

## William heeft een Droom

### 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 zinnelijke details om gebeurtenissen en persoonlijke ervaringen over te brengen
- Rijmen met woorden en letters

### Een scène creëren

William zit te dagdromen op een bankje. Een skateboarder rolt voorbij en William denkt na over zijn eigen skatepark: "Stel je eens voor, Williams Wielenwereld - Het Coolste Skatepark!"

Terwijl de skateboarder verder rolt, denkt William: "Aah, als ik een geheime schat vindt, dan kan ik mijn dromen uit laten komen!"

William raakt al snel opgewonden: "Ik ben de bekende Indiana Jones die achter een schat aanzit. Naar de bossen! Naar de bossen!"...

Help William om zijn droom waar te maken. Hoe vindt hij de schat? En wat gebeurt er nog meer? Bouwt hij ooit zijn skatepark waar hij over droomt? Hoe zou dat er dan uitzien? En wie zou er baat bij hebben?

### 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.

- Onthoud dat je een droom aan het bouwen bent. Er kunnen dus gebeurtenissen plaatsvinden die niet in het echte leven plaats zouden kunnen vinden. Wees creatief!

### 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 geven de scènes een droom weer?
- Hoe gaan de andere personages met William om? Onthoud dat ze onderdeel van zijn droom zijn.
- Is er sprake van een "William de Dromer" buiten de droom en een "Indiana Jones" in de droom?
- Hoe verkrijgt hij zijn schat?
- Analyseer de emoties van William in de verschillende scènes.

### 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 te rijmen.

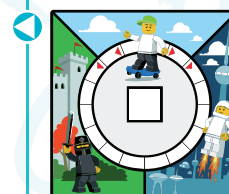
## Voorbeeldoplossing



1. William gaat naar het bos.
2. Hij ziet een mysterieuze grot waarin een groot vuur brandt. "Wow... die vlammen zijn heet!" "Harige vuurspinnen" en "dodelijke vlammen" bewaken de ingang naar de grot.
3. William vindt een zwaard dat verstopt lag in de waterput buiten de grot. Het is een "magisch zwaard"!
4. Na een lang gevecht gaan de vlammen uit en heeft William de spinnen verslagen. Hij gaat de grot binnen en vindt een schatkist vol met goud!
5. William is nu stinkend rijk en bouwt een skatepark waar iedereen gratis kan skateboarden. Hij renoveert daarnaast de grot en maakt er een touristische attractie van. Hier moeten de bezoekers entree betalen om de verslagen vuurspinnen te zien.

## Uitbreiden

- Gebruik de spinner om het verhaal aan te passen. Verander de periode waarin het verhaal plaatsvindt. Vertel het verhaal opnieuw zoals het plaats zou vinden in de nieuwe tijdsperiode.
- Ontwerp een poster om de opening van het nieuwe skatepark van William aan te kondigen. Gebruik hierbij de StoryVisualizer software.







### De Geheime Kaart

#### Leerdoelen

- Uit en ontwikkel ideeën door middel van opbouwende discussies
- Geef personages, omgevingen of gebeurtenissen in detail weer op basis van afgeleide feiten uit de tekst
- Maak een conclusie aan de hand van overgangswwoorden en -zinnen, en zintuigelijke details om gebeurtenissen en persoonlijke ervaringen over te brengen
- Analyseer hoe afbeeldingen en multimedia-elementen kunnen bijdragen aan de betekenis, sfeer en aantrekkelijkheid van een tekst
- Gebruik korte gedichten, rijmpjes of coupletten

#### Een scène creëren

“TOK! TOK!”, is het geluid dat de schacht van de schep van Gravende Gerard maakt. Otto de Ontdekkingsreiziger wacht al jaren op dat geluid. Deze keer hebben Otto en zijn partner Gravende Gerard werkelijk iets groots gevonden!

Ze hebben recentelijk de geheime kaart gevonden waar iedereen het over had. Hij lag verstopt in een gat in de muur van een eeuwenoude junglepyramide. Gravende Gerard kan goed kaartlezen, zelfs oude kaarten met moeilijke aanwijzingen, maar deze kaart was zo moeilijk dat hij overal gaten gegraven heeft. En steeds zonder resultaat... Tot nu toe!

Ze zijn enorm opgewonden en kunnen niet wachten om verder te graven. De kaart geeft enkel één aanwijzing wat betreft de schat; die aanwijzing is in de vorm van een Engels gedicht. Het gedicht moeten ze herhalen terwijl ze graven:

“For those who dare  
Fortune lies here”

“Voor zij die durven,  
Ligt hier een schat.”

Wat denk je dat ze zullen vinden?

#### 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.

- Hoe vormen de scènes de structuur van het verhaal? Welke gevaren kunnen gepaard gaan met het geheim van de kaart die Otto en Gerard hebben? Zou het kunnen helpen om meer regels aan het gedicht toe te voegen, en hoe zou het gedicht dan gaan? Hoe geef je emoties zoals angst, opwinding, vrees en verbazing weer? Wat gaan Otto de Ontdekkingsreiziger en Gravende Gerard deze keer vinden?

#### 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

### 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?

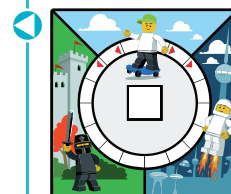
- Wat denkt Gravende Gerard te vinden?
- Zullen ze rijk worden? En als dat gebeurt, hoe zullen ze dan hun geld besteden?
- Kan de spanning verder opgebouwd worden? Hoe?

### 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 bijvoeglijke naamwoorden en beschrijvende taal bij het opnemen en schrijven.

### Uitbreiden

- Gebruik de spinner om het verhaal aan te passen. Verander de periode waarin het verhaal plaatsvindt. Vertel het verhaal opnieuw zoals het plaats zou vinden in de nieuwe tijdperiode. Hoe zou de geheime kaart eruit zien? Wat zouden Gravende Gerard en Otto de Onderzoeker vinden?
- Gebruik de StoryVisualizer software om je verhaal te schrijven. Gebruik foto's en voeg je eigen gedicht of lied toe.





## Kies Mij, Kies Mij!

### Leerdoelen

- Rangschik en vertel over gebeurtenissen in een verhaal en evalu eer tegelijkertijd uitspraken
- Geef personages, omgevingen of gebeurtenissen in detail weer op basis van afgeleide feiten uit de tekst
- Gebruik personages, handelingen en de verhaallijn om een verhaal, thema of emoties over te brengen
- Uit en ontwikkel ideeën door middel van opbouwende discussies
- Maak een conclusie aan de hand van overgangswaarden en -zinnen, en zintuigelijke details om gebeurtenissen en persoonlijke ervaringen over te brengen
- Analyseer hoe afbeeldingen en multimedia-elementen kunnen bijdragen aan de betekenis, sfeer en aantrekkelijkheid van een tekst

### Een scène creëren

Er waren eens twee ridders die elk aan een andere kant van een diepe vallei leefden. Ze waren enorm goede vrienden totdat er een wonderschone prinses in het grote kasteel kwam wonen. Het kasteel lag diep in de vallei tussen hen in.

Op een dag reden allebei de ridders met hun beste harnas naar het kasteel. Ze wilden beiden de prinses voor zich winnen.

“Kies mij! Kies mij!”, zei de donkerharige ridder. “Mijn glitterende harnas is sterk en stil. Ik zal voor altijd stilltjes je hand vasthouden!”

“Kies mij! Kies mij!”, zei de roodharige ridder. “Ik ben de beste vechter in het koninkrijk en zal je tegen al het kwaad beschermen!”

De prinses vond het heel erg moeilijk om te beslissen. De twee ridders werden steeds jaloers er op elkaar totdat...

Wat denk je dat er nu zal gebeuren? Hoe gaat het verhaal verder en hoe eindigt het?

### 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.

- Hoe kun je een kasteel of een historische scène weergeven?
- Wat zullen de ridders doen om de prinses voor zich te winnen? Zullen ze wellicht ook valsspelen?

### 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 het tobben van de prinses weer? Hoe voelt ze zich? Hoe uit ze vervolgens die gevoelens?
- Beschrijf de verhaallijn aan de hand van de wendingen in het plot. Is er een “held” en een “slechterik”?
- Heeft het verhaal een gelukkig einde of gebeurt er iets verrassends?

### 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 bijvoeglijke naamwoorden.

## Voorbeeldoplossing



1. De twee ridders proberen indruk te maken op de prinses. Ze verveelt zich echter en kijkt de andere kant op.
2. De donkerharige ridder ontvoert de roodharige ridder. Daarna ketent hij de roodharige ridder vast in zijn kasteel. Hij steekt de omgeving in de brand om te voorkomen dat de roodharige ridder gered wordt.
3. Een magische kikker heeft medelijden met de roodharige ridder. De kikker likt de kettingen eenmaal met zijn tong en ze verdwijnen.
4. De roodharige ridder dwarsboomt de plannen van de zwartharige ridder en daagt hem uit tot een duel.
5. De roodharige ridder verslaat de donkerharige ridder, ketent hem en sluit hem op in de gevangenis. Dan trouwt hij de knappe prinses en ze leven nog lang en gelukkig.

## Uitbreiden

- Vroeger waren er ridders, heksen en tovenaars genoeg. Voor een paar goudstukken kon je jezelf - of iemand anders natuurlijk - omtoveren in een dier naar keuze. Stel je voor dat dit gebeurt in je verhaal. Ja echt, personages die in dieren veranderen! Hoe zou dit het verhaal veranderen?
- Werk samen met een partner en speel beide een ridder. Schrijf allebei een brief aan de prinses waarin je uitlegt waarom ze met jou zou moeten trouwen. Liefste Prinses...







### Een Nacht in het Museum

#### 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
- 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
- Maak een conclusie aan de hand van overgangswwoorden en -zinnen, en zintuigelijke details om gebeurtenissen en persoonlijke ervaringen over te brengen
- Verbeter het gebruik van bijvoeglijke naamwoorden en beschrijvende taal
- Analyseer hoe afbeeldingen en multimedia-elementen kunnen bijdragen aan de betekenis, sfeer en aantrekkelijkheid van een tekst

#### Een scène creëren

Kraak, rommelderommel, iiiiiiiieeeee, rommelderommel, boem!

“Wat is toch dat verschrikkelijke geluid? Waar is iedereen? Waar ben ik?”

“Het laatste wat ik me kan herinneren is dat ik in de bus zat. We gingen met onze schoolklas naar een saai museum. Ben ik werkelijk in slaap gevallen? Nogmaals, waar is iedereen? Zijn ze zonder mij naar huis gegaan?”

Het is bijna helemaal donker en je bent opgesloten in een museum... En dat museum gaat pas morgenochtend weer open! Het klonk toch echt alsof er ergens wat bewoog? Kwam het nou van om de hoek?

Wat gebeurt er in het museum tussen zonsondergang en zonsopgang? Waar komt het griezelige geluid vandaan? Wat ga je eraan doen?

#### 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.

- Waar komt het griezelige geluid vandaan? Is het museum een gevaarlijke plek om te zijn? Waarom wel of niet?
- Wat voor een museum is het eigenlijk? Welke verrassingen kun je tegenkomen?
- Creëer een coherent verhaal waarin je de avonturen die je in het museum beleefd hebt verwerkt.

#### 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 je stemming in het begin van het verhaal? Ben je blij, opgewonden, verdrietig of verveeld? Waarom? En verandert je stemming nog?
- Hoe ben je van plan om de spanning op te bouwen?
- Hoe kun je de scènes er zo donker als de nacht uit laten zien?

#### Kerdoelen Nederlandse Taal

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



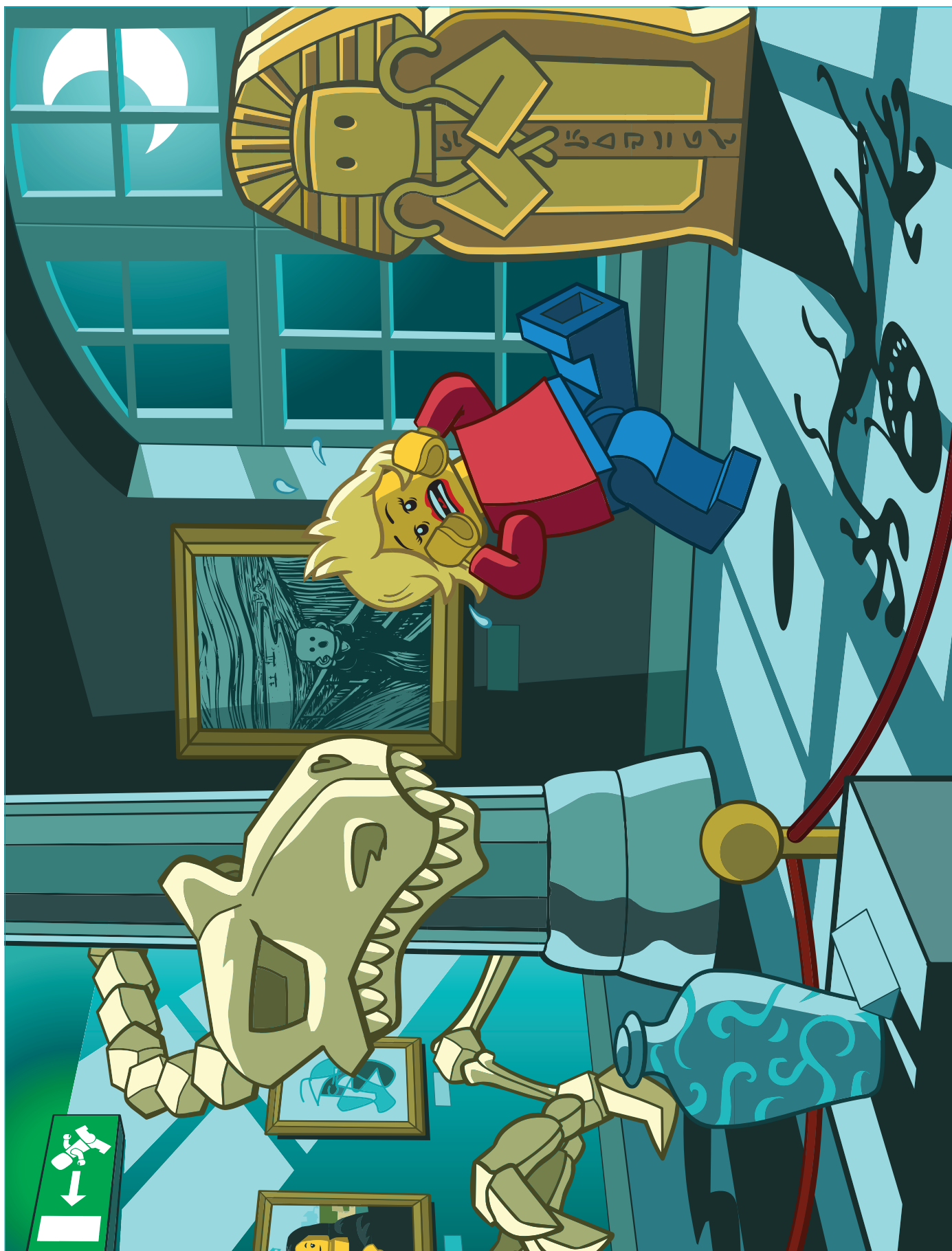
Kan gebruikt worden bij het creëren van een scène

### 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 bijvoeglijke naamwoorden bij het opnemen en vertellen van de beschrijvingen van de geluiden in het museum en hun eigen gemoedstoestanden tijdens het avontuur.

### Uitbreiden

- Schrijf in een dagboek over de dingen die je hebt meegemaakt tijdens je nacht in het museum. Wat ben je van plan om aan je vrienden op school te vertellen? Wat zijn de drie engste dingen die je zijn overkomen?
- Kies één tentoonstelling van het museum. Bereid een presentatie voor met een korte samenvatting van de tentoonstelling. Vergeet niet om de relevante feiten en informatie bij te voegen.
- Kies meerdere tentoonstellingen of een bepaalde periode van het museum. Maak een tijdlijn waarop je alle belangrijkste momenten en bekende mensen weergeeft uit die periode. Schrijf bij elke scènestructuur een onderschrift met onder andere de datum.





### De Kleine Zeemeermin

#### Leerdoelen

- Uit en ontwikkel ideeën door middel van opbouwende discussies
- Vat een geschreven tekst samen, lees het voor en bepaal het thema van een verhaal, toneelstuk of gedicht
- 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
- Ontwikkel analysevaardigheden met betrekking tot karaktereigenschappen
- Vergelijk en contrasteer de thema's, genres, onderwerpen en patronen in verhalen, mythes en traditionele literatuur
- Laat een begrip van spreekwoordelijk taalgebruik zien

#### Een scène creëren

- Lees het verhaal "Een Kleine Zeemeermin" voor aan de klas.
- Bediscussieer de belangrijkste details van het verhaal met de leerlingen.
- Bediscussieer en identificeer de eigenschappen van het sprookje en het genre.
- Welke onderdelen van het verhaal roepen beelden op? Wat maakt het verhaal tot een vloeiend geheel?

#### 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. Laat het verhaal beginnen met: "Er was eens..."

Hier enkele suggesties voor belangrijke scènes:

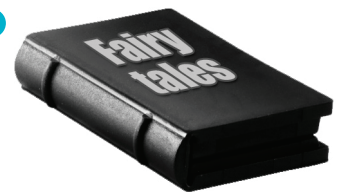
- Het paleis van de Zeekoning, inclusief de zeemeerminnen.
- De boot van de prins gaat kapot tijdens de storm.
- De zeemeermin redt de prins van een zekere verdrinkingsdood.
- De Zeeheks geeft de zeemeermin een magische toverdrank waarmee ze in een mens kan veranderen.
- De prins trouwt met de zeemeermin (of met iemand anders).

#### Reflecteren

Deze vragen zijn ontworpen om reflectie te stimuleren:

- Hoe identificeer je de eigenschappen van elk genre en welke zijn het?
- Wat is je favoriete scène? Wat maakt die scène duidelijk?
- Wat zou er voor en na je favoriete scène kunnen komen?

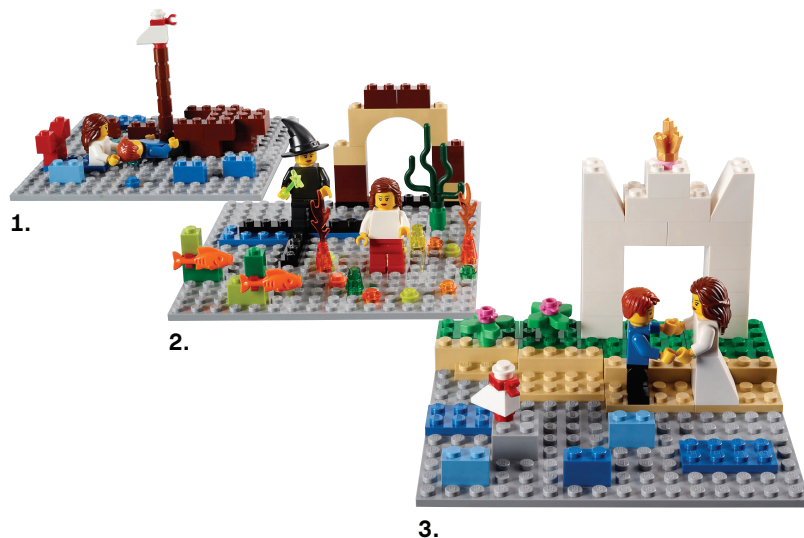
<b>Kerdoelen Nederlandse Taal</b>	
Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	4-5-6-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



## Delen en documenteren

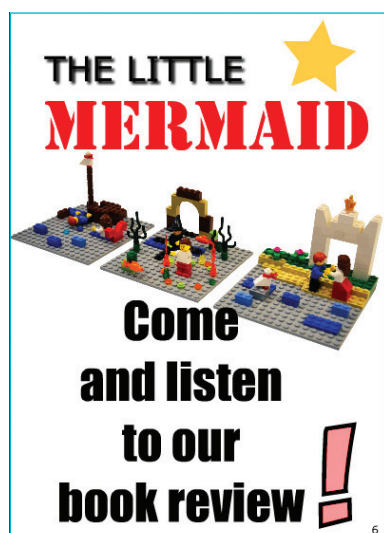
Vraag de leerlingen om zich te richten op het sprookjesgenre en de analyse van karaktereigenschappen tijdens het schrijven van een samenvatting van het verhaal.

## Voorbeeldoplossing



## Uitbreiden

- Veel sprookjes hebben een gelukkig einde, maar er zijn er ook met een verdrietig einde. De verhalen van Hans Christian Andersen lopen meestal slecht af. Nodig de leerlingen uit om het einde van een verhaal te veranderen. Het verhaal moet nog steeds herkenbaar zijn, maar toch anders eindigen als het origineel.
- Verzin een andere versie van de Kleine Zeemeermin met een onverwachte gebeurtenis. Werk in groepen samen en bouw om de beurt een scène voor het verhaal zonder tot een conclusie te komen.
- Gebruik de StoryVisualizer software om een brochure te ontwerpen voor jouw recensie over de Kleine Zeemeermin. Gebruik de brochure om je klasgenoten en leerlingen uit andere klassen uit te nodigen om naar jouw presentatie over de recensie te komen.



## Angst en Beven

### Leerdoelen

- Lees een tekst, schrijf een samenvatting en lees die voor
- Leg uit hoe scènes met elkaar verbonden zijn om een vloeiende overgang te bewerkstelligen en hoe ze de onderliggende structuur van een specifiek genre vormen, zoals fantasy, science fiction en horror
- Destilleer feiten uit literatuur om analyses en reflecties te ondersteunen
- Ontwikkel analysevaardigheden met betrekking tot karaktereigenschappen aan de hand van het grondig beschrijven van personages, omgevingen of gebeurtenissen; maak gebruik van specifieke details in de tekst
- Vergelijk en contrasteer de thema's, omgevingen en plots in verschillende genres
- Laat een begrip zien van spreekwoordelijk taalgebruik, verbanden tussen woorden en nuances in de betekenissen van woorden

### Een scène creëren

- Lees een eng verhaal, een science fiction verhaal of een horrorverhaal voor aan de klas.
- Bediscussieer de belangrijkste details van het verhaal met de leerlingen.
- Bespreek de eigenschappen en eigenaardigheden van elk genre. Probeer dan de duidelijk herkenbare eigenschappen van elk genre vast te stellen.
- Welke onderdelen van het verhaal roepen beelden op? Wat maakt het verhaal tot een vloeiend geheel?

### 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. Laat het verhaal beginnen met: "Ik zal die donkere, akelige dag nooit vergeten toen ik ineens het gevoel kreeg dat..."

Hier enkele suggesties voor belangrijke scènes:

- Het begin van het gevoel van iets bovennatuurlijks...
- Vreemde geluiden die vanuit de ... komen. Wat was dat?
- De kamer die ineens koud aanvoelt en het gevoel niet alleen te zijn...
- Het vreemde geluid dat van buiten het raam lijkt te komen...

### Reflecteren

Deze vragen zijn ontworpen om reflectie te stimuleren:

- Hoe identificeer je de eigenschappen van elk genre en welke zijn het?
- Wat is je favoriete scène? Wat maakt die scène duidelijk?
- Wat zou er voor en na je favoriete scène kunnen komen?

### Kerdoelen Nederlandse Taal

Mondelinge Taal .....	1-2
Schriftelijke Taal .....	5-6-8-9
Taalbeschouwing .....	10-11-12



## Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om zich te richten op genres zoals horror, science fiction en duistere fantasy. Vraag hen verder zich te richten op de analyse van karaktereigenschappen tijdens het schrijven van een samenvatting.

## Uitbreiden

- Zet de spinner op de omgevingskaart en gebruik het om een nieuwe omgeving te bepalen. Hoe kunnen de scènestructuren aangepast worden om ze in lijn te brengen met de nieuwe setting? Wat voor een effect zal dit hebben op de personages van het verhaal?
- Gebruik de StoryVisualizer software om een politieverlag op te stellen over een onverwachte en enge gebeurtenis. Lees het verslag daarna hardop voor in de klas en beantwoord de vragen.
- Stel je eens voor dat je een detective bent. Je bent ingehuurd om een groot mysterie te ontrafelen. Schrijf een verslag met de volgende elementen:
  - Een analyse van de huidige situatie.
  - Een beschrijving van bewijzen en aanwijzingen.
  - Een beschrijving van gebeurtenissen, personages en de scène vanuit het perspectief van de detective.





## Mijn Eigen Kleine Gedichtje

### Leerdoelen

- Lees een tekst, schrijf een samenvatting en lees die voor
- Leg uit hoe scènes met elkaar verbonden zijn om een vloeiende overgang te bewerkstelligen en hoe ze de onderliggende structuur van een specifiek genre vormen, zoals van gedichten
- Stel het thema vast van een verhaal, toneelstuk of gedicht
- Stel de betekenis vast van woorden en uitspraken die worden gebruikt om belangrijke eigenschappen te beschrijven, zoals figuratief taalgebruik en letterlijke en figuurlijke uitspraken
- Laat een begrip zien van rijm
- Leg uit hoe gedichten opgebouwd zijn en hoe stanza's gebruikt worden
- Stem goed en duidelijk geschreven teksten af op de taak, het doel en het publiek

### Een scène creëren

- Lees een gedicht voor aan de klas en identificeer de rijmwoorden samen met de leerlingen.
- Bediscussieer de belangrijkste details van het gedicht met de leerlingen.
- Bespreek en identificeer de eigenschappen van het gedicht en tot welk genre het behoort.
- Wat is rijm en hoe kan het toegepast worden?
- Hoe onderscheid je een goed gedicht van een slecht gedicht?

### Het verhaal bouwen

Laat de leerlingen in teams werken. Vraag hen te brainstormen over ideeën en laat ze dan gedichten en rijmpjes schrijven. De gedichten kunnen een verhaal vormen met een begin, middelstuk en einde of simpelweg een enkele scènestructuur weergeven.

### Reflecteren

Deze vragen zijn ontworpen om reflectie te stimuleren:

- Hoe identificeer je de eigenschappen van elk genre en welke zijn het?
- Wat is je favoriete scène? Wat maakt die scène duidelijk?
- Identificeer versregels en andere dichtelementen.

#### Kerdoelen Nederlandse Taal

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



### Delen en documenteren

Vraag de leerlingen tijdens het schrijven van hun gedichten de versregels en andere dichtelementen aan te wijzen. Laat hen daarna onderzoeken tot welk genre hun gedichten behoren.

### Uitbreiden

- Gebruik de StoryVisualizer software om je gedicht te publiceren en voeg de nodige details toe om de betekenis van je gedicht duidelijk te maken. Oefen het opzeggen van je gedicht en lees het daarna aan de klas voor.
- Dichters gebruiken taal zoals schilders kleuren gebruiken. Kies één element van de dichterlijke taal en schrijf een gedicht waarin je dit element duidelijk toepast. Je kunt kiezen uit: rijm, alliteratie of figuratief taalgebruik (vergelijkingen, metaforen en uitdrukkingen).
- Stel je eens voor dat je gevraagd bent om een gedicht of rijmpje te schrijven voor een reclame. Stel eerst vast welk product je wilt adverteren. Bedenk dan vanuit welk perspectief je wilt gaan werken, bijvoorbeeld vanuit de consument of de producent. Kies een perspectief en schrijf een gedicht of rijmpje voor de reclame.

## De Lange Legende

### Leerdoelen

- Lees een tekst, schrijf een samenvatting en lees die voor
- Leg uit hoe scènes met elkaar verbonden zijn om een vloeiende overgang te bewerkstelligen en hoe ze de onderliggende structuur van een specifiek genre vormen, zoals van legendes
- Ontwikkel analysevaardigheden met betrekking tot karaktereigenschappen
- Vergelijk en contrasteer de thema's, genres, onderwerpen en patronen van de gebeurtenissen in verhalen, mythes en traditionele literatuur
- Laat een begrip zien van het vertellen van traditionele verhalen
- Onderscheid formeel en informeel taalgebruik tijdens het spreken en schrijven
- Schrijf een verhaallijn waarin een fantasie-ervaring of fantasiegebeurtenis wordt uitgewerkt

### Een scène creëren

- Presenteer een legende aan de leerlingen, lees hem voor en stel vast waar het over gaat.
- Bediscussieer de belangrijkste details van de legende met de leerlingen.
- Bespreek en identificeer de eigenschappen van het legendegenre.
- Wat betekent het woord "authentiek"? Wat is fictie?
- Wat houdt het in om een historisch perspectief of historische inhoud te hebben?

### 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. Laat het verhaal beginnen met: "Vroeger in het eeuwenoude..."

### Reflecteren

Deze vragen zijn ontworpen om reflectie te stimuleren:

- Hoe identificeer je de eigenschappen van elk genre en welke zijn het?
- Wat is je favoriete scène? Wat maakt die scène duidelijk?
- Wat zou er voor en na je favoriete scène kunnen komen?
- Geef aan welke onderdelen van de legende authentiek of fictief zijn, of gebaseerd op daadwerkelijke geschiedenis.

#### Kerdoelen Nederlandse Taal

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



### Delen en documenteren

Vraag de leerlingen om zich te richten op het legendegenre en de analyse van karaktereigenschappen tijdens het schrijven van een samenvatting van het verhaal.

### Uitbreiden

- Gebruik de StoryVisualizer software om een presentatie te maken over de Lange Legende. Vergeet niet om historische elementen toe te voegen. Vraag ook leerlingen uit andere klassen om je presentatie bij te wonen.
- Legendes zijn vaak gebaseerd op een kern van waarheid, zoals historische feiten. Kies een legende en onderzoek of er een feitelijke basis is voor de mythe. Maak er een pamflet, nieuwsbericht of documentaire over.
- Verzin een andere versie van de Lange Legende met een onverwachte gebeurtenis. Werk in groepen samen en bouw om de beurt een scène voor het verhaal zonder tot een conclusie te komen.
- Schrijf een filmscript voor één van je favoriete legendes. Schrijf daarbij uitgebreide dialogen en aanwijzingen voor de personages. Voer samen met de andere leerlingen in je team de legende op.