

WONDERKAMERS

Docentenhandleiding voortgezet onderwijs

Wonderkamers is een permanente, interactieve tentoonstelling voor jongeren in het Kunstmuseum Den Haag. Door middel van een museumgame ontdekken de leerlingen op een speelse, laag-drempelige en zelfstandig-actieve manier over beeldende en toegepaste kunst, mode en architectuur. En worden zij geënthousiasmeerd om 'als ontwerper' zelf een eigen wonderkamer te ontwerpen. Alle benodigde spelaanwijzingen krijgen de leerlingen via een tablet – de Wondergids.

Groepsbegeleiding en uw rol als docent

Wonderkamers valt onder 'zelfstandig groepsbezoek'. Dit houdt in dat u en uw collega-docenten primair zelf de pedagogisch-didactische begeleiding van de leerlingen verzorgen. Per 15 leerlingen wordt begeleiding door 1 docent van school verwacht.

De in Wonderkamers aanwezige publieksbegeleider(s) – de zogenaamde Wondercrew – heeft een verwelkomende, informerende en technisch-faciliterende rol. De crew zorgt voor de uitgifte van de tablets, start de introductiefilm en de museumgame, en is beschikbaar voor vragen en hulp, bijvoorbeeld met betrekking tot de werking en speelwijze van de game. De in Wonderkamers aanwezige zaalwachter houdt toezicht op de veiligheid van de bezoekers en de kunstcollectie.

Verloop van de museumgame

Stap 1: De leerlingen bekijken de introductiefilm in Wonderstart.

Stap 2: De Wondergids (tablet) stuurt de leerlingen in tweetallen van kamer naar kamer. Er zijn in totaal 13 bijzonder vormgegeven wonderkamers, elk met een eigen thema en sfeer in relatie tot beeldende en toegepaste kunst, architectuur en mode. Hier doen de leerlingen educatieve spelopdrachten en verzamelen zij punten.

Stap 3: De leerlingen verdienen met hun punten een bronzen, zilveren of gouden ontwerpkit. Zij exploreren de kunst in en om Het Labyrint (de centrale tentoonstelling) en kiezen 3 kunstwerken die hen inspireren.

Stap 4: Rondom deze kunstwerken ontwerpen de leerlingen zelf een 14e wonderkamer, naar eigen smaak en idee. Alle kamers worden tot slot in een geheimzinnige ruimte in Het Labyrint geüpload in de Wonderwereld, wat een spectaculaire audiovisuele groepservaring oplevert.

Leerdoelen

- Leerlingen krijgen inzicht in de collecties van het museum: beeldende en toegepaste kunst, architectuur en mode.
- Leerlingen leren kernbegrippen van deze disciplines kennen en toepassen.
- Leerlingen worden zich bewust van hun eigen smaak bij het kiezen van 3 kunstwerken.
- Leerlingen denken na over ruimtelijke vormgeving bij het ontwerpen van een wonderkamer.
- Leerlingen leren omgaan met nieuwe media en hier inhoudelijke informatie uit te destilleren.
- Leerlingen werken samen.

Praktisch

Openingstijden

Dinsdag t/m vrijdag
tussen 10.00 - 17.00 uur.

Groepsgrootte

Maximaal 50 leerlingen

Begeleiding

Per 15 leerlingen is actieve begeleiding door 1 docent van school verplicht.

Reserveren

Uiterlijk 3 weken voor uw geplande bezoek (verplicht):
per e-mail: reserveringen@kunstmuseum.nl
of telefonisch: 070 33 81 120 (op werkdagen).

Vorbereiding

In Wonderkamers werken leerlingen in tweetallen samen met één tablet. Om tijdverlies te voorkomen is het belangrijk dat de tweetallen voorafgaand aan het bezoek zijn samengesteld. Neem de huisregels vooraf met uw leerlingen door.

Kosten

€ 5 per leerling
(1 tablet per 2 leerlingen)

Programma's

- Museumgame in 2 talen: Nederlands of Engels
- Duur van de museumgame: 2 uur (in overleg korter)
- Museumgame op 2 niveaus: basis of plus

Basisprogramma

Doelgroep: vmbo, klas 1 havo en vwo.

Het basisprogramma is het standaard programma Wonderkamers.

Plusprogramma

Doelgroep: vanaf klas 2 havo en vwo.

Bij het plusprogramma worden er bonusopdrachten toegevoegd aan het basisprogramma.

Het bezoek aan Wonderkamers

Aankomst

Meldt u zich een kwartier vóór aanvang van het programma met uw groep bij de informatiebalie in de hal van het Kunstmuseum Den Haag. De informatrice wijst u waar de leerlingen hun jassen en tassen kunnen opbergen. Laat uw leerlingen voor aanvang van het programma gebruik maken van de toiletten in de hal. Herhaal zo nodig de huisregels. De leerlingen worden vanaf de hal door een museummedewerker naar Wonderkamers begeleid.

Wonderstart

De leerlingen nemen plaats op de banken in de ontvangstruimte Wonderstart. Een medewerker van de Wondercrew heet hen welkom en vertelt hoe het museumbezoek globaal zal verlopen. Vervolgens worden de tablets uitgereikt en wordt de introductiefilm gestart. Bij de balie in Wonderstart geeft u het e-mailadres van school op. Dit is nodig om later de werkresultaten van uw leerlingen te kunnen downloaden.

Spelverloop

De leerlingen gaan in tweetallen aan de slag, aangestuurd door de instructies van de Wondergids. De museumgame leidt hen door diverse wonderkamers en de kunst-tentoonstelling in en om Het Labyrint. En wordt afgerond met het ontwerpen van een eigen wonderkamer en het uploaden daarvan in de Wonderwereld.

U en uw collega's begeleiden de leerlingen tijdens de museumgame door te enthousiasmeren en indien



nodig gedrag bij te sturen. De Wondercrew is beschikbaar voor informatie, vragen en waar nodig technische begeleiding.

Na afloop

Via een link die naar het door u opgegeven e-mailadres wordt gestuurd, kunt u de resultaten downloaden en klassikaal nabespreken en beoordelen.

Suggesties voor vervolgoopdrachten:

- Schrijf een artikel over de zelf ontworpen wonderkamer waarin de ontwerpkeuzes worden toegelicht.
- Schrijf een recensie over een zelf ontworpen wonderkamer van medeleerlingen.
- Schrijf een stuk over de persoonlijke keuze voor juist deze 3 kunstwerken/museumobjecten uit Het Labyrint.
- Schrijf een wervende PR-tekst over Wonderkamers.
- Ontwerp een affiche voor Wonderkamers.

Huisregels

Algemeen

- Grote tassen, paraplu's e.d. zijn niet toegestaan in het museum. Tassen, jassen en petten worden opgeborgen in speciaal hiervoor bestemde opbergkasten in de hal of worden zo mogelijk in de bus gelaten.
- Eten, drinken, roken en kauwgom zijn niet toegestaan.
- Kunstvoorwerpen mogen niet worden aangeraakt.
- Fotograferen mag, maar zonder flits.

Wonderkamers

- Beleef veel plezier samen!
- Wonderkamers is met zorg gecreëerd en kostbaar; ga respectvol met alles om.
- De dertien kamers zijn zo ontworpen dat je veel mag aanraken. Houd echter afstand tot kunstwerken in en om het Labyrint.
- Eten en drinken (inclusief kauwgom en snoep) is niet toegestaan.
- Schrijfgerei is niet toegestaan.
- Niet schreeuwen, rennen of over de vloeren glijden.
- Volg de aanwijzingen op van medewerkers van Bewaking & Publieksopvang en de Wondercrew.

Aansprakelijkheid

Direct na afloop van ieder schoolbezoek worden de ruimtes van Wonderkamers door de Wondercrew nagelopen. Bij schade aan bijvoorbeeld exhibits of tablets wordt er contact opgenomen met de docent. Het museum behoudt zich het recht voor om de school financieel aansprakelijk te stellen voor schade ontstaan tijdens het bezoek van de school.

Dertien wonderkamers en hun thema's

Gluren bij de burens

Twee in elkaar overlopende ruimtes staan vol met wonderlijk aan elkaar gemonteerde meubels; ouderwetse en moderne. Hier gaat het over interieurvormgeving. De leerlingen kiezen welke ruimte van de twee hen aanspreekt en kiezen zo ofwel voor de 19e of voor de 20e eeuw. Ze krijgen drie korte filmpjes over drie stijlperiodes te zien. Na elk filmpje wordt op de Wondergids geselecteerd welk meubel past binnen die stijl.

Vertel eens!

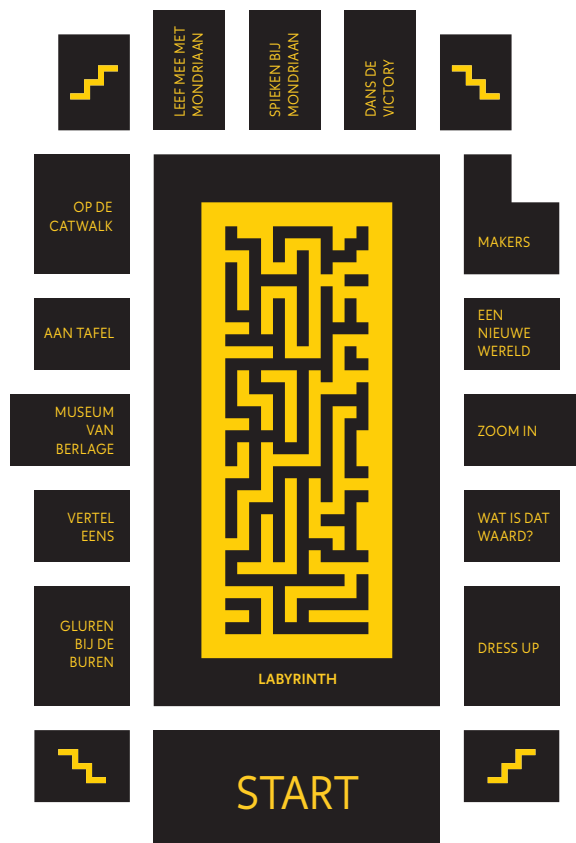
Schilderingen op keramiek vertellen een eigen verhaal. De objecten in deze sprookjesachtige ruimte zijn afkomstig uit vijf verschillende culturen. Bijvoorbeeld een Delfts blauw bord met een Bijbels verhaal of een Italiaanse schotel met een verhaal uit de klassieke mythologie. De leerlingen kiezen hun favoriet. Het verhaal komt vervolgens tot leven in een animatiefilm. Na afloop is er een quiz. Voor één vraag putten leerlingen uit de informatie uit de film. De andere vraag beantwoorden zij door nog eens goed naar het object te kijken.

Museum van Berlage

Een kamer met de originele bouwtekeningen aan de muur biedt de perfecte setting om ook zelf als leerling van architect Berlage aan de slag te gaan. Leerlingen krijgen informatie over de uitgangspunten van Berlage bij het ontwerpen van het Kunstmuseum. Vervolgens worden zij uitgedaagd om een paviljoen te ontwerpen voor in de tuin van het museum. Hoe beter het ontwerp aansluit bij de karakteristieken van Berlages werk, hoe meer punten er worden verdiend.

Aan tafel

Door veranderende smaak en tafelgebruiken verandert de stijl van serviezen door de eeuwen heen. En zelfs de onderdelen ervan. Wie heeft er nou nog een soepterrine of een vistreef? De leerlingen kiezen een servies dat hen aanspreekt. Daarna gaan zij voor een bijzondere gelegenheid de wondertafel virtueel dekken en zoeken zij de benodigde serviesonderdelen bij elkaar. Spelenderwijs leren zij waar deze voor werden gebruikt. Tot slot komt de scène op de tafel tot leven.



Op de catwalk

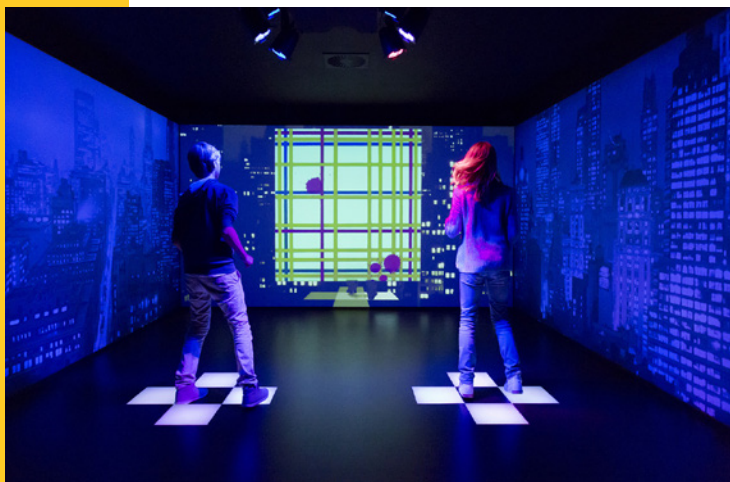
Mode is óók vormgeving! Modeontwerpers accentueren met hun kleding bepaalde lichaamsvormen. Van brede heupen in de 18e eeuw, tot brede schouders in de jaren 80 van de vorige eeuw. In deze kamer hangen speciaal voor Wonderkamers ontworpen kostuums. De leerlingen kiezen er één die zij aantrekken, betreden de catwalk en krijgen via audio informatie over het kostuum. Ook is er halverwege een fotomoment en aan het einde een quizvraag.

Leef mee met Mondriaan

Foto's en een film creëren een beeld van de tijd waarin Mondriaan leefde en hoe zijn kunst stap voor stap veranderde. De steden waarin hij woonde en de kunststromingen uit die periodes hebben allemaal invloed gehad. Na het bekijken van een film kiezen de leerlingen uit iedere periode een afbeelding van een kunstwerk. Met tips worden zij op weg geholpen. Daarna slepen ze deze op een touchscreen in chronologische volgorde.

Spieken bij Mondriaan

Veel mensen denken dat het werk van Piet Mondriaan niet zo ingewikkeld is. Een paar vlakken en lijnen, dat kan eigenlijk iedereen. Op een aansprekende manier vertelt een digitale Mondriaan hoe hij te werk is gegaan. Daarna proberen de leerlingen een compositie te reconstrueren. Zelfs met een voorbeeld erbij, is dat een echte uitdaging.



Dans de Victory

Tijdens de Tweede Wereldoorlog ontvluchtte Piet Mondriaan Europa en kwam terecht in het bruisende New York. De energie van de stad vertaalde zich in bijzondere kunstwerken zoals de beroemde *Victory Boogie Woogie*, die in het Kunstmuseum te zien is. De leerlingen krijgen een beeld van de tijd: de metropool en de muziek waarop de kunstenaar graag danste. Een virtuele Mondriaan zet de leerlingen aan het dansen op boogiewoogie-muziek.

Makers

In een werkplaats vol verfspetters en gereedschappen staat een grote werkbank. Leerlingen kiezen hier hun favoriete materiaal uit: hout, zilver, glas, klei of textiel. Vervolgens zien ze een korte film waarin twee kunstenaars aan het werk zijn, die elk een totaal ander kunstwerk maken van hetzelfde materiaal. Leerlingen moeten goed opletten welke gereedschappen worden gebruikt, want daarover gaat de spelopdracht.

Een nieuwe wereld

De leerlingen raken hier ingevoerd in de utopische wereld New Babylon van kunstenaar Constant. Een samenleving waarin niet meer gewerkt wordt, maar waar de creatieve mens centraal staat die leeft, speelt en ronddwaalt in een labyrintische wereld. Constants ontwerpen en ideeën komen aan bod in een film en op de tablet. Via kijkgaatjes in de wand worden maquettes van Constant gepresenteerd. Tot slot doen de leerlingen een behendigheidsspel.

Zoom in

Hier zien leerlingen een detail van een schilderij op een beeldscherm. Lopen ze een stap naar voren, dan zoomt het beeld stapsgewijs uit. Hoe eerder ze raden om welk schilderij het gaat, hoe meer punten ze verdienen. De leerlingen leren hoe verfgebruik kenmerkend kan zijn voor stromingen zoals het impressionisme en De Stijl. Dit kunnen ze bovendien voelen met hun handen, aan de wand hangen nageschilderde uitvergroete details.

Wat is dat waard?

Waarom is het ene kunstwerk veel waard en het andere juist weinig? In deze kamer krijgen leerlingen daar meer inzicht in. Ze leren wat bepalende factoren zijn. Is een object bijvoorbeeld in serie gemaakt of is het uniek? Is de kunstenaar doorgebroken of onbekend gebleven? Is het materiaal kostbaar? Leerlingen mogen raden wat de – originele – kunstwerken uit de museumcollectie waard zijn en krijgen tips om ze op weg te helpen.

Dress up

Hier krijgen leerlingen inzicht in hoe de mode in de loop van drie eeuwen is veranderd. Staand voor een grote spiegel kiezen ze de 18e, 19e of 20e eeuw. Daarna krijgen ze in een korte film informatie over mode in die periode. Vervolgens zoeken ze – virtueel – de juiste kleding uit. Er is ook een fotomoment. Ze zien zichzelf op de wand terug als covermodel op een modemagazine.

