HANDLEIDING

Liefste Ludieke Leerkracht,

Wat een geweldig idee om de koffer van Kapitein Kas te ontlenen!
De koffer zal je inspireren om al de muzische domeinen op speelse wijze in je klas te brengen.
Dit gebeurt aan de hand van creatieve opdrachten die aansluiten bij de eindtermen.

Het pakket is modulair opgebouwd waardoor jij zelf kan bepalen hoe lang en intens je de koffer gebruikt. Zo kan je tussen de lessen door korte opdrachtjes doen, maar ook een hele muzische namiddag vullen met enkele lange opdrachten.

De gids doorheen het hele pakket is Kapitein Kas: een jonge kapitein die in een fictieve wereld rondvaart met zijn Malle Matrozen op zoek naar creatieve uitdagingen.

Het vaart je goed!

Het verhaal van Kapitein Kas

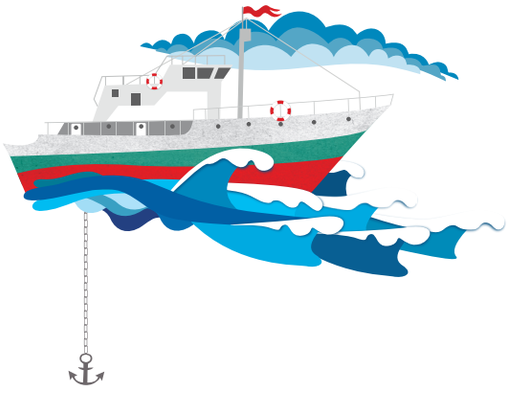


Dit is Kas. Hij is 30 en heel creatief.
Hij houdt van knutselen, muziek maken, dansen en toneel spelen.
Kas volgde een opleiding tot allround-kunstenaar op de Hippe Hogeschool voor Kunstige Knullen. Vlak nadat hij zijn diploma kreeg, stierf zijn geliefde Opa Oscar.

Opa Oscar was kapitein op het Surprise Schip, waarmee hij textiel vervoerde over de hele wereld. Kas vaarde als kind vaak mee met Opa Oscar en kent het schip als zijn broekzak.

Kas erft het Surprise Schip van Opa Oscar.
Wat moet hij daar nu mee aanvangen?
Hij wil wel graag varen, maar hij wil
ook creatief bezig blijven!

Kas gaat op zoek naar Malle Matrozen die net zoals hij houden van creatieve uitdagingen én stoer genoeg zijn om met zijn schip mee op avontuur te gaan.





Kapitein Kas ziet in de leerlingen van jouw klas de ideale Malle Matrozen! Hij nodigt jullie uit voor zijn grote reis naar de Wondere Wereld van Wapala, een nog onbekende streek waar hij met het Surprise Schip heen zal varen.

Korte en lange opdrachten

Op zee en in de landen van Wapala doen Kapitein Kas en de Malle Matrozen allerlei creatieve opdrachten met de 5 muzische domeinen als uitgangspunt. Afhankelijk van de tijd die je wil of kan spenderen kan je kiezen tussen 2 soorten opdrachten:



VLAGOPDRACHTEN: korte opdrachten (10 tot 25 min.) die Kapitein Kas en de Malle Matrozen als tussendoortje op zee doen.



ANKEROPDRACHTEN: langere opdrachten (45 tot 75 min.) die Kapitein Kas en de Malle Matrozen doen als ze voor anker gaan in een land van Wapala.
Deze opdrachten zijn geïnspireerd door de bewoners of gebruiken van het land in kwestie.

Elke vlag- en ankeropdracht is uitgewerkt in 3 varianten voor de 3 graden met een oplopende moeilijkheidsgraad. Je vindt de opdrachtfiches voor jouw klas in het logboek van jouw graad.
Lees alles eerst eens door en pols bij je collega's welke opdrachten de leerlingen de voorgaande jaren hebben gedaan.

1,2,3 start

- Neem de CD uit het logboek van jouw graad en luister naar het verhaal van Kapitein Kas (nummer 1 op CD).
- Geef elke Malle Matroos een stoere ankertattoo.
- Ga met de Malle Matrozen rond de kaart van Wapala staan.
- Neem de pion met het Surprise Schip en vaar naar een vlag of anker naar keuze.
- Haal een bord met Kapitein Kas en het bord met het anker of de vlag die je koos uit de koffer.
- Haal ook de opdrachtfiche die bij deze vlag of dit anker hoort uit het logboek voor jouw graad.
- Verzamel het materiaal en tref de voorbereidingen zoals vermeld op de opdrachtfiche.
- Luister samen met jouw Malle Matrozen naar de inleiding bij de opdracht door Kapitein Kas.
- Voer de opdracht uit.

MOOSS
kunst- en erfgoededucatie

Concept, vormgeving en productie van deze muzische leskoffer:
Mooss vzw - www.mooss.org

EINDTERMEN

Op de opdrachtfiches staan enkel de nummers van de eindtermen vermeld.
Hieronder vind je de volledige omschrijving.

1. Muzische vorming – Beeld

De leerlingen kunnen

1.1 door middel van kunst- en beeldbeschouwing een persoonlijk waardeoordeel ontwikkelen over beelden en beeldende kunst van vroeger, van nu en van verschillende culturen.
1.2 door betasten en voelen (tactiel), door kijken en zien (visueel) impressies opdoen, verwerken en erover praten.
1.3 beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.
1.4 plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven.
1.5 beeldende problemen oplossen, technieken toepassen en gereedschappen en materialen hanteren om beeldend vorm te geven op een manier die hen voldoet.
1.6 tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.

2. Muzische vorming – Muziek

De leerlingen kunnen

2.1 muziek beluisteren en ervaren, muzikale impressies opdoen uit de geluidsomgeving met aandacht voor enkele kenmerken van de muziek:
- klankeigenschap
- functie/gebruikssituatie.

2.2 improviseren en experimenteren, klankbronnen en muziekinstrumenten uittesten op hun klank waarde en in een muzikaal (samen)spel daarvan gebruik maken.
2.3 openstaan voor hedendaagse muziek, muziek uit andere tijden, andere landen en culturen.
2.4 genieten van zingen en musiceren en dit gebruiken als impuls voor nieuwe muzikale spelideeën of andere aanverwante expressiewijzen.
2.5 vanuit het eigen muzikaal aanvoelen praten over het zingen en het musiceren.

3. Muzische vorming – Drama

De leerlingen kunnen

3.1 genieten van een gevarieerd aanbod van voor hen bestemde culturele activiteiten.
3.2 spelvormen waarnemen en inzien dat de juiste verhouding tussen woord en beweging de expressie kan vergroten.
3.3 geconcentreerd luisteren naar een gesproken tekst (verteld of voorgelezen) en die mondeling, schriftelijk, beeldend of dramatisch weergeven.
3.4 spelvormen in een sociale en maatschappelijke context hanteren.
3.5 ervaringen, gevoelens, ideeën, fantasieën uiten in spel.
3.6 een aan de speelsituatie aangepaste en aangename spreektechniek ontwikkelen (articulatie, adembeheersing, tempo, toonhoogte) en verschillende verbale en non-verbale spelvormen improviseren.
3.7 genieten van, praten over en kritisch staan tegenover het eigen spel en dat van anderen, de keuze van spelvormen, onderwerpen, de beleving.

4. Muzische vorming – Beweging

De leerlingen kunnen

4.1 genieten van lichaamstaal, beweging en dans.

4.2 een eenvoudig bewegingsverhaal opbouwen met als vertrekpunt iets wat gehoord, gezien, gelezen, gevoeld of meegemaakt wordt.

4.3 samenwerken met anderen:

- om een eenvoudig dansverloop op te bouwen
- om al improviserend te reageren op elkaars beweging.

4.4 bewegen op een creatieve manier en daarbij één of meerdere basiselementen van de beweging bespelen:

- tijd
- kracht
- ruimte
- lichaamsmogelijkheden.

4.5 nieuwe dansen ontwerpen met eenvoudige passen en figuren.

4.6 het inoefenen, de voorbereiding, het aanwenden van de lichaamstaal en het uitvoeren (vertoning), door henzelf en anderen, kritisch bespreken.

5. Muzische vorming – Media

De leerlingen kunnen

5.1 beeldsignalen waarnemen zodat men opvallend goede en minder geslaagde dingen kan doorzoeken en herkennen.

5.2 ervaren dat een visueel beeld al dan niet vergezeld van een nieuw geluid steeds een nieuwe werkelijkheid kan oproepen.

5.3 soorten van eenvoudige, hedendaagse audiovisuele opnamen en weergavetoestellen (informatiedragers) aanwijzen, benoemen en ze creatief bedienen.

5.4 een eigen audiovisuele taal gebruiken en het massale audiovisuele aanbod een relativerende plaats toekennen.

5.5 eenvoudige, audiovisuele informatie uit de eigen belevingswereld herkennen, onderzoeken en vergelijken.

6. Muzische vorming – Attitudes

De leerlingen kunnen

6.1 blijvend nieuwe dingen uit hun omgeving ontdekken.

6.2 zonder vooroordelen naar kunst kijken en luisteren.

6.3 genieten van het muzisch handelen waardoor hun expressiemogelijkheden verruimen.

6.4 vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.

6.5 respect betonen voor uitingen van leeftijdsgenoten, behorend tot eigen en andere culturen.



PAPIER HIER

VLAG
BEELD
1° GRAAD

Duur

20 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)

Zelf voorzien:

- CD-speler
- papier: 1 A3-blad per kind
- scharen: 1 schaar per kind
- papiertape: 1 rol per 4 kinderen
- nietjesmachines

Voorbereiding

Zet de tafels tegen elkaar zodat je een grote tafel krijgt waar iedereen rond kan zitten.

Eindtermen

1.4 - 1.5 - 6.1 - 6.3 - 6.4

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Op het Surprise Schip is niet veel plaats. Kapitein Kas en zijn Malle Matrozen hebben hun bagage tot een minimum moeten beperken. Gelukkig is Kapitein Kas heel creatief. Hij haalt papier uit het ruim van het schip en toont de Malle Matrozen hoe ze zelf nog nieuwe spullen kunnen ontwerpen!

Verloop

- Ga rond de grote tafel zitten.
  Toon de **afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 2).

- Elke Malle Matroos krijgt een **blad papier** en maakt een **willekeurige vouw** in het blad.
  Ieder **geeft** het blad met vouw **in wijzerzin door** aan zijn buur.
  Opnieuw maakt iedere matroos een **willekeurige vouw** in het blad en **geeft het door.**
  Herhaal dit **vier keer.**

- Elke matroos krijgt een **schaar** en **knipt of scheurt een vorm** uit het gevouwen blad.
  Het blad wordt weer **vier keer doorgegeven**.
  Telkens **knippen of scheuren** de matrozen een **andere vorm** eruit.

- Ieder **vouwt** het **papier open** en heeft nu een blad met een **prachtig knippatroon**!

- De matrozen laten hun **fantasie** de vrije loop en **bedenken samen wat ze met die mooie papieren zullen doen - bijvoorbeeld:**
  - gebruiken als onderlegger
  - een masker van maken
  - gebruiken als sjabloon om te schilderen of met verf doorheen te spatten
  - aan elkaar plakken of nieten tot een groot tafellaken of een extra zeil voor het Surprise Schip



DRONKEN MATROZEN

VLAG
MEDIA
1° GRAAD

Duur

25 minuten

Materiaal

Uit de koffer:
- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)
- 2 tablets (zie mediabox)

Zelf voorzien:
- CD-speler
- dagelijkse voorwerpen (vb. sjaal, boek, schoen, pennenzak, jas...): 1 per kind

Voorbereiding

Zorg voor een beetje ruimte om te bewegen en foto's te nemen.

Eindtermen

5.1 - 5.2 - 5.3 - 5.5 - 6.3 - 6.4

Inkleding van de opdracht in het verhaal

De Malle Matrozen hebben in het ruim van het Surprise Schip een oude fles whisky van Opa Oscar ontdekt. Ze drinken er allemaal enkele slokken van. Omdat ze helemaal niet gewoon zijn alcohol te drinken, zijn ze al snel een beetje dronken en gedragen ze zich vreemd. Eén matroos wil telefoneren met zijn schoen. Een andere matroos wil zijn haren kammen met een balpen. Kapitein Kas ziet meteen wat er aan de hand is. Hij vindt het wel grappig en maakt er een spelletje van!

Verloop

- De dronken matrozen staan in een **kring**. **Toon** de **afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 3).

- Kapitein Kas **geeft een voorwerp door** in de kring.
  Iedere matroos **doet** er om de beurt **iets anders** mee. Een boek wordt een hoofddeksel, een paraplu, een zakdoek... De anderen **raden** wat wordt uitgebeeld.

- Kapitein Kas neemt een fototoestel om het grappige gedrag van de matrozen te fotograferen.
  Iedere matroos kiest een **voorwerp** en verzint **minstens drie verschillende manieren om het te gebruiken**. **Kapitein Kas neemt foto's** van de matrozen **(van kop tot teen)** met hun voorwerpen.

- Dan maken de dronken matrozen ook foto's van elkaar.

Een matroos danst op tafel en neemt van daaruit een foto **(= vogelperspectief).**
Een andere matroos is gevallen en fotografeert al liggend **(= kikkerperspectief).**
Een derde matroos ziet een beetje troebel en komt heel dichtbij met de camera **(= close-up).**
Weer een andere neemt foto's **van heel veraf.**
De matrozen **proberen allerlei standpunten** uit.

- Ondertussen zijn de matrozen een **beetje nuchter** geworden.
  Kapitein Kas **toont de foto's.** Hij **wijst op de verschillende standpunten** van waaruit de foto's zijn genomen en wat het **effect** is op het beeld.

- **Extra opdracht:** de matrozen kiezen elk een ander voorwerp en **poseren** voor de **foto met het voorwerp** terwijl ze een bepaalde **emotie** uitbeelden. Bijvoorbeeld: droef bellen met een schoen, boos zijn haren kammen met een balpen...
  Hoe zouden ze deze poses best fotograferen? Welk standpunt past bij een bepaald beeld? Waarom?



BLAZEN OVER ZEE

VLAG
MUZIEK
1° GRAAD

Duur

15 minuten

Materiaal

Uit de koffer:
- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)
- groot, wit doek
- waslijn en wasknijpers

Zelf voorzien:
- CD-speler

Voorbereiding

Voorzie een lokaal waarin bewegingsruimte is.
Hang de waslijn op en maak het witte doek (= het zeil van het schip) met wasknijpers vast aan de lijn.

Eindtermen

2.1 - 2.2 - 2.4 - 6.3 - 6.4

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Het is windstil dus Kapitein Kas en zijn Malle Matrozen kunnen momenteel niet verder varen.
Het schip ligt te dobberen op zee. Maar Kas heeft een idee! Wat als de matrozen zelf wind maken door te blazen? Zo gaan de zeilen weer bol staan en kunnen ze verder varen. Maar enkel blazen is zo saai! Daarom bedenkt Kapitein Kas enkele blaasspelletjes waarmee de Malle Matrozen hun longen kunnen oefenen en op een leuke manier wind'produceren.

Verloop

- **Toon** de **afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 4).

- De Malle Matrozen staan in een **kooropstelling**. Kapitein Kas / de leerkracht is de dirigent.
  Doe deze **oefeningen als opwarming:**
  - Samen inademen, samen uitademen.
  - Als de dirigent zijn **hand dicht** doet, **ademt** het koor **in**. Is de **hand open**, dan **ademen** ze **uit**. Probeer op die manier een **ritme** te bekomen met het blaaskoor.
  - Het koor ademt samen in. Iedere matroos **ademt zo lang mogelijk uit.**
  - Oefening **herhalen** maar nu zo lang mogelijk **uitademen** op een bepaalde **klank** (aa, oe, ee…).

- Alle matrozen **zingen** om de beurt een **korte toon** waarbij ze **zo hard mogelijk blazen.**
- Elke matroos zingt nu een **toon naar keuze.**
  Als Kapitein Kas zijn **handen omhoog** brengt, gaat ook de **toon omhoog.**
  Doet Kas zijn **handen naar beneden**, dan **zakt de toon.**

- Genoeg opgewarmd? **Blaas** dan nu met z'n allen **tegen het zeil** aan de waslijn.
  Probeer **verschillende manieren** van blazen uit. Met welke manier gaat het zeil het meest bewegen?



SPECIALE SPULLEN

VLAG
DRAMA
1° GRAAD

Duur

15 minuten

Materiaal

Uit de koffer: CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)
Zelf voorzien: CD-speler

Voorbereiding

Zorg dat er voldoende ruimte is om een grote kring te maken met de leerlingen.

Eindtermen

3.2 - 3.5 - 6.1 - 6.3 - 6.4

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Aan boord van het Surprise Schip zijn veel voorwerpen die de reis aangenamer maken. Het is handig om een overzicht te hebben van al deze spullen. De voorwerpen alleen maar opsommen vindt Kapitein Kas een beetje saai. Ze nadoen is veel leuker!

Verloop

- De Malle Matrozen zitten in een **grote kring. Toon** de **afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 5).
- **1ste ronde:** elke matroos **noemt** om de beurt een **voorwerp** dat op het **schip** kan liggen en **vertelt** daarbij **wat dit voorwerp doet** (bijvoorbeeld: een bezem om te vegen).
- **2de ronde:** elke matroos **doet** om de beurt **alsof hij het voorwerp gebruikt.** Alle andere matrozen **doen dit na.**
- **3de ronde:** elke matroos probeert **alle voorgaande voorwerpen** met hun **beweging** te **onthouden** en in **de juiste volgorde na te doen.** Zo ontstaat er een hele **inventarislijst** aan bewegende voorwerpen die op het schip te vinden zijn!
- **Laatste ronde:** iemand speelt Kapitein Kas en gaat in het midden van de kring staan. Kapitein Kas **wijst** naar een **matroos** in de kring en **roept** een **voorwerp** uit een vorige ronde. De aangeduide matroos **beeldt samen met de 2 matrozen** die **links en rechts van hem** staan het voorwerp uit, alsof ze **zelf** dat **voorwerp** zijn. Bijvoorbeeld: als het voorwerp 'roer''is, beelden de 3 matrozen niet iemand uit die aan het sturen is, maar proberen ze samen een roer uit te beelden.



STILTE NA DE STORM

VLAG
DANS
1° GRAAD

Duur

15 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)
- CD Sam Vloemans - Water, lucht, aarde, vuur (zie mediabox)
- doeken: 1 per 2 kinderen

Zelf voorzien:

- CD-speler

Voorbereiding

Voorzie een ruimte waarin je met de hele groep kan bewegen.

Eindtermen

4.1 - 4.2 - 4.3 - 6.3 - 6.4

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Voor Kapitein Kas en zijn Malle Matrozen zijn golven dagelijkse kost. Om goed te kunnen varen moeten ze goed weten hoe de zee beweegt. Liggen de golven rustig of staat er een grote storm aan te komen? Hoe houden Kapitein Kas en de Malle Matrozen zich dan recht?

Verloop

- **Toon** de **afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 6).

- Zet de matrozen op **2 rijen tegenover elkaar** zodat elke matroos recht over een andere matroos staat. Geef elk matrozenduo een **doek** (= golf). Iedere matroos houdt een uiteinde van het doek vast. **Toon verschillende bewegingen** die de doeken/golven kunnen maken. Bijvoorbeeld: van beneden naar boven; van boven naar beneden; een trillende, wilde zee; een trage en rustige zee… De matrozenduo's **imiteren de bewegingen.**

- De Malle Matrozen doen de verschillende **bewegingen van de golven op muziek.** Bij een rustig nummer (CD Sam Vloemans: Waterval of Luchtwals) zijn de golven heel stil. Wordt de muziek heviger (CD Sam Vloemans: Storm), dan gaan de golven over in een storm.

- Nu mag elk duo **onder de golven door bewegen.** Het duo dat onder de golven heeft bewogen, sluit vanachter aan. Daarna kan het volgende duo erdoor.



Kamaloet

ANKER
BEELD
1° GRAAD

Duur

60 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)
- doeken: 1 per kind
- wasknijpers - elastieken - veiligheidsspelden

Zelf voorzien:

- CD-speler
- enkele kranten
- kostenloos materiaal (uitgespoelde petflessen en tetrapaks, verpakkingen uit karton of plastiek, plastic zakjes…): 1 stuk per kind
- scharen: 1 schaar per 2 kinderen
- papiertape: 1 rol per 4 kinderen
- touw: niet te dik - 3 bolletjes

Voorbereiding

Kostenloos materiaal verzamelen.

Eindtermen

1.4 - 1.5 - 1.6 - 6.3 - 6.4 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas en zijn Malle Matrozen komen aan op Kamaloet. Dingen die in een fabriek gemaakt zijn, hebben ze daar niet. Er zijn dus geen computers, geen stiften, geen plastieken speelgoed en ook geen kleren zoals wij die kennen. De Kamalezen maken hun kleren zelf uit bladeren, pluimen en dierenvellen. Ze zien ze er heel bijzonder uit! De matrozen zouden ook graag wat meer speciale kleren dragen, hier in Kamaloet. Maar in hun kleine koffertjes zitten enkel saaie matrozenkleren. Kapitein Kas stelt voor om zelf een nieuwe outfit te ontwerpen. In het ruim liggen nog stukken stof van Opa Oscar. Die kunnen ze goed gebruiken!

Verloop

- **Toon** de **afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 7).

- Elke Malle Matroos krijgt **1 doek.** Hij doet dit doek **op minstens 3 verschillende manieren aan** (als sjaal, rokje, hoofddoek…) en laat dit even aan de anderen zien.

- Iedere matroos **kiest de leukste manier** om het doek aan te doen.
  De matrozen helpen elkaar om het **doek** met plakband, touw, elastieken, wasknijpers of veiligheidsspelden **aan de eigen kleren** te **bevestigen.**
  Let op: de mooie doeken van Opa Oscar mogen niet stuk!

- De Malle Matrozen vinden dat ze er nog steeds te gewoon uitzien.
  Iedere matroos kiest een **stukje kledij** dat hij kan **volstoppen** met kranten.
  Daardoor krijgen ze bijvoorbeeld een dikke buik, brede schouders of indrukwekkende armspieren.

- Voor de **afwerking en versiering** van hun unieke kostuums gebruiken de matrozen allerlei **afval-materiaal.** Tetrapaks zijn bijvoorbeeld mooi zilverkleurig vanbinnen en kunnen in leuke vormpjes worden geknipt. Ook (stukjes van) andere afvalvoorwerpen kunnen ze met plakband, elastieken, touw of wasspelden aan hun zelf ontworpen kledij vastmaken. Voorbeelden van kledij die gemaakt is uit afvalmateriaal: zie bijlage.

- De Malle Matrozen willen hun bijzondere **outfits** graag **tonen** aan de inwoners van Kamaloet in een heuse **modeshow**! Hoe zouden ze dit best aanpakken?
  Misschien maken ze een 'rode loper' uit krant?
  Of een catwalk met takjes en bladeren?
  Moet er ook een muziekje bij de show komen?
  Of brengen de kleren zelf al voldoende geluiden voort?
  Hoort er een bepaalde manier van bewegen bij een bepaald kostuum?

Bijlage: voorbeelden van kledij uit afvalmateriaal









Fudazi

ANKER
MEDIA
1° GRAAD

Duur

50 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)
- 2 tablets met app Stop Motion Studio Pro + statiefjes + handleiding stop motion (zie tablet)

Zelf voorzien:

- CD-speler
- grote vellen papier (A2 of A1)
- 1 rol stevige plakband
- wit of gekleurd A4 papier
- potloden en/of stiften
- scharen
- zand

Als je in kleinere groepjes met meer dan 2 opstellingen wil werken kan je zelf nog extra tablets of smartphones voorzien met stop motion app zoals Stop Motion Studio Pro (voor Android) of iStop motion (voor iOS). Je kan ook foto's nemen met digitale fototoestellen en deze achteraf inladen op een computer met montageprograma zoals Windows Moviemaker (voor PC) of iMovie (voor Mac).

Voorbereiding

Zet de horizontale opstellingen voor de stop motion films klaar (zie handleiding op tablets).
Plak bij elke opstelling een groot blad op de grond en zorg dat de camera het blad goed in beeld heeft.
Leg bij elke opstelling ook het andere materiaal klaar (A4 papier, scharen, potloden en/of stiften, zand, eventueel doeken).

Eindtermen

5.1 - 5.2 - 5.3 - 5.5 - 6.1 - 6.3 - 6.4 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Het Surprise Schip is onderweg naar Fudazi. Het is mistig en de zee is woelig. Aan de achterkant van het schip verschijnt plots een enorm zeemonster. Dan wordt de hemel helemaal donker en allerlei vreemde zeewezens kruipen aan boord. Het schip wordt onbestuurbaar en smakt met een enorme klap op het eiland Fudazi. De inwoners stromen toe en wat blijkt? De Fudaziërs hebben allemaal meerdere armen en benen en grote ogen waarmee ze goed kunnen zien. Maar horen kunnen ze niet! De Malle Matrozen willen over hun avontuur vertellen, maar hoe moeten ze dat nu doen? Kapitein Kas weet raad! De Malle Matrozen maken een stop motionfilmpje over de storm, de zeemonsters en de schipbreuk op het eiland Fudazi!

Verloop

- **Toon** de **afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 8).

- **Verdeel** de Malle Matrozen **in groepjes** en laat **elk groepje bij een opstelling** plaatsnemen.
  Vertel dat de beweging in een stop motion filmpje gemaakt wordt door een reeks stilstaande beelden achter elkaar te zetten. Onder de zoekterm 'stop motion' op YouTube vind je veel filmpjes die je als voorbeeld kan tonen.
  Toon de groepjes hoe de app op de tablet werkt (zie handleiding stop motion op de tablets).

- Het **verhaal** dat ze willen vertellen **begint met woelige golven.**
  De groepjes matrozen doen een beetje **zand** op hun blad op de grond.
  Met hun vinger tekenen ze golven in het zand en nemen een foto.
  Om de golven te laten bewegen, **veranderen ze telkens iets klein** aan de zandtekening.
  Van elke kleine verandering nemen ze opnieuw een **foto**. Hoe kleiner de veranderingen aan de koffietekening en hoe meer foto's ze nemen, hoe vloeiender de beweging achteraf zal zijn.

- Dan **tekent** elk groepje matrozen hun **Surprise Schip** op een blad papier en **knipt het uit.**
  Het schip zal nu **in beeld varen.** De matrozen verplaatsen het schip met kleine stapjes en nemen van elk stapje een foto.

- Vervolgens komt er aan de achterkant van het schip een **zeemonster** tevoorschijn uit de golven.
  Elke verandering op de zandtekening wordt weer gefotografeerd.
  De matrozen kunnen op **gekleurd of wit papier** nog andere zeemonsters, zeeplanten, gevaarlijke zeedieren… **tekenen en uitknippen** en deze laten bewegen in de zee.

- Het **Surprise Schip** komt steeds dichter bij Fudazi en **smakt** uiteindelijk **tegen het eiland.**
  Bij de **crash** vliegt er vanalles in het rond (in verschillende stapjes kleine **stukjes van het schip losknippen** en deze verschuiven over het beeldvlak - telkens foto's nemen).

- Nu verschijnen de **Fudaziërs in beeld.** Ze zien er vreemd uit met al hun ledematen en hun grote ogen!

Extra opdrachten

- Een soundtrack toevoegen (vb. een spannend muziekje; de geluiden van de storm, het gebrul van de zeemonsters, de bange matrozen of de heldhaftige Kapitein Kas…).
- Een korte aftiteling toevoegen.



TipiTapa

ANKER
MUZIEK
1° GRAAD

Duur

60 minuten

Materiaal

Uit de koffer:
- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)

Zelf voorzien:
- CD-speler
- papiertape
- touw
- krijt

Voorbereiding

Zet tafels en stoelen aan de kant zodat je in het midden van het lokaal een open ruimte krijgt. Met papiertape, touw of krijt maak je een lijn op de grond. Dit is de kloof tussen Tipi en Tapa.

Eindtermen

2.1 - 2.2 – 6.3 – 6.4

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas heeft zijn Surprise Schip bij TipiTapa aangemeerd. Het eiland bestaat uit 2 verschillende delen die van elkaar gescheiden zijn door een smalle kloof. Je kan erover springen, maar de kloof is wel heel diep. Aan de ene kant van de kloof is Tipi. Aan de andere kant Tapa. Tapa lijkt wel een echo van Tipi. Als iemand in Tipi iets zegt of zingt, dan is er telkens iemand in Tapa, die exact hetzelfde zegt of zingt. Dat willen Kapitein Kas en de Malle Matrozen ook graag zelf uitproberen!

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 9).

- De Malle Matrozen staan in **duo's aan weerszijden van de kloof**: de ene in Tipi, de andere in Tapa.

  Ronde 1: de **Tipi-matrozen** maken om de beurt een **kort geluid (max. 5 sec) met hun stem** (enkel klanken, geen woorden) **of lichaam** (klappen, wrijven, stampen, knippen…). Onmiddellijk nadien doet de **Tapa-matroos** uit het duo dat **geluid zo goed mogelijk na.** Laat de matrozen **wisselen van kant** en herhaal deze opdracht.

  Ronde 2: zelfde opdracht met **gesloten ogen.** Een Tipi-matroos maakt een geluid en zijn partner in Tapa doet dit na. Uiteraard zonder spieken!

Ronde 3: iedereen in **Tipi** maakt **tegelijkertijd een geluid.** De **Tapa-matroze**n luisteren heel goed naar hun partner uit Tipi en doen dan **tegelijkertijd alle geluiden na.**

- De Tipi- en de Tapa-matrozen staan elk op hun deel van het eiland **naast elkaar in rijen met 5 meter ertussen.**

  Ronde 1: iedereen in **Tipi vertelt** tegelijkertijd **wat ze gisteren deden.** De **Tapa-matrozen** luisteren goed naar hun partner en **vertellen** daarna tegelijkertijd **wat ze gehoord hebben.**
  Wat helpt er om goed begrepen te worden (luid praten, articuleren, lichaamstaal…)?
  Wisselen van kant en opdracht herhalen.

  Ronde 2: ieder **kiest** een **liedje**. Bij het startsein **zingen** alle matrozen op **Tipi tegelijk** hun **liedje**. Van zodra de **Tapa-matroos** het **lied** van zijn partner **herkent**, begint hij **mee** te **zingen**.

- **Elke rij** komt in een **halve kring** staan, vlak tegen de kloof. Zo vormen **alle matrozen samen één grote kring** terwijl iedereen toch op zijn eigen deel van het eiland staat. Als je in de diepe kloof in het midden van de kring roept, krijg je een geweldige **echo**!

  Ronde 1: de matrozen zetten **1 voet vooruit. Wieg** met de hele kring **samen naar voor en naar achter.** Op het moment dat iedereen **naar voor** buigt, **roepen** de matrozen **om de beurt een kort geluid** in de kloof. Wanneer de kring **naar achter** buigt, doen de andere matrozen de **echo** van het geluid weerklinken.

  Ronde 2: de matrozen maken om de beurt een **geluid** binnen een bepaald **thema** (bijvoorbeeld geluiden van zeedieren, geluiden van op het strand of het schip…)

- Tijd om de **kloof** te **doorbreken**! De matrozen **bouwen** allerlei **bruggen** over de kloof (met plakband, touw, krijt, een blad papier, een stoel…). De hereniging wordt gevierd met een speciale **TipiTapa-polonaise.**

  Ronde 1: alle matrozen staan op een **rij achter elkaar** aan de **ene kant** van de **kloof**.
  De **voorste** begint op een **gekke manier** te **stappen** en maakt er ook een **geluid** bij.
  De **matrozen achter hem** doen het **gekke loopje met geluid na.**
  De **rij steekt de kloof over** via één van de brugjes. Daarna **draait de rij om.**
  De **laatste** matroos **wordt** nu de **eerste** en doet een **ander gek loopje met geluid,** dat **weer geïmiteerd** wordt. De rij gaat ook weer **over** een **brugje** naar de **andere kant.**

  Ronde 2: de **matroos** die **vooraan** loopt, **blijft** stil **staan** en zijn **geluid herhalen.**
  De **rij** stapt de **andere kant** uit en maakt een **ander geluid.**
  Telkens de rij omkeert, blijft er een **matroos staan** en **herhaalt** zijn **geluid** ter plekke.
  Wanneer er nog 2 matrozen over zijn, stapt de laatste matroos nog 1 keer over de kloof en zoekt een plekje tussen de andere matrozen.

  Ronde 3: alle **geluiden** klinken **door elkaar.** Als Kapitein Kas **in de handen klapt**, gaat alles nog **veel luider** klinken. Dan barst iedereen in gelach en applaus uit. Hoera voor TipiTapa!

- **Tip:** muzikanten die 'echomuziek' maken met hun stem worden 'beatboxers' genoemd. Luister bijvoorbeeld naar 'Shlomo and the Vocal Orchestra'. Filmpjes van deze groep en veel andere beatboxers vind je op YouTube.



Pugalo

ANKER
DRAMA
1° GRAAD

Duur

60 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)
- CD Sam Vloemans - Water, lucht, aarde, vuur (zie mediabox)

Zelf voorzien:

- CD-speler

Voorbereiding

Zorg voor een grote open ruimte waar de matrozen zich kunnen bewegen.

Eindtermen

3.2 - 3.5 - 6.3 - 6.4 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas en zijn Malle Matrozen komen aan in Pugalo. De Pugalezen zijn vreemde vervormde mensen. Sommigen hebben hele lange kronkelige armen, anderen hebben gekke kromme beentjes, weer anderen hebben gebogen ruggen en naar binnen staande voeten. Ook spreken ze allemaal een ander gek taaltje met woorden die niks lijken te betekenen. Wanneer de matrozen een tijdje rondlopen in Pugalo merken ze dat ze langzaam maar zeker zelf ook in vreemde houdingen komen te staan. Ze beginnen zelfs net zo vreemd te spreken...

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 10).

- De matrozen gaan **per 2** staan. Matroos A **boetseert**'matroos B **in een bepaalde houding**.
  Hoe is het hoofd gekanteld? Hoe staan de voeten, de knieën en de heupen? Naar waar wijst B?
  B probeert om **in de geboetseerde houding rond te wandelen.** Als dat lukt, onthoudt B zijn houding en **wisselen** A en B van rol.

- Al de matrozen staan **stil in** hun **geboetseerde houding.**
  Zet een **muziekje** aan. Alle matrozen **bewegen** door elkaar op de muziek **zonder te botsen.**
  Wanneer Kapitein Kas in zijn handen **klapt**, **bevriezen** de matrozen **in** hun **geboetseerde houding.**

- In nieuwe duo's proberen de matrozen om de **geboetseerde houdingen nog vreemder** te maken.

Kan dat been nog verder naar buiten? Hoe hoog of hoe laag kunnen de schouders staan?
De matrozen **onthouden de gekke vervormde houding** waarin ze geboetseerd zijn.

- Zet opnieuw een **muziekje** aan. De matrozen **stappen** eerst als **gewone mensen** door elkaar. Terwijl ze stappen, **veranderen** ze echter **langzaamaan in vervormde matrozen** met gekke houdingen. Als de **muziek stopt,** staan de matrozen **stil** en worden ze weer even **gewone matrozen.**

- Elke matroos maakt van de 2 gekke houdingen uit de vorige oefeningen een rare **combinatie-houding** waarin hij wel nog gemakkelijk rond kan stappen.

- Net zoals in Pugalo beginnen de vervormde matrozen **te spreken** met **woorden** die **niks betekenen** (dat heet 'jabbertalken'). De vervormde matrozen **stappen** door elkaar en **mompelen** luidop tegen zichzelf alsof ze iets moeten onthouden (bijvoorbeeld: voorwerpen die je vindt op het schip).
Ze doen dit niet met de echte woorden maar met **nonsensklanken**. 'Zeilen', 'tonnen' en 'roer'... worden dan 'krisj', 'djeukke' en 'samramtam'... of zoiets.
De matrozen proberen **verschillende dialecten** uit. Misschien klinkt alles wel met oe-klanken, vallen alle klinkers weg of klinkt alles krakerig?
Wanneer ze een andere matroos tegenkomen, **begroeten** ze deze in hun eigen vreemde taaltje.

- De Malle Matrozen staan in een **kring**, als hun **gewone zelf.** Welke **emoties** zijn er allemaal (blij, boos, bang, verdrietig...)? Hoe doen '**gewone mensen**' als ze een bepaalde emotie hebben?
Wat gebeurt er met hun **gezicht**, hun **lichaam**, hun **stem**?
Als ze dit hebben bedacht, veranderen ze **terug** in de **vreemde vervormde matrozen** die ze voordien waren. Ze **stappen** weer door elkaar. Kapitein Kas **roept** af en toe een **emotie**. **Hoe uiten** ze hun emoties als vervormde matroos? Hoe lachen ze? Hoe doen ze als ze boos zijn?

- Tot slot spelen de vervormde matrozen **per 3** een 'uit het leven gegrepen' **miniscène** van maximum 1 minuut zonder deze voor te bereiden. Bijvoorbeeld:
  - 2 vervormde matrozen spelen een spelletje, de derde vraagt of hij mee mag doen. Hij mag niet mee doen van de twee. Daarop ontstaat er een conflict en dreigt de derde te gaan klikken bij Kapitein Kas.
  - 3 vervormde matrozen staan in de rij voor de kassa in een winkel in Pugalo. Eén van de matrozen dringt stiekem voor. De anderen zien dit. Wat gebeurt er nu?

  Eerst spelen de vervormde matrozen de scène met **gewone tekst,** zodat iedereen het kan verstaan. Dan spelen ze dezelfde scène nog een keer, maar dan in de **zelfverzonnen 'jabbertalk'.**

- **Tip:** een bekend personage dat ook altijd in 'jabbertalk' spreekt, is de Zweedse kok uit de Muppetshow. Op YouTube vind je veel filmpjes waarin je deze kok aan het werk kan zien (en horen).



Oegalana

ANKER
DANS
1° GRAAD

Duur

50 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 1 (zie logboek 1)
- afbeeldingen combinatiedieren + beschrijving dieren uit de axenroos (zie bijlagen)
- CD Kapitein Winokio zingt 10 beestige liedjes (zie mediabox)

Zelf voorzien:

- CD-speler

Voorbereiding

Zorg voor een ruimte waarin je voldoende met de hele groep kan bewegen.

Eindtermen

4.1 - 4.3- 4.4 - 4.5 - 6.1 - 6.3 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas en de Malle Matrozen komen aan op Oegalana, een land dat vol zit met gekke dieren; olikwallen, schildezels, schaaphonden… Alle dieren zijn een combinatie van de dieren die de matrozen kennen uit hun eigen wereld. De dieren op Oegalana bewegen uiteraard ook helemaal anders dan gewone dieren. Kapitein Kas en de matrozen gaan op zoek naar de gekste combinatiedieren die er op Oegalana te vinden zijn en doen hun vreemde bewegingen na!

Verloop

- De Malle Matrozen staan in een **kring**. **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 1 - nummer 11).

- **Bekijk** samen de **tekeningen** van de **gekke dieren** waarover Kapitein Kas vertelt (zie bijlage). Hoe zouden deze dieren bewegen? De matrozen gaan **straks** de bewegingen van de gekke dieren **nadoen**. Als **opwarming** imiteren ze **eerst gewone dieren.**

- Elke Malle Matroos **toont** zijn **lievelingsdier** via een **beweging** (zonder geluid). De andere matrozen **herhalen** samen de **beweging** van het dier en **raden** welk dier dit is.

- Er zijn nog heel wat **andere dieren: pauw, kameel, uil, schildpad, wasbeer, havik, steenbok, bever, leeuw, poes** (= 10 dieren uit de axenroos). **Hoe bewegen** deze dieren? Deze dieren hebben elk een **eigen lied** op de CD van Kapitein Winokio. Laat telkens een kort

stukje van het liedje horen en probeer samen met de matrozen enkele **bewegingen van het dier** uit **op de muziek.**

- De matrozen zoeken een plaats in de ruimte en staan stil als een **standbeeld**.
  Wanneer één van de 10 **dierenliederen** weerklinkt, komen de standbeelden tot leven en **bewegen** ze door elkaar **zoals het dier uit het lied** beweegt. Als de **muziek stopt, bevriezen** de matrozen in de houding die ze op dat moment hebben aangenomen.

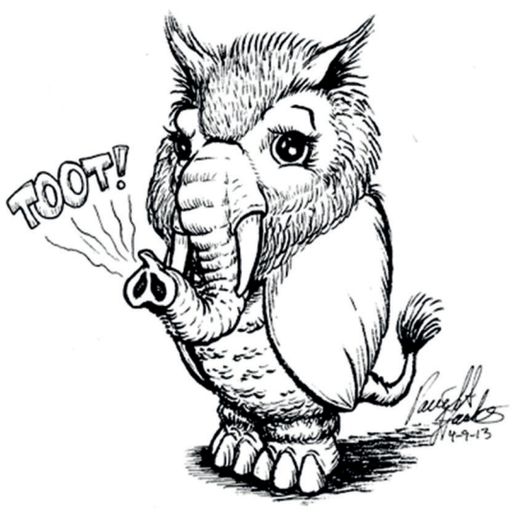
- Verdeel de matrozen in **duo's of trio's.** Elk groepje matrozen kiest een **dier uit de axenroos.**
  Bespreek met elk groepje kort de **eigenschappen** van hun dier (zie bijlage) en bedenk samen met hen **hoe** ze deze **in bewegingen** kunnen **omzetten**.
  Elk groepje legt **3 verschillende bewegingen** van hun dier vast en **plakt deze aan elkaar** tot een kleine **bewegingszin**.
  Elk groepje **toont** zijn bewegingszin aan de andere groepjes die **raden** welk dier ze nadoen.

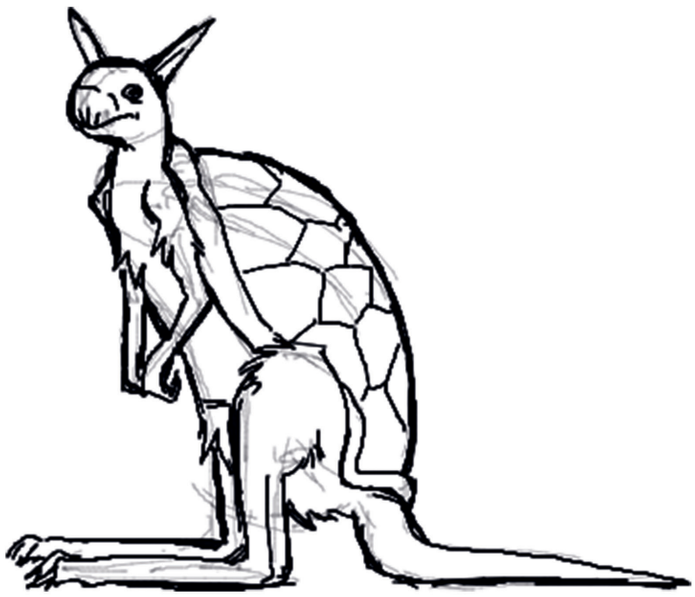
- Vorm vervolgens **nieuwe groepjes van 2 à 3 matrozen** waarin **verschillende dieren bij elkaar** komen. Elke matroos kiest **1 beweging** van zijn dier.
  Elk groepje **plakt** die verschillende **bewegingen aan elkaar tot een bewegingszin** van een **nieuw combinatiedier** zoals ze op Oegalana gezien hebben.
  De groepjes **tonen** de **bewegingen** van het combinatiedier aan de andere groepjes die **raden** welke combinatie dit is.
  Extra opdracht: de groepjes **verzinnen hoe hun combinatiedier eruitziet** en tekenen of boetseren het dier. De groepjes kunnen ook een **naam** bedenken voor het nieuwe gekke dier.

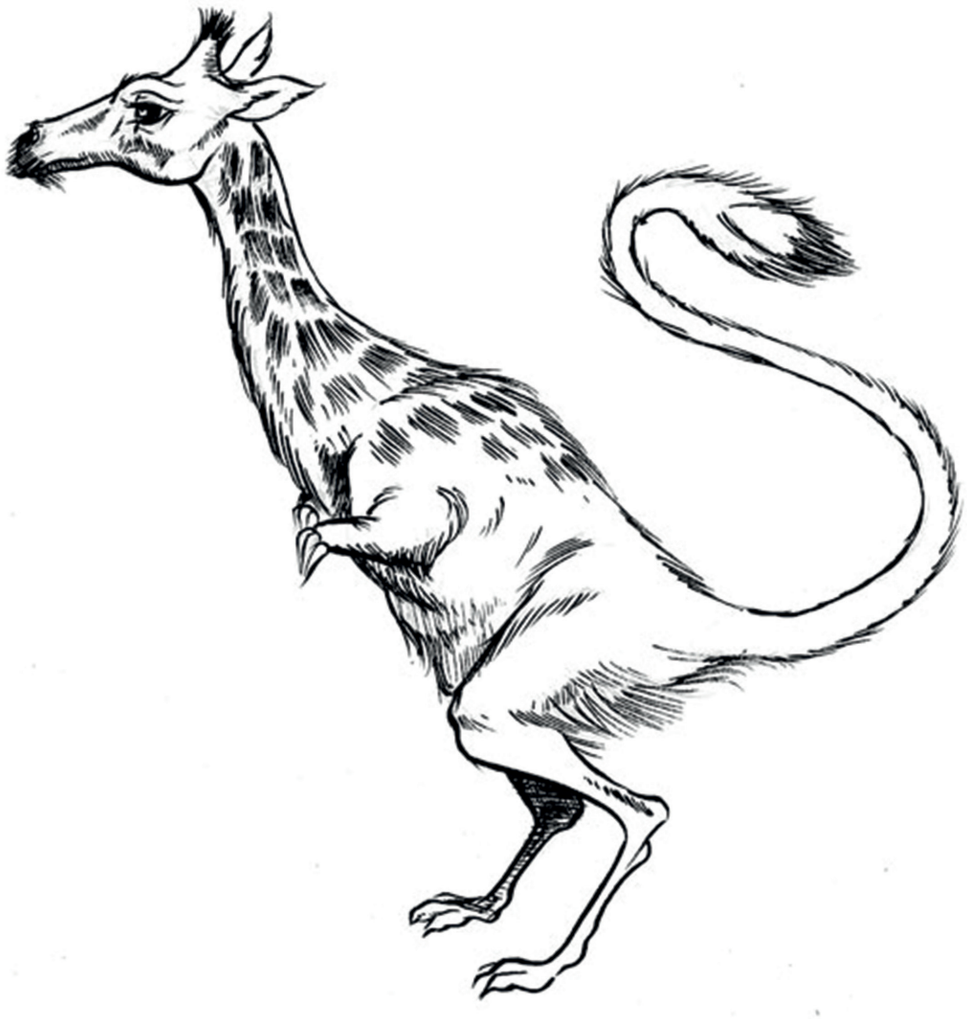
- Kapitein Kas maakt **nieuwe groepjes van ongeveer 5-6 matrozen.**
  Elk groepje kiest zelf een **nieuw combinatiedier** (bv. schildpad met paard, vis met colibri).
  De groepjes proberen samen het nieuwe dier te vormen. Om de beurt **bouwen ze een stukje aan:** iemand is een tentakel, iemand een poot, iemand een oor...
  Hoe zouden deze gekke combinatiedieren **bewegen**?
  De nieuwe combinatiedieren **steken de ruimte over** en tonen hoe dat in zijn werk gaat!

- **Tip:** in de voorstelling 'ZOO doen ze de dingen' van fABULEUS en HETPALEIS doen de acteurs ook dieren na. Op YouTube vind je fragmenten uit die voorstelling.

Bijlage: Combinatiedieren







Bijlage: De 10 dieren uit de axenroos

Oegalana

ANKER
DANS
1° GRAAD

Je kan het gedrag van mensen ten opzichte van elkaar indelen in 10 axen gesymboliseerd door een dier. Ieder dier kan zowel slechtgemutst als goedgemutst gedrag vertonen, afhankelijk van de omstandigheden.



De leeuw is de koning van de dieren. Hij weet altijd raad en wijst de weg. Hij neemt de leiding stevig in handen. Een goedgemutste leeuw is gericht op organiseren, uitleggen en groepsbevorderend werken. Een slechtgemutste leeuw is gericht op domineren, manipuleren en bevelen.



De kameel is een volgzaam woestijndier. Hij loopt mee in de karavaan en draagt alle lasten. Een goedgemutste kameel wordt gekenmerkt door volgen, om raad vragen, gehoorzamen en gezond nieuwsgierig zijn. Een slechtgemutste kameel wordt gekenmerkt door meelopen, nooit initiatief nemen, te onderdanig zijn.



Bevers leven jarenlang in een hecht familieverband. Als dammenbouwers zorgen zij voor een aangepaste biotoop voor veel andere dieren. Bevers delen bezittingen met anderen. De goedgemutste bever is gericht op zich verantwoordelijk voelen, attent zijn en helpen. Een slechtgemutste bever zal alles weggeven, overbeschermen, teveel verwennen en andermans taken uitvoeren.



Een poes vraagt om geaaid te worden. Ze begint te spinnen als je haar vertroetelt. Een goedgemutste poes wordt gekenmerkt door dankbaar zijn, zorg aanvaarden, genieten en iets durven vragen. Een slechtgemutste poes wordt gekenmerkt door te afhankelijk zijn, profiteren, eigen voordeel voorop stellen en dingen opeisen.



De pauw laat zijn mooiste veren zien. Iemand die zich gedraagt als een pauw toont zichzelf, stapt naar anderen toe en biedt zich aan. Een goedgemutste pauw is gericht op (h)erkennen van beperkingen en talenten, trots zijn, zich goed voelen en contact leggen.
Een slechtgemutste pauw is gericht op opscheppen en zich steeds vooraan plaatsen.



Een wasbeer heeft een zwart brilletje om beter te kunnen zien. De mens die zich gedraagt als een wasbeer geeft aandacht aan anderen. Een goedgemutste wasbeer wordt gekenmerkt door luisteren naar iemand, waarderen, empathisch handelen en opkijken.
Een slechtgemutste wasbeer wordt gekenmerkt door dwepen, ophemelen en slijmen.



Met zijn scherpe blik spiedt de havik de omgeving af. Een mens die zich gedraagt als een havik heeft een kritische blik. Een goedgemutste havik is gericht op iets onderzoeken, iets in twijfel trekken en opkomen voor de zwakkere. Een slechtgemutste havik is gericht op agressief zijn, altijd kritiek geven, uitdagen en roddelen.



Een steenbok zet zich schrap op zijn rots. Wie te dichtbij komt, riskeert een stevige kopstoot. Een goedgemutste steenbok wordt gekenmerkt door assertief zijn, keuzes maken en zich ergens in kunnen vastbijten. Een slechtgemutste steenbok wordt gekenmerkt door altijd koppig zijn, egoïstisch zijn, zich steeds verzetten en tegenspreken.

Vanonder zijn oogleden ziet de uil wel wat er gebeurt, maar hij houdt zijn snavel toe.



Een mens die zich gedraagt als een uil, wil soms alleen zijn. Hij of zij blijft op afstand en vertelt weinig over zichzelf. Een goedgemutste uil is gericht op observeren, een geheim bewaren en filosoferen. Een slechtgemutste uil is gericht op uit de hoogte doen, zich nooit laten kennen en zich afzijdig houden.

Wanneer hij bang is, verdrietig of moe, trekt de schildpad zich terug in zijn schild.



Een mens die zich gedraagt als een schildpad, twijfelt en weet niet wat te doen. Een goedgemutste schildpad wordt gekenmerkt door tot rust komen, emoties toelaten, fouten toegeven en reflecteren. Een slechtgemutste schildpad wordt gekenmerkt door negatief denken, zich altijd slachtoffer voelen, niet zichzelf kunnen zijn en zich laten overdonderen.