



Project: Vertelvariaties

Theater

Verhalen, Groep 1-2

Wie? Wat? Waar? Ze worden de 'drie W-vragen' genoemd. Vanuit deze drie vragen kun je met een beetje fantasie kleine verhaaltjes verzinnen. Aan de hand van de vreemde woorden uit het *Boek zonder tekeningen* van B.J. Novak wordt nagedacht en gespeeld met zelfverzonnen figuren. In de tweede opdracht staat juist een boek met alleen illustraties centraal. Vanuit de drie W-vragen halen de leerlingen verhaaltjes uit de illustraties. Ze spelen de verhaaltjes na of maken een levend schilderij, een tableau vivant. In de laatste opdracht gebruiken we het boek *Prinses Arabella in het theater* en maken de leerlingen kennis met Kamishibai, een Japanse theatervorm met vertelkastjes en bedenken er verhaaltjes voor.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf en hun omgeving en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders/verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project

Dit project gaat van start met de onthulling van een speciaal ingerichte verhalenplek met drie boeken die een belangrijke rol spelen in dit project: *Het boek zonder tekeningen* van B.J. Novak, *Picknick met taart* of *Waar is de taart?* van Thé Tjong-Khing en *Prinses Arabella* in het theater van Mylo Freeman en Axel Scheffler. Gedurende het project groeit de verhalenplek met alle opbrengsten en verhalen van de leerlingen. In de oriëntatie leren de leerlingen drie w's van een verhaal: wie, wat, waar? Ze onderzoeken de mogelijkheden van hun stem door een personage uit een verhaal een stem te geven en door verhalen te fluisteren. In de opdrachten die volgen staat het uitbeelden van bestaande en zelfbedachte verhalen, personages, stemgebruik en het toepassen van de drie w's centraal.

Doelen

Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de [begrippenlijst](#).

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling past de theatervormen jabbertalk, tableau vivant en vertelkastje toe.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan eigen verhalen vanuit wie-wat-waar.

Benodigdheden

- [Het boek zonder tekeningen](#) van B.J. Novak
- [Picknick met taart](#) of [Waar is de taart?](#) van Thé Tjong-Khing
- [Prinses Arabella in het theater](#) van Mylo Freeman

Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande introductieopdrachten.

Verhalenhoek

Doorloop de volgende stappen:

1. Introduceer het project door de leerlingen te verrassen met een speciaal ingerichte verhalenplek in de klas. Zet hier bijvoorbeeld een voorleesstoel neer. In het project worden drie boeken gebruikt:
 - [Het boek zonder tekeningen](#) van B.J. Novak.
 - [Picknick met taart](#) of [Waar is de taart?](#) van Thé Tjong-Khing.
 - [Prinses Arabella in het theater](#) van Mylo Freeman

Zet deze boeken bijvoorbeeld mooi ingepakt klaar, met eventueel de nummers 1, 2 en 3 erop zodat de leerlingen nieuwsgierig worden.

2. Verzamel voor in de verhalenplek gedurende het project de opbrengsten van de opdrachten, zoals de verhalen die gebruikt, verzonnen en gemaakt zijn. Verzamel eventueel ook de verhalen die jullie leuk vinden. Bijvoorbeeld de (lievelings)boeken die de leerlingen thuis lezen. En mooie prenten of posters, of flyers en affiches van voorstellingen.

Het boek zonder tekeningen

Open het project met *Het boek zonder tekeningen* van B.J. Novak.

Let op: In het boek zitten vier pagina's met teksten zoals: 'Ik ben een aapje' en 'met mijn apensmoeltje', etc. Mocht dit gevoelig liggen om voor te lezen, dan kun je het woord makkelijk vervangen door 'beertje', 'berensmoeltje', etc.

Doorloop de volgende stappen:

1. Bereid het voor door eerst zelf [dit filmpje](#) te bekijken waarin Wim Helsen het boek voorleest. Zie de [site van Lannoo](#) voor een inkijkje in de eerste pagina's. Maak het aantrekkelijk voor de leerlingen door het boek in te pakken en een vertelplek te creëren met een vertelstoel waar de leerlingen omheen kunnen zitten.
2. Haal het boek uit het inpakpapier. Speel dat je teleurgesteld bent: er staan helemaal geen plaatjes in! Maar je wilt het best wel voorlezen als de leerlingen dat ook willen.
3. Bespreek met de leerlingen hun ervaring. Welk woord vonden ze het leukst? Laat de leerlingen zelf de woorden (zoals *Blorck*, *Bluurf*, *Blieblie*, *Doenkie*, *Grumpf*, *Wokko*) uitspreken. Hoe klinkt het? Spreek je *Blorck* met een hoge of met een lage stem uit? Langzaam of snel? Welke variaties kunnen de leerlingen allemaal bedenken? Krijgen de leerlingen ook plaatjes en beelden in hun hoofd?

3. Oriëntatieopdracht

Benodigdheden

- potjes met deksel
- etiketten

Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

In de oriëntatiefase van de les voer je naar aanleiding van de introductie een **filosofisch gesprek**. Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Vertel jij wel eens een verhaal? Aan wie?
- Heb je wel eens een plaatje in je hoofd?
- Waarom vertellen we verhalen?

Oriëntatieopdracht

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Vertellen

Doorloop de volgende stappen:

1. Houd een kringgesprek over het sub-thema 'vertellen'. Welke associaties hebben de leerlingen hiermee? Is er een verschil tussen voorlezen en vertellen? Kun je een verhaal vertellen zonder boek? Of zonder woorden?
2. Kies een moment van uitwisseling in de klas. Bijvoorbeeld op maandagmorgen of na de vakantie. In een begeleid kringgesprek leren de leerlingen een eigen verhaaltje beter structureren met behulp van wie-wat-waar-vragen. Vraag de leerlingen in de groep om even na te denken over wat ze bijvoorbeeld dit weekend gedaan hebben. Stel dan gericht vragen zoals: 'Met wie was je?' De leerling antwoordt bijvoorbeeld: 'Met de poes'. 'Waar was je?' 'Op het balkon.' 'Wat gebeurde er?' "De poes wilde springen."

Verhalenpotje

Doorloop de volgende stappen:

1. Verzamel glazen potjes met een deksel of doosjes – of vraag de leerlingen om deze van thuis mee te nemen.
2. Bespreek met de leerlingen dat ze vast ook (eigen) verhaaltjes kennen in hun hoofd. De leerlingen mogen zo'n eigen verhaaltje fluisteren in een potje of doosje. Doe voor hoe je een verhaaltje in het potje fluistert. Doe snel de deksel erop en plak er een etiket op. Leg uit dat ze vrijuit een verhaaltje mogen vertellen, omdat niemand het hoort.
3. Laat de leerlingen hun eigen verhaaltje in hun eigen potje of doosje fluisteren. Help hen met het maken van een etiket. Heeft het verhaal een naam? Of laat ze een tekening over het verhaaltje op het etiket tekenen. Plak de sticker op het potje zodat je straks nog weet welk verhaal erin zit. Zet de potjes in de verhalenhoek.

<p>Succescriterium</p>	<p>Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project:</p> <p>De leerling vertelt door middel van verschillende theatervormen een eigen verhaal.</p>
------------------------	--

4. Opdracht: Vertel me wat je bent

In deze opdracht bedenken de leerlingen welke personages horen bij de vreemde namen uit *Het boek zonder tekeningen* van B.J. Novak. Zij bedenken zelf hoe de personages eruitzien. Daarna beelden ze de personages uit. Stemgebruik en onzintaal spelen hierbij een belangrijke rol. Met behulp van de wie-wat-waar-vragen worden verhaaltjes verzonnen. Tijdens de presentatiefase laten de leerlingen hun personages aan de ouders/verzorgers zien.

Subdoel kennis	De leerling gebruikt jabbertalk bij het uitbeelden van een wezen.
Subdoel vaardigheid	De leerling zet beelden in haar/zijn/hun hoofd om in een gebeurtenis, via geluiden, stemmen bewegingen en houdingen.

Benodigdheden

- teken- en/of schildermaterialen. Zorg voor voldoende verschillende kleuren potloden of verf om verschillende huidskleuren te kunnen tekenen.

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Voer onderstaande opdrachten uit.

Verbeelding

Lees en bespreek (nogmaals) *Het boek zonder tekeningen* van B.J. Novak (zie de introductie). Vertel dat jullie gaan bedenken welke wezens er achter die vreemde woorden verscholen zitten.

Mijn Bluurf

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek de animatie [Vreemd beest](#) van Cristina Garcia Martin.
2. Geef de leerlingen de opdracht om een personage te verzinnen bij de vreemde woorden uit het boek, zoals *Blork*, *Bluurf*, *Blieblie*, *Doenkie*, *Grumpf* of *Wokko*. Bespreek met elkaar hoe de wezens eruit zouden kunnen zien. Laat de leerlingen één of meerdere tekeningen maken van hun fantasiefiguren en deze een naam geven. Bewaar de tekeningen voor de derde opdracht.

Uitvoeren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Tot leven komen

De leerlingen gaan een eigen personage maken van hun verzonden figuur. Ze beelden dit uit door middel van fysieke transformatie en stemgebruik. Hoe bewegen de wezens die de leerlingen bedacht hebben? Doorloop de volgende stappen:

1. Doe als warming-up het beviesspel. Vraag een paar leerlingen om hun Bork of Bliëblie te laten zien zonder geluid te maken. De andere leerlingen doen het na. Gebruik het commando 'bevries' om het spel te stoppen en nieuwe leerlingen de beurt te geven.
2. Bespreek met de leerlingen hoe (bijvoorbeeld) een Bliëblie kinkt als ze/hij/hen geluid kan maken. Praat die snel of langzaam, hoog of laag? Welke verschillende emoties kunnen er in het stemgeluid klinken? Laat enkele leerlingen dit uitproberen. En als een Bliëblie praat, welke taal spreekt die dan, welke woorden zegt die? Kunnen de leerlingen grappige nieuwe woorden verzinnen? Of praten in namaaktaal, het zogenoemde **jabbertalk**?
3. Geef de leerlingen de opdracht om zich voor te stellen in hun nieuwe rol. Bijvoorbeeld met de startzinnen:

'Hallo, ik ben ... en ik houd van ...'

'Ik ben ... en ik kan heel goed ...'

'Hoi, ik ben Zullen we ...?'

Wat?

Bespreek met de leerlingen dat ze een kort toneelstukje mogen maken met hun zelfverzonnen figuur. Belangrijke vraag daarbij is: Wat gebeurt er? Er moet altijd iets gebeuren. Laat telkens twee leerlingen een kort stukje spelen met hun personages die hun eigen bewegingen en stemmetjes hebben. Bijvoorbeeld: Bork en Bliëblie. Wat gebeurt er? Denk aan: Bork is gevallen en heeft zich pijn gedaan. Of: Bliëblie heeft erge honger. In de toneelstukjes praten ze met elkaar en gaan ze samen iets doen. Kunnen ze elkaar begrijpen? Help indien nodig met het bedenken.

Vertellen over de Bluurk

Laat de leerlingen die dat willen vertellen over hun fantasiefiguur en zo een eerste aanzet maken met het vertellen van een zelfverzonnen verhaaltje. Help de leerling op weg met de wie-wat-waar-vragen.

Presenteren

Maak een keuze uit onderstaande presentatiemogelijkheden.

Voorlezen

Nodig ouders/verzorgers uit en lees *Het boek zonder tekeningen* voor. Presenteer de tekeningen en laat de leerlingen vertellen over hun figuur en het uitbeelden. Kunnen de ouders/verzorgers het nadoen?

Vertellen

Hang de tekeningen van de zelfbedachte wezens op en laat de leerlingen aan hun ouders/verzorgers over de wezens vertellen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Hoe heb je het stemmetje/geluidje en de beweging bedacht voor het zelfbedachte wezen?
Reflectie proces	Hoe was het om jouw nieuwe wezen uit te beelden?

5. Opdracht: Ik zie het verhaal

In deze opdracht staat een boek zonder woorden centraal. Bij het bekijken van het boek bedenken de leerlingen de verhaallijnen door antwoord te geven op de wie-wat-waar-vragen. Bij het gecreëerde verhaal kiezen de leerlingen een rol die ze laten zien in een tableau vivant. Van deze tableaux worden foto's gemaakt, zodat de leerlingen ze kunnen vergelijken met de illustraties in het boek. Tijdens de presentatiefase bekijken de ouders/verzorgers de foto's en bedenken ze de verhalen die erbij horen.

Subdoel kennis	De leerling benoemt tableau vivant bij het uitbeelden van een moment uit het verhaal.
Subdoel vaardigheid	De leerling beeldt een personage uit binnen een zelf bedacht verhaal vanuit de wie-wat-waar-vragen.

Benodigdheden

- Eventueel: verkleedkleding

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Bekijk met elkaar het prentenboek *Picknick met taart* of *Waar is de taart?* van Thé Tjong-Khing (of gebruik een ander prentenboek zonder woorden). Loop eerst met elkaar het hele boek door. In dit voorbeeld gebruiken we het boek *Waar is de taart?*, met daarin de verschillende verhaallijnen. Welke allemaal? Wie zien we? Waar zijn we? Wat doen ze? Benoem samen met de leerlingen welke gebeurtenissen er allemaal te zien zijn:

- biggetje valt;

- taart wordt gepikt;
- dassen raken gewond;
- de otter valt;
- apen pikken spullen.

In het midden van een verhaal gebeurt vaak iets. Bijvoorbeeld iets spannends, zoals het biggetje dat valt.

Tip: Bekijk samen met de leerlingen de video [Picknick met taart](#).

Uitvoeren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Vertel het verhaal

Er zitten in de boeken *Picknick met taart* en *Waar is de taart?* verschillende verhaallijntjes. Wanneer je met elkaar het hele boek bestudeerd hebt, vraag je de leerlingen één personage, of een koppel, uit het verhaal te kiezen. Laat hen proberen te vertellen wat het antwoord is op de wie-wat-waar-vragen. Bijvoorbeeld:

- Wie: moeder en kind konijn.
- Wat: de kwijtgeraakte knuffel zoeken.
- Waar: in het bos.

Probeer er vervolgens met elkaar een verhaaltje van te maken.

Speel het verhaal

Doorloop de volgende stappen:

1. Speel in een begeleid spel met elkaar een bladzijde uit het boek. Bijvoorbeeld de laatste bladzijde: de picknick. Verdeel de dierenrollen. In dit stukje wordt geen tekst uitgesproken, er klinken alleen geluiden. Let erop dat de spelers niet door elkaar heen gaan brabbelen.
2. In het boek *Picknick met taart* hoort een aantal 'rollen' duidelijk bij elkaar. Bijvoorbeeld de honden en de muizen. Vorm groepjes van vier leerlingen. Geef de leerlingen de opdracht om de rollen te kiezen en van de belangrijkste momenten een tableau vivant (ofwel een levend plaatje) te maken. Zie de [Toolbox Theater](#). Voorbeelden van mogelijke tableaux:

- bij het huis;
- achtervolging;
- achtervolging 2: ze gaan beiden een andere kant op;
- struikelen;
- ze eten lekker taart.

Geef de leerlingen de tijd om hun 'plaatjes' te maken. De vier leerlingen staan voor de klas in hun eerste tableau. Tel tot vijf: ze blijven vijf tellen stilstaan. Dan mogen ze bewegen naar het volgende plaatje. Wanneer je in je handen klapt, staan ze stil en tel je weer tot vijf.

3. Doe dit nog een keer. Nu mogen de leerlingen het verhaallijntje gaan uitspelen. Wat gebeurt er tussen het eerste en het tweede plaatje? Enzovoort. Hierbij mogen ze ook geluid of woorden gebruiken.

Tableaufoto's prenten

Kies een plaat uit het prentenboek en zet die om in een tableau vivant. Zorg voor voldoende ruimte en verdeel de rollen. Wie beeldt welke personages uit? Waar staan, zitten of liggen ze? Kijk of het tableau zoveel mogelijk lijkt op de afbeelding uit het prentenboek. Maak foto's van het tableau vivant. Print de foto's uit op A4-formaat en maak er kopieën van. Laat de leerlingen er in groepjes op tekenen, zodat de foto zoveel mogelijk op de originele prent gaat lijken. Bijvoorbeeld tekeningetjes van konijnenoren en een biggetjesstaart, de achtergrond, de spullen die ontbreken, enzovoort. Zo wordt het wie-wat-waar duidelijk.

Presenteren

Hang de tableaufoto's op. Wanneer de ouders/verzorgers in de klas zijn, laat de leerlingen dan individueel aan hun ouder/verzorger het verhaal bij de verschillende foto's navertellen. Bekijk daarna met elkaar de afbeelding in het echte prentenboek.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Lijkt jouw moment uit het verhaal op dat van de andere leerlingen?
Reflectie proces	Zag iemand een verhaal dat niemand anders zag?

6. Opdracht: Vertelkastje

In deze laatste opdracht staat de Kamishibai (een vertelkastje) centraal. De leerlingen maken met behulp van de leerkracht zelf een Kamishibai. Op basis van een aantal verhalen en boeken, waaronder Prinses Arabella, bedenken ze hoe je in een vertelkastje verschillende soorten verhalen in beeld kunt brengen. Op basis van de drie boeken uit dit project kan er een voorstelling in de Kamishibai worden gemaakt. De leerlingen tekenen een achtergrond en personages. Hiermee bedenken ze iedere dag een ander verhaaltje in het vertelkastje, dat ze voor ouders/verzorgers spelen.

Subdoel kennis	De leerling benoemt het gebruik van een vertelkastje.
Subdoel vaardigheid	De leerling vertelt een eigen verhaal bij verschillende afbeeldingen in het vertelkastje.

Benodigdheden

- diverse materialen voor het maken van een vertelkastje van karton
- tekenmaterialen
- vertelplaten van verhalen naar keuze
- geprinte vertelplaten n.a.v. onderstaande links

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoeken

Voer onderstaande opdrachten uit.

Prinses Arabella in het theater

Bekijk en bespreek het boek [Prinses Arabella in het theater](#) van Mylo Freeman. Wat is het verschil met de eerder besproken boeken? Wat gebeurt er als je dit verhaal vertelt zonder de prenten erbij? En wat gebeurt er met dit verhaal als je de woorden weghaalt?

Onze eigen Kamishibai

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk vooraf zelf [dit filmpje](#) over het gebruik van het vertelkastje. Aan het einde van het filmpje worden ook handige tips gegeven. Bijvoorbeeld over hoe meer verdieping in het verhaal aan te brengen: vertel in eigen woorden, gebruik de originele tekst, werk met vraag en antwoord. Een verhaal vertellen uit het hoofd is spannend.
2. Vertel de leerlingen dat er een verteltheatertje in de klas komt om het vertellen nog leuker te maken. Maak samen met de leerlingen een eigen vertelkastje. Dat kan op een eenvoudige manier met stevig karton. Voor een uitgebreide uitleg en instructies voor het maken van een Kamishibai kun je het boek [Kamishibai. De Magie van het vertelkastje](#) van Karin Wanrooij gebruiken. Andere tips:
 - [Aan de slag met Kamishibai](#) van Inge Umans (lees [hier](#) eventueel een boekfragment).
 - Er zijn ook kant en klare vertelkastjes en series Kamishibaiplaten te koop, ook van [Prinses Arabella in het theater](#).
4. Houd een kringgesprek met de leerlingen over het vertelkastje. Wat gaan we ermee doen? Waar lijkt dit op? Maak ook de vergelijking met een theater. Iedereen kan zien dat het kastje nu nog leeg is. Leg aan de leerlingen uit dat jullie samen gaan zorgen dat het kastje gevuld gaat worden met verhalen. Misschien hebben de leerlingen al ideeën over hoe dat zou kunnen? Welke vertel-ideeën hebben ze? Alles is goed. Noteer de bevindingen.

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten uit.

Vertelkastje komt tot leven

Bekijk en bespreek een fragment van de trailer van *Lucia en Kamishibai* van Carmen Kohan en Oscar Navarro Correa. De Kamishibai wordt hier gecombineerd met poppenspel.

Zo veel verhalen

Bespreek met de leerlingen dat er nu drie boeken zijn met heel veel verhalen die je op heel veel verschillende manieren kunt vertellen. Leg uit dat jullie gaan uitproberen hoe en op welke manier jullie verhalen kunnen vertellen met behulp van het vertelkastje. Probeer bijvoorbeeld onderstaande varianten uit met de drie boeken. Of bedenk met de leerlingen eigen variaties en vertelmogelijkheden.

- Boek 1: *Het boek zonder tekeningen*
 - Pak de tekeningen van de zelfbedachte wezens uit de eerste opdracht erbij. Bespreek met de leerlingen dat een verhaaltje zich altijd ergens afspeelt. Waar? Bijvoorbeeld in het kasteel, in de woestijn, op de maan. Laat de leerlingen plekken verzinnen. Geef de opdracht om op A3-formaat een tekening te maken van het achtergronddecor van hun zelfbedachte personage: een plek waar hun verzonnen wezen graag is en waar het verhaaltje zich dus afspeelt.
 - Gebruik de tekeningen van de Blieblie en Blorks uit de eerste opdracht. Maak er voor de zekerheid kleurenkopieën van. Plak deze op karton, knip ze uit en plak er een satéprikker achter, zodat er een stokpopje ontstaat. Of plak de wezens rechtstreeks op de achtergrond.
 - Plaats de werkstukken in het vertelkastje en laat de leerlingen verhalen vertellen bij de tekeningen.
- Boek 2: *Picknick met taart* of *Waar is de taart?*
Plaats het boek in het vertelkastje of maak kopieën van de platen. Laat de leerlingen kiezen bij welke plaat ze een verhaal willen vertellen.
- Boek 3: *Prinses Arabella in het theater*
Bij het derde boek zijn er meerdere mogelijkheden. Bijvoorbeeld:
 - Lees eerst zelf het verhaal voor zoals het in het boek geschreven staat. Laat dan leerlingen het verhaal navertellen met behulp van de platen in het vertelkastje.

Presenteren

Maak een keuze uit onderstaande presentatiemogelijkheden.

Iedere dag!

Vertel de ouders/verzorgers dat er de komende week iedere dag een verhaaltje wordt verteld in de vertelhoek. Ze zijn welkom om te komen luisteren. Varieer in de mogelijkheden. Laat de leerlingen de vorm kiezen. Gebruik alle vertelvarianties die tijdens het project gevonden zijn. Laat de leerlingen vrijuit improviseren met het vertellen. Misschien willen de ouders/verzorgers de verhaaltjes zelf ook een keertje komen vertellen?

Vertelpotje

Sluit het project af met de vertelpotjes. Laat de leerlingen zelf beslissen wat ze ermee willen doen. Ze kunnen bijvoorbeeld hun verhaaltjes bevrijden uit het potje en vertellen welk verhaal ze horen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen

Wat vind je spannend bij het werken met een vertelkastje?

Evalueren

Besprek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen.

- Wat heb je liever: een boek zonder of met tekeningen?
- Wat is jouw lievelingsboek? Waarom?
- Hoeveel verhalen hebben jullie ontdekt?
- Hoe is het om zelf een verhaal te verzinnen?
- Wat vind je leuker: voorgelezen worden of zelf verhalen vertellen?
- Wat vind je fijner: een verhaal naspelen of vertellen? Waarom?
- Hoe is het om met jezelf een plaatje (tableau vivant) te maken, zoals in een prentenboek?
- Welk van de drie boeken zou je voor altijd willen bewaren? Waarom?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend

Hoe was het om zelf een verhaal uit te beelden of te vertellen?

Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend

Op welke manier zou je een wie-wat-waar-verhaal nog eens willen laten zien? door jabbertalk, tableau vivant of vertelkastje?