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!

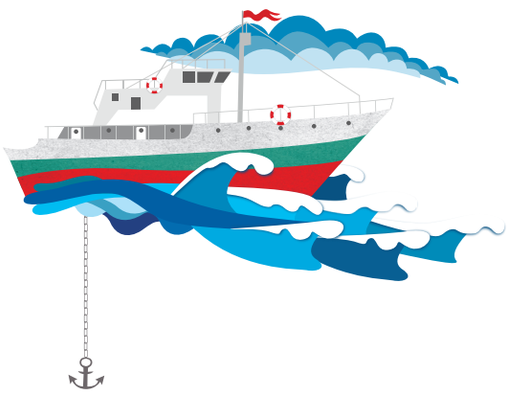
Het verhaal van Kapitein Kas



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
2° GRAAD

Duur

25 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 2 (zie logboek 2)

Zelf voorzien:

- CD-speler
- wit papier: niet te dik - 1 A3-blad per kind
- enkele kranten
- restjes gekleurd papier
- scharen: 1 per kind
- lijmstiften: 1 per 4 kinderen
- 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 - 1.6 - 6.1 - 6.3

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Op het Surprise Schip is niet veel plaats. De Malle Matrozen hebben hun bagage tot een minimum moeten beperken. Veel van hun dierbare spullen zijn dan ook thuis achtergebleven. 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 zoals bijvoorbeeld bizarre huisdieren van papier die hen gezelschap kunnen houden wanneer ze zich tijdens hun lange tocht een beetje eenzaam voelen!

Verloop

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

- Geef elke Malle Matroos een **blad papier.** Iedere matroos **rolt** zijn blad **op** en **plakt** het rolletje **vast** met plakband zodat het niet open valt. Dit rolletje gaat in stapjes veranderen in een bijzonder huisdier. De matrozen **geven** hun **rolletje in wijzerzin door** aan hun buur.

- Elke matroos **knipt** eerst **2 of meer ogen** uit het rolletje dat hij kreeg. Op de plaats waar een oog

komt, kunnen ze het papier in het midden samen houden en het topje eraf scheuren of knippen. De matrozen **geven** hun **rolletje met ogen** opnieuw **in wijzerzin door** aan hun buur.

- Vervolgens plakken ze **oren** aan het rolletje papier. Opnieuw **doorgeven.**
- Dan draaien ze een **snavel** of vormen ze een **snoet**. Nogmaals **doorgeven**.
- Iedere matroos bekijkt het papieren huisdier dat hij kreeg en **bedenkt wat** er nog **ontbreekt** aan dit bizarre huisdier. Misschien **vleugels** of een **staart** van krantenpapier? Of een **vacht** van gekleurde papiersnippers?
- Alle matrozen verzinnen ook een **gepaste naam** voor het huisdier dat ze net hebben afgewerkt.



DRONKEN MATROZEN

VLAG
MEDIA
2° GRAAD

Duur

20 minuten

Materiaal

Uit de koffer:
- CD Kapitein Kas 2 (zie logboek 2)
- 1 of 2 tablets (zie mediabox)
- groot doek (om als tafellaken te gebruiken)

Zelf voorzien:
- CD-speler
- eetgerief: bekers, bestek, borden…

Voorbereiding

Zet de tafels van de klas tegen elkaar zodat je een grote tafel krijgt waar de kinderen met z'n allen kunnen rond zitten.

Eindtermen

5.1 - 5.2 - 5.3 - 5.5 - 6.1 - 6.3

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. Het is etenstijd en Kapitein Kas roept de Malle Matrozen aan tafel. Hij ziet meteen wat er aan de hand is!

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 2 - nummer 3).

- Kapitein Kas roept de Malle Matrozen **aan tafel.** Enkele **matrozen dekken de tafel** met een tafellaken, borden, bekers en bestek. Omdat ze een beetje dronken zijn, lukt dat natuurlijk niet zo netjes.

- Nu gaan de Malle Matrozen **eten.** Ze zijn hun goede manieren vergeten en **doen vanalles wat ze anders aan tafel zeker niet mogen doen:** de vorken gebruiken als haarspeld, hun bord uitlikken, een bord op hun hoofd zetten als hoed… Elke matroos verzint iets ongewoons wat hij kan doen met het eetgerief op tafel.

- In hun zatte bui krijgen de Malle Matrozen ineens het idee om **groepsportretten** van zichzelf te

maken! Eén matroos neemt een **tablet** en vraagt aan de anderen om te **poseren** voor een gekke groepsfoto in een '**stoute**' **houding** (zie hoger).

- Een andere matroos, die ondertussen op een stoel of tafel staat te dansen, wil ook een groepsfoto nemen **(vogelperspectief).**

- De matroos die van zijn stoel is gevallen, maakt een foto van op de grond **(kikkerperspectief).**

- Kennen de Malle Matrozen nog **andere manieren** om gekke groepsfoto's te maken?
  Misschien kunnen we enkele **grappige details** fotograferen **(close-up)**?
  Of een foto maken vanop een heel **grote afstand**?
  Of allemaal een heel **ernstig gezicht** trekken op de foto alsof het een heel saai feest is?
  Foto's maken met **veel** of net heel **weinig licht**?
  Iedere matroos neemt om de beurt een foto.

- **Tip:** werk met 2 tablets en 2 groepsopstellingen als de groep te groot is.



BLAZEN OVER ZEE

VLAG
MUZIEK
2° GRAAD

Duur

10 minuten

Materiaal

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

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 2 - nummer 4).**
- De Malle Matrozen staan in een **kring**. Ze zingen een **lied** dat ze allemaal kennen om hun longen te oefenen. Heb je veel tijd? Leer dan een nieuw lied aan.
- Omdat ze **zo veel mogelijk lucht** moeten produceren tijdens het zingen, gaan ze het **lied** vervolgens **verdelen** over de matrozen: **iedere matroos** mag om de beurt slechts **één woord** van het lied zingen.
- De matrozen gaan zo dicht mogelijk **naast elkaar** staan, met hun **gezicht naar het zeil.**

Ze **zingen** het lied opnieuw **woord voor woord**. De matroos die aan de beurt is, **blaast héél hard uit** tijdens het zingen van zijn woord.

- Slagen de Malle Matrozen erin om door hun zang het **zeil** te laten **bewegen?**
  Hoe moet je precies **zingen** om zoveel mogelijk **wind** te produceren?

- Tip: wanneer de groep te groot is om met z'n allen voor het zeil te staan, kan je de matrozen vragen om naast het zeil in een rij te wachten in de volgorde van het lied. Vervolgens laat je de rij matrozen langzaam voorbij het zeil wandelen terwijl ze om de beurt hun woord van het lied zingen/blazen tegen het zeil.



SPECIALE SPULLEN

VLAG
DRAMA
2° GRAAD

Duur

20 minuten

Materiaal

Uit de koffer: CD Kapitein Kas 2 (zie logboek 2)

Zelf voorzien: CD-speler

Voorbereiding

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

Eindtermen

3.5 - 6.1 - 6.3 - 6.4 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

De Malle Matrozen zijn de hele dag druk in de weer met allerlei spullen op het Surprise Schip: het zeil moet worden gehesen, het anker opgehaald, het dek geveegd, het bestek in het kombuis moet worden afgewassen en het roer gepolijst. 's Nachts, wanneer de matrozen slapen, komen al deze spullen echter langzaam tot leven. Kapitein Kas wordt wakker van rare geluiden op het schip. Hij herinnert zich dat Opa Oscar hem vroeger vertelde dat de voorwerpen op het Surprise Schip 's nachts een eigen leven beginnen te leiden. Zou dat dan toch echt waar zijn? Hij gaat uit bed om te kijken wat er aan de hand is...

Verloop

- De Malle Matrozen staan in een grote **kring**. **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 2 – nummer 5).
  Welke voorwerpen zijn er allemaal te vinden **op het schip?** De matrozen **sommen** ze **op**.

- Kapitein Kas staat in het midden van de kring. Hij **wijst** naar een matroos en **roept** daarbij een **voorwerp** dat ze daarnet vernoemd hebben. De aangewezen matroos **beeldt samen met de matrozen die links en rechts van hem staan** het **voorwerp uit** alsof ze zelf dat voorwerp zijn. Bijvoorbeeld: wanneer het voorwerp 'roer''wordt geroepen, beelden de 3 matrozen niet iemand uit die aan het sturen is, maar proberen ze samen een roer uit te beelden.

- Nu **kiest** elke matroos apart een **voorwerp** dat te vinden is op het schip en gaat **staan / liggen / hangen zoals dat voorwerp.** Dan **brengen** de matrozen hun **voorwerp** langzaam **tot leven.**
  Hoe beweegt dit voorwerp? Hoe lacht dit voorwerp? Hoe begroet dit voorwerp een ander voorwerp?

- De **nacht** valt. Het is **donker** en stil op het schip. **Kapitein Kas** gaat op het **dek (= buiten het lokaal)** een luchtje scheppen. De matrozen gaan door elkaar staan / liggen / hangen zoals het voorwerp dat ze hebben gekozen.

- Op een gegeven moment komt Kapitein Kas **weer binnen.** Langzaam **loopt** hij **tussen de voorwerpen** door. Telkens als Kas voorbij een voorwerp loopt, komt dit **tot leven zonder dat hij het merkt** (bijvoorbeeld: voorwerp verplaatst zich, doet gek of maakt geluidjes).
  Wanneer Kapitein Kas voelt of hoort dat er iets gebeurt achter zijn rug, **draait hij zich plots om** naar het voorwerp en moet de matroos die dit voorwerp uitbeeldt weer **heel stil** staan!



STILTE NA DE STORM

VLAG
DANS
2° GRAAD

Duur

15 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 2 (zie logboek 2)
- CD Sam Vloemans - Water, lucht, aarde, vuur (zie mediabox)
- groot blauw doek

Zelf voorzien:

- CD-speler

Voorbereiding

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

Eindtermen

4.1 - 4.2 - 4.3 - 6.3 - 6.4 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Het Surprise Schip vaart op volle zee, maar wat zien we daar? In de verte komt er een grote storm aan. Hoe kunnen Kapitein Kas en de Malle Matrozen zich bewegen op het dek van het schip in de woelige zee? En wat als de zee terug rustig wordt? Hoe bewegen ze dan?

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 2 - nummer 6).

- De Malle Matrozen bereiden zich voor op de storm. **Hoe** zullen ze zich **bewegen** over het dek van het Surprise Schip **wanneer het stormt? Geef** zelf ook enkele **voorbeelden** van mogelijke '**stormachtige**' **bewegingen:** rollen over de vloer, bewegen met trillingen over het hele lichaam, je evenwicht verliezen...

- Verdeel de Malle Matrozen in **groepjes van 3 of 4.**
  Elk groepje krijgt één van de gevonden bewegingen en gaat zo **om de beurt de ruimte oversteken met die beweging.**
  Leg het **blauwe doek** op de grond. De matrozen die niet aan de beurt zijn, houden het doek vast en laten het **bewegen** zodat er '**golven**' ontstaan. Het golvende doek is het **bewegingsvlak** dat de matrozen (zonder schoenen!) **oversteken** op aangepaste **muziek** (CD Sam Vloemans: Storm).

- **Hoe** zouden de matrozen **bewegen** als de **zee ineens terug kalm** wordt?
  Bijvoorbeeld: op verschillende manieren probleemloos op de vloer springen, vloeiend bewegen, balans houden door op één been te blijven staan…
  De matrozen verzinnen en doen **verschillende bewegingen op aangepaste muziek** (bijvoorbeeld CD Sam Vloemans: Waterval of Luchtwals).

- Groepjes matrozenvrienden kunnen ook eens proberen om de verschillende bewegingen te maken, **zonder elkaar los te laten.**



Kamaloet

ANKER
BEELD
2° GRAAD

Duur

60 tot 70 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 2 (zie logboek 2)
- doeken
- bamboestokken
- elastieken - wasknijpers - veiligheidsspelden

Zelf voorzien:

- CD-speler
- papiertape: 2 rollen
- wol: 3 bollen in verschillende kleuren
- 4 kranten
- kostenloos materiaal: tetrapak, plastic zakjes, verpakkingen in karton of plastiek...

Voorbereiding

Verzamel vooraf kostenloos materiaal.
Schuif de banken aan de kant zodat je zo veel mogelijk open ruimte hebt.

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 niet op Kamaloet. Er zijn dus geen computers, geen stiften, geen boeken, geen plastic speelgoed en andere spullen zoals wij die kennen. De Kamalezen maken alles wat ze nodig hebben zelf, met materiaal dat ze in de natuur vinden: bladeren, stenen, aarde, stokken... De Malle Matrozen vinden de speciale constructies met stokken die de Kamalezen gemaakt hebben heel indrukwekkend! Zouden zij ook zoiets kunnen maken? Kapitein Kas denkt van wel! Op het schip liggen nog ergens bamboestokken en ook de doeken van Opa Oscar kunnen zeker van pas komen.

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 2 - nummer 7).

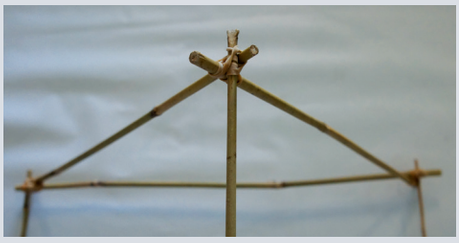
- Om te oefenen maken de matrozen eerst **vlakke figuren (2D)** met de bamboestokken.
  - Verdeel de Malle Matrozen in 3 groepen. Geef elke groep een aantal bamboestokken.
  - Elke groep maakt een eenvoudige '**tekening**' **op de grond met de stokken** bestaande uit vlakke figuren zoals driehoeken en vierhoeken (bijvoorbeeld tekening van een schip of een huis).
  - Ze raden wat de andere tekeningen voorstellen.

- In verschillende stapjes maken de matrozen vervolgens **ruimtelijke constructies (3D) met de stokken.**
  - Verdeel de matrozen in duo's. Elk duo legt 3 stokken op de grond in de vorm van een driehoek.
  - Ze verbinden de stokken in de hoeken met elastieken.





  - Elk duo gaat met zijn driehoek bij een ander duo staan.
  - Met hun groepje van 4 maken ze van de 2 driehoeken een ruimtelijke figuur: ze leggen 3 extra stokken in de hoeken en maken deze vast met elastieken of papiertape.



  - Elk groepje van 4 gaat nu samen met een andere groep van 4. Ze voegen hun 2 ruimtelijke vormen samen. Misschien begint de constructie al op iets te lijken? Is het een reddingsboot? Of lijkt het op een koffer waarin ze hun spullen kunen meenemen naar Kamaloet? Of kunnen ze de inwoners van Kamaloet verrassen met een heel groot cadeau?

- De constructies worden **afgewerkt**. Dat kan op **verschillende manieren:**
  - met doeken, papier of kranten die ze met wasknijpers, elastieken, veiligheidsspelden of papiertape aan de constructie bevestigen.
  - met kostenloos materiaal zoals tetrapaks of plastic zakjes die ze eerst in verschillende vormen hebben geknipt.
  - restjes wol die ze over de stokken spannen, vlechten of weven.

  Elk groepje krijgt een **ander basismateriaal** zodat elke constructie er anders uitziet.

- Vertel de matrozen dat er een **kunstenaar** is die ook **constructies maakt met houten stokken en planken: Tadashi Kawamata.** Toon enkele afbeeldingen van het werk van deze kunstenaar (zie bijlage) aan de Malle Matrozen. Lijken de constructies die zij gemaakt hebben op de kunstwerken van Kawamata?

- **Tip:** Als je niet veel ruimte hebt, kan je deze activiteit ook 'in het klein' doen, met satéstokjes en plakband in plaats van met bamboestokken en elastieken.

- Vergeet niet om na de opdracht al de restjes tape, touw en dergelijke van de stokken te verwijderen, voordat je ze terug in de koffer steekt, zodat de volgende groep ze opnieuw kan gebruiken.

Bijlage: Kunst in hout van Tadashi Kawamata











Fudazi

ANKER
MEDIA
2° GRAAD

Duur

60 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

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

Zelf voorzien:

- CD-speler
- 1 rol stevige plakband
- grote vellen papier (A2 of A1)
- scharen
- tijdschriften: 1 per kind
- lijmstiften: 1 per groepje
- wit of gekleurd A4 printpapier
- potloden en/of stiften: 1 set per groepje

Als je in kleinere groepjes met meer dan 2 opstellingen wilt 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 (handleiding: zie tablets).
Plak bij elke opstelling een groot vel papier op de grond en zorg dat de camera het blad goed in beeld heeft.
Leg bij elke opstelling ook het andere materiaal klaar (tijdschriften, scharen, lijm, A4 papier, potloden en/of stiften).

Eindtermen

5.3 - 5.4 - 5.5 - 6.1 - 6.3

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas en de Mallle Matrozen zijn op het eiland Fudazi. De inwoners zien er erg vreemd uit.
Ze hebben 1 lijf en 1 hoofd met grote ogen, maar meer dan 2 armen en benen. Geen Fudaziër is helemaal hetzelfde als een andere en iedereen beweegt ook op een andere manier. Elke dag om 12 uur 's middags vindt op Fudazi een spetterend feest plaats. Dan spelen de Fudaziërs op hun geke muziek-instrumenten en wordt er wild gedanst. Stukken van het decor, de instrumenten (en soms zelfs armen en benen!) vliegen overal in het rond! Niemand gaat de Malle Matrozen geloven als ze over dit feest vertellen! Kapitein Kas heeft een idee: de matrozen kunnen een stop motionfilm maken, zodat ze later aan iedereen kunnen tonen hoe het er op Fudazi aan toe ging.

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 2 - 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 van stilstaande beelden na 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).

- Elk groepje matrozen stelt met **uitgeknipte afbeeldingen uit tijdschriften, lijm en papier** een aantal verschillende **Fudaziërs** samen (met 1 lijf en 1 hoofd, grote ogen en meerdere armen en benen).

- De groepjes nemen een **foto** van het **lege beeldvlak.**
  Vervolgens laten ze al hun **Fudaziërs** stapje voor stapje **in het beeldvlak schuiven.**
  Iedere inwoner beweegt anders: sommigen draaien, anderen springen.
  Ze nemen telkens een **foto** van **elk stapje.** Hoe kleiner de stapjes waarmee de figuren in beeld schuiven en hoe meer foto's ze nemen, hoe vloeiender de beweging achteraf zal lijken.

- Eens de Fudaziërs volledig in beeld zijn, gebeurt er vanalles:
  - de klok slaat 12 uur en het **feest** begint
  - er wordt muziek gemaakt met **vreemde instrumenten** (= allerlei voorwerpen die de matrozen uit tijdschriften knippen of gekke instumenten die ze zelf tekenen op papier en daarna uitknippen)
  - er wordt **gedanst**, misschien **gekust**...
  - het **feest** wordt steeds **onstuimiger**: de Fudaziërs **zwieren** en **zwaaien** wild om zich heen - ze **botsen** tegen elkaar - daardoor begint er van alles in het rond te vliegen: stukken van muziek instrumenten, armen, benen...

  Al de **bewegingen** van (stukken van) de inwoners en de voorwerpen worden **in kleine stapjes opgedeeld** en de groepjes nemen **telkens een foto** van elke wijziging die ze aan het beeldvlak aanbrengen.

Extra opdrachten:

- De groepjes maken een **aftiteling** bij hun filmpje door de namen van de matrozen die aan het filmpje meewerkten op een papiertje in beeld te laten verschijnen. Dit kan ook al wandelend, rollend, schuivend... gebeuren.
- De groepjes matrozen kunnen ook nog een **soundtrack** bij de film maken (vb. een bizar feestmuziekje dat steeds heftiger of sneller wordt naarmate het feest vordert).



TipiTapa

ANKER
MUZIEK
2° GRAAD

Duur

60 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 2 (zie logboek 2)

Zelf voorzien:

- CD-speler
- 1 balpen /stift per persoon
- 1 A4-blad per persoon
- 10-tal A3-papieren
- enkele oude kranten/tijdschriften

Voorbereiding

Zet alle stoelen en tafels aan de kant zodat er voldoende ruimte is om een grote kring te maken.

Eindtermen

2.2 - 2.4 - 6.3 – 6.4

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Op het eiland TipiTapa spreken ze een rare taal: het TipiTapa's. Soms zeggen de TipiTapatezers niet meer dan 'tipi' of 'tapa'. Soms herhalen ze gewoon wat de ander zegt. Soms voeren ze een gesprekje met teksten van verkeersborden of recepten uit kookboeken! Ook heel bijzonder: op TipiTapa wordt bijna de hele tijd gezongen. Elk gesprek is dus een soort lied of een mini-opera, die werkelijk nergens over gaat. Maar vrolijk, dat zijn ze daar allemaal! Kapitein Kas en de Malle Matrozen dompelen zich helemaal onder in de sfeer van het eiland en doen graag mee met de vreemde gebruiken!

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 2 - nummer 9).

- Alle matrozen staan in een grote **kring** en **zeggen** om de beurt hun **voornaam**.
  Volgend namenrondje: alle matrozen **zingen** hun **voornaam** (hoog of laag, snel of traag, in opera-of house-stijl, meer dan 1 keer als ze een ritme willen maken…)
  Volgend rondje: Kapitein Kas **klapt** een **tempo** (ongeveer 2 keer per seconde). De matrozen zingen terug om de beurt hun **naam**, maar nu **in het tempo.**

- Maak de **kring groter.** De hele groep zet **2 stappen** (links - rechts) **vooruit,** en daarna weer (links - rechts) **achteruit** tot iedereen in dezelfde kadans stapt.

Kapitein Kas maakt een **geluid** (met stem, klappen, knipperen…) tijdens de **2 voorwaartse stappen**. Tijdens de **2 stappen achteruit**, **echoot** de rest van de groep dit geluid.

- De **matrozen** werpen nu elk **om de beurt** een **geluid** in de echo-kring. De andere matrozen **herhalen** dit bij het achteruit stappen.

- Zoek vervolgens **geluiden** binnen een **thema** (het strand, de zee, een pennenzak…). Alle matrozen maken nu geluiden die ze associëren met dat ene woord of thema. Probeer een paar thema's uit.

- De matrozen blijven met dezelfde pas stappen, maar in **vertraagd tempo.**
  Kapitein Kas maakt **op de voorwaartse stappen** een **geluid** dat uit **2 gelijke klanken** bestaat (bijvoorbeeld tapa-tapa, ahum-ahum, whoop-whoop, fwaa-fwaa…).
  De **matrozen herhalen** dadelijk nadien **bij het achteruit gaan.** Zo krijg je een **ritme van 4 tellen.**
  In plaats van elk om de beurt een geluid te maken, is **iedereen 2 of 4 keer na elkaar** aan de beurt.
  Zo hoor je het effect van de "beat" beter.

- Laat de matrozen nu **spelen met de intonatie**. Ze blijven de "whoop-whoop" (of een andere klank) heel ritmisch zeggen, maar wel van hoog naar laag, of de eerste laag en de tweede hoog.
  De echo-matrozen doen dit na. Zo komt er meer muzikale diepgang in de echo-beats.

- Net als de TipiTapatezers gaan we **gezongen gesprekjes** voeren over allerlei onderwerpen.
  In **groepjes van 5 of 6** gaan de matrozen op zoek naar **1 of 2 willekeurige tekstjes** (bijvoorbeeld koppen uit kranten of tijdschriften, recept uit een kookboek of zaken die ophangen in het lokaal zoals leefregels, rekenoefeningen, opschrift op een brandblusser…).
  Vervolgens zetten ze daar een **eenvoudig melodietje** op dat ze gemakkelijk kunnen herhalen.

- De matrozen kunnen hun TipiTapa-lied nog aandikken met een **echo-beat** (zie vorige oefening), maar nu gebruiken ze hiervoor gerichte klanken/geluiden/woorden die bij de tekst van hun lied passen.

- De groepjes matrozen zoeken naar een **goede opbouw** van hun lied.
  Beginnen ze ineens met de tekst? Of eerst met de beat, en komt de tekst er dan bij?
  Hoe eindigt het lied?

- **TipiTapa-concert!** De verschillende groepjes laten hun TipiTapa-liederen aan elkaar horen.

- **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
2° GRAAD

Duur

60 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 2 (zie logboek 2)

Zelf voorzien:

- CD-speler
- muziek naar keuze

Voorbereiding

Zet tafels en stoelen aan de kant. Zorg dat er ruimte is zodat de matrozen door elkaar kunnen stappen zonder dat ze tegen elkaar botsen.

Eindtermen

3.1 - 3.3 - 3.5 - 6.3 - 6.4 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas en zijn Malle Matrozen zijn gewoon om hard en snel te werken. Het werk op een schip stopt nooit en ze hebben altijd tijd te kort. Maar dan komen ze aan op het eiland Pugalo. Op dit eiland staat de tijd af en toe letterlijk stil! Alles en iedereen bevriest gedurende enkele ogenblikken en vervolgens gaat het leven weer verder alsof er niks gebeurd is. Kapitein Kas en de Malle Matrozen zijn erg nieuwsgierig hoe dit precies in zijn werk gaat. Ze nemen een kijkje op dit ei.....land en spelen spelletjes met de tijd.

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 2 - nummer 10).

- Zet een **muziekje** op. De Malle Matrozen **stappen door elkaar** zonder elkaar aan te raken.
  Ineens staan **de tijd en de muziek stil.** Alle matrozen **bevriezen** in hun houding.
  Wanneer de muziek weer speelt, wandelt iedereen verder alsof er niks aan de hand is.

- Een spelletje waarbij de tijd ook af en toe stopt is **1,2,3... piano.**
  Bij elke ronde van dit spel kiezen de matrozen samen een **bepaald soort personen** (bijvoorbeeld: bekakte madammen, vervelende kleuters, sterke mannen, gevaarlijke gangsters... enzovoort) en **bewegen / bevriezen** ze **zoals die personen** dat zouden doen.

- Wanneer de **tijd** op Pugalo **stopt**, zien de **bewoners** er soms heel **vreemd** en **grappig** uit.
  Misschien keken ze op dat moment net heel boos? Of waren ze juist heel hard aan het lachen?
  Welke emoties kennen de matrozen nog? Bang, verdrietig, verwonderd...
  Hoe zien die emoties eruit **als de tijd stopt**?

- Vraag aan de matrozen om ergens in de ruimte op een **stoel** te gaan zitten.
  Zet een **muziekje** op en **roep** een bepaalde **emotie**.
  Wanneer de **muziek stopt, bevriezen** de matrozen op hun stoel in een **pose** die past bij die **emotie**.
  Herhaal dit enkele keren **met andere emoties.**
  Hoe verschillend zijn de poses? En hoe erg kunnen de matrozen overdrijven?

- Als de **tijd** op Pugalo tijdens een gebeurtenis **stopt**, lijkt het alsof je naar een **levende foto** kijkt!
  De **helft van de matrozen** gaat **aan de kant zitten** met hun **ogen dicht.**
  Fluister de **andere matrozen** een mogelijke **gebeurtenis in het oor.** Bijvoorbeeld:
  - een familie die zit te picknicken in het park
  - een begrafenis
  - iemand die ten huwelijk gevraagd wordt in een restaurant

  De matrozen **beelden een bepaald moment in de gebeurtenis uit,** door allemaal te **bevriezen** in een bepaalde **houding**.
  De matrozen die zitten, **openen hun ogen,** kijken naar de foto en raden over welke gebeurtenis het gaat. Wissel na elke gebeurtenis/foto van groep.

- Verdeel de matrozen in **groepjes van 4 personen.**
  Elk groepje bedenkt een **korte gebeurtenis waarin iets fout loopt.**
  Ze geven deze weer in een **reeks van 4 foto's** - zoals een **stripverhaal** - maar dan met **echte personages.** Bijvoorbeeld:
  - foto 1: een persoon loopt over straat.
  - foto 2: de persoon stapt op een bananenschil.
  - foto 3: de persoon valt.
  - foto 4: de persoon ligt huilend op de grond.

  Elk groepje **oefent** zijn **fotoreeks** even in, zodat ze **vlot van de ene naar de andere foto** kunnen overgaan. Daarna **tonen** de groepjes om de beurt hun fotoreeks aan elkaar.
  Tussen de verschillende foto's door doen de **toeschouwers** hun **ogen dicht** zodat ze de verandering van de opstelling niet zien. Nadien **raden** de toeschouwers **welke gebeurtenis** het groepje matrozen heeft uitgebeeld.

- Tenslotte laten de groepjes matrozen hun **strips tot leven komen.**
  Ze **bewegen van de ene foto naar de andere** en mogen ook **tekst** toevoegen.



Oegalana

ANKER
DANS
2° GRAAD

Duur

60 tot 70 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 2 (zie logboek 2)
- afbeeldingen combinatiedieren + beschrijving dieren uit de axenroos (zie bijlagen)
- CD Kapitein Winokio zingt 10 beestige liedjes (zie mediabox)

Zelf voorzien:

- CD-speler
- andere muziek naar keuze

Voorbereiding

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

Eindtermen

4.1 - 4.3- 4.4 - 4.5 - 6.3 - 6.4 - 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 Malle 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 combinatie-dieren 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 2 - 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.

- Duid een **dierenspotter** aan die **aan de ene kant van de ruimte** gaat staan.
  Aan de **andere kant** staan alle **andere matrozen**. Deze mogen **vooruit bewegen** als een **zelf**

gekozen dier tot de **spotter** kan **raden** welk dier ze zijn. Dan **veranderen** ze in een **ander dier** en kunnen ze **weer verder**. Wie eerst aan de overkant is, wordt de volgende dierenspotter.

- Alle Malle Matrozen staan **in het midden van de ruimte.** Elke **muur** heeft een **nummer van 1 tot 4.** De matrozen **wandelen** door de zaal. Wanneer een **nummer geroepen** wordt, moeten de matrozen **zo snel mogelijk naar de muur met dat nummer** lopen. **Herhaal** dit **enkele keren** zodat de matrozen de nummers goed kennen.

- **Verbind** nu **elk nummer** met een **dier uit de axenroos** (zie bijlage). Bijvoorbeeld: 1. uil, 2. kameel, 3. pauw, 4. steenbok. **Welke eigenschappen** hebben deze dieren? **Hoe bewegen** ze?
  Herhaal de **vorige oefening** maar nu **bewegen de matrozen zoals het dier in kwestie** wanneer ze naar de bijhorende muur gaan.

  Variaties: nummers combineren. De jongens krijgen bijvoorbeeld 3. pauw en de meisjes 1.uil.
  Extra opdrachten: tijdens het bewegen naar de muur mag je niemand raken, mag je niemand aankijken, mag je geen geluid maken, mag je enkel op de grond bewegen, mag je enkel je hoofd gebruiken…

- Verdeel de matrozen in **duo's of trio's. Elk groepje** matrozen kiest één **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 nabootsen.

- **Extra opdracht:** de groepjes zetten de **bewegingszinnen** van hun dier op **muziek** (het lied over hun dier op de CD van Kapitein Winokio). Geef **bijkomende uitdagingen** aan de groepjes:
  - een **beweging herhalen**
  - een beweging **vergroten/verkleinen**
  - contrast tussen **snel en traag** of **vloeiend en hoekig**
  - een beweging **op de grond** of een beweging **heel hoog**
  - een pauze in de beweging…

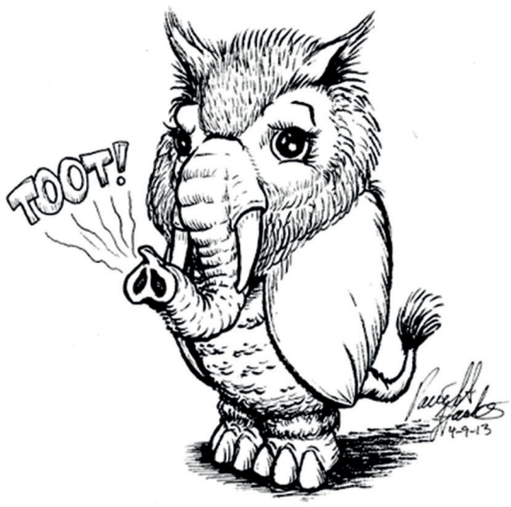
- Vorm vervolgens **nieuwe groepjes van 2 à 3 matrozen** waarin **verschillende dieren samenkomen.** Elke matroos kiest **1 beweging** van **zijn dier.** Elk groepje **plakt** die **verschillende bewegingen aan elkaar** tot een **bewegingszin** van een **nieuw combinatiedier,** zoals ze op Oegalana gezien hebben. Elk groepje bedenkt ook een **naam** voor dit nieuwe gekke dier.
  De groepjes **tonen** de bewegingen van het combinatiedier aan de andere groepjes die **raden** welke combinatie dit is.

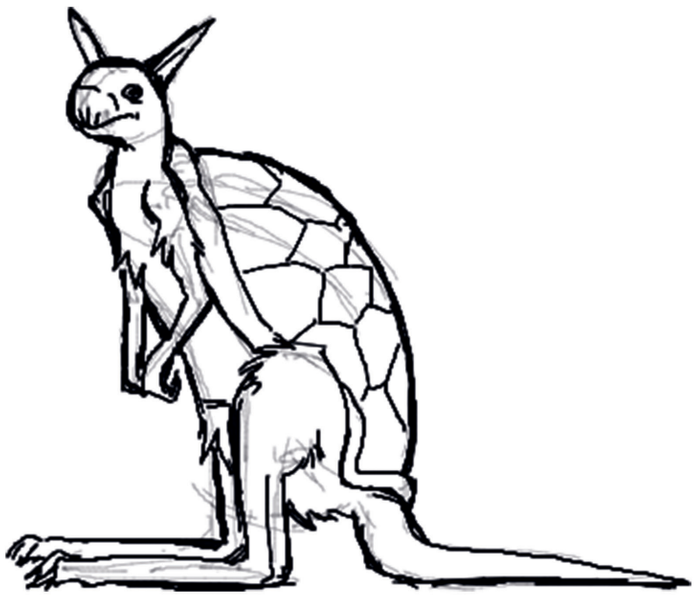
- De groepjes maken nu van hun bewegingsreeks een echt '**dansje**' **op muziek.** Ze denken na over:
  - **de opstelling**. Staan ze naast elkaar; op een rij; in een kring… De **opstelling** moet **tijdens** het dansje **minstens 1 keer wisselen.**
  - een **duidelijk begin en einde**. Hoe opkomen? Eindigen met een spectaculaire pose?

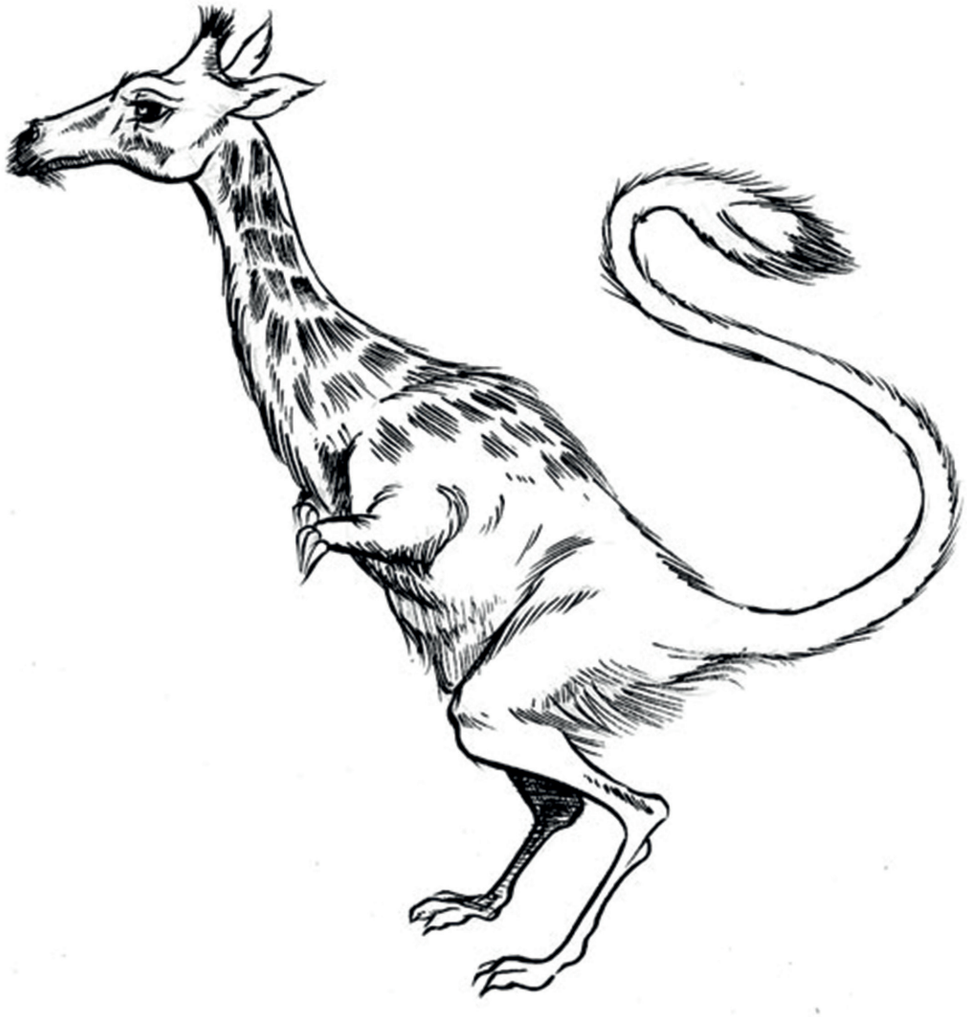
- De verschillende groepjes **tonen** hun **dansjes** aan elkaar.

- **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
2° 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 willen 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.