



VAN DIER NAAR FABELDIER

LESBRIEF GROEP 5 - 6

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. |

Wil je meer weten over Glow 2026?



Omschrijving van dit Project - Van dier naar fabeldier

Leerlingen tekenen verschillende dieren op zwart papier en knippen deze uit. Daarna knippen ze de dieren in stukken en combineren ze de onderdelen tot een nieuw, eigen fabeldier. Het nieuwe dier wordt op wit papier geplakt.

Lesopzet

- Lesduur:** ca. 90 minuten
- Werkvorm:** Klassikale introductie + individuele verwerking
- 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:

- Zwart papier
- Wit papier
- Potlood
- Schaar
- Lijm
- PowerPoint met uitleg over GLOW en fabels

Organisatie van de Les

Start de PowerPoint op en toon deze op het digibord. De PowerPoint bevat uitleg over GLOW en het project Fabellicht, met inspiratieafbeeldingen. De PowerPoint bevat beschouwende vragen die bedoeld zijn om het gesprek te openen en leerlingen aan het denken te zetten.

Na de klassikale instructie tekenen de leerlingen op zwart papier verschillende dieren en knippen deze uit. Vervolgens knippen ze de dieren in stukken: een kop, een lichaam, vleugels, een staart. Uit deze stukken combineren de leerlingen een nieuw fabeldier, bijvoorbeeld een hertenkop met een konijnenlichaam, vleugels en een vissenstaart. Leerlingen mogen ook meerdere fabeldieren samenstellen. Elk dier wordt op een wit papier geplakt.

De les kan volledig klassikaal worden aangeboden en uitgevoerd.

Als extra inspiratie voor de les, kun je het verhaal 'Fabellicht' van Hugo Vrijdag voorlezen. [GLOW - GLOW KIDS](#)

Lesverloop

Stap 1: Kijken naar vorm en betekenis/ associëren

Doel: Kijken naar vorm en betekenis en associaties maken naar de belevingswereld van de leerling.

Actie: Laat de PowerPoint zien die speciaal voor deze les is gemaakt. Hierin worden afbeeldingen van fabeldieren, silhouetten en lichtkunst getoond ter inspiratie. Bespreek samen wat de leerlingen zien en stel de beschouwende vragen die in de PowerPoint staan.

Stap 2: Instructie

Doel: Uitleg geven over de opdracht en de techniek die ze gaan gebruiken.

Actie: Laat zien hoe je dieren tekent, uitknipt, in stukken knipt en combineert tot een nieuw fabeldier.

Technieken om vormen te maken en details te verduidelijken

1. Dieren opbouwen uit basisvormen Leg uit dat ook complexe dieren te herleiden zijn naar eenvoudige vormen: een ovaal lichaam, een driehoekig oor, een ronde kop.

Voorbeeld: Een hert begint als een rechthoekig lichaam met een driehoekige kop en vertakte takvormen als gewei.

2. Knippen in herbruikbare onderdelen Laat zien hoe je een dier zo in stukken knipt dat de onderdelen (kop, romp, staart, vleugels) los herbruikbaar zijn voor een nieuwe combinatie.

Oefening: Knip eerst grof, dan kun je de randen later nog bijknippen voor een mooiere aansluiting.

3. Verrassende combinaties maken Een fabeldier wordt interessant door onverwachte combinaties: een vis staart bij een konijnenlichaam, vleugels bij een hertenkop.

Voorbeeld: Bedenk eerst welke eigenschap je dier moet hebben (snel, kunnen vliegen, onder water leven) en zoek daar pas de juiste dierdelen bij.

Technieken voor sfeer, licht, expressie of symboliek

1. Silhouetvorm en herkenbaarheid Omdat het werk straks in zwart-wit verschijnt in het lichtkunstwerk, is de buitenlijn van het fabeldier extra belangrijk. Zorg dat de vorm ook als silhouet duidelijk herkenbaar blijft.

2. Symboliek gebruiken Leerlingen kunnen dierdelen kiezen die iets symboliseren. Bijvoorbeeld: Vleugels / vrijheid, Vissenstaart / behendigheid in water, Hertengewei / kracht of waakzaamheid.

Oefening: Vraag de leerlingen welke eigenschap ze hun fabeldier willen geven en welk dierdeel daarbij past.

Stap 3: Creatie

Doel: Creatief combineren van dierdelen tot een nieuw fabeldier.

Actie: Leerlingen tekenen, knippen en combineren hun fabeldier(en) en plakken deze op wit papier. Stimuleer hen om verrassende combinaties te maken. Zie het stappenplan op bladzijde 5.

Stap 4: Presenteren

Doel: Zelfvertrouwen en trots stimuleren.

Actie: Presenteer de kunstwerken in school: maak een tentoonstelling met alle groepen die hebben meegedaan. Kijk voor tips op pagina 6.

Stap 5: Reflectie

Doel: De leerlingen laten nadenken over hun werk en wat ze hebben geleerd.

Actie: Bezoek de tentoonstelling en stel vragen als: Welke dieren heb jij gecombineerd? Wat zou jouw fabeldier voor bijzondere eigenschappen hebben?

VAN DIER NAAR FABELDIER



Materiaal nodig voor de les:

Zwart papier, Wit papier, Potlood, Schaar, Lijm



Dieren tekenen

Teken op zwart papier met potlood een aantal verschillende dieren of onderdelen van dieren: bijvoorbeeld een hert, een konijn, een vis en een vogel.



Uitknippen

Knip de dieren uit het zwarte papier. Knip de dieren daarna in stukken: een kop, een lichaam, vleugels, een staart, pootjes.



Combineren tot fabeldier

Combineer de stukken tot een nieuw fabeldier. Maak gerust meerdere combinaties voordat je kiest.



Opplakken

Plak het nieuwe fabeldier op een wit papier.



Klaar!

Het fabeldier is af en klaar om te bewonderen.

Insturen van de Kunstwerken

Na afloop van de les en de evaluatie van de eindresultaten, verzamel je de kunstwerken en stuur je deze digitaal in.

Fotografeer elk kunstwerk afzonderlijk, bij voorkeur als jpeg- of png-bestand.

Let op: Fotografeer de tekeningen één voor één, dus niet meerdere tegelijk in één bestand.

Zorg dan voor goed daglicht, en dat het hele werk duidelijk zichtbaar is zonder schaduw of spiegeling. *Tips voor het fotograferen of inscannen van de kunstwerken vind je in de bijlage.*

Upload de werken naar www.gloweindhoven.nl/upload

Een paar tips voor het presenteren van het werk in de school:

Omdat niet alle leerlingen naar GLOW gaan om het grote kunstwerk te zien én omdat niet alle kunstwerken terug te vinden zijn in het lichtkunstwerk, kun je het project nog meer betekenis geven door op school een grote tentoonstelling te maken in je eigen klas of met alle groepen die meedoen.

Nadat je een foto hebt gemaakt van elk kunstwerk en deze hebt geüpload op de website van GLOW, kunnen de leerlingen:

- Alle silhouetten uitknippen en samen een grote “Fabelmuur” maken in de klas, met de figuren op een rij of in een landschap.
- Een silhouettentoonstelling maken met zwart papier op een lichte achtergrond, zodat het lijkt op een echt lichtkunstwerk.
- Een “Fabeltheater” maken: de kinderen vertellen om de beurt over hun figuur, alsof ze een verteller zijn. Film korte stukjes waarin ze hun silhouet tonen en toelichten.

Maak de tentoonstelling compleet door:

- Een grote poster of een bord te plaatsen waarop de tentoonstelling wordt aangekondigd.
- Een kort tekstje (of dictaat) bij elk kunstwerk toe te voegen.
- Leerlingen zelf rondleiders in de tentoonstelling te laten zijn.

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.

BIJLAGE

Fotograferen of scannen van het werk:

Er zijn verschillende manieren om het werk te fotograferen of scannen voordat je het upload naar GLOW. Hieronder staan enkele opties:

Android of tablet:

1. Open de Google Drive-app.
2. Tik rechtsonder op Camera.
3. Richt de camera van je apparaat op een document. Een blauwe lijn omlijnt het document en geeft aan waar de foto wordt bijgesneden.
4. Maak een foto van het document dat je wilt scannen.
5. Pas het gescande document aan: bijsnijden en draaien (graag al het werk staand aanleveren), filter, schoonmaken, opnieuw maken of een pagina verwijderen.
6. Tik op Klaar.
7. Maak een eigen bestandsnaam aan bijvoorbeeld de naam van de klas gevolgd door de naam van de leerling.
8. Sla het werk op als een JPEG of een PNG.
9. Tik op Opslaan om het document op te slaan.
10. Upload de werken naar www.gloweindhoven.nl/upload

iPhone of iPad:

1. Open Notities en maak een nieuwe notitie.
2. Tik op de cameraknop en vervolgens op Scan documenten.
3. Plaats je document in het zicht van de camera.
4. Als het apparaat in de automatische modus staat, wordt het document automatisch gescand. Als je een scan handmatig moet uitvoeren, tik je op de sluiterknop of op een van de volumeknoppen. Sleep vervolgens de hoeken om de scan aan te passen aan de pagina en tik op Behoud scan.
5. Tik op Bewaar.
6. Ga naar: <https://pdftoimage.com/nl/> en zet de PDF afbeeldingen om naar JPEG.
7. Upload de werken naar www.gloweindhoven.nl/upload

Scannen met een kopieerapparaat:

1. Kies in het menu voor Scannen en verzenden.
2. Kies bij bestandsindeling voor JPEG.
3. Kies bij kleur voor Full colour.
4. Kies bij resolutie voor 600 x 600 dpi of hoger.
5. Druk op OK.
6. Scan alle tekeningen afzonderlijk in, en niet als een pakket!
7. Upload de werken naar www.gloweindhoven.nl/upload

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:

