



Speelgoed

rond de oorlog

Spelen

Spelen neemt een belangrijke rol in, in de **persoonlijkheidsontwikkeling** van een kind. Het heeft invloed op de ontwikkeling op het **intellectuele vlak, het sociale vlak, het motorische vlak** en ook het **emotionele vlak**. Het kind leert er door **nadenken over dingen**, leert **vooruit denken**, en **hoe ze problemen kunnen oplossen** en **plannen**. Daarnaast bevordert spelen de **ontwikkeling van de creativiteit** en het helpt tegen stress en verveling.

Een spel wordt over het algemeen voor het plezier van de deelnemers gespeeld, hoewel een doel van het spel ook kan zijn **bepaalde vaardigheden of kennis te vergroten**. Kinderen spelen omdat ze het **leuk** vinden, maar ze leren er ook van. Al spelend leren ze bijvoorbeeld steeds beter tellen, onthouden en **creatieve oplossingen bedenken**. Daarnaast bewegen en praten kinderen tijdens het spelen meestal veel. Spel versterkt dus ook hun **lichamelijke ontwikkeling** en hun **spraak-taalontwikkeling**.

Je hersenen krijgen door te spelen meer contactpunten en moeten er voor werken. De doorbloeding neemt toe en **het brein verrijkt zich**.

'**Spel helpt ons om de vaardigheden en inzichten te ontwikkelen die we nodig hebben om the game of life succesvol te spelen**,' aldus filosoof Jos de Mul, hoogleraar aan de Erasmus Universiteit.

Spelen is essentieel voor de mens, dus zeker ook in oorlogstijd!





Speelgoedmuseum op Stelten heeft in het thema **“80 jaar leven in vrijheid”** in Arendshof 249 in Oosterhout een etalage ingericht. Zo kunnen (toevallige) voorbijgangers het speelgoed bekijken uit de oorlogsjaren. In het museum zelf is er, binnen het thema, nog een andere tentoonstelling.

Je gaat aan de slag met het thema “Speelgoed rond de oorlog”.

Ter voorbereiding ga je op eigen gelegenheid naar de etalage kijken. Kies twee speelgoed items welke je aanspreken; maak er duidelijke foto's van. We bespreken de keuzes in klas en zorgen voor een diversiteit in de uitwerking van de vervolgo opdracht.

Speelgoed

rond de oorlog



memory spel

Je gaat het gekozen speelgoed zo realistisch mogelijk (naar de waarneming) tekenen.

Je let daarbij op de beeldende begrippen plasticiteit, stofuitdrukking, verhoudingen etc.

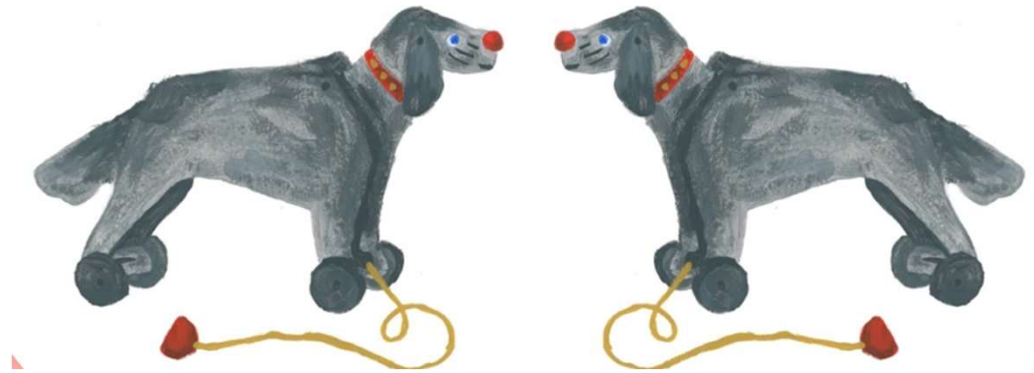
([beeldende begrippen](#)).

Je maakt een tekening (formaat is 20 x 20 cm) en je gaat deze “overtrekken”. Nu heb je twee tekeningen die in kleur worden uitgewerkt: met kleurpotlood en een met verf.

Jouw 2 tekeningen zijn een paar in het memoryspel wat we gaan maken van al jullie tekeningen. Zorg dus dat de tekeningen goed gelijken.

Speelgoed

rond de oorlog



Memory is een gezelschapsspel dat een beroep doet op het kortetermijngeheugen van de spelers (kinderen winnen daarom vaker dan volwassenen).

Het spel stamt waarschijnlijk uit Japan waar een soortgelijk spel genaamd *kai-awase* uit de zestiende eeuw bekend is. Een vergelijkbaar spel met de naam *Pairs of Pelmanism* bestond in de negentiende eeuw in de Verenigde Staten en Groot-Brittannië. Het in Zwitserland gespeelde *Zwillingsspiel* met twee spellen speelkaarten heeft als inspiratie gediend voor Heinrich Hurter, de vader van William Hurter, om een kinderversie te maken met uit tijdschriften geknipte plaatjes. Het spel zoals we dat nu kennen is door William Hurter ontwikkeld en verscheen voor het eerst in 1959 bij de firma Ravensburger.

Je speelt het spel door de kaarten met de afbeeldingen naar beneden op de tafel liggen. Het is de bedoeling is dat je zoveel mogelijk paren van kaartjes verzamelt door kaartjes met dezelfde afbeelding om te draaien.

Speelgoed

rond de oorlog



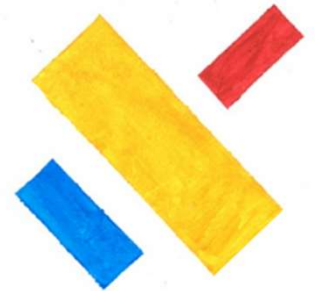
waarneming



abstraheren



abstraheren



abstract

Abstraheren

Je hebt nu naar de waarneming gewerkt en we gaan nu meer gebruik maken van je creativiteit.

Je gaat dit speelgoed nu “abstraheren” ofwel vereenvoudigen totdat er een abstracte tekening overblijft.

Dit doe je in 3 stappen, je laat steeds meer details weg waardoor de belangrijkste vormen overblijven. De laatste tekening is niet meer herkenbaar (abstract).

Je hebt uiteindelijk een serie van 4 tekeningen (formaat 20 x 20 cm) en je werkt met verf.

Speelgoed

rond de oorlog



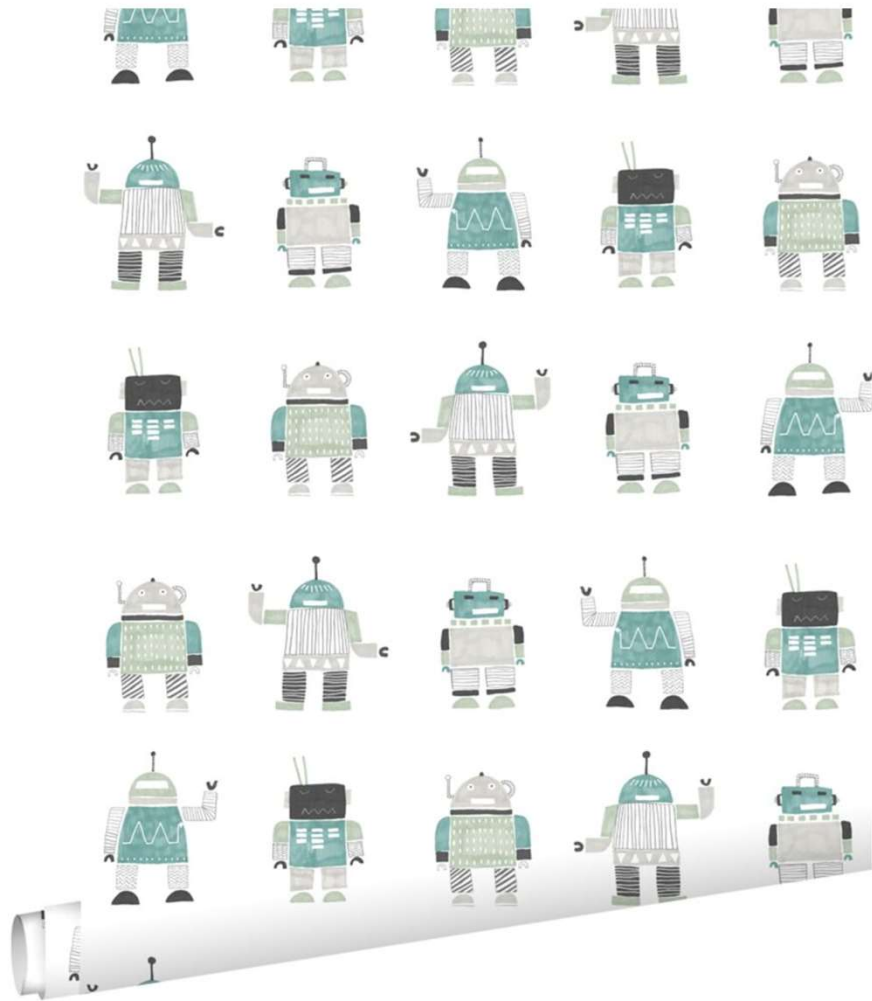
Behang

Je hebt nu 5 tekeningen van het speelgoed (1x met kleurpotlood en 4x met verf): dit is de basis voor het behang wat jij gaat ontwerpen.

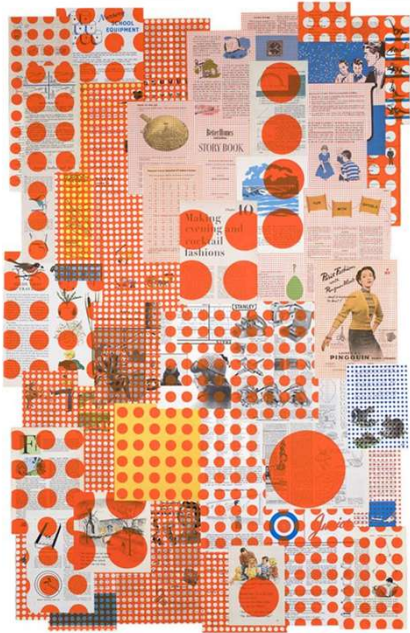
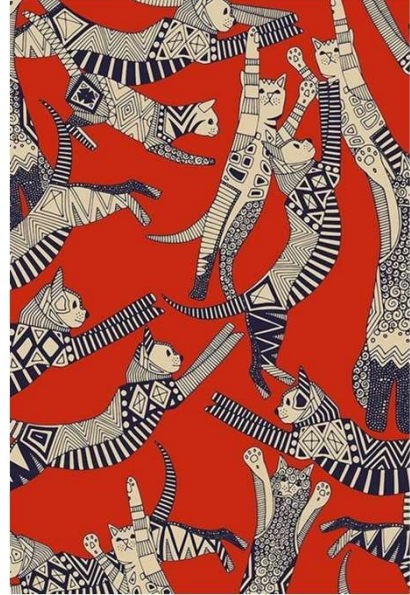
Een kenmerk van een behang is dat het een repeterend patroon heeft. Er is dus een herhaling van de vormen (een ritme) in te herkennen.

We gaan experimenteren met verschillende technieken/materialen zodat er diverse gelaagdheden kunnen ontstaan in je ontwerp (overlapping). We scannen je materiaalstudies en tekeningen in zodat je jouw behang digitaal kan uitwerken. Maak veel schetsen; zowel handmatig als digitaal (verkleinen, vergroten, details, draaien, spiegelen etc).

Bespreek je ontwerpen en kies uiteindelijk het beste ontwerp wat je gaat uitwerken.



niet zo



meer zo

criteria

- tekenen naar de waarneming
- goed materiaalgebruik
- goede werkhouding
- heldere stappen in de abstrahering
- goed werkproces (experiment)
- patroon/ritme/herhaling te zien in het ontwerp
- duidelijke gelaagdheid
- origineel behang





samenwerking Speelgoedmuseum Op Stelten & Mgr. Frencken College

concept en lesmateriaal Miranda van Bragt ©
Illustraties leerlingen uit 4VWO voor het project "tussen weten & vergeten" 2024