



APENSTREKEN EN KINDERSPELEN


APEN EN SPELEN IN DE KUNST

WIK / LESPAKKET / BAO 3-6



APENSTREKEN EN KINDERSPELEN

We doen het al eeuwenlang en kunstenaars kijken er al even lang met fascinatie naar: spelen.

 Luister naar [de audioguide](#), duik in de drukke, grappige en chaotische gravure ***Apenspel: kinderspelen*** van **Pieter Van der Borcht** en ontdek andere kunstwerken waarin spel de hoofdrol speelt. Is gamen ook spelen? Heb je speelgoed nodig om te spelen? En waarom hebben spellen regels?

Ontdek dit lespakket over het belang van spel, over winnen en verliezen, over spelen in een digitale wereld en spelen zonder speelgoed. Kijk, denk, reflecteer, creëer en **SPEEL!**

Veel plezier!



APENSTREKEN



KINDERSPELEN

APENSTREKEN

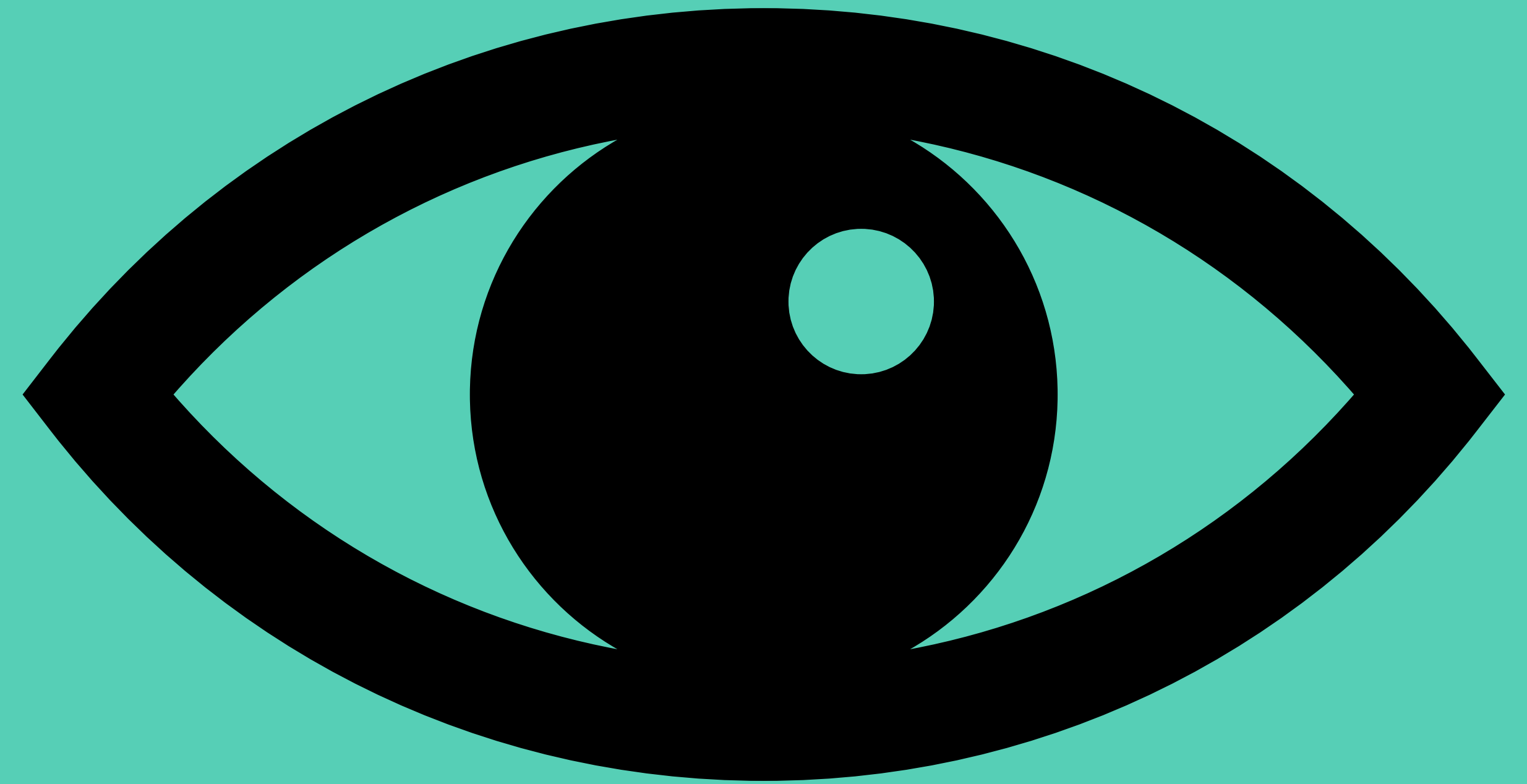
IK ZIE, IK ZIE...

— DENK:

- > Wat is een spel?
- > Noem drie voorwaarden waaraan een spel moet voldoen.

— DOE:

- > Kijk 5 minuten naar het kunstwerk *Apenspel: kinderspelen* van Van der Borch.
- > Duid aan welke spelletjes je herkent.
- > Wie kan de meeste spelletjes benoemen?





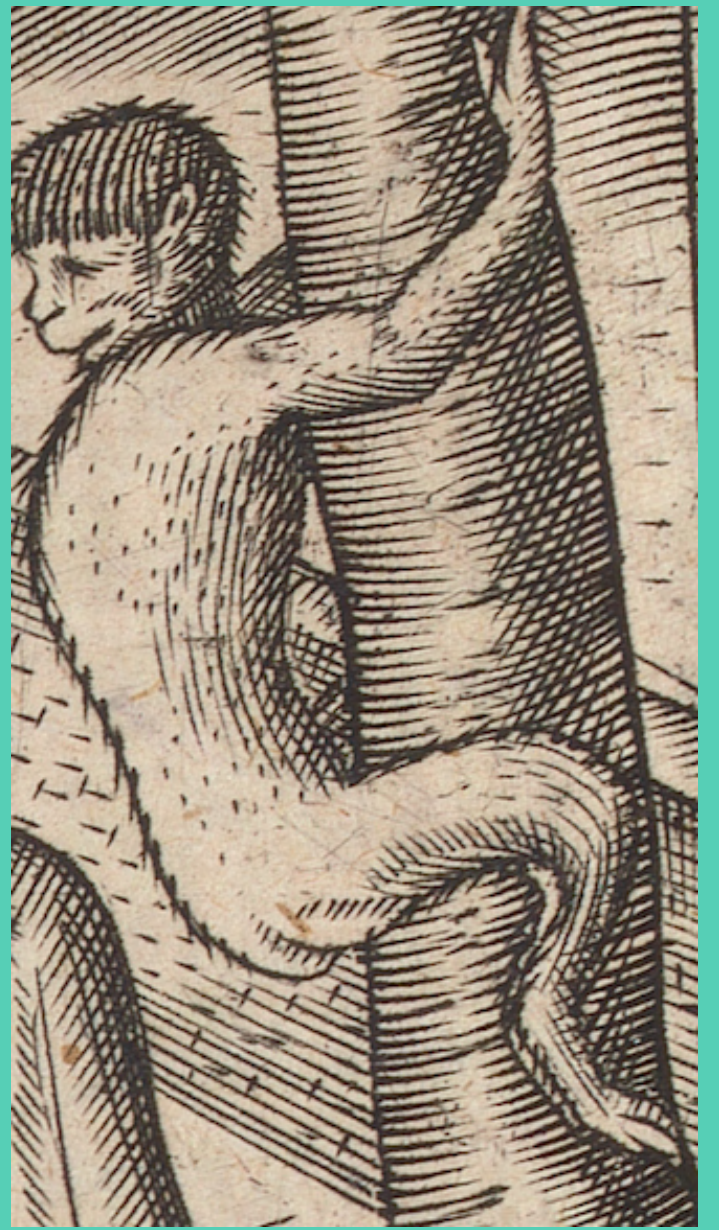
Pieter Van der Borcht, *Apenspel: kinderspelen*, 1593-1608 © The Phoebus Foundation

RAAD HET SPEL

– DOE

- > Trek een kaartje met een **detail** uit het kunstwerk.
- > Beeld het spel uit **zonder woorden**.
- > Kunnen je klasgenoten **raden** welk spel het is?





AI-SINGERIES

Een singerie betekent apenstreken en komt van singe, het Franse woord voor aap. Een singerie toont apen in mensenkleren die zich als mensen gedragen.

— DOE:

> Kies een bekend kunstwerk en zoek er een afbeelding van op het internet.

> Gebruik AI om er een singerie van te maken.

— DENK:

Als je AI inschakelt om iets te creëren, wie maakt dan de kunst: jij of de computer?



Jacob Jordaens, door AI bewerkte versie van *Heilige familie met engel*, 1625-1626 © The Phoebus Foundation

DIY: MAAK EEN GRAVURE

– DENK:

Wat zijn de voordelen van een gravure?

– DOE:

- > Teken met balpen een eenvoudige tekening op de binnenkant van een drankkarton.
- > Kras met een spijker over je tekening.
- > Rol het drankkarton in met verf.
- > Veeg de inkt van de vlakke delen.
- > Druk je gravure af op papier.
- > Maak meerdere afdrukken: op ander papier, met een andere kleur verf ... Welke geeft het mooiste resultaat?



SPELEN IN DE TIJD VAN BRUEGEL

— DOE:

- > Kijk 5 minuten naar *De kinderspelen* van P.P. Bruegel.
- > Duid aan welke spelletjes je herkent.
- > Wie kan de meeste spelletjes benoemen?

— DENK:

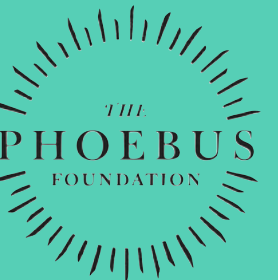
- Zijn er spelletjes die je ook zag op *Apenspel: kinderspelen* van Van der Borcht?



Pieter Bruegel, detail uit *Kinderspelen* © Kunsthistorisch Museum Wenen



Pieter Bruegel, *Kinderspelen*, 1560 © Kunsthistorisch Museum Wien



KINDERSPELEN

SPELLETJESBINGO

— DENK:

> Welke spelletjes spelen jullie op de speelplaats?

— DOE:

> Probeer een week lang zoveel mogelijk nieuwe spelletjes uit op de speelplaats.

> Hoeveel spelletjes van de bingo hebben jullie op het einde van de week gespeeld?



SPELLETJESBINGO



DIKKE BERTHA

HAASJE OVER

**SCHAAR
STEEN
PAPIER**

VERSTOPPERTJE

**SCHIPPER,
MAG IK
OVERVAREN?**

HINKELEN

**IK ZIE
IK ZIE
WAT JIJ
NIET ZIET**

**TIKKERTJE
HOOG**

INTERVIEW: SPELEN VROEGER EN NU

– DENK:

> Hoe verschilt spel vandaag met het spelen van vroeger in de tijd van onze (groot)ouders?

– DOE:

> Interview je oma, opa of een oudere volwassene: wat speelden zij toen ze jouw leeftijd hadden?



Horacio Renteria Rocha, *Twee portretten: meisje met bloemen* © The Phoebus Foundation

BEDENK EEN SPEL!

– DENK:

> Heb je speelgoed nodig om te spelen?

– DOE:

- > Maak groepjes per drie.
- > Kies een kosteloos materiaal uit (een kei, touw, steentjes, tak, flesje, ...)
- > Bedenk met dit materiaal een spel.
- > Maak een spelfiche en leg vervolgens het spel uit aan je klasgenoten.
- > Organiseer een spelletjesmiddag en speel alle zelfverzonnen spelletjes.



Horacio Renteria Rocha, *Twee portretten: jongen in uniform* © The Phoebus Foundation



ONLINE GAMEN EN SPELEN

— DENK:

> Is gamen ook spelen? Waarom wel / niet?

— DOE:

> Lees een van de volgende stellingen.

> Ben je het hiermee eens of oneens? Bedenk goeie argumenten.

Gamen is echt spelen.

Je hebt meer plezier als je samen in het echt speelt.

Buitenspelen is gezonder dan gamen.

Je hebt meer fantasie nodig bij spelen zonder scherm.

Het is moeilijker om te stoppen met gamen dan met buiten spelen.

Gamen is verslavender dan buitenspelen.

Buitenspelen is avontuurlijker dan gamen.

Gamen maakt je minder sociaal.

Kinderen die veel gamen missen dingen in het echte leven.

Ouders begrijpen gamen niet.

OVER DE ZIN EN ONZIN VAN SPELREGELS

— DOE:

- > Maak groepjes per vier.
- > Elke speler krijgt een strookje met (geheime) spelregels en een dobbelsteen. Verklap jouw spelregels niet aan je medespelers.
- > Speel samen het spel en ontdek wat er gebeurt.



SPELER 1

Je krijgt 1 punt als je een EVEN getal gooit.

(2 – 4 – 6)

SPELER 2

Je krijgt 1 punt als je een EVEN getal gooit.

(2 – 4 – 6)

SPELER 3

Je krijgt 1 punt als je een EVEN getal gooit.

(2 – 4 – 6)

En je mag nog eens gooien als je 1 gooit.

SPELER 4

Je krijgt punten als je een EVEN getal gooit.

(2 – 4 – 6)

En je krijgt DUBBELE punten als je een 6 gooit.

— **DENK:**

- > Wanneer merkte je dat er iets niet klopte?
- > Dacht je dat iemand vals speelde?
- > Hoe loste je groep het op?
- > Kunnen regels veranderen?
- > Waarom bestaan spelregels?

— **DOE:**

- > Bedenk nu samen nieuwe spelregels waarmee iedereen akkoord gaat en speel het spel.



TOY STORIES

– DENK:

> Is speelgoed overal ter wereld en voor iedereen hetzelfde?

– DOE:

> Bekijk de foto's uit *Toy Stories* van fotograaf Gabriele Galimberte

> Verzamel jouw lievelingsspeelgoed en maak er een foto van.

> Maak een fototentoonstelling in de klas.



FRANCIS ALYS: CHILDREN'S GAMES

– DENK:

> Is spelen kunst?

– DOE:

> Bekijk de filmpjes van kunstenaar Francis Alys. Hij documenteerde wereldwijd kinderspelletjes en verzamelde ze in de filmreeks *Kinderspelen*.

> Film op de speelplaats enkele van de spelletjes die jullie spelen. Breng het net als Alys in beeld zonder uitleg.



EINDTERMEN EN DOELEN



| EINDTERM | APENSTREKEN | TEKENS EN TAAL |
|---|-------------|----------------|
| MENS - IK EN MEZELF - 1.1 De leerlingen drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit. | | X |
| MENS - IK EN DE ANDEREN - 1.7 De leerlingen hebben aandacht voor de onuitgesproken regels die de interacties binnen een groep typeren en zijn bereid er rekening mee te houden. | | X |
| MAATSCHAPPIJ SOCIO-ECONOMISCHE VERSCHIJNSELEN - 2.4 De leerlingen kunnen illustreren dat welvaart zowel over de verschillende landen in de wereld als in België ongelijk verdeeld is. | | X |
| MAATSCHAPPIJ SOCIO-ECONOMISCHE VERSCHIJNSELEN - 2.5 De leerlingen beseffen dat hun gedrag beïnvloed wordt door de reclame en de media. | X | X |
| MAATSCHAPPIJ SOCIO-ECONOMISCHE VERSCHIJNSELEN - 2.6 De leerlingen tonen zich bereid om actieve en passieve vormen van vrijetijdsbesteding te onderzoeken en te evalueren. | | X |
| MENS EN MAATSCHAPPIJ, HISTORISCHE TIJD - 3.9 De leerlingen tonen belangstelling voor het verleden, heden en de toekomst, hier en elders. | | X |
| MUVO BEELD - 1.1 De leerlingen kunnen door middel van kunst- en beeldbeschouwing een persoonlijk waardeoordeel ontwikkelen over beelden en beeldende kunst van vroeger, van nu en van verschillende culturen. | X | X |
| MUVO BEELD - 1.2 De leerlingen kunnen door betasten en voelen (tactiel), door kijken en zien (visueel) impressies opdoen, verwerken en erover praten. | X | X |
| MUVO BEELD - 1.3 De leerlingen kunnen beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan. | X | X |
| MUVO BEELD - 1.4 De leerlingen kunnen plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven. | X | X |
| MUVO BEELD - 1.5 De leerlingen kunnen beeldende problemen oplossen, technieken toepassen en gereedschappen en materialen hanteren om beeldend vorm te geven op een manier die hen voldoet. | X | X |



| EINDTERM | APENSTREKEN | TEKENS EN TAAL |
|--|-------------|----------------|
| MUVO ATTITUDES - 6.2 De leerlingen kunnen zonder vooroordelen naar kunst kijken en luisteren. | X | X |
| MUVO MEDIA - 5.1 De leerlingen kunnen beeldsignalen waarnemen zodat men opvallend goede en minder geslaagde dingen kan doorzoeken en herkennen. | X | |
| MUVO MEDIA - 5.2 De leerlingen kunnen ervaren dat een visueel beeld al dan niet vergezeld van een nieuw geluid steeds een nieuwe werkelijkheid kan oproepen. | X | |
| MUVO MEDIA - 5.3 De leerlingen kunnen soorten van eenvoudige hedendaagse audiovisuele opnamen en weergavetoestellen (informatiedragers) aanwijzen, benoemen en ze creatief bedienen. | X | X |
| MUVO MEDIA - 5.4 De leerlingen kunnen een eigen audiovisuele taal gebruiken en het massale audiovisuele aanbod een relativerende plaats toekennen. | X | |
| MUVO MEDIA - 5.5 De leerlingen kunnen eenvoudige, audiovisuele informatie uit de eigen belevingswereld herkennen, onderzoeken en vergelijken. | X | |
| NEDERLANDS LUISTEREN - 1.8 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, de informatie beoordelen die voorkomt in: een discussie met bekende leeftijdgenoten. | X | |
| NEDERLANDS SPREKEN - 2.5 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: vragen van de leerkracht in verband met een behandeld onderwerp beantwoorden. | X | |
| NEDERLANDS SPREKEN - 2.6 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten. | X | |
| NEDERLANDS SPREKEN - 2.9 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) het gepaste taalregister hanteren als ze op basis van vergelijking, hetzij met hun eigen mening, hetzij met andere bronnen: in een gesprek kritisch reageren op de vragen en opmerkingen van bekende volwassenen. | X | X |



| EINDTERM | APENSTREKEN | TEKENS EN TAAL |
|--|-------------|----------------|
| NEDERLANDS SPREKEN - 2.10 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) het gepaste taalregister hanteren als ze op basis van vergelijking, hetzij met hun eigen mening, hetzij met andere bronnen: tijdens een discussie met bekende volwassenen over een behandeld onderwerp passende argumenten naar voren brengen. | X | X |
| SOCIALE VAARDIGHEDEN - RELATIEWIJZEN - 1.2 De leerlingen kunnen in omgang met anderen respect en waardering opbrengen. | X | X |
| SOCIALE VAARDIGHEDEN - RELATIEWIJZEN - 1.5 De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken. | X | X |
| SOCIALE VAARDIGHEDEN - RELATIEWIJZEN - 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren. | X | X |
| SOCIALE VAARDIGHEDEN - GESPREKSCONVENTIES - 2 De leerlingen kunnen in functionele situaties een aantal verbale en niet-verbale gespreksconventies naleven. | X | X |
| SOCIALE VAARDIGHEDEN - SAMENWERKING - 3 De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine. | X | X |
| LO SPEL- EN SPORTSPELEN 1.17 De leerlingen beheersen fundamentele bewegingsvaardigheden die nodig zijn om een eenvoudig bewegingsspel zinvol te kunnen spelen in eenvoudige sport- en spelsituaties. | | X |
| LO SPEL-EN SPORTSPELEN 1.18 De leerlingen kunnen eenvoudige spelideeën uitvoeren in eenvoudige bewegingsspelen. | | X |
| LO SPEL-EN SPORTSPELEN 1.19 De leerlingen kunnen zich in een spel inleven en hierbij verschillende rollen waarnemen. | | X |
| LO SPEL- EN SPORTSPELEN 1.20 De leerlingen kennen elementaire tactische principes, kunnen ze toepassen in verwante spelen en kunnen een eenvoudig tactisch plannetje afspreken en uitvoeren. | | X |
| LO ZELFCONCEPT EN HET SOCIAAL FUNCTIONEREN - 3.3 De leerlingen nemen deel aan bewegingsactiviteiten in een geest van fair play. | | X |
| LO ZELFCONCEPT EN HET SOCIAAL FUNCTIONEREN - 3.6 De leerlingen zien ongecontroleerde en ongewenste uitingen bij zichzelf in en zetten ze recht. | | X |

