



**CO\_MAP**

comaproject.eu

**Deliverable IO3**

**Erasmus+ project**

**Co-MAP: Gezamenlijk, Gemeenschappelijk  
opvatting van de leerervaringen van jongeren  
tijdens COVID19**

Leidende partner: Liget Műhely Alapítvány, Hongarije



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

---

### Document Controle

#### Pagina

<b>IO/Taak</b>	IO3
<b>Titel</b>	Ruimten voor makers
<b>Vervaldatum</b>	
<b>Datum indiening</b>	
<b>Abstract</b>	IO3 zal gebruik maken van de resultaten van IO1 en IO2 als stimulans voor jongeren tussen 10 en 18 jaar om hun ervaringen op een creatieve manier te vertellen. De deelnemers zijn de jongeren die deelnamen aan IO2. Het consortium zal 20 kunstenaars aanwerven om samen met leraren en projectteamleden Maker Spaces te creëren die jongeren in staat stellen de vaardigheden te ontwikkelen om hun verhalen over leren tijdens de pandemie te vertellen. De jongeren zullen de resultaten van hun Maker Space-ervaringen aan een nationaal publiek.
<b>Auteur(s)</b>	Judit Horgas, Dániel Hegedűs, Csaba László (LMA)
<b>Bijdrager(s)</b>	Luca Mohácsi, Stella Koleszár, Mária Kovács, Éva Somoskőiné Véninger
<b>Recensent(en)</b>	
<b>Verspreidingsniveau</b>	<input checked="" type="checkbox"/> intern <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> openbaar <input type="checkbox"/> vertrouwelijk

---

**Document Controle**  
**Pagina**

Versie	Datum	Gewijzigd door	Opmerkingen
1.0	07/03/2022	LMA	
1.2	10/03/2022	LMA	

## Samenvatting

In de maker- spaces zullen jongeren rechtstreeks samenwerken met kunstenaars om nieuwe creatieve vaardigheden te ontwikkelen en te beoefenen die hen in staat zullen stellen hun eigen verhalen te vertellen op hun eigen manier. Die vooral een eigen vorm van uiten kunnen kiezen. Zodat zij hun zorgen, prioriteiten en aspiraties over hun onderwijs en toekomstige leven kunnen laten horen aan zoveel aan professionele en niet professionele public . Jongeren zullen hun eigen gevoel en ervaringen met leren en risico's kunnen verkennen in veilige ruimten, wat vooral belangrijk is in het huidige klimaat waarin veel gezinnen als gevolg van Covid-19 te maken krijgen met nieuwe vormen van onzekerheid en kwetsbaarheid.

Leerkrachten zullen ook deelnemen aan deze workshops, zodat zij de filosofie van de maker-space in actie kunnen ervaren, vertrouwen kunnen krijgen in het gebruik van kunstzinnige vaardigheden en nieuwe pedagogische kennis kunnen opbouwen die in hun lopende praktijk zal worden gebruikt. Een belangrijke innovatie van het project is de betrokkenheid van lokale kunstenaars. Kunstenaars en leerkrachten zullen ook kennis kunnen uitwisselen, wat voor beide partijen voordelig zal zijn. De benadering van het maken van grafische kunst als een op kunst gebaseerde praktijk en vaardigheid die later door de betrokken leerkrachten in hun toekomstige praktijk kan worden gebruikt, is ook een pedagogische innovatie.

Als resultaat van het werken in maker-spaces:

- Jongeren krijgen de kans om nieuwe creatieve vaardigheden te leren en hun verhalen aan een breder publiek te vertellen. De publicatie van hun werk zal hun zelfvertrouwen vergroten en hen in staat stellen de waarde en het belang van hun verhalen voor het publieke debat in te zien. Het zal hen ook inzicht geven in het creatieve proces en het traject van idee tot publicatie.
- Leerkrachten zullen een beter begrip hebben van het belang van kunstonderwijs en meer ontwikkelde pedagogische vaardigheden en vertrouwen hebben om kunstzinnige oefeningen te geven.

- Door de kennisuitwisseling worden kunstenaars meer betrokken bij de lokale gemeenschap en het onderwijs, ook ontstaan er nieuwe mogelijkheden voor partnerschappen en kansen voor toekomstige samenwerkingen.
- Hoewel de ouders niet rechtstreeks deelnemen aan de maker-spaces, krijgen zij de kans om trots te zijn op de artistieke prestaties van hun kinderen door hun betrokkenheid bij solotentoonstellingen, wat hen zal aanmoedigen om meer betrokken te raken bij gemeenschapsactiviteiten en het onderwijs van hun kinderen. Zij zullen tastbare resultaten zien van de intergenerationele
- gesprekken waar ze bij betrokken waren in IO2.

<b>Inhoudsopgave</b>
----------------------

Samenvatting .....	3
Inhoudsopgave .....	4
1 Inleiding .....	5
1.1 Doel van het document .....	5
1.2 Partner taken .....	5
1.2.1 Administratieve taken.....	5
1.2.2 Technische taken .....	5
1.2.3 Professionele taken .....	5
2 Voorkeur formaat: persoonlijk .....	6
3 Gewenste tijdsduur: 90 minuten .....	7
4 Opleiding van de kunstenaars .....	8
4.1 Informatie verzamelen over de werkervaring en vaardigheden van de kunstenaars .....	8
4.2 Geef informatie .....	8

4.3	Doelstellingen op korte en lange termijn bepalen .....	8
4.4	Gedagsregels .....	8
4.5	Situaties .....	8
4.6	Organiseer een informele bijeenkomst van de kunstenaars, leraren, helpers en begeleiders.	8
5	Maker space workshop .....	9
5.1	Inleiding, korte samenvatting 5 .....	9
5.2	Ijsbreker activiteit 5' .....	9
5.3	Visuele inleiding 25' .....	9
5.4	Ons verhaal 15' .....	9
5.5	Creatie 35' .....	9
5.6	Feedback 5' .....	9
5.7	Het digitaliseren van het kunstwerk .....	10
6	BIJLAGE .....	11
6.1	Situaties voor de opleiding van de kunstenaar .....	11
6.2	Activiteiten als ijsbrekers .....	14
6.3	Cartoon foto's om af te drukken .....	14

## **1 Inleiding**

### **1.1 Doel van het document**

Het doel van dit document is de consortiumpartners te voorzien van richtlijnen voor de vooropleiding van kunstenaars en de noodzakelijke administratieve, technische en professionele taken vóór de uitvoering van de maker-space workshops. Maker-space workshops zullen in elk land worden uitgevoerd volgens gemeenschappelijke richtlijnen om een consistente praktijk te garanderen. De hier gepresenteerde richtlijnen kunnen worden aangepast aan de achtergrond en de speciale behoeften

van de deelnemers. Er moet rekening worden gehouden met mogelijke beperkingen bij de uitvoering als gevolg van COVID-beperkingen.

## **1.2 Partner taken**

### **1.2.1 Administratieve taken**

- Rekruteer van kunstenaars met ervaring in elke vorm van beeldende kunst (bv. grafische kunsten, schilderen, animatie, fotografie). Ervaring met lesgeven of werken met sociaal achtergestelde groepen verdient de voorkeur, maar is niet strikt noodzakelijk.
- Houd er rekening met het aantal kinderen en bereken het aantal deelnemende volwassenen (kunstenaar, leerkracht, medebegeleider, helper) zodat er één volwassene is voor 3-4 kinderen.
- Toestemmingsformulieren voor deelnemers opstellen.
- Maak een aanwezigheidslijst voor deelnemers.

### **1.2.2 Technische taken**

- Bereid de locatie zo voor dat er voldoende ruimte is voor alle deelnemers om in een grote kring te zitten en ook tafels en stoelen om kleinere groepen te vormen.
- Leg de genoemde instrumenten in de nodige aantallen klaar (zodat elke deelnemer er een heeft).
- Zorg ervoor dat de gebruikte kranten/tijdschriften van aanvaardbare kwaliteit zijn en geschikt voor de deelnemers (probeer het gebruik van roddelbladen met twijfelachtige waarden te vermijden).
- Zorg ervoor dat de deelnemers bij aankomst op de workshop geen honger hebben. Maak indien nodig gezonde snacks en drankjes klaar voor of na de workshop (maar niet tijdens het werk).

### **1.2.3 Professionele taken**

- Informatie verzamelen bij de plaatselijke coördinator over de deelnemers (gezinsachtergrond, speciale behoeften, vaardigheden, moedertaal en taalvaardigheid).
- In het geval van deelnemers met speciale behoeften, zorg ervoor dat er een professionele helper aanwezig is om deze deelnemers te helpen.
- Organiseer een voorbereidende training met de kunstenaars voorafgaand aan de maker-space workshops. Zie de belangrijkste punten in 2.1.

## **2 Voorkeursformaat: 'In-person'**

Deze workshop is gebaseerd op een sfeer van een veilige ruimte en samenwerking die zeer moeilijk in een online formaat te creëren is. Als de schoolruimtes door de regelgeving nog steeds niet beschikbaar zijn, moeten alternatieve ruimtes (bv. een buurthuis) of zelfs buitenruimtes worden overwogen. In het geval van een buitenworkshop moet u ervoor zorgen dat er voldoende kleedjes zijn om op te zitten en klemborden om op te werken.



### **3 Preferente tijdspanne: 90 minuten**

De maker-space workshop kan beginnen of eindigen met een lichte snack voor de deelnemers, dit is niet inbegrepen in de 90 minuten.

De activiteiten kunnen iets langer duren dan in het workshopplan is beschreven, maar laat de deelnemers niet te lang treuzelen of zich zorgen maken over details.

Zorg ervoor dat de deelnemers weten hoeveel tijd ze hebben voor elke activiteit en herinner hen regelmatig aan de tijd terwijl ze aan het werk zijn.

U kunt een paar minuten extra geven, maar zorg ervoor dat ze weten dat de anderen klaar zijn. Als zij vinden dat zij veel meer tijd nodig hebben om hun kunstwerk af te maken, bespreek dan de mogelijkheid om het kunstwerk bij de leerkracht/coördinator achter te laten zodat zij het later kunnen afmaken, maar probeer een exact tijdstip in de nabije toekomst af te spreken (bv. de volgende dag, na schooltijd) waarop zij het kunnen afmaken, bij voorkeur onder toezicht van een volwassene.

Laat leerlingen hun kunstwerk niet mee naar huis nemen met de belofte het terug te brengen zonder er foto's van te maken. Je ziet deze werken misschien nooit meer terug.

## **4 Het opleiden van de kunstenaars**

### **4.1 Informatie verzamelen over de werkervaring en vaardigheden van de kunstenaars.**

Pas de lengte en diepgang van de vooropleiding aan op basis van de verzamelde informatie. Ook als de kunstenaars onderwijservaring hebben en/of werkervaring met kwetsbare groepen, is het noodzakelijk gedragsregels op te stellen. Accepteer geen eerdere ervaring als vrijstelling van een vooropleiding.

### **4.2 Geef informatie**

Deel de informatie die je hebt over de deelnemers (gezinsachtergrond, speciale behoeften, competenties, moedertaal en taalvaardigheid). Benadruk aspecten die problemen kunnen opleveren tijdens de uitvoering, moedig de kunstenaars aan om vragen te stellen en hun zorgen te uiten.

### **4.3 Definieer doelstellingen op korte en lange termijn**

Het is belangrijk de korte- en lange termijn doelstellingen van de workshops uit te leggen, zodat de kunstenaars hun taken duidelijk begrijpen. Overenthousiaste kunstenaars zouden te ver kunnen gaan en te hoge verwachtingen koesteren, wat omgekeerd werking kan hebben.

### **4.4 Gedragsregels**

Stel duidelijke gedrags- en communicatieregels op. Leg uit dat het delen van persoonlijke informatie (bv. telefoonnummers, e-mailadressen, sociale media accounts) wordt ontmoedigd. Persoonlijke grenzen zijn belangrijk, omdat kwetsbare kinderen de neiging hebben om zich gemakkelijk te hechten en later teleurgesteld kunnen zijn als hun gevoelens niet worden beantwoord. Alle communicatie tussen deelnemers en artiesten verloopt via de organiserende partner. Gevoelige informatie die tijdens de workshops wordt geleerd (bv. misbruik) moet worden gedeeld met de projectleider, die zal handelen volgens de vastgestelde veiligheidsvoorschriften. Zie meer hierover in "Situaties".

### **4.5 Situaties**

Deel situaties (zie bijlage) uit aan de kunstenaars en vraag hen hoe zij zouden reageren. Bespreek samen hun antwoorden.

### **4.6 Organiseer een informele bijeenkomst van de kunstenaars, leraren, helpers en begeleiders.**

Geen enkele theoretische training is zo nuttig als het leren kennen van de mensen die met onze doelgroep werken. Moedig hen aan elkaars naam te leren kennen en hun eigen ervaringen met COVID te delen. Het is nuttig om de docenten uit te nodigen voor de kunstenaarsopleiding en hen te vragen commentaar te geven op de situaties. Zo kunnen ze samen afspreken hoe ze elkaar kunnen helpen en welke regels ze moeten volgen.

## **5 Maker-space workshop**

### **5.1 Inleiding, korte samenvatting 5**

Stel de artiesten voor, de begeleiders. Beschrijf in een paar zinnen wat er te verwachten valt, ook al had u de toestemmingsformulieren eerder ondertekend.



## 5.2 ijsbreker activiteit 5'

Gebruik, afhankelijk van het energieniveau van de groep, een stimulerende activiteit of een activiteit die de concentratie bevordert (zie de bijlage voor voorbeelden).

## 5.3 Visuele inleiding 25'

- i. De begeleider legt 15-20 gelamineerde cartoonplaatjes op de vloer van een tafel (zie bijlage). De deelnemers kunnen er 1 kiezen die ze leuk vinden. Iedereen legt zijn eigen keuze toe.
- ii. De deelnemers vormen groepen van 3-4 personen. Elke groep wordt begeleid door een volwassen coördinator. Ze maken een verhaal van hun individueel gekozen foto's door ze in een volgorde op een groot stuk papier te zetten, er tekeningen, tekstballonnetjes of bijschriften bij te maken. De volwassen coördinator helpt door open vragen te stellen, maar heeft geen enkele invloed op het verhaal.
- iii. Elke groep moet een woordvoerder kiezen die hun verhaal presenteert.

## 5.4 Ons verhaal 15'

- i. Elke deelnemer denkt na over de IO2-workshop die hij heeft bijgewoond en kiest een verhaal, herinnering, ervaring die verband houdt met COVID-19 waarover hij heeft gesproken of die hij daar heeft gehoord. Het kan hun eigen verhaal zijn of dat van iemand anders.
- ii. De volwassen coördinator helpt elke deelnemer om het op te schrijven in 4-5 korte, eenvoudige zinnen. De coördinator kan helpen door vragen te stellen over wie de hoofdpersonen zijn, waar ze zijn, wat ze doen. De deelnemers kunnen elkaar ook helpen in de kleine groepjes.

## 5.5 Creatie 35'

- i. Elke deelnemer beslist hoeveel plaatjes hij nodig heeft om zijn verhaal te vertellen. Bij voorkeur wordt elke zin van hun verhaal apart afgebeeld, dus moeten ze 4-5 plaatjes maken. Ze kunnen hun techniek en hulpmiddelen kiezen om de achtergrond te maken: ze kunnen deze tekenen, krantenknipsels gebruiken om een montage te maken, kleurpapier gebruiken, enz.
- ii. Ze moeten de personages tekenen op afzonderlijke stukken wit of gekleurd papier, ze uitknippen en op de achtergrond plakken.
- iii. Als ze gedachten- of tekstballonnetjes nodig hebben, kunnen die apart worden getekend en uitgeknipt, of ze kunnen op de plaatjes worden getekend. De ballen kunnen over de fotokaders heen gaan, en er kan tekst over, onder of naast de plaatjes worden gezet.
- iv. De deelnemers plakken hun foto's op grote vellen karton.
- v. Elke deelnemer presenteert zijn werk aan de hele groep. De begeleider moedigt de deelnemers aan om een naam aan hun werk te geven.

## 5.6 Feedback 5'

Deelnemers bevriezen als een beeld dat laat zien hoe ze zich voelden tijdens de workshop.

## **5.7 Het digitaliseren van het kunstwerk**

Na de workshop moeten de kunstwerken worden verzameld, moeten foto's van goede kwaliteit (min. 3000 px jpg) worden gemaakt (bij voorkeur met een donkere achtergrond), opgeslagen met een bestandsnaam die de datum en de titel van het werk vermeldt (maar geen andere persoonlijke gegevens), zodat de foto's op de website van het project kunnen worden geplaatst. De kunstenaars/begeleiders willen misschien korte commentaren en citaten van de deelnemers tijdens de workshop toevoegen aan het kunstwerk wanneer dat wordt gepost.

## 6 BIJLAGE

### 6.1 Situaties voor de opleiding van de kunstenaar

Druk deze tabel af, knip hem in afzonderlijke stukken en overhandig één situatie aan elke deelnemer aan uw training. Geef hen een paar minuten bedenktijd en vraag hen dan met de anderen te delen hoe zij zouden reageren. Bespreek de voor- en nadelen van de reacties. Als hun antwoorden sterk verschillen van de onderstaande, zorg er dan voor dat ze het juiste antwoord echt begrijpen.

1. Een student vraagt voor uw telefoon nummer .	2. Een leerling stelt een vraag en je weet het antwoord niet.	3. Een student - die op dit moment geen uitzonderlijk talent toont - vraagt uw mening over het solliciteren naar kunstacademie.	4. Een student deelt een pijnlijke herinnering en anderen lachen.
5. Een student kunstwerk suggereert dat hij een slachtoffer van misbruik is.	6. Tijdens de workshop de leraar bemoeit zich met het werk van leerlingen (bijvoorbeeld door te proberen hun kunst te "corrigeren" of beïnvloeden van hun mening).	7. Een leerling wordt tijdens de workshop gepest door de anderen.	8. Een leerling deelt met u dat hij of zij slachtoffer is van misbruik.

<p>9. Een student vraagt of je op Instagram zit.</p>	<p>10. Tijdens de workshop zie je per ongeluk de arm van een student die bedekt met wonden. Het is onduidelijk of die zelf zijn toegebracht of niet. De student draagt kleding die de</p>	<p>11. De leraar disciplineaire technieken gebruikt waar u het niet mee eens bent (bijv. schreeuwen).</p>	<p>12. Een student toont groot artistiek talent en vraagt je om zijn/haar mentor te worden.</p>
--	---	---	---

	<p>wonden bedekken.</p>		
<p>13. Twee studenten beginnen te vechten tijdens de workshop.</p>	<p>14. Een student is verstoten tijdens het klein groepswork .</p>	<p>15. Een student voelt zich flauwvallen tijdens de workshop.</p>	<p>16. Een student vraagt om wat kunstbenodigheden te behouden.</p>

## Mogelijke antwoorden op de situaties:

1. *Een student vraagt je telefoonnummer.*  
Deel geen persoonlijke informatie met de studenten. Vergeet niet dat u hen slechts een paar keer in dit project zult ontmoeten en het zou onethisch zijn om verwachtingen te wekken. Als ze met u in contact willen komen, moeten ze dat via de projectmanager doen.
2. *Een leerling stelt een vraag en je weet het antwoord niet.*  
Geef toe dat je het antwoord niet weet en moedig de leerling aan het antwoord te zoeken. Het kan zijn dat zij het antwoord al weten en alleen maar uw kennis wilden testen. In dat geval moedig je hen aan hun informatie met de anderen te delen en prijs je hen voor hun onderzoekende geest.
3. *Een student - die op dit moment geen uitzonderlijk talent toont - vraagt uw mening over het aanmelden bij de kunstacademie.*  
Leg hen uit dat artistieke expressie nuttig is, zelfs als ze er niet voor kiezen om professionele kunstenaars te worden. Spreek over uw carrièrekeuzes en moedig hen aan te lezen over hedendaagse kunstenaars.
4. *Een leerling deelt een pijnlijke herinnering en de anderen lachen.*  
Blijf kalm en maak duidelijk dat zij werken in een veilige ruimte waar dergelijk gedrag niet wordt getolereerd. Overweeg een eigen herinnering te delen en leg uit dat het tonen van onze kwetsbaarheden een teken van vertrouwen in de ander is en geen teken van zwakte.
5. *Het kunstwerk van een leerling suggereert dat hij slachtoffer is van misbruik.*  
Ook al is de suggestie heel duidelijk, u bent niet opgeleid om met dergelijke gevoelige en complexe kwesties om te gaan. (Zelfs als u een dergelijke opleiding hebt gevolgd, heeft u in dit project een andere taak). Probeer niet op een voor de hand liggende manier te reageren en breng de projectleider zo snel mogelijk op de hoogte van wat u hebt gezien/gehoord. Details zijn erg belangrijk in dergelijke gevallen, dus zorg ervoor dat je het kunstwerk hebt of maak er een foto van.
6. *Tijdens de workshop bemoeit de leraar zich met het werk van de leerlingen (bv. proberen om hun kunst "corrigeren" of hun mening te beïnvloeden).*  
Als u een voorafgaande vergadering met de leerkrachten had waarin u dergelijke situaties had besproken, probeer hen dan onopvallend te waarschuwen. Als u niet zo'n vergadering had, geef de leraar dan iets te doen (bijvoorbeeld zijn hulp vragen bij het ordenen van de kunstbenodigdheden of het verzamelen van de restjes). Verneder de leerkracht niet in het bijzijn van de leerlingen, maar laat de bemoeienis de ervaring van de leerlingen niet verpesten.
7. *Een leerling wordt tijdens de workshop gepest door de anderen.*  
Blijf kalm en maak duidelijk dat zij werken in een veilige ruimte waar dergelijk gedrag niet wordt getolereerd. Overweeg even naast de gepeste leerling te gaan zitten of staan om steun te demonstreren.
8. *Een leerling vertelt u dat hij slachtoffer is van misbruik.*  
Je zou heel trots moeten zijn, want dat betekent dat je heel snel het vertrouwen van de leerling hebt verdiend. Je moet ook een beetje achterdochtig zijn, want zo'n snel vertrouwen kan vervalst worden. Vertel de leerling dat u het erg jammer vindt dat hij/zij zo'n ervaring heeft gehad en moedig hem/haar aan zich artistiek te uiten. Doe geen beloftes, bied geen hulp aan. U bent niet opgeleid om met dergelijke gevoelige en complexe kwesties om te gaan. (Zelfs als je zo'n training hebt gehad, heb je in dit project een andere taak). Probeer de exacte woorden van de leerling te onthouden, maak onopvallend aantekeningen en breng de projectleider zo snel mogelijk op de hoogte.
9. *Een student vraagt of je op Instagram zit.*  
Als je een professionele pagina hebt waar je je kunstwerken deelt, mag je die met de leerlingen delen. Anders zie nr. 1.
10. *Tijdens de workshop zie je toevallig de arm van een student die bedekt is met wonden. Het is onduidelijk of deze zelf zijn toegebracht of niet. De student draagt kleding die de wonden bedekt.* Probeer niet opvallend te reageren en breng de projectleider op de hoogte van wat

je gezien hebt.

11. *De leraar gebruikt disciplinaire technieken waar u het niet mee eens bent (bijv. schreeuwen).*  
Zie nr. 6.
12. *Een leerling toont groot artistiek talent en vraagt je om zijn/haar mentor te worden.* Vergeet niet dat u de leerling maar een paar keer zult ontmoeten in dit project. Maak geen beloftes die u misschien niet kunt nakomen. Als u denkt dat u genoeg tijd en energie hebt om als mentor op te treden, bespreek dit dan eerst met de projectleider en de schoolcoördinator/docent.
13. *Twee studenten beginnen te vechten tijdens de workshop.*  
Blijf kalm en maak duidelijk dat zij in een veilige ruimte werken waar dergelijk gedrag niet is toegestaan.  
getolereerd. Vraag de hulp van de leraar als je het niet alleen redt.
14. *Een leerling wordt verstoten tijdens het groepswerk.*  
De volwassen coördinator van de kleine groep moet dit beheren, maar u kunt uw steun tonen door meer aandacht te besteden aan de leerling, vragen te stellen, zijn werk te prijzen.
15. *Een student voelt zich flauwvallen tijdens de workshop.*  
Vraag of ze voor de workshop iets hebben gegeten en gedronken. Misschien hebben ze alleen een hapje of een drankje nodig. Open het raam, indien mogelijk. Vraag een volwassen coördinator om met de leerling naar het toilet te gaan om zijn gezicht te wassen. Als de toestand van de leerling niet snel verbetert, moet de coördinator de schoolverpleegkundige/arts en de ouders waarschuwen. Ondertussen moet de leerling met licht opgetrokken voeten in een aparte ruimte gaan liggen onder toezicht van een volwassene en moet de workshop worden voortgezet.
16. *Een leerling vraagt of hij een deel van de kunstvoorraad mag houden.*  
Zorg er bij het inkopen van kunstbenodigdheden voor dat u genoeg extra kleurpapier, kleurstiften, stickers, enz. in huis hebt om na de workshop op school achter te laten. Als de leerlingen na de workshop hun werk willen verbeteren of zich geïnspireerd voelen om nieuwe werkstukken te maken, kunnen ze de leerkracht/coördinator om benodigdheden vragen.

## 6.2 Ijsbreker activiteiten

### Voor energie en concentratie

**Gooi een klap:** Deelnemers staan in een cirkel. Ze geven een klap door om op het precies hetzelfde moment te klappen met de persoon naast hen. Ze moeten hetzelfde ritme vinden. Als een deelnemer twee keer klapt, gaat de klap de andere kant op. Klappen kunnen ook over de kring worden gegooid, maar de deelnemers moeten ervoor zorgen dat ze oogcontact hebben met de persoon naar wie ze de klap willen sturen.

In plaats van klappen, kunnen het ook kussen zijn.

**Parachute:** De deelnemers staan in een cirkel. Ze moeten een gezamenlijke parachute uit de zak halen zonder dat deze de grond raakt. Ze houden de parachute stevig vast. De begeleider legt er een balletje op en ze moeten het balletje rondsturen zonder het op de grond te laten vallen of in het midden van de parachute te laten rollen. Vervolgens moeten ze de bal naar het plafond laten vliegen. Vervolgens moeten ze een koepel maken door de parachute omhoog te laten vliegen en eronderdoor te rennen. Vervolgens roept de begeleider een kleur en de deelnemers die de parachute bij die kleur vasthouden wisselen van plaats.

### Om te kalmeren:

**Uitwisseling van oogcontacten:** De deelnemers staan in een kring, zwijgend, kijkend. Ze moeten oogcontact maken met een andere persoon in de kring en van plaats wisselen. Maar als meer dan één paar tegelijk begint, moeten ze teruggaan.

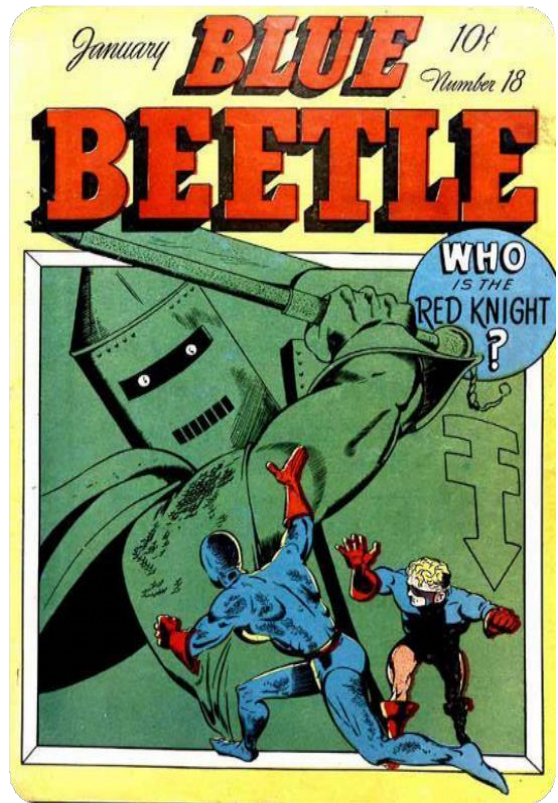
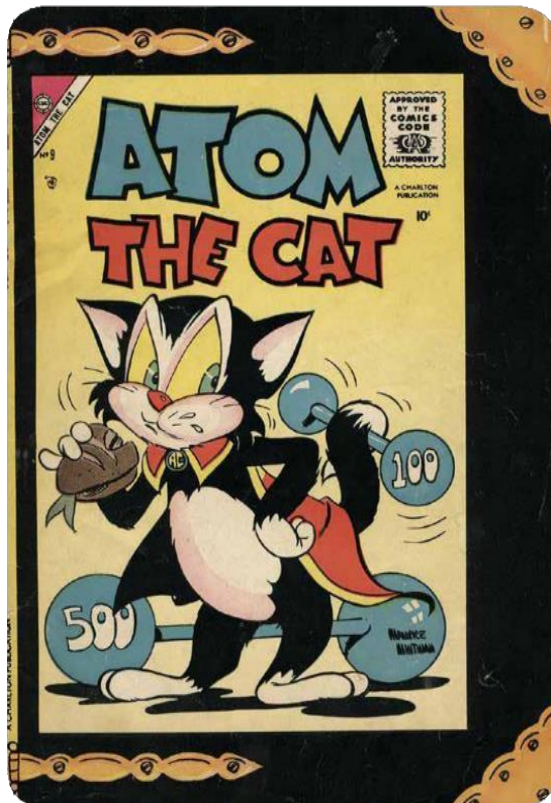
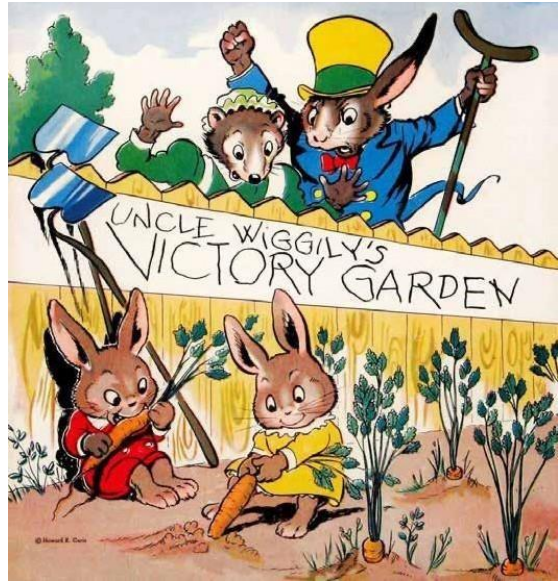
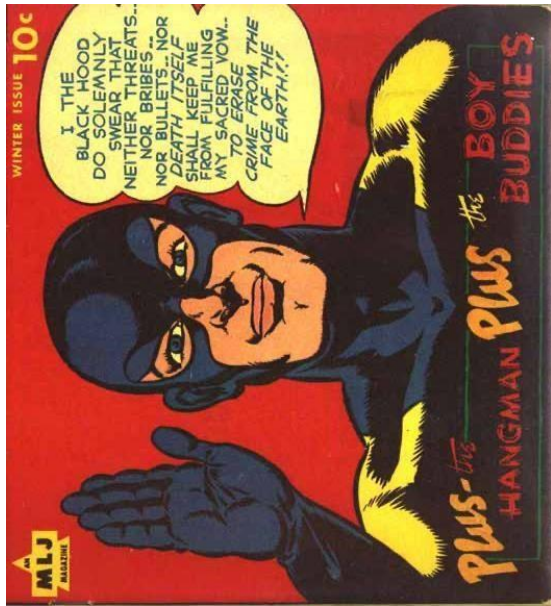
**Tellen tot 20:** De deelnemers zitten in een kring. Ze moeten tot 20 tellen, maar slechts één persoon mag tegelijkertijd spreken. Als twee mensen beginnen te spreken, moeten ze opnieuw beginnen.

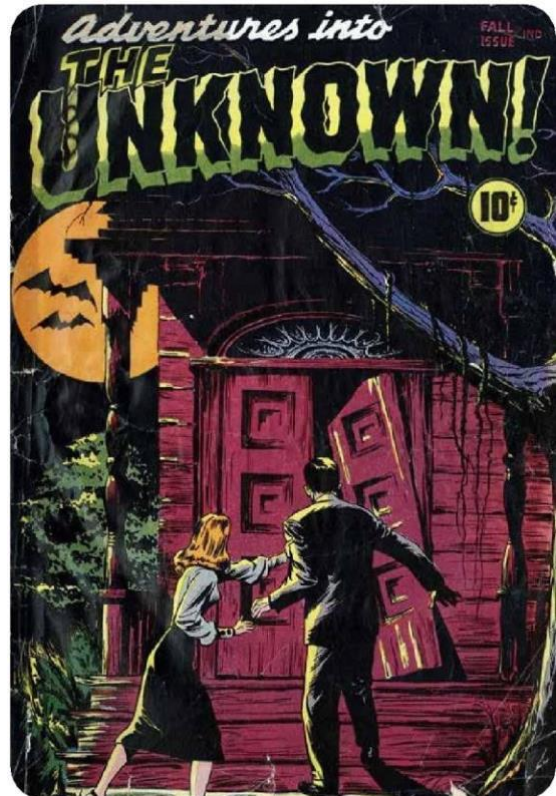
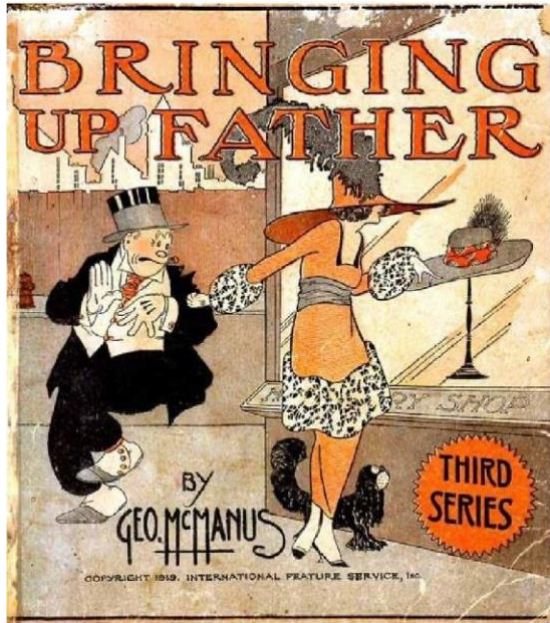
### 6.3 Cartoon foto's voor afdrucken

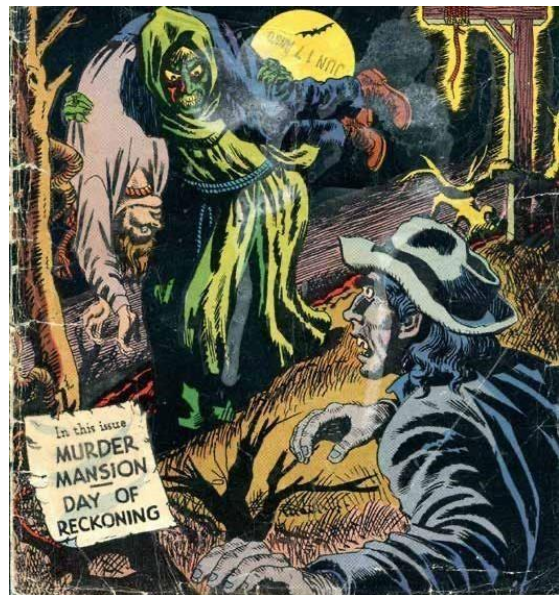
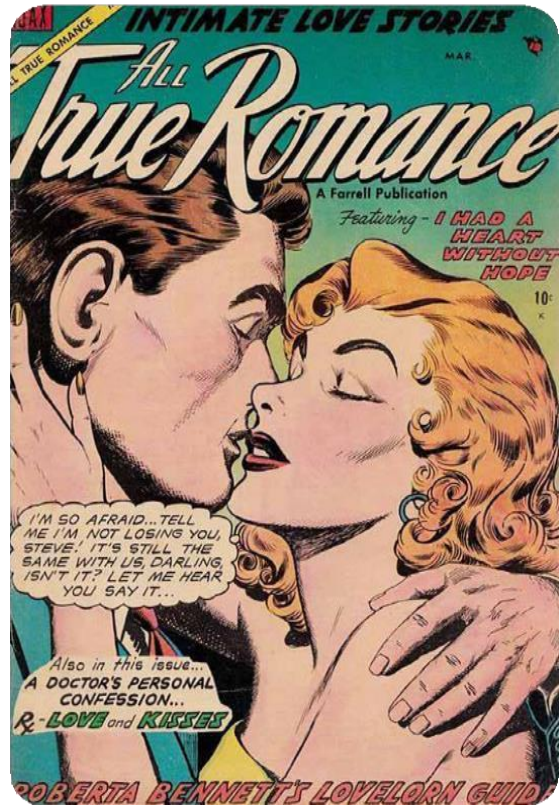
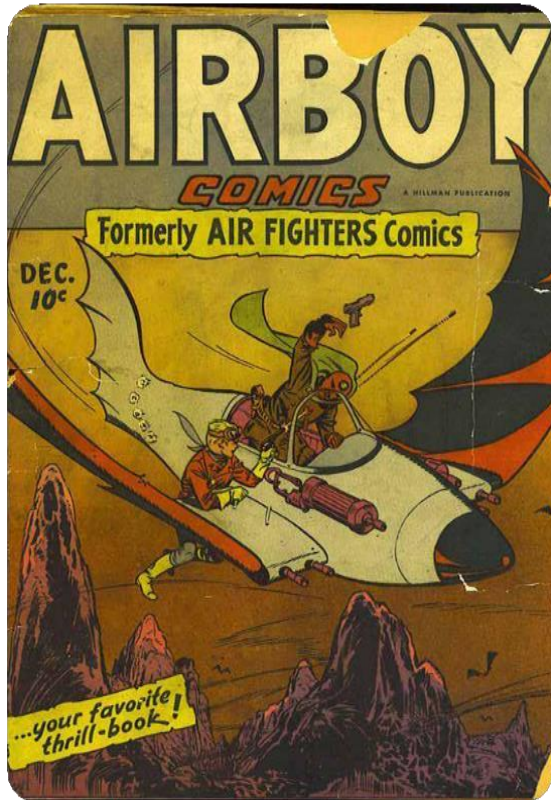
Alle foto's zijn vrij te gebruiken onder de Creative commons - licentie.





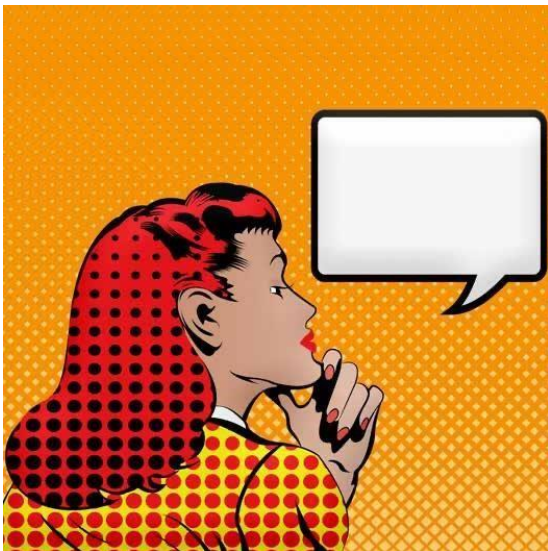








**BOOM!**



**ZAP!**