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

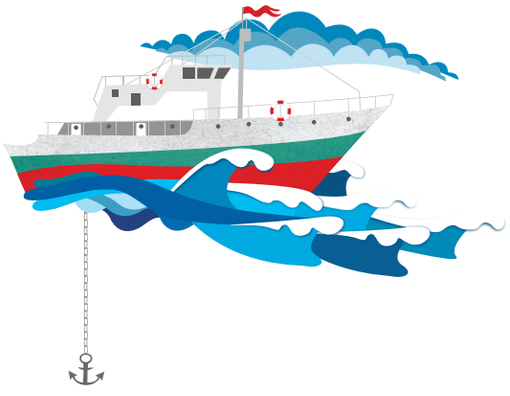


Dit is Kas. Hij is 30 en heel creatief.
Hij houdt van knutselen, muziek maken, dansen en toneel spelen.
Kas volgde een opleiding tot allround-kunstenaar op de Hippe Hogeschool voor Kunstige Knullen. Vlak nadat hij zijn diploma kreeg, stierf zijn geliefde Opa Oscar.

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
3° GRAAD

Duur

25 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)

Zelf voorzien:

- CD-speler
- verschillende soorten papier: kranten, oude affiches, behangpapier, bruin papier, koffiefilters…
- scharen: 1 per kind
- papiertape: 1 rol per 4 kinderen
- nietjesmachines

Voorbereiding

Schuif enkele tafels aan de kant om een open ruimte te verkrijgen.
Daarnaast moeten enkele tafels beschikbaar zijn om eraan te werken.

Eindtermen

1.2 - 1.4 - 1.5 - 1.6 - 6.3 - 6.4 - 6.5

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. Omdat ze in de winter op reis vertrokken zijn, hebben ze er niet aan gedacht om zomerkleren in hun koffer te steken. Op het dek schijnt de zon en is het heel warm! Welke kleren moeten ze nu aantrekken? Kapitein Kas heeft een idee. Hij haalt allerlei soorten papier uit het ruim van het schip en toont de Malle Matrozen hoe ze zelf een nieuwe zomeroutfit kunnen ontwerpen.

Verloop

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

- **Bespreek** met de Malle Matrozen met **welke technieken** je de verschillende **papiersoorten** kan **bewerken**: knippen, scheuren, vlechten, frommelen, weven, vouwen…
  De matrozen **proberen verschillende technieken** uit.

- Verdeel de matrozen in **groepjes van 3 tot 5 kinderen.**
  Geef elk groepje een **ander soort papier** (kranten, oude affiches, koffiefilters, onderleggers…), een **rol plakband** en een **nietjesmachine**.

- De groepjes maken elk een **bijzonder stuk zomerkledij** met hun papiersoort:
  - een badpak met brede schoudervullingen
  - een speciale zonnehoed die groter of kleiner kan worden gemaakt wanneer de zon harder of minder hard schijnt
  - een trendy hemdje met kijkgaten voor hun tattoo's
  - een vrolijk rokje of korte broek met een zakje voor een verrekijker.

  Elk groepje mag **maximum 2 van de eerder uitgeprobeerde technieken** gebruiken om hun kledingstuk te realiseren. In bijlage vind je enkele creaties ter inspiratie.

- De Malle Matrozen zijn trots op hun ontwerpen en **tonen** ze graag aan elkaar … op de **catwalk**!

Bijlage: Creaties van papier









DRONKEN MATROZEN

VLAG
MEDIA
3° GRAAD

Duur

25 minuten

Materiaal

Uit de koffer:
- CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)
- 2 tablets (zie mediabox)
- sjabloon kijkkader (zie bijlage)

Zelf voorzien:
- CD-speler
- 1 kopie van sjabloon kijkkader per kind
- scharen

Voorbereiding

Zet de banken aan de kant zodat er in het midden een ruimte is waar de matrozen in een kring kunnen gaan zitten.

Eindtermen

5.3 - 5.4 - 5.5 - 6.1 - 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 om alcohol te drinken, zijn ze al snel een beetje dronken. Ze gedragen zich vreemd en zien alles dubbel…
Om zeker te zijn dat alles er in werkelijkheid wel normaal uitziet, maken de dronken matrozen foto's van elkaar en hun omgeving.

Verloop

- De Malle Matrozen zitten in een **kring**. **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 3 – nummer 3).

- Speel het **spelletje 'Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet'.** Om de beurt kiezen en beschrijven enkele matrozen een voorwerp. De andere matrozen raden over welk voorwerp het gaat.

- **Iedere matroos** krijgt een blad met **kijkkader** en **knipt** het **binnenste** van het kader **uit**.
  De matrozen lopen door de ruimte en **zoeken** met hun kijkkader naar een **interessant stukje uit de omgeving** (bijvoorbeeld een vlek op de muur, een stukje vaas met een verslenste bloem…).
  Hoe **verandert** het **beeld** in het kader als ze **verder** of **dichter** van hun onderwerp gaan staan?

Iedere matroos **onthoudt het beeld** dat hij 'ingekaderd'heeft.

- De matrozen staan **per 2** en **beschrijven** hun **ingekaderde'beeld** zo precies mogelijk aan elkaar. Dan **zoeken** ze met hun **kijkkader** naar het beeld dat de andere matroos beschreven heeft.

- Verdeel de matrozen in **2 groepjes.** Geef elk groepje een **tablet.**
  Elk groepje **bedenkt** een **handeling die je op het schip kan doen** en **beeldt** deze handeling **uit**.
  Ze zijn nog steeds dronken en het uitbeelden is dus erg **overdreven**!
  Eén van de matrozen neemt een **frontale foto** van het groepje **van kop tot teen.**
  Een andere matroos neemt een **detailfoto** van de matroos die zich het gekst gedraagt.
  De volgende matroos is op de grond gevallen en neemt een foto vanuit **kikkerperspectief**.
  Een laatste matroos klimt zo hoog mogelijk in de mast (of op een tafel) en neemt een foto vanuit **vogelperspectief**.

- De dronken matrozen voeren hun **handelingen** ook op **ongewone plekken** uit. Bijvoorbeeld: slapen onder tafel; eten op de wc; met de hele groep in een kast kruipen of achter de deur gaan staan...
  De groepjes zoeken ongewone plekken en beelden hun handelingen op deze plaatsen uit.
  De matrozen maken **opnieuw foto's** van elkaar. Omdat ze al een beetje nuchter zijn geworden, kiezen ze nu bewust **een passend standpunt** van waaruit ze gaan fotograferen.

- De groepjes matrozen **bekijken de foto's** die ze genomen hebben.
  Ze **kiezen de 2 beelden** die ze zelf het **beste** vinden met aandacht voor:
  - de plaats
  - de handelingen
  - het standpunt van waaruit de foto werd genomen
  - de vindingrijkheid
  - het verhaal dat de foto vertelt

- De matrozen **tonen** hun beste foto's aan elkaar en **vertellen waarom** ze precies **die foto's uitkozen.**

Bijlage: sjabloon kijkkader



knip dit vlakje uit



BLAZEN OVER ZEE

VLAG
MUZIEK
3° GRAAD

Duur

20 minuten

Materiaal

Uit de koffer:
- CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)
- 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 alleen 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 3 - nummer 4).

- Verdeel de Malle Matrozen in **2 gelijke groepen.**
  Elke groep zoekt een **eenvoudig liedje** dat ze allemaal kunnen zingen.

- Omdat ze zo veel mogelijk 'wind' zouden kunnen produceren tijdens het zingen en ze niet te snel buiten adem zouden geraken, **verdeelt** elke groep zijn **lied: iedere matroos** krijgt **enkele woorden of een zin.** De matrozen proberen om hun stuk van het lied te **zingen** en tegelijkertijd **zoveel mogelijk lucht uit te ademen**. Met welke woorden lukt het goed om wind te maken? Misschien kunnen ze ook blazen voor of na het zingen van sommige woorden of zinnen?

- **Groep 1** loopt **door elkaar. Elke matroos** van groep 1 **herhaalt** ondertussen voortdurend **zijn stuk van hun lied.** De matrozen uit **groep 2** proberen in de muzikale chaos te **achterhalen welk lied** er gezongen wordt.

- Duid **één matroos uit groep 2** aan. Deze matroos neemt de **zangers** bij de schouder en **zet ze in een rij** naast elkaar waardoor het **liedje** weer in de **juiste volgorde** komt.
  Als de rij klaar is, stoppen de matrozen met door elkaar zingen.
  Om te controleren of de volgorde klopt, zingen ze nu om de beurt hun stuk van het lied.

- De **rollen** worden **omgedraaid**: groep 2 gaat zingen en groep 1 probeert het lied te raden en de matrozen in de juiste volgorde te zetten.

- Vervolgens proberen **beide groepen matrozen** om de beurt om het **zeil** te laten **bewegen**.
  Ze gaan op een **rij naast elkaar** staan met hun **mond dichtbij het doek en zingen hun lied.**
  Wie slaagt erin om het **meeste wind** te produceren?
  Welke zang- en blaastechnieken gebruiken ze daarvoor?



SPECIALE SPULLEN

VLAG
DRAMA
3° GRAAD

Duur

25 minuten

Materiaal

Uit de koffer: CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)

Zelf voorzien: CD-speler

Voorbereiding

Zorg voor voldoende open speelruimte voor de groepjes.

Eindtermen

3.2 - 3.4 - 3.5 - 3.6 - 6.3 - 6.4 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Zoals de naam al doet vermoeden, is het Surprise Schip van Kapitein Kas geen gewoon schip.
De spullen op het schip blijken vreemde eigenschappen te hebben. Zodra er op een gedeelte van het schip eventjes niemand is, komen de voorwerpen tot leven. De levende voorwerpen bespreken dan hoe zij het leven op het schip vinden.

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 3 – nummer 5).

- Verdeel de Matrozen in **groepjes van ongeveer 4 personen** per groepje.
  Elk groepje kiest een **ruimte** ergens **op het schip** (vb. een kajuit, het dek, de keuken, de stuurhut…).
  De matrozen van het groepje bedenken samen wat voor **voorwerpen** er allemaal in die ruimte zouden kunnen zijn (vb. op het dek zijn er emmers, bezems, touwen, reddingsboeien…).

- Vervolgens proberen ze **zelf** de **voorwerpen** in die ruimte **uit te beelden** in een **stilstaand beeld** (bijvoorbeeld ruimte = dek: een matroos is een emmer; een of meerdere andere matrozen zijn een bezem). Eén matroos van het groepje blijft zichzelf en speelt geen voorwerp. Deze **matroos** komt de **ruimte binnen** en **maakt** even **gebruik** van de **voorwerpen**. De groepjes bedenken kort **wat** de matroos **daar** zou kunnen **doen** (bijvoorbeeld: het dek schrobben met een emmer sop en een bezem). Als de **matroos** weer **weg** is komen de **voorwerpen** in de ruimte tot **leven**. Ze bespreken het leven op het schip, roddelen een beetje over de matroos…

- De verschillende groepjes matrozen **tonen** hun ruimte met levende voorwerpen en de korte **scène** die ze bedachten **aan elkaar.**



STILTE NA DE STORM

VLAG
DANS
3° GRAAD

Duur

15 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)
- CD Sam Vloemans - Water, lucht, aarde, vuur (zie mediabox)

Zelf voorzien:

- CD-speler

Voorbereiding

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

Eindtermen

4.1 - 4.2 - 4.3 - 4.4 - 6.3 - 6.4

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 3 - nummer 6).

- **Hoe** kan je **rustige en wilde golven uitbeelden**? Welke bewegingen passen daarbij?
  En **hoe bewegen** de **matrozen** op het dek bij een **kalme** of een **stormachtige zee**?
  De Malle Matrozen **proberen** verschillende mogelijke **bewegingen uit** op **rustige** (CD Sam Vloemans – Waterval of Luchtwals) en **minder rustige muziek** (CD Sam Vloemans – Storm).

- Verdeel de klas in **2 groepen.** De ene helft speelt de **golven**, de andere helft speelt de **matrozen**.
  Stuur de **bewegingen** van golven en matrozen aan met de **muziek**.
  - De **golven** beginnen met **kalme bewegingen** op **rustige muziek**.
    De **matrozen** zitten op een **schip** en **bewegen** dus allemaal in **dezelfde richting onder en langs de golven** door.
  - Plots wordt de **muziek heviger.** Een **storm** komt op gang.
    De hevig bewegende **golven** zijn nu heel **laag** bij de grond.

De **matrozen rollen, vliegen, springen…** op verschillende manieren **over het dek**: van de ene kant van de ruimte onder de golven door naar de andere kant.

- Als er **terug rustige muziek** wordt opgezet gaan de **golven en de matrozen slapen**, iedereen gaat **liggen**.
- De **2 groepen wisselen van rol**: de golven worden matrozen en omgekeerd.

- Welke bewegingen waren het leukst om te doen? De golven of de matrozen? Waarom?



Kamaloet

ANKER
BEELD
3° GRAAD

Duur

60 tot 75 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)
- afbeeldingen kunstwerken van Mario Merz (zie bijlage opdrachtfiche)
- doeken
- bamboestokken
- elastieken - wasknijpers - veiligheidsspelden

Zelf voorzien:

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

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 daar niet. Er zijn dus geen computers, geen stiften, geen boeken of 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... Ook hun huizen bouwen ze met stokken en dat vinden de Malle Matrozen heel indrukwekkend. Zouden zij voor zichzelf ook een huisje kunnen maken waarin ze kunnen wonen zolang ze op Kamaloet zijn? Kapitein Kas denkt van wel! Op het schip liggen nog ergens bamboestokken en de doeken van Opa Oscar.

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 3 - nummer 7).

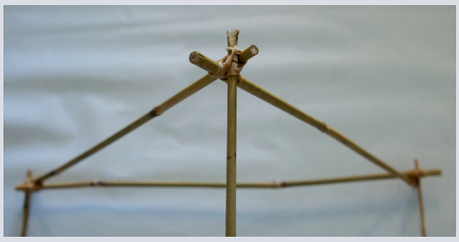
- Om te oefenen maken de matrozen eerst **vlakke figuren (2D)** met de bamboestokken.
  - Verdeel de Malle Matrozen in 3 groepen. Geef elke groep een aantal bamboestokken.
  - Elke groep maakt een eenvoudige '**tekening**' **op de grond met de stokken** bestaande uit vlakke figuren zoals driehoeken en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

- In verschillende stapjes maken de matrozen vervolgens **ruimtelijke constructies (3D) met de stokken als 'geraamte' voor hun huisjes.**
  - 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 boomhut, een hol, een tunnel of een woonboot?

- De groepjes **werken hun huisjes af.** Elk groepje krijgt hiervoor een **ander basismateriaal:**
  - doeken, vellen papier of kranten die ze met wasknijpers, elastieken, veiligheidsspelden of papiertape aan de constructie bevestigen.
  - kostenloos materiaal zoals tetrapaks of plastic zakjes die ze eerst in verschillende vormen knippen.
  - restjes wol die ze over de stokken spannen, vlechten of weven.

- Vertel de matrozen dat er een **kunstenaar** is die ook '**huizen**' **(vooral iglo's) bouwt met stokken en ander materiaal: Mario Merz.** 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 Mario Merz?

- **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, alvorens ze terug in de koffer te steken, zodat de volgende groep ze opnieuw kan gebruiken.

Bijlage: De kunstige 'huisjes' van Mario Merz









Fudazi

ANKER
MEDIA
3° GRAAD

Duur

75 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)
- 2 tablets met app Stop Motion Studio Pro + statiefjes + handleiding stop motion (zie tablets)

Zelf voorzien:

- CD-speler
- 1 rol stevige plakband
- een reeks gewone voorwerpen uit de klas: trui, krijtjes, brooddoos, petje, bril, handschoenen, boek, vaas of beker, pennenzak met materiaal zoals potloden, gommetjes...

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 Istopmotion (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 verticale opstellingen voor de stop motionfilms klaar (zie handleiding op tablets). Let op dat de achtergrond die in beeld komt niet te druk is.
Leg bij elke opstelling een aantal verschillende voorwerpen klaar (zie hoger in materiaallijst).

Eindtermen

5.3 - 5.4 - 5.5 - 6.1 - 6.3

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas en zijn Malle Matrozen zijn op het eiland Fudazi geland. Op dit eiland zijn niet alleen de bewoners vreemd, ook alle voorwerpen leiden hier een eigen leven! De potloden wandelen uit de pennenzak, de jas kruipt over de vloer, een schaar eet een gom op, een kam glijdt vanzelf door het haar en een glas loopt vanzelf vol. De Malle Matrozen zijn stomverbaasd. Hoe kan dit? Het lijkt wel tovenarij! Kapitein Kas lacht en zegt: "Voorwerpen laten bewegen is helemaal niet zo moeilijk! Dat kunnen jullie ook!"

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 3 - nummer 8).

- Ga bij een camera-opstelling staan en **toon hoe de stop motion app werkt** (zie handleiding op tablets). Laat bijvoorbeeld een tas in kleine stapjes over de tafel schuiven en neem telkens een foto. Als je de foto's snel na elkaar bekijkt, lijkt het alsof de tas alleen wandelt.
  Tip: onder de zoekterm 'stop motion' op YouTube vind je ook veel filmpjes die je als voorbeeld kan tonen.

- Verdeel de Malle Matrozen in **groepjes** en laat elk groepje bij een **stop motion opstelling** plaats nemen.
  - De groepjes **experimenteren** met het **materiaal** dat bij hun opstelling klaar ligt: ze laten een krijtje vooruit kruipen, een touw zichzelf oprollen, 2 bekers met elkaar dansen...
  - Vervolgens komen de **matrozen zelf** ook **mee in beeld.** Misschien wordt de hand van een Malle Matroos achtervolgd door een schaar of wordt een andere matroos door een uit zichzelf bewe gende plakband vastgebonden aan een stoel?
    De matrozen kunnen bij deze reeks ook **gedaantewisselingen** toevoegen door bijvoorbeeld de **matroos** in beeld tussen 2 foto's te **vervangen** door een andere matroos of door zijn **kledij** te **veranderen**.

- Elk groepje voegt een **aftiteling** toe aan hun filmpje(s).
  - De matrozen **schrijven** bijvoorbeeld hun **namen letter per letter** en nemen een foto per (enkele) letter(s) die ze schreven. Zo lijkt het in het filmpje alsof de namen zich vanzelf schrijven.
  - Ze kunnen ook **letters uitknippen uit een krant of tijdschrift** of **letterkoekjes** gebruiken om hun namen te vormen.

- Elk groepje maakt nu een **soundtrack** bij hun filmpje(s).
  - Ga bij elk groepje langs en **toon hoe** ze met de tablets **geluiden** kunnen **opnemen** en **toevoegen** aan hun filmpje (zie handleiding stop motion op tablets).
  - De groepjes matrozen zoeken uit **welke geluiden** ze **zelf** kunnen **maken** met hun **stem**, hun **lichaam** (stampen, wrijven, kloppen...) of **voorwerpen** die ze in de klas vinden.
    Tip: Als je **minder tijd** hebt, kan je de matrozen - wanneer ze hun filmpjes aan elkaar tonen - ook '**live**' **geluid** laten maken bij de film.

- Tijd voor cinema! De groepjes **tonen hun filmpjes aan elkaar** en aan iedereen die wilt komen kijken.



TipiTapa

ANKER
MUZIEK
2° GRAAD

Duur

60 minuten

Materiaal

Uit de koffer:

- CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)

Zelf voorzien:

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

Voorbereiding

Zorg dat iedereen in een ruime kring of goed verspreid over het lokaal kan staan.

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 3 - nummer 9).

- Alle matrozen staan in een grote **kring**.
  - **Eerste ronde:** de matrozen **zeggen** om de beurt hun **voornaam**.
  - **Volgende ronde:** alle matrozen **zingen** hun **voornaam** (hoog of laag, snel of traag, in opera-of house-stijl…).
  - **Laatste ronde:** 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 elk **om de beurt** een **geluid** in de echo-kring bij het vooruit stappen. De **anderen herhalen** dit bij het achteruit stappen.
  - **Zoek** een **thema** (het strand, de zee, een pennenzak…). Alle matrozen maken nu om de beurt **geluiden** die ze **associëren** met dat ene **woord of thema**. De anderen spelen weer voor echo. Probeer een paar thema's uit.

- De matrozen **kiezen** elk **iemand** uit de groep wiens **echo** ze gaan zijn.
  - Ze stappen **door elkaar** en **maken** af en toe een **kort geluid**. Ondertussen **luisteren** ze ook **goed naar de geluiden** van de anderen.
  - Wanneer hun **echo-matroos** een **geluid** maakt, **herhalen** ze dat geluid **2x.** Het kan dus zijn dat ze een geluid nadoen dat eigenlijk al een echo is van een ander geluid. Door de herhaling van de geluiden ontstaan er **echo-beats.**

- Net als in TipiTapa gaan we **gezongen gesprekjes** voeren over de meest gekke onderwerpen.
  - In **groepjes van 5 of 6** gaan de matrozen op zoek naar **1 of 2 willekeurige tekstjes.** Bijvoorbeeld koppen uit kranten of tijdschriften, een recept uit een kookboek of zaken die op-hangen in het lokaal zoals leefregels, rekenoefeningen, opschrift op een brandblusser…
  - Vervolgens zetten ze daar een **melodietje** op. Liefst iets simpel 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 beat-boxers vind je op YouTube.



Pugalo

ANKER
DRAMA
3° GRAAD

Duur

75 minuten

Materiaal

Uit de koffer: CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)

Zelf voorzien: CD-speler

Voorbereiding

Zorg dat er zo veel mogelijk ruimte is. Zet tafels en stoelen aan de kant.
De stoelen worden wel gebruikt tijdens de opdracht.

Eindtermen

3.2 - 3.4 - 3.5 - 3.6 - 3.7 – 6.1 – 6.3 – 6.4

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas en zijn Malle Matrozen komen aan op Pugalo. De bewoners van Pugalo zijn erg gevoelige mensen. Als ze blij zijn, zijn ze héél erg blij. En wanneer ze verdrietig zijn, zijn ze ook héél erg verdrietig. De emoties vliegen hen om de oren en alles is net ietwat overdreven. Het lijkt wel een soap!
Ook op een schip waar je met veel mensen dicht op elkaar zit, kunnen de emoties wel eens hoog oplopen. Daar weten de Malle Matrozen alles van!

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 3 - nummer 10).

- Kapitein Kas vraagt de matrozen **emoties op te noemen en uit te beelden met hun gezicht en lichaam**: bang, boos, blij, verdrietig, verbaasd, opgelucht…

- De matrozen spelen een **emotie-tik-spel.**
  Eén matroos is de tikker. Wanneer iemand **getikt** is, staat hij of zij **stil** in een **bepaalde emotie.** **De andere matrozen kunnen deze matroos bevrijden door ernaast te gaan staan en dezelfde gezichtsuitdruking en houding** aan te nemen.

- De matrozen **bouwen** een **schip met stoelen** (loopbrug, zitplaatsen voor de matrozen en de kapitein…).
  - De **kapitein** (= een leerling) zit aan het **roer** en neemt **telkens** een **andere emotie** aan wanneer de **matrozen één voor één op het schip** stappen.
    De **matroos die opstapt**, **neemt** de **emotie van de kapitein over** en zoekt een plaatsje.

Terwijl hij dit doet, nemen de **matrozen die eerder opstapten** de **emotie op hun beurt over.** Fluister de kapitein af en toe een nieuwe emotie toe als deze zonder inspiratie valt.
- **Herhaal** de opdracht, maar nu **bepaalt degene die opstapt** de **emotie**.
- Hoe langer de tocht met het schip, hoe **intenser de emoties.**
  Kies 1 emotie (bijvoorbeeld: walging, teleurstelling, verliefdheid…) die de **kapitein** gedurende de **hele tocht vast houdt.**
  Telkens wanneer er **iemand op het schip stapt**, wordt de **emotie een beetje erger/groter** (groter bewegen met je lichaam; overdreven gelaatsuitdrukking; luidere geluiden maken…). De **andere matrozen** in het schip **volgen** en **vergroten** ook telkens hun **emotie**.

- Op Pugalo zijn niet alleen de emoties overdreven, ook de **bewoners zien er een tikkeltje overdreven uit.** Dat is leuk om na te doen!
  - De matrozen **wandelen** door elkaar.
    Als Kapitein Kas in zijn **handen klapt**, staan de matrozen **stil**.
  - Kapitein Kas **roept** een **bepaald type inwoner van Pugalo** (bijvoorbeeld stoere brandweerman, verlegen meisje, chique madam, vrolijke frans, strenge politieagent…).
    Kas **klapt** weer in zijn **handen** en de **matrozen** wandelen verder als dit **typetje**: hoe lopen ze? Hoe kijken ze? Begroeten ze elkaar? Kunnen ze ook dansen? Wat doen ze als ze plots naar het toilet moeten? Bedenk nog meer situaties.

- De inwoners van Pugalo **reageren** ook **overdreven** op bepaalde gebeurtenissen.
  - De matrozen gaan **per 2** staan.
  - De ene matroos doet een **bekentenis** aan de ander (bijvoorbeeld: ik at het laatste snoepje uit de zak, mijn favoriete huisdier is dood, ik ben verliefd op jou, ik ga verhuizen…)
    Deze bekentenis wordt gedaan **alsof** het het **allerallerallerbelangrijkste** is wat hij of zij ooit heeft verteld tegen iemand. En de **andere reageert** er ook op alsof het héél erg leuk, stom, triest… is. Net zoals in Pugalo… of in een soap!

- Tenslotte gaan de matrozen zelf aan de slag om een **korte soap scène te bedenken en te spelen.** Maak **groepjes van 3 of 4 matrozen.** Elke groepje bedenkt het volgende:
  - **wie ze zijn.** Bijvoorbeeld: de typetjes die ze eerder hebben gespeeld.
  - **wat ze aan het doen zijn.** Bijvoorbeeld: TV kijken, wandelen, wachten op een bus, huiswerk maken, eten in een restaurant…
  - **waar ze zijn.** Bijvoorbeeld: op school, thuis, in een park, in de woestijn, op het toilet…
  - **wat er gebeurt in deze korte scène.** Er moeten **2 of 3 bekentenissen** in zitten waar **overdreven op gereageerd wordt.** En er moeten **minimaal 2 verschillende emoties** in zitten. Misschien is iemand eerst héél blij, maar nadat hij te horen heeft gekregen dat zijn huisdier dood is ineens héél verdrietig?
  - een **duidelijk einde** zodat iedereen ziet dat het is afgelopen.

- De groepjes **tonen** hun **scènes** aan elkaar.



Oegalana

ANKER
DANS
3° GRAAD

Duur

60 minuten

Materiaal

Uit de koffer:
- CD Kapitein Kas 3 (zie logboek 3)
- CD Sam Vloemans - Water, lucht, aarde, vuur (zie mediabox)
- doeken
- afbeeldingen vormen, lijnen (zie bijlagen)

Zelf voorzien:
- CD-speler
- stoelen: 1 per kind

Voorbereiding

Zet de tafels aan de kant en zorg dat je een ruimte hebt waarin je voldoende met de hele groep kan bewegen. Zet de stoelen aan de kant klaar.

Eindtermen

4.1 - 4.3 - 4.4 - 6.1 - 6.3 - 6.4 - 6.5

Inkleding van de opdracht in het verhaal

Kapitein Kas en de Malle Matrozen komen aan in Oegalana waar de mensen en de dieren op een zeer vreemde manier bewegen. Elke beweging verloopt volgens een bepaald patroon van lijnen en vormen. Wanneer ze samen aan het wandelen zijn, lijken ze wel dansers uit een videoclip! En 'gewoon' op een stoel gaan zitten, ziet er bij hen ook heel ingewikkeld uit! De matrozen verkennen het hele eiland op zoek naar de gekste bewegingen. En kijk... het werkt aanstekelijk!

Verloop

- **Toon de afbeelding** van Kapitein Kas en **luister naar zijn inleiding bij de opdracht** (CD Kapitein Kas 3 - nummer 11).

- Zet een **muziekje** op (bijvoorbeeld CD Sam Vloemans – Luchtwals).
  De matrozen **wandelen door elkaar** door de ruimte.
  Toon achtereenvolgens verschillende **afbeeldingen van lijnen of vormen** (zie bijlage).
  Terwijl ze verder wandelen proberen de matrozen **op de muziek te bewegen volgens de getoonde lijnen en vormen:**
  - met hun **hele lichaam**
  - met een **aangeduid lichaamsdeel** (bijvoorbeeld neus, rechterbeen, buik, hoofd...)

- met een **zelfgekozen lichaamsdeel**

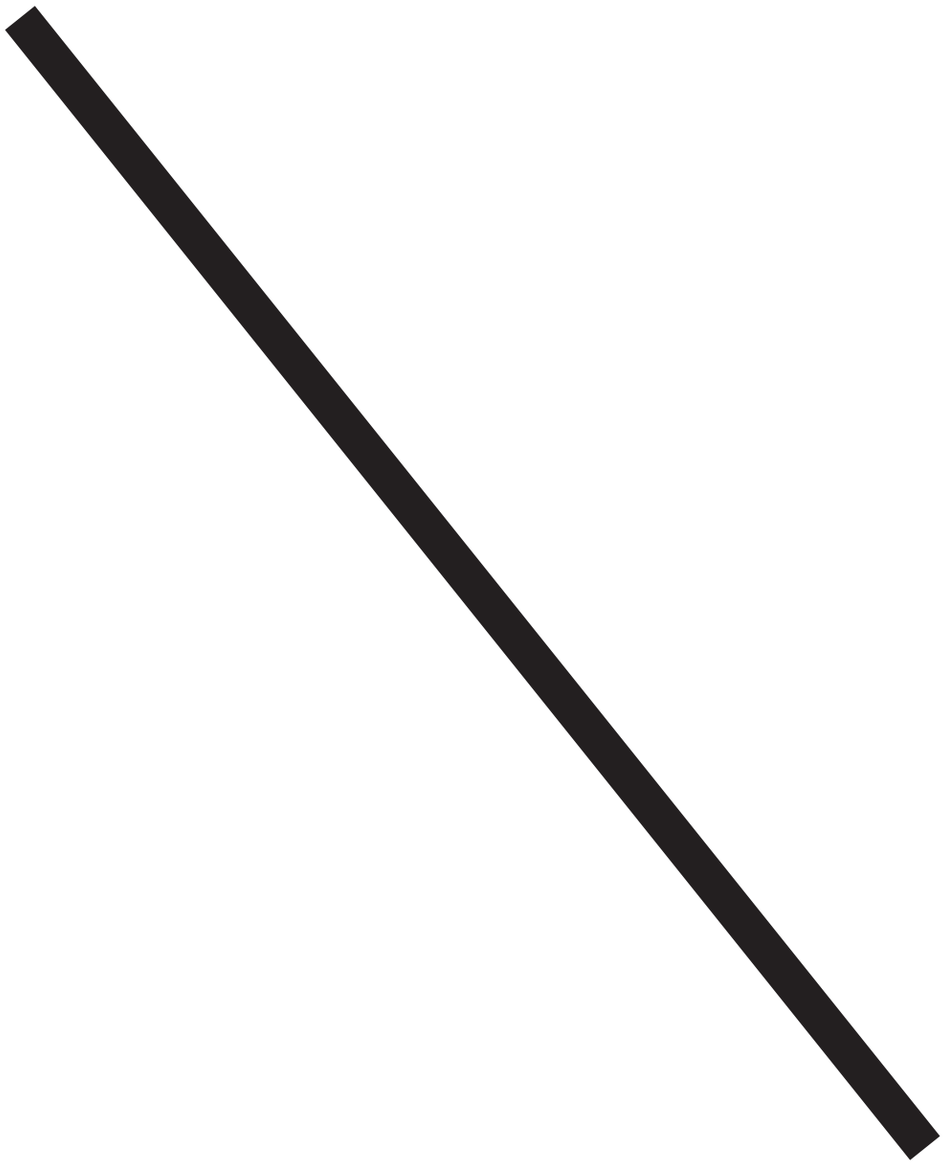
Alle matrozen wandelen nog steeds door elkaar door de ruimte.
Wanneer de **muziek stopt**, gaan ze snel **per 2** staan en maken ze samen een **lijn of vorm met hun beide lichamen:**
- **opgelegde lijn of vorm** (toon afbeelding uit bijlage)
- **zelfgekozen lijn of vorm**

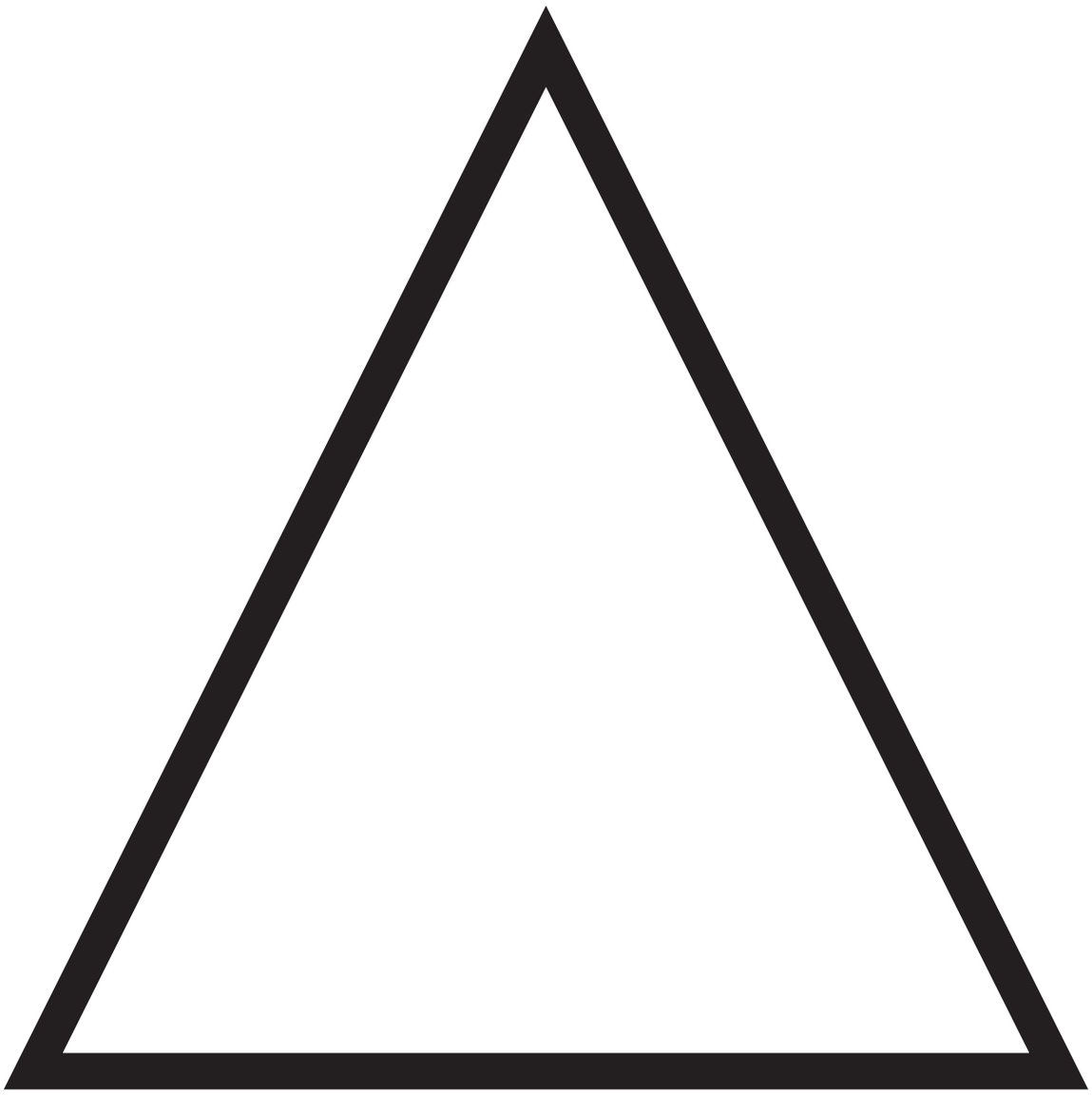
De matrozen **wandelen nu in duo's** door de ruimte.
Wanneer de **muziek stopt**, zoeken ze een **ander duo** en maken ze **met hun 4 lichamen een opgelegde of zelfgekozen lijn of vorm.**

Leg een **aantal afbeeldingen van lijnen en vormen** (zie bijlage) **verspreid op de grond.**
Alle matrozen wandelen weer door elkaar door de ruimte.
Wanneer de **muziek stopt,** gaan ze **per 2 of 3 bij de dichtstbijzijnde vorm** staan. Van deze vorm maken ze **3 verschillende versies met elkaars lichamen.** Ze spelen bijvoorbeeld met **verschillende niveau's** (laag, hoog, staand, liggend); **verschillende groottes** van de vorm; laten **verschillende lichaamsdelen elkaar aanraken...**
Vervolgens **plakken** ze de **verschillende versies van de vorm aan elkaar** en maken op die manier een **bewegende vorm.**

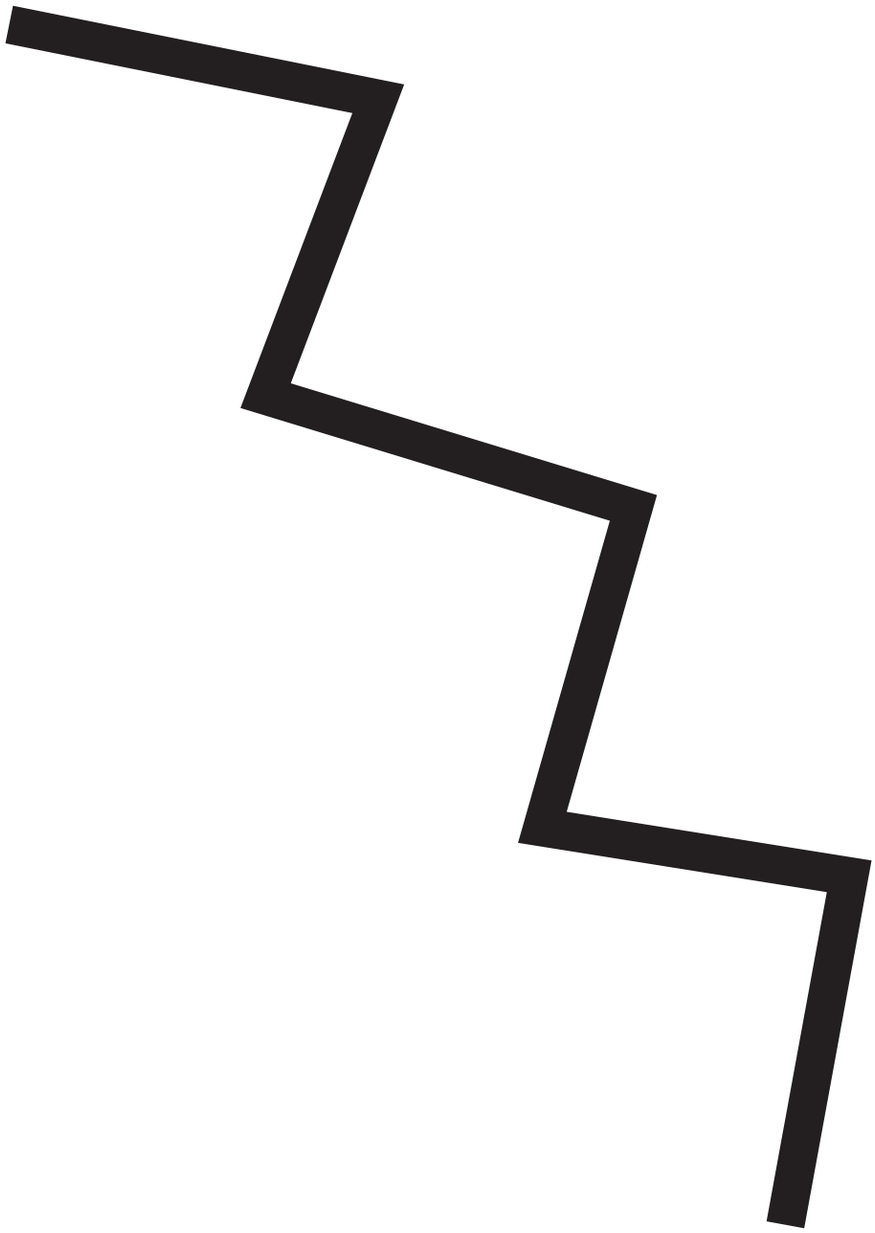
- Verdeel de matrozen in **groepjes van 2**.
  Elk duo neemt een **stoel** en plaatst deze in de ruimte zodat ze gemakkelijk rond de stoel kunnen bewegen. Ze maken een '**stoelendans' in verschillende stappen:**
  Stap 1: bedenk **5 verschillende vormen** die jullie met jullie lichamen kunnen maken.
  Stap 2: plaats de 5 vormen **in relatie tot de stoel:** voor, achter, op, onder, naast, door... de stoel.
  Stap 3: zet de 5 vormen in een bepaalde **volgorde** na elkaar.
  Stap 4: bedenk **overgangen van de ene vorm naar de andere** zodat je een vloeiende bewegingszin krijgt.
  Stap 5: oefen de bewegingszinnen in totdat jullie ze vlot kunnen uitvoeren.
  Stap 6: toon jullie 'stoelendans' **aan de anderen.**

Bijlage: lijnen en vormen



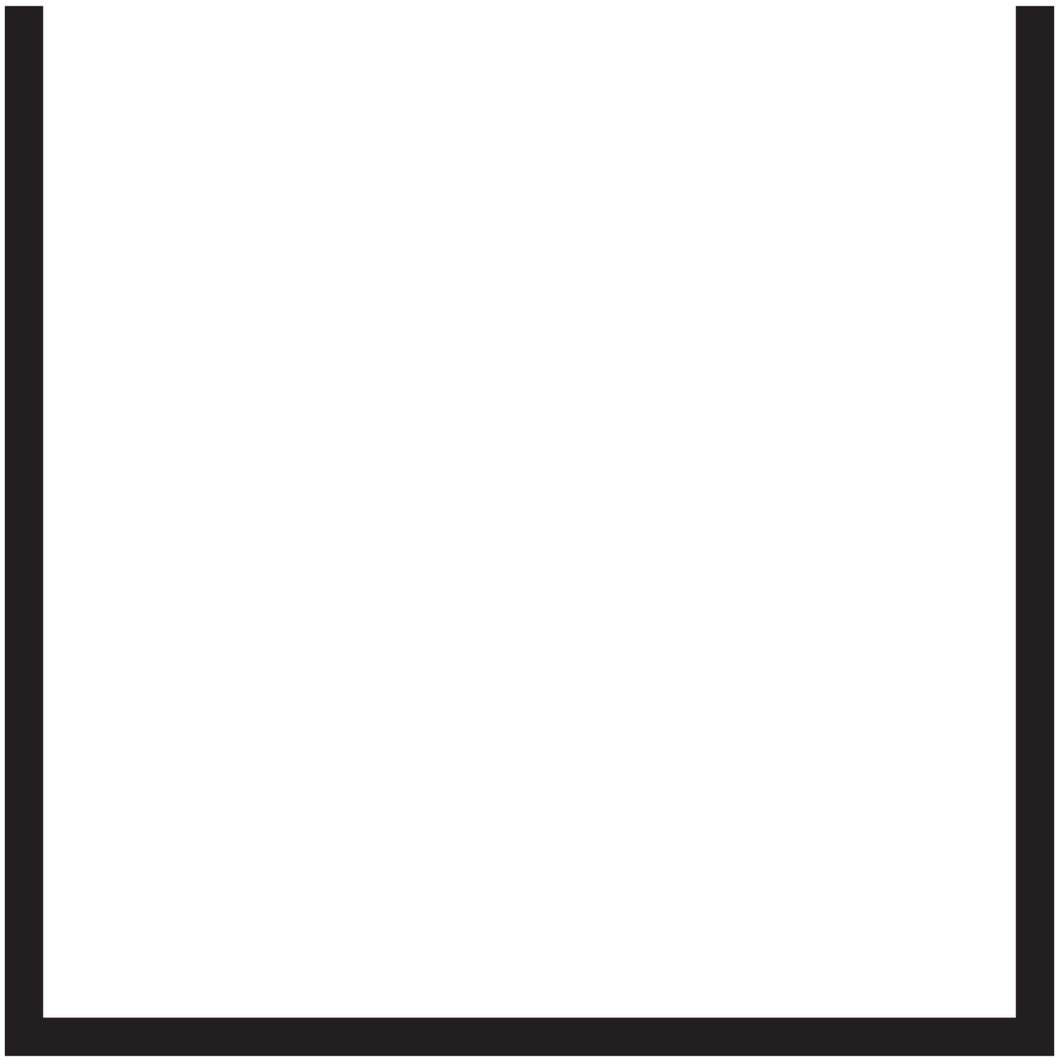


Bijlage: lijnen en vormen



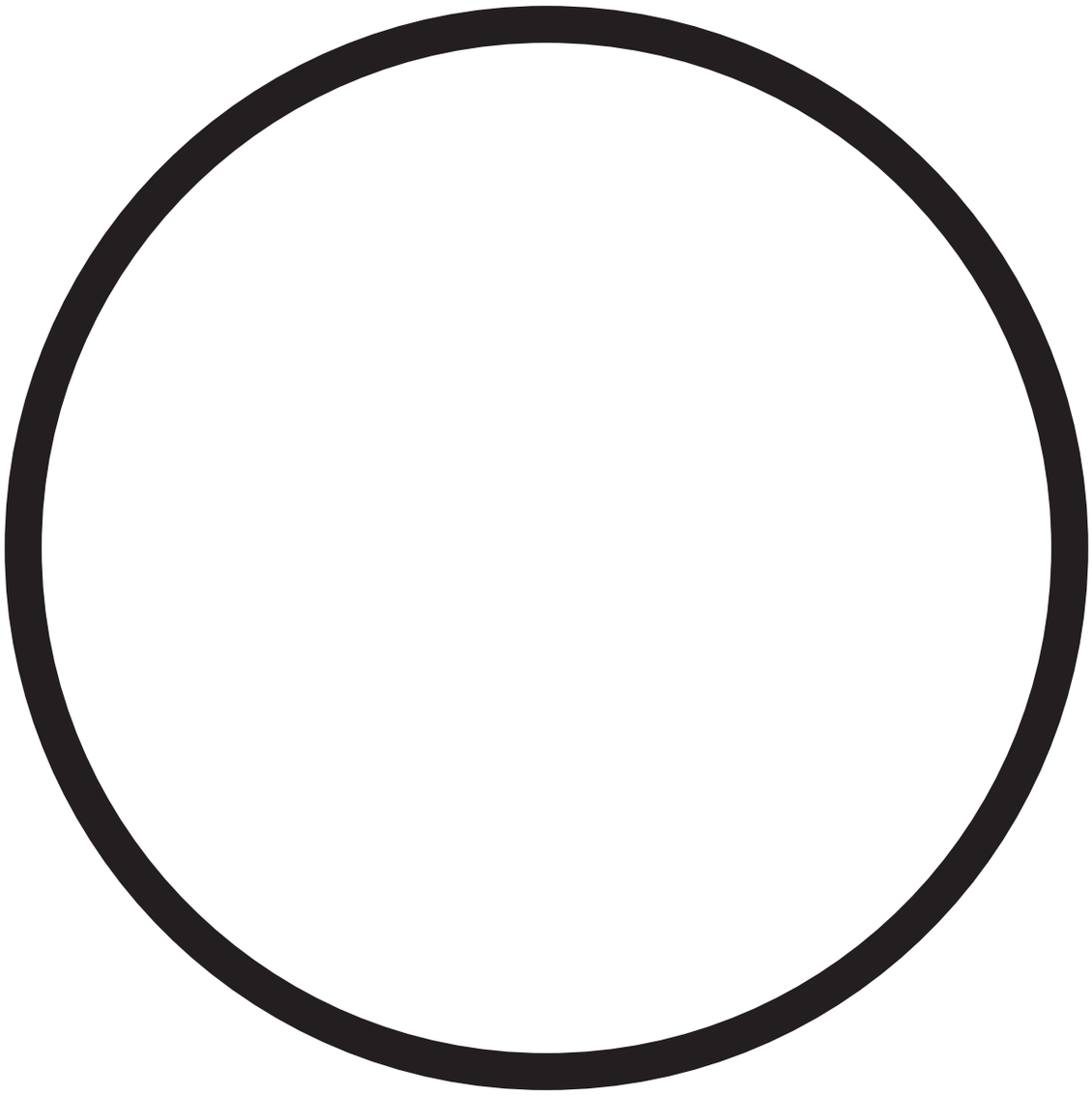


Bijlage: lijnen en vormen





Bijlage: lijnen en vormen





Bijlage: lijnen en vormen

