



BOUW HET MOOISTE MUSEUM

LEER HET VAN DE ARCHITECT

LEES- EN VERTELTEKST ♦ GROEP 7 en 8



KUNSTMUSEUM
DEN HAAG



VOOR DE LEERKRACHT

H.P. Berlage, *Kunstmuseum*,
Den Haag, geopend in 1935

MUSEUMLESBESCHRIJVING

Deze museumles draait om bouwkunst. Gebouwen zijn zo vanzelfsprekend, maar wanneer je je erin verdiept merk je dat over ieder detail is nagedacht. De kinderen verplaatsen zich in de gedachten van een architect, specifiek: Hendrik Petrus Berlage – de bouwmeester van het wereldberoemde Kunstmuseum Den Haag (1935). Moet je bij het ontwerpen van een museum aan andere dingen denken dan bij een woonhuis? Natuurlijk. Er moeten lange wanden zijn voor de schilderijen. Licht is natuurlijk heel belangrijk. Goede sloten en hekken zijn ook niet weg met kunst in huis. Een museum is er om fijne uren in door te brengen. Dus bijzonder om te zien moet het sowieso zijn. De ene helft van de museumles

staat in het teken van zelfstandig onderzoeken aan de hand van opdrachten. In tweetallen gaan de kinderen op ontdekking uit, onder begeleiding van een museumdocent. Ieder tweetal wordt voorzien van een tas vol attributen waarmee het gebouw bestudeerd kan worden, bijvoorbeeld een meetlint, een waterpas en een kleurenwaaier. Aantekeningen en schetsen (met timmermanspotlood!) worden gemaakt in het speciale Berlage-werkboek. De andere helft van de les bestaat uit zelf architectuur ontwerpen.

Is het Berlage gelukt om het mooiste museum van Nederland te bouwen? Of vind je je eigen ontwerp beter? De leerlingen mogen het zeggen!

LESDOELEN

- ♦ De kinderen kunnen iets vertellen over het Kunstmuseum Den Haag als bijzonder museumgebouw: licht, kleur, materiaal, maatvoering, constructie en de architect Hendrik Petrus Berlage.
- ♦ De kinderen kennen de volgende begrippen: architectuur, architect, maquette, op schaal, programma van eisen, ontwerp, constructie, interieur, exterieur, functie.
- ♦ De kinderen onderzoeken het gebouw in twee-of drietallen met behulp van diverse attributen zoals meetlint, rekenmachine, waterpas en kleurenwaaier.
- ♦ De kinderen maken architectuurschetsen naar beschouwing in hun werkboek Berlage.
- ♦ De kinderen ontwerpen in twee- of drietallen zelf een museumgebouw.

KERNDOELEN

1 NEDERLANDS MONDELING TAALONDERWIJS

De leerlingen leren informatie te verwerven uit gesproken taal. Ze leren tevens die informatie, mondeling of schriftelijk, gestructureerd weer te geven.

12 NEDERLANDS SCHRIFTELIJK TAAL- ONDERWIJS

De leerlingen leren informatie en meningen te ordenen bij het lezen van school en studieteksten en andere instructieve teksten, en bij systematisch geordende bronnen, waaronder digitale bronnen.

12 NEDERLANDS TAALBESCHOUWING, WAAR-ONDER STRATEGIEËN

De leerlingen verwerven een adequate woordenschat en strategieën voor het begrijpen van voor hen onbekende woorden. Onder 'woordenschat' vallen ook begrippen die het leerlingen mogelijk maken over taal te denken en te spreken.

33 REKENEN/ WISKUNDE

METEN EN MEETKUNDE

De leerlingen leren meten en leren te rekenen met eenheden en maten, zoals bij tijd, geld, lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud, gewicht, snelheid en temperatuur.

42 ORIENTATIE OP JEZELF EN DE WERELD

NATUUR EN TECHNIEK

De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

54 KUNSTZINNIGE ORIENTATIE

De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 KUNSTZINNIGE ORIENTATIE

De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

56 KUNSTZINNIGE ORIENTATIE

De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.

PRAKTISCHE TIPS

- ♦ Deze lees- en verteltekst is bedoeld om naar eigen inzicht ter voorbereiding van de museumles te gebruiken. De inhoud ervan is een aanvulling op de inhoud van de museumles en valt hiermee bewust slechts gedeeltelijk samen. U kunt deze tekst bijvoorbeeld voorlezen, bespreken, laten lezen of als inspiratie gebruiken voor een andersoortige les. Ook treft u tot besluit suggesties aan voor een of meerdere les(sen) na het museumbezoek.
- ♦ Het is voor de kinderen fijn om bij hun naam te worden aangesproken in het museum. Een naambordje op hun kleding werkt goed.
- ♦ Het is prettig als u de kinderen alvast zou willen uitleggen dat kunstvoorwerpen in een museum niet aangeraakt mogen worden.
- ♦ Mocht het voorkomen dat u met de kinderen ruim voor aanvang van de museumles arriveert in het museum, dan kunt u de Bewaking of de Informatiebalie in de hal vragen om tekenspullen. Zo kan de wachttijd plezierig en zinvol worden besteed.

ARCHITECTUUR OM MIJ HEEN

Overal om ons heen zijn gebouwen: om in te wonen, te werken, te bidden en te ontspannen. Stokoude en gloednieuwe gebouwen staan zij aan zij in stad en dorp. Eén ding is zeker: er wordt steeds meer gebouwd in Nederland. Het ontwerpen van al die gebouwen is het vak van een architect. Hij/zij houdt zich bezig met bouwkunst – het bedenken van gebouwen die er mooi uitzien, prettig zijn om in te leven en stevig blijven staan.

OM OP TE SOMMEN

Noem zoveel mogelijk soorten gebouwen op. Van school tot winkelcentrum, enzovoort. Doe het met alle kinderen in de klas en maak er een spel van. Wie niets meer weet is af.



Claude Monet, *Quai de Louvre, Parijs*, ca. 1867

OM NA TE VRAGEN

Vraag aan je ouders in welk jaar de woning is gebouwd waarin jullie wonen?
Als je in twee huizen woont doordat je vader en moeder gescheiden zijn, geef dan twee antwoorden.

ARCHITECTUUR WAARIN IK WOON

Gelukkig hebben bijna alle mensen in Nederland een woning. Die heb je in veel verschillende soorten. Lang niet iedereen heeft zo'n huis dat kinderen graag tekenen: met een rokende schoorsteen op een rood puntdak. Zeker niet in een grote stad als Den Haag, waar veel mensen wonen in een appartement of in een flat. De buitenkant van een huis noemen we 'exterieur'. Hoe je ook woont – of het huis nou groot, klein, oud, of nieuw is – het is jouw 'thuis'! Belangrijk is daarom het 'interieur', de binnenkant van een woning.

GEBOUWEN – HOE KOMEN ZE ER?

Voordat een gebouw er eenmaal staat, is er heel wat gebeurd.

Dit is zo'n beetje de volgorde.

1. PROGRAMMA VAN EISEN

Eerst is er een opdrachtgever – iemand of een groep mensen – die een gebouw wil(len) laten bouwen. Er moet bijvoorbeeld een nieuwe school komen. De opdrachtgever heeft daar van tevoren ideeën over. Er moet bijvoorbeeld een gymzaal in en een schoolplein aan de voorkant. Van al die wensen wordt een lijst gemaakt. De architect die het gebouw gaat ontwerpen, houdt rekening met deze wensenlijst – het programma van eisen.

2. SCHETSEN

De architect die het ontwerp gaat maken, denkt na over de functie van het gebouw: waar is het voor bedoeld? Hij/zij neemt ook het programma van eisen goed in zich op. De eerste ideeën komen als schetsen op papier terecht: tekeningen van het exterieur of juist van de indeling binnen.

Ook bestaan er computerprogramma's waarmee je kunt ontwerpen.

OM TE BEDENKEN

Exterieur

- Wat vind je mooi aan de buitenkant van het gebouw waarin jij woont?
- Wat vind je er niet mooi aan?

Interieur

- Wat vind je mooi aan de binnenkant van jouw thuis?
- Wat vind je er niet mooi aan?

Als je in twee huizen woont doordat je vader en moeder gescheiden zijn, geef dan twee antwoorden.

OM TE BEDENKEN

Welke wensen zet een opdrachtgever op zijn lijstje?

Kruis vier dingen aan die jou het belangrijkste lijken bij het ontwerpen van een kunstmuseum.

- ☐ veel licht
- ☐ een grote hal
- ☐ een vijver ervoor
- ☐ wc's
- ☐ een museumwinkel erin
- ☐ kantoorruimte erin
- ☐ veel wandruimte
- ☐ een lezingenzaal erin
- ☐ depotruimte (opslag)
- ☐ een restaurant erin
- ☐ een tuin eromheen
- ☐ liften

3. ONTWERP

Na de schetsen maakt de architect tekeningen die beter uitgewerkt zijn. Het gebouw wordt dan **op schaal** getekend. Dat houdt in dat het gebouw precies in de goede verhouding weergegeven wordt, maar veel en veel kleiner dan het in het echt zal worden. De opdrachtgever bekijkt of hij/zij tevreden is en zegt wat er eventueel anders moet. Technische mensen berekenen of het gebouw goed is uitgedacht, zodat het later niet ineens instort. Ook wordt bekeken hoeveel het bouwen ongeveer zal kosten en of de opdrachtgever dat kan betalen. Als het nodig is past de architect het ontwerp nog aan.

4. MAQUETTE EN BESTEK

Om je beter te kunnen voorstellen hoe een gebouw eruit zal zien, wordt vaak een **maquette** gemaakt. Dat is een model op maat dat je van alle kanten kunt bekijken. Het is belangrijk dat iedereen die aan de bouw meewerkt, precies weet wat er moet gebeuren. Daarom wordt er een gebruiksaanwijzing gemaakt waarin tot het kleinste detail staat hoe het gebouw gemaakt gaat worden. Dat heet bestek. Voor ieder deel van het gebouw bestaat een eigen technische tekening. En dan begint het bouwen pas, waarbij de aannemer de opdrachten geeft aan de werklieden, het werk controleert en oplet of de planning wordt gehaald.

HET MUSEUM VAN BERLAGE



Hendrik Petrus Berlage

ARCHITECT

Het Kunstmuseum Den Haag is een ontwerp Hendrik Petrus Berlage (1856-1934). Hij is een van de belangrijkste architecten van Nederland. Het museum is zijn allerlaatste gebouw. Hij heeft het jammer genoeg nooit af kunnen zien. Hij stierf een jaar voordat het museum klaar was. Zijn schoonzoon die ook architect was, maakte het project af.

OPDRACHTGEVER

De gemeente Den Haag had in het begin van de 20e eeuw een grote verzameling kunstvoorwerpen, maar nog geen geschikt museum. Veel van de verzameling was ondergebracht in verschillende gebouwen in de stad.

De directeur in die tijd, Hendrik van Gelder, was daar niet tevreden over. Samen met het Haagse gemeentebestuur vroeg hij Berlage een ontwerp voor een museum te maken.

OM OVER TE FANTASEREN

Stel dat jij opdrachtgever was? Wat voor soort gebouw zou jij willen laten bouwen?

ONTWERP

Het eerste ontwerp uit 1919 vond het bestuur te groot en vooral veel te duur. Een nieuw ontwerp kwam er pas 10 jaar later, na een heleboel geharrewar. Het was een stuk kleiner, maar ook goedkoper en toch heel mooi. Het werd goedgekeurd.

LICHT

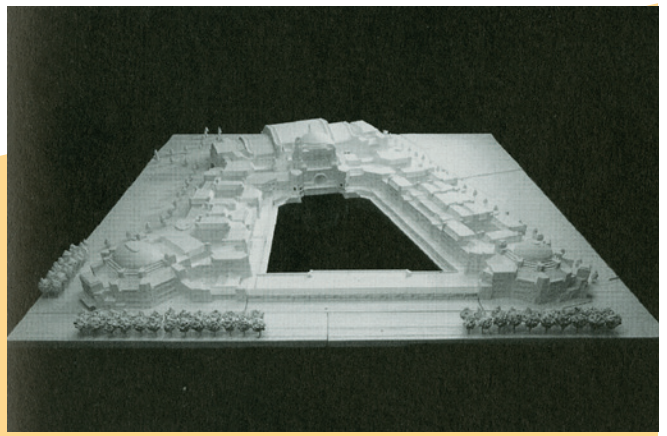
Directeur Van Gelder vond het belangrijk dat de kunstwerken bij daglicht te zien zouden zijn. Bij natuurlijk licht kun je de kleuren op schilderijen namelijk beter bekijken dan bij kunstverlichting. Daarom heeft Berlage veel glazen daken ontworpen, waar het zonlicht doorheen schijnt. Niet alle kunstvoorwerpen verdragen veel licht. Vooral tekeningen en kledingstukken gaan snel in kwaliteit achteruit. Leg de krant maar eens een poosje in de vensterbank, dan zie je vanzelf wat er gebeurt. Die verkleurt! Om deze reden moet het in sommige zalen donkerder blijven.

DE TOEGANG

Als je voor het museum staat zie je twee grote vijvers, waarin het gebouw wordt weerspiegeld. De toegang is een overdekte gang tussen de twee vijvers in. Hier had Berlage een speciale bedoeling mee. Dit is een overgangsgebied. Lopend door deze gang laat je de straat achter je. Je maakt je los van de dagelijkse dingen. Je gaat over naar de wereld van de kunst. Eenmaal in het museum gekomen, kun je al je aandacht richten op de kunstwerken.

CONSTRUCTIE

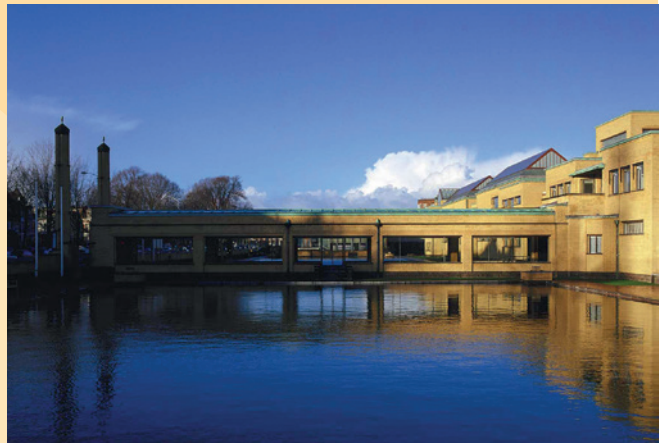
Het lijkt alsof het gebouw helemaal gemetseld is van gele bakstenen, maar dat is niet zo. Eronder zit een moderne constructie verborgen: een skelet van beton. Beton is een sterk materiaal dat heel geschikt is voor strakke, rechthoekige muurvlakken.



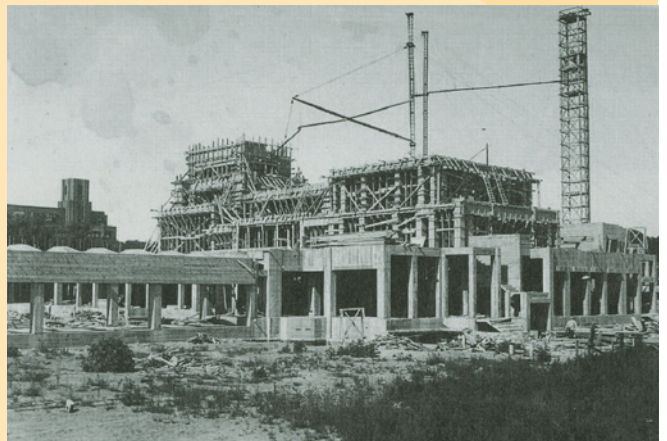
Eerste ontwerp



Glazen daken



De gang



Betonnen skelet

AFMETINGEN

Berlage ging uit van een systeem van vaste maten: een raster van 110 cm. Het getal 11 of een veelvoud daarvan komt in het hele gebouw vaak voor. De lengte van de gang, de maat van de stenen en zelfs de afmetingen van de vitrines zijn afgeleid van dit getal.

INTERIEUR EN EXTERIEUR

Berlage ontwierp niet alleen het gebouw, maar ook de afwerking van het interieur. Hij bedacht de gekleurde tegelvloeren- en wanden in rood, geel en groen en zelfs de meubels, zoals museum-banken en -lampen.



MOOISTE MUSEUM

Er zijn veel mensen die het Kunstmuseum Den Haag het mooiste museum van het land vinden, vanwege het licht, de vormen, de kleuren en de sfeer.

NAAR HET MUSEUM

Binnenkort kom je met je klas naar het Kunstmuseum van Berlage. Daar ga je in tweetallen als onderzoeksteam op pad. Je krijgt een tas vol attributen waarmee je het gebouw kunt onderzoeken, van een meetlint tot kleurenwaaier. Aantekeningen en schetsen maak je in je speciale Berlage-werkboek. De andere helft van de les bestaat uit zelf architectuur ontwerpen op de computer. Speciaal voor jou is er het digitale 'ontwerpspel Berlage'. In kleine groepjes ontwerp je zelf een gebouw op de laptop. Je ontwerp-tekening kun je later op school downloaden!



KINDERBOEKEN EN -TIJDSCHRIFTEN EN LESMATERIAAL OVER ARCHITECTUUR

- ♦ D. Anthuenis, B. de Vries, Gebouwen spreken: wat de haan op de toren je vertellen kan, uitg. Mozaïek, 2002, ISBN 9068229672.
- ♦ Beeldvaardig, Bouwen & wonen (groep 6-7-8), lessen beeldende vorming voor het basis onderwijs, uitg. Cantecleer/Bekadidact, 1997, ISBN 9031225233.
- ♦ Dada, kunsttijdschrift voor kinderen, thema: De ideale stad, uitg. Plint, 2002, ISBN 9059300181.
- ♦ Dada, kunsttijdschrift voor kinderen, thema: New York, uitg. Plint, 2005, ISBN 9059301013.
- ♦ Lespakket 'Droomhuizen en luchtkastelen' (met dvd/video en docentenhandleiding), NAI Uitgevers, te bestellen bij NAI boekverkopers, t. 010-4401203, of kijk op www.nai.nl bij 'educatie'.
- ♦ T. Oeffelt, Mijn gebouw wordt zo - architectuur voor jongeren, uitg. NAI Uitgevers, 1997, ISBN 9056620517.
- ♦ D. Macaulney, De moskee, uitg. Ploegsma, 2004, ISBN 9021617579.

LESSUGGESTIES VOOR NÁ DE MUSEUMLES

3-D ONTWERP

Leg uit wat 3-D inhoudt - iets dat ruimtelijk is -, waar je drie dimensies (3-D) van ziet: hoogte, breedte en diepte. Laat de kinderen het architectuurontwerp dat zij tijdens de museumles maakten ruimtelijk uitwerken. Benodigd zijn: stevig papier of dun karton; dun papier, satéprikkers, scharen en lijm en een liniaal. Werkwijze:

- ♦ Teken in kleur op een vel stevig papier/dun karton het vooraanzicht. Teken ook plakranden aan de boven- en onderkant. Doe hetzelfde voor de achterkant.
- ♦ Knip beide uit. Je hebt nu een voor- en achterkant.
- ♦ Bewerk deze door er ramen, deuren enzovoort in/op te maken.

- ♦ Teken een nu zijkant op een vel stevig papier/dun karton. Zorg ervoor dat de hoogte even hoog is als het vooraanzicht. Vergeet de plakranden aan de boven- en onderkant en de beide zijanten niet. Knip de zijanten uit.
- ♦ Maak een dak dat dezelfde breedte heeft als de zijanten, en dezelfde lengte als de voorkant.
- ♦ Zet nu alle kanten aan elkaar en aan een ondergrond van dik papier/dun karton vast aan de plakranden. Eindig met het dak.
- ♦ Nu is het bouwwerk klaar. Je kunt het verstevigen door satéprikkers langs de voor- en achterkanten en in de hoeken te prikken.

DE LEUKSTE WAND

De kinderen kiezen thuis één wand die zij leuk vinden, bijvoorbeeld de wand met de openhaard of de familiefoto's, de wand met de hoogslaper of die met de openslaande deuren naar de tuin. Hiervan maken zij een tekening met kleurpotlood. Op school wordt naar aanleiding hiervan een collage gemaakt met gekleurd papier, textiel en behangpapier (oude stalenboeken zijn soms gratis te krijgen bij interieurwinkels). Laat hen van achteren (de wand zelf) naar voren werken (wat er op de wand hangt of net voor staat).

GEBOUWEN RONDOM DE SCHOOL

Maak een wandeling in de directe omgeving van de school. De kinderen fotograferen in twee- of drietallen allemaal één gebouw (woonhuis, winkel, flat enz.) dat zij mooi vinden en één dat ze juist niet mooi vinden. (Vraag van tevoren of enkele ouders hun digitale camera willen uilenen voor dit doel, als de school hier zelf niet over beschikt). Maak prints van de foto's. Vervolgens sorteren de groepjes hun foto's. De mooie gebouwen worden bij elkaar gepresenteerd, evenals de lelijke.

In trefwoorden schrijven de kinderen erbij waarom ze dat zo vinden. Hierna vindt er een discussie plaats. Misschien vindt de één een gebouw dat bij 'mooi' wordt gepresenteerd juist niet mooi of omgekeerd. Spreek van tevoren af hoe een discussie hoort te verlopen en wie deze leidt.

GEBRUIKTE BRONNEN

- ♦ Arti, voor de basisvorming in de beeldende vakken, uitg. Meulenhoff Educatief, 1997, ISBN 90 28042628
- ♦ www.arki.nu
- ♦ Beeldvaardig, Bouwen & wonen (groep 6-7-8), lessen beeldende vorming voor het basisonderwijs, uitg. Cantecleer/Bekadidact, 1997, ISBN 9031225233
- ♦ www.leerkracht.nl
- ♦ www.lesidee.nl
- ♦ J. van Overeem, 'Het Schoolreisje', teksten digitale spel in Wonderkamers: Berlage en zijn museum, 2005
- ♦ P. Singelenberg, Het Haags Kunstmuseum van H.P. Berlage, 1995, ISBN 9067301035

DIGITALE NIEUWSBRIEF EDUCATIE

Wilt u op de hoogte blijven van al onze educatie activiteiten? Wilt u lessuggesties voor in de klas ontvangen? Abonneer u dan op onze nieuwsbrief Educatie via www.Kunstmuseum.nl/bezoekers/blijf-op-de-hoogte

© Kunstmuseum Den Haag

Tekst: Jet van Overeem

Productie: sector Educatie en afdeling Foto & Vorm
Augustus 2016

Deze lees- en verteltekst is ook te downloaden
vanaf onze site: www.Kunstmuseum.nl

Ook handig in het geval u in de klas beschikt over
een digitaal schoolbord/smartboard.