



Lesbrief voor groep 6, 7, en 8

INTRODUCTIE

Deze lesbrief hoort bij *Fabulant, de laatste tovenaar*. Dit is het tweede deel van de Fabulant-trilogie. Deze serie is geschikt voor de groepen zes, zeven en acht.

Deze lesbrief borduurt voort op de lesbrief van *Fabulant 1*, maar kan ook afzonderlijk gebruikt worden. Wel raad ik je dan aan om opdracht 3 van lesbrief 1 er even bij te nemen en verkort aan te bieden. In samenhang vormen de drie lesbrieven straks een mini-cursus creatief schrijven.

De eerste lesbrief van de Fabulant-trilogie is gericht op de basisingrediënten die nodig zijn om een (creatief) verhaal te schrijven. Leerlingen ontwerpen hierbij hun eigen magische wereld en personage, leren over de basisopbouw van een goed verhaal en maken zelf een mini-boek.

Deze tweede lesbrief diept de geleerde schrijfvaardigheden verder uit. We concentreren ons, naast een terugkerende ontwerp-opdracht, vooral op personages en karaktereigenschappen, associatief denken en toon. In deze lesbrief vind je 2 eindopdrachten: een voor klassen die lesbrief 1 doorlopen hebben en een voor klassen die hier starten.

Bij elk onderdeel in deze lesbrief staat een adviestijd aangegeven, zodat je gemakkelijk zelf een planning kan maken. Het is leuk om de opdrachten binnen een week of twee te doorlopen.

Belangrijk bij de lessen is: leesplezier staat voorop. De nadruk ligt op creativiteit en plezier, niet op spelling of grammatica.

DOELEN LESBRIEF

- Lees- en schrijfplezier vergroten
- Eigen creativiteit aanspreken en daar eigenaarschap over voelen
- Associatief vermogen stimuleren
- Basiskennis opdoen van creatief schrijven of verdiepen

Deze doelen sluiten aan bij Kerndoel/leerlijn 9



De schrijver op bezoek?

Wil je de schrijver van *Fabulant* op bezoek in jouw klas?

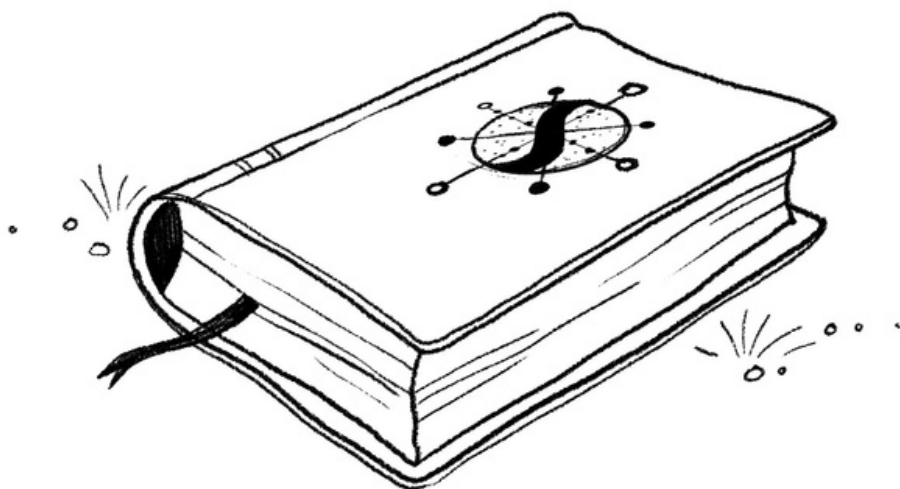
Dat kan! Marloes Kemming is aangesloten bij de Schrijverscentrale. Meer informatie vind je op www.deschrijverscentrale.nl.

ACHTERGROND VAN HET BOEK:

Dankzij Isa en haar vrienden zit Resa, de gevaarlijkste vijand van het Stelsel, gevangen op Aarde. Het Stelsel is nu veilig voor haar duistere magie. Totdat Resa ontsnapt, met hulp van een mysterieuze handlanger.

Isa, Nobel en oom Arnold vertrekken halsoverkop naar Ierland om opnieuw de strijd aan te gaan met de duistere koningin. Gelukkig krijgen ze hulp van drie wel heel bijzondere geesten.

Wie zal als eerste de magische amuletten vinden en de Geheime Poort weten te openen? Het lot van het Stelsel ligt in hun handen...



THEMA'S

MAGIE

ZOEKTOCHT



GOED VERSUS KWAAD

JEZELF MOGEN ZIJN



PEER PRESSURE

ANDERS ZIJN, JE ANDERS
VOELEN



VRIENDSCHAP

JEZELF OVERWINNEN



SAMENWERKING

VERTROUWEN OP ELKAAR



OPDRACHT 1: ONTWERP JE EIGEN POORT

Duur: 50 minuten, exclusief voorbespreking

Benodigheden: tekenpapier en tekenspullen.

De docent heeft de klas voorgelezen uit *Fabulant 2, de laatste tovenaars* of de leerlingen hebben het boek collectief zelfstandig gelezen.



Instructie en voorbespreking

De werelden in het Stelsel zijn met elkaar verbonden door magische poorten. Elke poort gaat op een bijzondere manier open. De leerlingen gaan nu zelf hun eigen magische poort ontwerpen, met een super moeilijk slot. Dit kan een losstaande oefening zijn, maar je kan er ook voor kiezen om hen verder te laten werken met de wereld die ze bij Lesbrief 1 ontwierpen.

Lees eerst het volgende stukje uit *Fabulant 2* voor:

"In de tijd van de grote tovenaars besloten enkele wereldleiders dat ze wilden kunnen controleren wie er op hun wereld kwam. Tot die tijd stonden alle poorten tussen de werelden altijd open, maar nu werden er sloten gemaakt. De heersers huurden de beste tovenaars in die ze konden krijgen om een uniek magisch slot voor hen te maken. En zoals dat gaat met tovenaars, liep dat binnen de kortste keren volledig uit de hand. De tovenaars probeerden elkaar te overtreffen met steeds moeilijkere sloten, daarom gaan veel poorten ook zo ingewikkeld open."

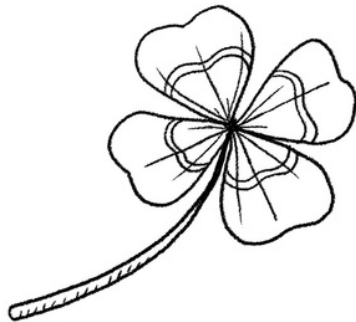
Hoe gaan de poorten in *Fabulant 2* open? Wat moet je daarvoor doen, kunnen of hebben? Herinner je je nog poorten uit *Fabulant 1*? Hoe gingen die open?*



*De poort in de kloof gaat open met een heel moeilijk wachtwoord.
De poort bij de Meermensen gaat open met een raadsel.
De poort naar Fabulant door tekeningen en bezweringen.

Aan de slag!

De leerlingen gaan hun eigen magische poort ontwerpen op een staand A4. Gebruik je hele tekenvel. Hoe ziet de poort eruit? Hoe kun je hem vinden? En wat heb je nodig om hem open te maken? Maak het slot zo moeilijk en spannend mogelijk!



Variatie of verdieping

- Je kan de opdracht starten met een klassikale brainstorm of een brainstorm in groepjes: wat voor een sloten zijn er allemaal? Hoe zou jij jouw poort beveiligen?
- Je kan bij de rekenles cijfersloten laten bedenken en/of oplossen. Welke moeilijke som staat tussen jou en de deur?
- Sommige poorten gaan open met een raadsel: laat kinderen raadsels bedenken en/of oplossen

OPDRACHT 2: DE GROTE ANAGRAMMEN QUIZZZ

Duur: 25 minuten

Benodigheden: losse blaadjes en potlood. Digibord. Als het er is: een spelknop of iets met een geluidje.

Instructie

Een van de poorten in het Stelsel zit op slot met een anagram. Wat is een anagram eigenlijk? En hoe maak je die?

Verdeel de klas in 8 groepjes. Leg eerst zelf uit wat een anagram is, of gebruik daarvoor dit leuke filmpje van Jozua Douglas. www.jozuadouglas.com/filmpjes/hoe-maak-je-een-anagram/. Geef eventueel klassikaal nog een paar voorbeelden.*



*Leuke (moeilijke) anagrammen als voorbeeld:

Kakstoel - koelkast

Marten Asmodom Vilijn - mijn naam is Voldemort

Welke kinderboekenschrijver gaat hier schuil? P. Onnoval. (Paul van Loon)

Nu gaat elk groepje zelf een anagram verzinnen. Je kan het aantal letters of lettergrepen vooraf afspreken om de opdracht wat te kaderen. Het origineel moet één woord zijn, het anagram mag ook een korte zin worden. Maar let op: ze moeten allebei taalkundig kloppen en echte woorden zijn. Daarna kan de quiz beginnen!



Aan de slag!

Elk groepje levert hun anagram en oplossing in bij de docent, die de anagrammen klaarzet op het Digibord. Dan kan de quiz beginnen. Een voor een komen de anagrammen in beeld op het bord. De eerste die het antwoord weet steekt zijn/haar/hun vinger op, drukt op de spelknop, maakt een geluidje of geeft een ander afgesproken signaal. Heb je het goed? Dan verdien je 1 punt voor je groepje. Heb je het fout? Dan mag de rest doorraden tot het juiste antwoord gegeven wordt. Uiteraard mag je niet meer raden met je eigen woord. De docent of een vrijwillig kind houdt de score bij.

De winnaar krijgt de eretitel NIRWANA

OPDRACHT 3: PERSONAGES

Duur: 50 minuten

Benodigheden: pen en papier

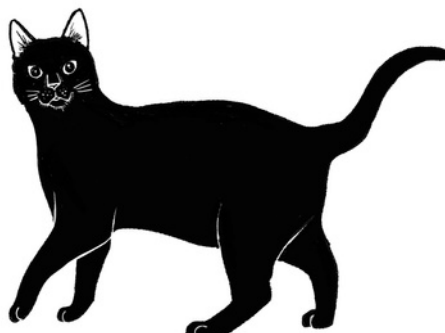
Let op: deze opdracht geeft verdieping aan de basis-schrijfvaardigheden uit lesbrief 1. Start je bij brief 2? Dan is het wellicht goed om opdracht 3 van brief 1 er nog even bij te pakken.

Instructie

De personages zijn enorm belangrijk bij het schrijven van een goed verhaal. Je kunt nog zoiets tofs verzinnen: als de lezer je personages stom vindt, niet vindt kloppen of er niet om geeft, zullen ze je boek niet graag lezen. Daarom duiken we vandaag dieper in het ontwerpen van je hoofdpersoon.



Bespreek met de klas welke personages er in *Fabulant 2* zitten. Wat zijn de kernmerken van die personages? Welke karaktereigenschappen hebben ze? Wat kunnen ze? Hoe zien ze eruit? Wat voelen ze?



Aan de slag!

Oefening 1:

Kies een personage uit *Fabulant 2*: wie wil jij voor deze oefening zijn? Maak groepjes van 2. Om de beurt ben je de interviewer en stel je vragen aan het *Fabulant*-personage. Je mag alles vragen. Na vijf minuten wissel je om. De docent geeft hiervoor een signaal.



Oefening 2:

Je hebt een magische poort ontworpen. In het verhaal dat je als eindopdracht gaat maken, zal een persoon, dier of magisch wezen proberen om die poort open te maken. Dat personage mag een held zijn, maar ook een schurk of iets heel anders. Teken in het midden van je blad je personage. Hieromheen schrijf of teken je een woordwolk met zoveel mogelijk eigenschappen van je personage.

Denk bijvoorbeeld aan:

Hoe oud zijn ze?

Hoe zien ze eruit?

Wat zijn goede eigenschappen? En slechte?

Wat eten ze graag?

Wat vinden ze leuk om te doen? En wat niet?

Kunnen ze iets bijzonders?

Welke emoties hebben ze?

Waar zijn ze bang voor?

Wat is belangrijk voor hen?



De vragen kunnen op het Digibord gezet worden ter inspiratie. Zijn er nog meer onderwerpen die de klas kan verzinnen? Probeer bij het beschrijven van je personages stereotypen te voorkomen. De nerd heeft niet altijd een bril en de heks loopt niet altijd krom.

OPDRACHT 4: DE ASSOCIATIETREIN

Duur: 15 minuten

Benodigheden: zachte bal*

Instructie

Een kort spelletje voor tussendoor. De docent begint met een woord, bijvoorbeeld “heks”. Hij/zij/hen gooit de bal naar een leerling die meteen een woord zegt wat daarbij hoort. Alles is goed! Als jij vindt dat jouw buurvrouw op een heks lijkt en zij je altijd toffees geeft, is jouw woord misschien wel toffee. Terwijl iemand anders denkt aan de heks van Sneeuwitje en wrat zegt.

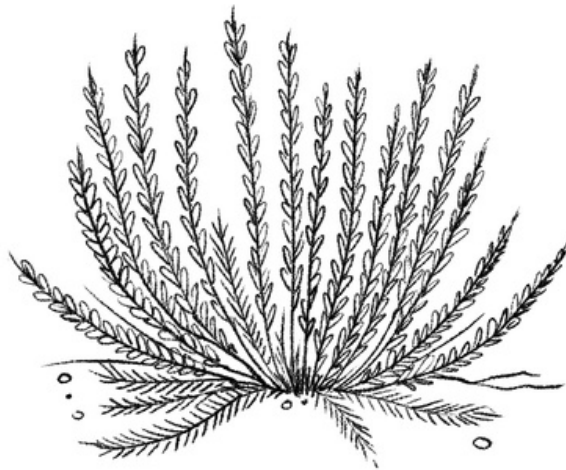
Het spel moet op hoog tempo gespeeld worden om uit het bewuste denken te komen. Kan een kind nergens opkomen? Sla ze dan even over en kom later bij ze terug.



* Heb je geen bal voorhanden of vind je dat te druk in de klas, wijs de kinderen dan gewoon aan.

Variatie

Je kan het spel moeilijker maken door 'prompts' tussendoor te roepen. Bijvoorbeeld 'emotie' - het kind dat de bal vangt moet dan de eerste emotie noemen waar ze aan denken bij het woord dat door het vorige kind genoemd is, daarna gaat het spel weer verder zoals daarvoor.



Voorbeeld met prompts:

- Kind A: Clown
 - Kind B: Circus
 - Prompt van de docent: Een emotie
 - Kind C: Bang (voor clowns ;))
 - Kind D: Donker
 - Kind E: Maan
 - Prompt van docent: Een beroep
 - Kind F: Astronaut
- etc.

OPDRACHT 5: EINDOPDRACHT OPTIE 1*

Duur: 50 minuten

Benodigdheden: kladpapier, dikker papier en teken- en schrijfspullen

Let op: Mocht je lesbrief 1 niet gedaan hebben, dan kun je lesbrief 2 afronden met deze eindopdracht. Deed je deze oefening al bij boek 1? Kijk dan op de volgende pagina voor de nieuwe eindopdracht. Ook hier geldt: het is handig om opdracht 3 van lesbrief 1 er even bij te nemen.

Instructie

Als ze alle opdrachten hebben doorlopen, hebben de kinderen de afgelopen dagen hun eigen magische poort ontworpen, een personage bedacht en uitgediept, hun associatief vermogen is aangewakkerd en ze hebben gespeeld met taal.

Met deze ingrediënten gaan ze nu een mini-boek maken. Ze mogen zelf kiezen of ze een leesboek of een stripboek maken. In het leesboek komen bij voorkeur ook plaatjes, en in het stripverhaal ook tekstjes. De kinderen kiezen zelf voor tekst of beeld als zwaartepunt.

Je hebt je personage goed leren kennen. Dit personage gaat nu op avontuur. Hij/zij/hen wil dolgraag jouw poort openmaken, maar dat gaat zomaar niet. Welke hindernissen moeten ze overwinnen? Wie komen ze onderweg tegen? Zullen ze slagen in hun missie en zo ja, hoe komt dat? Schrijf of teken een kort avontuur.

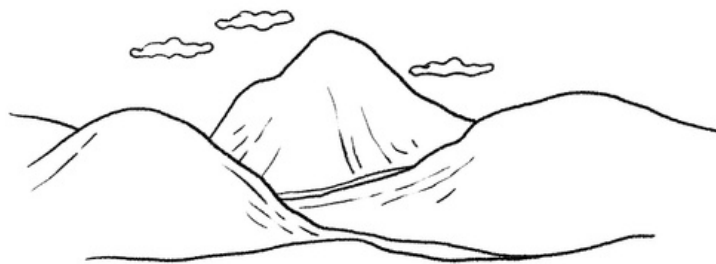
Aan de slag!

Optie 1: een leesboek

Vouw beide A4 blaadjes dubbel tot A5 boekjes van 4 bladzijdes. Je werkt eerst op je kladversie. Plan op je kladversie wat je ongeveer per alinea wil vertellen en hoeveel alinea's je nodig hebt voor je verhaal. Houd eventueel vast ruimte vrij voor tekeningen. Als je ruwe indeling af is en alles wat je wil vertellen erop past, ga je schrijven op je nette versie.

Optie 2: een stripboek

Maak eerst een kladversie. Teken 8 tot 10 hokjes op een liggend A4. In die hokjes komt je stripverhaal te staan. Gebruik hiervoor je hele blad. Schrijf of schets wat er per panel gebeurt op je kladblad. Past je hele verhaal erin? Of heb je extra hokjes nodig? Is het een logisch verhaal? Dan ga je op je nette versie aan de slag.



Klassenbieb

Als kinderen dat durven, mogen hun boeken en stripboeken in een tijdelijke klassenbieb, zodat de anderen hun boek kunnen lezen. Zijn ze benieuwd naar hoe andere schrijvers werken? Nodig vooral eens een schrijver uit in de klas! ;)

OPDRACHT 5: EINDOPDRACHT OPTIE 2

Duur: 50 minuten

Benodigheden: schrijfspullen. Eventueel: Digibord voor filmpje.



Instructie

Als ze alle opdrachten hebben doorlopen, hebben de kinderen de afgelopen dagen hun eigen magische poort ontworpen, een personage bedacht en uitgediept, hun associatief vermogen is aangewakkerd en ze hebben gespeeld met taal. Bij deze eindopdracht gaan we in op een ander belangrijk element van creatief schrijven: toon.

Je praat tegen je vrienden anders dan tegen een vreemde en tegen een peuter anders dan tegen een oude mevrouw. Soms praten mensen heel chic, andere keren weer stoer en de keer daarna boos of zielig. We gaan hiermee spelen.

Ter inspiratie kun je het filmpje van Klaas Sjaak kijken. De rapper vertelt op YouTube bekende sprookjes in straattaal. Check even van tevoren of je alles geschikt vindt voor je klas, er wordt hasj gerookt in het verhaal ;)

www.youtube.com/watch?v=a1bfNXLcdFk

Aan de slag!

Schrijf een verhaal van een half A4 waarin jouw personage de poort probeert open te maken. Alles wat je bedacht hebt bij de eerste opdracht moet daarin terugkomen. Denk ook aan hoe je karakter in elkaar zit en welke eigenschappen lastig of handig zijn. Na 30 minuten geeft de docent een seintje. Nu ga je dat verhaal in 20 minuten herschrijven in een andere toon. Je mag kiezen uit:

- Straattaal
- Koninklijke taal
- Heeeeel emotioneel
- Kleutertaal

Het zou leuk zijn om na afloop wat fragmenten klassikaal voor te lezen. Bespreek het ook na: is het moeilijk om van toon te wisselen? Wat vind je leuker om te doen? Maakt het je verhaal anders? En je personage?



Variaties

Na de eerste versie ruilen de kinderen van blad met hun buur. Ze herschrijven andermans verhaal in de door henzelf gekozen toon.

Zijn er kinderen in de klas die echt niet van schrijven houden? De tweede ronde zou ook vervangen kunnen worden door: teken je verhaal uit ronde 1 nu als stripverhaal.