

## Het Superstadion

### Leerdoelen

- Analyseer en uit verschillende standpunten
- Identificeer de belangrijkste feiten en ondersteunende details van een tekst of van informatie uit diverse andere media
- Geef een diepgaande beschrijving van een personage, omgeving of gebeurtenis aan de hand van specifieke details in de tekst
- Onderzoek hoe personages en handelingen emoties communiceren
- Onderscheid formeel en informeel taalgebruik tijdens het spreken en schrijven

### Een scène creëren

Weinig steden hebben genoeg ruimte voor een groot speelveld. Sommige steden hebben zelfs helemaal geen parken.

Toch vinden kinderen het leuk om te spelen. Om kinderen veilig te houden kiezen ouders er vaak voor om hun kinderen dichtbij te laten spelen, zoals in de achtertuin of op de straat naast het huis.

Help bij het creëren van een klein sportveld waar kinderen hun vrienden en familie kunnen uitnodigen om spannende sportevenementen te bekijken.

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen “zeer speciale” kleine sportveld te bouwen.

- Zullen er doelpalen op het veld komen te staan?
- Waar kunnen de toeschouwers zitten?
- Hoe zitten de verschillende teams in elkaar?
- Zullen er een scheidsrechter en een verslaggever of verslaggeefster zijn?

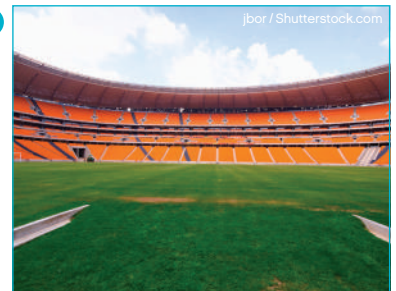
### Reflecteren

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

- Wat zijn de typische eigenschappen van een superstadion?
- Wat is er nodig om de spelers en het publiek een plaats te kunnen bieden?
- Alle sportevenementen hebben regels. Neem bijvoorbeeld voetbal, wat zijn de spelregels daarbij?
- Hoe gaan de spelers met elkaar en de scheidsrechter om?
- Is er een speciale plek toegewezen aan de media en een verslaggever of verslaggeefster?

### 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 met de StoryVisualizer software het minisportveld uit te werken, evenals de activiteiten die plaatsvinden en wat er gezegd wordt. Laat hen het eindproduct daarna voor een publiek presenteren.

Suggesties voor uitspraken:

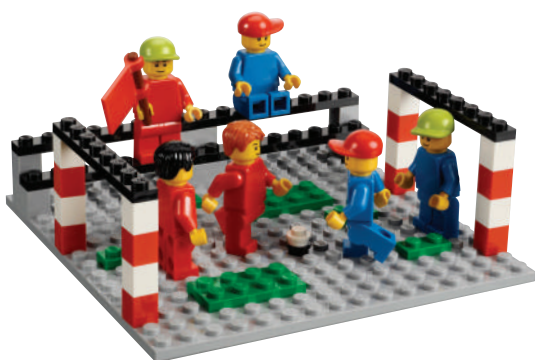
Verslaggever of verslaggeefster: "...en de Rode Spits schiet het midden voorbij. Dit is prachtvoetbal! Hij passeert nu de verbaasde Blauwe Verdediger... en..."

Rode Keeper: "Schiet, schiet, schiet!"

Blauwe Keeper: "Buitenspel, hij was buitenspel! Scheidsrechter, waarom blaas je niet op je fluitje?!"

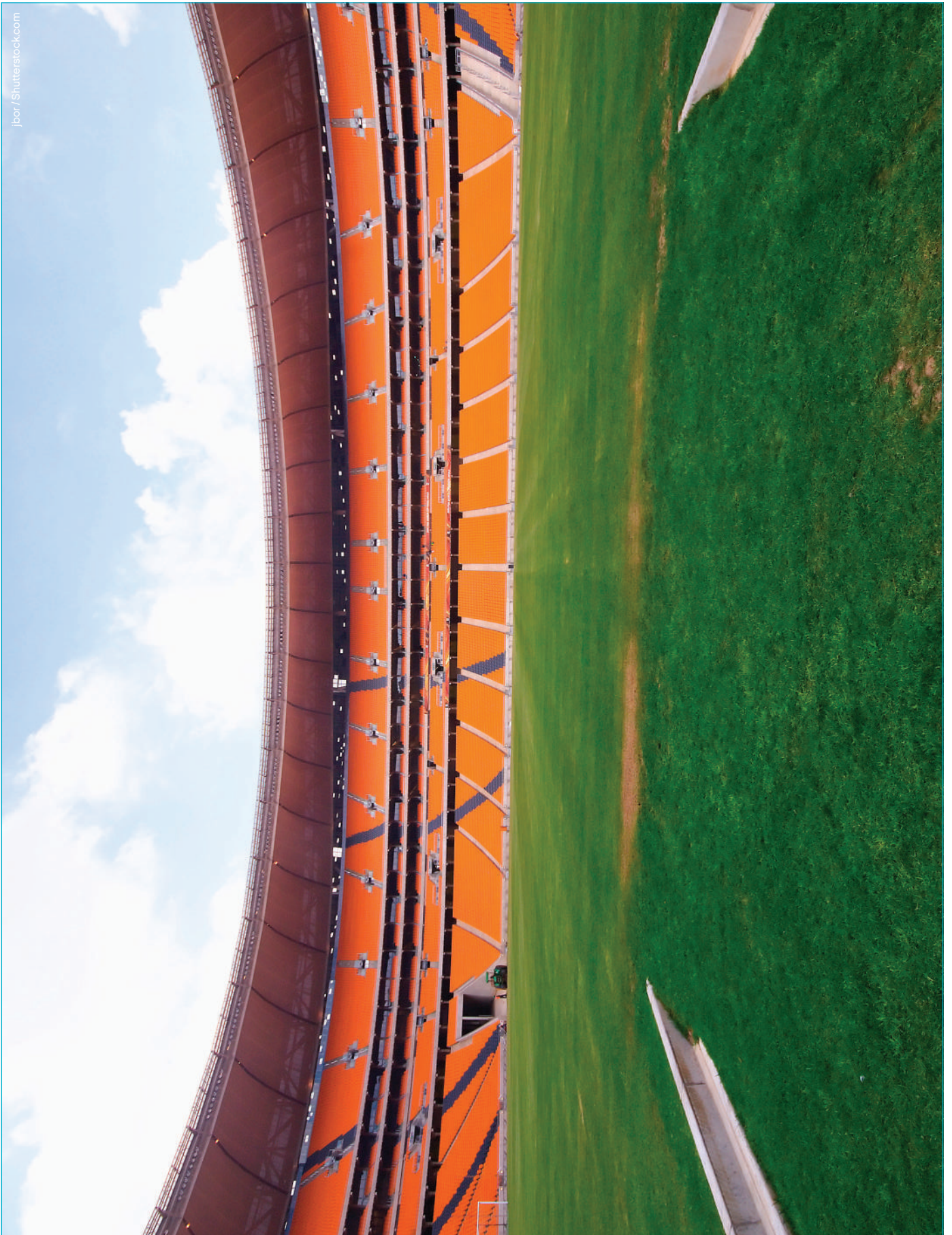
Rode Supporters: "We zijn kampioen, we zijn kampioen...!"

## Voorbeeldoplossing



## Uitbreiden

- Bedenk een lied voor één van de sportteams. Schrijf het dan op en zing het samen met je klasgenootjes.
- Maak een evenementenkalender voor het stadion.
- Ontwerp een brochure om uit te delen aan de inwoners van de stad. De brochure gaat over de opening van het nieuwe stadion. Benadruk het voordeel voor de ouders, kinderen en samenleving in het algemeen.
- Denk aan de openingsceremonie van het stadion. Iedereen is erg opgewonden! Doe alsof je een lokale verslaggever of verslaggeefster bent en toeschouwers van verschillende generaties interviewt. Stel een artikel op waarin je beschrijft wat het stadion betekent voor de mensen die je hebt geïnterviewd en hoe de lokale gemeenschap van het stadion kan profiteren.



jbor/Shutterstock.com



## Kamperen bij een Kampvuur

### Leerdoelen

- Evalueer belangrijke ideeën die opkomen tijdens het bouwproces, benut de ideeën van andere leerlingen en communiceer je eigen ideeën
- Kies woorden, uitspraken, dialecten en interpunctie die zorgen voor expressiviteit en effect
- Geef een diepgaande beschrijving van een personage, omgeving of gebeurtenis aan de hand van specifieke details in de tekst
- Verzin dialogen rondom ervaringen, gebeurtenissen en de reacties van personages op gevaarlijke situaties
- Onderscheid formeel taalgebruik en informeel taalgebruik tijdens het spreken en schrijven

### Een scène creëren

Voor veel kinderen is een bezoek aan het platteland of het zitten rond een kampvuur enkel een droom. In de stad zijn er geen spannende, wilde dieren en de sterren zijn 's nachts slecht zichtbaar door alle lampen in de stad. Op het platteland lijkt er daarentegen geen einde aan de sterrenhemel te komen. De nachten zijn daar ook erg donker. De sterren schijnen helder en kleine, enge beestjes zijn overal te vinden. Stel je voor dat je met vrienden aan het kamperen bent. Voor de eerste keer ga je nu zelf een kampvuur maken!

Hoe richt je jullie kampement in? Wat ga je doen als het nacht wordt?

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen "zeer speciale" kampeerplek te bouwen, inclusief een kampvuur.

- Hoe ga je het platteland weergeven?
- Wat kan er 's nachts gebeuren?
- Zul je ook wilde dieren tegenkomen? En welke dan?

### Reflecteren

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

- Hoe reageren de personages op de wilde dieren, en welke dieren komen ze tegen?
- Er zijn ook personages die het eng vinden om te kamperen of last hebben van heimwee, terwijl anderen het zo leuk vinden dat ze nauwelijks kunnen slapen. Hoe gaat het eraan toe bij jouw kampvuur?
- Wat gaan de personages eten?
- Hoe maken ze het eten klaar?

### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
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 met de StoryVisualizer software het verhaal uit te werken, evenals de communicatie tussen de kamperende personages. Laat hen het eindproduct daarna voor een publiek presenteren.

Suggesties voor uitspraken:

Personage 1: "Kijk eens omhoog... Je kunt zelfs de Melkweg zien!"

Personage 2: "Heb ik je ooit het verhaal verteld – werkelijk, mijn vriend zegt dat het waar gebeurd is – over de twee kampeerders en de grizzlybeer?"

Personage 3: "Ik geniet altijd zo van de rust en vrede hier. Simpelweg het geluid van de krekels en het knisperen van het kampvuur. En natuurlijk de geur van geroosterde marshmallows... Jammie!"

Personage 4: "...en het zoemen van de muggen en het grommen van hongerige wolven..."

## Voorbeeldoplossing



## Uitbreiden

- Schrijf een grappig lied over het kamperen. De coupletten moeten gaan over de goede en slechte dingen van het kamperen. Verschillende personages kunnen de coupletten zingen en uitbeelden.
- Organiseer een kampeerweekend en nodig de bezoekers uit om naar jouw speciale kampeerplek te komen. Is er genoeg ruimte? Hoe kun je de kampeerplek gezelliger maken? Ontwerp daarnaast een brochure om je kampeerplek bekend te maken. Waar ga je mensen werven, en hoe?
- Onderzoek een dier dat van nature op jouw kampeerplek leeft en schrijf erover. Werk samen met anderen en verdeel de taken. Laat bijvoorbeeld elke persoon één eigenschap van het dier kiezen wat het zo speciaal maakt.
- Lees een veelvoud aan fictieve en non-fictieve teksten en noteer hoe de verschillende auteurs het platteland beschrijven.





## Ontsnappingsnieuws

### Leerdoelen

- Verzamel bewijs uit fictieve en non-fictieve teksten om een thema of gebeurtenis te rapporteren of een ervaring te hervertellen
- Geef de algemene structuur (oorzaak, gevolg, probleem en oplossing) van gebeurtenissen, ideeën en informatie weer in een tekst
- Analyseer het effect van het gezichtspunt van een bepaald personage op reacties, gebeurtenissen, begrip en de verhaallijn
- Verzin dialogen rondom ervaringen, gebeurtenissen en de reacties van personages op 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

“Hij is een echte Jack Sheppard”, zei de oude mevrouw Lopez.

Vingervlugge Vincent, een bekende dief, is al meerdere malen uit de lokale gevangenis ontsnapt. Gister is het hem nogmaals gelukt. Deze keer werd hij op heterdaad betrapt terwijl hij het servies van mevrouw Lopez probeerde te stelen!

Er staat vandaag een boze menigte voor de gevangenis. Sommige mensen stellen kritische vragen, terwijl andere beloven dat het niet weer zal gebeuren. Is Vincent een modern Robin Hood, dat wil zeggen stelend van de rijken en gevend aan de armen? Is hij slechts in de war? Of is hij daadwerkelijk een slecht mens?

Mensen stellen vele vragen: “Hoe heeft hij deze keer kunnen ontsnappen? Waar was de politie? Hoe werd hij gevangen? Wij willen antwoorden!”

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen “zeer speciale” gevangenis te bouwen en laat ze Vincent zijn ontsnapping uitwerken.

- Wie zal in de scène aanwezig zijn (verslaggevers of verslaggeefsters, politie-agenten of politie-agentes, Vincent...)?
- Hoe ga je Vincent zijn ontsnappingspoging uitwerken en opbouwen?
- En hoe zijn arrestatie?
- Voeg enkele lokale inwoners aan het verhaal toe. Wat denken zij? Wat zouden zij zeggen? Hoe zouden ze reageren?

### Reflecteren

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

- Wat doen de personages? Is Vincent aanwezig in de scène, of is hij alweer gevlucht?
- Hoe reageren de politie-agenten? En wat hebben ze over de situatie te zeggen?
- Zijn er ook mensen die boos zijn? Waarover klagen ze dan?
- Hoe gaan de personages met elkaar om?

### Kerdoelen Nederlandse Taal

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



Kan gebruikt worden bij het creëren van een scène

### WIST JE DAT

Jack Sheppard, vaardig in het inbreken in huizen en ontsnappen uit gevangenis, was een bekende naam in Engeland in de achttiende eeuw. In Amerika schreven Frank en Jesse James zelfs brieven naar de sheriff van Kansas City ondertekend met “Jack Sheppard”. Bij Engelse zeelui werd iedereen met de achternaam “Sheppard” aangesproken met de voornaam “Jack”. De echte Jack Sheppard ontsnapte vier keer uit een gevangenis en werd vijf keer opgepakt. Hij werd op 16 november 1724 in Tyburn opgehangen. Ongeveer 200.000 bedroefde toeschouwers keken toen mee.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Jack\\_Sheppard](http://en.wikipedia.org/wiki/Jack_Sheppard)

## Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om met de StoryVisualizer software de gebeurtenis uit te werken in de vorm van een tijdschriftartikel. De leerlingen moeten hun uitspraken vanuit de ogen van een personage bedenken. Dat wil zeggen dat de verteller de standaardtaal spreekt, terwijl de personages in het verhaal in verschillende dialecten spreken.

Suggesties voor uitspraken:

Politie-agent: "We hebben speurhonden ingezet om de geur van Vincent zijn zweterige T-shirt te volgen. Dat is uiteindelijk hoe we hem gevangen hebben. Hij zal vanaf nu in de gevangenis blijven!"

Verslaggeefster: "De vraag is natuurlijk hoe hij door de tralies heeft kunnen komen. Was er een medeplichtige die hem heeft geholpen?"

Lokale inwoner: "Die boef zal binnen een dag opgepakt worden! Hij loopt echt niet lang rond!"

## Voorbeeldoplossing



## Uitbreiden

- Help de politie met het vinden van Vincent. Schrijf een mededeling voor op televisie waarin je mensen oproept om Vincent te zoeken. Vergeet niet om de beloning te vermelden.
- Gebruik de StoryVisualizer software om een aangepast opmaaksjabloon te maken voor mededelingen op televisie. Gebruik de afbeeldingsstijl- en standaardafbeeldingenfuncties om het document er beter uit te laten zien. Experimenteer vervolgens met lettertypes, lettergroottes, effecten en afbeeldingsstijlen.



# THE DAILY NEWS

THE WORLD'S FAVORITE NEWSPAPER

FRIDAY, 21 APRIL

**Lightfingered  
Larry escapes  
from jail  
AGAIN!  
And is caught  
AGAIN!**

**STOP  
HIM!  
OR WE WILL!**



### Police can't explain!

"He had a triple burger for dinner. We passed it through the inspection hatch. When we went to check the cell at lights out, he'd GONE!," said Officer Gurney.

### Community outraged!

Mrs. Lopez, a local store owner and Larry's latest victim, says, "We've had enough. When we catch him, he'll wish he had never escaped from jail."





## In het Circus

### Leerdoelen

- Vertel een verhaal op een georganiseerde manier aan de hand van beschrijvende details
- Formuleer en beantwoord vragen om een volledig begrip van een bepaalde tekst te laten zien
- Gebruik de juiste werkwoordsvormen tijdens het schrijven en spreken
- Analyseer het effect van het gezichtspunt van een bepaald personage op reacties, gebeurtenissen, begrip en de verhaallijn
- Verzin dialogen rondom ervaringen, gebeurtenissen en de reacties van personages op bepaalde situaties
- Kies woorden, uitspraken en interpunctie die zorgen voor expressiviteit en effect

### Een scène creëren

De kinderen zijn uitgespeeld met hun computerspellen. Het regent al dagen en ze smachten naar een beetje actie. Vader en moeder hebben al lang geleden beloofd om met het hele gezin naar het circus te gaan. Toevallig is het circus vandaag in de stad, dus de hele familie maakt zich klaar voor een spannend dagje uit!

Enmaal weer thuis aangekomen praten ze over de circusacts die ze gezien hebben. "Laten we onze eigen circusact maken!", roepen ze allen tegelijk. We kunnen veel dingen van in en om het huis als attributen gebruiken! Laten we eerst de trucjes oefenen. Daarna kunnen we optreden voor familie en vrienden!

Welke coole circustrucs gaan ze uitvoeren?

### Het verhaal bouwen

Vraag de leerlingen om hun eigen "zeer speciale" circusshow te bouwen met verschillende acts:

- Hoe worden de circusacts geïntroduceerd?
- Moet er ook een circusdirecteur zijn?
- Wat kan er gezegd worden om de spanning op te doen lopen?
- Waar moet het publiek zitten voor het beste zicht?

### Reflecteren

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

- Wat doen de personages? Wat zeggen ze?
- Wat maakt een feit grappig, en wat juist niet?
- Hoe bouwt de circusdirecteur de spanning op?
- En wat denk je van muziek, trommels en geluidseffecten?

Vraag de leerlingen om hun scènestructuren te gebruiken bij het uiten van hun ideeën.

### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
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 met de StoryVisualizer software hun verhaal uit te werken en zich specifiek te richten op de perspectieven van de verschillende personages.

Suggesties voor uitspraken:

Circusdirecteur: "Komt dat zien! Komt dat zien! Zie hier de verbazingwekkende zwevende vrouw "Balancerende Betty"! Zal ze vallen terwijl ze over de balk loopt... Niet vandaag! Ervaar haar verbazingwekkende talent!

Gespierde Gustav: "Als je altijd netjes je spinazie opeet, dan kun je 100 autobanden optillen zonder moe te worden!"

Publiek: "Ik vraag me af hoe moeilijk dat is? Ik ga die coole truc proberen als ik thuiskom."

Clown: "Nuja, wie wil er mijn slachtoffer... oeps... vrijwilliger zijn? Wie wil er een ei met zijn hoofd... oeps... met een doos opvangen?"

## Voorbeeldoplossing



## Uitbreiden

- Maak een reclame of een stripverhaal om je circus mee te promoten. Zo kun je meer publiek aantrekken!
- Maak de kamer donkerder om je circusshow interessanter te maken. Gebruik een zaklamp als schijnwerper.





## Verfverhalen

### Leerdoelen

- Uit en ontwikkel ideeën door middel van opbouwende discussies
- Leg uit hoe scènes met elkaar verbonden zijn om een vloeiende overgang te bewerkstelligen en hoe ze de onderliggende structuur van een verhaal, toneelstuk of gedicht vormen
- Geef personages, omgevingen of gebeurtenissen in detail weer op basis van afgeleide feiten uit de tekst
- Maak een conclusie aan de hand van overgangswaarden en -zinnen en zintuigelijke details om gebeurtenissen en persoonlijke ervaringen over te brengen
- Laat een correct gebruik van de Nederlandse grammatica zien tijdens het schrijven en spreken

### Een scène creëren

Het is een prachtige, warme ochtend in het park. Saartje de Schilder is al vroeg opgestaan. "Ik moet dit parkbankje geschilderd hebben voordat er bezoekers komen", denkt ze. Ze moet echter enorm nodig naar het toilet.

"Ik moet niet vergeten om het bordje met 'LET OP, NAT' op te hangen", denkt ze tijdens het schilderen van het laatste stukje. "Oh jee... Ik moet gaan!", schreeuwt ze dan opeens en rent snel naar het toilet. Er is geen tijd om het bordje op te hangen.

De eerste bezoekers van de dag, Max en Millie, lopen over het pad. Het is zo'n prachtige ochtend dat ze besluiten om op het bankje te gaan zitten. Vanuit daar kunnen ze uitkijken over de vijver en de eendjes voeren.

Wat denk je dat er nu gaat gebeuren?

### Het verhaal bouwen

Laat de leerlingen in teams werken. Vraag hen te brainstormen over ideeën en laat ze dan een storyboard maken voor een verhaal bestaande uit drie of vijf scènes. Belangrijke elementen zijn: het scenario, tijd en locatie, personages, attributen en de belangrijkste gebeurtenissen.

- Wat is typisch voor een locatie in het park? Hoe bouw je zo iets?
- Hoe kun je natte, plakkerige verf bouwen? En hoe kun je die weer verwijderen?

### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun scènes vertellen. Wat zijn de cruciale details van elk onderdeel? In welke volgorde moeten de scènes uiteindelijk afgespeeld worden?

- Wat is de setting? Hoe kun je de moeilijke situatie van Saartje weergeven?
- Zijn er nog andere bezoekers in het park? Wat doen zij?
- Hoe geef je de verandering in stemming en sfeer in de scènes weer? Ontspannen, verrast, boos of grappig, bijvoorbeeld.

### Kerdoelen Nederlandse Taal

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

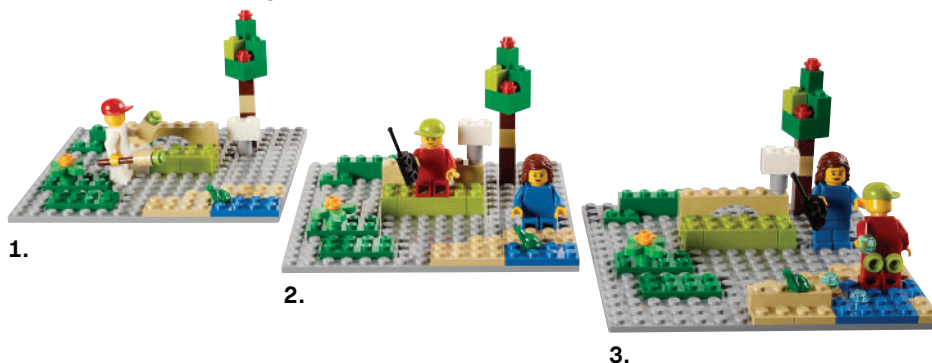


Kan gebruikt worden bij het creëren van een scène

## Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om zich te richten op verschillende manieren om een verhaallijn uit te werken of een personage te spelen voor een publiek. Motiveer hen om zich te richten op beschrijvende taal en spreekinteractie tijdens het opnemen en schrijven.

## Voorbeeldoplossing

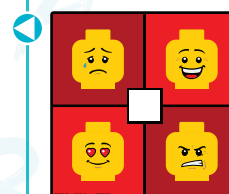


1. Saartje de Schilder is net klaar met het schilderen van het parkbankje.
2. Max gaat op de natte verf zitten en blijft vertellen terwijl Millie bij de vijver zit.
3. Max zit bij de vijver en probeert de verf van zijn broek te wassen. Millie gebruikt Max zijn telefoon om hem te fotograferen. Zo hebben ze nog altijd een herinnering aan deze grappige gebeurtenis!

## Uitbreiden

- Gebruik de stemmingsspinner om het humeur van de twee personages in de laatste scène te bepalen. Vertel vervolgens het hele verhaal en let op de continuïteit van het verhaal.
- Gebruik de StoryVisualizer software om een stripverhaal te maken over de grappige ervaring van Max en Millie in het park.

Je kunt de taak uitdagender maken door de leerlingen te vragen om twee opmaaksjablonen te gebruiken voor het stripverhaal.







### Verlegen Viktor op zijn Skateboard

#### Leerdoelen

- Uit en ontwikkel ideeën door middel van opbouwende discussies
- Rangschik en vertel over gebeurtenissen in een verhaal en evalueer tegelijkertijd uitspraken
- Geef personages, omgevingen of gebeurtenissen in detail weer op basis van afgeleide feiten uit de tekst
- Maak een conclusie aan de hand van overgangswaarden en -zinnen, en zintuigelijke details om gebeurtenissen en persoonlijke ervaringen over te brengen
- Verbeter het gebruik van bijvoeglijke naamwoorden en beschrijvende taal

#### Een scène creëren

Verlegen Viktor heeft net zijn eerste skateboard gekregen. Hij wil nog niet gezien worden tijdens het oefenen, dus gaat hij vroeg uit bed op een mistige ochtend en loopt naar het park. Hij verwacht dat nog niemand zo vroeg in het park aanwezig is. Als hij aankomt ziet hij echter dat het park al vol met mensen is! Het is namelijk weekend en mensen zijn al vroeg aangekomen met hun picknickmandjes om zo op hun favoriete plek te kunnen zitten.

Verlegen Viktor stapt voorzichtig op zijn skateboard. Hij zet zich eenmaal af en rolt van een natte, glibberige heuvel af. Hij gaat sneller, en sneller, en sneller... Met een enorme snelheid rolt hij op een scherpe, hobbelige bocht af en ziet dan dat hij recht afgaat op...!

Jouw taak is om dit verhaal compleet te maken.

#### Het verhaal bouwen

Laat de leerlingen in teams werken. Vraag hen te brainstormen over ideeën en laat ze dan een storyboard maken voor een verhaal bestaande uit drie of vijf scènes. Belangrijke elementen zijn: het scenario, tijd en locatie, personages, attributen en de belangrijkste gebeurtenissen.

- Tegen wie of wat botst Viktor? Hoe gaat hij om met deze moeilijke situatie? Hoe gaat het verhaal?

#### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun scènes vertellen. Wat zijn de cruciale details van elk onderdeel? In welke volgorde moeten de scènes uiteindelijk afgespeeld worden?

- Hoe voelt Viktor zich aan het begin van het verhaal? Is hij blij, opgewonden, verdrietig of verveeld? Waarom?
- Hoe gaat Viktor om met de andere personages die hij ontmoet tijdens het verhaal?
- Hoe wordt de spanning opgebouwd?
- Hoe voelt Viktor zich aan het einde van het verhaal?

#### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
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 zich te richten op verschillende manieren om een verhaallijn uit te werken of een personage te spelen voor een publiek. Motiveer hen om zich te richten op beschrijvende taal en spreekinteractie tijdens het opnemen en schrijven.

## Voorbeeldoplossing



1. Verlegen Viktor belt zijn moeder om haar te vertellen dat hij op zijn skateboard staat.
2. Een klein katje rent voor zijn skateboard langs.
3. Hij botst tegen een verlegen, jong meisje dat aan het picknicken is.
4. Hij biedt zijn excuses aan en helpt haar bij het opruimen.
5. Ze worden vrienden en delen de rest van de picknickspullen.

## Uitbreiden

- Wat zou er gebeurd zijn als Verlegen Viktor een ander type personage had ontmoet met een andere gemoedstoestand? Gebruik de stemmingsspinner en pas de emoties van de personages daarop aan. Houd de verhaallijn in gedachten en leg uit hoe het verhaal anders was gelopen als de personages in een andere stemming waren geweest. Hoe zouden de nieuwe dialogen eruitzien?
- Doe alsof je een uitgever bent. Je staat op het punt om een boek uit te geven over de avonturen van Verlegen Viktor. Ontwerp een poster om je boekuitgave te promoten..







### Rivet de Eenzame Robot

#### Leerdoelen

- Uit en ontwikkel ideeën door middel van opbouwende discussies
- Leg uit hoe scènes met elkaar verbonden zijn om een vloeiende overgang te bewerkstelligen en hoe ze de onderliggende structuur van een verhaal, toneelstuk of gedicht vormen
- Geef personages, omgevingen of gebeurtenissen in detail weer op basis van afgeleide feiten uit de tekst
- Maak een conclusie aan de hand van overgangswaarden en -zinnen, en zintuigelijke details om gebeurtenissen en persoonlijke ervaringen over te brengen
- Laat een correct gebruik van de Nederlandse grammatica zien tijdens schrijven en spreken

#### Een scène creëren

Rivet de Robot is verveeld en eenzaam. Ze vraagt zich af of er - ergens in de wereld - een andere robot is die, net zoals zij, ook naar een vriend of vriendin op zoek is. Waar zou ze zo'n vriend of vriendin kunnen vinden? Hoe zouden ze elkaar dan ontmoeten? En hoe zou die nieuwe vriend of vriendin er dan uitzien?

Gelukkig is Rivet een "Flexrobot". Ze kan namelijk veranderen in wat ze maar wil en zo overal naartoe reizen. Ze heeft slechts een beetje motivatie nodig.

#### Het verhaal bouwen

Laat de leerlingen in teams werken. Vraag hen te brainstormen over ideeën en laat ze dan een storyboard maken voor een verhaal bestaande uit drie of vijf scènes. Belangrijke elementen zijn: het scenario, tijd en locatie, personages, attributen en de belangrijkste gebeurtenissen.

- Rivet kan in andere dingen veranderen, maar bepaalde onderdelen van haar originele lichaam blijven altijd zichtbaar, waar ze zich ook in verandert.

#### Reflecteren

Laat leerlingen tijdens het bouwen reflecteren en elkander over hun scènes vertellen. Wat zijn de cruciale details van elk onderdeel? In welke volgorde moeten de scènes uiteindelijk afgespeeld worden?

- Hoe geef je de stemming van de eenzame robot weer?
- Spreekt Rivet ook? Of geef jij slechts haar gedachten weer?
- Hoe laat je zien dat het verhaal zich afspeelt op een verre planeet in de ruimte?
- Hoeveel robotvrienden vindt ze? Hoe vieren ze dat?

#### Kerdoelen Nederlandse Taal

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

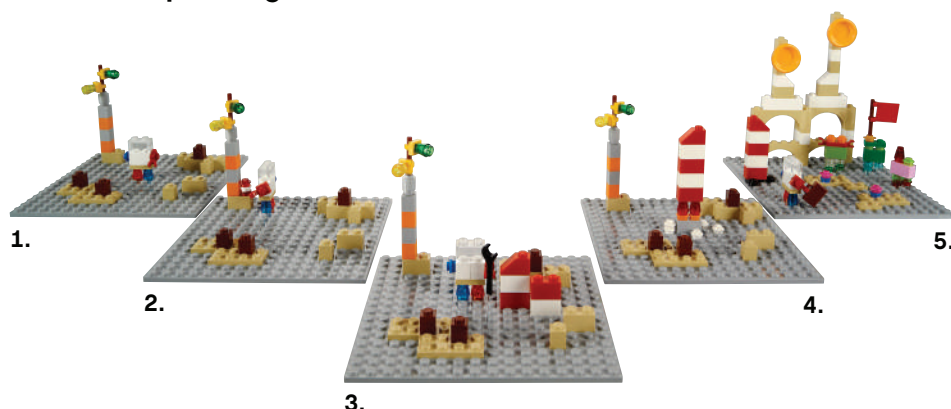


Kan gebruikt worden bij het creëren van een scène

## Delen en documenteren

- Vraag de leerlingen om hun verhaal aan een publiek te presenteren. Organiseer een vragenronde achteraf en motiveer de leerlingen om verder uit te wijden over hun verhaal of delen opnieuw te vertellen. Sta ze ook toe om aanpassingen te maken.
- Laat de leerlingen hun verhaal uitwerken met de StoryVisualizer software.
- Vraag de leerlingen om Rivet en de personages die ze ontmoet te portretteren tijdens het schrijven van hun verhaal.

## Voorbeeldoplossing



1. Rivet ziet er verdrietig en alleen uit op de kale oppervlakte van de verre planeet. Ze moet een vriend of vriendin vinden, want anders zal ze gaan roesten van al haar robottranen.
2. Ze verandert zichzelf in een raket en vliegt de ruimte in.
3. Ze gaat op zoek naar een vriend of vriendin. Je kunt zien dat Rivet een onderdeel van de raket is.
4. Na een jarenlange zoektocht landt Rivet op een verre planeet met een geweldig kasteel. Haar sensoren hebben vernomen dat er een radiosignaal uit het kasteel komt. Ze vindt drie nieuwe vrienden op de planeet!.
5. Rivet en haar nieuwe vrienden willen nu een groot feest geven. Alles lijkt goed te gaan, of toch niet?

## Uitbreiden

- Gebruik de StoryVisualizer software om een brief te schrijven aan een denkbeeldige vriend in de ruimte. Vertel je vriend hoe het is om op de aarde te leven. Zoek naar afbeeldingen van verre planeten en van de aarde.

**Aan mijn vriend in de ruimte**

Ik wil je graag wat vertellen over mijn leven hier op aarde. Ik ben 9 jaar oud en ik leef in een huis met mijn moeder, vader en grote zus. Ze is meestal een leuke zus, maar soms plaagt ze me te veel. We hebben ook een kat. Wij wonen in een stad met 65.000 inwoners. Ik ga elke dag naar school en heb veel vrienden. De winters zijn koud, maar in de zomer kan het erg aangenaam zijn. Ik houd ervan om te gaan zwemmen in het meer net buiten onze stad en vind het ook leuk om voetbal te spelen.

