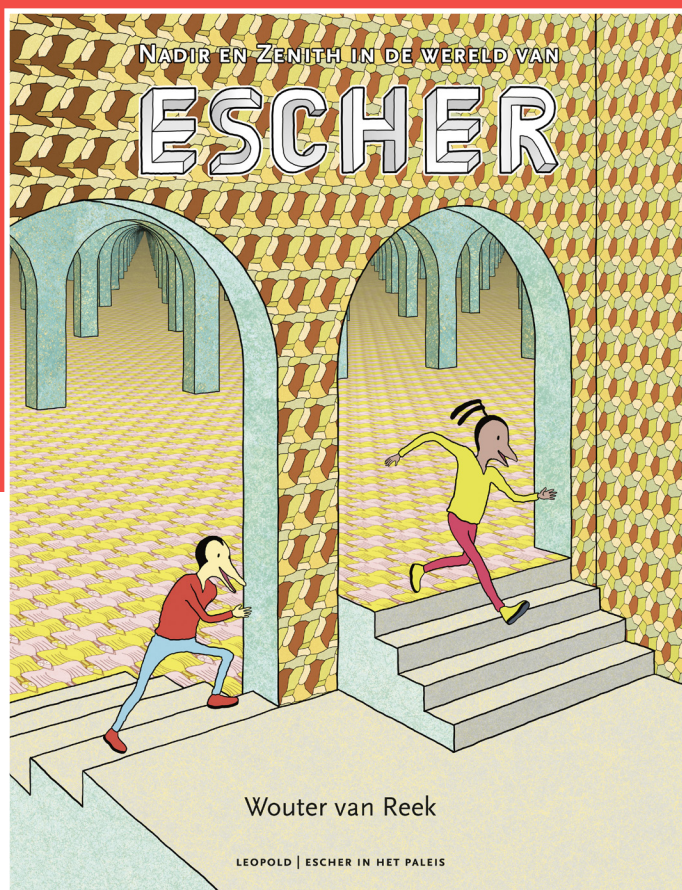




LESBRIEF BIJ

Nadir en Zenith in de wereld van Escher

WOUTER VAN REEK

Uitgeverij Leopold, in samenwerking met
Escher in Het Paleis

Doelgroep: kinderen van 9-12 jaar (groep 6, 7, 8)

INTRODUCTIE

Jullie gaan het boek *Nadir en Zenith in de wereld van Escher* lezen. Dit avontuur speelt zich af in de wonderlijke wereld van M.C. Escher. Escher is een kunstenaar die heel beroemd is geworden om zijn eindeloze trappen en onmogelijke gebouwen. In zijn prenten zijn de meest bijzondere dingen mogelijk: water stroomt omhoog en vissen veranderen in vogels.

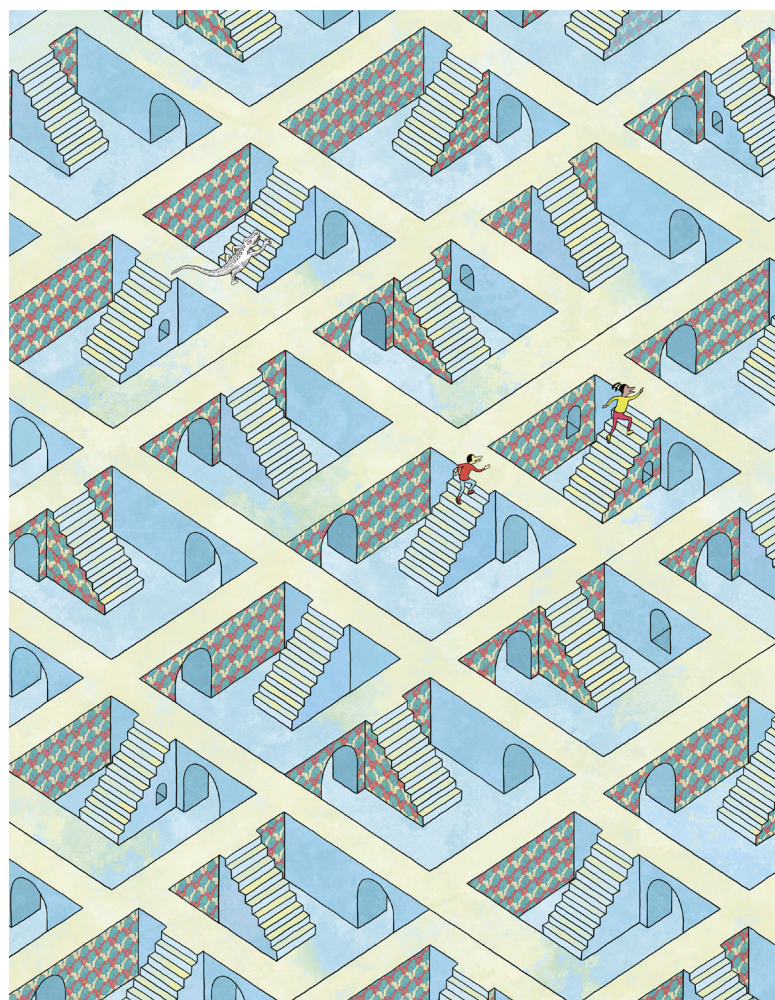
Op www.escherinhetpaleis.nl/over-escher/topstukken vind je de beroemdste werken van Escher. Laat bijvoorbeeld *Metamorphose I* (1937) en *Relativiteit* (1953) aan de leerlingen zien. Stel hierbij de volgende vragen. Wat zie je precies op de prent? Kan dit in het echt ook? Wat vind je het meest bijzonder aan deze prent? Heeft de kunstenaar een fout gemaakt, denk je?

Laat het omslag van *Nadir en Zenith in de wereld van Escher* zien. Wijs Nadir (de jongen) en Zenith (het meisje) aan. Nadir en Zenith klimmen en klauteren per ongeluk de wereld van Escher in en gaan op zoek naar het onbekende. En dat gaan wij ook samen doen! Sla de bladzijde om naar het schutblad en vraag aan de leerlingen wat hen opvalt. Blader zonnodig nog een keer terug en attendeer de leerlingen op het patroon op de muur, dat doorloopt naar de volgende pagina.

TIJDENS HET LEZEN

Lees het prentenboek rustig voor. (Dit is geen boek om maar één keer te lezen. Na iedere lezing zul je weer wat nieuws ontdekken. Straks mogen de kinderen het boek ook in kleine groepjes opnieuw gaan lezen). Blijf bij sommige prenten even stilstaan en praat er met de klas over. Hieronder vind je een aantal suggesties.

Op de pagina met aan de linkerkant alle trappen zegt Nadir: 'Die trappen werken niet goed. Het lijkt wel of we niet hoger komen.' Laat een leerling een trap aanwijzen die niet klopt. Bijvoorbeeld de trap waar Zenith op staat. Waarom denk je dat Nadir en Zenith niet hoger komen?





Op de pagina's met links het luik naar buiten waar-
doorheen Zenith en Nadir in zwart-wit twee vreem-
de figuren zien staan en rechts de twee vrouwen
in zwart-wit, fluistert Nadir: 'Ik vind het hier een
beetje raar.'

Vraag aan de leerlingen wat zij vreemd aan deze
situatie vinden. Staan Nadir en Zenith wel recht
tegenover de twee vreemde figuren?

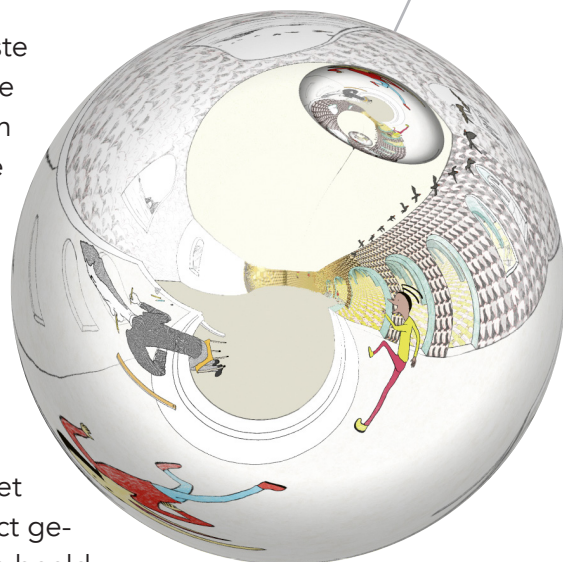
Op de pagina die begint met 'Wat is dat wat
in wat ...' raken Nadir en Zenith helemaal in de
war. Dit is verbeeld in de tekening. Vraag aan de
leerlingen of zij in één woord kunnen omschrijven
hoe zij zich voelen als ze naar zo'n vervreem-
dende tekening kijken. Vinden ze het cool/gek/
verwarrend/leuk/raar/onbegrijpelijk? Of iets heel
anders?

Op de pagina ernaast zie je hoe de kunstenaar een
wenteltrap tekent. Hoe heeft hij dat aangepakt,
denk je? Wat voor papier gebruikt hij? En zie je de
lijntjes staan die later zijn uitgegumd?

Op de pagina met links het trappendoolhof kun
je vragen wie met zijn vinger het doolhof kan vol-
gen. Vraag aan de kinderen of je al je onderaan
bent, weer terug kan gaan naar het begin zonder
weer een trap op te gaan. Ook is het interessant
om de leerling te attenderen op de letters (ini-
tialen) MCE (M.C. Escher) die erin verwerkt zijn.
Waar vind je deze in het trappenbouwwerk? Wijs
maar aan!

Op de laatste
pagina zie je
bovenin een
bol. Wat zie
je daarin
weerspie-
geld? En
zie je in
de bol de
bol weer
opnieuw?

Dit wordt het
Droste-effect ge-
noemd (een beeld
wat tot het oneindige
doorgaat). Laat de kinderen het effect van het
Droste-effect zien door ze tussen twee spiegels
te laten staan.



Als je het boek dichtdoet, zie je het patroon op de
muur weer doorlopen op de achterflap en begint
het avontuur opnieuw. Laat een leerling na het
voorlezen het boek met de kaft naar boven neer-
leggen en vraag of hij of zij het patroon ziet door-
lopen. Laat het kind het zelf aanwijzen. De leerlin-
gen gaan ook het avontuur opnieuw beleven, aan
de hand van een paar leuke opdrachten die bij dit
boek horen.



NA HET LEZEN

In viertallen bekijken alle leerlingen het prentenboek nog een keer. Ze krijgen de opdracht om iets bijzonders in de tekeningen te ontdekken - iets dat nog niet eerder ter sprake is gekomen. Ieder groepje presenteert daarna kort klassikaal hun bijzondere ontdekking.

(NB Wij raden aan om het boek ook na dit project nog in de leeshoek van de klas te laten staan. Er valt zoveel te ontdekken in dit boek)
Leerlingen maken vervolgens een keuze uit één of meerdere opdrachten.

OPDRACHT 1 RING VAN MÖBIUS

Benodigheden: Papier (A3, liefst beide zijden in verschillende kleuren bedrukt), schaar, stift en plakband.

Doel: Leren over cirkels en ringen. En over de abstracte begrippen: begin, eindigheid en oneindigheid.

Werkvorm: Individueel of in tweetallen.

De ring van Möbius heeft maar één zijkant, en geen boven- of onderkant. Het lijkt net of deze figuur helemaal niet kan bestaan, maar toch kan het wel! Ook Escher vond dit figuur razend interessant. Het is niet moeilijk om zelf een ring van Möbius te maken.

Op deze site zie je hoe het moet:
<http://slimme-handen.nl/2011/06/proefj-ring-van-moebius/>

Vind je in het prentenboek ook een ring terug? (Op de voorlaatste pagina zie je een ring bij de tekst: 'Ik word er helemaal draaierig van.')

OPDRACHT 2 STEMPELS MAKEN

Benodigheden: Per leerling een aardappel, guts, potlood, papier en verf.

Doel: Leren over de grafische druktechniek.

Werkvorm: Individueel.

Escher was een graficus. Vrij in het begin van het boek zegt Escher 'Dat is heel leuk kinderen, maar ik heb geen tijd.' Hier zie je Escher ook aan het werk – hij maakt een houtsnede. Bij een houtsnede, guts je het hout weg wat je niet wil laten zien. En laat je zitten wat je wil afdrukken en dus wél wil laten zien. Laat de leerlingen zelf een stempel maken om dit principe te ontdekken.

De leerlingen tekenen een eenvoudig figuur op de aardappel. Daarna gutsen ze een laag weg, zodat alleen het figuur overblijft. Als laatste dippen ze hun zelfgemaakte stempel in de verf en drukken ze hem af op papier. Op internet zijn ook veel tips en ideeën te vinden (google op 'stempels maken met aardappel').

OPDRACHT 3 FIGUREN TEKENEN

Benodigheden: Potlood, papier en gum.

Doel: Figuren ontdekken, tekenen, kritisch leren kijken, ruimtelijk inzicht ontwikkelen en reflecteren op je eigen werk.

Werkvorm: Individueel.

Zoek een (klein) figuur of stukje van een tekening uit het prentenboek. Iets dat je er mooi uit vindt zien. Probeer dit figuur vervolgens na te tekenen. Gebruik potlood en gum. En lukt het? Welke problemen kwam je tegen? Vond je het moeilijker of makkelijker dan je dacht. Waar lag dat aan? Schrijf het er maar bij.

