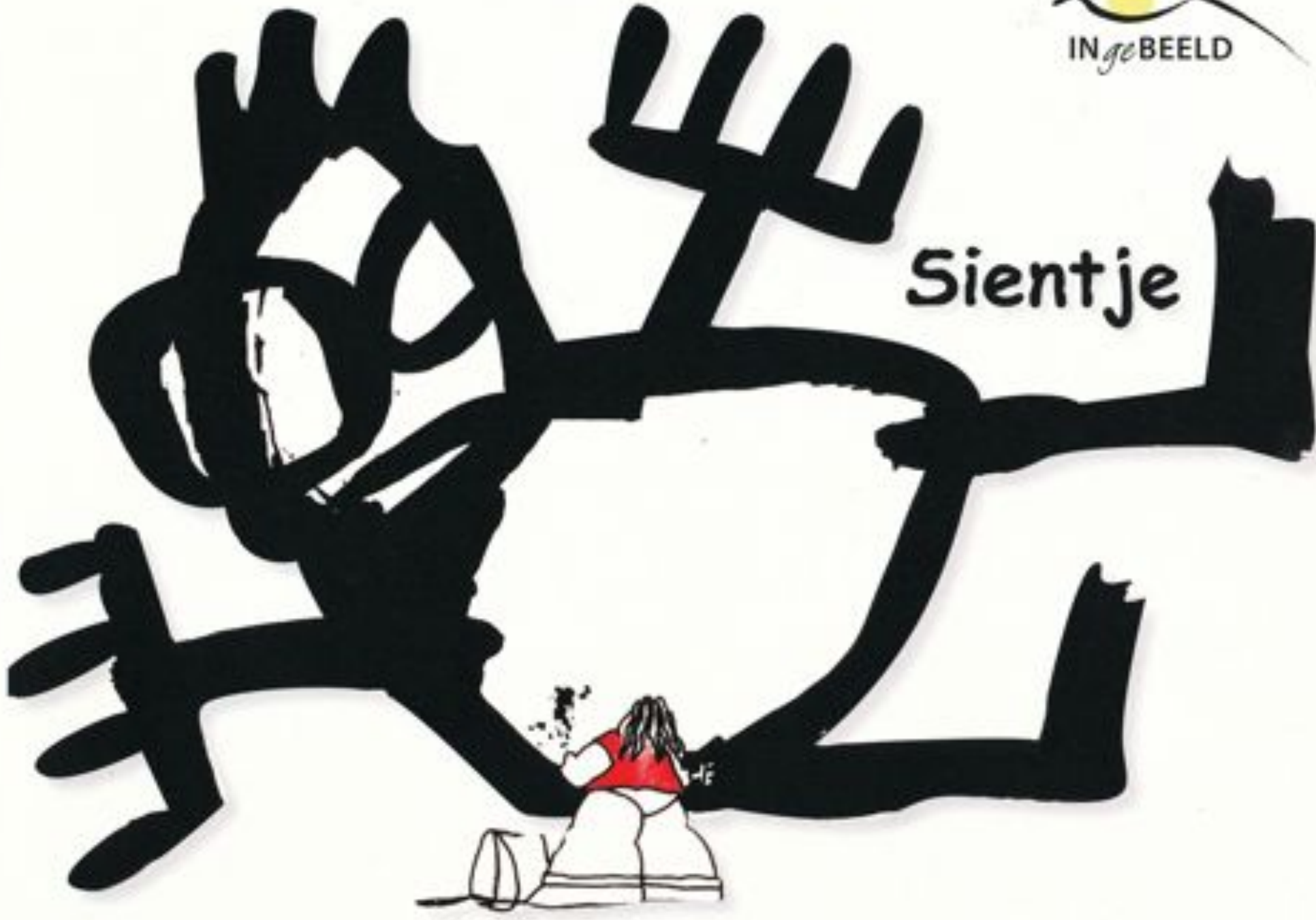




Sientje



Colofon

AUTEURS:

Koen Crul - DOCENT MUZISCHE FORMING BIJ MU-6, ONDERWIJSTEAM VAN SPELEWELD VZW.

Nelle Guilck - EDUCatieve medewerker MEDIA EN FILM, VLAAMS CENTRUM VOOR KINDER- EN JEUGDFILM (VCKJ)

Steve Moes - MEDIADOCENT EN COÖRDINATOR WISPER GENT

Wim Mees - PRAKTIKLECTOR MEDIA AAN KIOS HOGESCHOOL LIMBURG DEPARTEMENT LERARENOPLEIDING.

Hans Van Regenmortel - LERAAR DKO EN MUSICUS, MEDEWERKER BIJ MUSICA, IMPULSCENTRUM VOOR MUZIEK.

Liesbet Verschueren - DOCENT BEELDENDE FORMING BIJ WISPER LEUVEN

PROJECTBEGELEIDING & EINDREDACTIE:

Jon Layten, Dink Terryn

REALISATIE:

Print international, Brugge

DRUK:

De Beurs, Bergerhout

WEBSTEK:

WWW.INGEBEELD.BE

UITGAVE IN EEN REEKX VAN 3. ALLE BESTELLINGEN VIA WWW.INGEBEELD.BE



CANON

KONING ALBERT II-LAAN 15 - 1210 BRUSSEL - 02 5539663

WWW.CANONCULTUURBEL.BE

Depotnummen: D/2005/3241/242

Verantwoordelijke uitgever: Frieda Minne



DEZE UITGAVE KWAM TOT STAND M.M.V. HET VLAAMS CENTRUM VOOR KINDER- EN JEUGDFILM.

1. Sientje Deur



2. Sientje Kussens



3. Sientje Close-up



4. Sientje Schilderij



5. Sientje Geroep



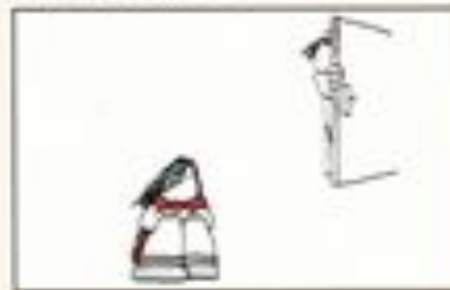
6. Sientje Tropt



7. Sientje Triest



8. Sientje Mama



Sientje

Sientje' is een animatiefilm die de lotgevallen toont van een boze kleuter op haar kamer na een ruzie. De film voert je mee in de emoties van het kind dat stoom afblaast, boos is, maar ook wel lief wil zijn...

STAP I - Kijken naar Sientje

Bekijk de film zonder vooraf iets over de inhoud van de film te vertellen

Tijdens en na het bekijken van de film zal je van de kinderen zeer persoonlijke reacties krijgen (verbale en non-verbale).

Deze reacties kunnen een aanzet zijn bij het verwerken van de eerste indrukken.

Enkele reacties die we van de jonge kijkers kregen in de testfase waren :

- *Anni die is boos!*
- *Hé, die onpleijt!*
- *Naar mama is zeker weg, daarom zal ze wel zo boos zijn.*

Bij een tweede keer kijken gingen de kleuters.

- *Spontaan mee stampen met de voeten op de grond.*
- *Niet zoals Sientje, de mondhoeken breed uittrekken..*



STAP 2 - Eerste indrukken

1. Praten over de film

Neem rustig de tijd om wat dieper in te gaan op de reacties:

- Waarom denk je dat Sientje boos is?
- Wat bedoelde je met : "Hé, die ontploft!"

Andere vragen om de eerste indrukken te verwerken kunnen zijn:

- Wat zou er kunnen gebeurd zijn, dat Sientje zo boos is?
- Waaraan kan je zien dat Sientje boos is /niet meer boos is?
- Is Sientje gedurende de hele film boos?
- Is de mama van Sientje boos?
- Ben je zelf ook wel eens boos?
- Wanneer? Wat doe jij als je boos bent?

2. Van geluid naar beeld

Dek je tv-scherm met een doek of laken af. Bespreek met de kinderen de 8 bijgeleverde prenten en hang ze in willekeurige volgorde op, zodat iedereen ze kan zien. Laat de film spelen. Wanneer de kinderen het geluid horen dat bij één van de prenten hoort, moeten ze het vooraf afgesproken signaal geven. Bijvoorbeeld stampen op de grond, knuffel omhoog steken... Druk op pauze wanneer iemand bijvoorbeeld de knuffel omhoog houdt. Laat dat kind de bijhorende prent aanwijzen en verwoorden waarom hij/zij denkt dat het die prent is. Controleer door het laken op te lichten. Laat ze ook de passende geluiden zoeken bij de andere prenten.

De opgesomde vragen dienen enkel als voorbeeld. Gebruik de antwoorden van de kinderen om je volgende vragen te stellen. Stel open vragen, zodat de kinderen voldoende taalstimulering krijgen.

De prenten van Sientje vind je in de doos

1. Sientje Deur
2. Sientje Kussens
3. Sientje Close-up
4. Sientje Schilderij
5. Sientje Geroep
6. Sientje Trapt
7. Sientje Triest
8. Sientje Momo

Een overzichtsblad met afbeeldingen van de prenten vind je vooraf in het boek. Dat heb je nodig om de volgende van de prenten na te kijken.



3. Grote gebaren!

Sientje is zo boos, dat ze met een grote, brede borstel een schilderij maakt. Om haar boosheid extra 'in de verf' te zetten gaat ze snel en ruw tekeet.

Besprek prent nummer 4 "Sientje Schilderij"

- Wat stelt het schilderij voor?
- Vind je het een mooi schilderij? Waarom (niet)?
- Hoe groot is het schilderij?
- Zou Sientje lang nagedacht hebben voor ze dit schilderde? Waarom (niet)?

Laat de kinderen verspreid staan in de ruimte. Geef hen de opdracht om met een grote, **ingebeelde** kwast een groot schilderij te maken. De bewegingen moeten groot, snel, ruw zijn.

Deel je groep in 2: toeschouwers en schilders. Elke schilder heeft één toeschouwer. De schilders hebben een ingebeelde pot zwarte verf. Spreek af met de kinderen hoeveel tijd ze krijgen om een groot schilderij te schilderen.

De kinderen schilderen met grote gebaren, staan op hun tenen of springen met de borstel zo hoog mogelijk.

Elke toeschouwer vertelt hoe het grote schilderij er volgens hem/haar uitziet.

- Is het schilderij herkenbaar?
- Zie je een dier, een mens?
- Is het wezen groot? Klein?
- Zie je tanden?

De schilders beschrijven op hun beurt hun eigen schilderij.

Besprek de ervaringen van het fictief schilderen.

- Vond je het moeilijk/leuk/vies om snel, groot en wild te schilderen?
- Ben je minder boos na het maken van een schilderij?
- Wat "helpt" jou als je boos bent?

De kinderen kunnen "gestimuleerd" worden door geluiden uit de film. Zo ervaren ze weer Sientjes woede en komen helemaal in de sfeer om snel, groot en heftig te schilderen. Bij "snelschilderen" bedenk je best niet vooraf hoe het er zal uitzien.

Op een later moment kan deze activiteit uitbreiden met echte kwasten, verf en muur uitgevoerd worden.

Stap 3 - Verwerking

Klank, muziek en emoties

De kinderen koppelen de emoties van Sientje aan muzikale expressie. Ze leren gradaties in gevoelens herkennen en uitdrukken door middel van klank: met de stem en op muziekinstrumenten.

1 Stem en emotie

Bij het begin van de film horen we allerlei onverstaanbare geluiden. We verstaan niet wat ze tegen elkaar zeggen, maar uit hun stemintonatie kan je voldoende informatie afleiden over de aard van het gesprek. Het lijkt of Sientje een berisping krijgt.

Laat de kinderen dit korte beginfragment enkele keren opnieuw bekijken en beluisteren. Bespreek met de kinderen waarover het gesprek zou kunnen gaan?

Alle kleuters zetten zich per twee tegenover elkaar, verspreid in de ruimte. Laat elk kleuterpaar een kort gesprekje voeren. De kinderen houden de lippen stijf open en maken alleen stemgeluiden op mmm. De manier waarop zij hun stem gebruiken moet duidelijk maken over welk soort gesprek het gaat. Geef de kinderen enkele ideeën mee als aanzet voor het mogelijke karakter van het gesprek:

- een plezierig gesprek
- een luid gesprek
- een geheim verklappen aan elkaar
- ruziën over een stuk speelgoed
- een fluisterend gesprek
- roepen naar de overkant

Haal nu een kleuterpaar uit de groep. De anderen gaan zitten, kijken toe en luisteren. De twee kleuters voeren hun gesprekje op. Bespreek met de groep welk soort gesprek zij denken gehoord te hebben. Laat elk kinderpaar aan bod komen.

Geef extra suggesties terwijl de kinderen experimenteren: kies voor luid of zacht, snel of traag, zangerig of hoekig, met zware stem of met lichte stem praten met elkaar.





2 Boos, bozer, heel boos

Voorzie voor elk kind een muziekinstrument. Een grote verscheidenheid aan instrumenten levert meestal een rijker klankpalet op. Indien nodig, laat je de kinderen (speelgoed)instrumentjes meebrengen.

De kleuters kiezen een muziekinstrument en gaan in een grote kring zitten. Laat voldoende ruimte tussen de leerlingen om vrij het instrument te kunnen bespelen.

De kinderen beelden zich in dat ze Sientje zijn. Herinner ze, hoe Sientje van gewoon boos steeds bozer wordt en zelfs ontploft van boosheid. Op het einde van de film is Sientje triest, en uiteindelijk lief en blij. Laat de kleuters experimenteren met de klankmogelijkheden van het gekozen instrument (geen stemgebruik dit keer) om uit te zoeken hoe zij de verschillende gevoelens van Sientje kunnen uitdrukken.

Laat de kinderen rechtstaan met hun instrument, aangezicht naar het midden. Elk kind speelt gedurende enkele seconden op zijn instrument. Wat denken de anderen? Klonk het boos, bozer, heel boos? Of was het eerder triest, of lief?

Naarmate de kleuters het meer eens worden over welke emotie bepaalde klanken kunnen uitdrukken, geef je hen beurt om beurt gelichte opdrachten. Vertrek vanuit de extremen en evolueer zo naar meer gevoeligheid voor de tussenliggende nuances van verklarnde gevoelens.

Misschien voelt niet iedereen zich onmiddellijk goed met het instrument van zijn eerste keuze. Indien nodig, laat de kinderen instrumenten uitwisselen.

Bij elk muziekinstrument zijn verschillende manieren van bespelen mogelijk. Moedig de kinderen aan om op zoek te gaan naar minder voor de hand liggende speelwijzen. Zo ontstaan vaak verrassende klanken. Geef enkele klinkende voorbeelden van hoe eenzelfde muziekinstrument, wanneer je het op een andere manier bespeelt iets anders kan uitdrukken.

Iedereen kan op de eigen intuïtie vertrouwen om de klanken te beoordelen. Er kunnen best wel verschillende meningen ontstaan over de interpretatie van de klanken en motieven.

Speel:

- héél boos
- héél lief
- een beetje minder lief
- gewoon
- een beetje boos
- bozer
- minder boos
- vriendelijk
- lief
- ...

Pas hetzelfde idee toe op de hele groep. Geef dezelfde instructies maar nu speelt iedereen tegelijk.



Spreek een duidelijk signaal af wanneer ze mogen beginnen en wanneer ze moeten stoppen.



MUSICEREN BIJ PRENTEN

1 Van beeld naar geluid, van prenten naar muziek

Geef de kinderen de opdracht om met de 8 bijgeleverde prenten, het verhaal van Sientje terug op te bouwen. Laat één of twee kinderen met behulp van de prenten het verhaal met eigen woorden vertellen. Zij zijn de vertellers.

De anderen (de muzikanten) krijgen daarna de tijd om een instrument naar keuze te nemen. Bespreek met de kinderen de eerste prent en laat ze verwoorden welke muziek hierbij het best past. Bv. Een muziekstuk met één of meer instrumenten, lichte of zware tonen, lang of een kort...? Geef de kinderen de tijd om nadien te experimenteren.

Als de keuze gemaakt is, gaan de muzikanten van prent 1 bij hun prent staan.

Ga zo ook tewerk voor de 7 andere prenten.

2 Prenten met muziek

Bij elke prent staan de muzikanten met hun instrument opgesteld. De verteller(s) brengen het verhaal aan de hand van de prenten. Voor, tijdens of na elke prent spelen de muzikanten het bijhorende muziekstuk.

De kinderen creëren op deze manier hun eigen soundtrack bij de prenten.

3 Film met muziek

De kinderen staan met hun instrument opgesteld, zodat iedereen de tv kan zien. Start de film en laat de kinderen hun eigen stuk spelen wanneer ze hun prent herkennen in de film.

De jonge muzikanten kunnen in de experimenteerfase voortbouwen op de ideeën die naar boven kwamen in de twee vorige activiteiten. Zoek samen met de kinderen de meest geschikte klanken en combinaties van klanken bij afbeelding 1.

Uitbreiding voor de oudste groepen

Bij de jongste Aleuters vertelt de begeleider het verhaal en geeft hij, indien nodig, aan wanneer de muzikanten moeten starten en eindigen.



ACTION PAINTING

In deze beeldactiviteit experimenteren we met verschillende materialen en technieken.

Sientje schildert op een heel impulsieve manier. Ze wil haar "echte" gevoelens tonen aan de hand van haar schilderij.

Op een tafel voorzie je volgende materialen of een selectie ervan: rietjes, lege lijmbussen gevuld met vloeibare verf, spatramen, tandenborstels, spuitjes, sponder, druppeltellers, ecoline, karton, een kam, kurk, doeken, verf verdeeld over borden (al dan niet vermengd met water), groot tekenblad (oud laken, plastic, hout...), stokken van verschillende grootte en dikte, dennentakken ...

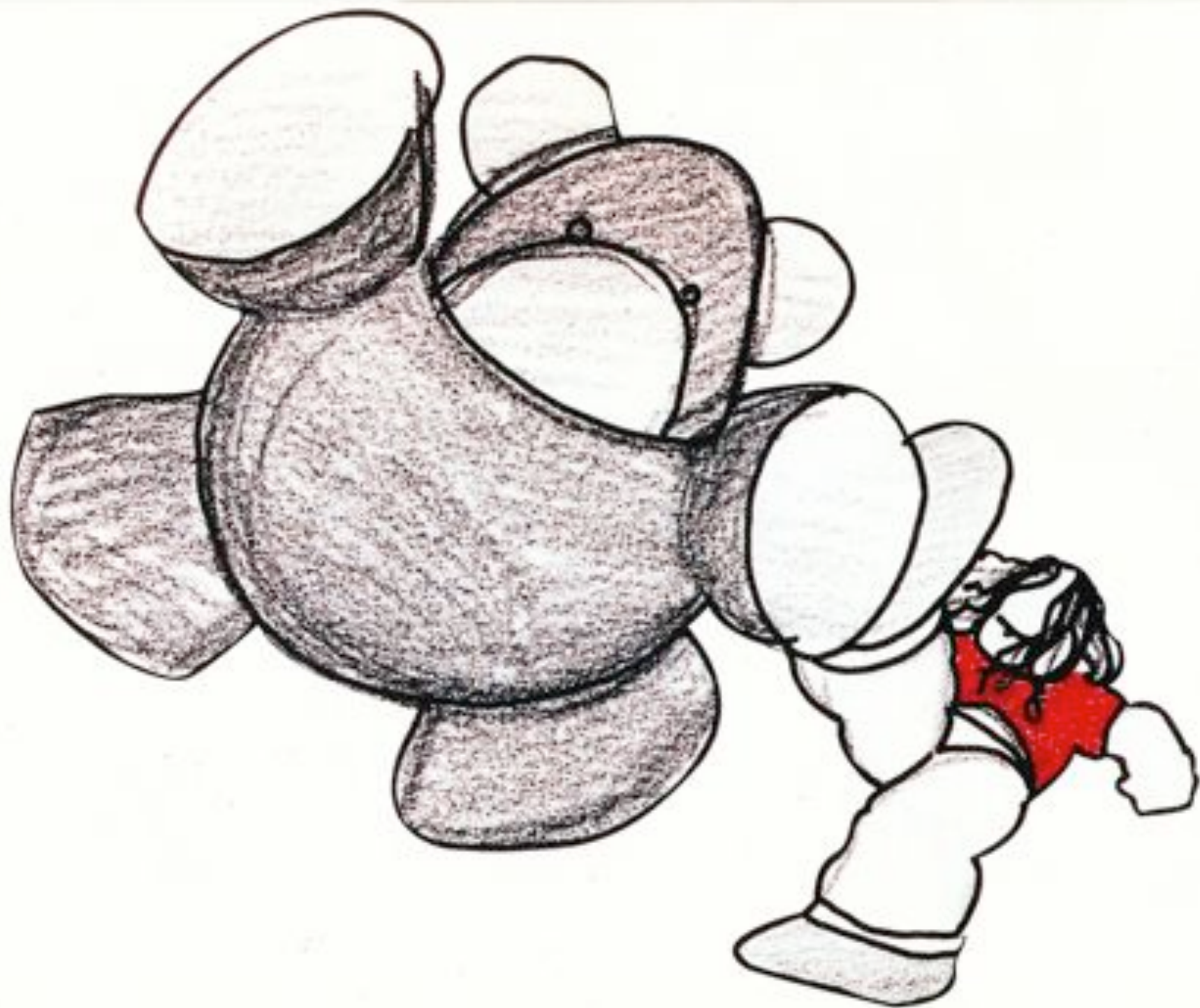
Laat de kinderen vrij experimenteren met de aangeboden materialen.

Ze kunnen

- spatten door een oude tandenborstel in verdunde verf te dompelen en heen en weer te slingeren over het papier of ze kunnen gebruik maken van een spatraam.
- met rietjes de op het blad gedruppelde verf in alle richtingen uitblazen.
- met een kam lijnen trekken in onverdund aangebrachte verf.
- een prachtig lijnenspel maken met spuitjes of lege lijmbussen gevuld met verf.
- experimenteren met dikke, dunne, korte, lange stokken-gedompeld in de verf.
- schilderen en spatten met sparren- en/of dennentakken. Dat geeft niet alleen een leuk resultaat maar ruikt bovendien ook lekker!

Kies een naam voor het schilderij en bespreek de werken tijdens het toonmoment.

Indien je op de vloer werkt: leuk om te "drippen" met verschillende soorten grote verfborstels en verfvallen. Deze kunnen vastgemaakt worden op lange stokken...



DIKKE VERF

Wat heb je nodig? plakkaatverf, behangerslijm, zand, karton, verschillende soorten papier, kammen met grove tanden, grote werktafel.

Je kleeft best het blad vast aan de tafel. Voeg samen met de kinderen behangerslijm, zand, papiersnippen (confetti)...aan de verf toe totdat ze een pasta wordt. Geef de kinderen de opdracht om de verfpasta uit te smeren op het tekenblad. Voor het uitsmeren gebruik je houten spatels en plastieken messen. Zodra er voldoende verf op het blad ligt, krassen de kleuters met grove kammen een tekening in de verf. Er ontstaan witte sponen in de tekening.

Step 4 - Verkenning van 'mediabouwstenen'

spelen met de ruimte

wat heb je nodig?

Opstelling: achteraan hangt een witte achterdoek (zie tekening). De camera staat op statief, hij is aangesloten op het tv-toestel, die zichtbaar is opgesteld voor de kinderen. Je hebt ook nog wat papiertape nodig.

1. CAMERA-EXPERIMENT

De kleuters staan verspreid in de ruimte voor de camera en kunnen het tv-scherm zien.

Ze zien zichzelf op het scherm, net als in een spiegel.

De eerste 30 minuten kom je als begeleider niet tussen. Laat ze binnen of buiten het beeld staan, zich verplaatsen van links naar rechts, naar voor of naar achter stappen, smelten trekken...



Met deze eenvoudige opstap-activiteit spelen en experimenteren de kleuters vrijuit met heel wat media-bouwstenen: kader, diepte, voor- en achterplan, ritme...

Sluit een camera aan op je televisie en speel af van prettige spellen: in en uit het beeldkader lopen, gekke bekken trekken naar de camera, dicht en ver van de lens staan, de grenzen van het beeldkader afstappen, alle handen van de kinderen in beeld brengen...

En dan bekijk je de opnames. De kleuters vinden het 'fantastisch' om zichzelf op televisie te bekijken en willen 'hun' beelden eindeloos herhaald zien... een unieke kans om beeldtaal te verkennen.

De kleuters experimenteren afzonderlijk voor de camera. Vraag of de kleuters in en uit beeld kunnen stappen (verschijnen en verdwijnen).

2. Opdrachten

We spelen 'ik zie wat jij niet ziet'. Geef een aantal opdrachten om te spelen met het beeld.

- ik wil twee kinderen die in het midden van het beeld staan.
- ik wil vier armen in beeld.
- ik wil enkel een hoofd.
- ik wil zeven kinderen, dicht bij elkaar.

3. Een studio

Baken met papierkleefband op de vloer het filmframe af (tot daar waar je niet meer in beeld komt). Iedereen gaat uit beeld staan. Twee kleuters zeggen wat ze in beeld willen zien. Iedereen ziet nog steeds wat het effect is op tv.

4. verstoppertje

We draaien het tv-scherm zodat de kleuters die op het speelvlak staan de tv niet meer zien. (zie tekening). Twee kleuters zitten voor de tv, alleen zij zien het beeld. We spelen verstoppertje. Eén van de kleuters verstopt zich in de ruimte waar de camera staat achter de andere kinderen. De kinderen die voor de tv zitten mogen die persoon niet rechtstreeks zien. Dit doen we enkele keren.

Vergelijk met de spiegel-oefening: "Wat is het verschil tussen een spiegelbeeld en dit beeld?"

Laat de kinderen hier experimenteren met wat de camera kan zien. Kijk met hen wat het effect is op het tv-toestel.

De kinderen kijken nog steeds naar het beeld op de tv. Bekijk het beeld en ga na of de oplossing voor de opdracht correct is. Je kan zelf nieuwe opdrachten verzinnen of opdrachten herhalen.

De opdrachten komen nu van de kleuters, door de voorbeelden die ze daarmee beleefd hebben, is het gemakkelijker om zelf opdrachten te bedenken. Check steeds of het beeld van tv met de opdracht overeenstemt.

In deze opdracht willen we de kinderen een beetje leren denken vanuit het beeld. Doen met zagen ze wat het effect is van de camera op tv, nu ze het beeld zelf niet meer zien, stellen ze zich voor hoe het beeld overkomt op tv.

Dit is een speelse oefening. Een kleuter verstopt zich in het speelvlak. De kleuters voor de tv moeten raden wie er niet meer te zien is.



5. Wat wil je zien?

Na de opdrachten die je als begeleider hebt gegeven, kunnen de kleuters zelf een aantal beelden bedenken. Je helpt hen door te vragen "wat wil je zien?" Zo denken de kleuters mee en geven ze voorstellen.

Bv. We willen twee armen, één neus en twee ogen zien, niet van hetzelfde kind. Dit kan je opnemen en bij het afspelen controleren of het gelukt is.

spelen met beeldovergangen

Wat heb je nodig?

Hier werken we in kleine groepjes van maximum vier kleuters met begeleiding.

Je bevestigt een doorzichtige glazen plaat of een micaplaat aan een statief met lijnklemmen of stevige tape (testieltape). De camera staat op statief opgesteld zodat je door de glazen plaat de kleuter kan zien. Er ligt een verfborstel en verf (zwart en rood); achter het kind hangt een wit doek.

Je kan het nog eenvoudiger maken als je op de ramen van de klas kan schilderen. Stel de camera op aan de kant voor het raam (buiten), laat de kleuter binnen schilderen. Hang achter de kleuter een wit doek.



Het verschil met de vorige opdrachten is dat het nu opgenomen wordt met een camera. Nadien kan je met de kleuters voor tv zitten, de opdracht even herhalen en kijken naar het effect. Het is niet erg als er een beeld anders is dan afgesproken.

In heel wat kinderprogramma's en -films vloeien beelden vlot over van heden naar verleden, van werkelijkheid naar droom, van echt naar niet echt... Kinderen vinden het vaak moeilijk om beelden te onderscheiden. Niet dat dat altijd nodig is, maar waarom zou je, net als in het taalonderwijs, niet af en toe bouwstenen aanreiken om dat geweldig instrument ook beter te hanteren?

In *Sientje* zitten veel overgangen: bv. het beeld komt steeds dichterbij de krullenbos van Sientje. Hieruit ontstaan die grote mensen waar ze boos op is, of uit het witte vlak ontstaat ineens een deur, of Sientje schildert het vlak helemaal zwart, het zwarte beeld vloeit over in een schilder.

In de volgende activiteit verkennen kleuters beeldreeksen en ontdekken het effect. Nerven in een eigen opname.

1. Stippen en spatten

Laat de kleuter door het glas naar het beeld kijken. Ziet hij zichzelf op de camera? (ofwel koppel je de tv aan of je draait het lcd-scherm om zodat de kleuter zichzelf ziet.) Met verf kan hij nu een stip zetten op de plaat, er is minder van hem te zien. Nu kunnen ze verschillende lijnen en stippen zetten totdat het gehele vlak gekleurd is. Nu zie je alleen een zwart vlak.

2. Schilderen in motion

Elke kleuter schildert vanuit een scène uit de film. Begin steeds met een leeg vlak en eindig altijd met een zwart vlak. Vertrek vanuit het tekenen van een deur, knullen, een groot Sientje, ... Dit schilderproces wordt opgenomen met de camera. Doe dit enkele keren met verschillende kleuters.

3. Zoom in, zoom uit

Laat de kinderen weer iets uit de film schilderen. Als het klaar is, zoom je in op een deel van het werk. Zoom bij voorkeur in op een zwart deel en laat dan rustig uitzoomen. Zo ontstaat een nieuw beeld. Neem dit op en laat het aan de kleuters zien.

4. Kijkmoment

Je kan het materiaal dat je hebt opgenomen laten zien aan de kleuters. Bespreek met hen de overgangen van het ene beeld naar het andere.

Laat de kleuters elk met een kwast werken en zwarte stippen op de plaat zetten. Zorg dat ze af en toe naar het effect op de tv of het lcd-scherm (moeten ze achter de plaat kijken) kunnen kijken.

Zorg voor enkele beelden uit de film als inspiratiebron. Je kan na de opdracht de plaat afvoeren en de opdracht nog eens doen (met een andere kleuter). Mochten bekijk je het tot stand komen van het werk met de verschillende kleuters.

De oudere kleuters zoomen zelf in, laat even zien hoe het werkt en laat ze het langzaam doen! Ook het opnemen (sluven op het rode knopje) kunnen ze zelf. Zet steeds de camera op een stevig statief bij dergelijke cameraoefeningen.

Op het einde bekijken we ons eigen opgenomen materiaal. Je kan ook de beelden op de computer bewerken zodat je een overvloer kan bekomen waarin een tekening helemaal zwart wordt en vanuit het zwart kan je dan een tekening achteruit monteren zodat je weer een leeg (wit) beeld ziet. Zo kan je in overloer een aantal werken na elkaar zetten.

