

LERARENHANDLEIDING GROEP 5-6

Bloei & Gloe

het allerleukste feestje ooit



Inhoud

Over dit project	3
Vorbereidende les: bezoek jeugdbestuur	4
Les 1. Ideeatelier: Wie-wat-waar	5
Les 2. Bezoek van de animatiekunstenaar	6
Les 3. Drie technieken, één wereld	7
Instructie per techniek	8
Prijsvraag en inzending	10
Werkbladen	12
Bijlagen	18
Optionele losmaakoefeningen	18
Schrijf een feest-elfje	19
Materialen les 3	20
Inspiratie en voorbeelden voor les 3	21
Didactische onderbouwing van dit lespakket	22



Kunsteducatieproject van EDUventure
in samenwerking met Bloemencorso
Valkenswaard

Over dit project

Bloei & Gloei is een kunsteducatieproject voor groep 5–6 in Valkenswaard en Borkel en Schaft. In drie lessen werken leerlingen in teams van drie aan een feestbeest dat is uitgenodigd op het allerleukste verkleedfeest ooit. Ze bedenken een feest beest, een feestplek en feestwoorden, en schrijven samen een feestelfje. Bloemen krijgen daarin een plek als kleur, vorm, versiering of sfeer.

In les 3 werken ze hun ideeën uit in drie verschillende beeldende technieken (kleur en materiaal, nat-in-nat en collage, expressieve typografie) waardoor woord en beeld samenkomen in één rijk geheel. Het project maakt leerlingen vertrouwd met de corsocultuur als levend erfgoed (UNESCO) en met illustratie, animatie en typografie als kunstvormen. Het eindresultaat kan worden ingezonden voor een prijsvraag; van de beste inzending maakt een animatiekunstenaar een korte animatie die in de publieke ruimte wordt getoond.

Bloei & Gloei is een project van stichting EDUventure en Bloemencorso Valkenswaard. Het project wordt bekostigd uit het Ottenfonds Valkenswaard.

Overzicht in één oogopslag

Onderdeel	Duur	Opbrengst
Vorbereidende les	20–30 min.	Bezoek jeugdbestuur Bloemencorso. Uitleg UNESCO-erfgoed en corso-thema.
Les 1. Ideeatelier	60–70 min.	Mindmaps feestbeest, feestplek + elfje (optioneel haiku). Zonder losmaakoefening duurt deze les ± 60–70 minuten. Met losmaakoefening duurt de les ± 75–85 minuten.
Les 2. Animatiekunstenaar	45–60 min.	Bezoek kunstenaar over karakterontwerp, illustratie en animatie.
Les 3. Drie technieken, één wereld	90 min.	Teams maken in drie technieken het feestbeest met pak, de feestplek en het feestwoord. Samen vormt dat de inzending.

Leerdoelen

De leerlingen leren:

- creatief denken vanuit personage, plaats en sfeer;
- een karakter ontwerpen door keuzes in vorm, kleur, houding en detail;
- woorden inzetten voor fantasiewoorden, een kort gedicht én als beeldend materiaal;
- verschillende beeldende technieken inzetten en ervaren wat bij welke betekenis past;
- als team een concept ontwikkelen, beeldend uitwerken en erop reflecteren.

*Het project sluit aan bij kerndoelen 54–56 (kunstzinnige oriëntatie), 9 (taal) en 37 (mens en samenleving).
Didactische verantwoording: zie laatste pagina van deze handleiding.*

Voorbereidende les: bezoek jeugdbestuur

Het jeugdbestuur van Bloemencorso Valkenswaard komt in de klas, vertelt over het bloemencorso als UNESCO-erfgoed en introduceert het corso-thema van het jaar. Introductie van het beginverhaal: Op een dag ontvangt een dier een uitnodiging voor een feestje. Het is een verkleedfeestje! Jullie gaan dit verhaal verder bedenken: wie het feestbeest is, waar het feest plaatsvindt en wat er gebeurt.

Wat halen leerlingen hieruit?

- Gevoel bij het erfgoed: de optocht, het samenwerken en bouwen met bloemen.
- Inspiratie: kleuren, vormen, gevoelens, bewegingen en bloembeelden.
- Kennis over het jaarthema en de prijsvraag.



Les 1. Ideeatelier: Wie-wat-waar

Nadruk op ideevorming, fantasie, kijken, kiezen en schrijven. Leerlingen werken in teams van drie en bedenken via mindmapping een feestbeest, een feestplek en feestwoorden. Deze mindmaps vindt u als kopieervellen na les 3 van deze handleiding. Daarna schrijven ze samen een feestelfje.

Werkwijze

Fase	Duur	Aanpak
Introductie	10 min.	Kringgesprek over feesten en verkleiden. Verdeel daarna teams van 3. Elk team krijgt drie verschillende mindmaps (kopieerbare mindmaps zie verderop in deze handleiding)
Optioneel: losmaak-oefeningen	15 min.	Stimuleer – als er tijd is – de nieuwsgierigheid, het creatieve denken en de inspiratie door enkele losmaakoefeningen, voor instructie zie bijlage 1.
Mindmaps maken	15 min.	Elk teamlid maakt zelfstandig één mindmap: feestbeest, feestplek en feestwoorden.
Samen kiezen	15 min.	Het team legt de mindmaps naast elkaar, kiest per onderdeel ideeën om later uit te werken en omcirkelt die.
Elfje schrijven	25 min.	Team schrijft een feestelfje (optioneel een haiku), voor instructie zie bijlage 2. Hierbij gebruiken ze minimaal één van hun feestwoorden.
Optioneel: delen	-	Enkele teams lezen hun elfje voor.

Voorbereiding

- Kopieer de mindmaps, per tafel 1 voor feestbeest, 1 voor feestplek en 1 voor feestwoorden.

Voorbeeld kringgespreksvragen om mee te beginnen

- Wanneer vieren we feest en hoe voel je je dan?
- Wie heeft weleens verkleedkleden aangetrokken? Hoe voelde dat: stoer, grappig, spannend, verlegen? Wie vond het spannend om naar het feestje te gaan? Waarom?
- Waarom koos je juist die kleden.

Aandachtspunten bij begeleiding

- Benadruk: deze les gaat over ideeën bedenken en kiezen, niet over tekenen.
- Moedig leerlingen aan niet hun eerste idee te kiezen, maar eerst veel te bedenken.
- Binnen de teams: iedereen bedenkt eerst een eigen onderdeel, daarna ga je samen ideeën kiezen.

Wanneer is les 1 geslaagd?

- Het team heeft een feestbeest, feestplek en een of twee feestwoorden gekozen.
- Bloemen of bloemvormen zijn in het plan geïntegreerd.
- Het elfje roept een situatie, beeld of gevoel op.

🌸 Les 2. Bezoek van de animatiekunstenaar 🌸

De animatiekunstenaar vertelt over de eigen praktijk en laat zien hoe losse tekeningen veranderen in bewegend beeld. Aan bod komen ideevorming, karakterontwerp en een verhaal verbeelden in plaatjes.

Duur 45 minuten

Doel Leerlingen zien hoe een idee zich ontwikkelt van karakter en omgeving naar beeld, beweging en animatie.

Voorbereiding Teams nemen hun les 1-ideeën mee om over te reflecteren.

Resultaat Teams scherpen hun beeldideeën aan voor les 3.

Kijk- en reflectievragen

- Waaraan herken je het karakter meteen?
- Welke details vertellen iets over gevoel of persoonlijkheid?
- Hoe zie je waar het verhaal zich afspeelt?
- Wil je iets toevoegen of weglaten bij jullie feestbeest, feestplek of feestwoorden?



Victor Zieren Fotografie



🌸 Les 3. Drie technieken, één wereld 🌸

In dezelfde teams als bij les 1 werken leerlingen hun ideeën uit. Elk teamlid neemt één onderdeel voor zijn rekening en werkt aan een eigen tafel met een eigen techniek. Door drie technieken naast elkaar te zetten ontstaat een rijke, gelaagde inzending en oefent elke leerling met iets nieuws.



De drie onderdelen

- **Leerling 1.** Het feestbeest én de verkleedkleden worden getekend en beschreven. Stofstaaltjes en materialen worden eronder geplakt.
- **Leerling 2.** De feestplek wordt als sfeervolle achtergrond verbeeld met nat-in-nat techniek, inclusief verbeelding van bloemen.
- **Leerling 3.** Een feestletter of -woord uit het elfje wordt typografisch uitgewerkt op A3. De leerling ontwerpt één letter en tekent daarin of maakt het hele woord in zwart op wit, met materiaal naar keuze.

Organisatie van de les

Belangrijk: leerlingen werken niet per team aan dezelfde tafel, maar per techniek.

Zet drie tafels of werkplekken in:

- Tafel 1 (**Leerling 1**): tekenmaterialen en stof- en papierstaaltjes voor het feestbeest en de outfit.
- Tafel 2 (**Leerling 2**): aquarelpapier, water, ecoline, kwasten, rietjes, proppen papier, sjablonen en ander stempelmateriaal voor de feestplek.
- Tafel 3 (**Leerling 3**): zwarte inkt, gouache, fineliners, potloden, kwasten en krijt voor het feestwoord.

Aan het einde komen de teamleden weer samen om hun werk naast elkaar te leggen voor de inzending.

Vorbereiding vóór de les

- Vraag een week tevoren via de schoolapp om restmateriaal van ouders en zet materialen klaar per tafel, zie Bijlage 3.
- Vul een materiaalafel met wat binnenkomt: stofresten, lintjes, knopen, kraaltjes, dopjes, oude tijdschriften, glitterpapier, krantenpapier, sisaltouw, veertjes, droogbloemen.
- Leg krantenpapier onder tafels 2 en 3.

Werkwijze (90 minuten)

Fase	Duur	Aanpak
Inleiding (klassikaal)	5 min.	Pak jullie mindmaps en elfje erbij. Wat hebben jullie in les 2 geleerd over karakterontwerp dat je vandaag wilt gebruiken?
Demo's per tafel (klassikaal)	10 min.	Leerkracht doet kort per tafel voor wat de techniek inhoudt: voor tafel 1 hoe tekening en stalen op één vel komen, voor tafel 2 hoe nat-in-nat werkt, voor tafel 3 hoe een letter zelf een beeld kan worden. Maak eventueel gebruik van voorbeelden op het digibord, zie bijlage 4.
Werken	65 min.	Leerlingen verspreiden zich over de drie tafels. Leerkracht loopt rond met sleutelvragen per techniek.
Samenstellen + galerie	5 min.	Teams komen weer bij elkaar. Werk wordt naast elkaar gelegd: feestbeest, feestplek, feestwoord, plus het elfje. Korte rondgang langs alle teams.
Foto maken	5 min.	Alle onderdelen samen fotograferen inclusief een label van de inzending.

Instructie per techniek

1. Het feestbeest (Leerling 1)

Wat de leerling maakt: een feestbeest met een outfit, samen één personage dat klaar is voor het verkleedfeest.

Stappen:

- De basis van het feestbeest wordt op een wit vel getekend in een stijl naar keuze.
- De gezichtsuitdrukking en specifieke kenmerken worden ingevuld.
- De outfit wordt getekend. De stof-staaltjes en andere materialen die bij de outfit horen worden eronder geplakt of vastgeniet.
- De leerling kan belangrijke details ook beschrijven en met pijlen aangeven.

Sleutelvragen om rond te lopen:

- Hoe zien we meteen dat dit beest blij/verlegen/stoer is?
- Welk deel van het beest beweegt? Zie je dat ook in de lijnen?
- Wat is het WOW-detail van de outfit?

2. De feestplek (Leerling 2)

De leerling maakt een achtergrond voor het feestbeest dat de sfeer van het feest reflecteert.

Stappen:

- Maak (een deel van) het papier eerst goed nat met een spons of brede natte kwast.
- Druppel eventueel wat witte natte verf op het papier.
- Druppel of streep hier voorzichtig waterverf of ecoline naast of op.

- Verdeel de kleuren met een kwast over het vel.
- Laat de leerlingen eerst op kleine vellen ontdekken wat er gebeurt als natte verf of ecoline op nat papier bij elkaar komen. Wat gebeurt er bij de randen waar kleuren elkaar raken? En wat gebeurt er als je de ecoline met een sokje door de witte druppels trekt? Door te experimenteren en zich over het toeval te verwonderen kunnen ze ook inspiratie krijgen en keuzes maken voor hun werkstuk.

Tips voor variatie (zie ook voorbeelden in bijlage 4):

- Blaas een druppel ecoline met een rietje over droog papier.
- Deppen met een prop papier of een stuk stof geeft textuur en afdrukken
- Druppel een paar kleuren ecoline met een beetje afstand van elkaar op een plastic vel of bakpapier en leg daar een wit stuk papier op. Beweeg het bovenste papier, of draai het een beetje zodat het hele vel is gevuld.
- Nodig uit om bloemstructuren te maken.

Sleutelvragen om rond te lopen:

- Welke kleuren passen bij het gevoel dat jij wilt overbrengen?
- Komen de bloemen ergens terug?

3. Het feestwoord (Leerling 3)

De leerling ontwerpt één letter of één woord uit het elfje. De leerling experimenteert eerst met één of twee letters. Het uiteindelijke werk kan één letter zijn die met veel details getekend is, of een heel woord dat als een grafisch ontwerp op een wit vlak een duidelijk statement maakt.

Stappen:

- Kies één woord uit het elfje van het eigen team. Een fantasiewoord, een werkwoord, of een woord met sterk gevoel.
- Experimenteer eerst met materialen: probeer dezelfde letter op kladpapier met verschillende materialen of technieken. Wat past het beste bij het woord?
- Werk één of twee letters groot uit op A3-kladpapier. Kies daarna of je deze letter gaat versieren of dat je een heel woord wil ontwerpen.

Sleutelvragen om rond te lopen:

- Wat betekent jouw woord? Kun je dat in je letters laten zien?
- Hoe ziet je woord eruit als het beweegt? Sluipend, vallend, springend?
- Moeten al je letters even groot zijn? Of past het bij het woord als ze verschillen?
- Mag de letter zelf iets worden, een bloem, een vlek, een traan?

Wanneer is les 3 geslaagd?

- Het feestbeest is herkenbaar als karakter: met houding, gezicht, beweging en een eigen 'huid'. De outfit heeft een duidelijk WOW-detail.
- De verbeelding van de feestplek is creatief en heeft kenmerkende details.
- Het feestwoord laat letters spreken en trekt aandacht.
- Het team laat duidelijk zien hoe bloemen, bloemvormen of bloemkleuren onderdeel zijn van hun feestwereld.
- Het team kan vertellen welke keuzes zijn gemaakt en waarom.

Prijsvraag en inzending

Na les 3 kan ieder team het resultaat indienen.

De inzending bestaat uit de drie beeldende onderdelen én het elfje.

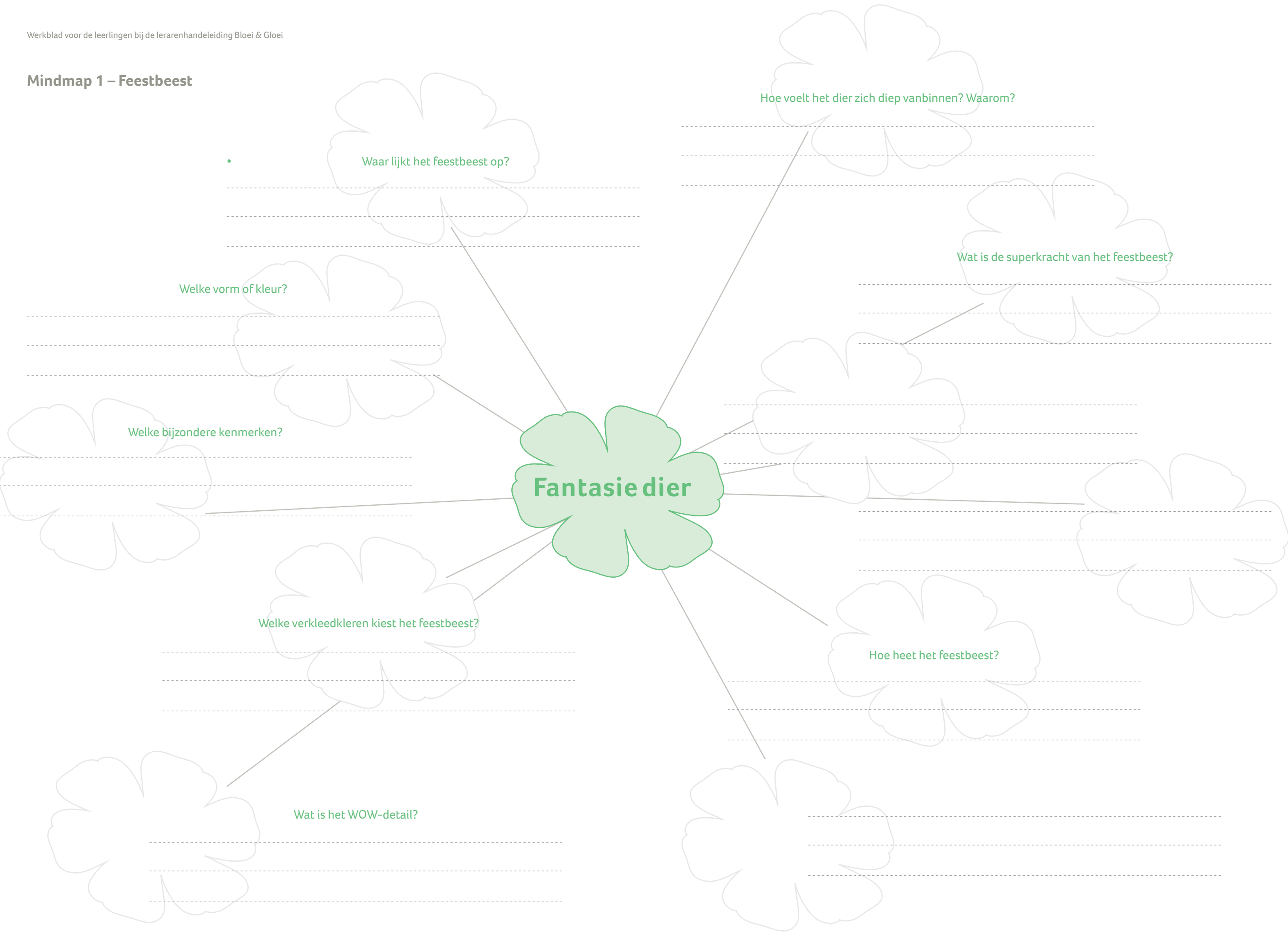
- Maak een label met: school – klas – leraar.
- Maak één duidelijke foto waarop label, drie beelden én elfje zichtbaar zijn.
- Bestandsnaam: School_Klas_Teamnaam.jpg
- Upload via www.eduventure.nl – **check daar ook de uiterste indiendatum.**
- Bewaar de originele werken tot na de bekendmaking; de animatiekunstenaar heeft ze nodig.

Van de beste inzending maakt de animatiekunstenaar een korte animatie, die in de publieke ruimte wordt getoond.

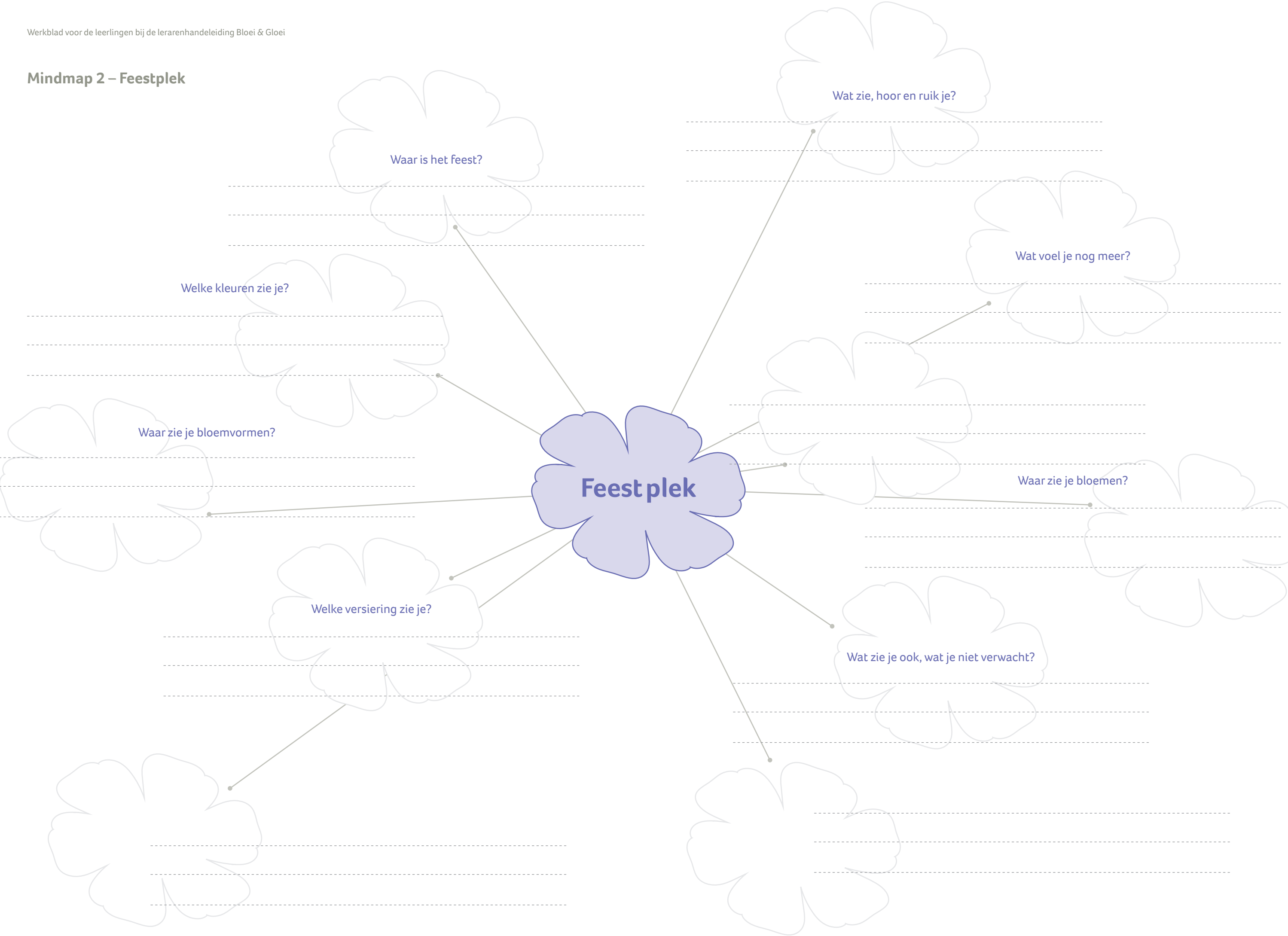




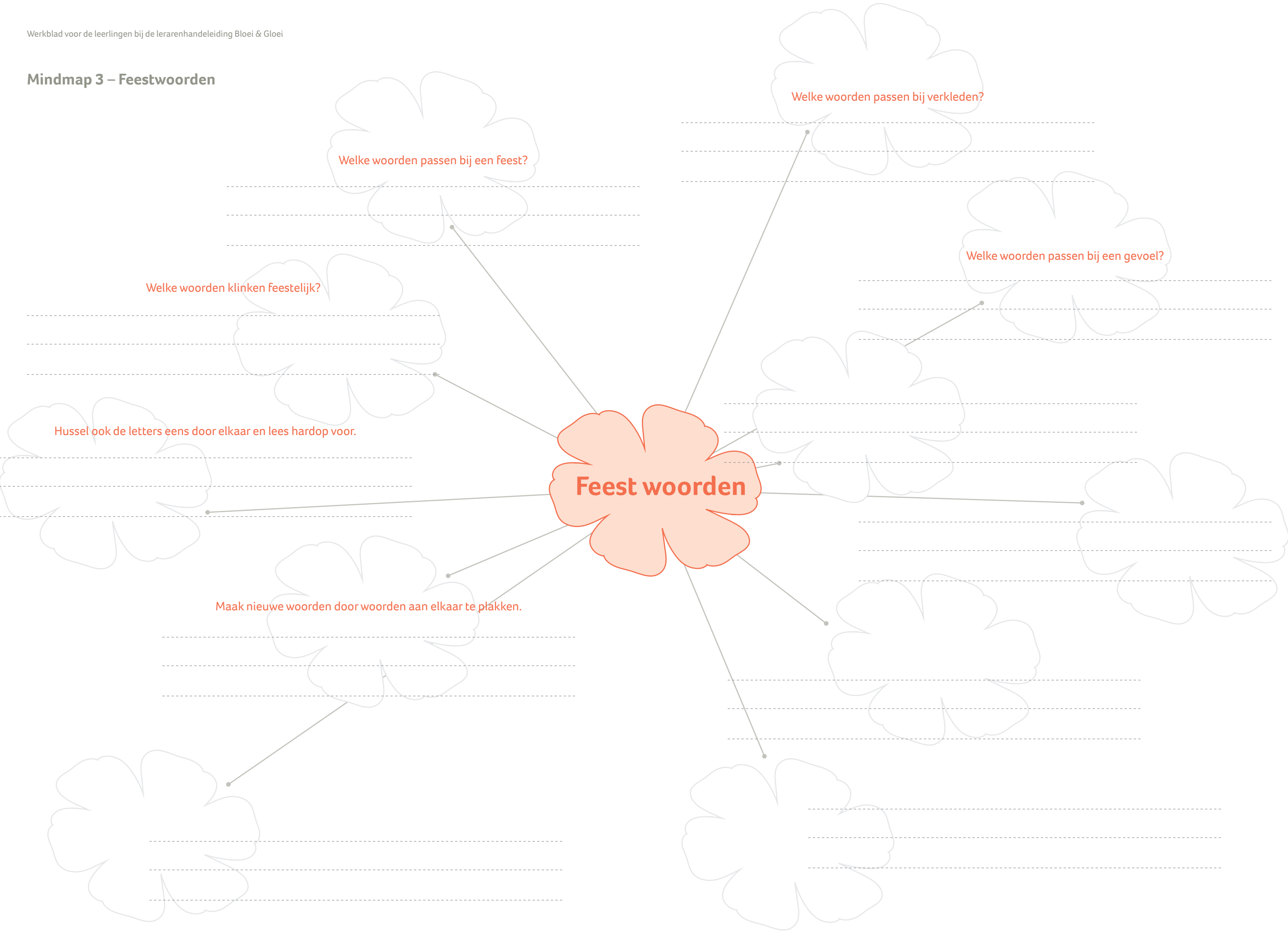
Mindmap 1 – Feestbeest



Mindmap 2 – Feestplek



Mindmap 3 – Feestwoorden



Optionele losmaakoefeningen

In te zetten als opwarmer bij Les 1 of als extra activiteit.

Dobbelsteenverhaal

Bedenk met de hele klas 6 helden, 6 werelden en 6 problemen. Gooi drie keer; de uitkomst is het begin van een verhaal. Kan de klas samen een einde verzinnen?

Held	Probleem	Wereld
1. Een dappere draak 2. De juf 3. De buurman 4. Een trouwe hond 5. Een astronaut 6. Een kleine veldmuis	1. Altijd honger 2. Er verschijnt een monster 3. Moet iets vies schoonmaken 4. Fiets kapot 5. Een geheim bewaren 6. Geen schoenen	1. Onder water 2. In het magische bos 3. In een snoepjesfabriek 4. In een bloemenveld 5. Op een verjaardagsfeest 6. In het kasteel van de koning

De geheime tas

Iedereen “krijgt” drie willekeurige voorwerpen (zelf verzinnen of laten trekken), bijvoorbeeld: een sleutel, een ballon, een oude kaart.

Vraag: waarom zijn deze belangrijk?

Geluid

Laat leerlingen meedenken over geluid bij een verhaal of een filmpje zonder geluid.

Vraag door: muziek, voetstappen, wind, een piepende deur, regen, fietsbel, stemmen die praten of zingen?

Bijlage 2

Schrijf een feest-elfje

De leerlingen schrijven een elfje over hun feestbeest en hun feestplek. Ze gebruiken hierbij minstens één feestwoord van hun mindmap.

Een elfje is een kort gedicht van vijf regels: 1-2-3-4-1 woorden. Regel 5 mag hetzelfde zijn als regel 1.

- Regel 1 heeft 1 woord: een belangrijk woord uit jullie ontwerp
- Regel 2 heeft 2 woorden: iets over het personage
- Regel 3 heeft 3 woorden: iets over de plek of sfeer
- Regel 4 heeft 4 woorden: iets dat gebeurt of verandert
- Regel 5 heeft 1 woord: een slotwoord, gevoel of verrassing

Voorbeeld:

*Bloemenmasker
Lola danst
tussen paarse slingers
haar staart licht op
Wauw*

Optioneel

De leerlingen kunnen ook een feesthaiku schrijven in plaats van een feestelfje. Een haiku is een kort gedicht van drie regels: 5 - 7 - 5 lettergrepen. Belangrijk is dat het team één klein moment kiest en iets laat zien/horen/voelen. Ze gebruiken minstens één feestwoord dat ze als team hebben gekozen.

Schrijfhulp

- Regel 1 heeft 5 lettergrepen: wie of wat zie je?
- Regel 2 heeft 7 lettergrepen: wat gebeurt er?
- Regel 3 heeft 5 lettergrepen: wat voelt of ontdekt het dier?

Voorbeelden om voor te lezen

*Pauw draagt bloemenjas
rozen vallen op de grond
stil wordt de muziek*

*Slakkie kruipt sneller
met een kroon van madelief
naar de feesttent toe*

*Nora Nijlpaard trilt
haar bloemenpak voelt te groot
dan zwaait iedereen*

Materialen les 3

Categorie	Tafel	Materiaal
Papier	Tafel 1	Gewoon tekenpapier Plus ruim kladpapier.
	Tafel 2	Dik aquarelpapier (200–300 gram, A3). Plus ruim kladpapier.
	Tafel 3	A3-papier: twee vellen per leerling. Plus ruim kladpapier.
Materialen	Tafel 1	Kleurpotloden, wasco, gouache, stof- en materiaal staaltjes.
	Tafel 2	Waterverf of ecoline (kleur).
	Tafel 3	Zwarte plakkaatverf en zwarte Oost-Indische inkt, zwarte fineliners in twee diktes, zwart krijt of houtskool, potloden en gummen.
Gereedschap en Kwasten	Tafel 1	Scharen per tafel, lijmstiften en vloeibare lijm, dubbelzijdig tape.
	Tafel 2	Sponsjes voor natmaken, brede platte kwasten en fijne kwasten, rietjes.
	Tafel 3	Kroontjespen, brede en dunne kwasten.
Optioneel voor tafel 2	Tafel 2	Kurken in tweeën gesneden, lege wc-rollen, stukjes karton, eventueel uitgesneden piepschuim. Proppen papier, of uitgeknipte vormen om in de natte verf te leggen of als sjabloon te gebruiken.
Water en organisatie	Tafel 1	-
	Tafel 2 en 3	Waterbakjes (klein), keukenpapier, oude lappen. Kranten-papier onder tafels.
	Tafel 3	Eventueel schorten of oude shirts voor de leerlingen.

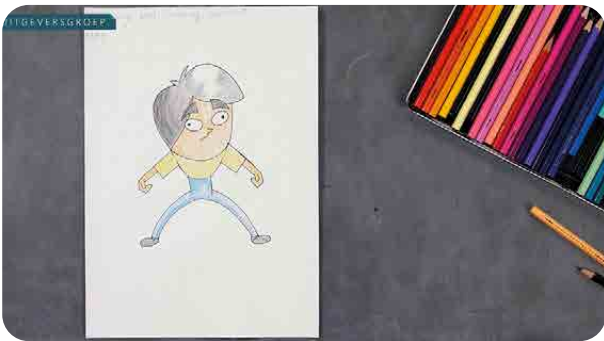
Bijlage 4

Inspiratie en voorbeelden voor les 3

Zelf nog inspiratie nodig? Of wil je de leerlingen extra inspiratie geven?
Check de links hieronder:

Bij het feestbeest:

Een korte uitleg over schetsfases en uitwerking van een personage:



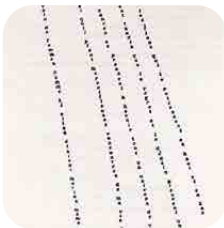
Bij de feestplek:

Toevalstechnieken met ecoline
(in Engels, maar kan ook zonder geluid):



Bij het feestwoord:

Voorbeelden van letterkunst en woordkunst: (klik op de afbeelding voor de link naar het originele beeld)



- 1 Guillaume Apollinaire, "Il pleut" (1918): letters die als regen omlaag stromen.
- 2 Filippo Marinetti, pagina's uit "Zang Tumb Tumb" (1914)
- 3 Stefan Sagmeister, "Be here now": Aizone-campagne (2013). Letters in opgespatte verf, zwevend in de ruimte.
- 4 Marian Bantjes: Canadese typografe, bekend om handlettering met krullen, planten en bloemen.
- 5 Eerste letter miniatuur.



Ter info:

Didactische onderbouwing van dit lespakket

Procesgerichte didactiek

De lessen zijn opgebouwd volgens een procesgerichte didactiek: niet alleen het eindresultaat telt, maar vooral de weg ernaartoe. Leerlingen onderzoeken, kiezen, werken samen en geven betekenis aan hun werk. De leerkracht geeft richting en stelt open vragen, maar vult niet alles in.

Opbouw volgens het vakdidactisch model beeldende vorming

- Oriëntatie – kennismaken met het thema, het Bloemencorso en het idee van verkleden.
- Informatie – inspiratie opdoen over erfgoed, karakterontwerp en animatie.
- Instructie – uitleg over de opdracht, samenwerking en beeldende mogelijkheden.
- Creatie – ideeën genereren en uitwerken in woorden en beelden.
- Reflectie – terugkijken, bespreken, presenteren en eventueel inzenden.

Culturele vermogens

- Receptief – kijken, luisteren, ervaren en inspiratie opdoen (bezoek jeugdbestuur, animatiekunstenaar).
- Creërend – eigen ideeën vormgeven (feestbeest, feestplek, feestwoorden in beeldend werk).
- Reflectief – nadenken en bespreken welke keuzes passen bij dier, plek en outfit.
- Analyserend – onderzoeken hoe beeld, tekst, kleur, vorm en betekenis samenhangen.

Achtergrond: [De culturele ladekast](#).



Bloei & Bloei

