

les 1 Sporen van snelle dieren

beeldaspect: vlak, lijn, vorm

doel Aan het eind van de les hebben leerlingen een plattegrond geschilderd met de sporen van dieren. Te zien is waar de dieren vandaan komen en waar ze naartoe gaan.

beeldend ontwerp Vanuit de lucht kijk je neer op een stukje van de aarde. Een landschap van groene velden, een bloemenweide of bossen en misschien een stukje snikhete woestijn.
Hé, zie ik dat goed? Lopen daar sporen van vogels naar het water? En zijn dat geen berenpoten die naar die rots toelopen? En wat zijn dat voor een gekke afdrucken die naar de palmboom gaan? Maak een plattegrond van een stukje wereld en laat zien waar de dieren naartoe gaan. Hé zie je dat? Dat zijn mijn eigen voetafdrukken.

techniek schilderen

materiaal dik papier minimaal 50 x 60 cm
plakkaatverf

gereedschap kwasten van verschillende diktes
grove penselen

voorbereiding Symbolen representeren in dit schilderij een rivier, waterplaats of een schuilplaats voor dieren. Bespreek en teken hoe de leerlingen in eigen symbolen schuilplaatsen en waterplaatsen in hun eigen omgeving kunnen weergeven. Zie ook stap 0, daarbij is een camera nodig.

Cultuurtip

- In het Aboriginal Art Museum in Utrecht is allerlei kunst van de Aboriginals te zien.

inleiding



Yankirri Jukurrpa 'emu dreaming' (1987)

Darby Jampijinpa Ross

Els loopt door het museum. Ze heeft vakantie en wilde heel graag eens een dagje mee met haar tante Annette. Dat is haar lievelingstante. Ze kan van die mooie verhalen vertellen over haar reizen. Dat reizen doet ze voor haar werk. Het museum waarvoor ze werkt, laat kunst zien van de Aboriginals. Dat zijn de mensen die al eeuwen in Australië wonen. En Australië ligt helemaal aan de andere kant van de wereld. Daarom moet haar tante zoveel reizen.

Nu lopen ze dus samen door dat museum. Ze lopen nu recht op een schilderij af met een rondje in het midden. Dat is een waterbron. Ze heeft dit soort rondjes al eerder gezien en tante Annette heeft uitgelegd dat grote delen van Australië heel droog zijn, bijna als een woestijn. Waterbronnen zijn dan heel belangrijk natuurlijk. Ze blijft even voor het schilderij staan. Zouden die kronkellijnen de sporen van slangen zijn, die op weg zijn naar het water? Of zijn het de kronkelpadjes waarlangs andere dieren hun weg vinden naar de waterplaats?

Die drie tenen van de emoe herkent Els inmiddels wel. Die heeft ze al vaker op schilderijen gezien. Annette heeft uitgelegd dat een emoe een grote

vogel is die niet kan vliegen. De pootafdruk van zo'n vogel lijkt een beetje op een bootje: een boogje met in het midden een mast. Dat zijn de tenen van een emoe. Je kunt ook zeggen dat de afdruk net een pijl is die de verkeerde kant op wijst.

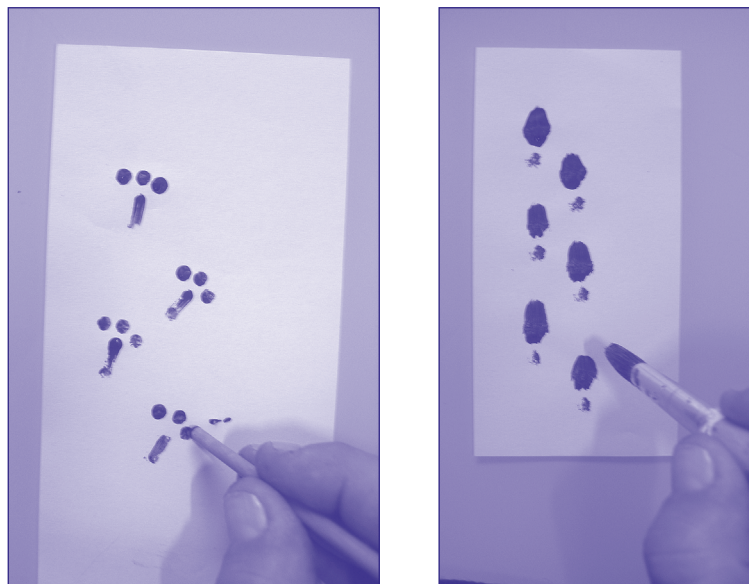
Haar tante heeft uitgelegd dat veel vogels op drie tenen lopen. Ze hebben er wel vijf, maar die andere twee zitten veel hoger aan de poot. Gek vindt Els dat. In gedachten probeert ze zich voor te stellen hoe dat moet zijn, lopen op drie tenen. Ze wiebelt haar tien tenen eens in haar schoenen. Gelukkig kan zij gewoon haar tien tenen gebruiken. Die emoes lopen er trouwens wel heel hard mee, heeft Annette verteld. Die drie tenen maken de sporen van de emoe wel heel makkelijk te herkennen en op dit schilderij wemelt het ervan. Blijkbaar hebben ze heel erge dorst, want alle sporen lopen in de richting van de waterplaats.

'Kom je? Dan neem ik je mee naar mijn kantoor. Ik heb daar nog wat limonade.' De stem van tante Annette.

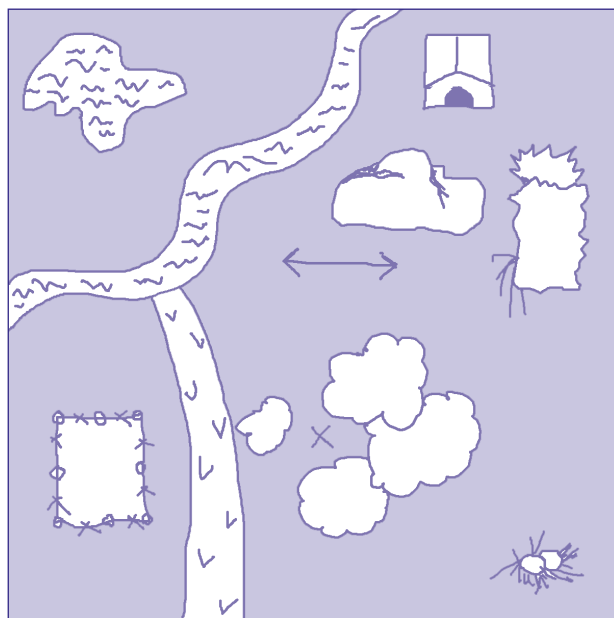
'Ik heb daar ook nog wel een mooi boekje liggen. Daar staan een paar van deze schilderijen in.' Dat lijkt Els wel wat. Dan kan ze thuis nog eens verder kijken welke sporen ze nog herkent.

instructie

Moet je doen



Mag je doen



productie

- Stap 0** Dit is een spel oefening om vooraf de context te bouwen. Neem de leerlingen mee naar buiten naar de zandbak of een andere plek waar veel zand is. Ga in een grote cirkel samen in het zand zitten. Voeg eventueel water aan het zand toe om het zand makkelijker in een beeltenis te laten vormen.
Maak op veel verschillende manieren cirkels: groot, klein, concentrisch, overlappend, in patronen, enzovoort. Dat kan met de vingers of met lange stokken.
Laat de leerlingen nu de cirkels met elkaar verbinden door golvende lijnen, of diersporen te gebruiken zodat het een werkstuk gaat worden. Maak een foto van de zandtekening: het uiteindelijke werk
(In plaats van de zandbak kan ook in de sneeuw of met stoepkrijt op het schoolplein worden getekend.)
- Stap 1** Schilder een plattegrond van een stukje wereld. Let op, je schildert de wereld van bovenaf gezien, alsof je in een luchtballon over de wereld zweeft.
- Stap 2** Schilder in de plattegrond verschillende plaatsen waar dieren vandaan kunnen komen en waar ze naartoe kunnen gaan. Denk aan een waterplaats, een hol of hok. Let op: schilder ze weer van bovenaf gezien.
- Stap 3** Laat de dieren rennen, springen en kronkelen van de ene plek naar de andere. Maak die springende, kronkelende rennende sporen.
- Stap 4** Ren met de dieren mee of sla op de vlucht. Schilder je eigen spoor.
- Stap 5** Met de achterkant van de kwast of met een stok maak je aaneengesloten lijnen langs de routes om ze te laten opvallen.
- Stap 6** Vul alle lege plekken op het doek met stippels.

evaluatie

Zijn jouw sporen van dieren herkenbaar en kun je vanuit de lucht zien waar de dieren naartoe gaan. Welke afdruk hoort bij welk (fantasie)dier? Waar komt ieder dier vandaan? En waar gaat ieder dier naartoe?

verdiepingsopdracht

Maak stempels van de afdrukken. Een pootafdruk van een dier kan met een dik stuk touw op een blokje hout worden gemaakt. Of je knipt een pootafdruk uit een stevig sponsje. Gebruik dat als stempel om sporen van dieren in je schilderij te maken.

Als verdiepingsopdracht kan ook gekozen worden voor een spel. Per schilderij bootsen een paar kinderen de dieren die hun sporen in het schilderij hebben achtergelaten na. Ze lopen of hupsen, afhankelijk van het soort dier, het spoor van het schilderij na. Ze laten zien wat ze bij de plek van aankomst doen (eten, wassen, drinken, enzovoort).

