



Lesbrief voor groep 6, 7, en 8

INTRODUCTIE

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

Zelf teksten schrijven vergroot het tekstbegrip, taalgevoel en leesplezier bij kinderen. Vooral wanneer ze iets schrijven wat ze leuk vinden. Deze lesbrief wil inspiratie bieden om na het (voor)lezen van *Fabulant* als docent zelf verder aan de slag te gaan met creatief schrijven. De verwerkingsoefeningen dagen de creativiteit van de klas uit, ze stimuleren het associatief vermogen en bieden antwoord op de vraag: hoe schrijf je een verhaal? De oefeningen en spelletjes werken in samenhang toe naar een eindopdracht: een zelfgeschreven en/of getekend 'boek'.

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

Belangrijk bij de lessen is: de kinderen zijn de baas over hun eigen wereld, personages en verhaal. Dus alles mag en is goed. De nadruk ligt op creativiteit, niet op spelling of grammatica.

DOELEN LESBRIEF

- Lees- en schrijfplezier vergroten
- Eigen creativiteit aanspreken en daar eigenaarschap over voelen
- Associatief vermogen stimuleren
- Basiskennis opdoen van creatief schrijven: 'worldbuilding', personage en 'heroes journey'

Deze doelen sluiten aan bij Kerndoel/leerlijn 9



De schrijver op bezoek?

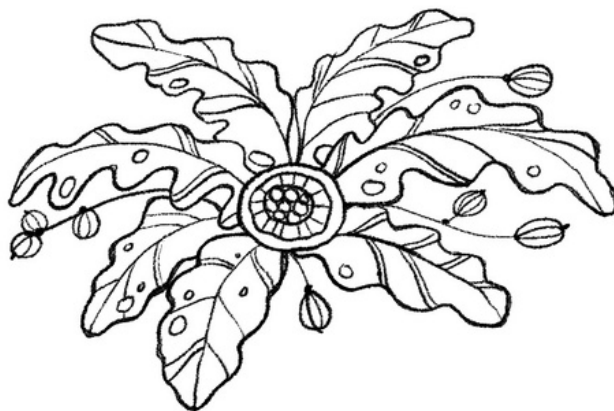
Wil je de schrijver van *Fabulant* op bezoek in jouw klas?

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

ACHTERGROND VAN HET BOEK:

Isa heeft de stomste zomervakantie ooit. Haar vader en stiefmoeder zijn op huwelijksreis en hebben haar gedumpt bij de saaie oom Arnold. Ze verveelt zich kapot. Maar dan komt ze erachter dat oom Arnold een groot geheim heeft. In zijn tuin bevindt zich de poort naar Fabulant, een magische wereld vol wonderlijke wezens, spannende plekken en... groot gevaar.

Wanneer Isa per ongeluk door de poort valt, begint een avontuurlijke reis. Ze zoekt een nieuwe weg naar huis via raadselachtige werelden, op de hielen gezeten door het kwaad. Gelukkig krijgt ze hulp van Nobel, een zwarte panter die van vorm kan veranderen, en van de magiër Monsi. Maar dan komt Isa voor een zware keuze te staan: redt ze zichzelf of vecht ze voor de vrijheid van haar vrienden? En kan een doodgewoon meisje het wel winnen van het kwaad?



THEMA'S

MAGIE

RECHTVAARDIGHEID

VRIENDSCHAP

UITVERKOREN ZIJN

ONTDEKKINGSREIS

DAPPER ZIJN EN JEZELF
OVERWINNEN

ZELFKENNIS EN
EERLIJKHEID

INDIVIDUALITEIT VS. HET
COLLECTIEF

SAMENGESTELD
GEZIN

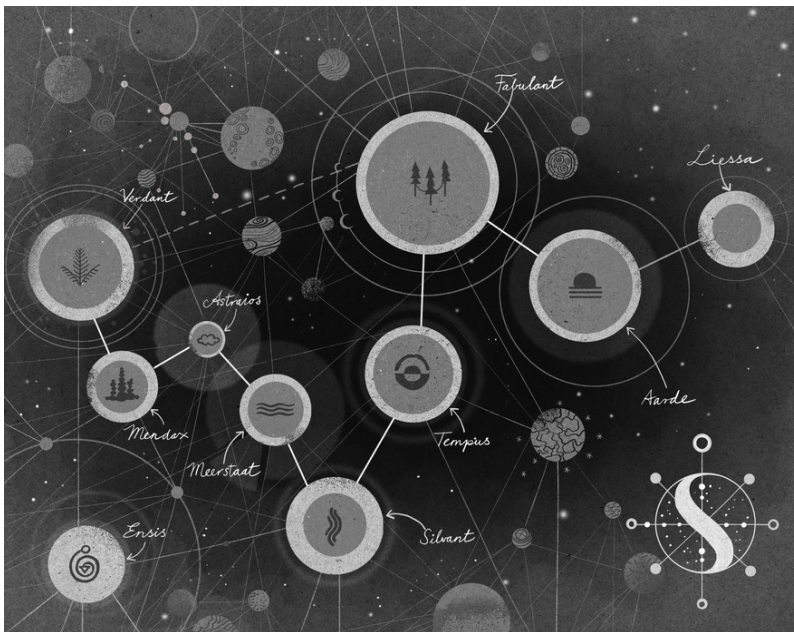
ONDERDRUKKING EN
DISCRIMINATIE

OPDRACHT 1: WORLDBUILDING

Duur: 50 minuten, exclusief voorbespreking

Benodigdheden: werkblad en tekenspullen. Eventueel een digibord voor het SchoolTV filmpje.

De docent heeft de klas voorgelezen uit *Fabulant* of de leerlingen hebben het boek collectief zelfstandig gelezen. De afbeelding van de kaart van het Stelsel kan getoond worden op het Digibord.



Instructie en voorbespreking

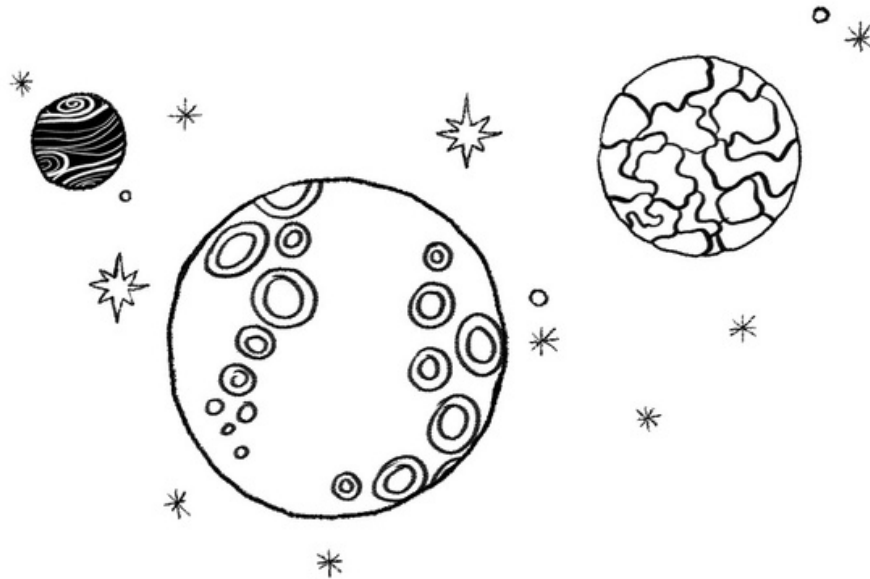
Isa reist samen met haar vrienden door het Stelsel. Het Stelsel bestaat uit 152 magische werelden, die allemaal uniek zijn. Iedere wereld ziet er anders uit, er wonen andere wezens, er zijn allerlei soorten magie en zelfs de tijd werkt niet overal hetzelfde. Kunnen de leerlingen werelden noemen waar Isa doorheen reisde in het boek? Wat waren kenmerken van deze werelden? En wie wonen er?

Aan de slag!

De leerlingen gaan aan de hand van het werkblad op de volgende bladzijde hun eigen wereld en personage ontwerpen. Dit wordt straks de basis van hun verhaal. Hierbij geldt: alles is goed, dus ook een Minecraftwereld of schetenwereld ;)

Vragen die je zou kunnen stellen om leerlingen op gang te helpen:

- Is er magie op jouw wereld? Wat kan die magie allemaal?
- Hoe ziet het landschap eruit? Wat is er anders dan op Aarde? Wat maakt de plek mooi, bijzonder, gevaarlijk of spannend?
- Wat voor wezens wonen er? Hoe zien ze eruit? Hoe wonen ze? Wat eten/drinken ze? Hebben ze vijanden? Welke krachten hebben ze? Wat maakt hen bijzonder?
- Welke natuurwetten zijn er op jouw wereld?*



*Deze vraag is aanvullend te koppelen aan een gesprek over natuurwetten. Wat zijn dat? Welke natuurwetten kun je verzinnen voor jouw wereld? Op SchoolTV staan meerdere filmpjes over Isaac Newton en natuurwetten die als inleiding gekeken kunnen worden.



Teken jouw personage

Teken jouw wereld



Vroeg klaar of meer verdieping?

Kinderen kunnen op de achterkant van hun werkblad een woordwolk maken met eigenschappen die horen bij hun personage. Zo leren ze hun personage nog beter kennen. Dit maakt straks het schrijven leuker en makkelijker.



OPDRACHT 2: RAZENDSNEL RIJGVERHAAL

Duur: 15 minuten

Benodigheden: eventueel een zachte bal*

Instructie

De leerlingen hebben hun wereld en personage ontworpen. Tijd voor een spelletje om de creativiteit los te maken. Ik raad aan om dit spel in drie korte rondes te doen zodat kinderen merken hoeveel kanten een verhaal op kan en hoe snel het ergens op lijkt. Belangrijk is dat het spel in hoog tempo gespeeld wordt. Niet te lang nadenken dus! Weet een kind even niks? Sla ze dan over en kom later bij ze terug. Zo blijft de vaart erin en wordt het associatief vermogen aangesproken.

Aan de slag!

De docent begint met een zin. 'Op een middag/ochtend gebeurde er op de ...school iets gek.'

Hij of zij gooit vervolgens een zachte bal naar een leerling die zo snel mogelijk de volgende zin aan het verhaal rijgt. De klas gooit vervolgens in hoog tempo de bal over en maakt zo zin voor zin samen een verhaal. De docent kan af en toe de bal terugvragen om het verhaal op gang te helpen of een nieuwe kant op te sturen.

Geschikte zinnen voor een plottwist zijn:

- Opeens ruikt hij een gekke geur. Het lijkt wel...
- Dan duikt er een vreemd wezen op!
- Hij/zij/hen slikt en zegt. 'Ik moet je een geheim vertellen'
- Opeens gaat het licht uit! Het wordt pikdonker...

*Is er geen bal voorhanden of vind je dat te druk in de klas? Dit spel kan ook heel goed met aanwijzen gespeeld worden.

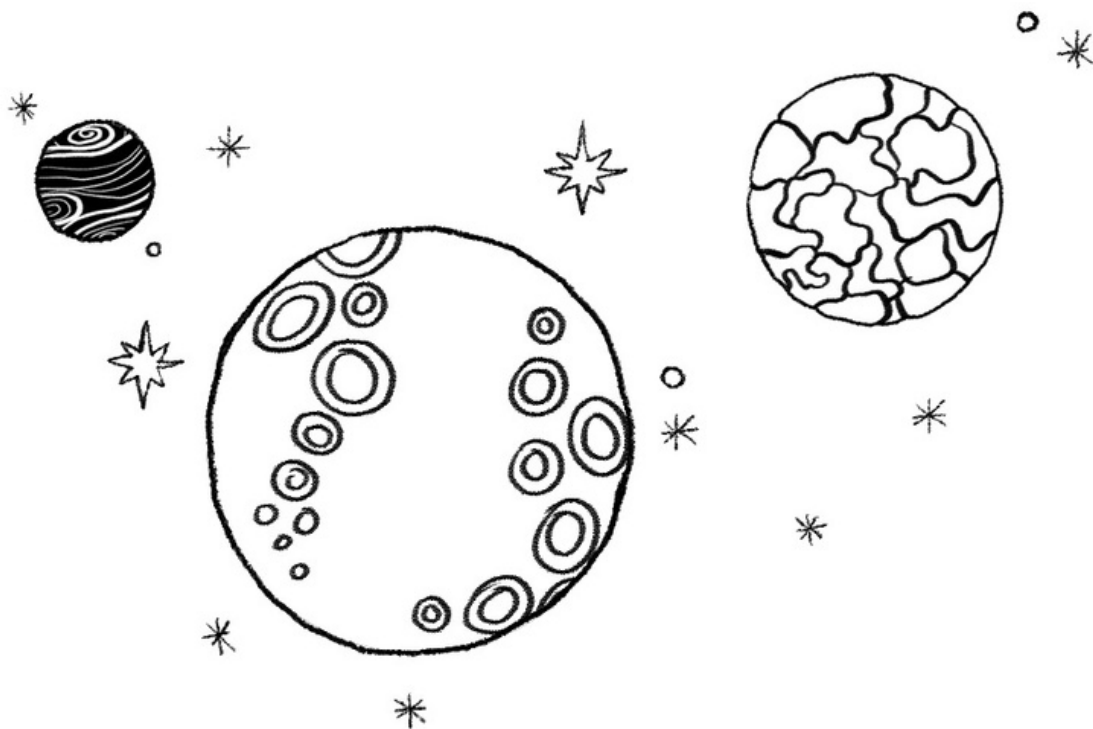
OPDRACHT 3: HOE SCHRIJF JE EEN VERHAAL?

Duur: 10 minuten en 30 minuten

Benodigheden: papier en tekenspullen, en een exemplaar van *Fabulant* ter naslag.

Instructie

Een goed verhaal bestaat uit een begin, een midden en een eind. Dat klinkt als een open deur, maar zodra je zelf een boek gaat schrijven zul je merken dat verhalen soms niet op gang komen, dat er teveel gebeurt of juist te weinig of dat je er geen einde aan krijgt. Hoe zorgt je ervoor dat mensen jouw verhaal straks begrijpen en verder willen lezen?



Elk verhaal ter wereld bestaat uit drie onderdelen. Deze moeten terugkomen in jouw verhaal:

Een wens of doel: je personage wil iets, heeft iets nodig of moet iets doen. Dit doel moet belangrijk genoeg zijn voor je personage om tot handelen over te gaan;

Een probleem of conflict: iets of iemand staat dat doel in de weg. Er komt een obstakel dat de hoofdpersoon moet overwinnen;

De oplossing: de hoofdpersoon overwint het obstakel (of niet!) en werkt toe naar het einde van het verhaal. Het hoeft trouwens niet goed af te lopen.

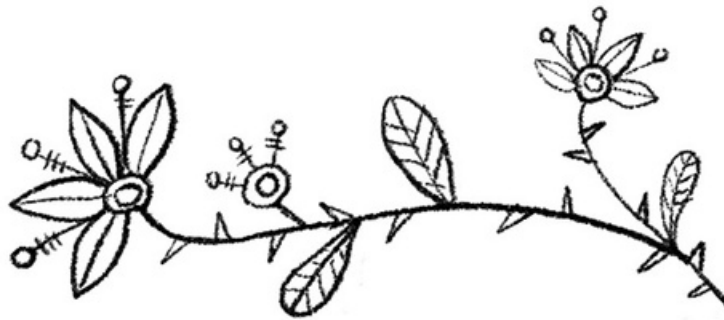
Rondom deze drie onderdelen kun je nog allerlei andere dingen schrijven: hoe je personage in elkaar zit bijvoorbeeld en waar het zich afspeelt. Ook is er ruimte voor extra verhaallijnen. Misschien worden de twee detectives die een moord oplossen in jouw boek ook wel verliefd, of belandt jouw held in een hele bijzondere wereld die we graag mee ontdekken als lezer.



Aan de slag!

Oefening 1

Bespreek de drie verhaalonderdelen klassikaal. Zijn de kinderen het ermee eens dat *élk* verhaal ter wereld een doel, probleem en oplossing heeft? Wat is in *Fabulant* het doel, het probleem en de oplossing? Kun je andere voorbeelden uit andere boeken noemen?



Oefening 2

Teken drie grote vakken op een liggend A4-vel. Gebruik het hele blad. Denk aan het verhaal dat je als eindopdracht wil gaan schrijven. Dit verhaal speelt zich af op de wereld die je eerder verzon. Het bijzondere wezen dat je ontwierp is een van de personages in je verhaal. Het mag de hoofdpersoon zijn, maar ook de slechterik, een huisdier, of een bijrol krijgen. Denk na of er nog andere personages voorkomen, maar kies er niet teveel!

Bedenk nu voor jouw verhaal: wat is het doel, het probleem en de oplossing? Teken dit in de 3 vakjes. Je mag tekstwolkjes gebruiken.

OPDRACHT 4: VERSTOORVERHAAL

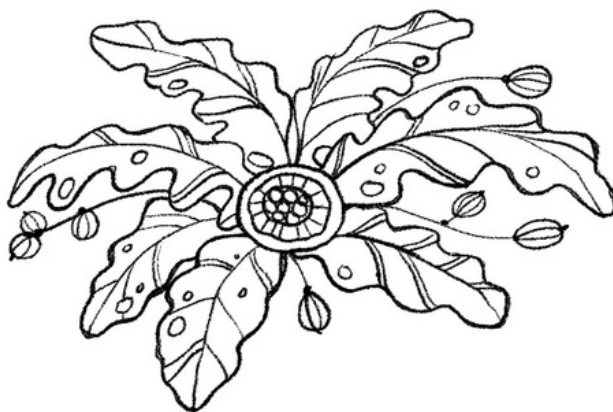
Duur: 15 minuten, plus nabeschuwing

Benodigdheden: pen en papier, timer, relevante ‘prompts’

Instructie

We gaan een spelletje doen. Als warming-up voor de eindopdracht gaan we een verstoort-verhaal schrijven. Ook dit stimuleert het associatief denken en de creativiteit. Elk kind schrijft in 12 minuten een verhaal van 4 alinea's. Voor elke alinea hebben ze 3 minuten de tijd. De docent roept ‘prompts’ die het verhaal een andere wending geven.

Idealiter sluiten de beginzin en de prompts aan bij de school of de klas of bij een thema waar de klas mee bezig is.*



* Het is fijn om grappige of spannende prompts af te wisselen met inhoudelijke of emotionele. Voorbeeld uit de praktijk: een klas was bezig met de VOC en kreeg als prompts: nootmuskaat, eerlijk, zeemonster. Een andere klas was bezig met burgerschap en kreeg: democratie, UFO, held.

Aan de slag!

De docent begint met een zin die de kinderen letterlijk overschrijven. Vanaf dit punt schrijven ze zelfstandig verder over wat ze maar willen. Na drie minuten roept de docent een 'prompt', oftewel een zin, woord, emotie, ding of begrip. Deze prompt moet letterlijk in hun volgende zin voorkomen, waarna de leerling weer 'vrij' verder schrijft.

In totaal roept de docent 1 keer een beginzin en 3 keer een prompt. Na 12 minuten hebben de kinderen een kortverhaal. Het is leuk om een aantal verhalen klassikaal voor te laten lezen, zodat duidelijk wordt hoeveel verschillende kanten je op kan met dezelfde ingrediënten. Daag kinderen uit om het verhaal voor te dragen als echte schrijver, dus lekker luid en met een beetje drama.

Correct spellen is bij dit verhaal niet belangrijk.



Voorbeeld

Het is een mooie zonnige dag en ik ben op mijn favoriete plek van de hele wereld.

Prompt 1: een raar klein wezentje

Prompt 2: jaloers

Prompt 3: zwaartekracht

OPDRACHT 5: EINDOPDRACHT

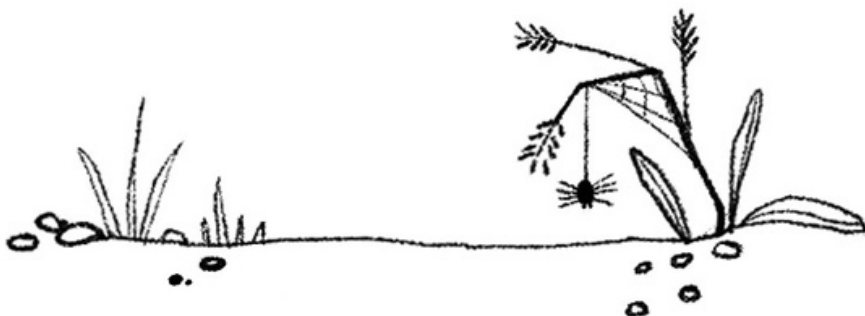
Duur: 50 minuten

Benodigheden: kladpapier, dikker papier en teken- en schrijfspullen

Instructie

Als ze alle opdrachten hebben doorlopen, hebben de kinderen de afgelopen dagen hun eigen magische wereld ontworpen en een personage bedacht. Hun creativiteit en associatief vermogen is aangewakkerd en ze hebben geleerd dat je met dezelfde ingrediënten oneindig veel verschillende verhalen kan schrijven. Ook hebben ze de drie onderdelen geleerd die elk goed verhaal nodig heeft. Ze hebben hun eigen doel, probleem en oplossing bedacht.

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



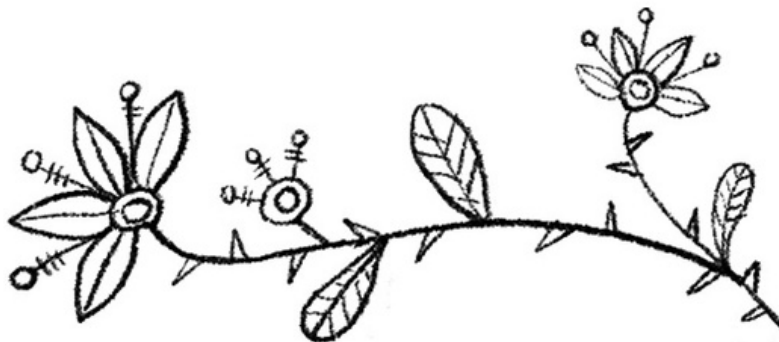
Aan de slag!

Optie 1: een leesboek

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

Optie 2: een stripboek

Maak eerst een kladversie. Teken 8 tot 10 hokjes op een liggend A4. In die hokjes komt je stripverhaal te staan. Gebruik hiervoor je hele blad. Denk eerst goed na wat er in elk hokje, of panel, gebeurt en vergeet hierbij de drie verhaalonderdelen niet: doel, probleem, oplossing. Schrijf of schets wat er per panel gebeurt op je kladblad. Past je hele verhaal erin? Of heb je extra hokjes nodig? Is het een logisch verhaal? Dan ga je op je nette versie aan de slag.



Voorbeeldindeling

Als je klassikaal een mogelijke indeling wil bespreken, kun je dit als basis nemen.

- Introductie, personage leren kennen
- Wereld en tijd leren kennen
- Het doel dient zich aan
- Het doel zorgt voor actie, bv een reis, een onderzoek, naar de toverschool, een liefdesverklaring.
- Het probleem!
- Oh nee, wat nu? Hoe gaat het personage ermee om?
- Begin van de oplossing, bijvoorbeeld hulp of een goed idee
- De oplossing en het einde

Klassenbieb

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

