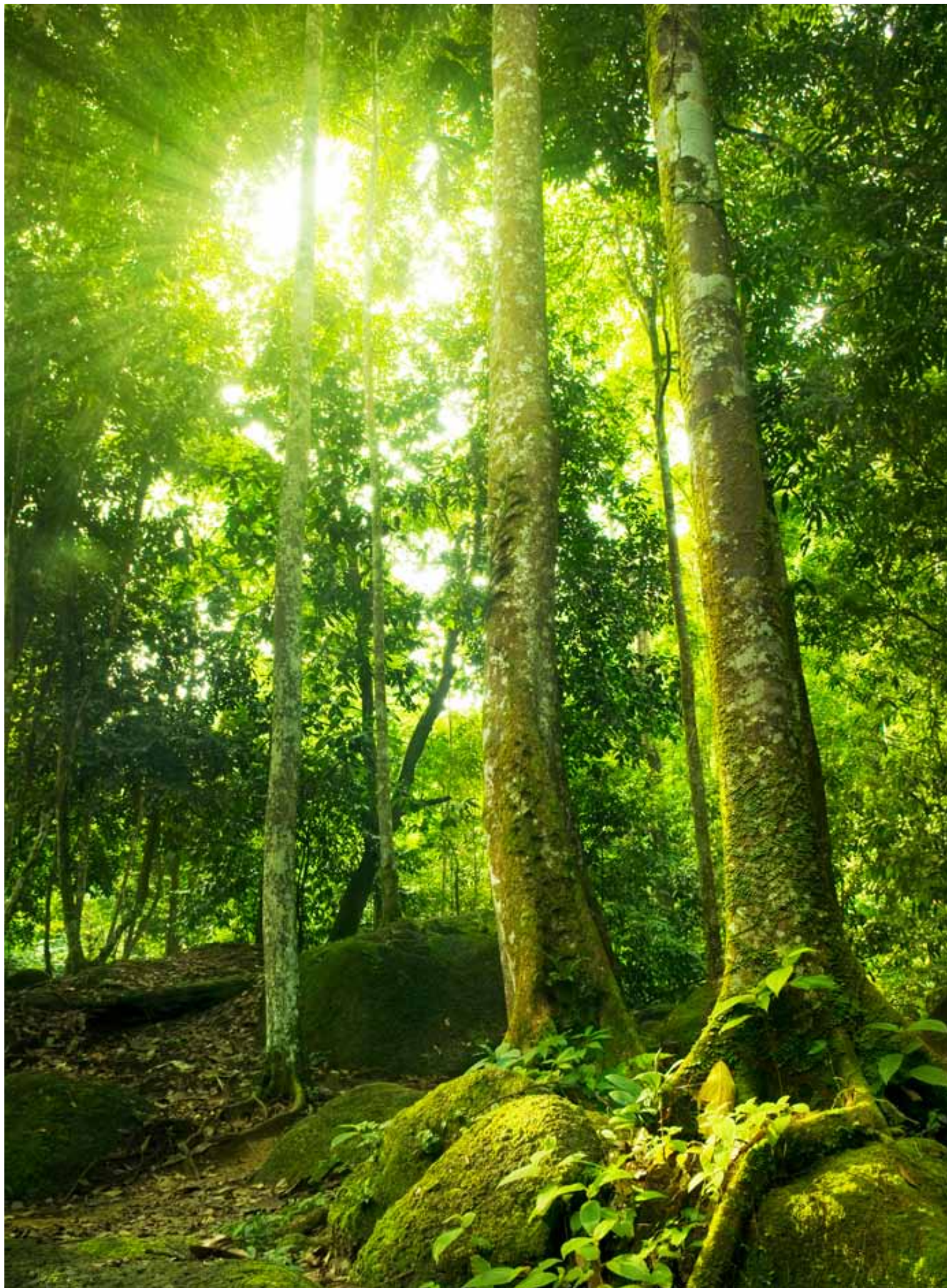


MYTHEN, LEGENDES EN FABELS

Over de helden in verhalen



Voor alle helden in het basisonderwijs
groep 3 t/m 6



Inleiding

Van 5 t/m 15 oktober vindt de Kinderboekenweek 2011 plaats. Heldenmoed staat deze week centraal onder het motto: **Superhelden! – Over dapper durven zijn**. In veel kinderboeken staat de hoofdpersoon op een bepaald moment voor een keuze: grijp ik in of blijf ik aan de zijlijn staan? Door de keuze om iets te doen worden helden geboren. Dit prachtige onderwerp heeft ons geïnspireerd om een spannend en leerzaam project te ontwikkelen. Veel plezier!

Voor u ligt het thema 'Mythen, legendes en fabels: over de helden in verhalen' van het International Primary Curriculum (IPC). Dit is een bestaand IPC project dat wij speciaal voor de Kinderboekenweek hebben ingekort en aangepast voor groep 3 t/m 6.

In deze inleiding leest u over de indeling van het Kinderboekenweekproject, hoe u telkens het leerdoel centraal zet, wat u aan materialen nodig heeft en wat het IPC is. Achtergrondinformatie voor uzelf over dit thema vindt u in Bijlage 1. Met behulp van de ouderbrief in Bijlage 2 kunt u de ouders op een prettige manier bij het project betrekken.

Het IPC is ontwikkeld ter ondersteuning van de leerkrachten, zodat vier hoofddoelen kunnen worden bereikt. Deze zijn:

- kinderen helpen de vakkennis, vaardigheden en inzichten te leren die zij nodig hebben om de wereld om hen heen te begrijpen;
- kinderen helpen de persoonlijke vaardigheden te ontwikkelen die zij nodig hebben om actief deel te nemen aan de wereld gedurende hun gehele leven;
- kinderen helpen een internationale mindset te ontwikkelen naast het bewustzijn van hun eigen nationaliteit;
- kinderen aanmoedigen om een leven lang te blijven leren, op een manier die rekening houdt met hedendaags onderzoek naar hoe kinderen leren.

Leerdoelen en activiteiten

Met IPC werken leerkrachten en leerlingen doelgericht aan kennisvermeerdering, vaardigheden en inzicht. Alle themalessen zijn gebaseerd op helder gedefinieerde leerdoelen op vakinhoudelijk, persoonlijk en internationaal niveau. Deze doelen beschrijven de kennis, vaardigheden en inzichten die kinderen nodig hebben gedurende de diverse fasen van het primair onderwijs. Een leerdoel is een specifieke uitspraak over wat kinderen van verschillende leeftijdsgroepen gaan 'weten', 'kunnen' of waarin ze 'inzicht' zullen verwerven. U vindt de leerdoelen bovenaan de omschrijving bij de betreffende activiteit.

Let op! Aan het begin van elke les legt u het leerdoel in kindertaal uit en maakt dit zichtbaar in de klas. Leerlingen weten nu precies wat er van ze verwacht wordt. Gedurende en/of aan het eind van de les bespreekt u met de kinderen in hoeverre de leerdoelen zijn behaald. In de lesomschrijving worden meerdere doelen genoemd. Dit betekent dat u selecteert welk doel u op dat moment voor uw klas centraal stelt.

Aan de leerdoelen zijn onderzoeks- en verwerkingsactiviteiten gekoppeld. De activiteiten zijn zo vormgegeven dat er recht wordt gedaan aan de verschillende manieren waarop leerlingen informatie opnemen (leerstijlen) en verwerken (meervoudige intelligenties). Kinderen hebben daardoor de mogelijkheid om de leerdoelen te behalen op een manier die het best bij hen past. Bij elke verwerkingsactiviteit wordt expliciet aangegeven welke intelligentie wordt aangesproken. In Bijlage 3 worden de Meervoudige Intelligenties verder toegelicht.

Structuur van het project

Het IPC heeft een veelomvattende maar simpele structuur: elk project bestaat uit een startpunt, de kennisoogst, uitleg van het thema, onderzoeks- en verwerkingstaken en de afsluiting.

Startpunt: Een startpunt bevat een startactiviteit waardoor leerlingen gemotiveerd worden om met het thema aan de slag te gaan.

Kennisoogst: Een specifieke activiteit die plaatsvindt in de beginfase van elke unit. De kinderen geven tijdens de kennisoogst antwoord op de vraag: wat weten we al van het onderwerp? Ook kunnen ze aangeven wat ze graag zouden willen leren. Dit biedt leerkrachten de gelegenheid om hierop voort te bouwen.

Uitleg van het thema: Bij deze activiteit helpt de leerkracht om de kinderen het grote geheel van het thema te laten zien voordat ze beginnen. De leerkracht informeert de kinderen over wat ze gaan leren aan de hand van de leerdoelen.

Vakinhouden: Door middel van onderzoeksactiviteiten verzamelen kinderen op verschillende manieren informatie. Deze informatie maken zij zich tijdens verwerkingsactiviteiten eigen. Zo behalen zij de vakinhoudelijke leerdoelen.

Afsluiting: Ieder thema eindigt met een (feestelijke) activiteit, waarbij de kinderen de kans krijgen om terug te kijken op het thema en anderen kunnen laten zien wat ze geleerd hebben.

Tijdsindicatie

Het project 'Mythen, legendes en fabels: over de helden in verhalen' duurt anderhalve week. Als u het thema gedurende zes dagen twee uur per dag gebruikt, kunt u de volgende indeling maken:

- 120 minuten – Startpunt, Kennisoogst en Uitleg van het thema
- 120 minuten – Geschiedenis
- 120 minuten – Aardrijkskunde
- 120 minuten – Kunstzinnige vorming
- 120 minuten – Muziek
- 120 minuten – Afsluiting

Deze tijdsindicaties zijn flexibel en hangen van uw specifieke situatie af.

Voor aanvang van het project

Om de projectweek soepel te laten verlopen, is het handig als u de volgende zaken vooraf regelt:

- Nodig de ouders ruim van tevoren uit voor de afsluiting (zie de ouderbrief in Bijlage 2).
- Vraag de ouders om na te denken over een mooi verhaal uit de eigen familie(geschiedenis). De kinderen kunnen dit verhaal gebruiken in de klas.
- Wanneer de ouders boeken, afbeeldingen of voorwerpen hebben over de helden in mythen, legendes en fabels zijn deze van harte welkom.
- Kondig aan dat de kinderen bij de start van de projectweek verkleed moeten komen als de held uit hun favoriete kinderboek.
- Zorg ervoor dat u met de klas foto's en filmpjes kunt bekijken.
- Zorg ervoor dat er een grote wereldkaart in het lokaal hangt.
- Zorg ervoor dat een of meerdere camera's beschikbaar zijn en dat er een mogelijkheid is om gemaakte foto's meteen uit te printen.
- Bekijk de leer- en hulpmiddelen in Bijlage 4. Wij adviseren u gedurende het project het onderwijs te koppelen aan de boeken 'Beroemde verhalen over schurken en superhelden' van Tony Bradman en Tony Ross, en 'De tocht van de Argonauten: verhalen uit de Griekse oudheid' van Simone Kramer. Ook is het aan te bevelen één van de volgende cd's te gebruiken: 'Peter en de Wolf' van Prokofiev (verteld door Paul de Leeuw en geïllustreerd door Sieb Posthuma) of 'Het Carnaval der Dieren' van Saint-Saëns (geschreven en verteld door Ivo de Wijs en geïllustreerd door Thé Tjong-Khing).
- Creëer ruimte in het lokaal voor drie kijktafels. Hierop legt u gedurende het project de boeken, afbeeldingen en voorwerpen neer die horen bij de verhaalsoorten legendes, mythen en fabels.
- Controleer de staat van de computers, internetverbindingen en printers.
- Regel eventueel extra handen in de klas tijdens de afsluiting.

In dit project zijn veel weblinks opgenomen. In het PDF-bestand zijn de links interactief zodat u direct door kunt klikken.

	Lesbeschrijving	Benodigd projectmateriaal
Startpunt 	Leerlingen komen verkleed als de held uit hun favoriete verhaal naar school. In groepjes bedenken ze zelf een heldendaad die ze uitbeelden in een tableau vivant en vastleggen op een foto.	• Fotocamera's • Mogelijkheid voor printen foto's • Download van het verhaal 'Wie is de grootste held' (zie Bijlage 4)
Kennissoogst 	Verzamel met elkaar de aanwezige kennis over helden en manieren waarop hun verhalen verteld worden d.m.v. een woordspin of tekening. Inventariseer ook wat de kinderen graag willen leren.	• (Digi-)bord, gekleurd krijt/stift, groot vel papier • Werkblad woordspin (Bijlage 5) afgedrukt op A3-formaat
Uitleg van het thema 	Leg uit wat de kinderen de komende week gaan leren.	• Een groot vel papier (met daarop de leerdoelen)
Onderzoeks-/verwerkingsopdrachten: 	Geschiedenis: De kinderen maken kennis met een aantal helden die een rol spelen in legendes en maken een eigen legende waarvan ze de gebeurtenissen in de juiste volgorde van tijd kunnen plaatsen. Aardrijkskunde: De kinderen maken kennis met de verhalen over landen van mythische helden en ontwerpen zelf een kaart van een denkbeeldig mythisch land. Kunstzinnige vorming: De kinderen maken op basis van een mythisch thema een collage of papier-maché kunstwerk van hun mythische land en de bijbehorende held. Muziek: De kinderen maken kennis met dierenhelden die een rol spelen in fabels en maken hun eigen muzikale fabel.	• Afbeeldingen van helden in legendes (deze kunt u op de kijktafel neerleggen) • Diverse boeken over legendes en internet (zie lesbeschrijving) • Een mooi verhaal van kinderen uit hun eigen familiegeschiedenis • Papier, schrijfgerei, scharen en lijm • Wereldkaart • Voorbeelden van helden in mythen • Diverse boeken over mythen en internet (zie lesbeschrijving) • Landkaarten en afbeeldingen van de landen waar mythen zich afspelen • Papier en kleurpotloden • Wereldkaart • Voorbeelden van afbeeldingen van goden • Diverse boeken over mythen en internet (zie lesbeschrijving) • Knutselspullen voor het maken van de 'scheppingsbol' of collage • Wereldkaart • CD/MP3 'Peter en de Wolf' of 'Het Carnaval der Dieren' (zie lesbeschrijving) • Voorbeelden van helden in fabels • Diverse boeken over fabels en internet (zie lesbeschrijving) • Muziekinstrumenten of -attributen • Wereldkaart

Afsluiting



De kinderen gaan op zoek naar de overeenkomsten en verschillen tussen de helden in de diverse verhalen en landen.

De kinderen kijken terug op de week.
Wat hebben ze geleerd?

Heldententoonstelling voor ouders.

- Wereldkaart

- Woordspin of tekening

- Vier grote tafels met materialen van kinderen zelf, boeken, afbeeldingen, naslagwerken, voorwerpen en muziekfragmenten die gedurende het project verzameld zijn.

Over IPC

IPC is een curriculum voor de zaak- en creatieve vakken, waarbij effectief en doelgericht leren centraal staat. Het bestaat uit 80 thema's voor de groepen 1 t/m 8. De thema's worden gekenmerkt door een heldere structuur, duidelijk omschreven leerdoelen, een geïntegreerde internationale leerlijn en het werken met meervoudige intelligenties.

Wij zijn ervan overtuigd dat leren de belangrijkste gebeurtenis is op elke school en wij willen dat kinderen plezier hebben in het onderwijs dat via IPC plaatsvindt. Wij willen tegelijkertijd dat ook de leerkracht plezier heeft in het werken met IPC. Heeft u opmerkingen die ons kunnen helpen om het leren van kinderen te verbeteren en om hun en uw eigen plezier hierin te vergroten? Heeft u vragen over het toepassen van dit project op uw school? Neem dan graag contact met ons op via info@ipcneland.nl of 070 - 300 10 40.

Startpunt (60 minuten)

Introductie van het thema

Vertel de klas over het thema 'Mythen, legendes en fabels'. Zo worden de leerlingen enthousiast en gemotiveerd om meer over dit onderwerp te gaan leren. Laat de leerlingen vertellen wie hun held is en waarom. Ze maken kennis met helden die een rol spelen in verschillende soorten verhalen en discussiëren over de vraag wat iemand tot held maakt.

Vorbereiding

- Voorafgaand aan de projectweek kondigt u aan: Kom verkleed als de held uit je favoriete boek/verhaal naar school of neem plaatjes/foto's mee van je favoriete held

Materiaal

- Fotocamera/filmcamera
- Verhaal 'Wie is de grootste held' www.leerkracht.nl/show?id=12881
- Printer

Lesopbouw

- Vertellen en bespreken verhaal (10 minuten)
- Groepsdiscussie (20 minuten)
- Uitbeelden heldendaad (30 minuten)



Vertellen en bespreken verhaal (10 minuten)

Vertel het verhaal 'Wie is de grootste held?' Laat de kinderen op het verhaal en op elkaar reageren.

Gebruik bijvoorbeeld de volgende richtvragen:

- Wat is een held?
- Vind jij Sam een held? Waarom wel/niet?
- En Bam? En Klos?
- Als je deze drie geen helden vindt, wat hadden ze dan moeten doen om wel een held te zijn?
- Vind je Okkel een held? Waarom wel/niet?
- 'En vanaf dat moment weten ze wie van hen de grootste held is...' Wat wordt daarmee bedoeld?

Stel samen met de kinderen vast dat het begrip held op meer manieren kan worden uitgelegd.

Groepsdiscussie (20 minuten)

Bespreek nu de helden die de leerlingen zelf uitbeelden of waarvan ze een plaatje hebben meegenomen.

Gebruik hiervoor bijvoorbeeld de werkvorm 'Mix tweetal' of 'Tweegesprek op tijd' (zie Bijlage 6).

Stel de volgende vragen:

- Wie is jouw held?
- Wat doet jouw held?
- Hoe ziet jouw held eruit? (kapsel, kleding)
- Waarom vind je jouw held zo bijzonder?

- Komt jouw held ook op tv? Staat jouw held weleens in de krant of een tijdschrift?
- In wat voor soort verhaal speelt jouw held een rol (dierenverhaal, sprookje, stripboek, verhaal van vroeger, verhaal van nu)?

Probeer de kinderen te laten vertellen waarom al deze personen een held zijn. Hoe komt het dat veel mensen hen bijzonder vinden?

Uitbeelden heldendaad (30 minuten)

Laat de kinderen in groepjes van vier een heldendaad bedenken die past bij hun personages. Laat hen deze daad uitbeelden in een *tableau vivant*.

- Leg eerst uit wat een *tableau vivant* is. Letterlijk betekent het 'levend schilderij'. Het beeld wordt gevormd door een groep kinderen die op een bepaalde manier ten opzichte van elkaar liggen, zitten of staan. Het gaat om de compositie. De houdingen die de kinderen aannemen, moeten karakteristiek zijn voor de situatie die ze uitbeelden (heldendaad). De bewegingloze uitbeelding heeft tot doel het meest kenmerkende van een bepaald thema, een idee, een scène te isoleren en zichtbaar te maken. Bij tableaux ligt het accent op de vaste spanning in de houding zonder beweging en stem. De spieren moeten gespannen worden, anders is de houding leeg en mist deze uitdrukingskracht. Deze werkvorm leert kinderen nadenken over de essentie van zaken, hun lichaamsexpressie en mimiek maximaal te gebruiken. Voordeel is dat de tableaux goed geoefend, herhaald, besproken en gecorrigeerd kunnen worden. Een heldere en veilige oefening om mee te beginnen. Daarnaast zijn tableaux vaak prachtig om te zien en een bruikbare vorm bij presentaties en voorstellingen.
- De groepjes presenteren hun Heldendaad tableau. Maak van ieder tableau een foto. Vat samen wat de kenmerken van de heldendaden uit de klas waren.

Tip: print de foto's meteen uit en geef ze een mooie plek aan de muur!

Kennisoogst (45 minuten)

Leerdoelen

De kinderen:

- Geven antwoord op de vragen: 'wat weten we al van de helden in verhalen' en 'wat willen we leren over helden in verhalen'?
- Activeren hun voorkennis en leggen dit vast

Vorbereiding

- Schrijf het woord 'heldenverhaal' midden op het bord of op een groot vel papier
- Kopieer het werkblad 'Helden in verhalen' voor de hele groep (zie Bijlage 5)

Materiaal

- Bord/papier/schrijfgerei
- Werkblad van de woordspin 'Helden in verhalen' (zie Bijlage 5)

Lesopbouw

- Introductie (10 minuten)
- Vragen beantwoorden en vastleggen (individueel) (15 minuten)
- In de groep vastleggen van bevindingen van de klas d.m.v. een klassikale woordspin (20 minuten)

Introductie (10 minuten)

De kinderen zijn zich tijdens het startpunt bewust geworden dat er in verhalen verschillende soorten helden bestaan. Ze hebben hun zelf bedachte heldendaad al vastgelegd op een foto. Nu gaat u met de klas na wat zij verder over helden weten en over de manieren waarop heldenverhalen verteld worden. Ze krijgen hiervoor een werkblad met daarop een woordspin. Introduceer het werkblad door klassikaal terug te komen op het startpunt. Bespreek wat u van de kinderen wilt weten en hoe u dit terug wilt zien in de woordspin. Denk hierbij aan vragen als:

- Op welke andere manieren (dan kinderboek, foto) kunnen heldenverhalen verteld worden?
- Hoe kwamen ze vroeger heldenverhalen te weten?
- Welke helden kennen de kinderen allemaal (naast de helden uit de kinderboeken)?
- Welke verschillende soorten heldenverhalen kennen zij?
- Hoe zien helden er eigenlijk uit?

Houd het kort, het is de bedoeling dat kinderen hun eigen antwoorden straks zelf op het werkblad gaan invullen!

Laat kinderen die niet kunnen schrijven een tekening maken met als onderwerp: 'Helden in verhalen'.

Bespreek met hen hetzelfde:

- Hoe ziet de held er uit? Groot, klein, spierballen, slim, arm, rijk, aardig?
- Wat doet de held? Waarom is het een held, helpt hij anderen in nood, durft hij veel?
- In welk soort verhaal speelt de held een rol? Echt gebeurd, verzonnen verhaal, een held van vroeger of van nu?

Probeer dit in de tekening te laten zien! U kunt kinderen ook zelf laten kiezen of ze willen schrijven of tekenen of beide.

Laat de kinderen nadenken wat ze zelf graag willen leren over helden in verhalen. Deze vraag kunnen ze onderaan het werkblad schrijven of u schrijft de vraag onderaan de tekening/het werkblad.



Vragen beantwoorden en vastleggen (individueel) (15 minuten)

- De kinderen maken de woordspin of tekening rondom het woord 'Helden in verhalen'.
- De kinderen denken na over wat ze zelf nog willen leren over 'Helden in verhalen'.

In de groep vastleggen van bevindingen van de klas d.m.v. een klassikale woordspin (20 minuten)

Midden op het bord staat het woord 'heldenverhaal'. Vraag de kinderen wat ze hebben opgeschreven of getekend over helden en over de manier waarop hun verhalen verteld worden. Laat één iemand om de beurt op het bord in de vorm van een steekwoord de woordspin aanvullen (of doe dat zelf als leerkracht). Tijdens het opschrijven mogen de andere kinderen nog niet reageren. Maak duidelijk dat alles waaraan de kinderen denken in principe goed is.

Als de woordspin 'klaar' is inventariseert u de leervragen. Als alle kinderen iets hebben gezegd of op het bord hebben geschreven, geeft u een samenvatting van de opbrengst (wat ze al weten) en van de leervragen. Alles wat op het bord geschreven is, wordt besproken. Wat hebben de steekwoorden met een held te maken? Wat maakt iemand tot een held? Ga in op de verschillende manieren waarop ze de helden kennen. Hopelijk noemen ze schilderijen, films, televisie, muziek, zang, dans, toneel en mimespel. Verwijs steeds naar wat de kinderen op het bord geschreven hebben. Een heldenverhaal hoeft niet over ridders of bekende mensen te gaan; ook mensen uit hun directe omgeving zoals de buurman of iemands zusje kunnen helden zijn! Laat de kinderen vrij filosoferen, zodat het begrip 'heldenverhaal' een ruime inhoud krijgt.

Tenslotte kunt u de woordspin op een groot vel papier overschrijven om op te hangen. 'Dit vinden wij helden. Hun verhalen worden op verschillende manieren verteld'. Hetzelfde kunt u doen met de leervragen: 'Dit is wat wij willen leren over helden en over de manier waarop hun verhalen verteld worden'. Naarmate de kinderen meer over de heldenfiguren en -verhalen leren, kunnen ze hun vermoedens aanvullen en vervangen door de feiten. Geef deze aanvullende informatie op de woordspin een andere kleur. Streep vragen die beantwoord zijn door.

Met de kinderen die niet kunnen schrijven kunt u één (gezamenlijke) tekening van een held ophangen (waarin alle eigenschappen afgebeeld staan) met daaromheen afgebeeld de manieren waarop we heldenverhalen te weten komen. Hier kunt u aanvullende tekeningen aan toevoegen naarmate de klas meer leert.

De woordspin blijft gedurende het hele project in de klas hangen, zodat de leerlingen en uzelf hier tijdens de lessen naar kunnen verwijzen.

Uitleg van het thema (15 minuten)

Leerdoelen

De kinderen:

- Nemen kennis van wat ze gaan leren aan de hand van de gegeven leerdoelen per vakgebied
- Krijgen een overzicht, zodat ze weten wat ze gaan leren en beter in staat zijn om nieuwe verbanden te leggen

Vorbereiding

- Lees de doelen en bedenk hoe u deze doelen bij uw leerlingen wilt introduceren
- Schrijf de doelen die bij de diverse vakgebieden staan op een vel papier
- Selecteer daarbij één doel per vakgebied waarop u het accent wilt leggen

Materiaal

- Een groot vel papier (met daarop de doelen)

Lesopbouw

- Uitleg geven over de doelen per vakgebied, in kindertaal (5 minuten)
- Een link leggen met de kennis, vaardigheden en leervragen die bij de kennisoogst genoemd zijn (5 minuten)
- Ophangen van de doelen per vakgebied, zodat deze voor iedereen zichtbaar zijn (2 minuten)
- De huiswerkopdracht uitleggen en meegeven voor de volgende keer (3 minuten)

De leerkracht staat centraal!

Uitleg geven over de doelen per vakgebied, in kindertaal (5 minuten)

Leg de kinderen uit dat jullie samen van alles over de helden in verhalen te weten gaan komen – helden in verhalen van vroeger en nu, in verhalen die echt gebeurd zijn en fantasieverhalen, in verhalen over goden en dieren. Hierbij gaat veel aandacht uit naar helden in de verhalen die we mythen, legendes en fabels noemen.

Een link leggen naar doelen, startpunt en kennisoogst (5 minuten)

Als kinderen tijdens het project vragen hebben, legt u continu de link naar de te leren doelen, het startpunt en de kennisoogst. Laat ze de onderlinge verbanden zien tussen vakgebieden in plaats van heel gedetailleerd op een specifieke taak in te gaan. Het gaat erom dat leerlingen zich bewust worden van wat ze gaan leren en al geleerd hebben.

De activiteiten zijn slechts een middel.

Bij de uitleg van het thema staat de leerkracht centraal en wordt kort ingegaan op de reacties en opmerkingen van de leerlingen.



- Gaan we meer te weten komen over helden die een rol spelen in de legende?
- Gaan we onze eigen legende maken op basis van een bijeenkomst van helden? Of kunnen we de gebeurtenissen in deze legende in de juiste volgorde plaatsen?

-

- Gaan we meer te weten komen over helden die een rol spelen in mythen van vroeger, de landen waar deze mythen zich afspeelden en hoe deze landen eruit zagen.
- Gaan we een kaart maken van ons zelf bedachte mythische land.

- ### Tijdens kunstzinnige vorming
- Gaan we zien hoe mensen in het verleden een aantal mythische verhalen en heldenpersonages hebben uitgebeeld.
 - Gaan we ons zelf bedachte mythische land en onze held uitbeelden met papier-maché, schilderwerken of collages.

- Gaan we ons zelf bedachte mythische land en onze held uitbeelden met papier-maché, schilderwerken of collages.

- Gaan we meer te weten komen over dierenhelden in fabels en maken we kennis met liedjes over dierenhelden.
- Gaan we onze eigen fabel vertellen met muziek.

- Ook gaan we de overeenkomsten en verschillen tussen soorten helden en heldenverhalen uit diverse landen onderzoeken.

Geschiedenis (120 minuten)

Leerdoelen

De kinderen:

- Kennen verhalen over familieleden en over legendarische figuren
- Zijn in staat bij het maken van hun eigen legende gebeurtenissen in de juiste volgorde van tijd te plaatsen
- Zijn in staat met gebruikmaking van beeldbronnen en schriftelijke bronnen onderzoek te doen naar legendes
- Zijn in staat hun kennis door middel van tekeningen, discussie en geschreven stukken over te brengen
- Begrijpen dat verschillende verhalen op veel verschillende manieren kunnen worden weergegeven

Vorbereiding

- Na het startpunt, de kennisoogst en de uitleg van het thema geeft u de kinderen een opdracht mee voor de volgende dag: laat ze op zoek gaan naar een verhaal van iemand die iets bijzonders gedaan heeft uit hun eigen familiegeschiedenis. Het gaat om een 'heldendaad'. Deze daad kan het redden van een vogeltje uit de klauwen van een kat zijn, het vrijwilligerswerk van oma voor dakloze mensen, een oudtante die in het verzet actief was, etc. Leg uit dat ze hierover met hun ouders moeten praten of met (betreffende) familieleden kunnen bellen/e-mailen
- Zorg dat boeken en afbeeldingen van bekende legendes en hun helden klaar liggen op een duidelijke plek in de klas (kijktafel) en dat er verschillende websites over legendes op internet beschikbaar zijn
- Hang een grote wereldkaart op in de klas
- Eventueel: werkblad wereldkaart (Bijlage 7) kopiëren voor alle kinderen
- Stickertjes of punaises in één kleur, touwtjes en post-its (of papieren kaartjes) klaarleggen

Materiaal

- Uit het boek: 'Beroemde verhalen over schurken en superhelden', Tony Bradman en Tony Ross (zie Bijlage 4 voor volledige beschrijving) de volgende legendes:
 - 'Een schot voor de vrijheid', het verhaal van Willem Tell
 - 'De afschuwelijke draak uit het meer', het verhaal van Joris en de Draak
 - 'De zilveren pijl', het verhaal van Robin Hood en de sheriff
 - 'Het magische zwaard', het begin van de legende van Koning Arthur
- Algemene website voor allerlei legendes: www.beleven.org/sagen
 - De rattenvanger van Hamelen: www.beleven.org/verhaal/de_rattenvanger_van_hamelen
 - Joris en de Draak: www.beleven.org/verhaal/sint_joris_en_de_draak
 - Robin Hood: www.beleven.org/verhaal/robin_hood_ontmoet_little_john
- Tekenpapier, kleurpotloden, scharen, lijm
- Stickertjes of punaises in één kleur, touwtjes en post-its (of papieren kaartjes)
- Eventueel: werkbladen wereldkaart (Bijlage 7)

Lesopbouw

Introductie

- Uitleggen van het begrip legende (Bijlage 1 bevat achtergrondinformatie voor de leerkracht) (5 minuten)
- Voorlezen en bespreken van een legende (10 minuten)

Onderzoeksactiviteit

- Onderzoek naar helden in legendes (20 minuten)
- Beschrijven van eigen (familie)verhaal (20 minuten)

Verwerkingsactiviteit

- Teken van de eigen (familie)legende (40 minuten)
- Presenteren van de eigen legendes (15 minuten)

Slotactiviteit

- Markeren van legendes op de wereldkaart (10 minuten)

Introductie (15 minuten)

Leg aan de kinderen uit dat een legende vaak een waargebeurd verhaal over een beroemde persoon is. Aan het verhaal zijn spannende stukken toegevoegd en de saaie stukken zijn weggelaten!

Lees een legende voor. Bespreek het verhaal:

- Wat vond je mooi?
- Was het vrolijk of verdrietig?
- Wie speelden een heldenrol in het verhaal?
- Waarom?
- Gebeurden er vreemde dingen?
- Klopt dat?
- Bespreek wat er in legendes allemaal kan gebeuren en wat voor soort figuren erin voorkomen.
- Vraag de kinderen welke legendes ze allemaal kennen.

Onderzoeksactiviteit (40 minuten)

Laat de kinderen in kleine groepen op onderzoek gaan naar legendes over beroemde mensen uit het verleden (via de kijktafel en de computer). Zorg ervoor dat er veel herkenbare verhalen en helden bij liggen (denk aan Robin Hood, Sinbad de Zeeman of Mulan).

Ze kiezen er één. Nu gaan ze deze legende verder onderzoeken op basis van de volgende vragen:

- Welke stukken uit deze legende zijn gebaseerd op 'feiten'?
- Welke stukken zijn 'fictie' of 'fantasie'?
- Uit welk land komt de legende? Bij jonge kinderen kun je ook op basis van het verhaal bedenken wat voor soort land erbij kan horen (woestijnen, zeeën, bossen).
- Waar zou dat land zich kunnen bevinden?
- Wie is de held van het verhaal?
- Waarom?
- Waarom hebben jullie deze legende gekozen?



Koppel het onderzoek van de groepjes kinderen kort terug. Leg hierbij de nadruk op waarom de onderzochte verhalen en de helden die hierin een rol spelen legendes zijn.

Als opdracht zijn de kinderen thuis op zoek gegaan naar verhalen uit hun eigen familiegeschiedenis. Vraag de kinderen over welke persoon en bijzondere gebeurtenis hun familieverhaal gaat en waarom. Bespreek met de kinderen hoe ze van hun verhaal een legende kunnen maken. Wat is er typisch aan een legende: de persoon bestaat echt, het verhaal is echt gebeurd maar wordt mooier, spannender gemaakt en er worden elementen aan toegevoegd die niet helemaal waar zijn...

De kinderen werken nu alleen en maken een legende van het verhaal uit hun eigen familie. Ze gaan onderzoek doen naar hun gekozen persoon en de gebeurtenis waarbij deze hoofdpersoon betrokken was – ze maken notities of tekeningen van de 'feiten', hoe is het echte verhaal. Vraag hoe ze van dit verhaal een legende kunnen maken – wat ze eraan kunnen toevoegen om het spannender te maken en welke saaie stukken ze kunnen weglaten.

Als de kinderen geen verhaal hebben kunnen ze één van de legendes kiezen die tijdens de introductie besproken zijn of een legende verzinnen rondom een bestaand familielid, of een verhaal uit de krant gebruiken. Voor kinderen uit groep 5 en 6 is de link www.beleven.org/sagen een goede onderzoeksbron. Deze website geeft een kaart van Nederland waarop je door een plaats aan te klikken een legende van iemand of een gebeurtenis uit die plaats in Nederland kunt zien en horen.

Verwerkingsactiviteit (55 minuten)

(Interpersoonlijke, verbaal-linguïstische, visueelruimtelijke intelligentie)

Laat de kinderen individueel meerdere tekeningen van hun legende maken, in chronologische volgorde zoals een stripverhaal. Sommige kinderen schrijven misschien liever een stuk dan dat ze tekeningen maken. Als ze klaar zijn laten ze het aan een klasgenoot zien en geven ze uitleg over de legende. Kunnen ze erachter komen welke stukken waargebeurd zijn en welke stukken zijn toegevoegd om het leven van die persoon spannender te laten overkomen?



Hang de tekeningen op en laat enkele kinderen in het kort vertellen over de legende die ze getekend of beschreven hebben. Zo nodig vullen de andere kinderen het verhaal aan.

Suggestie voor een mogelijke verdiepingsactiviteit: Laat de kinderen onderzoeken welke legende uit de klas de oudste is en welke de meest recente.

Slotactiviteit (10 minuten)

Waar komen de onderzochte helden in legendes vandaan? Hang duidelijk zichtbaar een wereldkaart op. Markeer op de wereldkaart uit welk land de legendes die de leerlingen gehoord en onderzocht hebben komen. Dit kan met behulp van punaises (of stickertjes) in één kleur om aan te geven dat het specifiek om de verhaalsoort 'legende' gaat. Vanaf deze punten kunt u touwtjes spannen naar de rand van de kaart, waar op post-its of kleine papiertjes de naam van de legende en de held(en) beschreven of afgebeeld staan.

U kunt bij deze activiteit de kinderen ook individueel mee laten doen, door ze het werkblad van de wereldkaart te geven en ze met een kleurpotlood de plaatsen te laten markeren.

Aardrijkskunde (120 minuten)

Leerdoelen

De kinderen:

- Hebben kennis van de belangrijkste natuurlijke kenmerken van landen waar mythen zich afspelen en zijn ontstaan
- Hebben kennis van overeenkomsten en verschillen tussen de plaatsen waar de mythen zich afspelen
- Zijn in staat kaarten van denkbeeldige mythische plaatsen te maken

Vorbereiding

- Verzamel informatieboeken, websites en afbeeldingen omtrent mythen (zie Bijlage 4)
- Zet het filmpje klaar op de computer (zie materialen)
- Kies een mythisch verhaal dat past bij de leeftijd van de groep
- Maak een aparte plek in de klas vrij om alle materialen goed zichtbaar neer te leggen
- Gebruik de atlas of wereldkaart

Materiaal

- Uit het boek: 'Beroemde verhalen over schurken en superhelden', Tony Bradman en Tony Ross, de volgende mythen:
 - 'De reis naar de andere kant van de wereld', het verhaal van Jason en het gulden vlies
 - 'Superheld', het verhaal van Hercules en Cacus
 - 'Het monster dat van mensen hield', het verhaal van Thesus en de Minotaurus
- Verschillende verhalen uit het boek: 'De tocht van de Argonauten', Simone Kramer (om voor te lezen)
- Informatieboeken en afbeeldingen van mythen (zie Bijlage 4)
- Filmpje: www.schooltv.nl/beeldbank/clip/20070125_deoudegrieken01
- Voorbeelden van landkaarten: www.grieksegids.nl/kaart-griekenland.php
- Link: www.kinderpleinen.nl/showPlein.php?plnId=525&markpart=30064
- Papier, linialen, potloden en kleurpotloden

Lesopbouw

Introductie

- Filmpje laten zien over Griekse goden (10 minuten)
- Uitleggen term 'mythe' en voorlezen van een (Griekse) mythe (15 minuten)
- Nabespreken (10 minuten)

Onderzoeksactiviteit

- Onderzoek naar mythische goden en helden en naar de omgeving waarin ze leefden (25 minuten)

Verwerkingsactiviteit

- Bedenken en maken van een kaart van een denkbeeldig mythisch land (35 minuten)
- Presenteren van denkbeeldige mythische landkaarten (15 minuten)

Slotactiviteit

- Markeren van besproken mythen op wereldkaart (10 minuten)

Introductie (35 minuten)

Laat het filmpje over de Griekse goden zien. Vraag de kinderen of ze verhalen kennen waarin goden de hoofdrol spelen. Laat ze er kort over vertellen (denk ook aan godenverhalen zoals Hercules, waar een Disneyfilm van gemaakt is of Odysseus waar Geronimo Stilton een boek aan heeft gewijd, maar wellicht ook Wikki de Viking om zo op de Germaanse godenverhalen te komen of via Cleopatra op de Egyptische).

Vertel dat veel verhalen uit oude culturen over goden gaan. Ze maken onderdeel uit van de religieuze beleving. Dergelijke verhalen worden mythen genoemd. Geef voorbeelden: Griekse mythen met goden als Zeus en Athene en Atlas; Germaanse mythen met goden als Wodan en Donar; Egyptische mythen en mythen uit Afrika en Azië. Verhalen kennen we doordat deze zijn afgebeeld op vazen en muurschilderingen – omdat er beelden van zijn gemaakt. Maar zijn deze verhalen nu echt gebeurd? En wat is kenmerkend aan de helden in mythen?

Laat de kinderen in een kring gaan zitten en lees een mythe voor. Vraag de kinderen wat ze van de mythe vonden. Bespreek het verhaal aan de hand van vragen als:

- Welke goden speelden erin mee?
- Wat is er speciaal aan de goden in het verhaal?
- Wat gebeurde er in het verhaal?
- Hadden de goden bijzondere krachten?
- Hadden ze ook menselijke trekken zoals jaloezie of verliefdheid?
- Kwamen er ook mensen voor in het verhaal? Wat gebeurde er met hen?
- Hoe zou het land waar de mythe zich afspeelt eruit hebben gezien?
- Hoe weten we eigenlijk hoe de mythische helden van vroeger leefden?

Laat de kinderen als afsluiting de mythe kort navertellen.



Onderzoeksactiviteit (25 minuten)

Vertel de kinderen dat ze eerst gaan onderzoeken hoe de landen van helden in mythen eruit zagen. Daarna gaan ze een kaart maken van hun eigen denkbeeldige mythische land.

Er liggen allemaal voorbeelden klaar van mythische helden. Afbeeldingen van hoe ze eruit zagen, hoe ze leefden (denk aan huizen of voorwerpen) en van de landschappen waarin ze leefden. Gebruik afbeeldingen, foto's, boeken en zet sites klaar op de computer. Gebruik ook een aantal duidelijke voorbeelden van landkaarten behorende bij de verhalen van de mythische helden.

De kinderen bekijken de mythische helden en bedenken in welk mythisch landschap ze leefden. Laat ze een favoriete afbeelding van een mythische held kiezen. Vraag waarom deze mythische held hen het meeste aanspreekt. Laat ze bedenken welk landschap/welke omgeving er in hun verbeelding bij hoort. Welke natuurlijke kenmerken heeft het land en hoe zouden ze dit kunnen aangeven op een landkaart?



Denk aan de speciale krachten van een mythische held. Welk landschap hoort daarbij? Zijn dat bergen, rivieren, watervallen, oceanen, ijskappen, woestijnen, grotten of groene weides? En waarom? Zo denk je bij Poseidon aan water, bij Atlas aan aarde, bij Isis aan woestijn.

Bespreek wat de kenmerken van een kaart zijn (illustreer dit eventueel met voorbeelden van kaarten). Het is van belang dat iemand anders de kaart ook begrijpt!

Bij jonge kinderen vertelt u hoe ze op een kaart kunnen zien waar water, land, rivieren, een dorp of stad zijn. Bijvoorbeeld door gebruik van verschillende kleuren en symbolen. Zo kunnen jonge kinderen vaak prima een schatkaart lezen! Hoe weten ze waar de schat ligt (een kruisje!) en hoe ze er moeten komen? Bij oudere kinderen kunt u meer ingaan op verhoudingen en het gebruik van een legenda en symbolen.

Benadruk dat de kinderen straks een kaart gaan maken van hun eigen denkbeeldige mythische land en dat dus in principe alles mogelijk is!

De kinderen werken in tweetallen. Ze bespreken eerst voor welke mythische held ze een landkaart gaan maken (ze mogen ook zelf een mythische held bedenken). Het landschap moet bij de held passen! Ze bespreken hun ideeën voor de kaart en geven daarna aan welke ideeën ze het beste vinden.

Verwerkingsactiviteit (50 minuten)

(Visueel-ruimtelijke intelligentie)

Laat de kinderen een kaart van hun denkbeeldige land tekenen. Ze moeten het hele papier gebruiken en de kaart een 'heldhaftige' titel geven. Wat is de naam van het land waarin hun mythische held leeft? Oudere kinderen verwerken tekens/symbolen en kleuren in de kaart met een verklaring (legenda). Jongere kinderen geven met kleur aan of er land, water, bos of woestijn is. De kinderen kunnen ook aangeven waar stadjes zijn, wegen, of rivieren en (mythische) namen bedenken voor de rivieren, gebergten en dorpen die zich op hun landkaart bevinden. De kaarten krijgen geen gedetailleerde afbeeldingen van mensen, wezens, bomen of huizen.

Laat de kinderen hun mythische land presenteren en laat ze vertellen waarom dit landschap zo goed past bij hun mythische held. Hang de landkaarten op.

Slotactiviteit (10 minuten)

Waar komen de door ons onderzochte mythische helden en hun verhalen nu echt vandaan? Geef op de wereldkaart, die ook al gebruikt is bij de afsluiting van de geschiedenisactiviteiten, aan uit welk land de mythische helden (die ze gehoord en onderzocht hebben) komen. Gebruik een andere kleur punaise/sticker voor de mythische helden dan bij de helden uit de legendes!

Kinderen kunnen ook weer individueel meedoen door op het eigen werkblad van de wereldkaart met een (andere) kleur potlood de plaatsen te markeren.



Kunstzinnige vorming (120 minuten)

Leerdoelen

De kinderen:

- Hebben kennis van hoe mensen in het verleden een aantal mythologische verhalen en personages hebben uitgebeeld
- Zijn in staat om mythologische thema's met schilderwerken, collages en driedimensionale werkstukken uit te beelden

Vorbereiding

- Zorg ervoor dat er voldoende afbeeldingen zijn van mythologische figuren die een rol spelen in een scheppingsmythe. Zoek mythen uit zoveel mogelijk verschillende culturen (zie Bijlage 4)
- Download een voorleesverhaal (zie hieronder)
- Kies een activiteit (collage of papier-maché) en leg materialen klaar
- Gebruik de wereldkaart

Materiaal

- 'Hoe het vuur verstoppt werd in elke boom' (scheppingsmythe Indianen Noord-Amerika): www.beleven.org/verhalen/info/hoer_het_vuur_verstoppt_werd_in_elke_boom of 'Waarom er allerlei kleuren kinderen zijn' (een scheppingsverhaal uit West-Afrika (Ghana): www.beleven.org/verhaal/waarom_er_allerlei_kleuren_kinderen_zijn
- Boek: 'De tocht van de Argonauten', Simone Kramer (om voor te lezen: het verhaal over Zeus) of 'Scheppingsverhalen uit alle windstreken', naverteld door Margaret Mayo
- Afbeeldingen: denk aan de rotsschilderingen van het 'kosmisch ei' op Paaseiland, de grafschilderingen uit het Oude Egypte en Azteekse schilderingen op schors

Lesopbouw

Introductie

- Uitleggen van de term scheppingsmythe (5 minuten)
- Een scheppingsmythe voorlezen en bespreken (15 minuten)

Onderzoeksactiviteit

- Onderzoek doen naar afbeeldingen van bekende mythologische figuren die in scheppingsmythen een rol spelen (15 minuten)
- Ontwerp maken van een mythische held en andere levensvormen voor hun denkbeeldige mythische land. Een keuze maken voor materialen, vorm en kleur van hun mythische figuren, wezens, dieren en planten (15 minuten)

Verwerkingsactiviteit

- Het ontwerp uitvoeren door a. het maken van de scheppingsbol van papier-maché of b. het maken van een 3D-collage.
Let op: bij de scheppingsbol is dag één het beplakken van de ballon (20 minuten) en dag twee het schilderen en vormgeven van mythische wezens (30 minuten)
- Nabespreken (10 minuten)

Slotactiviteit

- Het markeren van de besproken scheppingsmythen op de wereldkaart (10 minuten)

Introductie (20 minuten)

Vertel dat u nu een bijzonder soort mythe gaat vertellen, namelijk een scheppingsmythe. Er bestaan diverse scheppingsmythen, die stammen uit verschillende landen, culturen en tijdperken. Deze verhalen proberen een verklaring te geven voor de schepping van de hemel en de aarde en het ontstaan van planten, dieren en mensen. De mythen gaan onder andere over het ontstaan van de zon en de aarde, waarom er kinderen in allerlei kleuren zijn en waarom de zee zout is.

Lees het verhaal 'Hoe het vuur verstoppt werd in elke boom' voor in de klas. Dit is een scheppingsmythe uit Noord-Amerika. Of het verhaal 'Waarom er allerlei kleuren kinderen zijn', een scheppingsverhaal uit West-Afrika.



Onderzoeksactiviteit (30 minuten)

De kinderen werken in tweetallen en kiezen een afbeelding van een scheppingsverhaal (in de meeste naslagwerken over mythologie is er een stuk gewijd aan scheppingsmythen waar ook foto's en afbeeldingen van deze mythen te vinden zijn, zie Bijlage 4). De kinderen zouden bijvoorbeeld kunnen kiezen uit de rotsschilderingen van het 'kosmisch ei' op Paaseiland, de grafschilderingen uit het Oude Egypte of Azteekse schilderingen op schors. Ook zijn er mooie afbeeldingen te vinden van de Japanse scheppingsmythen en de mythologie van de Maori's. De kinderen gaan een van de afbeeldingen van een scheppingsmythe onderzoeken.

Ze bedenken waarom de afgebeelde figuren helden waren. Hadden ze bijzondere kenmerken? Wat zou hun rol zijn geweest in de mythe? Waar waren ze verantwoordelijk voor? Denk bijvoorbeeld aan het ontstaan van water, dieren, vogels, zon of vuur.

De kinderen hebben al een landkaart gemaakt van een denkbeeldig mythisch landschap. Laat ze nu in dezelfde tweetallen als bij de opdracht van de landkaart, nadenken over de vormgeving van de mythische held die heerst over hun (denkbeeldige) land, de fantastische planten, bomen en dieren die er te vinden zijn. Laat ze hierbij gebruik maken van de afbeeldingen die ze net onderzocht hebben.

Eerst maken zij een ontwerp, een aantal schetsen, van het leven dat te vinden is in hun denkbeeldige mythische land. Ze maken aantekeningen van de kleuren die ze zouden gebruiken voor hun mythische held en andere figuren, wezens, planten en dieren. Laat zien welke materialen (zoals stofjes, papier of karton) ze kunnen gebruiken. Hoe kan hun mythische held in dit landschap overleven, wat is zijn/haar bijzondere kracht en hoe kunnen ze dat met kleurgebruik en materiaalkeuze duidelijk maken? Welke speciale eigenschappen heeft hun held verder, kan hij/zij vliegen of heerst hij/zij over de zeeën, hoe kunnen ze dit laten zien? Hoe komt hij/zij aan eten en drinken, hoe beschermt hij/zij zich tegen vijanden, wat betekent dat voor de kleur en vorm van de mythische heldenfiguur en de grootte, structuur?

Verwerkingsactiviteit, optie a. (60 minuten)

(Visueel-ruimtelijke intelligentie)

De kinderen werken individueel. Ze gebruiken de notities en/of schetsen van de onderzoeksactiviteit om hun eigen 'scheppingsbol' te maken. Gebruik een opgeblazen ballon om een wereldbol van papier-maché te maken. Zet de ballon in een lege fles. De kinderen beplakken de ballon met krantenpapier en behanglijm.

Als de bol droog is worden er oceanen, land, bergen, rivieren, woestijnen, bossen en ijskappen op geschilderd (zoals ontworpen op de landkaart). Vervolgens kunnen de held, dieren, insecten en planten op karton getekend worden waarna de kinderen de figuren uitknippen. De figuren worden beschilderd en beplakt. Gebruik materialen als stof, plastic, kraaltjes, rietjes. Tot slot worden alle figuren staand op de wereldbol bevestigd om een driedimensionaal effect te creëren. Hang de 'scheppingsbol' aan het plafond in het klaslokaal.

De kinderen geven uitleg over het leven in hun land, hoe het land ontstaan is en wat de rol van hun mythische held hierin was. Ze beargumenteren hun keuze van materialen, kleur en de indeling van het landschap.

Let op: deze activiteit is niet in een middag te doen, je kunt op dag één de ballon met papier-maché beplakken en de volgende dag de ballon beschilderen en beplakken met mythische wezens, figuren en helden.



Verwerkingsactiviteit, optie b. (60 minuten)

(Visueel-ruimtelijke intelligentie)

De kinderen werken individueel en maken een collage van hun mythische land. Ze moeten kleuren en materialen gebruiken die het gewenste effect weergeven (volgens het ontwerp dat gemaakt is tijdens de onderzoeksactiviteit). Laat de kinderen hun mythische held van een ander materiaal maken (materialen die passen bij de kenmerken van hun held en bij de kenmerken van hun landschap). Denk aan afvalmateriaal als: rubber, elastiekjes, saté-prikkers, kurken, kroondopjes of rietjes.

De kinderen geven uitleg aan een klasgenoot over het leven in hun land, de helden, wezens en de planten en beargumenteren hun keuze van materialen, kleur en de indeling van het landschap. Hang de collages op of (als ze te zwaar zijn) zet ze neer zodat ze goed te bewonderen zijn!

Slotactiviteit (10 minuten)

Geef op de wereldkaart aan uit welk land de besproken mythische scheppingsverhalen komen. Gebruik wederom een andere kleur punaise/sticker voor deze verhalen! Kinderen kunnen ook weer individueel meedoen door op het eigen werkblad van de wereldkaart met een (andere) kleur potlood de plaatsen te markeren.

Muziek (120 minuten)

Leerdoelen

De kinderen:

- Maken kennis met een aantal liedjes waarin een verhaal wordt verteld over een dier
- Zijn in staat samen met anderen verhalen te vertellen over dierenhelden door gebruik te maken van eenvoudige instrumentale klanken
- Zijn in staat aandachtig naar muziekstukken die door andere kinderen uitgevoerd worden te luisteren en deze van commentaar te voorzien
- Begrijpen dat muziek voor diverse doeleinden gebruikt wordt – bijvoorbeeld het vertellen van een verhaal

Vorbereiding

- Zoek liedjes over dierenhelden op, bijvoorbeeld:
 - Spin Sebastiaan van Annie MG Schmidt: www.youtube.com/watch?v=o71xgN4byD0&playnext=1&list=PL78DD9BE22791FF9B
 - Alfred Jodocus J. Kwak, Herman van Veen: www.youtube.com/watch?v=1UKQVIOxgO4&feature=related
- Zoek filmpjes op internet (muzikale dierenhelden), bijvoorbeeld:
 - afleveringen van de tv-serie de fabeltjeskrant (voor jongere kinderen): www.defabeltjeskrant.com/aflevering.html
 - de fabels van La Fontaine en andere bekende fabels <http://denjobi.com/voorlezen/index.html#index>
- Zet het muzikale verhaal van 'Peter en de Wolf' of een verhaal uit 'Het Carnaval der Dieren' (bijvoorbeeld de Zwaan) klaar
Gebruik een cd of internet:
 - <http://denjobi.com/voorlezen/index.html#index> (gebruik alleen de audio, het beeld is niet goed)
 - www.beleven.org/verhaal/peter_en_de_wolf, hier staat het verhaal en kunt u de mp3 versie downloaden
- Zorg voor voldoende boeken en afbeeldingen van fabels en leg deze op een aparte tafel in het lokaal
- Bedenk welke instrumenten de kinderen mogen gebruiken voor het maken van hun eigen muzikale fabel. Dit kunnen ook gebruiksvoorwerpen zijn die ze moeten gebruiken voor hun hoorspel
- Gebruik de wereldkaart

Materiaal

- Cd's of internetlinks met muzikale (dieren)verhalen.
- Boeken met dierenverhalen (van vroeger en nu, afkomstig uit eigen en andere landen), bijvoorbeeld:
 - 'De wolf en het lam en 10 andere fabels van Aesopus,' Eric Carle
 - 'Boven in een groene linde zat een moddervette haan', Maria van Donkelaar, Martine van Rooijen
- Op internet vindt u bijvoorbeeld:
 - 'Fabels van Aesopus'. De fabel over de vos en de raaf kunt u hier online lezen: www.beleven.org/verhaal/de_vos_en_de_raaf
 - Een lijst van bekende fabels: www.beleven.org/verhalen/thema/fabels
 - Denk ook aan fabels over 'Kantjil de tijger' en 'Anansi de spin'
- Instrumenten/voorwerpen/attributen waarmee de kinderen verhalende muziek kunnen maken
- Een computer met beamer, digiboard of meerdere computers waar kinderen omheen kunnen staan
- Muziekinstrumenten en Cd-spelers

Lesopbouw

Introductie

- Introduceren en uitleggen van de term fabel (5 minuten)
- Voorlezen (of laten horen) van een fabel (10 minuten)

Onderzoeksactiviteit

- Onderzoek doen naar bekende fabels en liedjes met dierenhelden in de hoofdrol (10 minuten)

Verwerkingsactiviteit

- Presenteren van onderzoeksresultaten en voordragen van een dierenliedje (20 minuten)

Onderzoeksactiviteit

- Luisteren naar het muzikale sprookje 'Peter en de Wolf' (10 minuten)
- Onderzoeken hoe de zelf gekozen fabel muzikaal verteld kan worden met behulp van voorwerpen/instrumenten (15 minuten)

Verwerkingsactiviteit

- Oefenen en uitvoeren van muzikale fabels (40 minuten)

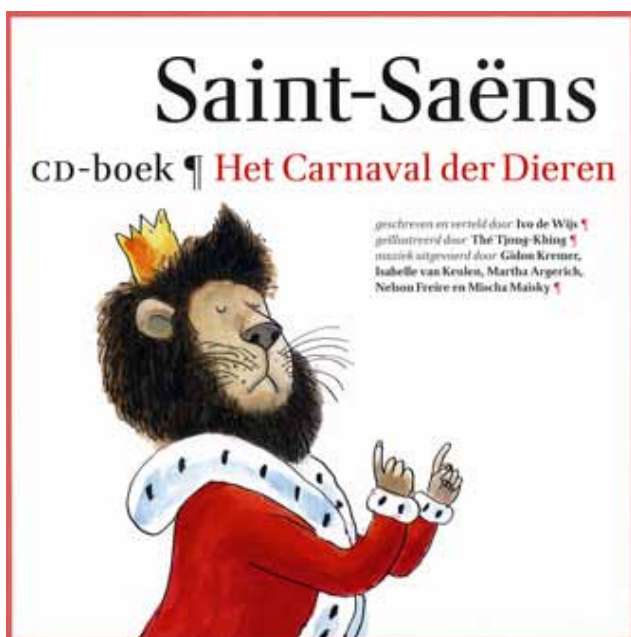
Slotactiviteit

- Markeren van de besproken fabels op de wereldkaart (10 minuten)

Introductie (15 minuten)

In veel kinderverhalen spelen dieren de hoofdrol. Vraag de kinderen of ze verhalen kennen waarin dieren de hoofdrol spelen. Laat ze er kort over vertellen.

Besprek met de kinderen waarin dierenverhalen verschillen van andere verhalen. Introduceer daarbij het begrip 'fabel'. Leg uit dat een fabel een dierenverhaal is. Daarin spelen de dieren in feite een menselijke rol.



Vaak worden dierenverhalen gebruikt als een bedekte toespeling op het leven van mensen. Vertel dat fabels al eeuwenlang worden verteld. Noem als voorbeeld de verhalen over 'Reinaert de Vos' die zich in Nederland afspelen, de verhalen over 'Anansi de spin' die vanuit Afrika naar Zuid-Amerika (Suriname) zijn meegenomen en de verhalen over 'Kantjil het dwergheert' die in Indonesië zijn ontstaan. Daarnaast worden er ook moderne dierenverhalen geschreven zoals de verhalen over 'Kikker' van Max Velthuis.

Vertel dat u een dierenverhaal gaat voorlezen. Gebruik daarvoor bij voorkeur een verhaal dat de kinderen niet of minder goed kennen, zoals fabels over 'Anansi de Spin' of 'Kantjil het dwergheert'. Op deze manier maken de kinderen kennis met dierenverhalen uit andere culturen.

Onderzoeksactiviteit (10 minuten)

Vertel de kinderen dat verhalen vroeger vaak door rondtrekkende muzikanten werden verteld. De verhalen werden gezongen en met muziek begeleid. Naarmate er meer mensen leerden lezen, werd deze wijze van verhalen vertellen minder belangrijk. Vraag of de kinderen liedjes kennen waarin een dierenverhaal/fabel wordt verteld. In kleine groepen gaan ze op zoek naar liedjes met een dier in de hoofdrol, waarin een verhaal wordt verteld. Leg boeken met fabels neer en zet websites klaar op de computer om ze te inspireren.

Verwerkingsactiviteit (20 minuten)

(Muzikaal-ritmische, interpersoonlijke intelligentie)

De kinderen presenteren wat ze gevonden hebben. Ze presenteren/zingen hun favoriete dierenlied. De rest van de klas luistert aandachtig naar het lied en vertelt waar het verhaal over gaat, wie de held van het verhaal was en waarom.

Ook kunt u zelf een lied met een dier in de hoofdrol laten horen aan de kinderen (bijvoorbeeld 'Spin Sebastiaan' van Annie MG Schmidt)

Onderzoeksactiviteit (25 minuten)

Leg aan de kinderen uit dat 'Peter en de Wolf' een muziekstuk is dat door Prokofiev gecomponeerd werd. Prokofiev was een Russische componist die aan het begin van de twintigste eeuw leefde. Het is een muzikaal sprookje uit Rusland. U kunt ook een ander muzikaal dierenverhaal kiezen voor deze activiteit. De kinderen gaan na waar het verhaal over gaat en luisteren naar een stukje van de muziek. Vraag de kinderen hoe de componist de verschillende instrumenten gebruikt. Vraag welke instrumenten of geluiden zij zouden gebruiken om een dier of vogel uit te beelden.

De kinderen werken in een kleine groep en kiezen een fabel die ze aanspreekt. Hoe kunnen ze dit verhaal in woorden en muziek aan de rest van de klas voordragen? Iemand zou bijvoorbeeld het verhaal kunnen vertellen terwijl de rest van de groep

instrumenten gebruikt

– ook de stem – om

geluidseffecten te maken.

Laat ze in vier korte scènes

het verhaal vertellen en

muzikaal begeleiden.



Hulpvragen:

- Wat zijn de hoofdpersonen in de fabel en welke geluiden passen daarbij?
- Zijn er gebeurtenissen waar een speciaal geluid bij hoort?
- Wat zijn de vier belangrijkste gebeurtenissen?
- Op welke manier ga je de geluidseffecten maken?
- Gebruik je instrumenten, voorwerpen, je lichaam of je stem?
- Hoe gaan jullie de rollen verdelen?

Verwerkingsactiviteit (40 minuten)

(Muzikaal-ritmische, interpersoonlijke intelligentie)

De kinderen gaan met hun eigen groepje oefenen wat ze hebben bedacht.

Na het oefenen voeren ze het stuk voor de klas op. Zorg dat er aandachtig geluisterd wordt. Aan het einde van voorstelling mag de rest van de klas vragen over het verhaal stellen.

Slotactiviteit (10 minuten)

Sluit de dag af met de vraag uit welke landen de liedjes en fabels over dierenhelden afkomstig zijn. Dit wordt weer aangegeven op de grote wereldkaart.

Afsluiting (120 minuten plus 30 minuten na schooltijd)

Leerdoelen internationalisering

De kinderen:

- Kennen en herkennen een aantal overeenkomsten en verschillen met betrekking tot verschillende soorten heldenverhalen uit ons eigen land en andere landen
- Zijn in staat helden en heldenverhalen te onderkennen die anders zijn dan, maar gelijkwaardig aan, de helden en heldenverhalen van henzelf
- Zijn tijdens de afsluiting in staat te vertellen wat ze de afgelopen week hebben geleerd. Het einde van het project wordt gevierd, samen met de leerkracht en de ouders

Vorbereiding

- Hang de 'gevulde' wereldkaart op een centrale plek in het lokaal
- Leg A3 vellen papier klaar met daarop getekend een venndiagram
- Haal de groepskennissoogst terug, evenals de individuele kennissoogsten van de kinderen
- Zorg dat het lokaal verdeeld is in vier hoeken:
 - Hoek 1: onze eigen helden
 - Hoek 2: helden in legendes
 - Hoek 3: helden in mythen
 - Hoek 4: helden in fabels
- Verzamel alle gegevens, werkstukken van de kinderen, afbeeldingen en muziekstukken

Materiaal

- Vellen papier met venndiagram
- Wereldkaart
- Kennissoogst

Lesopbouw

Introductie

- De wereldkaart bekijken en alle heldenverhalen die daarop zijn aangegeven kort herhalen en bespreken (5 minuten)

Onderzoeksactiviteit

- Onderzoeken wat de overeenkomsten en verschillen zijn tussen de (soorten) heldenverhalen uit de verschillende landen (20 minuten)

Verwerkingsactiviteit

- Presenteren van de venndiagrammen (15 minuten)

Evaluatie project

- Evalueren van de leeropbrengsten van het project door terug te gaan naar de kennissoogst en deze aan te vullen met alles wat we de afgelopen anderhalve week te weten zijn gekomen (25 minuten)

Afsluiting project

- Voorbereiden tentoonstelling 'Helden in verhalen' voor ouders (55 minuten)
- Presentatie/tentoonstelling (30 minuten, na schooltijd!)

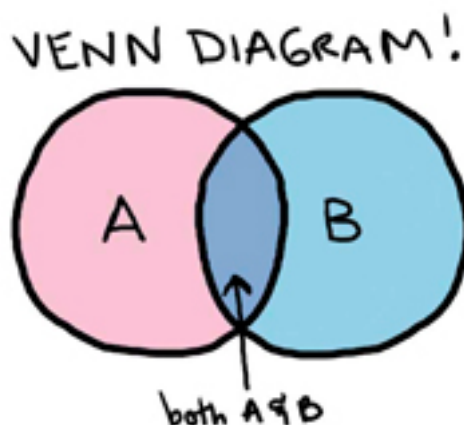
Introductie (5 minuten)

Leg uit aan de kinderen dat ze tijdens dit project van alles te weten zijn gekomen over verschillende soorten heldenverhalen uit diverse plaatsen/landen, zowel denkbeeldige als bestaande plaatsen. De verhalen afkomstig uit bestaande landen zijn aangegeven op de grote wereldkaart in de klas. Bespreek de wereldkaart en de bijbehorende verhalen.

Onderzoeksactiviteit (20 minuten)

Laat de kinderen onderzoek doen naar de overeenkomsten en verschillen tussen de helden in verhalen uit de verschillende plaatsen/landen. Deel de groep op in tweetallen. Elk tweetal krijgt een opdracht (in totaal zijn er drie verschillende opdrachten) en een vel papier met daarop getekend een venndiagram (twee elkaar overlappende cirkels).

- **Opdracht 1:** Beschrijf/teken in de ene cirkel een legende met een held uit Nederland en in de andere cirkel een legende met een held uit een ander land. Wat in beide cirkels hetzelfde is, schrijf/teken je in het midden (overlap van de twee cirkels).
- **Opdracht 2:** Beschrijf/teken in de ene cirkel een mythische held uit Europa en in de andere cirkel een mythische held uit een ander werelddeel. Wat in beide cirkels hetzelfde is, schrijf/teken je in het midden.
- **Opdracht 3:** Beschrijf/teken in de ene cirkel een dierenheld uit een fabel afkomstig uit ons land en in de andere cirkel een held uit een fabel afkomstig uit een ander land. Wat in beide cirkels hetzelfde is, schrijf/teken je in het midden.



Verwerkingsactiviteit (15 minuten)

Laat elk tweetal hun bevindingen aan rest van de klas presenteren.

Evaluatie van het project (25 minuten)

Wat hebben we allemaal geleerd over de helden in verhalen? Geef de kinderen hun gemaakte woordspin of tekening uit de kennissoogst terug en laat ze deze aanvullen met de kennis die ze hebben opgedaan. Laat ze de 'voor' en 'na' woordspinnen/tekeningen met elkaar vergelijken. De klassikale woordspin wordt nu ook aangevuld. Daarnaast wordt gekeken of alle leervragen van de kinderen beantwoord zijn.

Vraag de kinderen hun eigen werk te evalueren – wat deden zij goed, wat kan verbeterd worden, wat vonden zij het meest/minst interessant? Wat was de leukste manier van werken: alleen, met z'n tweeën, in een kleine

groep, in een grote groep of klassikaal? Wat was de leukste manier om je bevindingen aan anderen over te brengen: illustreren, schrijven, praten, zingen of optreden?

Afsluiting en presentatie voor de ouders (85 minuten)

Bereid met de kinderen een presentatie voor over het project, in de klas.

Verdeel de groep in vier.

- **Groep 1** is verantwoordelijk voor de 'Onze helden' hoek waarin ze presenteren wat ze tijdens het startpunt hebben geleerd over de helden in verhalen (ook kunnen ze een tableau vivant maken voor de ouders).
- **Groep 2** is verantwoordelijk voor de 'Helden in legendes' hoek waar ze presenteren wat ze hebben geleerd over helden in legendes, waar ze hun zelf gemaakte (familie)legendes kunnen laten zien en kunnen vertellen wat typisch is voor helden in legendes.
- **Groep 3** is verantwoordelijk voor de 'Helden in mythen' hoek waar ze presenteren wat de kenmerken zijn van helden in mythen, hoe ze hun eigen mythische landkaart hebben gemaakt en vervolgens een scheppingsmythe hebben ontworpen en vormgegeven.
- **Groep 4** is verantwoordelijk voor de 'Helden in fabels' hoek waar ze een presentatie geven over helden in fabels. Ook kunnen ze hun eigen muzikale fabel uitvoeren.

Als leerkracht kunt u de ouders ook nog wijzen op de kennisoogst en hoe hiermee het geleerde van de groep zichtbaar is gemaakt.

Bijlage 1

Achtergrondinformatie voor de leerkracht

Het woord **MYTHE** komt van het Griekse woord 'mythos', dat verhaal, fabel of woord betekent. In mythen komen vaak denkbeeldige figuren en beesten, goden en bovennatuurlijke wezens voor. Meestal hebben ze de schepping, de dood, een leven na de dood en het heelal als thema. Mythen geven antwoord op de belangrijke en ingewikkelde vragen van het leven.

Mythen komen onder andere voor in de Egyptische beschaving, de Germaanse godsdienst en de Griekse, Perzische, Chinese en Japanse cultuur.

De Griekse mythologie is in een vroeg stadium door begaafde dichters als Homerus vastgelegd. Griekse mythen hebben de westerse cultuur sterk beïnvloed. Ze doen dat tot op de dag van vandaag. Dat blijkt uit de Griekse toneelstukken die nog elk jaar worden opgevoerd en de vele verwijzingen in romans en essays.

De Griekse mythologie bestaat vooral uit godenverhalen en heldensagen. De belangrijkste godenmythen gaan over de Olympische goden onder leiding van de oppergod Zeus. Daarnaast verhalen veel mythen over de betrekkingen tussen de goden onderling en die van goden tot mensen. De grote heldensagen gaan onder andere over de heldendaden van Heracles, de Trojaanse oorlog en de zwerftochten van Odysseus. Daarnaast zijn er plaatselijke heldensagen, zoals over Oedipus en Orpheus.

LEGENDES zijn verhalen van mensen die ooit echt bestaan hebben of van gebeurtenissen die echt hebben plaatsgevonden. Maar de verhalen worden dermate overdreven of aangevuld, dat het moeilijk is om een onderscheid te maken tussen feiten en fictie. 'Legende' komt van het Latijnse woord 'legere', dat lezen betekent.

De hoofdpersonen zijn vaak koningen en helden zoals Alexander de Grote, Karel de Grote, Barbarossa of afwijkende types als Blauwbaard en Faust. Aan de helden worden meestal bovenmenselijke eigenschappen toegekend. Bekende sagen zijn het Nibelungenlied, Parsifal, El Cid en Koning Arthur.

FABELS zijn meestal korte moraliserende vertellingen waar dieren en dingen met menselijke eigenschappen in voorkomen. Het woord 'fabel' komt van het Latijnse woord 'fabula', dat verhaal betekent. De fabels van Aesopus zijn anekdotische vertellingen waarin dieren een moraliserende of satirische boodschap overbrengen. Aesopus was een Griekse schrijver die vermoedelijk in de zesde eeuw voor Christus leefde.

Fabels zijn verhalen uit het natuurleven, vooral uit het dierenleven. Ze hebben meestal betrekking op het leven van de mens. Het handelen van de dieren wil een bedekte toespeling zijn op het optreden van bepaalde personen. Bekende fabelfiguren zijn 'Reinaert de Vos' (West-Europa), 'Anansi de Spin' (Suriname) en 'Kantjil het Dwerghert' (Indonesië).

SPROOKJES zijn verhalen die geen enkele relatie hebben met een historische gebeurtenis. Het berust volledig op fantasie. Dit in tegenstelling tot sagen en legendes, die beiden een historische achtergrond hebben. In sprookjes wordt op een vrije manier (dus niet altijd logisch) omgegaan met tijd en ruimte. De hoofdpersonen zijn meestal ontstaan uit de fantasie en hebben vaak een magische sfeer om zich heen (reuzen, dwergen, heksen en tovenaars). In veel sprookjes wordt het goede beloond en het kwade gestraft.

Het Europese volkssprookje is waarschijnlijk uit de Indische literatuur afkomstig en pas na de kruistochten een zelfstandig genre geworden. Na de Middeleeuwen werden de mondeling overgeleverde sprookjes verzameld en opgeschreven. Daarbij werden ze vaak bewerkt. Ook werden er nieuwe sprookjes bedacht.

VERHALEN UIT VERSCHILLENDE CULTUREN hebben vaak dezelfde thema's en de personages ervaren vaak gelijksoortige dingen. Vergelijk bijvoorbeeld de omzwervingen en avonturen van Odysseus (uit 'Odyssee' van Homerus) en Sinbad (uit 'Verhalen van Duizend en Een Nacht'). In sommige hedendaagse religies, zoals Shinto en Hindoeïsme, tref je nog steeds mythen aan. Andere mythen stammen uit de verdwenen culturen van bijvoorbeeld de Oude Egyptenaren, Grieken en Romeinen. Vroegere beschavingen en culturen kenden vaak een eigen mythologie die door vertellers van de ene op de andere generatie werd overgeleverd. Onze wereld is rijk aan kunstvoorwerpen met afbeeldingen van mythen en legenden. Aardewerk, schilderijen, beeldhouwwerken, boeken, schilden, graven en gebouwen zijn voorbeelden waarop interpretaties van de verhalen, personages en gebeurtenissen staan afgebeeld.

KINDEREN EN HELDEN Als we met kinderen over 'helden' praten, komen in eerste instantie vaak typeringen naar voren die voortkomen uit de held als strijder. Het is vaak een man, sterk, moedig, een type van 'niet praten maar doen'. Als voorbeeld halen ze personen aan uit films en boeken. Daarin is een held nu eenmaal makkelijker weer te geven in zwartwitkenmerken. Het zal blijken dat het begrip niet altijd even makkelijk te duiden is. En dat de kinderen heel verschillende helden hebben. In dit project proberen we de kinderen nuances te laten aanbrengen bij hun heldenbeeld en te leren van elkaars helden.

Bijlage 2

Voorbeeldbrief aan de ouders

Deze brief is als voorbeeldbrief bedoeld. U kunt de brief aanpassen aan uw eigen stijl en inhoudelijk aanvullen/wijzigen.

Geachte ouders,

Van 5 t/m 15 oktober vindt de Kinderboekenweek 2011 plaats. Heldenmoed staat deze week centraal. Dit onder het motto: Superhelden! – Over dapper durven zijn. In veel kinderboeken staat de hoofdpersoon op een bepaald moment voor een keuze: grijp ik in of blijf ik aan de zijlijn staan. Door de keuze om iets te doen worden helden geboren.

In de klas willen wij graag iets met dit thema doen. Hiervoor maken wij gebruik van een project dat beschikbaar is gesteld door IPC Nederland. Het International Primary Curriculum (IPC) is een onderwijsprogramma dat alle vakken behalve taal en rekenen omvat. In het IPC komt het project 'Mythen, legendes en fabels - over de helden in verhalen' aan bod, waarmee wij in het kader van de Kinderboekenweek gaan werken. Het project is uitdagend en doelgericht.

Omdat deze manier van werken iets anders is dan u wellicht van ons gewend bent, willen we u hier graag over informeren. Ook leest u in deze ouderbrief wat u als ouder rondom dit thema kunt doen.

Het project begint met een startactiviteit, waarmee de kinderen gemotiveerd worden om met het thema aan de slag te gaan. Wij vragen de kinderen om tijdens dit startpunt verkleed als de held uit hun favoriete kinderboek naar school te komen.

Na de start kijken we welke kennis de kinderen al hebben over de helden in verhalen. Dit noemen we de kennisoogst; wat weten de kinderen al en wat willen ze leren? Vervolgens komen in het project 'Mythen, legendes en fabels' de volgende vakken aan bod: aardrijkskunde, geschiedenis, kunstzinnige vorming, muziek en internationalisering. De leerdoelen staan bij deze vakken centraal. Elke les begint en eindigt met een leerdoel.

De kinderen zullen klassikaal, alleen en in groepjes aan de slag gaan. Zij werken hierbij met informatie uit verschillende bronnen: van de atlas tot YouTube, van de leerkracht tot uzelf. Het kinderboekenweekproject bestaat uit veelzijdige activiteiten waarin de kinderen schrijven, lezen, discussiëren, ontwerpen en zingen.

We gaan de komende periode het volgende leren met dit project:

Tijdens geschiedenis

- *komen we meer te weten over helden die een rol spelen in legendes*
- *maken we onze eigen legende en kunnen we de gebeurtenissen in deze legende in de juiste volgorde van tijd plaatsen*

Tijdens aardrijkskunde

- *komen we meer te weten over helden die een rol spelen in mythen van vroeger, in welke landen deze mythen zich afspeelden en hoe deze landen eruit zagen*
- *maken we een kaart van ons zelf bedachte mythische land*

Tijdens kunstzinnige vorming

- *zien we hoe mensen in het verleden een aantal mythische verhalen en heldenpersonages hebben uitgebeeld*
- *beelden we ons zelf bedachte mythische land en de mythische held uit met papier-maché, tekeningen, schilderwerken of collages*

Tijdens muziek

- *komen we meer te weten over dierenhelden in fabels en maken we kennis met liedjes over dierenhelden*
- *vertellen we onze eigen fabel met muziek*

Ook gaan we de overeenkomsten en verschillen tussen soorten helden en heldenverhalen uit diverse landen onderzoeken.

Alle lessen zijn erop gericht om uw kind bovenstaande leerdoelen te laten behalen.

Wat kunt u ter voorbereiding doen om dit project tot een succes te maken?

- *We vragen uw kind om tijdens het startpunt verkleed als de held uit zijn/haar favoriete kinderboek naar school te komen. Dit zal zijn op oktober.*
- *We willen u vragen na te denken over een mooi verhaal uit uw familiegeschiedenis. Uw kind zal u aan het begin van het project vragen hier meer over te vertellen. In de klas gaan we vervolgens aan de slag met deze verhalen.*
- *Wanneer u boeken, afbeeldingen of andere voorwerpen hebt over de helden in legendes, mythen en fabels zijn deze van harte welkom.*

Op om sluiten we het project 'Mythen, legendes en fabels' af. Deze afsluiting zal bestaan uit een expositie in de klas, waarbij de kinderen laten zien wat ze in de afgelopen periode geleerd hebben. Wij willen u van harte uitnodigen om dit met eigen ogen te komen bekijken.

We weten dat u geïnteresseerd bent in het schoolwerk van uw kind. Bespreek, indien mogelijk, regelmatig met uw kind wat hij/zij geleerd heeft over de helden in verschillende verhalen. Misschien is het ook leuk als uw kind u eens les mag geven over de helden die uw kind heeft leren kennen.

We verwachten dat de kinderen met veel plezier en enthousiasme aan dit project zullen werken.

Wilt u meer weten over het IPC? Zie: www.ipcnederland.nl

*Met vriendelijke groet,
Het team van*

Bijlage 3

Meervoudige intelligenties

Aan de hand van onderzoek over het functioneren van de hersenen, ontwikkelde Howard Gardner zijn theorie over meervoudige intelligenties (MI). Intelligentie betekent naar zijn definitie het 'psychologisch vermogen om problemen op te kunnen lossen of producten te maken die in ten minste één culturele context worden gewaardeerd'. Dat kan volgens hem op verschillende (meervoudige) manieren.

De 8 intelligenties

Gardner stelt dat we in plaats van één algemene intelligentie allemaal een portfolio aan intelligenties hebben en sommige intelligenties beter ontwikkeld zijn dan andere. Hij beweert dat intelligentie aantoonbaar is door praktische situaties te creëren die het leven nabootsen en die degenen die getest worden iets zeggen. Gardner beschrijft acht verschillende intelligenties:

- **Verbaal-linguistische intelligentie** – het beheersen van taal en de sterke wil om zich erin te willen verdiepen (woordknap).
- **Logisch-mathematische intelligentie** – doorgronden van relaties en onderliggende principes van een reeks voorwerpen en handelingen (rekenknap).
- **Muzikaal-ritmische intelligentie** – een bekwaamheid in het uitvoeren en componeren maar ook in het luisteren en onderscheiden (muziekknop).
- **Visueel-ruimtelijke intelligentie** – het vermogen om de wereld om je heen te kunnen waarnemen en om er voorstellingen van te kunnen creëren, transformeren en aanpassen (beeldknap).
- **Lichamelijk-kinesthetische intelligentie** – sterk ontwikkelde fijne en grove motorische vaardigheid (bewegingsknap).
- **Interpersoonlijke intelligentie** – het vermogen om buien, gevoelens en andere geestelijke toestanden in anderen te herkennen (mensenknap).
- **Intrapersoonlijke intelligentie** – jezelf kennen en je daarmee op je gemak kunnen voelen (zelfknap).
- **Naturalistische intelligentie** – het vermogen om dingen in de natuur te herkennen en rangschikken (natuurknap).

Implicaties voor uw onderwijs

Meervoudige intelligenties stellen ons in staat om kinderen in een ander en positiever licht te zien. De intelligenties verschillen van elkaar, maar de één is niet belangrijker dan de ander. Het stelt ons in staat om op de dominante intelligentie van de kinderen in te spelen. Werk dat misschien te 'moeilijk' was, kan nu binnen hun bereik liggen. Het begrip meervoudige intelligenties heeft implicaties voor het werk van leerkrachten op school en in het klaslokaal.

Ten eerste wordt aangeraden dat we kinderen als intelligent beschouwen en dat we erachter moeten zien te komen hoe ze intelligent zijn.

Vraag niet hoe knap we zijn, maar hoe we knap zijn!

Ten tweede ondersteunt het idee van meervoudige intelligentie een breed curriculum, zodat er aan de behoeften van de kinderen die niet voornamelijk verbaal-linguïstisch of logisch-mathematisch intelligent zijn, voldaan kan worden. Een breed curriculum voorziet ze niet alleen van de juiste ervaringen, maar bevordert ook hun zelfvertrouwen. Zo wordt het werk op andere gebieden, waarin ze misschien minder intelligent zijn, ook ontwikkeld.

Leerlingen zijn knap op verschillende manieren: **woord**-knap, **muziek**-knap, **zelf**-knap, **mensen**-knap, **natuur**-knap, **reken**-knap, **beeld**-knap, **beweging**-knap.

Ten derde beweert Gardner dat het merendeel van het curriculum effectiever geleerd kan worden door gebruik te maken van alle intelligenties.

Als kinderen bijvoorbeeld een boek hebben gelezen, kunnen de vragen van de leerkracht zich richten op:

- **de verbaallinguïstische intelligentie** – ‘Wat vind je van de woordkeuze van de auteur?’
- **de interpersoonlijke intelligentie** – ‘Denk je dat de twee hoofdfiguren hierna wel met elkaar kunnen opschieten?’
- **de intrapersonlijke intelligentie** – ‘Hoe zou jij je gevoeld hebben in zo’n situatie?’, enzovoort.

Ten vierde beweert Gardner dat het feit dat deze intelligenties zich op specifieke plekken in de hersenen bevinden, betekent dat ze ontwikkeld kunnen worden. We moeten het werk niet alleen richten op de sterke kanten van de intelligenties van een kind (het zogenaamde ‘matchen’); we moeten ook de intelligenties die zwakker zijn ontwikkelen (ook wel ‘stretchen’ genoemd).

Matchen: introductie/opdracht laten overeenkomen met een sterk ontwikkelde intelligentie van een kind.

Stretchen: gebruikmaken van de vaardigheid en het zelfvertrouwen van het kind om de ontwikkeling van minder ontwikkelde intelligenties te stimuleren.

De verwerkingsactiviteiten binnen dit project zijn afgestemd op de meervoudige intelligenties van de leerlingen in de klas. De verschillende intelligenties die aan de orde komen worden onder de activiteiten benoemd.

Bijlage 4

Leer- en hulpmiddelen

Boeken:

Beroemde verhalen over schurken en superhelden | Tony Bradman en Tony Ross

Uitgever: Zirkoon, 2003 | ISBN: 978-90-5893-0071

Waarin lijken Sinbad de zeeman, Ali Baba, Robin Hood, Hercules en Aladdin op elkaar? Het zijn allemaal heldhaftige mannen die echte avonturen meemaken. In dit boek worden tien beroemde verhalen verteld. De kleurenillustraties zijn grappig - en vaak net zo spannend als het verhaal. (J 861)

De tocht van de Argonauten. Verhalen uit de Griekse Oudheid | Simone Kramer

Uitgever: Ploegsma | ISBN: 90-216-1579-7

Sommige verhalen in dit boek zijn al eeuwen oud. Ze gaan over de avonturen van Griekse goden en godinnen. (J 916.3) Lees ook: Mensen, draken en dolfijnen en De strijd om Troje.

Mythen en verhalen: over helden, koningen, monsters en nog veel meer | Mary Hoffman

Uitgever: De Ballon, 1999 | ISBN: 9789037431384

Verzameling van veertien bekende en minder bekende mythen en sagen uit verschillende culturen. Om voor te lezen of zelf te lezen vanaf 7 jaar. (J 861)

De avonturen van Odysseus | Geronimo Stilton

Uitgever: De Wakkere Muis | ISBN: 9789085921028

Gewone avonturen zijn niet spannend genoeg meer voor de dappere muis. In dit boek beleeft Geronimo Stilton de wereldberoemde avonturen van Odysseus mee! (J Grieks 862)

Scheppingsverhalen uit alle windstreken | Margaret Mayo

Uitgeverij: Christofoor, Zeist, 1996 | ISBN: 90-6238-181-2

De wolf en het lam en 10 andere fabels van Aesopus | Eric Carle

Uitgever: Gottmer | ISBN: 9789025746186

Tien beroemde fabels worden kort naverteld en voorzien van de karakteristieke illustraties van Eric Carle. Zo kun je lezen over de leeuw en de muis (die het voor elkaar krijgt dat de leeuw hem niet opeet), de vos en de kraai en de wolf en de hond... Een aantal verhalen verscheen eerder in De aap en de vos (1980).

Boven in een groene linde zat een moddervette haan | Maria van Donkelaar, Martine van Rooijen

Bekroningen: Penselen (Gouden Penseel)

Uitgever: Gottmer | ISBN: 9789025743635

Dit boek bevat maar liefst 75 beroemde fabels uit de wereldliteratuur op rijm. De illustraties zijn van Sieb Posthuma, die op humorvolle wijze de menselijke trekjes van de dieren in deze fabels in beeld weet te vangen. Voorlezen vanaf 7 jaar; zelf lezen vanaf 9 jaar. (J 861)

Websites:

Algemene site voor allerlei legendes, mythen en fabels: www.beleven.org/sagen

Voorbeelden legendes:

- Rattenvanger van Hamelen: www.beleven.org/verhaal/de_rattenvanger_van_hamelen
- Joris en de Draak: www.beleven.org/verhaal/sint_joris_en_de_draak
- Robin Hood: www.beleven.org/verhaal/robin_hood_ontmoet_little_john

Voorbeelden scheppingsmythen:

- www.beleven.org/verhalen/info/hoe_het_vuur_verstopt_werd_in_elke_boom
- www.beleven.org/verhaal/waarom_er_allerlei_kleuren_kinderen_zijn

Scheppingsmythen achtergrondinformatie:

- Paaseiland: http://nl.wikipedia.org/wiki/Tangata_Manu
- Azteken: http://nl.wikipedia.org/wiki/Azteekse_mythologie
- Egypte: http://nl.wikipedia.org/wiki/Egyptisch_scheppingsverhaal
- www.kinderpleinen.nl/showPlein.php?plnId=525&markpart=7955
- Griekenland: http://nl.wikipedia.org/wiki/Griekse_mythologie#Het_ontstaan_van_de_wereld_in_de_Griekse_mythologie
- www.kinderpleinen.nl/showPlein.php?plnId=525&markpart=7955
- Germanen: http://nl.wikipedia.org/wiki/Noordse_mythologie#Schepping
- www.kinderpleinen.nl/showPlein.php?plnId=525&markpart=7805

Scheppingsverhalen algemeen: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Scheppingsverhaal>

Muzikale fabels:

- <http://denjobi.com/voorlezen/index.html#index>
- www.beleven.org/verhalen/thema/fabels
bijvoorbeeld:
 - www.beleven.org/verhaal/de_haas_en_de_olifant
 - www.beleven.org/verhaal/de_wandelende_huid_van_as (vanaf 7 jaar)
 - www.beleven.org/verhaal/de_leeuw_en_de_kuikens_van_de_struisvogel (vanaf 6 jaar)

Verhaal Peter en de Wolf:

- www.beleven.org/verhaal/peter_en_de_wolf (hier kunt u tevens de mp3 versie downloaden)

Films:

Mythen:

- [http://nl.wikipedia.org/wiki/Hercules_\(Disneyfilm\)](http://nl.wikipedia.org/wiki/Hercules_(Disneyfilm))

Legendes:

- <http://nl.wikipedia.org/wiki/Mulan>

Fabels:

- www.waarden.org/kindersite/dichtbij/onzewereld/disney/
- http://nl.wikipedia.org/wiki/Chicken_Little

Digitaal spelletje Griekse mythen:

- www.megamythen.nl/

Filmpje Griekse goden:

- www.schooltv.nl/beeldbank/clip/20070125_deoudegrieken01

Filmpjes van liedjes met dieren in de hoofdrol:

Spin Sebastiaan van Annie MG Schmidt:

- www.youtube.com/watch?v=o71xgN4byD0&playnext=1&list=PL78DD9BE22791FF9B

Alfred Jodocus J. Kwak, Herman van Veen:

- www.youtube.com/watch?v=1UKQVIOxgO4&feature=related

Afleveringen van de tv-serie 'De fabeltjeskrant' (voor jongere kinderen)

- www.defabeltjeskrant.com/aflevering.html

Luister-cd met muziek:

Peter en de Wolf | Verteld door Paul de Leeuw | Illustrator: Sieb Posthuma

Uitgever: Gottmer | ISBN: 9789025740573

Een CD met boekje rond het muzikale Russische sprookje gecomponeerd door Prokofiev.

Het carnaval der dieren | Schrijver: Ivo de Wijs | Illustrator: Thé Tjong-Khing

Uitgever: Gottmer | ISBN: 9789025740573

Een cd met boekje rond de beroemde balletmuziek van Saint-Saëns voor jonge kinderen bewerkt.

Met gedichten van Ivo de Wijs. Na elk toepasselijk gedicht volgt een muziekstuk. (AJ Frans 865)

Lees en luister ook naar **De Notenkraaker, Het Zwanenmeer, De Vuurvogel**

Uitgever: Gottmer, 2005 | ISBN: 9789025740573

Bijzonderheden: In 2011 verscheen het boekje in groter formaat.

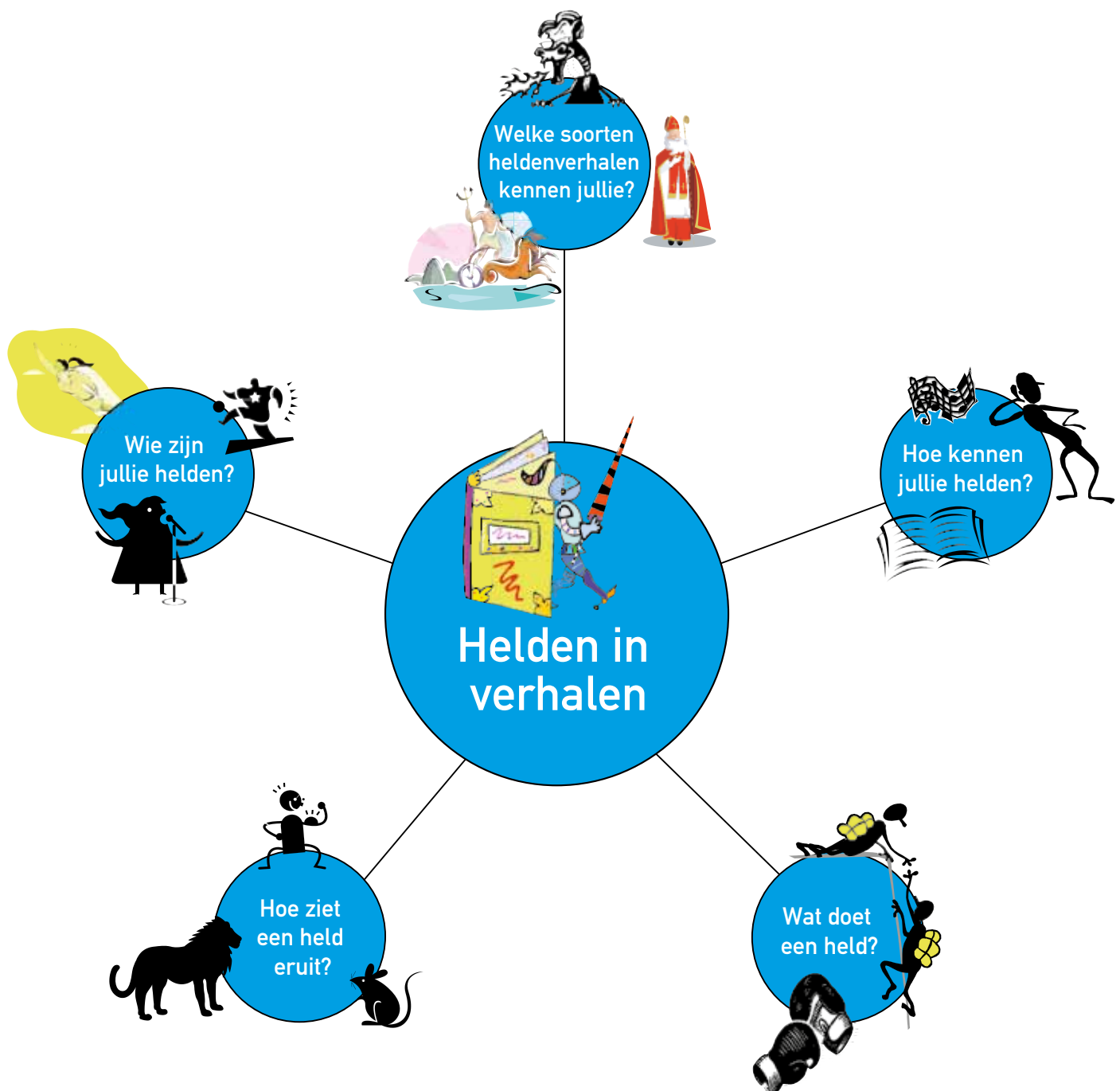
De olifant die lui was (als luisterboek en als gewoon boek) | Remco Campert

Uitgever: Luisterlezen | ISBN: 9789086260355

Remco Campert leest zijn eigen fantasievolle verhalen voor over een pratende vlieger en opstandige dieren in het bos. Voor deze luisterversie zijn zeven verhalen geselecteerd uit het gelijknamige boek.

Bijlage 5

Woordspin Kennisoogst



Bijlage 6

Coöperatieve werkvormen

Mix Tweetal Gesprek

Leerlingen ervaren wederzijdse steun en voelen dat ze kunnen vertrouwen op hun klasgenoten.

Stappen:

1. Leerlingen verspreiden zich door de klas

Let er hierbij op dat er voldoende loopruimte is, dat stoeltjes goed onder de tafels zijn geschoven en er geen materialen (bijvoorbeeld tassen) hinderlijk op de grond liggen.

Tijdens het lopen kan er muziek gedraaid worden. Tijdens het rondlopen kan gestimuleerd worden dat leerlingen elkaar non-verbaal groeten.

2. Leerlingen vormen tweetallen

Als de muziek stopt of bij een signaal van de leerkracht vormen de leerlingen tweetallen. Beide leerlingen groeten elkaar (hand schudden).

Als een leerling geen partner heeft gevonden steekt deze zijn hand op. Bij oneven aantallen mag de leerling die 'overblijft' kiezen bij welk tweetal hij of zij aansluit. Met de groep wordt afgesproken dat een leerling maximaal één keer alleen mag komen te staan.

3. Leerkracht stelt een vraag en tweetallen wisselen uit

De leerkracht stelt een open vraag (bijvoorbeeld noem de hoofdsteden van Nederland, of vertel wat jij vindt van de oorlog in Irak). Leerlingen krijgen denktijd en wisselen vervolgens de antwoorden uit. Dit kan middels de structuur TweePraat of Tweegesprek op Tijd.

Tweegesprek op tijd

Stappen:

1. Je werkt in tweetallen

2. De meester/juf geeft een opdracht

3. Eerst krijg je bedenktijd

4. 1 vertelt, 2 luistert in bepaalde tijd

5. 2 vat het verhaal samen en geeft positief commentaar

6. Wissel van rol bij volgende opdracht

Bron: Kagan, S. & M. Kagan (2000) Meervoudige Intelligentie. Het complete MI boek. Deel 1, 2, en 3. RPCZ Educatieve Uitgaven. Nederlandse vertaling.

Bijlage 7

Wereldkaart



De 10 redenen om met IPC te werken

- 1** **Uw leerlingen werken doelgericht** Zonder doel kunt u niet scoren. De kennis-, vaardigheids- en inzichtdoelen zijn het uitgangspunt voor de activiteiten. Iedere dag werkt u, samen met uw leerlingen, aan een concreet leerdoel.
- 2** **IPC stimuleert de ontwikkeling van individueel talent** Door gebruik te maken van IPC werkt u heel concreet met meervoudige intelligenties (MI) en maakt u altijd gebruik van de laatste inzichten op het gebied van hersenvriendelijk leren. Deze zaken zijn praktisch verwerkt in de lesstof en opdrachten, zodat u ieder talent zo goed mogelijk kunt ontwikkelen. Er is ruimte voor de meest geschikte manier van leren op individueel niveau.
- 3** **Leren staat voorop** Kinderen die zaakvakken en creatieve vakken op de IPC wijze krijgen, leren doelgericht, zijn gemotiveerd en betrokken omdat ze zelf ook verantwoordelijk worden gemaakt voor het halen van hun persoonlijke leerdoelen. Scholen die met het IPC werken, geven aan dat kinderen door het IPC beter gaan leren.
- 4** **U heeft de regie** Het IPC formuleert einddoelen en ondersteunt de leerkracht op de weg hiernaar toe door het bieden van een vaste structuur, boeiende projecten en praktische suggesties. Meer dan bij traditionele lesmethodes, bent u vrij om zelf de les in te vullen.
- 5** **Uw werk wordt aantrekkelijker** Het IPC helpt de leerkracht zijn of haar rol als leerkracht op te pakken: structuur geven, loslaten en feedback geven.
- 6** **Een duidelijke plek voor ICT** De lesstof wordt aangereikt op een wijze die thuishoort in de 21e eeuw. ICT is volledig geïntegreerd in het IPC. Omdat dit kinderen motiveert en boeit, zijn en blijven leerlingen geïnteresseerd.
- 7** **U bevindt zich in goed internationaal gezelschap** Wereldwijd wordt het IPC al op meer dan 1200 scholen in ruim 63 landen gebruikt. Ook in Nederland wordt het IPC met veel enthousiasme ontvangen.
- 8** **U kiest voor vernieuwing en kwaliteit** Scholen die met het IPC werken, doen dat omdat zij graag werken aan schoolontwikkeling en -verbetering waarbij leerkracht en leerling centraal staan. Ze kiezen het curriculum vanwege de aansluiting bij meervoudige intelligenties, de themagerichte aanpak of de toenemende aandacht voor wereldburgerschap en internationalisering. De scholen die werken met het IPC willen doelgericht en creatief, aantrekkelijk en ambitieus zijn.
- 9** **Ouders worden betrokken** Het IPC wordt ook goed ontvangen door ouders. Ouders worden door het IPC nadrukkelijk betrokken bij het zaakvakonderwijs. Ouders zijn enthousiast, omdat ze merken dat door het IPC het zaakvakonderwijs gaat leven bij de kinderen.
- 10** **U beantwoordt aan de kerndoelen** Het IPC sluit goed aan bij de kerndoelen op het gebied van de zaakvakken. De onderwijsinspectie heeft de inhoud van het IPC als dekkend verklaard voor de kerndoelen op verschillende deelterreinen.

Colofon

Concept en realisatie Intes BV, IPC Nederland

Auteurs Tsjitske Buytendijk, Fieldwork Education

Tekstredactie en communicatie Willemijn van Os, Charlotte Wagenaar

Ontwerp en opmaak KEPCOM Creatieve Communicatie, Delft

