

Fantasie daar!



Door het klasraam kun je de lucht zien, maar als je er een plastic vel op plakt met getekende dinosaurussen, superhelden of UFO's, lijkt het net een vervlogen tijdperk, een strip die uitkomt of een buitenaardse invasie! Verander het raam van het klaslokaal in een Jurassic Park jeep raam, een panoramisch uitzicht op Stark Tower of een Space Invaders spel niveau!

Geen afdrukbaar materiaal nodig.

Extra materiaal nodig:

transparante plastic platen,
doorzichtig dubbelzijdig plakband,
glycero-verf (op oliebasis) in de
vorm van een viltstift (type posca)
of met een penseel, schaar,
horloge

Totale duur: 60 min.

Aantal spelers: 2 - 12

Leerdoelen



Verbeelden,
realiseren



Gemoedig zijn
voor
kunstvragen



De relatie
tussen object en
ruimte begrijpen



Uitvoering van
een artistiek
project



Mijn geest van
autonomie,
samenwerking en
verantwoordelijkheid
ontwikkelen -
Samenwerken en
delen

Territorium 4 - De Fantastische Fabriek



Gekoppelde SDG's



Spelmodaliteiten

8 - 12 jaar

Binnen

In de klas

Werken in groep

Deze productie maakt deel uit van het materiaal dat is geproduceerd door het Unplugged-project, dat financiering heeft ontvangen van het ERASMUS+-programma van de Europese Unie in het kader van subsidieovereenkomst nr. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie toestaat in elk medium, op voorwaarde dat je de juiste credit geeft aan de originele auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en gelijk delen.



Mede gefinancierd door het
programma Erasmus+
van de Europese Unie



Pedagogische belangstelling en gerichte onderwerpen

Een verhaal maken en onthouden: Samen creëren en kinderen vorm laten geven aan een fantastisch verhaal, hun creativiteit, verbeelding, geheugen en samenwerking.

Verhalen vertellen is een effectief hulpmiddel voor het leren en de ontwikkeling van kinderen. Volgens recent onderzoek creëert verhalen vertellen empathie bij kinderen, bevordert het hun hersenontwikkeling en legt het de basis voor de ontwikkeling van sociale, communicatieve en interpersoonlijke vaardigheden. Door hen te introduceren in de wereld van het vertellen van verhalen wordt hun creatief denken en probleemoplossend vermogen gestimuleerd. Het geeft ruimte aan hun fantasie, ontwikkelt taal en emoties en versterkt relaties. Dit spel wordt gespeeld in teams waar kinderen de kans krijgen om samen te werken en samen fantastische verhalen te creëren. Het ontwikkelt tegelijkertijd hun teamwork en communicatievaardigheden en laat hen kennismaken met het creatieve proces.

Esthetische decoratie: Brengen van een decoratieve trek in de klas, zichtbaar door het glas van binnen en buiten.

Fantasie daar! draagt bij tot de vorming van kinderen in gemeenschapsdienst door betrokken te zijn bij activiteiten zoals het versieren van de schoolomgeving. Het laat kinderen het artistieke proces zien en ontwikkelt hun esthetische gevoel voor design.

Begrijp het proces van het creëren van een attractie, het spelen met perspectieven en het maken van unplugged

Augmented Reality: Door verbeelding en logica bij kinderen te stimuleren, kunnen ze originele scènes en foto's maken.

Augmented Reality is niet meer weg te denken uit de huidige digitale wereld en de manier waarop de moderne samenleving informatie interpreteert. Augmented Reality (AR) is een ervaring waarbij ontwerpers delen van de fysieke wereld van gebruikers verbeteren met door de computer gegenereerde input. Augmented Reality ondersteunt het leren van kinderen door kenmerken van de bestudeerde objecten te demonstreren in bijna levensechte omstandigheden, bv. natuurlijke evenwichten, het universum, enz. Het is een aantrekkelijk carrièrepad. In dit spel krijgen kinderen hun eerste indruk van wat Augmented Reality kan zijn en hoe het anderen beïnvloedt.





Spelregels

Spelverhaal: Het doel van dit spel is om kinderen te laten doen wat niet de bedoeling is: tekenen op het glas van de klas! Fantasie daar! is een coöperatief spel waarbij de spelers samen tekenen en een verhaal maken.

Rol van de leerkraacht en organisatie van het spel: We noemen de kinderen, spelers, en de verantwoordelijke volwassene, een spelleider.

Terwijl de spelers om de beurt spelen, beslist de spelleider over de volgorde van de beurten en de lengte van de spelfasen.

Spelregels: Elke beurt bestaat uit drie opeenvolgende fasen:

- artistieke scheppingsfase
- samenstellingsfase
- verhaalfase

Een spel stopt na maximaal een uur, of wanneer alle spelers tijdens de vertelfase minstens één keer verteller zijn geweest. Het spel kan ook gedurende meerdere dagen, weken en zelfs maanden worden gespeeld, waarbij de verhalen worden hervat vanaf het punt waar ze de vorige keer zijn gestopt.





Spelrondes

Ronde 1 - Artistieke scheppingsfase

Tijdens deze fase tekenen, schilderen of creëren alle spelers samen alles wat ze willen/verbeelden op een transparant vel.

Deze fase heeft een vaste en voor iedereen bekende duur,

Ronde 2 - Samenstellingsfase

Tijdens de samenstellingsfase voegen alle spelers om de beurt hun werk toe aan het collectieve kunstwerk, door het dicht bij de anderen op het glas van de klas te plakken. Dit kan gebeuren met dubbelzijdig plakband.

Vaak kan een speler zijn eerste verhaalidee behouden, maar er moet toch opnieuw worden nagedacht om die van de andere spelers te combineren om een verhaal te krijgen van de scène die door alle beelden is gemaakt.

De spelers kunnen de bladen over elkaar heen te leggen, waarbij ze door hun transparantie de scène kunnen veranderen. De bladen kunnen ook in verschillende delen worden geknipt voordat ze in de scène worden geïntegreerd, zodat ze beter aansluiten bij de visie van de speler.

Ronde 3 - Vertelfase

Tijdens de vertelfase zijn alle spelers om beurten verteller in de volgorde van de compositiefase.

Dit is het moment waarop het verhaal beetje bij beetje tot leven komt. Het wordt telkens vanaf het begin herhaald door elke verteller, die dan op het einde zijn verhaal toevoegt om bij te dragen tot de uiteindelijke versie ervan. Het toegevoegde verhaal kan de vorm hebben van een enkel woord of een korte zin.

Als een speler zich niet het hele verhaal herinnert, kan hij worden bijgestaan door de andere spelers of de spelleider.



Verder gaan



Onderwerp 1 - Verhaalvaardigheden

Om de vaardigheden in het vertellen van verhalen verder te ontwikkelen kun je andere Unplugged-spellen raadplegen, waaronder: **Brainstormen, De Perfecte Stad, Pop-up stad van de toekomst, etc.**

Om meer te lezen over het belang van het ontwikkelen van vertelvaardigheden kunt u de volgende bron raadplegen: <https://www.playskipy.com/blog/art-of-storytelling-for-kids/>



Onderwerp 2 - Esthetisch gevoel

Om het esthetische gevoel en de creativiteit verder te ontwikkelen kun je andere Unplugged-spellen raadplegen, waaronder: **De Perfecte Stad, Pop-up stad van de toekomst, etc.**

Om meer te lezen over het belang van het ontwikkelen van esthetische zin, zie:

- <https://bit.ly/3LWBsmq>
- https://www.scirp.org/html/2-6302236_51211.htm



Onderwerp 3 - Augmented reality

Voor meer informatie over de voordelen van het gebruik van augmented reality bij het leren kunt u terecht bij: <https://saferkidsonline.eset.com/uk/article/get-to-know-augmented-reality>

