

de Rode Draad
lezen op de basisschool



Haarlemmermeer

Suggesties bij de platensets

Groep 3

“Waterverhalen”

verhalen over de zee, de sloot, waterdieren en (andere) fabels

Inhoud

O, o Octopus	3
Inhoud	3
Introductie	3
Vertellen	4
Praten / Ingaan op het verhaal	5
De wedstrijd	5
Inhoud	6
Introductie	6
Vertellen	6
Praten / Ingaan op het verhaal	6
Verwerkingssuggesties	7
Naspelen	7
Touwtrekken	7
Digitaal vissenboek	7
Knutselen	7
Rijm je mee?	9
Verder lezen	10
Zelf een kamishibaiverhaal maken	11
Eigen verhaal vertellen met de kamishibai	11
Onder water, boven water	14
Het verhaal	14
Introductie van de vertelling	15
De vertelling	16
Tips bij het vertellen	17
Verwerking	17
Navertellen	18
Listen bedenken	18
Werkblad	18
zoek de 10 verschillen	18

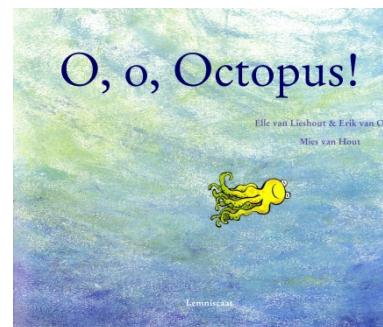
O, o Octopus

van Elle van Lieshout & Erik van Os
Met illustraties van Mies van Hout

Inhoud

In zijn appartementje in zee woont Octopus. Hij heeft het daar erg naar zijn zin tot hij op een ochtend thuiskomt en zomaar een gevaarlijk grote staart uit zijn appartementje ziet steken. Hij vraagt zich af wat hij met die vreemdeling moet. De vraag gonst en golft door de zee. Alle dieren in de zee bemoeien zich ermee: Klieren! zeggen de kwallen. Rustig ademen, verzucht de rifbaars in zijn wrak. De koraalduivel zou de vreemdeling hapslikken, de vuurvis adviseert vuur te spugen, de zeenaald zou prikken en de koffervis zou meteen zijn boeltje pakken en wegwezen. Alle dieren denken mee, zelfs de lantaarnvis laat zijn licht over de kwestie schijnen.

Maar geen enkel advies kan Octopus gebruiken. Wat nu? De één zegt dit, de ander dat. Hij wordt er zelfs zeeziek van. Maar dan hoort hij de zee. Die vraagt hem wat hij er nou zelf van vindt. Dat zet Octopus aan het denken en na wat getwijfel en getreuzel besluit hij terug te keren naar zijn appartementje. Daar klopt hij behoedzaam op de wildvreemde staart en vraagt of die zo vriendelijk zou willen zijn om te vertrekken. Als antwoord komt er een bang en zacht stemmetje die vraagt of er iemand aan de staart wil trekken. Dat doet Octopus met alle acht zijn armen en zijn vrienden in de zee helpen mee. Dan ziet hij van wie die staart eigenlijk is. Een zeemeermin! Octopus bloost ervan: een dame! Dat had hij niet verwacht!



Introductie

Leerlingen laten zich graag verrassen. Door het verhaal op een boeiende manier te introduceren wekt u de belangstelling van de leerlingen en roept u voorkennis op.

- Breng in een act uzelf als octopus ten tonele. Maak met uw lichaam zwierende en zwaaiende bewegingen en praat met een zwoele onderwaterstem. Vertel de leerlingen wie u bent en dat u het erg naar uw zin heeft in de diepte van de zee. U heeft een prachtige woning, een appartement. 'Kom maar eens kijken hoe ik het heb ingericht!' U laat telkens een klein groepje leerlingen uw appartement bezichtigen. U wijst aan wat voor meubels u heeft en waar u slaapt en laat zien hoe mooi u alles heeft verlicht en wat u allemaal aan het plafond en aan de wanden heeft gehangen.
- Maak de overgang naar het Kamishibai en laat de leerlingen de voorkant van het boek goed bekijken. Wat staat er op de plaat? U wijst op de titel van het boek: 'O, o Octopus!' Hoe klinkt dat? Waarom zou het boek zo heten? Dat is moeilijk te zeggen. Als we weten hoe het verhaal gaat, zullen we dat begrijpen.
- U bladert daarna door het boek en blijft al meteen uitgebreid stilstaan bij de illustratie van het appartementje van Octopus. Hoe ziet het er daar uit? Ga naar de volgende bladzijde en laat de leerlingen ontdekken hoe het zit met die staart die uit het appartementje steekt. Vertel dat Octopus schrikt: 'O no!' Wat betekent dat nou? Hij gaat het zijn vrienden in de zee vertellen. Blader een paar bladzijden door het boek, maar laat niet de laatste bladzijde zien want dat is het plot. Het is leuker als u de leerlingen daar via de tekst en het bekijken van de platen naartoe leidt. Ga in op de spontane opmerkingen van de leerlingen en laat hen vertellen wat er in hen omgaat of wat zij zich afvragen.

Vertellen

Vorbereiding:

Kamishibai klaarzetten met de platen van O, o Octopus er in.

Filmbeelden klaarzetten op het digibord.

Zorg dat de leerlingen allemaal goed voor de kamishibai zitten, zodat ze de platen goed kunnen zien.

Laat het boek zien, maar vertel dat u een bijzondere manier heeft gevonden om het verhaal te vertellen namelijk met een Kamishibai.

- U sluit aan bij wat de leerlingen al weten van het thema:
Wat is de octopus voor een dier? Breng het gesprek op inktvissen en zeemeerminnen. Waar kennen de leerlingen een zeemeermin van? Wie van de leerlingen kan vertellen hoe het er onder water uitziet? Misschien hebben ze wel eens gesnorkeld. Toon op het digibord een paar beelden van een koraalrif en diepzeeduiken. Bijvoorbeeld op kinderpleinen <http://www.kinderpleinen.nl/showPlein.php?plnId=1216> of op Youtube
Deze beelden kunt u vooral selecteren om op een geschikt moment tijdens het voorlezen te vertonen.
Maak de vergelijking met wat de leerlingen kennen: je kunt bang zijn van iets vreemds, terwijl later blijkt dat dat nergens voor nodig was.
- U sluit aan bij de eigen ervaringen van de leerlingen en reageert op hun inbreng:
Geven jullie vriendjes of vriendinnetjes jou ook wel eens raad waar je niks aan hebt? Wat doe jij dan?
Zou jij de octopus meteen weggagen uit je huis? Hoe zou je dat doen?
- U stelt vragen en moedigt de leerlingen aan opmerkingen te maken:
Waarom zou de titel van het boek 'O, o, Octopus!' zijn?
Natuurlijk vindt de vuurvis dat je een indringer weg kunt jagen door vuur te spugen. Wat vindt de koffervis het slimste? En de zeenaald? Maak de opmerking dat u ook wel eens 'slijmt' en wacht af hoe de leerlingen daarop reageren.

Bekijk bij een tweede lezing de platen nog een keer met de leerlingen. Ga nader in op de tekst en illustraties.

Een van de leerlingen speelt nu octopus.

Vraag de octopus om de diverse gemoedstoestanden tot uitdrukking te brengen:

- verschrikt kijken,
- hoofd schudden,
- 'het niet meer zien zitten',
- opgewonden vertellen,
- nadenkend kijken,
- blij zijn.

Vergelijk de uitdrukkingen van de leerling(en) met platen in het boek.

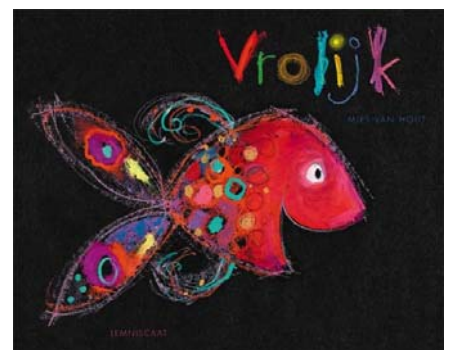
Bij deze opdracht kunt u heel goed het boek 'Vrolijk' van Mies van Hout gebruiken (in de boekenkist aanwezig). In dit boek zijn vissen met verschillende emotionele uitdrukkingen getekend.

Opdracht:

Laat de leerlingen zelf een tekening maken van een vis waaraan duidelijk te zien is hoe de vis zich voelt. Dus blij of kwaad, droevig of verliefd, enz.

Mooi met wasco op zwart papier.

Op de website van Mies van Hout vindt u nog meer tips <http://www.miesvanhout.nl/>



Praten / Ingaan op het verhaal

U leest het boek nog eens voor en besteedt deze keer bijzondere aandacht aan de structuur van het verhaal. Hebben de leerlingen het verhaal goed begrepen? U gebruikt daarvoor de drie onderdelen van de verhaallijn:

- Wat is het begin van het verhaal?
Waar schrikt Octopus van? Waarom?
- Wat gebeurt er allemaal?
Vertel eens hoe Octopus probeert een oplossing te vinden: hoe kan hij de indringer kwijtraken?
- Hoe loopt het af?
Hoe lost Octopus zelf zijn probleem op? Wat blijkt er dan aan de hand te zijn?

Praat met de leerlingen over hun waardering van het verhaal. Hoe vinden ze dit boek? Wat vinden ze leuk? Welk stukje of plaatje vinden ze het leukst? Vinden ze het spannend? Wat is er spannend? Hoe voelt dat van binnen? Waarover moeten ze lachen? Hoe vinden ze het einde? Wat gebeurt er met de kleine octopus als hij de zeemeermin ziet?



De wedstrijd

van Sanne de Bakker & Noëlle Smit

Inhoud

Pim moet van zijn ouders zijn goudvis Joopie in de gracht gooien als ze op vakantie gaan. Verdrietig vertrekt Pim op weg naar hun vakantiehuisje aan zee, waar hij mee zal doen aan een wedstrijd. Wedstrijd? Denkt Joopie. Ik doe mee! Joopie is vast besloten de wedstrijd te winnen en begint aan een lange zwem race. Onderweg ontmoet hij bijzondere dieren en beleeft heel wat meer dan thuis in zijn kom! Aan het einde van zijn tocht is Joopie de snelste, maar ging het eigenlijk wel om een zwemwedstrijd?



Introductie

Bij de introductie van dit verhaal kunt u aan de groep vragen wie van de leerlingen vissen heeft als huisdier en wie erop past als ze met vakantie zijn. Laat het boek zien en vertel dat in dit verhaal wel iets erg raars gebeurt met Joopie de goudvis. Vertel door middel van de platen het verhaal van 'De Wedstrijd'. Stop met vertellen bij de plaat waar de rode laarzen in het water staan. Bespreek met de leerlingen hoe het verhaal verdergaat. Er komen vast verschillende opties uit. Als die besproken zijn laat dan pas de laatste plaat zien.

Vertellen

Ga na de eerste keer dieper in op de tekeningen. Deze geven prachtig weer hoe de dieren zich voelen. Blij, boos, kwaad.

Laat de leerlingen benoemen waar ze de gevoelens aan herkennen. Hoe ziet Joopie eruit als hij kwaad is of Rat als hij sluw is?



Praten / Ingaan op het verhaal

U leest het boek nog eens voor en besteedt deze keer bijzondere aandacht aan de structuur van het verhaal. Hebben de leerlingen het verhaal goed begrepen? U gebruikt daarvoor de drie onderdelen van de verhaallijn:

- Wat is het begin van het verhaal?
Waarom komt Joopie in de gracht? Wat vinden de leerlingen daarvan?
- Wat gebeurt er allemaal?
Vertel eens hoe Joopie probeert de kust te bereiken?
- Hoe loopt het af?
Wie treft Joopie aan het einde van het verhaal aan op het strand? Wat gebeurt er dan?

Praat met de leerlingen over hun waardering van het verhaal. Hoe vinden ze dit boek? Wat vinden ze leuk? Welk stukje of plaatje vinden ze het leukst? Vinden ze het spannend? Wat is er spannend? Waarover moeten ze lachen? Hoe vinden ze het einde? Laat ze zelf een ander einde aan het verhaal bedenken.



Verwerkingssuggesties

Het boek kan na herhaaldelijk voorlezen op diverse manieren tot leven komen waardoor het plezier in het verhaal en de verwerking extra worden versterkt. Door spelenderwijs bezig te zijn met begrippen en de taal uit het boek ontstaat er een extra impuls voor de woordenschat- en taalverwerving.

Naspelen

Het verhaal van Octopus leent zich goed om na te spelen. Gebruik het speellokaal zodat alle leerlingen de ruimte hebben om als vissen rond te zwemmen. Eén kind speelt Octopus en een meisje met lange haren wordt zeemeermin door twee benen in één pijp van een strakke broek, maillot of legging te steken. Bekijk eerst samen met de leerlingen uit welke onderdelen, episodes, het verhaal bestaat. Verdeel rollen en let naast de handelingen vooral goed op de spreekteksten. leerlingen kunnen zelf de teksten zeggen zoals ze willen maar het is ook leuk om hen de letterlijke teksten te laten zeggen, omdat die uit zulke mooie zinnen en woorden bestaat.

Touwtrekken

De vrienden van Octopus helpen mee met de staart uit de opening van zijn appartementje te trekken. daarvoor gebruiken ze een lange sliert zeewier. verdeel de groep leerlingen in tweeën en speel in het speellokaal of buiten een wedstrijdje 'touwtrekken'. Ieder kind uit de groep die gewonnen heeft krijgt een rood hartje van u want u speelt de rol van 'zeemeermin'. De groep wordt regelmatig opnieuw gemixt zodat iedereen kans maakt op een hartje.

Digitaal vissenboek

Ieder kind zoekt een vis uit die in het verhaal van octopus voorkomt. Let op dat het soms fantasievissen zijn: de koffervis heeft een koffer om zijn lijf, de pyjamavis heeft een pyjama aan, enzovoorts. Of de leerlingen fantaseren zelf een vis. Zij tekenen hun vis met een tekenprogramma op de computer. Ieder kind verzint een paar zinnen tekst bij de vis. Misschien kunnen ze zelfs een rijmpje maken. Samen met u wordt die tekst bij de tekening gezet. U maakt een slideshow of foto-show van alle bijdragen zodat een digitaal vissenboek ontstaat. Dat toont u op het digibord, op een laptop op de informatietafel om aan de ouders te laten zien en u kunt het boek digitaal naar huis versturen (of/en naar de auteurs en illustrator van 'O, o Octopus'.)

Knutselen

Maak van de klas een onderwaterwereld:
Een zee vol vissen. Hang grote vellen papier of een rol behangpapier op een muur van het lokaal. Deze wordt blauwgroen geverfd met waterige verf zodat het op de kleur van de zee lijkt. De bodem van de zee wordt apart geschilderd volgens de fantasie van de leerlingen en hoe zij zich voorstellen dat de zeebodem eruit ziet. Ieder kind tekent of schildert of vouwt een vis op een los tekenpapier. De vissen worden uitgeknipt en krijgen een plaatsje in de zee.



Voorbeelden van vissen

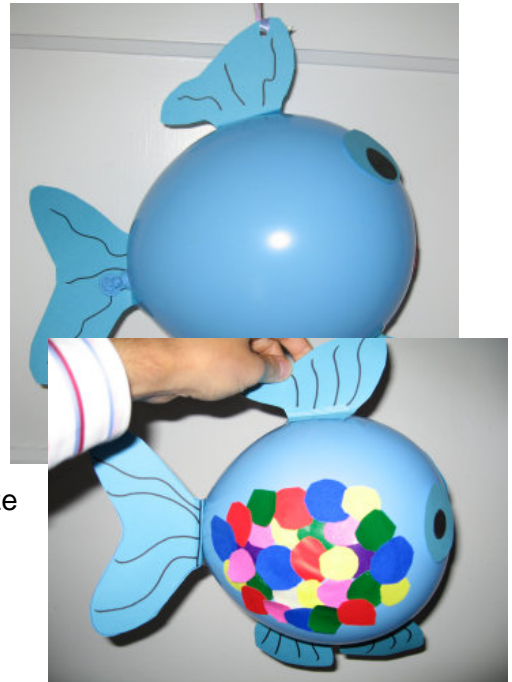
Dit heeft u nodig

- Ballon
- Schaar
- Lijm
- Plakband
- Blauw karton
- Plakrondjes van verschillende kleuren sitspapier
- Zwarte marker

Aan het werk

- Blaas de ballon op
- Teken ogen en vinnen op het blauwe papier en knip ze uit.
- Gebruik de marker voor de lijntjes op de vinnen en kleur de ogen zwart
- Plak de rondjes vast of laat rondjes scheuren en daarna vastplakken.

Deze ballon vissen kunnen opgehangen worden aan het plafond.



Vis 2

Dit heeft u nodig

- Schaar
- Lijm
- Gekeurd A4
- 2 verschillende kleuren vouwblaadjes van 10x10 cm
- Groen papier
- Plakrondjes

Aan het werk

- Vouw beide blaadjes schuin en knip ze op de vouw doormidden
- Plak de blaadjes vast zoals op de foto staat aangegeven
- Knip een oog
- Versier met schubben en knip of scheur wat waterplantjes.



Rijm je mee?

Octopus zwom een ommetje
Het is zijn dagelijkse *zwommetje*

Wat zag hij daar? Dat was niet pluis
Er stak een staart uit zijn*huis*

Hij zwom gauw naar zijn vrienden toe
Maar vriendje kreeft was veel te*moe*

De kwallen zeiden: Weg, weg ermee!
Dat vond Octopus geen goed*idee*

De walvis woonde waar hij zwom
En maakte zich nergens druk*om*

Octopus zocht de baars in wrak
Die lag daar op zijn dooie*gemak*

Rustig ademen, in en uit
Maar dat hielp hem geen *fluit*

De koraalduivel zette al zijn stekels op
En Octopus vluchtte halsover*kop*

De vraag gonsde en golfde door de zee
En iedereen bemoeide zich er*mee*

De ene vis zei dit, de andere dat
Arme Octopus! Hij was het*zat*

Octopus dacht rustig na
Als ik nu eens naar huis toe ...*ga?*

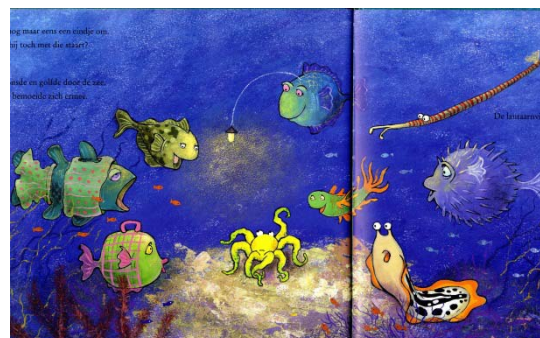
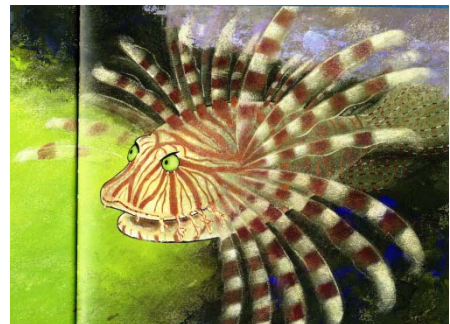
Ik vraag of de staart weg wil gaan
En jawel, dat heeft hij toen ge...*daan*

Hij hoorde een stemmetje bang en zacht
Dat is niet wat Octopus had ver....*wacht*

'help, help ' golfde het door de zee
En alle vrienden trokken*mee*

Wie zat in zijn huis? Wie zat erin?
Het was een echte zeemeer...*min*

Ach Octopus! Was je voor haar nou bang?
Geef 'r maar gauw een zoen op haar *wang!*



Verder lezen

Een kleine vis in een zee van verhalen

(Julia Donaldson / ill. Axel Scheffler)

Uitgeverij Gottmer

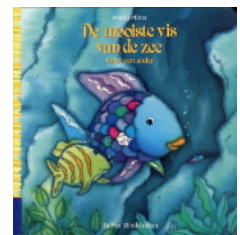
Bakvis komt steeds te laat op school omdat ze liever verhalen fantaseert dan dat ze leert rekenen. Om uit te leggen waarom ze te laat is vertelt ze juf en de andere vissen wat ze zogenaamd heeft meegemaakt. De andere vissen geloven haar eigenlijk echt maar het verhaal wordt wel van de een na de andere vis doorverteld. Op een dag gebeurt er echt iets. Bakvis wordt gevangen in het net van vissers maar komt ook weer vrij. Zeven zeemijl is ze verwijderd van de vissersschool en thuis. Als ze een van haar verhalen hoort vertellen, achterhaalt ze van wie de vissen dat verhaal gehoord hebben. Door te volgen hoe het verhaal werd doorverteld komt Bakvis weer thuis. Maar..... geen vis wil haar avontuur geloven!

De mooiste vis van de zee helpt een ander

(Marcus Pfister)

Uitgeverij De Vier Windstreken

Prentenboek over de beroemde vis Regenboog, bekend als 'De mooiste vis van de zee'. Ook dit tweede verhaal over Regenboog gaat over vriendschap met 'anders-dan-anderen'. Dit keer helpt de mooie vis een kleine, verdwaalde vis, die door de andere vissen, ook door Regenboog, eerst niet wordt geaccepteerd, maar op hun hulp kan rekenen als er gevaar dreigt in de vorm van een reusachtige haai.



De kleine zeemeermin

(Martine Letterie / ill. Els Vermeltfoort)

Uitgeverij Zwijsen

'De kleine zeemeermin' is een van de boeken in de sprookjesreeks 'Sprookjesreis' voor de kleuterleeftijd. In een koninkrijk onder zee wonen de zeekoning en zijn zeven zeemeerminnendochtertjes. De jongste zeemeermin, Elisa, was ontzettend nieuwsgierig naar de wereld boven water. Op haar vijftiende verjaardag mag ze eindelijk naar de oppervlakte van de zee zwemmen. Boven water wordt ze verliefd op de eerste mens die ze ooit zag: Casper. Maar haar vader zegt dat ze hem moet vergeten en met een onderwaterpins moet trouwen.

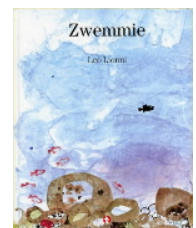


Zwemmie

(Lionni, Leo)

Uitgeverij Rubenstein

Zwemmie is een klein zwart visje, terwijl al zijn broertjes en zusjes rood zijn. Hij is de enige overlevende, nadat alle rode visjes zijn opgegeten door een tonijn. Hij zwemt ver weg en ontdekt dat de zee prachtig is. Hij bedenkt een plan om samen met andere kleine visjes te overleven en van die mooie, maar gevaarlijke zee te genieten.



Zelf een kamishibaiverhaal maken

Duur: 60 minuten

Benodigdheden: teken of schilder materiaal

Als vervolg op de voorgaande activiteiten kunt u de leerlingen voorstellen om een extra platenset voor de kamishibai te gaan tekenen of schilderen. Ze weten nu alles over emoties en verhalen, maar er moet natuurlijk ook een goed verhaal bedacht worden.

In het verhaal van O, o Octopus gaat de hoofdpersoon eerst bij iedereen om raad vragen wat hij moet doen met de bezetting van zijn huis. Maar hij kan niets met al die verschillende meningen. Aan het einde blijkt dat hij veel meer durft dan hij gedacht had en het heel goed zelf kan oplossen.

- Vraag de leerlingen wat er nog nodig is om de ervaring uit te bouwen tot een echt verhaal. Bespreek met de leerlingen dat het verhaal in ieder geval een duidelijk begin, een spannende gebeurtenis en een duidelijk eind moet hebben.
- Spreek met de leerlingen af welke elementen uit het verhaal moeten worden getekend.
- Beslis welke leerlingen wat gaan tekenen.
- Maak afspraken over de uiterlijke kenmerken van de personages en hun omgeving, zodat deze door het hele verhaal heen herkenbaar blijven.

Om ervoor te zorgen dat de platen in de kamishibai passen, laat u de leerlingen tekenen op A3-formaat. Eventueel kunnen de tekeningen worden gelamineerd. Als de tekeningen klaar zijn, kunt u het verhaal samen met de leerlingen aan de hand van de platen vertellen. Stimuleer de tekenaars daarbij hun eigen details in te brengen. Als een doorlopend verhaal nog te moeilijk is voor de leerlingen laat ze dan een tekening maken van een emotie of iets wat ze meegemaakt hebben en dit met het vertelkastje vertellen aan de groep.

Eigen verhaal vertellen met de kamishibai

Duur: 20 minuten

Benodigdheden: Kamishibai

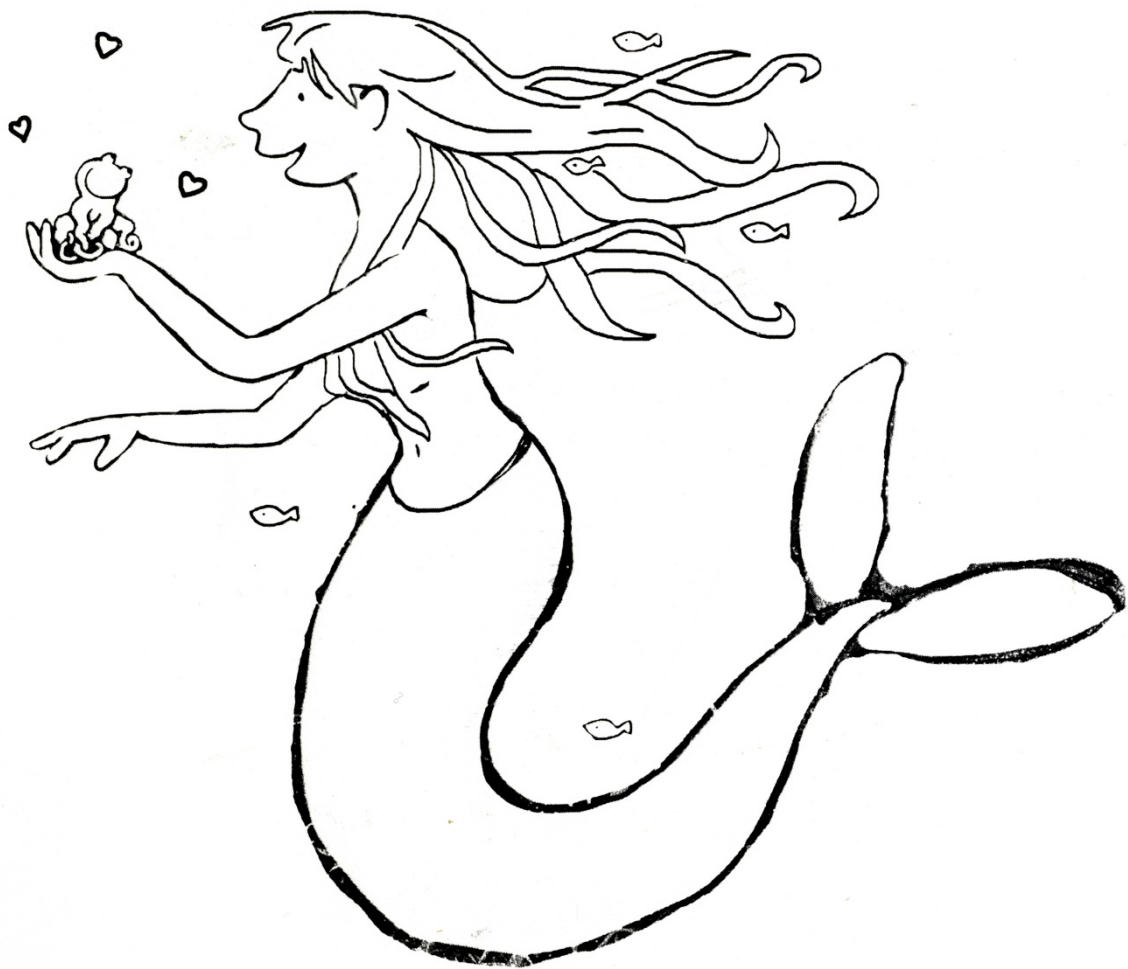
Zelf gemaakte vertelplaten

Als u met uw leerlingen zelf een verhaal voor de kamishibai gemaakt hebt willen de leerlingen dit waarschijnlijk ook graag zelf laten zien en vertellen aan een publiek.

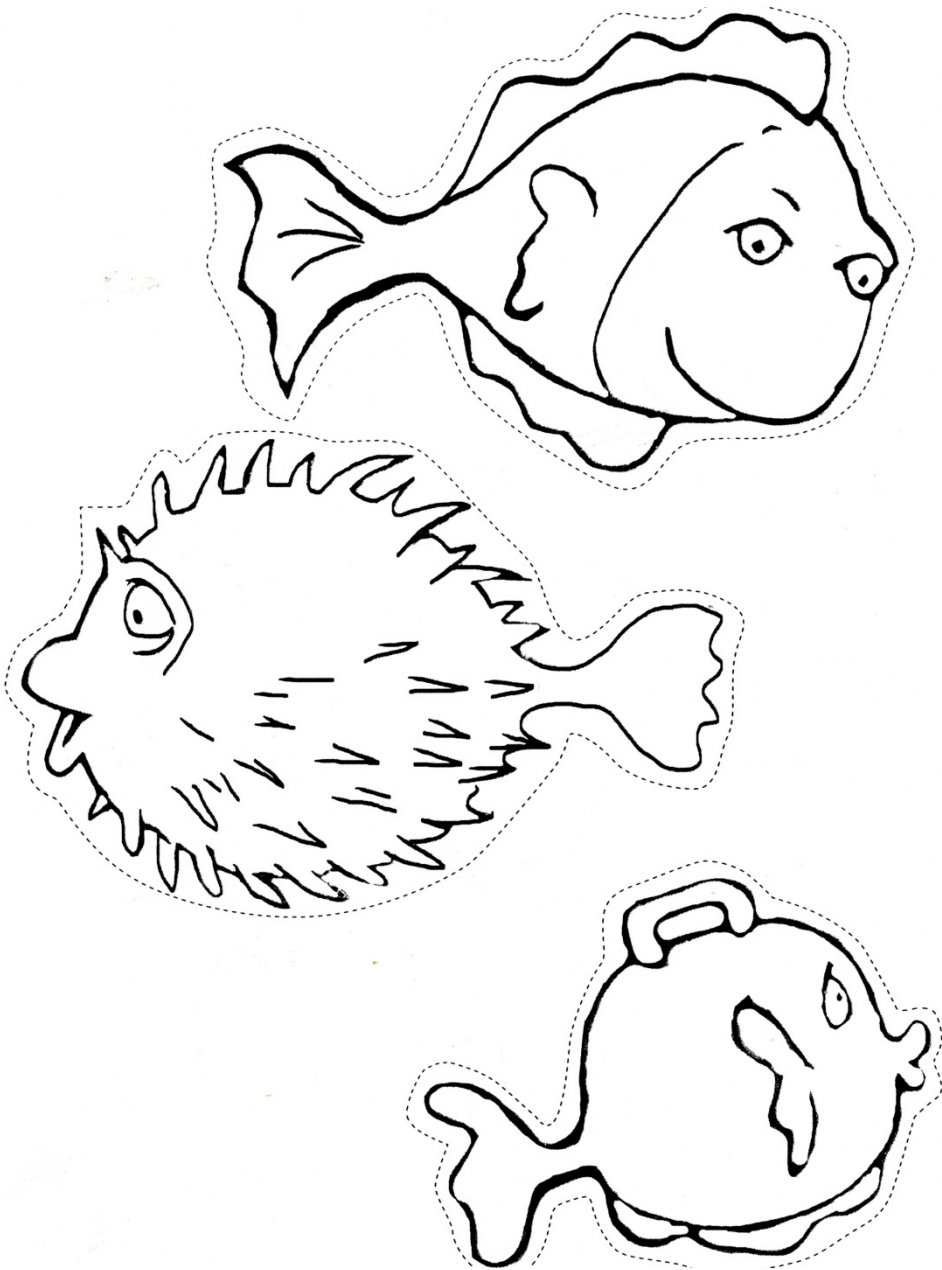
U kunt kiezen uit verschillende mogelijkheden. Het verhaal kan verteld worden in andere groepen, bijvoorbeeld in de kleutergroepen of juist (heel spannend) bij een hogere groep. U kunt de ouders uitnodigen of de leerlingen het verhaal laten vertellen tijdens een weeksluiting, open podium of iets dergelijks.

Oefen het vertellen eerst in de eigen groep. Laat één kind verteller zijn, een ander kind wisselt de platen. Laat de groep kiezen wie voor het publiek mag optreden. Niet alle leerlingen zullen dit willen.

Om meer leerlingen aan de beurt te laten komen kunt u halverwege het verhaal andere leerlingen de rol van verteller en platen verwisselaar laten overnemen.



Kleurplaat vissen



Onder water, boven water

Annemarie van Haeringen
uit het boek: De koning nodigt je uit



Het verhaal

Spin heeft een heerlijke maaltijd voor zichzelf gekocht en verheugt zich erop alles alleen op te eten. Wanneer Schildpad zich net op dat moment aandient, wil Spin niet onbeleefd zijn en nodigt hij Schildpad uit om mee te eten. Schildpad moet echter wel met schone poten aan tafel verschijnen. Intussen doet Spin zich tegoed en laat alleen wat kruimels over. Schildpad neemt wraak. Hij nodigt Spin uit voor een maaltijd aan zijn onder water gedekte tafel. Ook Schildpad stelt zijn eisen aan zijn gast. Spin mag niet met zijn door stenen verzwaarde jas aan tafel. De gevolgen van het uittrekken van de jas laten zich raden. De moraal van het verhaal: wie kruimels zaait, zal geen taarten oogsten!

Vorbereiding

In dit deel vind je concrete suggesties voor de introductie, de vertelling en de verwerking van het verhaal *Onder water, boven water* van Annemarie van Haeringen. Om een indruk van het verhaal te krijgen volgt eerst in stappen een analyse van de inhoud.

stap 1 De expositie

Het is een warme dag, de zon schijnt volop. Het zand is heet, het water lekker koel. Aan de rand van het water woont Spin. Hij heeft een eenvoudig huisje. Een rijtje cactussen zijn burens. Spin heeft verrukkelijk gekookt: aardbeientaart en een schuimtaart, hij heeft een grote pot kersen en een grote schaal slagroom. Hij smult al bij de gedachte om alles in zijn eentje op te kunnen eten: eerst de aardbeien, dan de slagroom.

stap 2 Het motorisch moment

Net als hij een hap wil nemen wordt er op de deur geklopt. Het is Schildpad die uitgeput is en graag een glaasje water lust.

truc 1:

Spin nodigt hem beleefd uit mee te eten, maar dan moet hij zich wel eerst gaan wassen in de baai.

truc 2:

Tijdens de tocht door het zand zijn de poten van Schildpad vies geworden. Dus stuurt Spin hem terug naar het water, met het advies om voorzichtig op z'n tenen terug te lopen door het gras. Dat duurt namelijk veel langer en het is bovendien een omweg. En een schildpad loopt al niet snel. Als Schildpad eindelijk terug is, heeft Spin het eten al op.

De volgende dag op de markt, komt Spin tot de ontdekking dat hij zijn portemonnee vergeten is. Hij vraagt Schildpad geld te lenen.

truc 3:

Schildpad geeft Spin geen geld, maar nodigt hem uit om te komen eten. Onder water wel te verstaan.

truc 4:

Spin is niet dom en bedenkt een manier om zwaarder te worden; hij stopt allerlei stenen in zijn jaszakken.



stap 3 De climax

Schildpad zegt dat schildpadden nooit hun jas aanhouden bij het eten: dat is ongezellig. Spin trekt zijn jas uit en drijft vanzelf naar boven. Met het bestek nog in zijn handen en zijn mond half open.

stap 4 De afloop

Schildpad moet lachen om zijn list. Het is hem gelukt duidelijk te maken dat Spin niet zulke gemene dingen mag uithalen met anderen. Wie slechts kruimels zaait, zal geen taart oogsten, zegt hij dan ook.

stap 5 Het eindbeeld

Schildpad eet zelf de taarten op, net zoals Spin deed. Maar Spin weet nu wel beter: Een volgende keer zal hij zijn eten delen, zodat hij ook aan de tafel van een ander kan aanschuiven.



Introductie van de vertelling

Creëer een vertelsfeer door telkens met een beginritueel de vertelling aan te kondigen. Pak bijvoorbeeld een voorwerp uit de 'onder water, boven water'-hoek of zeg het begin van het gedicht *Sebastiaan* van Annie M.G. Schmidt op te zeggen:

Dit is de Spin Sebastiaan.

Het is niet goed met hem gegaan.

LUISTER!

Drie mogelijkheden voor de introductie van het verhaal Onder water, boven water

a.

Praat met de leerlingen over de plaatsen en personages uit het verhaal. In het verhaal komen twee dieren voor: spin en schildpad. Wie van hen woont onder water? En wie boven water? Spinnen wonen gewoonlijk in een web, maar deze spin woont in een heel bijzonder huisje. Welke dieren wonen nog meer onder water? En welke boven water? Maak een lijstje en kijk tijdens de vertelling of de dieren op de platen te zien zijn.

b.

U kunt tijdens het kringgesprek de deurtjes van de kamishibai al openzetten waardoor de eerste plaat, Spin komt aanlopen met een taart in de hand, al zichtbaar is. Een tweede keer kan een kind de deurtjes openen door middel van het opzeggen van een toverspreuk of de beginregels van het gedicht *Sebastiaan*.

c.

Geef de leerlingen de tijd om zelf dingen te ontdekken op de platen: rondom het huis van Spin staan cactussen, de ballonnen lijken op zonnetjes, er fietst een garnaal over de zeebodem. Sta geruime tijd bij de eerste plaat stil. Zo komen de leerlingen spelenderwijs in de sfeer van het verhaal. De informatie uit de analyse kan u hierbij helpen

De vertelling

Zintuiglijk vertellen

Lees het boek van tevoren enkele keren aandachtig door zodat u de volgorde van de platen en het verhaal goed kent. De platen dienen als geheugen-\steun.

De tekst in het boek is de basis. Ga in de platen op zoek naar details zoals voorwerpen, kleuren of handelingen. Maak bij de vertelling gebruik van uw eigen herinneringen aan lekkere taarten, aan een dag aan de waterkant en boodschappen doen op de markt. Dat maakt de vertelling gemakkelijker en levendiger. Hieronder vindt u enkele voorbeelden van zintuiglijke elementen die u in uw vertelling kunt verwerken.

zien

- De eerste plaat toont allerlei lekkere taarten: roze, zwarte en witte taarten.
- Boven water is de grond geel, onder water is het groen/blauwig.
- Schildpad draagt de handdoek op zijn hoofd om hem schoon te houden.
- De ballonnen en kraampjes op de markt zijn feestelijk roodgekleurd.
- Onder water is ook een wereld te zien, bijvoorbeeld: fietsende naaltjes, vissen met jassen aan.



horen

- Ineens wordt er op de deur geklopt.
- De marktkooplui prijzen de spullen in de kramen aan: verse sinaasappelen, lekkere broden. Drie halen, twee betalen!
- Met een harde plons duikt Spin naar beneden.

ruiken

- Spin haalt net een heerlijke taart uit de oven. De geur van appeltaart dringt diep in zijn neusgaten.
- Als Schildpad door het gras loopt, ruikt hij de taarten die Spin heeft gebakken.
- Uit de kraampjes op de markt komen de lekkerste geuren: vers gebakken brood, meloenen, appels, gebakken visjes.

voelen

- Schildpad is moe want hij heeft uren gelopen. Hij voelt zich moe en stoffig, alles plakt aan zijn lijf.
- Schildpad fleurt op als hij lekker in het water baadt. Hij wordt weer helemaal fit en schoon.
- Schildpad voelt zich bedrogen als hij ontdekt dat Spin alles heeft opgegeten.
- Spin kan niet onder water blijven omdat hij te licht is. Hij drijft telkens naar boven.



Tips bij het vertellen

Vertel in de tegenwoordige tijd: dat maakt het verhaal spannender. Benoem handelingen en gebeurtenissen zo concreet mogelijk met heldere bewoordingen. Gebruik de herhalingen die in het verhaal staan. Zo bouwt u de spanning op.

Mimiek/bewegingen

Enkele voorbeelden die u in uw vertelling kunt verwerken:

- Wijs met een vinger aan waar het huisje van Schildpad ligt: onder water.
- Maak smak- en smulbewegingen als Spin het eten opeet.
- Loop net als een Schildpad op uw tenen wanneer hij door het gras loopt.
- Wrijf over uw buik als Spin vertelt dat hij alles opgegeten heeft.
- Wrijf met uw handen langs een denkbeeldige handdoek als Schildpad zijn poten afveegt.
- Maak u groot en log als Spin bepakt met stenen in het water springt.

Stemvolume en intonatie

Enkele voorbeelden:

- Praat langzaam als Schildpad moe en stoffig bij Spin aanklopt.
- U kunt Spin listig laten praten als hij de truc bedenkt en Schildpad adviseert op zijn tenen terug te lopen.
- Spin praat paniekerig als hij ontdekt dat hij telkens naar boven drijft.

Interactie

Betrek de leerlingen in de vertelling door op spannende momenten vragen te stellen:

- Wie zou er op de deur kloppen?
- Waarom stuurt Spin Schildpad weer terug naar de baai?
- Zou er nog eten zijn als Schildpad terug is?
- Zou Schildpad Spin geld lenen?
- Waarom zou Schildpad Spin onder water uitnodigen?

Herhalingen

Vertel het verhaal meerdere keren. De leerlingen zullen passages uit het verhaal gaan herkennen. In de verwerking staan enkele mogelijkheden om de leerlingen het verhaal na te laten vertellen of te spelen.

Verwerking

Kringgesprek

Praat met de leerlingen na over het verhaal.

Aanknopingspunten hiervoor zijn:

- Waarom zou Schildpad Spin onder water uitgenodigd hebben?
- Schildpad bakt Spin een koekje van eigen deeg. Vind je dat goed of vind je dat gemeen?
- Wat had jij gedaan als je Schildpad was? En wat als je Spin was?
- Wie heeft er zelf zoiets meegemaakt? Wat gebeurde er toen? Hoe voelde je je?



Richt een 'onder water', 'boven water'-hoek in.

De 'onder water'-hoek

Verzamel met de leerlingen zoveel mogelijke ideeën voor de inrichting. Hoe kun je zien dat het onder water is? Wat zou er allemaal in het water kunnen rondzwemmen? Richt de hoek in met een groot blauw doek aangevuld met een grote bak water.

De leerlingen:

- schilderen water met verdunde blauwe verf op grote natgemaakte vellen papier.
- scheuren golfjes uit blauw zijdevloe papier en plakken die op.
- tekenen en kleuren onderwaterdieren en –planten
- knippen de tekeningen uit en spelden ze op het doek of plakken ze op de waterschilderingen
- brengen plastic visjes en dergelijke mee voor in de waterbak.

de 'boven water'-hoek

Verzamel met de leerlingen zoveel mogelijk ideeën voor de inrichting:

Hoe kun je zien dat het water is?

Wat zou er allemaal op het land rondkruipen en lopen.

Richt de hoek in met een gele en bruine doek

aangevuld met een bak zand of aarde.

De leerlingen:

- schilderen wolken op blauw papier met witte plakkaatverf
- schilderen de zon met zonnekleuren, die ze zelf mengen met rode, gele en witte plakkaatverf
- tekenen en kleuren planten en dieren
- knippen de tekeningen uit en spelden ze op de doeken
- verzamelen takjes en dergelijke voor in de bak met aarde of zand

In de hoek kunnen de leerlingen in groepjes het verhaal naspelen of spelen dat ze onder water en/of boven water leven. Het kind dat Schildpad speelt kan te herkennen zijn aan een handdoek op zijn hoofd.

Navertellen

Kies een vijftal platen uit die het verhaal vereenvoudigd weergeven. De leerlingen kunnen nu in groepjes of in tweetallen in de onder water-bovenwater hoek het verhaal aan elkaar vertellen.

De

afbeeldingen en details op de platen kunnen ook aanleiding zijn voor het verzinnen van nieuwe verhalen.

Listen bedenken

De leerlingen zitten in een kring. Een kind speelt Spin, een ander kind is Schildpad. Schildpad loopt naar Spin en klopt op de deur. Spin wil net gaan eten: hij heeft drie taartjes (blokjes) in de hand. Schildpad vraagt: Heb je iets te eten voor mij? Spin zegt: Ja, maar dan moet je eerst..... Terplekke verzint 'Spin' een smoesje. Bijvoorbeeld: drie rondjes om de kring lopen, tanden poetsen of het raam dichtdoen. Schildpad loopt weg om dat te doen, als hij terug komt zijn de blokjes weg en is het eten dus op. Herhaal dit spelletjes enkele keren. Neem tot slot de smoesjes nog een keer door.

Werkblad

zoek de 10 verschillen

Zoek de 10 verschillen



