

HOOFDSTUK 4 CREATIEF



1. Mandala's maken
2. Zorgenpoppetjes
3. Interculturele boom
4. Buitenlandse kunstvormen
5. Vlaggen maken / vlaggenspelden
6. Puzzel van de wereld
7. Luchtballon maken
8. Henna tatoeage
9. Schimmenspel
10. Modeshow

1. Mandala's maken

| | | | | |
|----------------|---------|------------------------|----------------|--|
| 4 – 18 jaar | 1-3 uur | Tekenen, schilderen | Onbe- perkt | Mandala (Sanskriet), Boeddhisme / Hindoe- isme |
|----------------|---------|------------------------|----------------|--|

Een mandala is een magische spirituele cirkel. Het tekenen en inkleuren helpt je rustiger te worden.

Nodig: kleurplaten (bevers) kleuren, verf, passer of groot rond voorwerp, gekleurde materialen zoals maïs, rijstkorrels, enzovoort.

Uitleg: voor de bevers bestaan er verschillende mandalakeurplaten zie bv.: <http://users.telenet.be/vanhovesiemons/Kleurplaat%20Mandala.htm> of kijk bij www.kleurplaten.nl.

Voor esta's zijn er mogelijkheden om zelf mandala's te tekenen. Ze kunnen gebruik maken van verf, krijt of kleurpotloden. Teken een grote cirkel op een groot wit vel (trek bijvoorbeeld een pan om). Binnen de cirkel kunnen verschillende vormen getekend worden. Nadat deze vormen getekend zijn kunnen ze gekleurd worden. Ook een leuk idee is om de witte gedeeltes eruit te knippen en deze aan de achterkant te beplakken met crêpepapier of gekleurd doorschijnend papier. www.mandala.plaatjekleuren.nl geschikt voor vanaf ongeveer 8 jaar.

Voor scouts en ouder: ze kunnen mandala's maken van verschillende organi-

sche materialen. Het is verstandig eerst een voorbeeld te laten tekenen. Daarna kunnen ze aan de hand van het voorbeeld de mandala op papier maken door middel van het plakken van verschillende organische materialen (mais, rijst, boomschors, enzovoort). Het is leuk om dit in wedstrijdvorm te gieten. Doe dit dan in groepjes van ongeveer 3 personen. Voor scouts en ouder is er ook een mogelijkheid om mandala's te batikken en dan met ecoline in te kleuren. Laat ze kaarsvet druppelen op witte stof. Als de mandala de gewenste vorm heeft kan er geleverd worden met ecoline. Het kaarsvet houdt de ecoline tegen. Als het geheel droog is kan de stof tussen twee lappen (oude handdoek/lakens) gestreken worden zodat het kaarsvet oplost!

2. Zorgenpoppetjes

| | | | | |
|-----------|---------|-----------|-----------|-----------|
| 5-11 jaar | ½-1 uur | Knutselen | Onbeperkt | Guatemala |
|-----------|---------|-----------|-----------|-----------|

Nodig: Scharen, lijm, ijzerdraad of pijpenragers, restjes wol en stof
De leiding laat zien hoe je een basisfiguur opbouwt. Je kunt als leiding ook van te voren een mal maken. Neem een stukje afvalhout en sla hierin enkele spijkers. Plaats de spijkers zo dat je met het ijzerdraad de spijkers kan volgen en zo de vorm van een poppetje krijgt.

Uitleg: Buig van ijzerdraad de basisvorm van het poppetje (eventueel met behulp van de mal). Omwikkel het poppetje met (brei)garen en stukjes stof. Gebruik lijm om het garen en de stof vast te zetten.

3. Interculturele boom

| | | | | |
|-----------|-------|---------------------|------------|-------------|
| 5-15 jaar | 1 uur | Plakken, schilderen | 5-25 pers. | Hele wereld |
|-----------|-------|---------------------|------------|-------------|

Nodig: Papier/karton, penseel, waterverf, potloden/stiften, tijdschriften, scharen, lijm

Uitleg: Teken een boom op het papier/karton. Beschilder de boom en de achtergrond met waterverf. Knip zo veel mogelijk afbeeldingen van buitenlandse kinderen uit de tijdschriften en schrijf er het land van herkomst bij. Als de verf droog is plak je aan het eind van elke tak een plaatje van een buitenlands kind.

Voor oudere kinderen kan je in plaats van een boom de wereldkaart (laten) tekenen. Plak alle afbeeldingen in het land van herkomst.

4. Buitenlandse kunstvormen

| | | | | |
|-----------|-------|-----------|-----------|-------------|
| 5-18 jaar | 1 uur | Knutselen | Onbeperkt | Hele wereld |
|-----------|-------|-----------|-----------|-------------|

Organiseer een keer een knutselopkomst om typische kunstvoorwerpen uit de hele wereld te maken. Hier enkele voorbeelden:

- Aboriginal art

Nodig: Verf, ronde stokjes en een ondergrond (schildersdoek, plaatje hout, karton)

Uitleg: Teken met potlood een simpele afbeelding van een mens of een dier in het midden van het doek. Zet op de potloodlijn allemaal verfstippen door te stempelen met een rond stokje (achterkant potlood). Zet rondom deze lijn van stippen een nieuwe lijn van stippen maar nu in een andere kleur. Maak zoveel lijnen van stippen dat het hele doek vol staat.

- Delfts blauw

Nodig: Verf, penselen en een vierkante ondergrond (schildersdoek, plaatje hout, karton).

Uitleg: Schilder in het midden van het 'Delfts blauwe tegeltje' een oer Hollandse afbeelding. Schilder dan een sierrand, met extra aandacht voor de vier hoeken, langs de kanten van het 'tegeltje'. Gebruik alleen blauwe en witte verf.

- Afrikaanse maskers

Nodig: Oude (golf)kartonnen dozen, touw/breigaren, scharen, afbreekmesjes, lijm, verf, kwasten

Uitleg: Knip of snij een basisvorm (cirkel, rechthoek, ruit, driehoek of ovaal) uit de kartonnen doos. Plak op de basisvorm nu met stukken karton ogen, neus, oren en mond. Je krijgt meer diepte door meerdere lagen karton over elkaar heen te plakken. Versier eventueel delen van het masker door stukken uitgeplozen touw of breigaren aan de rand van het masker te bevestigen. Dit kan door in de rand van het masker gaten te prikken en een bosje touw/garen door elk gat te trekken en het vast te knopen. Je kunt, als het masker klaar is, delen van het masker verven maar als je steeds de binnenkant van de dozen hebt gebruikt kun je ook alles bruin laten.

- Indiaanse dromenvanger

Nodig: een metalen ring van 10 tot 20 cm doorsnee, breigaren/touw, kralen, veren

Uitleg: Omwikkel de metalen ring met het garen/touw. Zet het garen steeds goed vast. Knoop daarna, met het garen, een net in de ring. In het net kunnen steentjes of kralen worden verwerkt. Maak aan de bovenkant een lusje

om de dromenvanger op te hangen. Nu kun je enkele touwtjes met aan het eind veren, bont of kralen aan de onderste helft van de ring knopen zodat ze naar beneden hangen. Hang het eindresultaat boven je bed.

5. Vlaggen maken / vlaggenspelden

| | | | | |
|-----------|-------|-----------|-----------|-------------|
| 7-11 jaar | 1 uur | Knutselen | Onbeperkt | Hele wereld |
|-----------|-------|-----------|-----------|-------------|

Nodig: Grote veiligheidsspelden, kleine veiligheidsspeldjes, kleine kraaltjes (diverse kleuren)

Uitleg: Pak de kleine kraaltjes en steek de kleine veiligheidsspeldjes door de opening van de kraaltjes. Voor de Nederlandse vlag eerst de rode kraaltjes daarna de witte en dan pas de blauwe. Steek de stompe kant van de grote veiligheidsspeld door de kleine veiligheidsspeldjes. Doe dit totdat de grote veiligheidsspeld volzit. De vlaggetjes kunnen opgehangen worden op een laken. Leuk om van elk land een vlag te maken en dan op een laken op te hangen.

6. Puzzel van de wereld

| | | | | |
|-----------|---------|-------------------|-----------|-------------|
| 7-18 jaar | 2-3 uur | Zagen, schilderen | Onbeperkt | Hele wereld |
|-----------|---------|-------------------|-----------|-------------|

Nodig: Plaat hout (triplex of MDF), stift, verf, penselen, (decoupeer)zaag

Uitleg: Teken de kaart van de wereld op de plaat hout. Gebruik een beamer om de afbeelding goed op het hout te krijgen of trek een raster van 1x1 cm over de afbeelding van de wereldkaart. Teken op de plaat hout hetzelfde raster maar nu met vierkantjes van 5x5 cm. De kaart wordt dan 5x zo groot als het origineel.

Schilder de zee en het land op het hout. Je kunt met behulp van een water-vaste zwarte viltstift alle lijnen natrekken en eventueel de landen en hoofdsteden intekenen. Schrijf met de stift de namen in de landen, zeeën en steden.

Als alles goed droog is kun je de plaat hout in stukken zagen. Hoe ouder de groep kinderen des te kleiner kunnen de puzzelstukjes worden. Het snelst zaag je met een decoupeerzaag, maar dan kun je geen scherpe bochten maken. Wil je 'echte' legpuzzel stukjes maken, dan kan dat met behulp van een figuurzaag (neem een zaagje met rondom tandjes). Let erop dat je je zaagblad loodrecht op de plaat hout houdt anders passen later de stukjes niet meer in de puzzel. Schuur na het zagen voorzichtig alle randjes en controleer of alle stukjes makkelijk in elkaar passen.

7. Luchtballon maken

| | | | | |
|-----------|---------|-------------------|-----------|-------------|
| 7-18 jaar | 2-3 uur | Knutselen, winter | Onbeperkt | Hele wereld |
|-----------|---------|-------------------|-----------|-------------|

Uitleg: De kinderen worden verdeeld in tweetallen. Per tweetal maken zij één ballon. Een week/dag voordat de kinderen de luchtballon gaan maken, moeten zij bedenken naar welk (Derde Wereld)land zij de ballon willen sturen. De leiding inventariseert welke landen de kinderen hebben gekozen. Stel dat een groepje Bahrein gekozen heeft, dan moet de leiding rood en wit papier (de kleuren van de vlag van Bahrein) inkopen.

Per ballon zijn ongeveer 14 stroken papier (in de kleuren dus van het desbetreffende land) nodig. Deze stroken worden gemaakt met behulp van een mal met de juiste afmetingen. Het is handig om meerdere mallen te hebben, zodat groepjes niet op elkaar hoeven te wachten. De mal is dun van onderen en boven en dik in het midden. Nadat de stroken zijn uitgeknipt, worden zij aan elkaar geplakt met knutsellijm, zodat er een bol ontstaat. Voor het bakje waarin een waxinelichtje komt te staan kun je een deel van een eierdoos gebruiken. Let op: voordat de luchtballon wil vliegen, moet deze eerst gevuld worden met warme lucht! Dit kun je doen met behulp van een gas- of verfbrander. Daarna kan de ballon zelfstandig vliegen door middel van het waxinelichtje in het bakje.

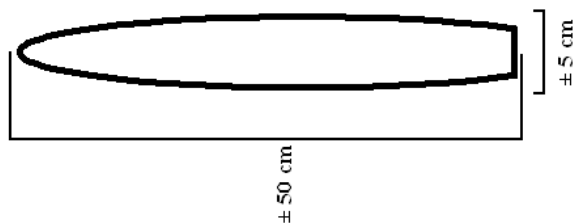
De bedoeling is dat de kinderen een boodschap schrijven voor (iemand in) het land van hun keuze. Deze boodschap wordt in het bakje van de ballon gestopt. Het bakje maak je vast met behulp van plakband en (zo licht mogelijk) touw.

De luchtballonnen vliegen het beste in de winter, omdat de lucht buiten de ballonnen dan koud is.

Nodig:

- Voldoende stroken gekleurd rijst- of vloeipapier (het papier moet zo dun mogelijk zijn!) en voldoende mallen
- Bakjes gemaakt van eierdozen en waxinelichtjes
- Knutsellijm
- Scharen
- Gasbrander/verfbrander
- Dun touw
- Plakband

Voorbeeld van een mal:



8. Henna tatoeage

| | | | | |
|-----------|---------|-----------|-----------|---------------|
| 7-18 jaar | 3-4 uur | Schminken | Onbeperkt | Afrika, India |
|-----------|---------|-----------|-----------|---------------|

Herkomst en gebruik: Tatoeages met henna komen al duizenden jaren voor en worden vaak aangebracht ter gelegenheid van een feest. In verschillende landen is henna een kunstvorm die nog veel gebruikt wordt. Hennatatoeages worden op de huid getekend, ze zijn tijdelijk en pijnloos.

Nodig: 2 soeplepels hennapoeder, ½ theeglasje warme thee (thee of koffie geeft een beter effect dan water), ½ theelepeltje citroensap (paar druppels), hennaspuitje, hennasjabloon (niet nodig als je zelf je eigen ontwerp wilt tekenen), kommetje om je pasta in klaar te maken, lepel, penseeltje, oude handdoek (henna gaat niet uit de kleding dus oppassen is de boodschap), schaarje en een vetvrij velletje/huid.

Uitleg: De hennabladeren worden gedroogd waarna ze met een vijzel tot poeder gemaakt worden. Dit poeder kan kant en klaar gekocht worden om zelf hennapasta te maken en je kan zelfs klaargemaakte hennapasta kopen.

Poeder en pasta: Je kan dus poeder kopen om je pasta zelf klaar te maken, maar nog handiger zijn de tubes hennapasta of de cones (hennapasta in plastic zakje in de vorm van een kegel), bij de tube moet je alleen het spuitmondje op de tube aanbrengen en een gaatje erin prikken. Bij de cone kan je gewoon in de punt het naaldje verwijderen en je kan meteen aan de slag, na gebruik wel weer met het naaldje afsluiten.

Maken van de pasta: D

oe de hennapoeder in het kommetje, voeg dan de warme thee toe en meng tot je een pasta hebt. Let erop dat je geen klonten hebt en dat de pasta niet te lopend is. Voeg nu een paar druppeltjes citroensap toe aan het mengsel (het citroensap zorgt ervoor dat de henna goed in je huid trekt). Laat de pasta nu een paar uurtjes staan voor een beter resultaat, het beste is zelfs dat je de pasta een nachtje laat intrekken. Reinig de huid met water alvorens je de hennatekening aanbrengt. Breng nu de henna aan met een hennaspuitje. Je kan zelf een tekening verzinnen of ideetjes uitwerken uit een sjablonenboek of iets dergelijks. Nadat de tekening gemaakt is laat je deze goed drogen. Het best is zo lang mogelijk. Voor een donkerder resultaat dep je af en toe op de tekening met een watje met wat citroen of warm suikerwater erop. Niet gelijk afwassen met water en zeep.

Hennatatoeages met een hennasjabloon. Werk je liever met een sjabloon dan ga je als volgt te werk en heb je nodig, een sjabloon van plastic, hennapasta, penseel, schaarje en een oude handdoek.

Knip de sjabloon in stukken, zorg ervoor dat alle vingers losse sjabloontjes worden. Doe de bescherm laag van de achterzijde van de sjabloon en leg de stukken mooi op je hand. Breng de henna met het penseel aan in de openingen van de sjabloon, doe dit rustig zodat je alle plekje opvult. Wanneer de henna volledig droog is verwijder je de sjabloon van je hand.



9. Schimmenspel

| | | | | |
|-----------|---------|--------|---------------|------|
| 7-18 jaar | 2-3 uur | Toneel | 6-30 personen | Azië |
|-----------|---------|--------|---------------|------|

Nodig: Strak gespannen laken met er achter een sterke lamp, diverse schimmenspelfiguren

Maken: De spelfiguren kan je makkelijk zelf maken. Gebruik karton en dunne stokjes (lange satéprikkers) om de figuren te maken. Teken het silhouet van de pop die je wilt maken op het karton en knip/snij het uit. Maak de dunne stokjes aan de achterkant vast zodat het stokje van boven naar beneden loopt. Zo geeft het extra stevigheid aan de figuur en kan je het vasthouden aan het onderste deel van het stokje.

Je kunt ook bewegende onderdelen aan de pop maken, bijvoorbeeld de benen/armen van een mens of de slurf van een olifant. De scharnieren maak je met behulp van splitpennen, ijzerdraad of dik garen.

Spelen: voordat je de schimmenspelfiguren gaat maken bedenk je met je groep een verhaal. Maak een lijstje met de rollen die in het verhaal voorkomen en van de benodigde attributen.

Verdeel de ruimte in een zaal met stoelen/banken en een podium met laken en lamp. Achter het doek kunnen niet teveel personen zitten, verdeel dus goed de taken tijdens het schimmenspel. Behalve poppenspelers heb je ook iemand nodig die de geluiden kan maken en eventueel iemand die de lamp bediend. Oefen goed voor je gaat optreden!

Er zijn nog veel meer manieren om toneel te spelen met behulp van poppen. Denk aan poppenkastpoppen en marionetten.

Meer informatie: www.schimmenspel.nl of boek: "Schimmenspel en het spelen met schaduwen" door Hetty Paërl

10. Modeshow

| | | | | |
|------------|-------|---------------|-------------|-------------|
| 11-18 jaar | 3 uur | Kleding maken | 16-30 pers. | Hele wereld |
|------------|-------|---------------|-------------|-------------|

Nodig: heel veel schoon afvalmateriaal, plakband, nietmachine

Van te voren heeft de hele groep een heleboel schoon afvalmateriaal verzameld. Met behulp van doorzichtig plakband kunnen bijvoorbeeld plastic zakken worden omgetoverd tot rokken, broeken, hesjes, enzovoort. Ook karton, chipszakken, sinaasappelnetten, goud/zilverpapier, touw, enzovoort, kunnen worden gebruikt. Hoe meer (verschillend) materiaal des te beter.

Uitleg: Verdeel de kinderen in kleine groepjes. Laat elk groepje een land kiezen. Elk groepje maakt nu een set kleding voor één van de groepsleden maar het moeten wel kledingstukken zijn uit het gekozen land. Het makkelijkst is het om de kleding op het model te maken. Oudere kinderen kunnen de kledingstukken zo maken dat ze kunnen worden aan/uit getrokken.

Ondertussen kan de leiding aan de slag om een catwalk te maken. Zorg ook voor muziek, een presentator en een jury. Het publiek wordt gevormd door de deelnemers zelf, eventueel aangevuld met ouders en andere (jeugd)leden van de groep.

Als iedereen klaar is met het maken van de kleding kan de modeshow beginnen. De jury beoordeelt de verschillende creaties en deelt aan het eind de prijzen uit.

Vergeet niet om van alle modellen een foto te maken.