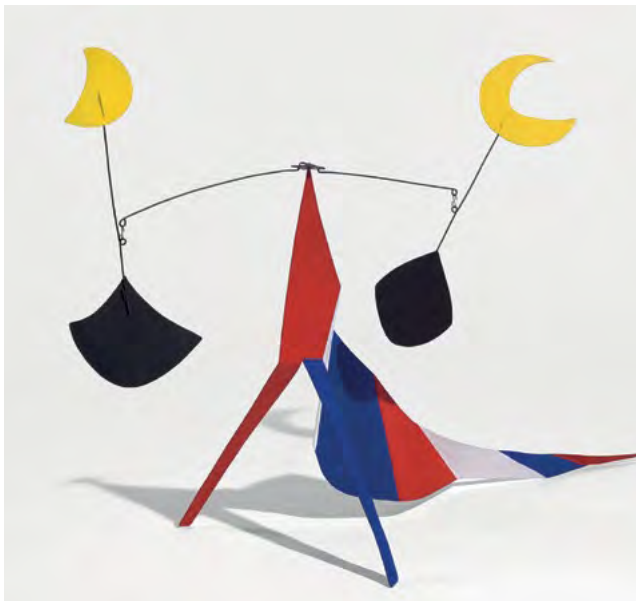


BEELDENE VORMING

B6.2

Alexander Calder

**Opdracht**

Maak een mobile in de stijl van Calder

<i>Groep:</i>	6
<i>KIJKEN:</i>	30 minuten
<i>MAKEN:</i>	80 minuten
<i>VERWOORDEN:</i>	15 minuten
<i>Dimensie:</i>	ruimtelijk
<i>Materiaal:</i>	metaaldraad, klei, papier
<i>Beeldaspecten:</i>	ruimte, kleur, beweging
<i>Variatie:</i>	werk in een groepje aan een groter werk of maak een hangende mobile

Het beeldmateriaal is te vinden in de toolbox KIJKEN of op www.cultuurtrein.nl/leerlijnen/beeldende-vorming

Het prentenboek *De draad van Alexander* van Sieb Posthuma, is een leuke inleiding op het werk van Calder

Op YouTube zijn verschillende filmpjes te vinden waarin een soortgelijke opdracht in beeld gebracht wordt

Na een inleiding op de kunstenaar Alexander Calder en zijn kunstwerken gaan de leerlingen aan de slag met het maken van een mobile. Eerst krijgen zij wat tips voor het gebruiken van ijzerdraad en de gereedschappen die daarbij nodig zijn. Door te buigen en verbindingen te maken ontstaat er een bewegend kunstwerk dat vastgezet wordt in een bolletje klei. Daarna kunnen zij het werk nog verder aanvullen met stukjes gekleurd papier.

De kunstenaar

Alexander Calder (1898–1976) groeit op in een creatief gezin als zoon van een beeldhouwer en een schilderes. Hij studeert eerst werktuigbouwkunde voor hij naar de kunstacademie gaat. Deze technische achtergrond speelt een belangrijke rol in zijn kunst; alles wat hij maakt beweegt. Dit noemen we kinetische kunst. Calder wordt wereldberoemd met zijn open draadsculpturen en mobiles. In zijn werken gebruikt hij organische vormen. Het maakte hem tot een van de belangrijkste grondleggers van de moderne kunst.

Leerdoelen

Kies een van onderstaande leerdoelen of formuleer zelf een leerdoel dat past bij het niveau van de groep.

KIJKEN

De leerlingen kunnen vertellen wat ze zien en waaraan ze dat zien.

De leerlingen kunnen iets zeggen over de techniek van de kunstwerken van Calder.

De leerlingen kunnen iets zeggen over de vormen en kleuren van de kunstwerken van Calder.

MAKEN

De leerlingen kunnen fantasie gebruiken om een eigen ontwerp te maken.

De leerlingen kunnen ijzerdraad bewerken en daar verbindingen mee maken.

De leerlingen kunnen experimenteren bij het uitvoeren van hun ontwerp.

VERWOORDEN

De leerlingen kunnen vertellen over hun werkstuk en hoe zij dit aangepakt hebben.

De leerlingen kunnen kijken naar en praten over het werk van hun klasgenoten.

De leerlingen kunnen verschillen in aanpak zien, benoemen en deze koppelen aan de criteria van de opdracht.

KIJKEN!**Vorbereiding**

- Bedenk welk KIJK-leerdoel je wilt bereiken en wat hiervoor nodig is.
- Kies een werkvorm uit de toolbox KIJKEN. Lees voor tips de instructie in de toolbox (of kijk in bijlage 2).
- Pak de kunstkaarten uit de toolbox erbij en haal de kaarten voor deze les eruit (of druk het beeldmateriaal eventueel zelf af).
- Zet afbeeldingen klaar op het digibord en zoek eventueel filmpjes op van het werk van deze kunstenaar.

Lessuggestie

- Geef een korte inleiding over Alexander Calder. Vertel hierbij ook dat de kunst van Calder kinetische kunst is. Dat wil zeggen kunst waarbij beweging centraal staat.
- Kijk klassikaal naar een of meerdere van zijn kunstwerken of voer in groepjes de gekozen werkvorm voor KIJKEN uit.
- Vertel wat de opdracht is bij MAKEN, zodat de leerlingen hier vast over kunnen nadenken.

MAKEN!

Vorbereiding

- Bedenk welk MAAK-leerdoel je wilt bereiken en wat hiervoor nodig is.
- Controleer of de benodigde materialen op voorraad en in goede staat zijn.
- Zet de tafels in een handige opstelling en richt ze in met de benodigde materialen.
- Maak een proefje voor jezelf om te kijken waar je tegen aan loopt. Deze hoeft je niet te laten zien, maar zorgt ervoor dat je de leerlingen beter kunt helpen bij dit project.

Benodigde materialen

- ijzerdraad (± 0,9 mm dik)
- kniptangen
- buigtangen
- stukjes klei (als voetstuk)
- gekleurd papier
- tape
- lijm



Instructie

1. Haal nog even op wat bij het KIJKEN besproken is.
2. Knip een stuk ijzerdraad van ongeveer 20 cm en buig aan het eind een oogje/rondje: dit is de 'kapstok' waaraan de rest van je mobile komt (strijk het ijzerdraad een beetje recht zodat je er makkelijker mee kan werken).
3. Moet deze kapstok rechtop blijven staan klem hem dan even tussen de tafel.
4. Voeg nu aan deze kapstok nieuwe delen toe.
5. Maak flexibele verbindingen tussen de bestaande delen door oogjes aan het ijzerdraad te buigen.
6. Knip organische vormen en maak deze vast aan het ijzerdraad met tape, door het ijzerdraad er voorzichtig doorheen te prikken of door het ijzerdraad tussen twee stukjes papier te plakken.
7. Probeer kleine delen en grote delen toe te voegen en kijk wat er gebeurt met het evenwicht. Zoek steeds weer het evenwicht bij de delen die je toevoegt.
8. Heeft de mobile de vorm die jij wilt?
9. Zet hem dan in een bolletje klei en druk de klei goed aan rondom het ijzerdraad.
10. Stel de draadjes bij waar nodig en voeg eventueel nog stukjes papier toe.

VERWOORDEN!

Vorbereiding

- Bedenk welk VERWOORD-leerdoel je wilt bereiken en wat hiervoor nodig is.
- Zorg voor een dobbelsteen. Gebruik de reflectiecirkel uit de toolbox (of zet de digitale versie uit bijlage 2 klaar op het digibord), als hulpmiddel voor het reflecteren op de opdracht.

Vragen die bij het evalueren van de opdracht van pas kunnen komen

- Wat zien we als we alle kunstwerken bekijken?
- Waarom is jouw kunstwerk een echte Calder?
- Welke keuzes zijn er gemaakt? (kleurgebruik, vorm, compositie)
- Waarom heb je voor deze kleuren gekozen? Heb je verschillende composities uitgetoetst? Wat veranderde er dan?
- Aan wie zou je dit kunstwerk willen geven? Waarom?
- Wat vond je ervan om aan dit kunstwerk te werken?
- Heb je iets nieuws geleerd bij deze opdracht?

Presentatie

Bedenk samen met de kinderen hoe jullie deze kunstwerken ten toon gaan stellen. Misschien is er een mogelijkheid om buiten of voor een open raam uit te proberen of deze Calders ook bewegen in de wind en hoe?

Beoordeling

Om het eindresultaat van deze opdracht te beoordelen kun je bijlage 4 als leidraad gebruiken.