



Koning Kevin izw
Kapellekensweg 2
3010 Kessel-Lo
T 016 350 550
F 016 254 334
info@koningkevin.be
www.koningkevin.be

Speels kunsteducatieve activiteiten maken

Opbouw van een kunsteducatieve activiteit

Een standaardactiviteit is meestal opgebouwd uit vier stukken. Je vindt ze bijna elke keer terug. Uiteraard is de grens tussen twee stukken niet altijd even duidelijk. Je zal ook merken dat je al naargelang je ervaring met speelse kunsteducatie of je kennis en expertise binnen een welbepaald domein, soepeler met deze structuur kan omgaan.

1. Opstart

doel: erin komen, de groep voorbereiden op de komende activiteit

- Opwarmen
- Energizen: energie oproepen
- concentratie oproepen (energie laten dalen)
- technisch-specifiek (b.v. dansbewegingen)
- onbewust al aan 'bewegen', 'toneel spelen',...

2. Verkenning

doel: in de breedte werken

- technische opdrachten
- inlevingsopdrachten
- experimenteeropdrachten
- verkennen van materiaal, lichaam,...

3. Verdieping

doel: doorwerken op iets, voorbereiden op de eindopdracht

- Opdrachten met verwerkingen richting eindopdracht
- Wroeten, doorbijten
- Meer kwaliteitseis

4. Eindopdracht

doel: Zelf creatief aan de slag laten gaan.

indien van toepassing: domeineigen focus, doel realiseren.

- Eisenkapstok meegeven
- Geen nieuwe dingen maar verwerken van alles waarrond ze gewerkt hebben tijdens de vorige fase.

Stap 1: De start: het concept van een activiteit vastleggen

Het concept van een activiteit bevat drie elementen:

1. Werken aan

Hier gaat het over de “vaardigheden” waarin we de deelnemers willen laten groeien. Het is echter niet noodzakelijk om ergens ‘aan’ te werken! Een kunstactiviteit binnen het jeugdwerk bijvoorbeeld heeft het liefst als doelstelling ‘plezier’, of een doelstelling buiten het domein zoals ‘samenwerking’.

2. Werken rond

Hier gaat het over een onderwerp, een inspiratiemateriaal. Vaak is dit de input voor je activiteit, je uitgangspunt. Zo kan je werken rond picasso, een youtube-filmpje, een verhaal, de stad, de manier waarop insecten bewegen,....

3. Werken met

Hier gaat het over datgene waar we fysiek mee gaan werken. Een activiteit met elastiekjes, met ping pong balletjes of misschien met 33 cl rode verf.

Uiteraard begin je hieraan nooit van een wit blad. Door je omgeving of dingen die je tegenkomt creatief waar te nemen, kan je je laten inspireren. Niet zelden gebeurt dit bij het maken van een activiteit door de kunsten: een goed boek, mooie film, tekst, foto,... Maar evengoed is je materiaal lokaal een bron van inspiratie.

Je legt dus een “werken rond” of een “werken met” vast. Zoals we reeds zeiden is een “werken aan” bij een muzische activiteit niet altijd ontzettend nodig. (Dat is het verschil tussen activiteit en werktijd!)

Stap 2: Brainstorm

In deze fase ga je de net gekozen titel zo rijk mogelijk maken. Je kan best eerst brainstormen zonder de verplichting meteen bruikbare ideeën te hebben. Elk woord is goed, je gooit nog niets weg. Je kan drie verschillende manieren gebruiken om je titel uit te diepen. We sommen ze even op, met als voorbeeldje telkens een activiteit met als titel: ‘Pasen’.

- **Al voelend:** je gebruikt inspiratiemateriaal zoals videofragmenten, dvd's, foto's, strips, boeken, cd's,...
- **Al denkend:** je gaat rond de tafel zitten en begint te denken. Je kan hierbij ‘klassieke’ brainstormmethodes gebruiken. Alles kan, niets is fout. Meestal komen eerst de meest evidente of clichématige ideeën, dan de heel absurde, daarna pas komen de écht bruikbare. Denk dus lang genoeg door. Bijvoorbeeld: Pasen doet me denken aan: haas, klokken, paus, lintjes, manden, reizen, zoeken en verstoppen,...
- **Al doende:** je neemt materiaal vast, kijkt wat je er allemaal mee kan doen binnen je gekozen domein. Alles wat je bedenkt doe je ook even. Bijvoorbeeld: eitjes verzamelen, ze beschilderen, ermee gooien, eigenschappen van eieren testen (breekbaar? rollend? smeltbaar?...).

Een tweede stap in de brainstorm kan zijn dat je enkel op zoek gaat naar doe-woorden. Ideeën die je dus in je activiteit kan toepassen. Zeker bij het ‘al doende’ voorbereiden is dit een nuttige aanvulling. Zo krijg je meer input voor de selectie in de volgende stap. Bijvoorbeeld: we worden acteurs die spelen als eieren: breekbaar, romig, vol, puur... en we testen dit allemaal uit.

Stap 3: Selectie

De interessantste woorden, ideeën, handelingen... haal je er uit. Je houdt daarbij in je achterhoofd dat je zin moet hebben in alles wat je selecteert, maar ook dat het bruikbaar en uitvoerbaar moet zijn.

Stap 4: Bedenk je eindopdracht

Wat zie je de deelnemers doen op het einde van je activiteit? Koppel hierbij alles wat je gevonden hebt tot nu toe aan je domein. Zorg ervoor dat je titel 'waarheid' wordt, maar gevoed is vanuit de ideeën die je selecteerde in de vorige stap. Zorg ervoor dat je eindopdracht open en concreet is. Je kan bijvoorbeeld wel een eisenpakket meegeven; 'dit moet er allemaal in zitten'. Met dit eisenpakket voorkom je dat ze alles waaraan je gewerkt hebt doorheen de opdrachten, links laten liggen. Verder bepalen ze zelf hoe ze het invullen

Stap 5: Bedenk je startopdrachten

Vanaf nu kan je verder chronologisch te werk gaan: bedenk eerst hoe je je activiteit wil beginnen, en werk zo naar je eindopdracht toe. Je volgt hierbij de geijkte opbouw van een activiteit:

- opstart/spelingang: je kan een bestaand spelletje vervormen, of het spelprincipe van een bekend spel toepassen op je inhoud. Vb. Tikkertje camera
- verkennings- en experimenteeropdrachten: bedenk dit al doende, da's vaak het tofste... en zo merk je snel wat werkt en wat niet.

Stap 6: Bedenk je verdiepingsopdrachten

Er zit nu nog een leegte tussen je eindopdracht en je startopdrachten. Vul deze leegte op met het volgende in je achterhoofd: 'wat hebben de deelnemers nog nodig om de eindopdracht goed te kunnen?'. Dit zijn vaardigheden, iets al uitgeprobeerd hebben, geoefend hebben op een bepaald stukje,...). Vaak heb je genoeg aan een drietal verdiepingsopdrachten. Tip: Hang elke verdiepingsopdracht op aan één van de eisen (kapstukken) uit je eisenpakket.

Stap 7: Verfijning en voorbereiding

Het laatste wat je nog te doen staat, is je activiteit kritisch bekijken. Je kan dit doen aan de hand van volgende checklist:

- Laat de activiteit eens in gedachten afspelen. Is het allemaal leuk om doen? Denk hierbij vooral aan wat je weet over de vorm van de activiteit: zit er genoeg variatie in?
- Het kan helpen om je opdrachten eens schematisch uit te tekenen. Zo zie je meteen of er genoeg variatie in dynamiek, tempo, groepssamenstelling... zit.
- Is het nodig om sommige opdrachten in onderverdelingen te gieten, te faseren (bijvoorbeeld omdat ze nogal moeilijk zijn)?
- Schrijf de opdrachten eens letterlijk uit, zoals je ze gaat zeggen. Zo merk je snel of alles wel duidelijk en haalbaar is.

- Je kan eisenpakketjes bedenken: wat wil je wanneer zeker zien? Wat wil je niet zien? Wanneer ben je tevreden en ga je over naar de volgende opdracht.
- Let nog eens goed op timing en tijdsinschatting: hoe lang duurt een opdracht? Hoe lang duurt heel mijn activiteit? Probeer dit zo realistisch mogelijk in te schatten, laat anderen misschien eens een opdracht uitproberen.