

LESBRIEF

Groep 5 t/m 8

Het raadsel van Arya'san

Marloes Kemming



Marloes Kemming | Uitgeverij Moon | ISBN 9789048877874

We kennen allemaal de verhalen. Van helden die op zoek naar de schat levensgevaarlijke hindernissen overwinnen, raadsels oplossen of verborgen sleutels vinden. Maar wie máákte die hindernissen? Wie bedacht de vragen en deed de deur op slot?

De elfjarige Spin leidt een rustig leven, tot zijn moeder plotseling verdwijnt. Hij ontdekt dat ze een groot geheim voor hem bewaarde. In zijn zoektocht naar de waarheid, worden hij en zijn nieuwe vriendin Catta meegesleurd in een avontuur vol magie, geheime genootschappen en wraakzuchtige plannen.



THEMA'S

- Familie en identiteit
- Vriendschap en samenwerking
- Avontuur en ontdekking
- Dapper zijn
- Magie en fantasie
- Geheimen en raadsels



INTRODUCTIE

Deze lesbrief hoort bij **Het raadsel van Arya'san**. Dit boek is geschikt voor **groep 5 t/m 8**.

De opdrachten in deze lesbrief zijn bedoeld als verdieping na het (voor)lezen van het boek. De opdrachten stimuleren **verhaalbegrip** en **creativiteit**. Bij elk onderdeel van deze lesbrief staat een adviestijd aangegeven, zodat je gemakkelijk zelf een planning kan maken.

DOELEN VAN DE LESBRIEF

- Lees- en schrijfplezier vergroten.
- Begrip van het verhaal verdiepen.
- Creativiteit stimuleren.

Deze doelen sluiten aan bij kerndoel 9.



DE SCHRIJVER OP BEZOEK?

Wil je de schrijver van Het raadsel van Arya'san op bezoek in jouw klas? Dat kan! Marloes Kemming is aangesloten bij de Schrijverscentrale. Meer informatie vind je op deschrijverscentrale.nl.





OPDRACHT 1 – VERDIEPINGSVRAGEN

Duur: 20 minuten

Klassikaal gesprek

- In welk personage herken jij jezelf het meest? Waarin lijken jullie op elkaar? En waarin juist niet?
- Welke keuze van een personage zou jij anders gemaakt hebben? Waarom?
- Catta en Spin logen tegen elkaar. Waarom deden ze dat? Wat zou jij in hun plaats gedaan hebben? (Eventueel: heb je zelf wel eens over iets gelogen? Wat gebeurde er toen?)
- Zijn Catta en Spin precies hetzelfde aan het begin van het verhaal als aan het einde? Of zijn ze veranderd? Wat deden of dachten ze aan het begin van het verhaal en wat aan het einde?
- Leo en zijn broer mogen 1 wens doen. Wat vind je van Leo's keuze? En wat zou jij wensen?
- Catta krijgt een bijzonder talent: waarmaken. Wat is dat precies? Wat zou jij doen als je dat talent had? En waar moet je dan allemaal rekening mee houden?
- Welke gevoelens roept dit verhaal bij je op?
- Wat denk jij dat het boek ons wil vertellen? Wat kunnen we leren van dit verhaal?

Verdiepingsvraag 1

Intertekstualiteit is een mooi woord voor verhalen waarin naar andere verhalen verwezen wordt. Welke andere verhalen zitten er in Het raadsel van Arya'san? Welke verhalen kende je al? Waarom doet de schrijver dit denk je?

Verdiepingsvraag 2

Heb jij weleens iets meegemaakt waardoor je veranderd bent? Wat dan?



OPDRACHT 2 – BIJNAAM & IDENTITEIT

Duur: 15 minuten

Klassikaal gesprek of gesprek in groepjes

In het verhaal heeft iedereen in Spins dorp een bijnaam. Welke bijnamen uit het boek weet je nog? Verzin nu een bijnaam voor jezelf en leg uit waarom die bij je past.

Extra optie

Teken jezelf met je nieuwe bijnaam en maak een woordwolk van alle woorden die bij jou passen.

OPDRACHT 3 – GEHEIMTAAL EN CODEWIEL

Duur: 40 minuten

Knutselopdracht met uitwisseling in tweetallen

In het verhaal maakt Juhuli een codewiel om geheimschrift te ontrafelen. Je gaat nu zelf aan de slag als Geheimhouder én als Ontrafelaar. Maak een codewiel en schrijf een geheime boodschap. Daarna wissel je je boodschap uit met een klasgenoot. Kunnen jullie elkaars boodschap ontcijferen?

Je vindt het werkblad met de instructie achteraan deze lesbrief.



OPDRACHT 4 – VRAAGGESPREK

Duur: 30 minuten

Opdracht in tweetallen

Als je een personage uit het boek mocht interviewen, wat zou je dan vragen?

- Werk samen met een klasgenoot.
- Kies allebei een ander personage uit het boek en vertel aan elkaar wie je wil zijn.
- Verzin 3 vragen om aan elkaar te stellen.
- Interview elkaar en leef je zo goed mogelijk in in wat jouw personage zou antwoorden.

Deze opdracht kan ook klassikaal

Een kind komt als personage voor de klas staan. Overleg met de groep wat goede vragen aan dat personage zijn.

OPDRACHT 5 – ONTWERP EEN HINDERNIS

Duur: 30 minuten

Individuele tekenopdracht

De Geheimhouders in het boek hebben een geheim talent. Ze kunnen 'waarmaken'. Oftewel: alles wat ze tekenen wordt echt. Zo maken ze hun hindernissen. Voor deze opdracht kruip je in de huid van de Geheimhouders. Hoe bescherm je een schat tegen schatjagers? Ontwerp een lekker moeilijke hindernis om jouw zelfverzonnen schat te verbergen.

Teken en beschrijf hoe deze hindernis werkt. Houd er rekening mee dat alles wat je tekent echt wordt!

Extra optie

Schrijf een enge, grappige of juist gezellige scène over een held die jouw schat zoekt en jouw hindernis tegenkomt.



OPDRACHT 6 – HET OPEN EINDE

Duur: 20 minuten

Individuele schrijfoopdracht met klassikale voorbespreking

Het boek eindigt met Spin die een slok van een drankje neemt. Waarom is dit een open einde? Wat zou er hierna kunnen gebeuren? Schrijf een korte scène die plaatsvindt ná die slok. Hoe loopt jouw verhaal af?

Uitleg open einde

Een open einde in een kinderboek betekent dat het verhaal stopt zonder dat alle vragen zijn beantwoord. Daardoor ga je zelf nadenken: wat zou er hierna gebeuren?

Extra optie

Lees jouw nieuwe einde hardop voor aan de klas. Hoeveel verschillende eindes zijn er?



BONUSOPDRACHT - TRUI

Duur: 20 minuten

Schrijfoopdracht

In het boek volg je het 'perspectief' van Spin en van Catta. Je zit in hun hoofd en ziet, voelt, ruikt en weet alleen wat zij zien, voelen, ruiken en weten.

Kies nu een scène uit het boek en herschrijf die vanuit het perspectief van het ezeltje: Trui. Je mag ook een nieuwe scène verzinnen vanuit haar perspectief. Bijvoorbeeld wanneer Trui achterblijft in de trein.

Vanuit het perspectief betekent:

- Je schrijft alsof jij **Trui bent**.
- Je vertelt wat **Trui ziet, denkt en voelt**.
- Je gebruikt bijvoorbeeld: *ik zie, ik voel, ik denk*.

Extra optie

Illustreer je scène met een mooie tekening.



BONUSOPDRACHT 2 - FILOSOFEREN

Duur: 20 minuten

Klassikaal gesprek

In Het raadsel van Arya'san wordt verwezen naar andere verhalen. Een van die verhalen is 'Het schip van Theseus', bedacht door de filosoof Plutarchus.

Dat verhaal gaat over een schip dat stukje bij beetje wordt gerepareerd. Uiteindelijk is geen enkel onderdeel meer hetzelfde. Is dat nog steeds het originele schip? En: hoeveel mag iets veranderen voordat het niet meer zichzelf is? Bespreek dit met de klas.

Uitleg filosofen

Een filosoof is iemand die nadenkt over het leven en over de wereld. Een filosoof probeert wijzer te worden door grote vragen te stellen, zoals: *Wat is eerlijk? of Is alles wat we denken echt waar?* Iedereen kan filosoferen!



WERKBLAD BIJ OPDRACHT 3

Maak je eigen codewiel

Je gaat een codewiel maken waarmee je geheime berichten kunt schrijven én ontcijferen.

Benodigdheden

- Karton of stevig papier
- Potlood of stift
- Splitpen (of paperclip)

Stappenplan

Stap 1 – Teken en knip

- Teken twee cirkels op karton.
- Eén cirkel is groot, de andere iets kleiner.
- Knip ze allebei netjes uit.

Stap 2 – Schrijf het alfabet

- Schrijf op beide cirkels het alfabet A t/m Z.
- Verdeel de letters netjes langs de rand.

Stap 3 – Maak het wiel

- Prik een gaatje in het midden van beide cirkels.
- Leg de kleine cirkel bovenop de grote.
- Zet ze vast met een splitpen of paperclip.
- Controleer of het wiel kan draaien.

Stap 4 – Kies je code

- Draai het kleine wiel een stukje.
- Kies een beginletter op het bovenste wiel.
- Kijk welke letter daarbij hoort op het kleine wiel: deze twee letters horen nu bij elkaar.
- Doe dit nu voor alle letters van het alfabet.

Voorbeeld: Als de A boven de D staat, dan betekent dat: A = D.



Mijn code is...

A =

B =

C =

D =

E =

F =

G =

H =

I =

J =

K =

L =

M =

N =

O =

P =

Q =

R =

S =

T =

U =

V =

W =

X =

Y =

Z =

Geheime boodschap

Schrijf je geheime tekst en gebruik minstens acht woorden:

Tip: Geheimhouders maken hun codes nooit te makkelijk!

Geef je bericht aan een klasgenoot. Kan de ander jouw boodschap ontcijferen?

Voorbeeld

