teken deze lijnen op je papier.
4. **Patroon:** zoek een kunstwerk met een patroon (bvb. strepen, stippen of ruitjes).  
Teken een stukje van het patroon op je papier.
5. **Vorm:** zoek een kunstwerk met een vierkant.  
Teken deze vorm op je papier.
6. **Groot en klein:** zoek een kunstwerk dat zowel iets groots als iets kleins heeft. Teken beide elementen.

Vergelijk je tekening met de andere leerlingen uit je groep. Welke overeenkomsten zien jullie? Hebben jullie je gebaseerd op dezelfde beelden of zijn er juist verschillen?

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

## 36 het verhaal achter het beeld

Bedenk het verhaal van een beeld. Wat heeft dit kunstwerk gedaan voor het op deze plek kwam? Waar heeft dit beeld uitgehangen?

Je mag een logische verklaring geven of gebruik je verbeelding.

### Voorbeeld:

Het kunstwerk *I'Ours* (de grote ijsbeer bij het Bezoekerspaviljoen) is gemaakt door François Pompon. Het was de enige ijsbeer zonder haar. Die hebben ze meegenomen naar België omdat het te koud was op de Noordpool.



## 37 playlist

Sta even stil bij een werk dat je bijzonder vindt.  
Maak een playlist met nummers die bij het werk passen.

De muziek kan passen bij de sfeer van het beeld of bij het thema.

**Vind je 10 verschillende nummers?** Werk samen en schrijf de gevonden liedjes op. Schrijf bij elk nummer een korte uitleg over waarom het volgens jullie bij dit werk past.

**Kennen de anderen het niet?** Zet het dan even op.

**Bespreek samen:** past dit liedje bij het kunstwerk?  
Gaat iedereen akkoord?

## 38 gevonden poëzie

Kies een kunstwerk dat je inspireert. Zoek nu op je gsm een willekeurige tekst of artikel en neem er een screenshot van. Gebruik de bewerkingsfunctie om op de foto te tekenen en stukken te doorstrepen.

Streep woorden weg, zodat er enkel woorden of stukjes zinnen overblijven die jij linkt aan je gekozen beeld.

Poëzie kan beschrijvend, verhalend of abstract zijn. Laat je inspireren door de vormen, bewegingen of materialen van het kunstwerk.

## 39 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.

Bespreek daarna jullie ideeën in de groep.  
Welke namen en teksten lijken op elkaar? Wat is anders?

Doe deze  
opdracht bij  
minstens  
3 beelden.

## 40 5 x W

Kies met je groep een kunstwerk. Scan de QR-code en lees de informatie.

Zoek antwoorden op deze 5 W-vragen en schrijf ze op.

- **Wat** zie je? Wat stelt het kunstwerk voor?
- **Wie** heeft het gemaakt?
- **Waar** staat het kunstwerk? Hoe speelt de kunstenaar met de ruimte?
- **Wanneer** is het gemaakt of geplaatst?
- **Waarom** heeft de kunstenaar het gemaakt, wat was zijn idee?

Kan je een antwoord niet vinden in de tekst? Zoek dan verder op het internet.

## Colofon

Inhoud en ontwikkeling opdrachten: dasKunst

Grafische vormgeving: Mirror Mirror

Depotnr: D/2025/0306/99

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



