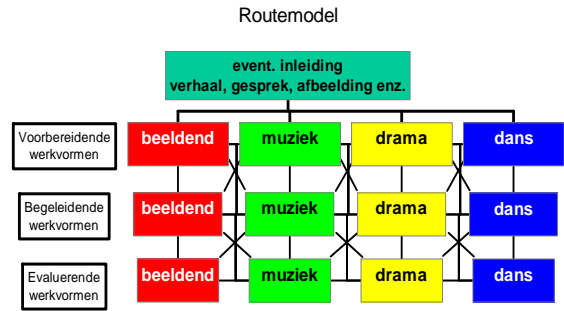


Routemodel

Thema: Kasteel
Groep: 5/6



1. Wat is je 'paraplues' voor het routemodel? Denk aan een film, muziekstuk, verhaal, theater- of dansvoorstelling, concert, tentoonstelling, rondwandeling in een historisch gebouw etc.

Muziek: The fall of the House of Usher van Alan Parsons bij een griezelverhaal van Edgar Allen Poe.

[Klik hier](#) voor de muziek

[Klik hier](#) voor de paraplues

De muziek: Vanuit een knetterend onweer en huiveringwekkende hoosbuien klinkt op een synthesizer een langzaam stijgende melodie. Dwingende hoge, scherpe klanken worden steeds feller en sterker. Op het hoogtepunt van de climax klinken enkele felle slagen op een snaredrum

2. Welke lessen neem je als uitgangspunt voor het routemodel? Geef methode, discipline, groep, lesnummers en titels.

Moet je doen, handvaardigheid	groep 6	Les 11	<i>De hulpkabouter, (thema aanpassen)</i>
Moet je doen, dans	groep 6	nieuwe les	<i>Dansende beelden</i>
Moet je doen, muziek	groep 5	Les 5	<i>Bang waarvoor</i>
Moet je doen, muziek	groep 5	Les 6	<i>Avontuur in het kasteel</i>
Moet je doen, drama	groep 5	Les 4	<i>Een fantastisch nieuwsbericht</i>
Moet je doen, drama	groep 5	Les 6	<i>Een verhaal afspelen</i>

Ga naar de volgende bladzijde

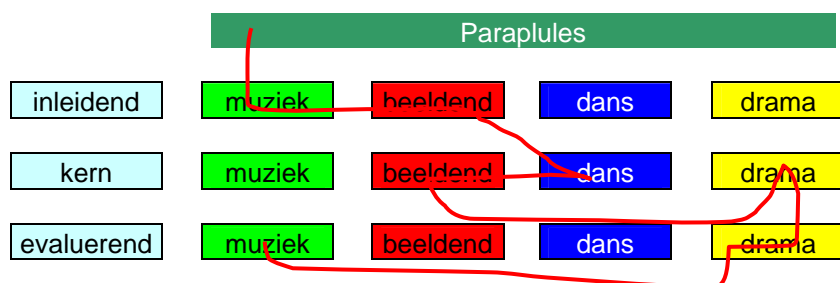
3. De lessen in het routemodel
Plaats je lessen in dit schema.

Thema: Het kasteel			
muziek	beeldend	drama	dans
Inleidende activiteiten			
Lied aanleren Leer uit deel 5, les 6 het lied aan 'Het geheimzinnige kasteel' Klik hier om het lied te beluisteren	Beeldbeschouwing. Geef een beschouwingsactiviteit over middeleeuwse monsterbeelden. Klik hier voor een beschrijving en afbeeldingen		
Kernactiviteiten			
Grafische notatie maken en klankverhaal Geef uit deel 5, les 5 'Bang waarvoor'. Vervang het muziekfragment in de les door de muziek van Parsons . Houd een gesprekje over bang zijn en geef verder de les zoals beschreven in de methode. De kinderen maken hier een grafische notatie en een klankverhaal. Pas de laatste opdracht 'een spannend verhaal maken bij alle geluiden' (klankspel) aan aan de sfeer in het kasteel	Monsterbeelden boetseren. Geef uit deel 6 les 11 De hulpkabouter, zoals beschreven maar pas de inleiding (zie inleidende activiteiten) en opdracht aan. Klik hier .	Verhaal afspelen Geef uit deel 5 les 6 'Verhaal afspelen ' Vertel hoe de verdwaalde kinderen angstig in het donker zitten in het verlaten kasteel. Plotseling begint het te onweren. Laat de muziek van Parsons horen. De kinderen bedenken en spelen een vervolg op het verhaal. Maak gebruik van de aanwijzingen in de dramales.	Dansexpressie Geef de les 'Dansende beelden' op de muziek van Parsons. Werk de lessuggesties zelf verder uit. Bij de ruïne van het kasteel zijn middeleeuwse monsterbeelden opgegraven. Midden in de nacht komen ze tot leven.... Klik hier voor de les
Evaluerende activiteiten			
Terug naar de muziek De kinderen luisteren nog een keer en reflecteren op de muziek van Parsons. Klik hier voor de beschrijving	CD hoes ontwerpen. Bedenk zelf een les waarbij je kinderen CDhoezen laat ontwerpen voor de muziek van Parsons	Aflevering Jeugdjournaal Geef uit deel 5 les 4 'Een fantastisch nieuwsbericht' .De kinderen hebben in het geheimzinnige kasteel iets bijzonders meegemaakt. De nieuwslezer bericht hierover.	

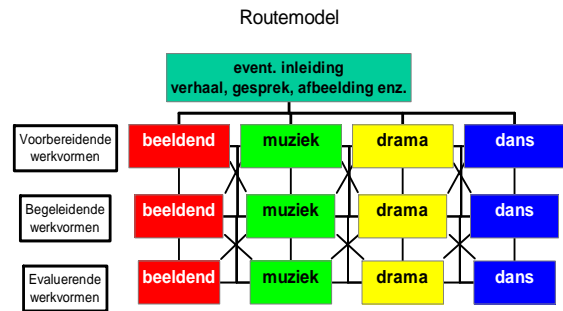
4. Welke specifieke route wil je volgen? Met welk doel? Licht je keuze toe.

Paraplules		
Kinderen in de sfeer van muziek van Parsons brengen. Muziek kan sfeer/gevoelens oproepen (betekenis van muziek).		
Inleidende activiteit	muziek	Verhaal over kasteelruïne, verdwaalde kinderen. Lied aanleren: klokslag 12 kan er van alles gebeuren Oproepen spanning.
	beeldend	Beschouwingsles. Gesprek over opgravingen en middeleeuwse beelden. Achtergrondinformatie cultureel erfgoed. Voorbereiding op dansles en de latere boetseerles.
Kernactiviteit:	dans	Dansles op de muziek van Parsons. De sfeer van de muziek omzetten in beweging. Contrast tussen griezelig en vrolijk. Voorbereiding op boetseerles.
	beeldend	Boetseerles monsterbeelden. Kinderen hebben de griezelige beelden aan den lijve ervaren, dit stimuleert de expressiemogelijkheden zelf enge beelden te boetseren. Overdrijven van kenmerken: humor/relativering.
	drama	Muziek kan een verhaal vertellen. Verhalen bedenken en spelen. Wat kan er gebeurd zijn in een oud kasteel?
Evaluerende activiteit	drama	Journaaluitzending. Spannend verhaal of gebeurtenis vertalen naar een (zakelijk) journaalbericht.
	muziek	Wat maakt de muziek zo eng? Muziekbeschuwing. Verbinding leggen met eigen muziek van de kinderen.

Geef de route aan in het schema



Routemodel



Paraplules: muziek

Het routemodel begint met een 'paraplules', een soort openingsles. Hierna kan je keuzes maken voor de verschillende disciplines.

Onweer

Alan Parsons heeft met moderne technische middelen en instrumenten een verhaal van Edgar Allan Poe verklankt. Na een inleiding over het onweer vertel je drie verhaaltjes. Kondig onmiddellijk aan dat er na de verhaaltjes muziek komt en dat de kinderen moeten bepalen welk verhaal het beste bij de muziek past. Ook moeten ze aangeven waarom ze dat vinden. Schrijf eventueel enkele kernwoorden op het bord

Doel De leerlingen ervaren dat muziek onweersgeluiden, stemming en sfeer kan uitbeelden. Ze maken zelf onweersmuziek met verschillende instrumenten en materialen en luisteren naar muziek met een onweersverhaal..

Benodigdheden computer met cdrom:
[luistervoorbeeld 'onweer.](#)
Luistervoorbeeld The Alan Parsons Project: [The fall of the house of Usher](#)

Vorbereiding Zet de instrumenten van te voren klaar

Lesduur 30 minuten

Inleiding: 5 minuten

Onweer!

'Luister eens naar deze geluiden.' ([luistervoorbeeld 'onweer'](#)).

Praat met de klas over onweer. Wat voelen de kinderen hierbij? 'Wie is bang? Waarom? Wat kan er gebeuren? Wat zie je, voel je, wat hoor je, wat ruik je?'

Met welke schoolinstrumenten kun je een onweer nabootsen? De kinderen bedenken verschillende oplossingen. Demonstreer eventueel enkele mogelijkheden:

- voor onweerslagen: een ijzeren snijplaat (laten hangen tussen duim en wijsvinger en zachtjes bewegen), een groot vel zwaar karton (idem), een prullenmand (trommelen op de onderkant, een vuilcontainer);
- voor de regengeluiden: tikken met de nagels, rijst laten vallen op een bekken, met rijstdoosjes schudden;
- voor bliksemflitsen: bekkens, claves, dalende toonladder op een xylofoon

Kern: 20 minuten

Maak een onweerspel met de kinderen: verdeel de klas in meerdere groepen en geef ze de volgende opdracht: jullie bedenken een onweer dat 45 seconden duurt.

Het onweer begint onverwachts en houdt zo langzamerhand op. Bedenk eerst welke instrumenten of materiaal je nodig hebt, overleg met elkaar hoe je het onweer opbouwt, schrijf dat op en haal dan datgene wat je nodig hebt. De kinderen kunnen hun eigen beeldtaal gebruiken voor de geluiden; ze kunnen ook gebruik maken van de grafische symbolen voor toonhoogte, -duur, -sterkte en -kleur die ze eerder hebben geleerd.

Afsluiting 5 minuten

De kinderen luisteren naar drie verhaaltjes en bepalen welk verhaaltje het best bij de muziek past. Het goede onderdeel in elk verhaal is het onweer. Het eerste verhaaltje is helemaal goed, maar ook de andere twee zouden kunnen. Het is belangrijk dat je in de klas niet de fouten aangeeft, maar de kinderen positief benadert: 'Dat is goed aan jouw idee

- 1 Vertel de drie verhaaltjes zo spannend mogelijk (zie verder).
'Luister nu goed naar deze muziek.
Luistervoorbeeld The Alan Parsons Project: [The fall of the house of Usher](#)
- 2 Welk verhaaltje past er het beste bij?

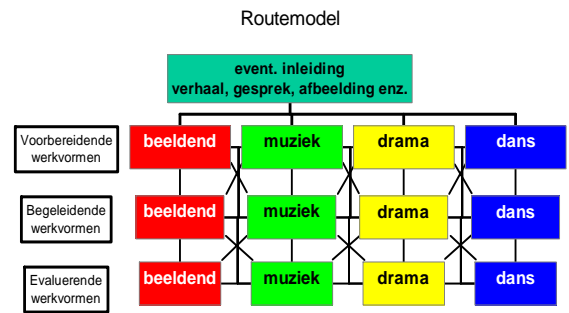
1. De zuster van kasteelheer Usher is door haar broer (per ongeluk) opgesloten in een onderaardse ruimte waar het spookt. Ze heeft zich echter kunnen bevrijden uit deze kelder en loopt – volkomen uitgeput -nu de trap op naar de torenkamer waar haar broer (doodsbang) met een vriend zit te wachten. Terwijl ze langzaam naar boven loopt, woedt buiten een verschrikkelijk noodweer. Ze klopt op de deur... (iets aangepaste samenvatting)

2. In de verte rommelt het. De eerste regen begint naar beneden te komen. De twee kinderen zijn bang. Bang voor de bliksem. Ze kunnen niet hard lopen want het pad naar beneden is glibberig. Ze kunnen elk moment naar beneden vallen! Wanneer ze eindelijk - doornat -beneden zijn staan ze voor de deur van een klein huisje. Peter klopt op de deur. Piepend gaat hij open. Daar staat, half in het donker...

3. Janneke wordt wakker van de eerste onweerslagen. Verstijfd van angst ligt ze in haar bed. Vlug loop ze naar haar broer. "Peter, Peter, toe wordt wakker". Peter opent zijn ogen en draait zich onmiddellijk om wanneer hij hoort waarom zijn zusje zo bang is: "stel je niet zo aan". Janneke rent, zo snel haar korte beentjes haar kunnen dragen, naar beneden, de slaapkamer van haar vader en moeder. Gelukkig zijn die niet zo bruut als haar grote broer. Lekker nestelt ze zich in de armen van haar vader terwijl de donderslagen en de bliksemflitsen door de hele kamer te zien en te horen zijn.

[klik op de Acrobat - reader pijl om een stap terug te gaan](#)

Routemodel



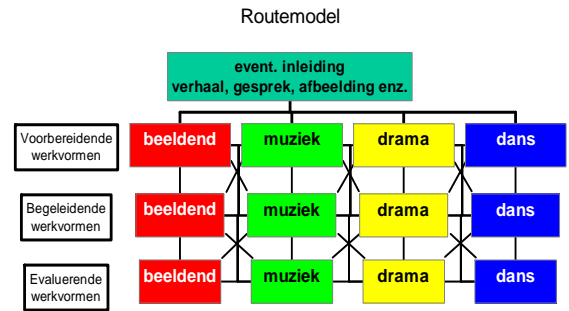
Muziek: evaluatie

Terug naar de muziek

- 1 Luister nog eens naar de muziek van [Alan Parsons](#): waarom klinkt deze muziek zo onheilspellend? Kun je iets zeggen over klankduur, toonhoogte, klankkleur, klanksterkte van dat stuk? Wat maakt muziek nu eigenlijk griezelig?
- 2 Geef tijdig de opdracht aan de kinderen om thuis te luisteren naar andere muziek die heel goed bij dit project zou passen. Vraag de kinderen dan om een stukje van 1 à 2 minuten uit te zoeken met spookachtige, griezelige, angstaanjagende muziek. Kunnen de kinderen ook bij deze muziek aangeven welke klankaspecten zo bepalend zijn voor het karakter?

[klik op de acrobat - reader pijl om een stap terug te gaan](#)

Routemodel



Inleidende activiteit: beeldend

Beeldbeschouwing

Geef een beschouwingsactiviteit over middeleeuwse monsterbeelden die op kathedralen staan.

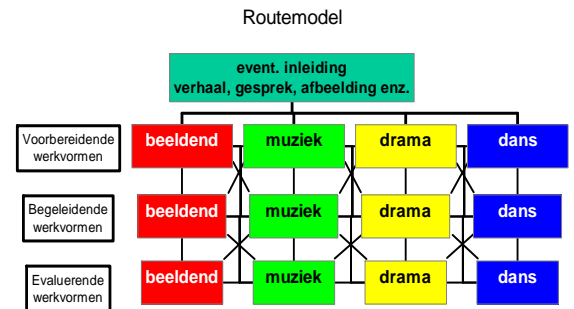
[Klik hier](#). Laat de muziek horen en vertel hoe de kinderen de werkplaats van de beeldhouwer in glippen. Bij het licht van de bliksemflitsen en de beelden er eng uit

Besteedt aandacht aan:

- Wat de monsters zo eng maakt
- gezichtsuitdrukking
- lichaamshouding
- dierlijke kenmerken als horens, grote tanden, schubben, etc.
- de manier waarop de beelden gemaakt zijn
- de betekenis van deze beelden in de middeleeuwen

[klik op de acrobat - reader pijl om een stap terug te gaan](#)

Routemodel



Kernactiviteiten: beeldend

Boetseren monsterbeelden

Pas de opdracht uit les 11 aan aan het thema 'monsterbeelden'. Geef verder de les zoals beschreven.

Opdracht:

Boetseer een monsterbeeld uit de werkplaats van de beeldhouwer. Hij ziet er afschrikwekkend uit.

Hij heeft kenmerken van een mens (lijf, hoofd) en van een dier (staart, schubben, tanden etc.).

Die kenmerken mag je best een beetje overdrijven om hen lekker griezelig te maken.

Laat het boetseren van een attribuut achterwege, maar besteed wel aandacht aan de houding (zitten, staan, stand van de armen).

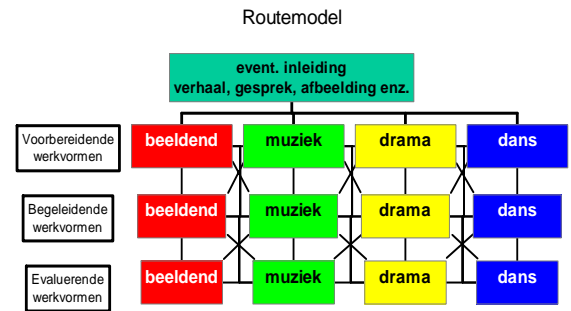
Besteed bij de evaluatie aandacht aan:

- welke monsters er afschrikwekkend uitzien. Waardoor komt dat?
- welke kenmerken van mensen ze hebben. Welke van dieren?
- De lichaamshoudingen van de monsters.
- de boetseertechniek, wat ging goed, wat was moeilijk, verschillende manieren om details als ogen, haren, neuzen, etc. te boetseren.

[klik op de acrobat - reader pijl om een stap terug te gaan](#)

Routemodel

Kernactiviteit: dans



Dansende beelden

Eerst verkennen de leerlingen het dansen door verschillende ruimtes in het kasteel. Dan onderzoeken ze in tweetallen het overnemen van verschillende vormen in houding en uitdrukking. Vervolgens dansen ze als angstaanjagende monstertjes en als vrolijke narren. Tot besluit dansen ze de 'maanlichtdans'

Doel	De leerlingen kunnen dansen naar aanleiding van een verhaal. Ze onderzoeken daarbij het verschil tussen plaatsgebonden en vrij door de ruimte dansen individueel en in tweetallen.
Projectdoel	De kinderen verkennen de leefwereld van de kasteelbewoners door het dansen als monsters en 'vrolijke narretjes'.
Benodigheden	computer met cdrom: cd speler, triangel met stokje 1.luistervoorbeeld Usher (kort) 2.luistervoorbeeld Usher (lang) 3.luistervoorbeeld Middeleeuwse dansmuziek 4.luistervoorbeeld Mix (spannend + vrolijk)
Ruimte	ruimte geschikt om te dansen
Vorbereiding	Beluister van te voren luistervoorbeeld Usher (kort) en Usher (lang) Print afbeelding 1 en afbeelding 2 groot af. Lees het verhaal.
Lesduur	30 minuten

Inleiding: 5 minuten

Deel 1: Voetstappen op de gang !

De kinderen worden wakker door het onweer. De maan schijnt helder door het venster. De wind raast om het kasteel. Deuren rammelen en een luik, dat opengewaaid is, piept naargeestig. Het lijkt wel of ze in de verte voetstappen horen. Natuurlijk blijven ze niet wachten tot de voetstappen te dichtbij zijn. Ze sluipen stilletjes de torenkamer uit

- door brede gangen
- hele smalle gangetjes
- via een wenteltrap
- de ridderzaal
- naar de binnenplaats.

Dan verdwijnt de maan achter een hele grote wolk. Nu is het echt donker. De kinderen sluipen langs de muur van de Ridderzaal. Steken de bliksemsnel de binnenplaats over en schuilen bij de deur van de kapel. Het geluid in de verte wordt steeds harder. Wanhopig zoeken ze een plaats waar zij zich veilig kunnen verstoppen. Dan zien ze licht in de werkplaats van de beeldhouwer.

[luistervoorbeeld Usher \(kort\):](#)

Lees deel 1 voor.

Door brede en smalle gangen

Als de muziek begint, dans je voorzichtig op je tenen de torenkamer uit.

- Dans met grote zachte sluippassen door de lange brede gang.
Laat duidelijk zien hoe je begint.
- Dans met snelle stille trippelpasjes door smalle gangetjes met veel bochten
- Wissel dansen in brede en smalle gangetjes af
(gebruik de triangel om het wisselmoment aan te geven.)

In de ridderzaal en op de wenteltrap

Laat de kinderen nog meer ruimtes in het kasteel noemen.

(ridderzaal, wenteltrap enz) Hoe kunnen ze daar doorheen dansen?

- Dans met grote zachte zwierige zwaaien door de ridderzaal
Laat duidelijk zien hoe je begint.
- Dans langs draaiweggetjes naar beneden.
Rol zachtjes door de kelder. En glijdt stilletjes
weer langs de wenteltrap omhoog.

Kern: 20 minuten

Deel 2 : In de werkplaats van de beeldhouwer

De kinderen glippen naar binnen. Bij het zwakke licht van een lantaarn zien de beelden er eng uit. Het geluid van de voetstappen is nu heel dichtbij. De kinderen gaan vlug stokstijf stilstaan als een beeld. Dan vallen zij niet op. Op dat moment slaat de kerkklok van de kapel 12 uur. Langzaam komen alle beelden tot leven.

[luistervoorbeeld Usher \(lang\)](#)

De dans van de monsterbeelden

Lees deel 2 voor.

Maak tweetallen.

Nummers 1 danst het beeld en nummer 2 danst het gevluchte kind
Het monsterbeeld zit vast met zijn voeten. Het kan niet van de plaats
het gevluchte kind wel.

- Als de muziek begint danst het monster langzaam, met geheimzinnige bewegingen van de armen, de schouders en de hals. De vluchteling spiegelt, maar kan wel om het beeld heen dansen
- Laat opvallende tweetallen hun dans herhalen. De rest kijkt.
- Wissel kijkers en dansers

Spreek even na wat je zag gebeuren.

Wat vond je nou echt eng in de beweging?

Deel 3 : Maanlicht !

Als de maan achter zijn wolkt vandaan glijdt, verlicht hij de werkplaats van de beeldhouwer. Alle beelden verstenen en de kinderen dansen vrolijk als narretjes tussen de beelden door. Af en toe stoppen zij plotseling in een hele grappige vorm van het beeld waar ze voor staan.

[luistervoorbeeld Middeleeuwse dansmuziek:](#)

Lees deel 3 voor.

Vervolg de les met dezelfde tweetallen

De narren dansen om hun beeld

De monsterbeelden dansen nog even in stilte zijn geheimzinnige dans op de plaats. De vluchteling spiegelt.

U start de Middeleeuwse dansmuziek op een laag volume. Laat het volume langzaam toenemen.

De vluchtelingen dansen vrolijk net als een narretje om hun eigen beeld.

Het beeld staat stokstijf stil.

- Bij plotselinge stops in muziek(pauzetoets) "bevrozen" de ook dansers
- Als u de muziek weer aanzet dan danst het vrolijk narretje verder.

Wissel na 2 minuten van rol.

Maar overleg eerst hoe een narretje beweegt.(hoge armen en knieën, uitgelaten)

Tussen de beelden door

Herhaal de vorige opdracht nog eens, maar nu dansen de narretjes om alle beelden heen. Als u een tikje op de triangel geeft danst elk narretje vlug naar zijn 'eigen' beeld en maakt een mooie "narretjes" stop
Bespreek deze opdracht na met de kinderen.

- Danste je echt ver bij je beeld vandaan?
- Heb je handige weggetjes gevonden tussen de beelden en de andere dansers door ?

Afsluiting: 5 minuten

[luistervoorbeeld Mix \(spannend + vrolijk\)](#)

In dit luistervoorbeeld worden de geheimzinnige muziek en de vrolijke narretjes muziek afgewisseld.

Narrendans - monsterdans

De kinderen wisselen dansen van de monsterbeelden af met de narrendans. Dat doen ze als de muziek wisselt.

- De kinderen kiezen zelf of ze in tweetallen of alleen dansen op deze muziek.
- Bij het wisselen van de muziek wisselen de tweetallen beide van dans!

Monsters dansen : geheimzinnig of staan stokstijf stil

Vluchtelingen dansen: spiegelend of uitbundig als een narretje
tussen alle beelden door

Bespreek even na

- wat u zag gebeuren toen de muziek wisselde.
- Hoe de kinderen het wisselen hebben ervaren.

[klik op de Acrobat - reader pijl om een stap terug te gaan](#)

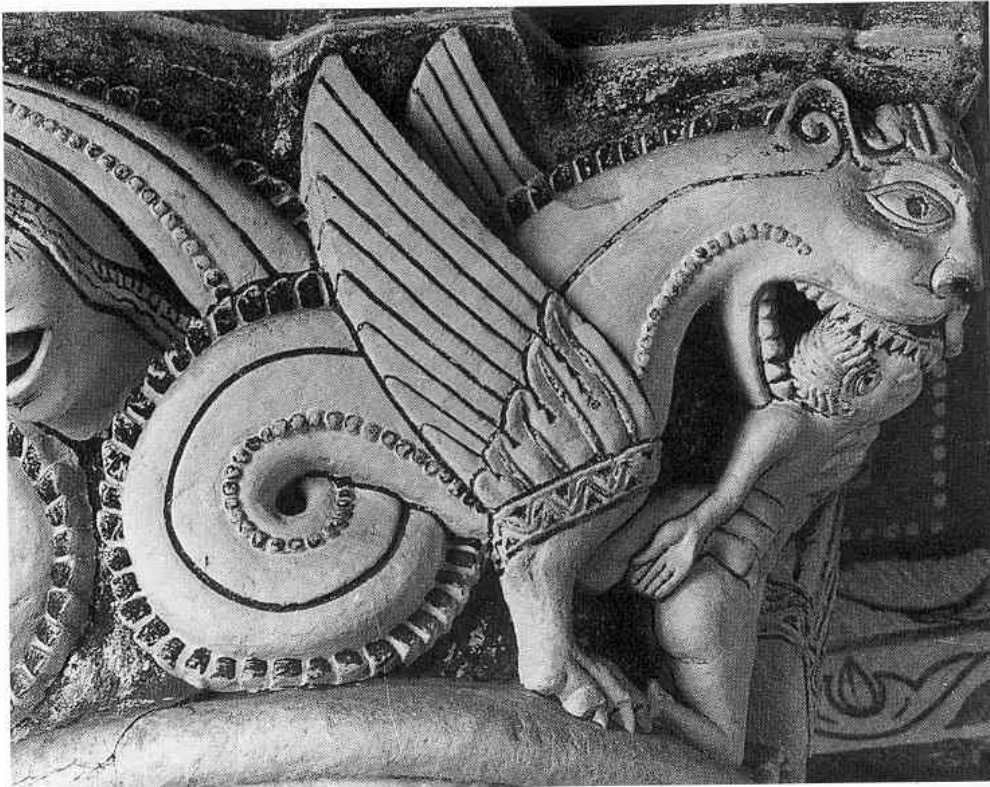


Waterspuwer op de Notre Dame



Waterspuwer in de vorm van een man met hondekop Dom in Utrecht

[scroll door naar de volgende bladzijde](#)



Gevleugelde draak eet mens



Hondekopmensen in de kerk en Vezelay Frankrijk, 12e eeuw. Deze creaturen waren voorbeeld van verre landen waarnaar de apostelen het evangelie moesten verkondigen.



Mensen met zeer grote oren. Frankrijk 12^e eeuw.

terug naar schema van het [routemodel](#)



[terug](#)



[terug](#)