

# Fantasieverhalen

## Inhoud

Algemene instructies voor de leerkracht/voorlezer	<a href="#">Pag 2</a>
<b>Verhaal 1: Een oud krakend huis</b> Geschikt voor groep 3 t/m 8	<a href="#">Pag 4</a>
<b>Verhaal 2: Een geheim laboratorium</b> Geschikt voor groep 3 t/m 8	<a href="#">Pag 7</a>
<b>Verhaal 3: Een bijzondere opa en oma</b> Geschikt voor groep 3 t/m 8	<a href="#">Pag 11</a>
<b>Verhaal 4: Gruwelijk eng</b> Geschikt voor groep 4 t/m 8	<a href="#">Pag 15</a>
<b>Verhaal 5: Mijn allerliefste vriend</b> Geschikt voor groep 3 t/m 8	<a href="#">Pag 20</a>
<b>Verhaal 6: Op reis met een boek</b> Geschikt voor groep 3 t/m 8 Past bij het Kinderboekenweek 2019: Reis mee!	<a href="#">Pag 26</a>

## Algemene instructies voor de leerkracht/voorlezer

Bekijk eerst samen de digibordles [Illustraties in kinderboeken](#). Hierin worden heel veel verschillende stijlen van illustreren getoond.

Lees het verhaal rustig voor. De kinderen heb een vel tekenpapier en een potlood voor zich. Als ze vragen of iets goed is, antwoord dan: 'Alles is goed. Alles mag.'

Het doel van deze oefening is de fantasie stimuleren. Daarom kán niets fout zijn. Zelfs niet als de tekening afwijkt van wat je voorleest. Illustratoren mogen eigenwijs zijn. Dat is bij echte kinderboeken ook zo. Soms past de schrijver de tekst aan, omdat de tekenaar iets anders bedacht heeft.

*Tip: Bekijk van tevoren een prentenboek en bespreek of wat er in de tekst staat ook getekend is. Heeft de tekenaar dingen weggelaten? Heeft hij er dingen bij verzonnen? Waarschijnlijk zou een andere tekenaar bij dezelfde tekst een heel andere tekening gemaakt hebben. De tekenaar heeft zijn eigen fantasie.*

Tegen kinderen die zeggen dat ze niet kunnen tekenen kun je zeggen:

'Dit is een opdracht om je fantasie te oefenen. Het is niet erg als je iets niet precies kunt tekenen. Je mag er er ook bij schrijven wat het is of wat er gebeurt. Het gaat niet om het maken van een mooie tekening. Een echte tekenaar tekent vaak eerst een proeftekening, een schets. Die is soms heel slordig. Pas daarna maakt hij een echte tekening. Misschien is jouw tekening meteen gelukt. Maar als dat niet zo is, is dat helemaal niet erg.'

Ik had een jongetje dat bij verhaal 4 niets wilde tekenen. 'Schrijf maar een paar woorden op je tekenvel,' zei ik. Hij schreef enkel *mand* en *kat*. Maar daarna begon hij toch te tekenen en aan het einde van de les liet hij zijn vriendjes trots zien wat hij gemaakt had. Elk verhaal begint eenvoudig en langzaam komt er steeds meer ruimte voor eigen inbreng. Door deze werkvorm kan faalangst plotseling wegsmelten. Zo mooi om te zien!

Bij mij mogen de leerlingen geen gum gebruiken. Dat vinden ze heel moeilijk, maar het werkt bevrijdend. Ook een vergissing kan mooi zijn en

iets nieuws opleveren. **Fout bestaat niet.** Ook het tempo (ze moeten soms stevig doorwerken om het verhaal te blijven volgen) werkt bevrijdend. Ze moeten snel beslissen wat ze maken en kunnen niet gaan piekeren. De *innerlijke criticus* krijgt zodoende geen kans.

Creativiteit wordt vaak geremd door zelfkritiek. In een creatief proces is de eerste fase er een van expressie en durf, waarbij je alles wat je maakt en bedenkt verwelkomt. In de volgende fase kun je er kritisch naar kijken. Dan kun je verbeteringen aanbrengen, dingen weggooien of toevoegen. Die twee fasen komen ná elkaar. Tijdens het voorlezen van het verhaal zit iedereen in eerste fase, waarin alles wordt verwelkomt.

Bij [*korte pauze*] wordt het verhaal even gestopt om de kinderen meer tijd te geven.

Ook op andere momenten kun je soms even stoppen.

Of je kunt een stukje tekst herhalen, terwijl de kinderen aan het tekenen zijn. De kinderen werken door tijdens het voorlezen. Alleen in het begin wachten ze even op de eerste instructie.

De voorbeelden (misschien is het ... etc) zijn bedoeld om te inspireren. Afhankelijk van de groep kun je deze naar eigen inzicht aanvullen of weglaten.

De **blauwe tekst** is het 'verhaal' en de zwarte tekst is instructie. Soms loopt dat wat door elkaar, maar het wijst zich vanzelf.

Tijdsduur is ongeveer 30 minuten.

Ik laat de kinderen het liefst in stilte werken. Als ze tijdens het tekenen elkaar gaan vertellen wat ze verzinnen, verstoren ze elkaars fantasie. Na afloop kan dat wel.

Bij de meeste groepen is het beter als de leerkracht zelf niet zichtbaar meetekent. De kinderen kunnen denken dat het moet zoals juf of meester het doet.

Je kunt de tekenopdracht afsluiten met extra opdrachten, zoals een schrijfopdracht, knutselen, expositie, enzovoort.

# Verhaal 1: Een oud krakend huis

*Lees voor.*

Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening maakt. Het verhaal is bedacht door kinderboekenschrijver Rian Visser en jullie zijn de tekenaars.

In kinderboeken zijn tekeningen heel belangrijk. De schrijver bedenkt een verhaal, maar de illustrator bedenkt er tekeningen bij. Deze tekeningen vormen ook een verhaal. Bij een stripverhaal kun je de tekeningen zelfs niet missen om het verhaal te begrijpen. Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening gaat maken. Luister goed. Het eerste gedeelte hoef je alleen te luisteren.

Dit verhaal speelt zich af in een oud, krakend huis waarin al een tijdje niemand meer woont. Ooit was het een mooi huis met grote, hoge kamers en een prachtige tuin eromheen. Maar nu bladdert de verf van de kozijnen, de trap mist een paar treden en sommige deuren kunnen niet meer open of dicht. Hier en daar staan nog oude meubels en voor sommige ramen hangen gescheurde gordijnen.

In het huis wonen geen mensen meer. Maar er is woont wel een dier. Het dier zit verstopt achter een gordijn. Alleen zijn staart steekt uit.

Teken een verticale lijn in midden van het tekenpapier. De lijn loopt van de onderkant van je blaadje tot aan de bovenkant. Deze lijn is de rand van een gordijn.

*[korte pauze]*

Is iedereen klaar? Teken dan nu de staart van het dier dat achter het gordijn vandaan komt. Links of rechts; dat maakt niet uit.

Is het een lange staart? Is het een korte staart? Is het een rechte staart of met een krul erin? Is het een stevige staart met stekels of een zachte pluizige? Is het een staart van veren. Is het de staart van een bestaand dier of van een fantasiedier? Is het een rare kronkelige staart?

*[korte pauze]*

Waarom zit het dier achter het gordijn? Het is bang, want iemand bonkte hard op het raam. De voordeur werd opengemaakt en ineens klonken overal in huis stemmen. Er kraakte een deur en voetstappen kwamen dichterbij. Daarom kroop het dier achter het gordijn. Dat was net op tijd, want iemand komt de kamer in...

Teken die iemand in de kamer. Het mag een kind zijn of een groot mens. Misschien is hij heel klein of juist heel groot. Misschien is het een gewoon mens of een sprookjesfiguur; bijvoorbeeld een ridder, een prins of prinses. Misschien is het een postbode of een oma. Teken maar wie jij denkt dat er in het huis wil wonen.

*[korte pauze]*

Het dier achter het gordijn houdt zijn adem in. Hij hoopt dat de mens hem niet gezien heeft. Maar zijn staart verradt hem. De mens ziet de staart en met een ruk schuift hij het gordijn opzij.

Teken nu de rest van het dier. Is zijn lijf heel groot of heel klein?

De mens schrikt. Wat was dit voor vreemd dier? Wat zijn die dingen op zijn rug? Zijn het vleugels of stekels? Heeft het dier lange haren of korte? Heeft het vreemde vlekken op zijn lijf of gekke bulten?

Teken ook de kop van het dier. Heeft het een grote bek of een kleine? Of misschien heeft het een snavel? Wat voor oren heeft het beest? Heeft het snorharen? Heeft het grote tanden? Is het dier gevaarlijk of vriendelijk?

Het mag een bestaand dier of een fantasiedier zijn. Hoeveel poten heeft het dier? Twee, vier of misschien wel twintig?

*[korte pauze]*

Het dier en de mens kijken elkaar aan.

'Je hoeft niet bang te zijn, hoor,' zegt de mens. 'Ik heb wat voor je.' Het dier ziet dat de mens een groot voorwerp bij zich heeft. Zoiets heeft hij nog nooit gezien. Dat was niet zo gek want het dier heeft heel lang alleen in het huis opgesloten gezeten. Nieuwsgierig kijkt hij naar het ding dat de mens meegenomen heeft.

Teken het voorwerp. Is het misschien een televisie, een computer of stofzuiger? Of is het een skateboard, een fiets of een zwaard. Of misschien is het iets om op te eten; een grote taart of een mand appels. Bedenk zelf iets dat jouw dier en mens leuk vinden.

*[korte pauze]*

'Wow! Dat is leuk,' zegt het dier. 'Heb je dat voor mij meegenomen?'

Maak je tekening verder af. Misschien zijn er nog meer dingen in de kamer? Hangt er iets aan de muur? Ligt er wat op de grond? Zijn er ramen of deuren? Misschien komen er nog meer mensen of dieren bij. Is de kamer griezelig of juist heel gezellig? Zijn er spinnenwebben? Hangen er slingers? Ligt er rommel?

### **Nabespreken**

Is je tekening klaar? Zie je dat iedereen een andere tekening gemaakt heeft? Jullie hebben allemaal hetzelfde verhaal gehoord en toch zijn alle tekeningen heel verschillend. Hoe komt dat denk je?

Laat de kinderen nadenken en vertellen.

Alle tekeningen zijn verschillend omdat iedereen zijn eigen fantasie heeft gebruikt. De woorden vormen een verhaal, maar jouw tekening is ook een verhaal.

### **Titel bedenken**

Geef je tekening een titel. (voor groep 3 kan de leerkracht dit opschrijven).

Je kunt bij je tekening nu een verhaal schrijven.

## Verhaal 2: Een geheim laboratorium

*Lees voor.*

Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening maakt. Het verhaal is bedacht door kinderboekenschrijver Rian Visser en jullie zijn de tekenaars.

In kinderboeken zijn tekeningen heel belangrijk. De schrijver bedenkt een verhaal, maar de illustrator bedenkt er tekeningen bij. Deze tekeningen vormen ook een verhaal. Bij een stripverhaal kun je de tekeningen zelfs niet missen om het verhaal te begrijpen. Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening gaat maken. Luister goed. Het eerste gedeelte hoef je alleen te luisteren.

Ergens op de wereld, op een hoge berg, midden in de woestijn of op een onbewoond eiland in zee, staat een geheim laboratorium. Niemand weet precies waar het staat, zo geheim is het.

In dit laboratorium worden bijzondere dingen onderzocht. En er worden belangrijke uitvindingen gedaan.

Midden in het laboratorium staat een machine. Het lijkt op een doos, maar het is een heel bijzondere doos.

Teken de doos.

Je hoeft nog niet precies te weten waar het voor dient.

Teken eerst gewoon een doos.

Het mag een grote doos zijn of een kleine doos.

Een hoge doos of een lage doos.

Alles mag.

*[korte pauze]*

Aan de doos zitten rare knoppen en andere rare uitsteeksels.

Denk maar aan een geheimzinnige machine.

Misschien zit er een raampje in.

Of er steken grijpparmen uit.

Of er knipperen er lampjes.

Misschien kan de doos lopen, rijden of springen.

Misschien kun je tandwielen of springveren zien.  
Maak van jouw doos een geheimzinnige doos.

*[korte pauze]*

In het laboratorium worden gevaarlijke vloeistoffen gebruikt.  
Deze vloeistoffen zitten in een fles of in een vat.  
Is het er een? Of zijn het er een heleboel?  
Zijn ze groot of klein?  
Staan ze op de grond of op een plank?  
Staan ze rechtop of zijn ze omgevallen?  
Zit er een etiket op?  
Tekenen het maar.

*[korte pauze]*

En zijn nog meer dingen in het laboratorium die je nodig hebt om uitvindingen te doen.  
Denk maar aan reageerbuisjes, gereedschap, boeken, een vrieskist of een oven.  
Tekenen wat jij denkt dat er in het laboratorium aanwezig is.

*[korte pauze]*

De baas van het laboratorium is een geleerde professor.  
Deze professor kan een man of een vrouw zijn. Dat mag je zelf kiezen.  
Of misschien is jouw professor wel een dier? Een wijze olifant of een hele slimme mier?  
Tekenen jouw professor.

Is hij aardig of gemeen?  
Is hij jong of oud?  
Is hij klein of groot?  
Heeft hij veel haar of weinig haar?  
Tekenen de professor zoals jij wil dat hij eruit ziet.

*[korte pauze]*

Geef jouw professor een naam. Hoe heet hij of zij? Schrijf het op je tekening.

*[korte pauze]*



De professor heeft een tekening gemaakt van zijn uitvinding.  
Die tekening hangt aan de muur of hij ligt op de grond.  
Wat zou jouw professor aan het uitvinden zijn?  
Misschien iets lekkers om op te eten?  
Of iets om de wereld te redden?  
Of iets om het leven makkelijker te maken?  
Een hulpmiddel voor in huis?  
Of iets voor op school?  
Iets om aan te trekken?  
Denk er even over na.  
Teken daarna de uitvinding.

*[korte pauze]*

Jouw professor is niet alleen. Hij heeft een assistent, die hem kan helpen.  
De assistent is geen mens, want de uitvinding moet strikt geheim blijven.  
Daarom is de assistent een robot.  
Hoe die robot eruit ziet mag je zelf kiezen.  
Misschien lijkt de robot op een mens?  
Of lijkt hij op een dier?  
Het kan een kleine robot zijn of een grote robot.  
Is hij grappig of serieus?  
Is het een slimme robot die goede tips kan geven aan de professor?  
Of is het een domme robot die steeds fouten maakt?  
Teken de robot zoals jij denkt dat hij eruit ziet.

*[korte pauze]*

Is je tekening bijna klaar?  
Bedenk een spannende titel voor je tekening. Schrijf hem er maar bij.  
  
Je kunt je tekening nog verder afmaken.  
Misschien is er een raam in het laboratorium, waardoor je naar buiten kunt kijken.  
Wat zie je buiten?  
Is het nacht en zijn er sterren?  
Of zie je een bos?

Zie je een zee met een boot?

Komen er soms indringers aan, die de geheime uitvinding willen stelen?

*[korte pauze]*

Misschien is er niet meer genoeg ruimte op je blaadje. Je kunt een nieuw blaadje nemen om te tekenen wat er verder gebeurt.

### **Extra opdracht**

Schrijf een verhaal bij de tekening.

Of maak een stripverhaal over een geheime laboratorium.

## Verhaal 3: Een bijzondere opa en oma

Bij dit verhaal kunnen kinderen denken dat het echt over hun opa of oma moet gaan. 'Mijn oma woont hier vlakbij,' zeggen ze dan. Leg uit dat verhaal over een fantasie-opa-en-oma gaat. Dus ze mogen alles verzinnen.

NB: Er is ook een [pdf van een A3 vouwvel](#) waarop de kinderen kunnen tekenen.

*Lees voor.*

Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening maakt. Het verhaal is bedacht door kinderboekenschrijver Rian Visser en jullie zijn de tekenaars.

In kinderboeken zijn tekeningen heel belangrijk. De schrijver bedenkt een verhaal, maar de illustrator bedenkt er tekeningen bij. Deze tekeningen vormen ook een verhaal. Bij een stripverhaal kun je de tekeningen zelfs niet missen om het verhaal te begrijpen. Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening gaat maken. Luister goed. Het eerste gedeelte hoef je alleen te luisteren.

Mijn opa en oma wonen ver weg. Ik heb ze nog nooit in het echt gezien. Elk jaar, voor mijn verjaardag, sturen ze mij wat geld en een foto van zichzelf.

Het zijn altijd spannende foto's. Kijk, hier zie je mijn opa en oma op de rug van een olifant. En hier zie je mijn oma in een balletpak. Ze is wel oud, maar nog erg lenig.

En hier zie je een foto van mijn opa, die zich verkleed heeft als boef. Of zou hij echt een boef zijn?

Ik zou best eens meer van hen willen weten.

Kijk, hier zie je de gekste foto die ze mij hebben gestuurd!

Teken ergens op je blaadje een fotolijstje. Teken het niet te groot, want er moet straks nog meer bij. Maak het lijstje dus niet groter dan een kwart van je blaadje.

*[korte pauze]*

In het lijstje teken je een foto van opa of oma. Of allebei, dat mag ook. Het is een gekke of spannende foto. Misschien hebben ze zich raar verkleed. Of ze doen iets spannends. Teken het maar.

[korte pauze]

We gaan verder met het verhaal.

Dit jaar kwam er voor mijn verjaardag geen foto, maar een brief. Het was een rare brief. Ik lees hem voor:

*Lief kleinkind,  
volgende maand ben je jarig. Je bent nu al zo groot en daarom lijkt het ons leuk als je eens bij ons op bezoek komt. Helaas weten wij niet hoe jij het liefst wilt reizen. Daarom mag je zelf kiezen hoe je wilt komen. Kom je lopend of met de fiets? Of wil je met de bus, de trein of de boot? Neem je een vliegtuig, een helikopter of op een paard? Laat je het ons weten?  
Groetjes van opa en oma.*

Teken nu hoe je op reis gaat. Ga, je lopen met een tas op je rug? Of wil je met de trein? Of misschien bedenk je nog een andere manier om te reizen? Teken het maar!

[korte pauze]

Toen mijn opa en oma gezien hadden hoe ik wilde reizen, kwam er een tweede brief. Deze was al net zo raar als de eerste brief.

*Lief kleinkind,  
we vinden het fantastisch dat wij jou binnenkort zullen zien. Misschien heb je je al afgevraagd waar wij eigenlijk wonen? Nou, ik zal je vertellen, wij wonen niet in een gewoon rijtjeshuis. Wij wonen ook niet in een flat. Ons huis is heel bijzonder. Misschien wonen wij wel in een boom. Of in een grot. Of in een luchtkasteel. Je hebt al vaak foto's van ons gekregen, dus misschien kun je het wel raden. Stuur ons maar eens een tekening van hoe jij denkt dat ons huis eruit ziet.  
Groetjes van opa en oma.*

Teken nu het huis van je opa of oma. Is het een boomhut of een indianentent? Of misschien wonen ze wel in een iglo? Of hebben ze een opblaasbaar huis dat ze overal mee naartoe kunnen nemen? Een huis op wieltjes? Teken het maar!

[korte pauze]

Een week later kwam er weer een brief. Bij deze brief zat een klein pakje. Voordat ik de brief las, maakte ik eerst het pakje open. Ik was zo nieuwsgierig wat erin zou zitten!

Teken wat er in het pakje zit. Wat hebben opa en oma gestuurd? Is het een sleutel, een vergrootglas, een bijzondere steen, een vreemde munt, een gekleurde bril, een feestslinger of een kledingstuk? Bedenk het zelf maar.

[korte pauze]

Nieuwsgierig keek ik een tijdje naar het voorwerp. Daarna las ik de brief.

*Lief kleinkind,  
dit is onze laatste brief. Binnenkort zullen we elkaar ontmoeten. Het is de bedoeling dat je dit voorwerp meeneemt. Wij willen jou een bijzonder geheim laten zien, waarbij we jou en dit voorwerp nodig hebben.*

*Wat dat geheim is, verklappen we nog niet. Alleen jij mag het zien, omdat jij ons kleinkind bent. We hopen dat je het geheim goed zult bewaren en er goed voor zult zorgen.*

*Natuurlijk vraag je je af wat het is? Is het een schat? Of is het een bijzonder dier waarvoor je goed moet zorgen? Is het een eiland waar wij de baas zijn? Of nog iets heel anders? Wij zijn benieuwd wat jij denkt dat het is. Stuur je ons een tekening?*

*Tot snel!*

*Groetjes van opa en oma.*

Teken nu het geheim dat opa en oma aan jou willen laten zien.

Wat is het?

Het is vast iets dat hoort bij hun bijzondere huis.

En iets dat te maken heeft met het voorwerp dat ze jou gestuurd hebben.

Teken het maar.

[korte pauze]

Maak je tekening verder af. Je mag alles erbij bedenken wat jij wilt.

Geef je tekening een titel.

Hebben jouw opa en oma een naam? Dat mag een echte naam zijn of een zelf verzonnen naam. Schrijf het er maar bij.

**Aanvullende opdracht (optioneel)**

Schrijf een verhaal bij de tekening.

Of maak een stripverhaal over jouw bijzondere opa en oma.

## Verhaal 4: Gruwelijk eng

Lees voor.

Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening maakt. Het verhaal is bedacht door kinderboekenschrijver Rian Visser en jullie zijn de tekenaars.

In kinderboeken zijn tekeningen heel belangrijk. De schrijver bedenkt een verhaal, maar de illustrator bedenkt er tekeningen bij. Deze tekeningen vormen ook een verhaal. Bij een stripverhaal kun je de tekeningen zelfs niet missen om het verhaal te begrijpen. Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening gaat maken. Luister goed. Het eerste gedeelte hoef je alleen te luisteren.

Het is een bijzondere ochtend. De held wordt wakker van een zacht geluid. Het is niet een van de geluiden die je normaal 's ochtends vroeg hoort. Het is niet het gefluit van de vogels in het bos. Ook niet het gebrom van verkeer in de verte. Dit is iets anders.

De held is een beetje bang. Maar hij is ook dapper. Daarom besluit hij naar buiten te gaan.

Het geluid komt van ver. Hij loopt een kwartiertje en het geluid wordt steeds sterker. Het komt uit het bos. De held loopt diep het bos in en komt bij een plek die hij nog nooit heeft gezien. Daar ziet hij een mand.

Teken de mand. Het mag een grote of kleine mand zijn. Met of zonder hengels. Een open mand of een dichte mand. Misschien is het een soort kooitje. Of misschien is het meer een schaal. Misschien is hij van riet, maar hij kan ook van plastic zijn. Misschien staat er iets op? Of hangt er een kaartje aan?

*[korte pauze]*

Heeft iedereen iets getekend?

De held loopt naar de mand en kijkt wat erin zit. Wat hij ziet is heel bijzonder en mooi. Daar komt het geluid dus vandaan! Wat raar dat iemand dit zomaar midden in het bos heeft neergezet.

Teken nu wat er in de mand zit. Als er geen ruimte is in de mand, mag het er ook boven zweven of ernaast liggen. Dus teken wat er in de

mand zit of wat erin gezeten heeft.

Is het een levend ding, bijvoorbeeld een klein diertje? Wat voor diertje zou het zijn? Of misschien is het een baby? Of is het een fantasiewezentje, zoals een kabouter, een trol of een fee? Of misschien is het geen levend wezen, maar een ding? Een fluitend robotvogeltje? Een kostbaar muziekinstrument? Een bijzonder boekje waarvan de blaadjes in de wind ritselen? Of mooi speelgoed? Jij mag het bedenken. Het is iets moois en het kan geluid maken.

Teken het maar.

Als je het lastig vindt om het heel precies te tekenen, mag je er ook bijschrijven wat het is. Het mag ook best een beetje grappig zijn, zoals in een stripverhaal.

Als je klaar bent, mag je ook laten zien hoe de plek in het bos eruitziet. Zijn er grote paddenstoelen? Of zijn er mooie bloemen, varens, struiken of bomen?

*[korte pauze]*

De held begrijpt niet waarom die mand met die inhoud hier zomaar staat. Hij wil het mee naar huis nemen, zodat er niets mee gebeurt.

De held tilt de mand op.

Maar dan hoort hij opnieuw een geluid. Dit is geen mooi geluid. Het is een gruwelijk eng geluid!

Met een ruk draait de held zich om. Zijn nekharen gaan overeind staan.

O, help! Dit is het engste wat hij ooit heeft gezien!

Teken wat jij denkt dat de held ziet. Is het een groot monster? Of een wild dier met scherpe tanden en gevaarlijke klauwen? Of is het een troep kleine dieren, zoals spinnen, bijen of bijtende torren? Of is het een spook, een geest, een vampier of een superrobot? Of is het een fantasiedier, bijvoorbeeld een reusachtige rat?

Of misschien is het nog iets anders? Is een van de bomen in een monster veranderd?

Teken het maar. Je mag zelf een gruwelijk eng gevaar bedenken dat de held en de mand met de mooie inhoud bedreigt.

En bedenk een naam voor het gevaar. Schrijf dat er maar bij.



*[korte pauze]*

'Geef mij die mand!' brult het enge gevaar.  
De held houdt de mand stevig vast. Wat er ook gebeurt, dit zal hij niet weggeven. Hij moet het beschermen.

We weten nog helemaal niet hoe de held er eigenlijk uitziet. Dat mag je nu bedenken.

Misschien ben je het zelf? Misschien is jouw held een dier? Of is het ook een monster? Een lief monster, dat alleen gevaarlijk wordt als het iemand moet beschermen?

In het verhaal zeggen we steeds hij, maar de held mag natuurlijk ook een meisje of een vrouw zijn. Dat mag je zelf weten.

Teken nu jouw held. En bedenk een naam voor de held. Schrijf die er maar bij.

*[korte pauze]*

'Geef mij die mand!' brult het enge gevaar opnieuw.  
'Nee!' roept de held. 'Kom het maar halen, als je durft!'  
Razendsnel bedenkt de held een plan.

Teken nu iets waardoor de held het gevaar overwint. Misschien krijgt hij vleugels? Of heeft hij een geheim wapen? Bijvoorbeeld een toverdrankje? Of maakt hij muziek waar het monster van schrikt? Bedenk iets wat bij jouw tekening past. Als je het lastig vindt om te tekenen mag je het ook opschrijven.

*[korte pauze]*

Gelukkig. Het gevaar is geweken. De held neemt de mand mee naar huis. Hij beseft dat dit de belangrijkste dag in zijn leven is. Hij heeft iets bijzonders gered.

Bedenk nu een spannende titel voor jouw tekening en schrijf die erbij.

## Vervolgopdracht en nabespreken

### Titel bedenken

Laat een paar kinderen hun titel voorlezen en bespreek die. Je kunt op een paar dingen letten. Is de titel spannend? Maakt de titel je nieuwsgierig? Verklapt de titel niet te veel? Is de titel niet te algemeen?

### Voorbeelden

*Het avontuur.*

Beetje algemeen. Kun je iets toevoegen? *Het avontuur met het enge monster in het bos.*

*Het monster en de baby.*

Iets specifieker of spannender maken door bijvoegelijk naamwoorden toe te voegen. *Het gruwelijk monster en de weerloze baby.*

*Het monster wint.*

Verklapt te veel. Beter: *Het monster in gevaar.*

*Het geheim.*

Te algemeen. Specifieker maken. Bijvoorbeeld: *Het geheim van het vliegende robotvogeltje.*

### Vertellen bij de tekening

De leerlingen vertellen aan de hand van hun tekening over hun verhaal.

Let op: de volgorde is belangrijk.

1. Vraag wat er in de mand zat.
2. Vraag hoe het monster eruitziet.
3. Vraag wie de held is
4. Welk plan heeft de held bedacht?
5. Vraag hoe het verder gaat.

Deze volgorde is belangrijk. Een gruwelijk eng gevaar is pas eng als er iets is dat bedreigd wordt. Een monster is op zichzelf helemaal geen probleem. Het wordt pas eng als er in het bos iets weerloos en kwetsbaars is dat beschermd moet worden.

Vaak schrijven kinderen over monsters of gemenerikken. Ze vergeten

dan dat die spanning opgebouwd moet worden door ook iemand te beschrijven die gevaar loopt.

*Aan de hand van deze fantasietekening wordt duidelijk dat je ook een goede persoon nodig hebt in een spannend verhaal, zodat je daarmee kunt meeleven. Zoals een leerling na afloop zei: 'Je moet ook een aardig persoon in je verhaal stoppen.'*

De lezer leeft dus mee met de held en is bezorgd voor het mooie en goede dat in de mand zat. Hij is doodsbang dat daar iets mee gebeurt.

**Tip:** Begin je griezelverhaal met het beschrijven iets moois dat gevaar loopt en beschermd moet worden.

*'Alles van waarde is weerloos.'* Lucebert

### **Schrijfo opdracht**

Bedenk hoe je verhaal verder gaat. Wat doet de held met de mand en datgene wat hij heeft gered?

De kinderen schrijven hun titel op een schrijfbord en schrijven daarna een verhaal bij hun tekening.

Schrijven eventueel de vijf vragen uit het stukje 'Vertellen bij de tekening' op het bord. Deze volgorde kan een steun zijn bij het schrijven van het verhaal.

### **Presenteren**

De leerlingen lezen hun verhalen voor.

Van de tekeningen en de teksten kunnen ze een boekje maken.

In de school kan een expositie komen van de tekeningen met de teksten.

## Verhaal 5: Mijn allerliefste vriend

*Lees voor.*

Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening maakt. Het verhaal is bedacht door kinderboekenschrijver Rian Visser en jullie zijn de tekenaars.

In kinderboeken zijn tekeningen heel belangrijk. De schrijver bedenkt een verhaal, maar de illustrator bedenkt de tekeningen. Deze tekeningen vormen een eigen verhaal.

De tekenaar heeft namelijk zijn eigen fantasie. Hij luistert goed naar het verhaal. Hij ziet het verhaal als een film in zijn hoofd. Daardoor bedenkt hij er zelf dingen bij.

Soms is de tekenaar een beetje eigenwijs. Dan tekent hij het verhaal net een beetje anders dan er wordt verteld. Dat mag. De tekenaar is net zo goed de baas van het verhaal als de schrijver. In zo'n geval moet de schrijver het verhaal aanpassen aan de tekening.

Luister goed. Het eerste gedeelte hoef je alleen te luisteren.

Op een ochtend werd ik wakker. Alles was net als anders. Ik lag in mijn eigen bed in mijn eigen kamer. De gordijnen hadden dezelfde kleur als altijd. De lamp was hetzelfde. De meubels waren hetzelfde. En toch was het net alsof er iets veranderd was.

Ik keek de kamer rond en toen zag ik mijn vriend. Mijn vriend was een stuk speelgoed en hij was al jaren mijn beste maatje. Soms lag hij bij mij in bed. En soms slingerde hij zomaar ergens rond in de kamer.

Teken een knuffelbeest of een ander stuk speelgoed dat jouw beste vriend kan zijn. Maak het niet groter dan de helft van je blaadje, want er moet straks nog meer bij. Je mag jouw eigen lievelingsknuffel tekenen, maar het mag ook een knuffel zijn die je nu verzint. Dit verhaal is een fantasieverhaal, dus de dingen die je bedenkt hoeven niet echt waar te zijn.

Als je niet van knuffelbeesten houdt, mag je ook een ander stuk speelgoed tekenen. Een trein, een robot of een dinosaurus ... Het voorwerp moet straks wel kunnen praten.

*[korte pauze]*

Ik keek naar mijn vriend. Hij zag er anders uit dan normaal. Was hij

groter geworden? Of was ik kleiner geworden? Zijn gezicht was ook veranderd. Het leek wel alsof hij ogen had, die echt konden kijken. En alsof hij een mond had, die echt bewoog.

Teken verder aan je knuffelbeest of aan het speelgoed. Geef het ogen, zodat het kan zien en een mond zodat het kan praten. Het voorwerp heeft natuurlijk ook oren, want hij kan horen wat je zegt.

En op welke manier is het speelgoed nog meer veranderd? Is het veel groter dan normaal? Heeft het lange haren gekregen? Of heeft het ineens vleugels? Misschien kan het echt bewegen?

Geef jouw vriend een naam. Als je hem nog niet weet, kun je hem ook later bedenken.

Ik knipperde een paar keer met mijn ogen. Misschien was ik nog niet helemaal goed wakker. Zou het kunnen dat ik nog droomde? Ik rekte me uit en stond op.

'Zo, ben je eindelijk wakker,' zei het speelgoed.

Hoorde ik dat goed? Kon mijn speelgoedvriend praten? En waarom zag hij er zo raar uit. Ik zag dingen die ik nog nooit gezien had.

Geschrokken schudde ik een keer met mijn hoofd. Misschien was ik aan het slaapwandelen? Ik kneep mezelf hard in mijn arm. 'Au!' Het deed echt pijn. Ik was dus wakker.

In mijn pyjama stond ik midden in de kamer naar mijn vriend te kijken.

'Kleed je eens aan,' zei het speelgoed. 'Ik ben vandaag jarig. Of was je dat soms vergeten?'

'Jarig?' vroeg ik. 'Kan speelgoed jarig zijn?'

'Natuurlijk kan ik dat. En omdat ik jarig ben, gaan wij iets leuks doen. Dus kleed je maar aan.'

Ik liep naar mijn klerenkast. Wat zou ik aantrekken?

Je mag nu tekenen over wie dit verhaal gaat. Wie is de persoon die 's ochtends wakker werd in zijn slaapkamer? Die mag je nu tekenen. Dat is de ik-persoon van dit verhaal.

Is het een jongen of een meisje?

Hoe groot is die persoon naast het speelgoed? Misschien is het voorwerp gegroeid en zijn ze allebei even groot? Of misschien is jouw hoofdpersoon zelfs kleiner dan het speelgoed?

Wat voor kleren heeft die persoon aan? Is hij of zij gekleed voor een feest of voor een avontuur?

Geef jouw hoofdpersoon ook een naam. Schrijf die er maar bij.

Moest ik mooie kleren aantrekken, omdat het feest was? Of zou ik stoere kleren aantrekken? Treuzelend stond ik voor de kast. 'Schiet eens op' mopperde mijn vriend. 'Ik heb zin om ergens naartoe te gaan.'  
Snel kleepte ik me aan.

*[korte pauze]*

'Ben je echt jarig?' vroeg ik.  
'Ja,' antwoordde het speelgoed. 'Ben je vergeten op welke dag je me gekregen hebt?'  
'Het spijt me,' zei ik, want ik was het inderdaad vergeten.  
'Waar gaan we naartoe?' vroeg ik bezorgd.  
Ik moest die dag eigenlijk naar school en het leek me geen goed idee om een stuk speelgoed mee naar school te nemen. Misschien zouden mijn mensevrienden me uitlachen als ik vertelde dat mijn speelgoed jarig was? Of zou ik samen met mijn speelgoedvriend de klas rond mogen gaan en trakteren?  
'Jij mag zeggen waar we naartoe gaan,' zei mijn vriend. 'En maak je geen zorgen over school. Dat regel ik wel. Vandaag kan ik alles. Zeg maar waar je naartoe wilt.'  
'Hm, hm,' zei ik en ik dacht diep na. Waar wilde ik het allerliefst naartoe? Wilde ik naar een onbewoond eiland? Of had ik zin om op bezoek te gaan bij mijn oma, die in Australië woonde? Of zou ik met mijn vriend naar een pretpark te gaan? Of naar de dierentuin? Of naar een ver land? Of naar een andere planeet?  
'Schiet eens op,' zei mijn speelgoedvriend.  
En ineens wist ik het!  
'Doe je ogen maar dicht,' zei het speelgoed.  
Dat deed ik en alles om mij heen begon te draaien.  
Na een tijdje mocht ik mijn ogen opendoen.

Teken nu de plek waar jouw hoofdpersoon met zijn speelgoedvriend naartoe gaat. Je mag er ook iets bijschrijven als het lastig is om het precies te tekenen.  
Zijn ze op een prachtig eiland? Zijn ze in een ander land? Of op een andere planeet? Of zijn ze in een circus? In een pretpark? Op safari? Misschien zitten ze samen in een boot, in een trein of in een raket? En hoe ziet het er daar uit? Zijn er bijzondere gebouwen? Welke mensen zijn er nog meer? Zijn er dieren? Of zijn er robots?

Wat gaan ze daar doen?  
Tekenen het maar. En je mag er ook iets bijschrijven.

*[korte pauze]*

Mijn vriend en ik hadden een fantastische dag. Maar helaas gebeurde er iets erg. Het was echt verschrikkelijk!

Wat er gebeurt mag je nu zelf bedenken.  
Misschien wordt jouw speelgoedvriend gestolen?  
Misschien verdwalen jullie?  
Misschien gebeurt er een ongeluk?  
Misschien raken jullie elkaar kwijt?  
Misschien gebeurt er iets met de mensen bij wie jullie op bezoek gingen.  
Bedenk een probleem en teken het op je blaadje. Als je het lastig vindt om te tekenen mag er ook iets bijschrijven.

*[korte pauze]*

Iedereen heeft nu het begin van een eigen verhaal bedacht. Voor iedereen zal de oplossing ook anders zijn. Misschien moet het speelgoed worden gered? Of iemand anders? Bedenk een mooi eind voor je verhaal. Ga maar verder met je tekening.  
Schrijfster Rian Visser schreef dit verhaal. Als ze een verhaal bedenkt, denkt ze er vaak meteen over na hoe het afloopt. Wat er in het midden van het verhaal gebeurt, bedenkt ze pas later. Het einde van dit verhaal heeft ze ook al geschreven. Tekenen maar rustig door en luister naar het einde.

Wat een avontuur hadden mijn vriend en ik samen beleefd! Gelukkig waren we veilig thuisgekomen. We waren allebei doodmoe, dus we gingen meteen slapen. Natuurlijk mocht mijn speelgoedvriend bij mij in bed. We sliepen diep en lang.

Maar ineens stond mijn moeder in de kamer. Ze zei dat ik moest opstaan omdat ik naar school moest. Ze zei helemaal niet dat ze mij gemist hadden op school. Hoe kon dat?  
Ik kwam uit bed en keek naar mijn speelgoedvriend. Die lag er doodstil bij.  
'Heb je goed geslapen?' vroeg ik.

Mijn vriend zegt niets.

Ik pakte hem op en schudde hem zachtjes door elkaar.

'Zeg eens iets?'

Weer kwam er geen antwoord. Ik bekeek mijn vriend eens goed. Zijn ogen waren van plastic. De mond kon niet bewegen. Had ik alles maar gedroomd?

Maar toen rook ik iets. Mijn vriend rook duidelijk anders dan vroeger. Hij rook naar het avontuur dat we samen hadden beleefd.

Bedenk nu een spannende titel voor jouw tekening en schrijf die erbij.

## Vervolgopdracht en nabespreken

### Titel bedenken

Laat een paar kinderen hun titel voorlezen en bespreek die. Je kunt op een paar dingen letten. Is de titel spannend? Maakt de titel je nieuwsgierig? Verklapt de titel niet te veel? Is de titel niet te algemeen?

### Voorbeelden

*Mijn lievelingsknuffel*

Beetje algemeen. Kun je iets toevoegen? Wat voor knuffel is het?

Beter: *Het vliegende konijn.*

*Het avontuur met het speelgoed*

Iets specifieker of spannender maken door bijvoegelijk naamwoorden toe te voegen. Bijvoorbeeld: *Het geheimzinnige avontuur met de opwindkrokodil.*

*De speelgoedrobot wordt gevonden.*

Deze titel verklapt te veel. Beter: *De verdwenen speelgoedrobot.*

*Het gevaar*

Te algemeen. Specifieker maken. Bijvoorbeeld: *Het gevaar van de knuffelvis en de vleesetende planten*

### Vertellen bij de tekening

De leerlingen vertellen aan de hand van hun tekening over hun verhaal.



1. Hoe ziet het speelgoed er normaal uit?
2. Wat is er anders nu hij bijzonder is?
3. Waar gaan het voorwerp en de hoofdpersoon naartoe?
4. Wat voor erge dingen gebeuren er?
5. Hoe wordt het probleem opgelost?

### **Schrijfpdracht**

De kinderen schrijven hun titel op een schrijfblad en schrijven daarna een verhaal bij hun tekening.

Schrijven eventueel de vijf vragen uit de vorige alinea op het bord.

Deze volgorde kan een steun zijn bij het schrijven van het verhaal.

### **Boekomslag maken**

Maak een foto van de tekening en open deze in Word, Pages of een ander programma. Tip de titel van het boek over de tekening heen.

Kies een mooi lettertype. Geef de titel een kleur. Kies of je hem wilt centreren of links uitlijnen.

Zet ook je naam erop.

### **Prentenboek maken**

De leerlingen kunnen van hun verhaal een prentenboek maken.

Daarvoor maken ze van elke scene een tekening en schrijven daar een korte tekst bij.

Ze mogen er nog meer dingen bij bedenken.

Het fantasieverhaal is slechts bedoeld als aanzet. De tekst hoeft niet precies te worden gevolgd.

### **Presenteren**

De leerlingen lezen hun verhalen voor.

In de school kan een expositie komen van de tekeningen met de teksten.

## Verhaal 6: Op reis met een boek

Dit verhaal gaat over een spannende of grappige reis. Veel dingen in het verhaal mag je zelf verzinnen. Tijdens het voorlezen maak je een tekening. Het hoeft geen mooie tekening te worden. Dat mag wel, maar de tekening is vooral bedoeld om ideeën te verzamelen. Tijdens het tekenen bedenk je je eigen verhaal.

Je tekent met pen of potlood. Je mag geen gum gebruiken. Alles wat je tekent, is goed. Als je denkt dat je een fout maakt, kun je dat gebruiken om iets nieuws te bedenken. Dus fouten zijn prima. Misschien ontstaat er uit jouw fout wel een grap of een spannend avontuur!

Heeft iedereen een blaadje en potlood? Je hoeft nog niets te doen. Ik zeg het als je kunt beginnen met tekenen. Luister maar.

Op een dag liep ik op straat. Ik kende de straat goed, want het was dichtbij de plek waar ik woon. Deze keer was er iets anders. Er stond ineens een groot gebouw. Toen ik dichterbij kwam, zag ik dat het geen gebouw was. Het was een grote boekenkast! Zo groot als een wolkenkrabber. Ik tuurde omhoog. De bovenkant van de kast verdween in de wolken.

Toen gebeurde er iets. Ik zag iets donkers dichterbij komen. Het was een boek. Er viel er een boek uit de kast omlaag!

Teken zo meteen midden op je blaadje een boek dat omlaag val. Let op! Teken het boek niet te klein! Net zo groot als je hand is prima. Het kan een opengeslagen boek zijn of een dicht boek. Een dik boek of een dun boek. Een groot boek of een klein boek. Het hoeft niet heel precies te lijken. Je kunt ook gewoon een grote, platte V tekenen.

*[korte pauze]*

Denk ondertussen even na. Is het een spannend boek dat uit de kast valt? Of een grappig boek? Of een informatief boek? Een stripboek? Van welk soort boeken hou jij? Kies maar. Voor de rest van het verhaal is het handig om te weten over wat voor soort boek jouw verhaal gaat.

*[korte pauze]*

Ik zag het boek omlaag vallen. Maar halverwege de kast remde het af. Het begon het te zweven. En daarna vloog het recht vooruit. Het boek was een vliegtuig geworden.

Misschien lijkt jouw boek al op een vliegtuig? Als dat niet zo is, mag je er vleugels aan tekenen. Of misschien heeft het boek een propeller, net als een helikopter? Of weet je nog een andere manier om het boek te laten vliegen? Zorg dat je kunt zien dat jouw boek kan vliegen.

*[korte pauze]*

Het boek kwam dichterbij de grond. Ik ontdekte dat er iemand op zat. Iemand bestuurde het boek, alsof het een voertuig was.

'Hé, hallo!' riep ik. 'Waar kom jij vandaan?'

'Ik kom uit het boek,' zei de bestuurder.

Teken nu iemand die het boek bestuurt. Wie dat is mag je zelf weten. Misschien is het de hoofdpersoon uit een boek dat je kent. Je mag ook zelf iemand bedenken. Het mag een mens, dier of robot zijn. Alles mag.

Als je van sprookjesboeken houdt, kan het een sprookjesfiguur zijn, zoals een heks, prinses, of draak. Als je van informatieve boeken

houdt, kan het een wetenschapper, onderzoeker of uitvinder zijn.

Als je van grappige leesboeken houdt, kies je misschien een persoon uit je lievelingsboek. Alles mag. Je hoeft de bestuurder niet heel goed en precies te tekenen, want het gaat om wat je bedenkt.

Schrijf de naam van de bestuurder erbij. Dat kan een bestaande naam zijn of je mag hem zelf bedenken.

*[korte pauze]*

Het boek vloog een rondje om mij heen.

'Waar ga je naartoe?' vroeg ik aan de bestuurder.

'Ik ga op reis.'

'Waarheen?' vroeg ik, want ik wilde graag weten wat de bestemming was.

'Naar Onbekend,' zei de bestuurder.

'Is dat een land of een stad?' vroeg ik.

'Dat is Onbekend,' zei de bestuurder. 'Wil je mee?'

Dat wilde ik wel, want ik wist niet hoe Onbekend er uitzag. Daar was ik erg nieuwsgierig naar. Het boek vloog nog steeds in circels om mij heen. Ik wilde graag meegaan, maar dan moest het boek wel even stilstaan, zodat ik kon opstappen.

'Kun je landen?' vroeg ik.

'Dat is goed,' zei de bestuurder.

Teken nu verder aan het vliegende boek, zodat het kan landen. Je kunt het bijvoorbeeld wielen geven. Je mag zelf weten hoeveel. Je mag er ook een boot van maken, zodat het op water kan landen. Of je kunt een landingsgestel tekenen, zoals van een maanlander of een raket. Of misschien geef je het boek ski's, zodat het in de sneeuw kan landen. Of je tekent een parachute aan je boek, zodat het langzaam kan dalen. Alles mag.

*[korte pauze]*

Het boek ging naar de grond. Toen het geland was, klom ik aan boord. Het was fantastisch om op een vliegend boek te zitten.

Teken nu de ik-figuur. In het begin van het verhaal was er een 'ik' die een groot boek uit een reusachtige kast zal vallen. Wie is dat? Misschien ben je het zelf? Wie klimt er nu als passagier op het boek? Teken die persoon en geef hem of haar een naam. Je hoeft het niet heel precies te tekenen, want het gaat om het verhaal dat je bedenkt. Schrijf de naam van de persoon erbij.

*[korte pauze]*

'Hou je stevig vast,' zei de bestuurder. Dat deed ik en dat was maar goed ook, want we spotten we er vandoor!

Misschien stijgt het boek weer op en gaat het weer vliegen. Dat mag. Het kan een soort raket, helikopter of straaljager zijn. Maar het boek mag ook rijdend verder gaan. Als het boek wielen heeft, kan het een raceauto, bus, tankwagen, fiets of trein worden. Het boek mag ook gaan varen en bijvoorbeeld een speedboot of zeilboot worden.

Het boek wordt dus een steeds vreemder voertuig. Misschien wil er nog dingen bij tekenen, zoals een motor, vleugels, wielen, rails, zeil, zonnepanelen voor extra energie, stuur, cabine, hijskraan,

rupsbanden, lampen, toeter, gereedschap, enzovoort.

Je kunt het eerste vliegende boek steeds verder aanpassen, maar je mag het voertuig ook opnieuw tekenen, als het te erg veranderd is. Alles mag. Gebruik je fantasie!

*[korte pauze]*

Onze reis ging verder. Na een tijdje kwamen we op een heel bijzondere plek.

'Is dit Onbekend?' vroeg ik.

'Inderdaad,' zei de bestuurder. 'Ik ben hier nog nooit geweest, dus voor mij is dit Onbekend.'

'Voor mij ook,' zei ik. Nieuwsgierig keek ik om me heen. Ik zag dingen die ik nog nooit had gezien.

Teken de plek waar het boek naartoe gereisd is. Misschien is het een bijzonder sprookjesachtig landschap met rare bomen? Of misschien is het een bijzondere stad met vreemde gebouwen? Of misschien zijn ze in een fabriek terechtgekomen en zien ze rare machines? Misschien vlogen ze door de ruimte en zien ze een planeet die nog niet ontdekt is? Probeer een rare plek te bedenken en geef die een naam.

*[korte pauze]*

Onbekend was een fantastische plek. We hadden het er heel leuk. Ik wist zeker dat ik er een verhaal over zou schrijven, als ik later weer thuis was. Het was heel speciaal om in een voertuig te zitten dat ook een boek was. Af en toe sloeg er zomaar een bladzijde om. Toen zag ik dat het een heel bijzonder boek was met mooie woorden, die je alleen in boeken leest. Er stond ook prachtige tekeningen in. Ineens gebeurde er iets raars. Er kwam iets tevoorschijn uit het boek.

Dat voorwerp of die figuur die tevoorschijn kwam, had te maken met het soort boek dat je getekend hebt. Teken het op je blaadje. Het kan iets moois of gemeens zijn. In boeken komen vaak dingen voor die je in het echte leven bijna nooit ziet, zoals een kist vol goud, een fee of een grote diamant. Het mag ook iets gemeens zijn, zoals een trol, een monster of een boef. Bedenk wie of wat er uit het boek tevoorschijn komt. Het ding of de persoon speelt natuurlijk een rol in jouw verhaal. Teken het op je blaadje. Je mag er ook een naam bij schrijven.

*[korte pauze]*

Bedenk nu een probleem. Een verhaal wordt vaak grappig of spannend als er iets misgaat. Bedenk hoe het verhaal verder gaat. Aan het eind van het verhaal kun je zorgen dat alles weer in orde is. Dan is het verhaal afgelopen.

Teken er nog dingen bij als je dat wilt. Je mag ook op een kladblaadje wat dingen opschrijven.

*[korte pauze]*

Je hebt nu een tekening gemaakt die bij een verhaal hoort. Schrijf dat verhaal op. Bedenk een passende titel. De titel moet nieuwsgierig maken, maar mag nog niet alles verklappen.

Daarna kun je een verhaal bij je tekening schrijven.

## **Vervolgopdracht en nabespreken**

### **Titel bedenken**

Laat een paar kinderen hun titel voorlezen en bespreek die. Je kunt op een paar dingen letten. Is de titel spannend? Maakt de titel je nieuwsgierig? Verklapt de titel niet te veel? Is de titel niet te algemeen?

### **Voorbeelden**

*De reis met het boek*

Dat is een beetje te algemeen. Kun je er wat aan toevoegen? Wat voor boek was het? Wat voor reis was het?

Beter: *De mislukte reis met het spannende sprookjesboek.*

Zo'n titel maakt meer nieuwsgierig.

*We gingen naar een vreemd land*

Iets specifiek maken.

Beter: *Het geheimzinnige snoepland*

*De boekbus ging stuk*

Zo'n titel verklapt te veel.

Beter: *De waanzinnige reis met de boekbus.*

*We kwamen veilig thuis*  
Zo'n titel verklapt de afloop.  
Beter: *Hoe komen we thuis?*

### **Vertellen bij de tekening**

De leerlingen vertellen aan de hand van hun tekening over hun verhaal.

1. Wat voor soort boek viel er uit de kast?
2. Wie was de bestuurder? Hoe heet die?
3. Wie was de passagier? Hij of zij is de ik-figuur in dit verhaal. Ben je dat zelf? Is het een ander dier of een mens? Hoe heet die?
4. Wat voor voertuig werd het boek?
5. Hoe zag Onbekend eruit? Heeft die plek een naam?
6. Welk ding of welke figuur kwam er ineens kwam er uit het boek tevoorschijn?
7. Welk probleem ontstond er?
8. Hoe gaat het verhaal verder? Hoe wordt het probleem opgelost?

### **Schrijfpdracht**

De kinderen schrijven hun titel op een schrijfblad en schrijven daarna een verhaal bij hun tekening.

*Mijn titel:* \_\_\_\_\_

*Er viel een boek uit een grote boekenkast. Op het boek zat ...*

Je zou het invulblad op de volgende pagina kunnen gebruiken. Hierop staan de 8 vragen die je bij het vertellen over de tekening aan de leerling stelde. Deze volgorde kan een steun zijn bij het schrijven van het verhaal. Het nadeel is dat het verhaal daardoor al erg vast komt te liggen. De tekening is een middel om de inspiratie 'los te schudden'. Het hoeft niet erg te zijn als kinderen besluiten om hun verhaal op een heel andere manier te laten beginnen dan met een boek dat uit de kast valt. Het is ook niet erg als het verhaal een andere opbouw krijgt. Sommige kinderen zullen steun ervaren als ze met een invulblad mogen werken. Andere kinderen ervaren het als een beknutting van hun vrijheid.

**Titel:**

---

1. Wat voor **soort boek** viel er uit de kast?

---

2. Wie was de **bestuurder**? Hoe heet die?

---

3. Wie was de **passagier**? Hij of zij is de ik-figuur in dit verhaal. Ben je dat zelf? Is het een ander dier of een mens? Hoe heet die?

---

4. Wat voor **voertuig** werd het boek?

---

5. Hoe zag **Onbekend** eruit? Heeft die plek een naam?

---

6. Welk **ding** of welke **figuur** kwam er ineens uit het boek tevoorschijn?

---

7. Welk **probleem** ontstond er?

---

8. Hoe gaat het **verhaal** verder? Hoe wordt het probleem opgelost?

---

---

---

---



## **Voertuig tekenen**

Maak nog eens een tekening van het bijzondere voertuig dat je bedacht hebt en probeer het nu mooi te tekenen. Gummen mag deze keer. Geef het voertuig een naam. Schrijf erbij wat het voertuig allemaal kan.

## **Voertuig maken van een boek**

Neem een oud boek dat niet meer gelezen wordt en knutsel er een voertuig van.

## **The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore**

Bekijk op YouTube de animatie film van [The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore](#). Erg mooi! Er is geen tekst, dus hij is goed te volgen voor iedereen.