

## Draai en Begin

### Leerdoelen

- Vertel een verhaal aan de hand van relevante, beschrijvende details
- Identificeer en beschrijf personages, omgevingen en gebeurtenissen in een verhaal aan de hand van belangrijke details
- Schrijf een verhaallijn waarin personages in een omgeving worden geïntroduceerd
- Laat verbale kwaliteiten zien

### Een scène creëren

- Vraag de leerlingen om een groep te vormen met een StoryStarter Core Set in hun midden.
- Bouw de spinner met de vierkleurige categoriekkaart.
- De spinner heeft nu een pijl en vier gekleurde secties die elk bij een compartiment in het elementenvak horen. De leerlingen mogen om de beurt een draai geven aan de spinner. De pijl zal na het draaien naar een bepaalde kleur wijzen. De leerling die een draai aan de spinner heeft gegeven mag nu twee elementen uit het bijbehorende compartiment pakken.
- De leerlingen mogen ook twee 'complete' personages uitkiezen.
- Elke leerling draait de spinner vijf keer. Dan verzamelen ze hun elementen en kiezen een bouwplaat uit.

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eerste verhaal op de bouwplaat te bouwen.

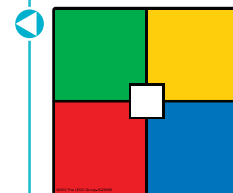
- Vergeet niet met de volgende twee W's te werken: "Wie?" (personages) en "Waar?" (omgeving).
- Verzoek de leerlingen om specifiek te zijn wanneer ze karaktereigenschappen en handelingen beschrijven.
- Waar vindt het verhaal plaats? Hoe wordt dat gecommuniceerd?

### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen. Wat doen ze? Wat zeggen ze? Hoe voelen ze zich? Vraag de leerlingen om uit te leggen hoe het 4W-model hen helpt om hun ideeën uit te werken.

#### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	5-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



### Delen en documenteren

- Vraag de leerlingen om hun verhaal met een andere leerling te oefenen voordat ze het aan de klas presenteren. Verhalen kunnen voor groepjes of de gehele klas verteld worden. Laat de leerlingen vragen stellen en daarop reageren.
- Neem een foto van elke scènestructuur en importeer het met behulp van de StoryVisualizer software. Kies een sjabloon uit het opmaaksjabloonmenu dat past bij de leeftijd en vaardigheden van de leerling. Vraag de leerling dan een verhaal te schrijven over wat hij of zij gebouwd heeft.

### Uitbreiden

- Laat de leerlingen extra elementen uitkiezen en als details toevoegen.
- Vraag de leerlingen om elementen te ruilen en op passende plekken aan hun verhaal toe te voegen.
- Laat de leerlingen samenwerken in paren of groepen en vraag hen een verhaal te creëren met een combinatie van alle elementen en bouwplaten. Vertel ze dat het belangrijk is om het eerst eens te zijn over de personages en omgevingen voordat het bouwen begint. Leg ook uit dat het belangrijk is om de scènes vloeiend in elkaar over te laten lopen. Het kan hierbij helpen om een passend aantal personages, dieren en omgevingen te gebruiken in het verhaal.



## Bepaal de Stemming

### Leerdoelen

- Vertel een verhaal aan de hand van relevante, beschrijvende details
- Identificeer en beschrijf personages, omgevingen en gebeurtenissen in een verhaal aan de hand van belangrijke details
- Beschrijf hoe specifieke aspecten van een verhaal bijdragen aan de stemming, personages of omgevingen
- Schrijf een verhaallijn waarin gebeurtenissen en reacties van personages op verschillende situaties worden opgebouwd aan de hand van het beschrijven van details en gevoelens

### Een scène creëren

- Vraag de leerlingen om een groep te vormen met een StoryStarter Core Set in hun midden.
- Bouw de spinner met de stemmingskaart. Draai de spinner om te bepalen of het verhaal blij, verdrietig, boos of romantisch van aard zal worden.
- Vervang dan de stemmingskaart door de gekleurde categoriekaart.
- De spinner heeft nu een pijl en vier gekleurde secties die elk bij een compartiment in het elementenvak horen. De leerlingen mogen om de beurt een draai geven aan de spinner. De pijl zal na het draaien naar een bepaalde kleur wijzen. De leerling die een draai aan de spinner heeft gegeven mag nu twee elementen uit het bijbehorende compartiment pakken.
- De leerlingen mogen ook twee 'complete' personages uitkiezen.
- Elke leerling draait de spinner vijf keer. Dan verzamelen ze hun elementen en kiezen een bouwplaat uit.

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eerste verhaal op de bouwplaat te bouwen.

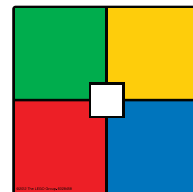
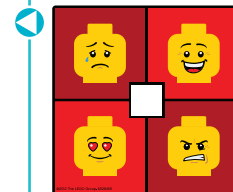
- Vergeet niet met de volgende drie W's te werken: "Wie?" (personages), "Waar?" (omgeving) en "Wat?" (stemming).
- Waar vindt het verhaal plaats? Hoe wordt dat gecommuniceerd?
- Vraag de leerlingen om hun verhaal met een andere leerling te oefenen voordat ze het aan de klas presenteren.

### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen. Wat doen ze? Wat zeggen ze? Hoe voelen ze zich? Vraag de leerlingen om uit te leggen hoe het 4W-model hen helpt om hun ideeën uit te werken.

#### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	5-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



### Delen en documenteren

- Verhalen kunnen voor groepjes of de gehele klas verteld worden. Laat de studenten vragen stellen en daarop reageren.
- Neem een foto van elke scènestructuur en importeer het met behulp van de StoryVisualizer software. Kies een sjabloon uit het opmaaksjabloonmenu die past bij de leeftijd en vaardigheden van de leerling. Vraag de leerling dan een verhaal te schrijven over wat hij of zij gebouwd heeft.

### Uitbreiden

- Laat de leerlingen extra elementen uitkiezen en als details toevoegen.
- Vraag de leerlingen om elementen te ruilen en op passende plekken aan hun verhaal toe te voegen.
- Vertel sommige leerlingen dat hun scènestructuur het begin van een verhaal moet zijn en daag anderen uit een midden of einde te maken.
- Vraag de leerlingen om enkel het einde van een verhaal te bouwen. Laat hen dan hun medeleerlingen vragen een begin en midden voor het verhaal te verzinnen.
- Laat de leerlingen samenwerken in paren of groepen en vraag hen een verhaal te creëren met een combinatie van alle elementen en bouwplaten. Vertel ze dat het belangrijk is om het eerst eens te zijn over de personages en omgevingen voordat het bouwen begint. Leg ook uit dat het belangrijk is om de scènes vloeiend in elkaar over te laten lopen. Het kan hierbij helpen om een passend aantal personages, dieren en omgevingen te gebruiken in het verhaal.



## Wat een Geweldige Ervaring!

### Leerdoelen

- Vertel een ervaring op een georganiseerde manier aan de hand van
- Gebruik de juiste werkwoordsvorm tijdens het schrijven en praten
- Schrijf een verhaallijn rondom een waargebeurde ervaring of gebeurtenis
- Gebruik concrete woorden, uitspraken en zintuiglijke details om ervaringen en gebeurtenissen te communiceren
- Formuleer en gebruik progressieve werkwoordsvormen (Ik liep, ik zal lopen...)

### Een scène creëren

Ga met de klas of een groep in een cirkel zitten en vraag enkele van de volgende vragen.

- Wat heb je in het weekend (of in de vakantie) gedaan?
- Welke activiteiten heb je ondernomen?
- Met wie was je daar?
- Wat vond je ervan? Heb je ervan genoten?
- Waar ben je geweest?
- Heb je een verhaal dat je wilt delen?

### Verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om een verhaal te bouwen dat hun ervaring weergeeft.

- Wat waren de hoogtepunten?
- Met wie was je daar?
- Hoe was de omgeving, en wat heb je gedaan?

### Reflecteren

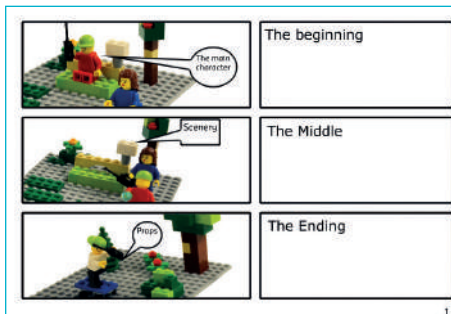
Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen. Wat doen ze? Wat zeggen ze? Hoe voelen ze zich? Vraag de leerlingen om uit te leggen hoe het 4W-model hen helpt om hun ideeën uit te werken.

Kerdoelen Nederlandse Taal	
Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	5-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



## Delen en documenteren

Vraag leerlingen om een sjabloon te kiezen in de StoryVisualizer software - afhankelijk van de focus van de verhaallijn en het 4W-model - en hun verhaal uit te werken en te delen met de klas.



## Uitbreiden

- Maak een tentoonstelling van alle leuke ervaringen van de leerlingen. Je kunt bijvoorbeeld grote posters maken van de gecreëerde StoryVisualizer verhaallijnen en deze in de klas of delen van de school tentoonstellen. Zo kunnen andere leerlingen ze ook zien; nodig hen dan ook uit voor een presentatie.



## Red de Boom

### Leerdoelen

- Neem het perspectief van een personage aan
- Identificeer redenen en bewijs voor een bepaald gezichtspunt
- Kies woorden, uitspraken en interpunctie die zorgen voor expressiviteit en effect
- Analyseer het effect van het gezichtspunt van een bepaald personage op beschrijvingen van andere personages, handelingen en gebeurtenissen
- Schrijf een opiniestuk dat een bepaald standpunt ondersteunt met redenen en informatie
- Onderscheid formeel taalgebruik van een verteller en informeel taalgebruik van de personages

### Een scène creëren

Onder de “Grote Vijgenboom” is een confrontatie gaande tussen demonstranten en de boswachter.

De gemeente meent dat gladde bladeren het lopen gevaarlijk maken. Daarnaast vrezet ze dat een kind uit de boom valt en dat auto's beschadigd raken door vallende takken. Ze willen de boom vandaag omhakken. De “Red Onze Vijgenboom” demonstranten denken dat het probleem op een andere manier kan worden opgelost. Kinderen hebben altijd veel pret bij het klimmen in de boom en het is een geweldige picknicklocatie. Daarnaast maken zeldzame vogels nesten in de boom en eten ze van de vijgen. De boom wordt genoemd in reisgidsen en staat zelfs in de stadsbrochure. Stop het omhakken en red de boom!

Hoe kunnen we de demonstranten helpen om een goede reden te verzinnen om de boom te laten staan?

Nodig de leerlingen uit om verschillende aspecten te bediscussiëren. Vraag de leerlingen vervolgens om een verhaal te bouwen en presenteren waarin de verschillende standpunten naar voren komen.

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om:

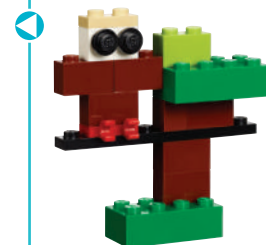
- Hun eigen “zeer speciale” Grote Vijgenboom te bouwen.
- Demonstranten toe te voegen.
- Een veelvoud aan personages te gebruiken.
- Te bedenken welk types een voorstander zijn van het behouden van de boom, waartegen ze protesteren en waarom.

### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen. Wat doen ze? Wat zeggen ze? Hoe voelen ze zich? Vraag de leerlingen om uit te leggen hoe het 4W-model hen helpt om hun ideeën uit te werken.

### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	5-7-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



## Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om de verschillende standpunten met de StoryVisualizer software uit te werken. Stimuleer de leerlingen om hun verhaal aan een publiek te vertellen. Het is belangrijk dat ze de verschillen tussen de personages benadrukken, zoals leeftijd, standpunt en mening over de Grote Vijgenboom.

Suggesties voor uitspraken:

“Een zeldzame uil heeft een nest in de boom gemaakt, dus de boom wordt door de wet beschermd.”

“Opa gaat hier altijd met ons picknicken en dan klimmen we in de oude boom. Dat is zo leuk! Kunnen we hem alsjeblieft behouden?”

“De boom is zeer oud, de takken zijn verzwakt en de gevallen bladeren zorgen ervoor dat de weg glad is. Als er een ongeluk gebeurt, dan zal iedereen de gemeente de schuld geven. Het spijt me, maar de boom moet omgehakt worden!”

“Waar moet ik de kinderwagen parkeren als er geen boom is die voor schaduw zorgt?”

## Voorbeeldoplossing



## Uitbreiden

- Ga 10 jaar vooruit in de tijd. Dezelfde personages ontmoeten elkaar op dezelfde plek voor een grote picknick. Wat gebeurt er? Wat zijn de verschillende perspectieven, meningen en gedachten nu? Is er een gelukkig einde? Bouw een einde voor het verhaal.
- Voeg een nieuwsverslaggever toe. Beeld je in dat hij verslag geeft van wat er gebeurd is. Hoe zou een nieuwsverslaggever deze situatie zien?



## Vulkaan barst uit in tuin

### Leerdoelen

- Leg gebeurtenissen uit non-fictieve teksten uit, inclusief wat er gebeurt en waarom
- Identificeer de belangrijkste feiten en ondersteunende details van een hardop voorgelezen tekst of van informatie uit diverse andere media (non-fictie)
- Schrijf dialogen gebaseerd op ervaringen, gebeurtenissen en de reacties van personages in bepaalde situaties
- Kies woorden, uitspraken en interpunctie die zorgen voor expressiviteit en effect
- Maak een waargebeurde gebeurtenis interessanter door drama toe te voegen, terwijl de belangrijkste punten toch worden gecommuniceerd

### Een scène creëren

“Ik sta hier in de tuin van mevrouw Bloggs in een rustige wijk in Lavastad West. Ziet u de wolken achter mij? Die komen niet uit het oosten of westen, maar vanuit de tuin achter mij! Geloof het of niet, maar er is een vulkaan uitgebarsten in de tuin van mevrouw Bloggs! Geologen en verslaggevers leggen deze gebeurtenis vast en de hele stad praat erover.”

Wat houdt dit in voor de arme mevrouw Bloggs? Wat zal er met Lavastad gebeuren? Wie vragen ze om hulp? Kan iemand zich deze scène voorstellen...?

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen “zeer speciale” vulkaan te bouwen met een verslaggever en cameraman.

- Hoe kunnen ze laten zien dat het een vulkaan is?
- Welke elementen kunnen gebruikt worden om een vulkaan te bouwen?
- Wie komt de vulkaan bekijken? Bijvoorbeeld verslaggevers, geologen, inwoners van Lavastad, de burgemeester, verzekeringsmaatschappijen...
- Wie maakt zich zorgen over de vulkaan?

### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen.

- Waar is mevrouw Bloggs? Waar is haar familie?
- Wat doet en zegt ze?
- Hoe voelen mevrouw Bloggs en haar familie zich?
- Hoe ziet de krant van morgen eruit?

### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2-3
Schriftelijke Taal .....	4-5-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



Kan gebruikt worden om de scène mee in te leiden.

### WIST JE DAT

In februari 1943 verscheen een nieuwe vulkaan in een maïsveld in Mexico. Dit was de eerste keer dat mensen het ontstaan van een nieuwe vulkaan op het land meemaakten. Geologen en vulkanologen van over de hele wereld waren verrukt. Het begon erg klein, zoals de voorbeeld-scène op pagina 50. De boerderij en omliggende land waren een korte tijd erg beroemd, maar werden uiteindelijk verwoest door de vulkaan. Gelukkig raakte niemand gewond. De aswolk leidde echter tot bliksemschichten, waardoor drie mensen om het leven kwamen. Na een jaar lagen de boerderij en twee dorpen onder de as begraven. Zulke dingen gebeuren dus daadwerkelijk in het echte leven!

<http://en.wikipedia.org/wiki/Par%C3%ADcutin>

## Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om het verhaal en de inzichten van de verslaggever met de StoryVisualizer software uit te werken. Stimuleer de leerlingen om hun verhaal aan een publiek te vertellen.

Suggesties voor uitspraken:

“Dit is werkelijk een natuurwonder – de geboorte van een nieuwe vulkaan, slechts een week oud. Het is geweldig om hier te zijn.”

“We zien hoe een boerderij totaal wordt verwoest door onstuitbare natuurkrachten. Dat is erg jammer.”

Het is mijn baan als verslaggever om in de gevarenzone te komen, zelfs als dat grote risico's met zich meebrengt. Gevaarlijker dan dit wordt het niet... Vloeibare lava valt hier overal op de grond.”

“We hebben geprobeerd om mevrouw Bloggs te interviewen, maar ze is te ontdaan om voor de camera te verschijnen.”

## Voorbeeldoplossing



## Uitbreiden

- Bouw de scène waarin mevrouw Bloggs wordt geïnterviewd door de verslaggever in de StoryVisualizer software. Voeg ook andere personages toe. Wat zijn hun gedachten? Wat hebben ze te vertellen over deze schrikwekkende vulkaanuitbarsting?
- Maak en presenteer een wekelijks nieuwsverhaal gebaseerd op waargebeurde gebeurtenissen.

WEEKLY



NEWS

THE VOICE OF THE COUNTRY SINCE 1864

Saturday February 21

# VOLCANO erupts in Garden



Jenny Bloggs couldn't believe her eyes and ears when she was awoken by a loud rumbling noise in her garden early on Thursday morning. A crack had appeared in the ground and hot ash and rocks were flying up into the air. Mrs. Bloggs was witnessing the birth of a new volcano—in her backyard!

### WHAT HAPPENS NEXT?

A volcanologist explains:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**OUR WEEKLY NEWS REPORTER DESCRIBES THE SCENE AS...**



## Het Geschenk van de Oude Man

### Leerdoelen

- Identificeer redenen en bewijs voor een gebeurtenis of bepaald gezichtspunt in het verhaal
- Beschrijf personages in het verhaal en leg uit hoe hun handelingen bijdragen aan de verhaallijn
- Kies woorden, uitspraken en interpunctie die zorgen voor expressiviteit en effect
- Verzin en communiceer een reeks van gebeurtenissen of een enkele gebeurtenis
- Schrijf een verhaallijn om een verzonnen ervaring of gebeurtenis uit te werken
- Onderscheid formeel taalgebruik van een verteller en informeel taalgebruik van de personages

### Een scène creëren

“Dankjewel dat je een oude man hebt geholpen bij het oversteken van de straat”, zei de mysterieuze vreemdeling in zwarte kledij. Sally was al bijna te laat voor school, maar de oude man liet haar nog even wachten.

“Nu zal ik ook iets voor jou doen,” zei hij. “Neem deze Magische Vis en deze Gouden Kristallen mee naar school en ik beloof je dat er iets magisch zal gebeuren; alles zal anders zijn.” De oude man lachte en verdween plotseling, waarbij er enkel een rookwolk achterbleef.

Wat denk je dat er gebeurt als Sally met haar cadeaus op school aankomt?

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen “zeer speciale” scène te bouwen waarin te zien is wat er gebeurt als Sally op school aankomt met haar Magische Vis en de Gouden Kristallen

- Wie raakt erbij betrokken, en op welke manier?
- Wat zullen de schoolvrienden van Sally wel niet denken? Hoe reageren ze?
- Hoe zijn ze betrokken bij de gebeurtenissen die volgen?
- Gebruik een veelvoud aan personages.

### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen.

- Wat doen ze? Wat zeggen ze?
- Welke magische gebeurtenissen kunnen plaatsvinden?
- Hoe reageren de andere personages? Hoe voelen ze zich?

#### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	5-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12

## Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om een verhaal te schrijven met de StoryVisualizer software over de magie die plaatsvond op school. Stimuleer de leerlingen om hun verhaal aan een publiek te vertellen en elementen toe te voegen, zoals drama, geluiden en onverwachte elementen.

Suggesties voor uitspraken:

“Toen er zonlicht op de Gouden Kristallen viel, ging er opeens...”

“Op het eerste gezicht zag de vis er dood uit. Opeens begon hij echter te bewegen en een magisch licht begon te schijnen vanachter zijn onderste vin. De buik van de vis ging open en daaruit kwam...”

“Toen ik begon te zwaaien met mijn Gouden Kristallen werd iedereen opeens stil. We hoorden een ratelend geluid vanachter de deur vandaan komen. Wat was het? Ging mijn wens werkelijk in vervulling?”

“Mijn lerares keek me aan met ogen zo warm en vriendelijk als kristallen en vertelde me dat ik – als enige van de hele school – uitgekozen was om deel te nemen aan het grote...”

## Uitbreiden

- Ken je nog andere verhalen met personages zoals waarzegsters en tovenaars?
- Maak een lijst van bekende literatuur. Lees dan een van de boeken op de lijst en schrijf een recensie. Deel je stuk met de rest van de klas.
- Kies twee fantasieboeken uit verschillende culturen. Onderzoek vervolgens de geschiedenis, legendes en wetenschappelijke kant van de populariteit van magie en tovenarij in literatuur.
- Stel je voor dat je een verslaggever of verslaggeefster bent die het geheim van magie heeft ontdekt. Schrijf een stuk voor de voorpagina van het lokale nieuwsblad.



## Het Verdwaalde Katje

### Leerdoelen

- Analyseer het einde van een verhaal om een relevant begin te creëren
- Creëer het begin van een verhaal met overgangswaarden en zintuiglijke details om ervaringen en gebeurtenissen te beschrijven
- Identificeer de essentiële elementen van een fictief verhaal
- Kies woorden, uitspraken en dialecten die zorgen voor expressiviteit en effect
- Leer om griezelige elementen (zoals geesten) te herkennen en uit te werken
- Communiceer ervaringen door middel van artikelen en documentaires

### Een scène creëren

“Wat een avontuur!” riep Jenny terwijl ze naar huis liep met haar weggelopen katje. Ze trilde van opwinding en stond te popelen om iemand over haar ervaringen te vertellen. Het was geweldig! Ze had “Kitty” uit het grote, oude en enge huis op de heuvel gered. Sommigen zeiden dat het daar spookte, terwijl anderen meenden dat er een oude heks leefde. Eerlijk gezegd wist niemand precies wat er in het grote, oude huis gaande was... tot vandaag.

Wat voor een avontuur denk je dat Jenny en Kitty beleefd hebben in het grote, oude huis? Hoe heeft Jenny vervolgens Kitty gered?

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen “zeer speciale” scène te bouwen waarin een katje is weggelopen, gebaseerd op de bovenstaande goede afloop:

- Hoe kunnen de leerlingen het grote, oude huis er eng uit laten zien?
- Welke elementen kunnen worden toegevoegd?
- Wat voor soort avonturen zal Kitty de kat beleven in het huis?

### Reflecteren

Stimuleer de leerlingen om te reflecteren en bediscussieer elementen van samenhang en continuïteit tijdens het bouwen:

- Wat maakte het redden van Kitty mogelijk?
- Wat gebeurde er met Jenny en Kitty?
- Welke elementen dragen bij aan de juiste sfeer en context voor het verhaal?
- Vraag de leerlingen om hun scènestructuren te gebruiken om een coherent verhaal te creëren.

### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	5-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12

## Delen en documenteren

Gebruik de StoryVisualizer software om een verhaal uit te werken waarin duidelijk wordt wat er in het grote, oude huis gebeurd is. En hoe is Kitty uiteindelijk gered? Vergeet niet om elementen toe te voegen waarmee duidelijk wordt hoe gevaarlijk en spookachtig de situatie was.

## Uitbreiden

- Verzin enkele enge dingen die Kitty meegemaakt zou kunnen hebben terwijl ze alleen in het grote, oude huis was. Wellicht is ze in een grote schaal met water gevallen – Kitty heeft een hekel aan water – en heeft ze dat als enorm eng ervaren! Maak een lijst van dingen die kunnen gebeuren in een huis waar het spookt.
- Dit verhaal loopt goed af. Maak een korte televisiedocumentaire over het redden van Kitty uit het grote, oude huis.
- Schrijvers gebruiken woorden om hun verhaal tot leven te wekken. Ze schrijven vele conceptversies en passen deze aan voordat de perfecte woorden gevonden worden. Maak een storyboard van het verhaal van het “Verdwaalde Katje” (begin, midden en einde) met drie illustraties. Oefen het gebruik van precieze taal door een onderschrift voor elke illustratie te schrijven waarin de betekenis, ervaring of het gevoel wordt gecommuniceerd.

- Je kunt het volgende gebruiken:**
- Drie voorbeelden van figuurlijke taal
  - bijvoorbeeld: vergelijkingen
  - bijvoorbeeld: metaforen
- Drie bijvoeglijke naamwoorden die de verschillende nuances van betekenis belichten:
- bijvoorbeeld: angstig, geschrokken, bang



## Het Drijfhouteiland

### Leerdoelen

- Identificeer specifieke input en criteria om te gebruiken bij het creëren van een verhaal
- Bedenk en ontwerp een natuurlijk verloop van de spanningsboog
- Uit individuele ideeën en draag ze bij aan een opbouwende discussie
- Maak een conclusie aan de hand van overgangswaarden en zintuiglijke details om zo ervaringen van de personages en gebeurtenissen te beschrijven
- Verzin dialogen rondom ervaringen, gebeurtenissen en de reacties van personages op gevaarlijke situaties
- Beschrijf hoe het perspectief van een personage invloed kan hebben op reacties, gebeurtenissen, begrip en de verhaallijn
- Creëer een non-fictie verhaal gebaseerd op een fictieve ervaring

### Een scène creëren

“Tja, wat doen we nu?” zei Paula. “Kijk ons toch, we zitten in het midden van de oceaan met een krankzinnige piraat die denkt dat hij de Koning van Drijfhouteiland is.”

“En we zijn ook nog vastgebonden!” zei Peter.

“Maar hé, we zijn niet allemaal vastgebonden. Kijk eens naar Zoutje de hond! Hij is niet vastgebonden!” riep Paula. “Ik heb een geweldig idee!”

Welk idee denk je dat Paula heeft? Wat denk je dat er vervolgens zal gebeuren?

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen “zeer speciale” reddingsscene te bouwen. Hoe werken de personages samen om van Drijfhouteiland af te komen?

- Kijk welke personages al onderdeel zijn van het verhaal. Er zijn een krankzinnige piraat, Paula, Peter en Zoutje de hond. Specificeer hun rollen en handelingen.
- Gebruik de stemmingsspinner om de karaktereigenschappen van de piraat te bepalen. Zal hij goedaardig, naar, dom of slim zijn?

### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen. Wat doen ze? Wat zeggen ze? Hoe voelen ze zich?

- Vraag de leerlingen om de verschillende mogelijkheden om van Drijfhouteiland af te komen te bespreken. Motiveer hen verder om scènestructuren te gebruiken om ideeën en standpunten te uiten.
- Wat is de beste manier om van het eiland te ontsnappen, en waarom?

### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	5-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



## Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om hun verschillende standpunten uit te werken met de StoryVisualizer software. Laat hen het eindproduct daarna voor een publiek presenteren. Benadruk daarbij de verschillende standpunten, oplossingen en interessante aspecten.

Suggesties voor uitspraken:

“Wellicht kunnen we de piraat uitschakelen door zijn aandacht te richten op...”

“Zouden we de piraat in slaap kunnen laten vallen? Dan zouden we onszelf kunnen bevrijden en met een ... hier weg kunnen komen!”

“Paula, ik denk dat ik met hem ga praten. Wellicht kan ik hem lokken naar de...”

## Uitbreiden

- Probeer je voor te stellen dat je een artikel over Paula en Peter in de krant hebt gelezen. Hoe zou dat artikel dan opgebouwd zijn en hoe zou het eruit zien? Welke elementen zouden aanwezig zijn in het artikel om het interessant en boeiend te maken? Schrijf een dergelijk artikel en benadruk de non-fictieve elementen om het interessant te maken. Vergeet de volgende elementen niet: een titel, foto's, ondertitels, diagrammen, kaarten, et cetera
- Voeg een verslaggeefster van een televisieprogramma toe. Laat haar boven het eiland vliegen met een helikopter en live de gebeurtenissen rapporteren. Vergeet niet dat dit programma door miljoenen mensen wordt bekeken!



## Winterwonderland

### Leerdoelen

- Vertel een ervaring op een georganiseerde manier aan de hand van relevante en geschikte feiten en beschrijvende details
- Kiezen van woorden, uitspraken en dialecten die zorgen voor expressiviteit en effect
- Schrijf een opiniestuk dat een bepaald standpunt ondersteunt met redenen en informatie
- Onderscheid formeel taalgebruik en informeel taalgebruik van de personages
- Gebruik de juiste werkwoordsvormen tijdens het schrijven en spreken
- Verzin dialogen rondom ervaringen, gebeurtenissen en de reacties van personages op gevaarlijke situaties
- Beschrijf hoe het perspectief van een personage de reacties, gebeurtenissen, begrip en de verhaallijn kan beïnvloeden

### Een scène creëren

“Eindelijk sneeuwt het niet meer! De straten en parken in deze stad liggen allemaal onder een dikke laag sneeuw. Het is tijd om de korfballen en voetballen op te bergen!”

“Maar wat kunnen de kinderen die van sport houden dan doen in deze stad gedurende de winter?”

“Ze hebben allemaal de Olympische Winterspelen op televisie gezien. Wat kunnen de kinderen doen om de Olympische Winterspelen naar hun stad te halen?”

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen “zeer speciale” scène te bouwen waarin de Olympische Winterspelen plaatsvinden.

- Hoe kun je de scène er winterachtig en koud uit laten zien?
- Wat voor uitrusting kies je uit voor je wintersporters?
- Wordt het een wedstrijd? Zal er een verslaggever of verslaggeefster zijn?

### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun personages vertellen. Wat doen ze? Wat zeggen ze? Hoe voelen ze zich?

- Hoe concentreren ze zich?
- Concurreren ze met andere personages?
- Draait het om skiën?
- Wat zie je normaal gesproken bij een ski-evenement?
- Wordt er rekening gehouden met alle veiligheidsaspecten?

### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2-3
Schriftelijke Taal .....	5-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



Kan gebruikt worden bij het creëren van een scène

## Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om de verschillende visies op de Olympische Winterspelen uit te werken met de StoryVisualizer software. Laat hen het eindproduct daarna voor een publiek presenteren.

Suggesties voor uitspraken:

Verslaggever of verslaggeefster: “Het is een prachtige frisse, koele morgen hier bij de centrale skischans... En we wachten op het startschot!”

Medewerker: “Rode skiër, ben je er klaar voor? Blauwe skiër, ben je er klaar voor?”

Rode en blauwe skiërs: “Glad genoeg hier en klaar voor de start!”

Medewerker: “Klaar voor de start... ready... set... Ski!”

## Voorbeeldoplossing



## Uitbreiden

- Voeg een televisieverslaggever of televisieverslaggeefster toe. Stel je voor dat hij of zij commentaar levert op de gebeurtenissen. Zou een verslaggever of verslaggeefster op dezelfde manier spreken als de andere personages? Waarop zal hij zich specifiek richten?
- Wintersport wordt gewoonlijk gekenmerkt door spanning en sensatie. Wat voor grappige ongelukken kunnen er tijdens het evenement gebeuren? Bouw deze en voer ze daarna uit.
- Kun je een nieuwe, unieke wintersport bedenken die zowel grappig als spannend is? Verzin je eigen regels en deel ze met de wereld!

