

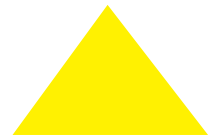


# **Circusartiesten uit het verleden. De slotshow!**

Een project voor leerlingen  
van 4de, 5de en 6de leerjaar.

# INHOUDSTAFEL

<b>INLEIDING</b>	<b>3</b>
Circus: een thema met veel leerkansen	3
Het verhaal en het concept	3
Tips voor het lezen van deze handleiding	3
<b>INHOUD EN DOELEN</b>	<b>4</b>
Geïntegreerde focus	4
Leerinhouden en leerdoelen	4
<b>OVERZICHT CIRCUSUITDAGINGEN EN HUN FOCUS</b>	<b>5</b>
<b>VERLOOP VAN HET PROJECT</b>	<b>6</b>
Planning	6
Start project: intro en raamverhaal	6
Circusuitdagingen volbrengen	6
De Slotshow maken en filmen	8
<b>BEGELEIDERSSTIJL EN -TIPS</b>	<b>11</b>
<b>OVERZICHT BIJLAGEN EN MATERIAALLIJST</b>	<b>12</b>
<b>COLOFON</b>	<b>14</b>



## Circus: een thema met veel leerkanen

Vlaanderen heeft een rijk circusverleden en -heden. De geschiedenis en evoluties van deze artistieke vorm zijn meestal onbekend terrein voor leerlingen. Vaak is er ook een ongenueanceerde of eenzijdige beeldvorming van 'het circus'. Hoog tijd om de echte verhalen bloot te leggen dus!

In dit lespakket zetten we circuserfgoed (uit regio Gent) als boeiend thema vol leerkanen in voor leerlingen van het vierde, vijfde en zesde leerjaar. Leren over circuserfgoed als doel, maar ook als middel (via het circus werken aan andere, bredere doelen, zie p. 4).

## Het verhaal en het concept



Een circusartiest heeft een belangrijke oproep voor de klas. Hij wil een nieuwe show brengen, maar zoekt inspiratie. Hij denkt dat hij die kan vinden in het **rijke circusverleden** én bij de leerlingen!

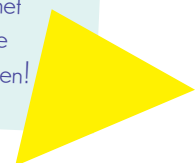
De circusartiest vraagt de leerlingen om ons **circusverleden** te **onderzoeken** en op basis daarvan een grote slotshow te maken (van gefilmde acts).



Hoe zou hun slotshow eruit zien? Het wordt ongetwijfeld een bijzondere, met een mix van allerlei elementen uit **meerdere circusdecennia**. Veel meer dan trucjes dus. De leerlingen brengen zo het circusverleden terug tot leven. Op hun manier!



Om die slotshow te kunnen maken, moeten de leerlingen eerst **circus-uitdagingen volbrengen**. Elke uitdaging wordt ingeleid door een **circusartiest uit het verleden**. De uitdaging zet de leerlingen aan tot het **onderzoeken en ontwerpen**, en levert **informatie** of **acts** op voor de slotshow. En ... ze kunnen ook voordelen winnen om de slotshow te verrijken!



## Tips voor je voorbereiding

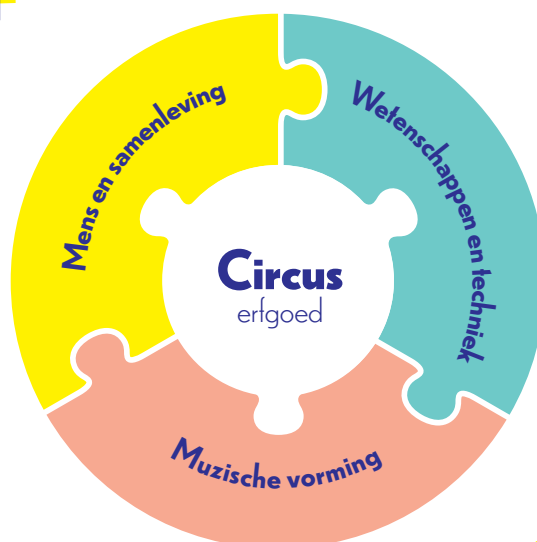
- In deze handleiding vind je de doelen, grote projectstructuur en materiaallijst. Neem ze op voorhand door.
- Voor zowel de intro als de uitdagingen zijn speelse en handige interactieve, **digitale presentaties** beschikbaar. Ze zijn de basis van elke les. Neem de presentaties erbij terwijl je deze handleiding doorloopt. Zo wordt het meteen concreter.
- Neem voor elke leeractiviteit de bijhorende presentatie door.

# INHOUD EN DOELEN

## Geïntegreerde focus

In dit circusproject werk je doelgericht aan verschillende leergebieden of ontwikkelvelden. Het circus (erfgoed) biedt de betekenisvolle thematische samenhang om zowel doelen aan te snijden uit mens en maatschappij, wetenschap en techniek, muzische vorming ...

In dit circusproject komt alles geïntegreerd samen. Een project dat circus (erfgoed) benadert op een manier die echt unieke leerervaringen oplevert.



## Leerinhouden en leerdoelen

 <b>Mens en samenleving</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>De leerlingen ontdekken aan de hand van circusverhalen hoe circusgezelschappen zich organiseerden en samenleefden in het <b>verleden</b> en hoe die zich onder invloed van <b>maatschappelijke evoluties</b> bleven aanpassen.</li><li>De leerlingen leren waarom het belangrijk is <b>erfgoedsporen en -verhalen</b> uit het verleden te <b>bewaren</b> en duiken samen in een (lokaal) gemeenschappelijk circusverleden.</li></ul>
 <b>Wetenschappen en techniek</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>De leerlingen voeren <b>onderzoeksprocessen</b> uit.</li><li>De leerlingen onderzoeken aan de hand van inspirerende circusvoorbeelden <b>natuurkundige verschijnselen</b> zoals kracht, beweging en evenwicht.</li><li>De leerlingen experimenteren tijdens het <b>ontwerpen van technische systeempjes</b> en oplossingen.</li></ul>
 <b>Muzische vorming</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>De leerlingen leren zich openstellen en <b>verwondering</b> opbrengen voor de multidisciplinaire <b>kunstvorm</b> circus (uit verleden en heden).</li><li>De leerlingen drukken zich <b>expressief</b> uit en <b>presenteren</b> creatieve acts geïnspireerd op hun onderzoek.</li></ul>
<b>Sociale vaardigheden</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>De leerlingen werken samen en co-creëren zowel tijdens het onderzoeken als ontwerpen.</li><li>De leerlingen leven zich in de circuspersoonlijkheden in en zijn benieuwd naar hun levensvisie/wijze.</li></ul>

# OVERZICHT CIRCUSUITDAGINGEN EN HUN FOCUS

Kies  
(de volgorde)  
zelf.



Circusartiest  
Vincent

## Overkoepelende oproep

- circusertgoed onderzoeken en bewaren
- circusertgoed tot leven te brengen in de slotshow

OPEN INTRO



Hoelahoepster  
Alexandra Malter

## Experimenteren voor een hoelahoepact.

- natuurverschijnselen al doende onderzoeken (snelheid, kracht, richting ...)
- experimenteren
- motorische vaardigheden en dansexpressie

OPEN PRESENTATIE



Startscherm

## Startscherm voor elke uitdaging

OPEN STARTSCHERM

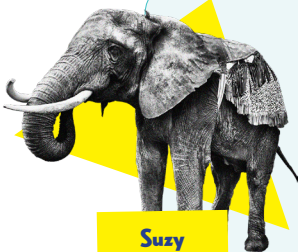


Clown  
Odilon Minnaert

## Een 'wetenschappelijk' onderzoek naar humor voor een clownsact.

- de fases van het onderzoeksproces
- onderzoek omzetten in cijfers en interpretaties
- dramatische expressie

OPEN PRESENTATIE



Suzy

## Een robofant bouwen.

- techniek
- beeldend vormgeven
- prototype bouwen
- design thinking

OPEN PRESENTATIE



Acrobate  
Zulma Demeyer

## Een evenwichtsact bouwen.

- natuurverschijnselen onderzoeken (evenwicht)
- (technisch) prototype bouwen

OPEN PRESENTATIE



Krachtpatser  
Gustaaf Bernart

## Een (miniatuur) parcours bouwen en uitvoeren.

- natuurverschijnselen onderzoeken (energie, kracht ...)
- creatief denken
- simulatie tekenen

OPEN PRESENTATIE



Schilder  
Frans de Vos

## Een circusaffiche maken met elementen uit het verleden.

- kunstbeschouwing
- beeldend vormgeven
- mediageletterdheid

OPEN PRESENTATIE

# VERLOOP VAN HET PROJECT



## Planning

Dit circusproject is op verschillende manieren in te plannen en te combineren met je reguliere lestijden. Je kunt de intensiteit en duurtijd van de zes uitdagingen zelf bepalen. Dat geldt ook voor de voorbereiding en de presentatie van de slotshow.

	ma	di	do	vrij	ma	di	do	vrij
<b>Voorbeeld 1</b>	vm							
nm	Uitd. 1	Uitd. 2	Uitd. 3	Uitd. 4	Uitd. 5	Uitd. 6	Vorb.	Show

	ma	di	do	vrij
<b>Voorbeeld 2</b>	vm		Uitdaging 2	Voorbereiding
nm	Uitdaging 1	Uitdaging 3	Uitdaging 4	Show

Je kan het project ook installeren als een rode draad die elke week een keer terugkeert over een nog langere periode of ... Uiteraard hoeft je ook niet alle uitdagingen te doen. Al zijn we zeker dat de leerlingen naar alle artiesten benieuwd zullen zijn!

## Start project: intro en raamverhaal

Een circusartiest uit het heden doet een oproep aan de klas om **circusartiesten uit het verleden te onderzoeken en op basis daarvan een slotshow te maken.**

De **oproep speel je af** in de klas via een digitale, interactieve presentatie. Na het filmpje zet je de presentatie verder. Zo neem je de leerlingen mee in het doel van het project en motiveer je hen.



## Circusuitdagingen volbrengen

### Kiezen

Via het **startscherm** kiezen jij of de leerlingen een eerste **circusartiest** (uit het verleden). Telkens wanneer een circusuitdaging is afgerond keer je terug naar het startscherm om een volgende circusartiest te kiezen. Dit blijft voor de leerlingen altijd een beetje mysterieus, want ... wat schuilt er precies achter welk personage?

Elke circusuitdaging heeft een eigen **digitale interactieve presentatie** die je in de klas opstart vanuit het startscherm. De presentatie bevat de volledige structuur en geeft alle nodige houvast voor zowel leerkracht als leerlingen. Als leerkracht neem je deze ter voorbereiding door.



## De opbouw

De opbouw van alle circusuitdagingen is gelijk:

- 1 het **circusverhaal** vanuit de circusartiest
- 2 de **circuschallenge** waarin leerlingen onderzoeken, ontwerpen, vormgeven ...
- 3 de **circusterugblik** waarin de leerlingen reflecteren en beloond worden

1

### Het verhaal van de circusartiest

Met behulp van de presentatie **vertel** je het verhaal van de circuspersoonlijkheid. Je neemt, als leerkracht-verteller, de leerlingen mee. De presentatie biedt veel mogelijkheden tot **interactie, betrokkenheid** en **motivatie**. Zo zitten er bijvoorbeeld vragen in verstoppt die de leerlingen aanzetten tot (spontaan) **fantaseren, veronderstellen, doordenken** ...

Maar er is meer. De presentaties zijn zo opgebouwd dat je makkelijk een geanimeerd **uitbeeldverhaal** kan op poten zetten met je leerlingen. De leerlingen komen vooraan in de klas, naast het scherm, het verhaal ondersteunen met eenvoudig **dramatisch spel**.



Je zult als leerkracht aanvoelen waar dit gepast is. Een handig vuistregelkje is dat in principe elk personage met een expliciete actie gespeeld kan worden. In de tests bleek dit een echte voltreffer, dus durf het zeker zo te doen.

2

### De circusuitdaging

Via de presentatie **kondig je** nu de uitdaging **aan**. De presentatie neemt de leerlingen mee in de vooropdrachten en in de eigenlijke uitdaging.

Als leerkracht heb je de rol om de opdrachten en werkvormen aan te kondigen en te coachen. Je zet de passende 'slide' open terwijl de leerlingen zelfstandig (in groepjes) aan de slag gaan. De leerlingen kunnen makkelijk even piepen naar het scherm. Immers: de presentatie toont altijd wat er moet gebeuren of wat de criteria zijn.

3

### De circusterugblik

Na de uitvoering van de circusuitdaging organiseer je een korte klassikale terugblik. Daarvoor biedt de digitale presentatie altijd **drie reflectievragen**. Die kun je als leerkracht aanvullen met doorvraag-vragen.

Nu we klassikaal kritisch hebben gereflecteerd, wordt de klasgroep beloond in de vorm van Circoins. De leerlingen kunnen de **Circoins** inruilen voor **extra's voor de Slotshow**. Je beslist als leerkracht of je dat telkens organiseert na elke challenge, of je daarmee wacht tot meerdere challenges zijn afgerond.

# De slotshow maken en filmen

Wanneer de uitdagingen volbracht zijn, werken we naar dé slotshow toe.



## Voordelen bemachtigen

De leerlingen kunnen hun **verdiende Circoins inruilen voor voordelen**. Die voordelen zijn verschillende voorwerpen of **hulpmiddelen** waarmee ze hun acts nog cooler kunnen maken.

Je hangt de poster **'Circoinwinkel'** gedurende heel het project uit in de klas. Daarop staat alles wat te bemachtigen is en de circoinprijs per item. Je bestelt als leerkracht of ze na elke challenge hun Circoins inzetten of je wacht tot vlak voor de creatie van de slotshow voor één grote aankoopbeurt.

### TIP

Bepaal met de klas welke objecten ze zeker willen en bereken samen of ze deze met hun Circoins kunnen kopen. Als dit niet lukt, kun je ze voor de items laten stemmen.

### TIP

Bekijk de Circoinwinkel al op voorhand zodat je voorbereid bent op de minder voor de hand liggende hulpmiddelen.

## Verdelen en voorbereiden van de slotshow

Laat de leerlingen kiezen welke act ze (verder) willen voorbereiden. Overloop alle mogelijkheden op basis van het starscherm. De groepjes hoeven niet even groot zijn, maar zorg voor een haalbare verdeling.



### Olifant Suzy

Wie bedenkt en filmt een knotsgekke show met de gebouwde Robofanten?



### Krachtpatser Gustaaf Bernart

Wie werkt verder aan het tonnenparcours? Wie oefent de springingers en het filmen ervan?



### Hoelahoepster Alexandra Malter

Wie experimenteert verder met hoelahoeptrucs die de wetten van de natuurkunde tarten? Wie maakt daar een vloeiend geheel van?



### Clown Odilon Minnaert

Wie zijn de grappenmakers van dienst om een clownsact te maken die echt aansluit bij de humorsmaak van de leerlingen?



### Acrobate Zulma Demeyer

Wie oefent er verder met de Harry-en Zulma-maaksels om de meest indrukwekkend evenwichtsacts te maken?



### Schilder Frans de Vos

Wie maakt dé poster van onze slotshow? Wie verzamelt daar alle nodige info voor? Praten jullie ook als echte circusdirecteurs alle acts aan elkaar?



De leerlingen van deze nieuwe groepjes werkten tijdens de respectievelijke circusuitdagingen niet per definitie samen. Geef de groepsleden daarom kort de tijd om toe te lichten wat hun uitkomst of resultaat toen was. Laat hen eerder focussen op de gelijkenissen dan op de verschillen. Zo kunnen ze makkelijker beslissen met welke elementen ze nu samen verder werken.

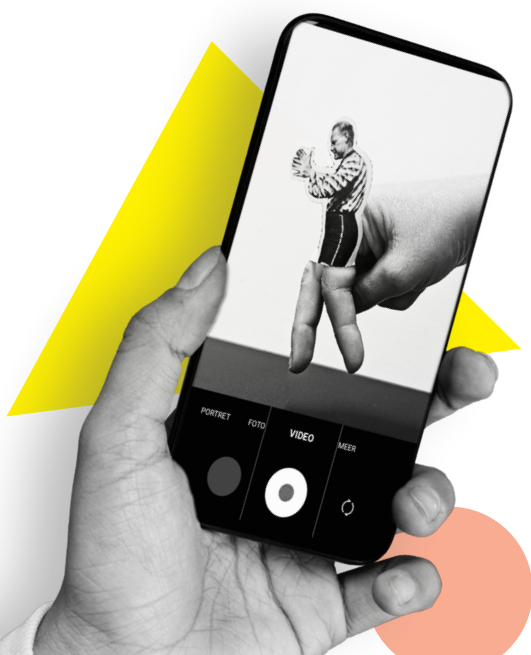
## Laat de leerlingen de acts voorbereiden.

- Spreek een (beperkte) **voorbereidingstijd** af.
- Blijf in dezelfde mindset als de rest van het project: uitproberen, experimenteren ...
- Zorg ervoor dat leerlingen **niet** blijven hangen bij de **details**.
- Laat de leerlingen reeds tijdens de voorbereiding nadenken over of oefenen met het **camerastandpunt**.
- Herinner de leerlingen aan de **voordelen en hulpmiddelen** die ze kochten met Circoins: hoe gaan ze die inzetten en gebruiken?
- Laat hen ook nadenken over **taakverdeling**: wie doet straks precies wat? Speelt iedereen mee in de act of heb je ook iemand nodig voor licht, klank en opname?

## De acts presenteren/opnemen

Er zijn verschillende organisatievormen mogelijk voor het presenteren en opnemen van de acts.

- 1 De groepjes nemen **zelfstandig** op. In dit scenario heb je voor elk groepje een opnametoestel nodig (tablet, smartphone, camera ...).
- 2 De groepjes **presenteren en filmen** om de beurt hun act. In dit geval heb je maar één opnametoestel nodig.
- 3 Uiteraard zijn er nog **meer opties**:
  - bv. een groepje treedt op, een ander groepje ondersteunt hen met opname en licht;
  - bv. je laat het geheel organischer verlopen en stelt al tijdens de voorbereidingsperiode tablets ter beschikking die doorgegeven worden om afgewerkte stukjes op te nemen.



Laat de leerlingen indien mogelijk zelf **filmen**. Zo leren ze nadenken over kadrage, camerastandpunt en camerabeweging. Film je toch liever zelf als leerkracht? Betrek de leerlingen dan als regisseurs die jou aanwijzingen mogen geven. Lok dat wat uit: "Waar moet ik precies staan om te filmen? Sta ik op een stoel of ...?".

Het groepje van 'Frans de Vos' praat tussen de scènes de acts aan elkaar en (ver)wijst daarbij naar hun poster. Ook die stukjes worden gefilmd en straks als bindteksten in de montage gebruikt.

Als het filmen echt niet lukt omwille van materiële vereisten en/of randvoorwaarden, dan kan je het project ook perfect uitvoeren. Dan wordt alles voorbereid en in een show aaneengeschaald gespeeld en gepresenteerd (en worden er geen film noch montages gemaakt).

## Monteren en delen

Als leerkracht verzamel je al het filmmateriaal op een PC, tablet of smartphone. Gebruik een eenvoudige video-editor of video-app om de scènes achter elkaar te plakken. Een foto van de zelfgemaakte Circusposter kan je erin monteren als openings scherm.

Toon de Slotshow in de klas, op school en ... deel die zoveel je kan!

## Grote terugblik

Rond het project af met een algemene terugblik. Enkele richtvragen om je op weg te zetten:

- Kijken we nu anders naar het circus van vroeger?
- Wat was het meest verrassende dat we ontdekten, vond jij?
- Waar zou je nog meer willen over leren?
- Welk circusuitdaging sloot het meest aan bij jouw interesses? Waarom?
- Bij welke circusuitdaging was de samenwerking het meest uitdagend?
- In welke circusuitdaging hebben we ... het meest moeten (1) fantaseren, (2) onderzoeken, (3) lachen, (4) sakkeren, (5) ...?
- Wanneer hebben we het hardst gelachen?
- Wat vind je van onze slotshow? Waar ben je het meest trots op?
- ...

# BEGELEIDERSSTIJL EN -TIPS

## Speel gids van het verhaal en het project

Als leerkracht begeleid je de concrete leeractiviteiten. Daarnaast besteed je best af en toe aandacht aan het geheel. Dit doe je bijvoorbeeld door de leerlingen aan de grote opzet te herinneren, door bruggetjes te maken, eens iets te herhalen, vooruit te blikken naar wat nog moet komen ... Kortom: navigeer je klas doorheen het project.

## Prikkel nieuwsgierigheid en onderzoekende houding

Dit project appelleert aan de nieuwsgierige grondhouding van de leerlingen. Het is goed om die als leerkracht zelf ook 'voor te leven'. Je kunt expliciteren dat je zelf heel benieuwd bent naar bepaalde verhalen, dat je zelf dingen niet weet en óók uit de lucht komt vallen. Dit zal het gevoel geven aan de leerlingen dat jullie echt samen op onderzoek gaan.

## Stimuleer creatief denken

Naast de nieuwsgierige (onderzoekende) grondhouding zet dit circusproject ook in op creatieve en oplossingsgerichte denkvaardigheden. Het is fijn als je daartoe het juiste klimaat installeert: een klimaat waar véle antwoorden mogelijk zijn, waar een trial-and-error mindset heerst en waar kritisch kan worden gekozen. Zowel de activiteiten met een muzische, ontwerpende als wetenschappelijke focus hebben baat bij zo'n klimaat.

## Help mee plannen en priors bepalen

Zowel tijdens de uitdagingen als tijdens de voorbereiding van de Slotshow zul je de leerlingen moeten helpen om prioriteiten te bewaken. Speel timekeeper, help bepalen wat eerst moet gebeuren, bespreek wat belangrijke en minder belangrijke details zijn ... Je kunt deze verantwoordelijkheid uiteraard ook aan de leerlingen geven en hen stimuleren tot zelfsturing, maar ook in dat geval bewaak je best het overzicht.

## Coach de open opdrachten

In dit educatief project wordt vaak met (half-)open opdrachten gewerkt. Deze opdrachten laten ruimte voor invulling door de leerlingen en stellen tegelijk duidelijke criteria voorop. Sommige leerlingen hebben het in het begin best lastig met open opdrachten: ze vinden het moeilijk om met de 'vrije ruimte' om te gaan. Neem als leerkracht een coachende houding aan en stel vooral heel veel vragen die ervoor zorgen dat je ze verder helpt (zonder de opdracht te sluiten).

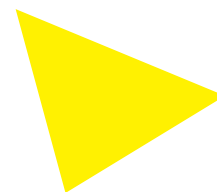
## Maak plezier en geef ruimte aan de lach

Het is een open deur, maar toch nog eens beklemtonen: leren en plezier maken, gaan hand in hand in dit project. Wat niet betekent dat er nooit veerkracht nodig is! Vergelijk het met hoe er in het circus geleerd en gewerkt wordt: met veel humor, goesting en wilskracht om te blijven proberen ... Maak als leerkracht dus ruimte voor lachen en (soms eens) vloeken!

## Werk doelgericht en 'geef taal aan het leren'

Dit circusproject streeft op geïntegreerde manier leerdoelen na uit meerdere leergebieden. Als leerkracht neem je de tijd om die doelen te benoemen en er met de leerlingen over te praten. Het leerlingvriendelijk expliciteren van leerdoelen helpt om hen bewust(er) te doen leren en reflecteren. Het pakket voorziet structureel presentatieslides en hulpvragen om dat te doen, dus benut die zeker.

# OVERZICHT BIJLAGEN EN MATERIAALLIJST



## Algemeen

### Digitale middelen en printbladen

- Circoins (knipblad A4)
- circoiwinkel (poster A3)



**Olifant Suzie**

### Digitale middelen en printbladen

- digitale presentatie

### Materiaal(suggesties)

- knutsel- en afvalmateriaal zoals: tekenmateriaal, scharen, breekmessen, lijm (pistolen), plakband (standaard, papier, Ducttape, isolatie), (gekleurd) papier en karton, crepepapier, eierdozen, kartonnen doosjes, rollen van keukenpapier, dozen van Pringles, touw, rietjes, rekkers, satéstokjes, spanbandjes, tandwielen, veertjes, ijzdraad, ballonnen, piepschuim, kapotte (technische) toestellen en onderdelen, plasticen flesjes en doppen, spuitjes, veertjes, pomponnetjes, kapotte CD's, oude plasticen bloempotten, oude lappen stof



**Krachtsporter  
Gustaaf Bernart**

### Digitale middelen en printbladen

- digitale presentatie
- de wetten van Gustaaf (A4)
- Gustaaf vingerpopje (knipblad A4)

### Materiaal(suggesties)

- scharen voor de hele klas
- plakband



**Hoelahoepster  
Alexandra Malter**

### Digitale middelen en printbladen

- digitale presentatie
- coachkaarten (knipbladen A4)

### Materiaal(suggesties)

- voldoende hoepels voor de klas





**Clown  
Odilon Minnaert**

### Digitale middelen en printbladen

- digitale presentatie
- het humoronderzoek (A4)
- de humorgrafiek (A4)



**Acrobate  
Zulma Demeyer**

### Digitale middelen en printbladen

- digitale presentatie
- Harry en Zulma popjes (knipblad A4)

### Materiaal(suggesties)

- scharen voor de hele klas
- ronde stickers (of papieren cirkels met plakband) voor de hele klas
- knutsel- en afvalmateriaal zoals: plakband, stokjes, lijm (pistolen), breekmessen, papier, karton, rollen van keukenpapier, rietjes, touw, ijzerdraad, rietjes, rekkers, piepschuim, pennenzak



**Schilder  
Frans de Vos**

### Digitale middelen en printbladen

- digitale presentatie

### Materiaal(suggesties)

- A3 papier voor de hele klas
- het teken- of schildermateriaal dat standaard in de klas aanwezig is



**Circoïnwinkel en  
en Slotshow**

### Materiaal(suggesties)

- smartphone met camera
- (zak)lamp
- gordijn/doek
- knutselmateriaal
- verkleedkleden
- schmink
- instrumenten
- muziek en geluid
- gekleurde lenzen of 'mica's'

# COLOFON

Dit lespakket kadert in het project 'CyRCuS. De parade is hier!', een samenwerking tussen Erfgoed Viersprong en de gemeenten Destelbergen, Lochristi, Melle, Merelbeke, Oosterzele en Sint-Lievens-Houtem. Met dank aan Circuscentrum & Huis van Alijn.

Circusartiest: Vincent Bruyninckx, Collectif Malunés

Conceptontwikkeling en productrealisatie: Oetang Learning Designers (oetang.be)

Beeldmateriaal: collectie Huis van Alijn, collectie André De Poorter, collectie Harry Malter, Alexandra Malter

[erfgoedviersprong.be/cyrcus/educatie/](http://erfgoedviersprong.be/cyrcus/educatie/)

