

GLOW 



FABELLICHT

LESBRIEF PO 7-8 VO 1-2

Wat leuk dat jullie meedoen aan GLOW!

Tijdens deze editie van GLOW met het thema; Connect, ontdekken we hoe licht mensen met elkaar verbindt. Van 7 tot en met 14 november 2026 staat Eindhoven en de regio acht dagen lang in het teken van licht, ontmoeting en verbeelding. Overal ontstaan bijzondere samenwerkingen en indrukwekkende lichtkunstwerken.

CultuurStation ondersteunt jaarlijks de organisatie van GLOW met een speciaal project voor scholen: GLOW Next Generation.

Fabellicht

Voor het lichtkunstwerk van Hugo Vrijdag werken duizenden kinderen en jongeren dit schooljaar samen aan een gezamenlijk verhaal. Tijdens GLOW wordt dit verhaal zichtbaar in de Catharinakerk in Eindhoven. Scholen in de regio presenteren het daarnaast in hun eigen stad of dorp.

Alle groepen werken samen rond het thema **Fabellicht**. Binnen dit project worden cultuureducatie, burgerschap en de expertise van diverse kunstenaars met elkaar verbonden. Leerlingen laten zich inspireren door fabelverhalen en creëren silhouetachtige kunstwerken die gezamenlijk onderdeel worden van één groot lichtkunstwerk.

Vanaf groep 5 kun je kiezen uit één of twee opdrachten: 2D en/of 3D.

2D-opdrachten

Leerlingen maken eigen kunstwerken ter inspiratie van de kunstenaar. Samen vormen alle losse kunstwerken één groot kunstwerk in de klas. Misschien zie je straks zelfs een tekening van jouw leerling terug in de projectie tijdens GLOW.

Let op: upload de kunstwerken vóór 12 oktober.

- | | |
|--|--|
| Fabelverhaal (groep 1-2) | De leerlingen maken grote zwarte silhouetten van mensen of dieren uit een fabelverhaal. De figuren worden opgebouwd vanuit eenvoudige basisvormen. |
| Fabeldier (groep 3-4) | De leerlingen ontwerpen fantasiedieren vanuit een zwarte vlek en werken deze uit tot volledige silhouetten. |
| Van dier naar fabeldier (groep 5-6) | Iedere leerling maakt een uniek fabeldier door verschillende dierenvormen te ontwerpen, uit te knippen en vervolgens samen te voegen tot een nieuw wezen. |
| Fabelslinger (groep 7-8 en VO klas 1-2) | De leerlingen ontwerpen een verhaal met decoratieve elementen, geïnspireerd op fabels, natuur en dieren. Samen vertellen zij dit verhaal in de vorm van een doorlopende slinger. |

3D-opdrachten

Elke leerling maakt een eigen fabellicht. Vervolgens worden steeds twaalf fabellichten met elkaar verbonden tot een schijf. De kunstenaar stapelt deze schijven tot verlichte zuilen, waardoor het werk van alle leerlingen tijdens GLOW letterlijk en figuurlijk gaat stralen.

- | | |
|--|---|
| Fabellicht (groep 5-6) | De leerlingen maken een eigen tekening met licht. Door kleine gaatjes in papier te prikken ontstaan lichtgevende vormen en figuren die samen een verhaal vertellen. De lichttekeningen worden per twaalf aan elkaar bevestigd en vormen zo een fabelachtige, lichtgevende zuil. |
| Fabellicht (groep 7-8 en VO klas 1-2) | De leerlingen maken ieder in een eigen raampje een deel van een doorlopend verhaal, geïnspireerd op fabels, natuur en dieren. De raampjes worden aan elkaar gekoppeld en vormen samen één fabelachtige, lichtgevende zuil. |

Omschrijving van het Project - Fabellicht

Leerlingen tekenen op een velletje papier - op maat van hun raampje - een tak die aansluit bij de tak van een klasgenoot, en een eigen fabeldier geïnspireerd op een fabelverhaal. Ze kleuren hun tekening in met felle viltstiften, zodat de kleuren goed oplichten, en plakken het papier in hun raampje. Twaalf raampjes vormen samen een cirkel, en meerdere cirkels vormen een lichtzuil die van binnenuit verlicht wordt.

Lesopzet

- Lesduur:** ca. 75 - 90 minuten
- Werkvorm:** Klassikale introductie + individuele en/of groepsverwerking
- Leerstofgebied:** Beeldende vorming
- Kerdoelen:** **35; Artistiek creatief vermogen.** Creatieve maak- en denkstrategieën: De leerling gebruikt creatieve maak- en \ denkstrategieën in een kunstzinnig proces en reflecteert op gemaakte keuzes. **36; Maken en betekenis geven:** Verbeelden en creëren: De leerling drukt zich betekenisvol uit in vormen van kunst. Kunstzinnige technieken en vaardigheden: De leerling gebruikt technieken en vaardigheden bij het maken van werk.
- Lesdoel:**
- *Ik kan in een fantasiedier ontwerpen.*
 - *Ik kan kenmerken toevoegen aan mijn fantasiedier.*
 - *Ik kan vertellen waarom mijn dier er zo uit ziet.*
 - *Ik gebruik mijn fantasie om iets nieuws te maken.*

Materiaal voor de les:

- | | |
|---|---|
| • Raampje van karton (geleverd door GLOW) | • Lijm |
| • Wit A4 papier | • Schaar |
| • Potlood | • Nietmachine |
| • Viltstiften | • PowerPoint met uitleg over GLOW en fabels |

Organisatie van de Les

Start de PowerPoint op het digibord. De PowerPoint bevat uitleg over GLOW en het project Fabellicht, met inspiratieafbeeldingen. De PowerPoint bevat ook beschouwende vragen die bedoeld zijn om het gesprek te openen en leerlingen aan het denken te zetten over fabels, natuur en symboliek. Heb je ook gewerkt aan de 2d opdracht start dan de PowerPoint vanaf dia 11.

Lesverloop

Stap 1: Kijken naar vorm en betekenis/ associëren

- Doel:** Ideeën en inspiratie opdoen voor een fabeldier en de moraal van het verhaal. L
- Actie:** Bekijk samen de PowerPoint. Introductie op GLOW, Fabellicht en het idee van een doorlopend fabelverhaal rondom de zuil. Lees de brief van de kunstenaar voor aan de klas. Je vindt deze op dia 3 van de PowerPoint. Bespreek vervolgens welke dieren, kleuren en symbolen bij het verhaal passen en wat de moraal van de fabel is.

Stap 2: Instructie

- Doel:** Begrijpen van de opdracht en de techniek.
- Actie:** Leg uit hoe leerlingen het raampje overtrekken en uitknippen, hoe ze een aansluitende tak tekenen en hoe ze hun fabeldier met felle kleuren inkleuren. Elke leerling krijgt een kartonnen raampje met gerilde lijnen. Vouw de lijnen voorzichtig om; zet de hoeken vast met een nietje. Zorg dat de lipjes aan de buitenkant van de korte zijde komen.

Leg het raampje op een velletje wit A4-papier en trek de buitenzijde over. Knip de vorm uit. Is het velletje net te groot? Knip er dan een klein reepje af, zodat het precies in het raampje past.

Laat de leerlingen op hun velletje eerst een tak tekenen die aan de linker- en rechterzijde aansluit bij de tak van een klasgenoot, zodat er straks één doorlopende tak rondom de zuil ontstaat.

Laat de leerlingen daarna hun eigen fabeldier tekenen en dit, samen met de achtergrond, inkleuren met felle viltstiften. Felle kleuren vallen extra op wanneer het raampje straks licht geeft.

Plak de tekening in het raampje. De raampjes worden aan elkaar geniet; zorg er wel voor dat de getekende takken op de tekeningen goed op elkaar aansluiten. De holle kant van het raampje komt naar buiten. Twaalf raampjes vormen samen een cirkel, en meerdere cirkels vormen samen de lichtzuil die tijdens GLOW van binnenuit verlicht wordt, zodat alle tekeningen tegelijk oplichten.

Stap 4: Creatie

Doel: Zelfstandig tekenen, kleuren en verwerken van het eigen lichtraam.

Actie: Leerlingen trekken hun raampje over, tekenen de aansluitende tak en hun fabeldier, kleuren dit in en plakken de tekening in het raampje. Zie het stappenplan op bladzijde 5.

Stap 5: Presenteren

Doel: Trots tonen op het gezamenlijke, doorlopende verhaal.

Actie: Elk raampje wordt onderdeel van een grote lichtinstallatie. Twaalf raampjes worden aan elkaar geniet tot een cirkel, met de holle (gekleurde) kant naar buiten. Meerdere cirkels worden gestapeld tot een zuil. Zodra er licht in de zuil brandt, lichten alle tekeningen kleurrijk op. Belangrijk is vooral dat de getekende takken op de tekeningen goed op elkaar aansluiten, zodat het verhaal rondom de zuil doorloopt.

Tip: *leg de raampjes vóór het nieten alvast in de gewenste volgorde neer, zodat je kunt controleren of alle takken mooi op elkaar aansluiten.*

Een paar tips voor het presenteren van het werk op school

- Leg de raampjes in de klas in de juiste volgorde en laat leerlingen het doorlopende fabelverhaal aan elkaar navertellen.
- Laat leerlingen een kort tekstje schrijven bij hun eigen deel van het verhaal: wie is het fabeldier en wat is de moraal?
- Maak een foto van de volledige, doorlopende tekenreeks voor een digitale terugblik voor ouders.

Mag GLOW foto's of video's van jullie tentoonstelling gebruiken om er een video van te maken voor online gebruik? Zo ja, stuur ze dan op naar info@jijmaaktglow.nl.

Stap 6: Reflectie

Doel: Stimuleren van bewust ontwerpdenken.

Actie: Bespreek met de klas vragen zoals: Welk fabeldier heb je getekend en waarom? Welke kleuren heb je gekozen en waarom vallen die op in het licht? Wat is de moraal van jouw fabel?

Het inleveren van het werk:

Volg voor het inleveren van de voltooide cirkel met twaalf raampjes de actuele instructies en inleverdata vanuit GLOW / CultuurStation.

Schrijf de naam van de school en klas op de cirkel. Verpak de cirkels voorzichtig, want de kartonnen vormen zijn kwetsbaar en kunnen scheuren.

Heb je te weinig of te veel raampjes om volledige cirkels van 12 te maken? Vul de cirkel aan met raampjes van een andere groep uit de school. Doet er geen andere groep mee? Vraag dan enkele leerlingen een extra raampje te maken.

FABELLICHT



Materiaal nodig voor de les:

Raampje van karton, wit A4-papier, potlood, viltstiften, lijm, schaar en een nietmachine.



Raampje overtrekken + Uitknippen

Leg het raampje op het witte papier en trek de buitenzijde over met potlood. Knip de vorm precies uit. Is het velletje iets te groot? Knip er dan een klein reepje vanaf.



Tak tekenen

Teken eerst een tak die aansluit bij de tak van je buurman of buurvrouw.



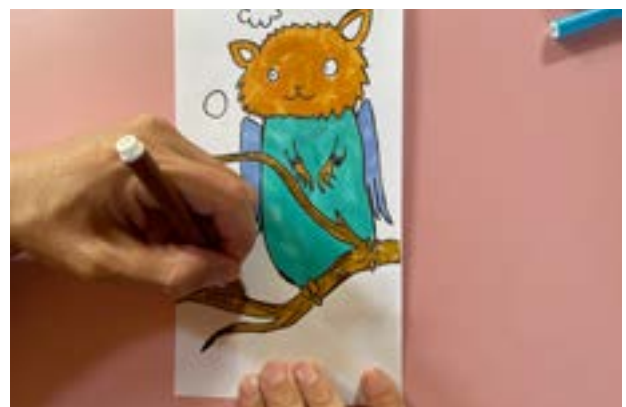
Fabeldier tekenen

Teken je fabeldier eerst met potlood. Teken niet te veel details langs de randen van het papier, want die worden niet verlicht.



Overtrekken met zwart

Wanneer je tevreden bent trek je jouw fabeldier over met een zwarte fineliner.



Inkleuren

Kleur je fabeldier en de achtergrond in met felle viltstiften. Felle kleuren vallen extra op in het licht.

FABELLICHT



Klaar!

De fabeldier is af en klaar om te bewonderen.



Materiaal nodig voor de cirkel:

Raampje van karton, plak en een nietmachine.



Raampje vouwen

Vouw de gerilde lijnen van het raampje voorzichtig om. Zet de hoeken vast met een nietje. De lipjes komen aan de buitenkant van de korte zijde.



Plakken in het raampje

Plak je tekening in het raampje.



Bepaal de volgorde

leg de raampjes vóór het nieten alvast in de gewenste volgorde neer, zodat je kunt controleren of alle takken mooi op elkaar aansluiten.



Monteren tot cirkel

Gebruik de nietmachine om de raampjes aan elkaar vast te maken tot een cirkel van twaalf raampjes. De holle (gekleurde) kant komt naar buiten.

Over deze les.

Deze lesbrief en bijbehorende PowerPoint zijn ontwikkeld op basis van procesgerichte didactiek. Ze sluiten aan bij de ontwikkeling van culturele vermogens zoals omschreven in De Culturele Ladekast. Deze aanpak helpt leerlingen om hun creativiteit op een gestructureerde en betekenisvolle manier te ontwikkelen.

Het doel van deze lessen is niet alleen het realiseren van een mooi eindproduct, maar vooral het begeleiden van leerlingen in hun creatieve en persoonlijke groeiproces. Ze ontdekken hun beeldende en culturele vermogens en krijgen de kans om hun werk te presenteren tijdens **GLOW**, een evenement waarin kunst en technologie samenkomen.

Culturele Ladekast en Vakdidactisch Model Beeldende Vorming

De Culturele Ladekast is een model dat leerlingen helpt om bewuster om te gaan met cultuur. Het onderscheidt vier culturele vermogens die in elke lesfase aan bod komen:

- **Receptief vermogen** – openstaan voor indrukken. De leerling ervaart, voelt, kijkt, luistert, beweegt en herkent.
- **Creërend vermogen** – vormgeven van ideeën. De leerling denkt, maakt en verbeeldt.
- **Reflectief vermogen** – terugkijken en betekenis geven. De leerling benoemt, interpreteert en beoordeelt.
- **Analyserend vermogen** – onderzoeken en begrijpen. De leerling legt verbanden, duidt en evalueert.

Deze vermogens zijn geïntegreerd in de opdrachten en zichtbaar in de opbouw van de lessen. Ze vormen de kern van het leerproces.

Vakdidactisch Model Beeldende Vorming

Dit model richt zich op het leerproces binnen beeldende vorming. Niet het eindresultaat staat centraal, maar de weg ernaartoe. De didactiek is opgebouwd uit vijf fasen:

- 1 Oriëntatie
- 2 Informatie
- 3 Instructie
- 4 Creatie
- 5 Reflectie

De combinatie van deze modellen maakt het mogelijk om leerlingen doelgericht te begeleiden in hun artistieke ontwikkeling.

Wat is procesgerichte didactiek?

Procesgerichte didactiek betekent dat leerlingen eigenaar zijn van hun leerproces. De leerkracht schept een omgeving waarin vrijheid, nieuwsgierigheid en zelfontdekking centraal staan. Leerlingen mogen experimenteren, proberen, falen en opnieuw beginnen. Dit vraagt van leerkrachten een andere rol: zij begeleiden, stimuleren en stellen verdiepende vragen in plaats van sturen of voorkauwen.

Beschouwingsvragen volgens Schasfoort

De beschouwingsvragen die in de PowerPoint staan, zijn opgebouwd vanuit de visie van Ben Schasfoort (auteur van Beeldonderwijs en didactiek). Schasfoort's beschouwingsvragen zijn erop gericht om leerlingen de diepere betekenis, vormgeving en impact van een kunstwerk te laten ontdekken. Ze volgen de natuurlijke ontwikkeling van de leerling: van eerste associatie tot het begrijpen van de beelddaspecten.

Bron: Schasfoort, B. (2020). Beeldonderwijs en didactiek (6e druk). Groningen: Noordhoff Uitgevers. Zie: managementboek.nl

BIJLAGE

De vier stappen van het creatieve proces

In deze lessen volgen we vier vaste stappen die het creatieve proces vormgeven:

- 1 **Verbazen** – nieuwsgierigheid opwekken en verwondering stimuleren
- 2 **Onderzoeken** – verdiepen, experimenteren en inspiratie opdoen
- 3 **Vormgeven** – ideeën uitwerken in een eigen beeldend werk
- 4 **Presenteren** – werk tonen en betekenis delen met anderen

Elke stap is verbonden met één of meerdere culturele vermogens. De vragen en opdrachten in de PowerPoint sluiten hierbij aan en bieden houvast om deze vermogens gericht te ontwikkelen.

De rol van de leerkracht

Voor veel leerkrachten is procesgerichte didactiek nog niet vanzelfsprekend. Deze aanpak vraagt om een verschuiving van kennis-overdracht naar begeleiding. Leerkrachten leren in dit traject hoe zij creatieve processen kunnen stimuleren door:

- inspirerende voorbeelden te geven;
- ruimte te laten voor eigen keuzes van leerlingen;
- open vragen te stellen die tot denken en reflectie aanzetten.

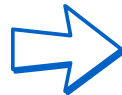
Zo ontstaat een leeromgeving waarin creativiteit, innovatief denken en ondernemerschap kunnen groeien.

Doel van beeldend onderwijs

Beeldend onderwijs heeft als doel om leerlingen 'beeldwijs' te maken: ze leren beelden begrijpen én gebruiken. Door vertrouwd te raken met hun eigen beeldend handelen én dat van anderen, leren ze betekenis te geven aan de wereld om hen heen. Het gaat om leren denken over beelden, maar ook in beelden. Zo ontwikkelen ze hun eigen beeldend vermogen.

Meer weten?

Ben je benieuwd naar de werkwijze van de Culturele Ladekast?
Bekijk dan de toelichting door te klikken op de afbeelding:



CultuurStation



atelier
MCFW