



PROJECTBESCHRIJVING VOOR DE LEERKRACHT

PROJECT *VERHALEN IN WOORD EN BEELD*

Leerlijn Literatuur | Thema Verhalen | Groep 3 & 4 | Feb 2018

Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.

Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie.....	3
3. Oriëntatie.....	4
4. Opdracht: Beeldverhalen.....	6
5. Opdracht: Taal en tekens.....	9
6. Opdracht: Bioscoop in je hoofd.....	12

1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten. Ook zijn hieronder de algemene benodigdheden en de begrippenlijst opgenomen.



Wat doen de leerlingen in dit project?

Het project *Verhalen in woord en beeld* start met de leerkracht die doet alsof er buiten een niet bestaand dier vliegt met een rare naam en beschrijft het dier met meerdere bijvoeglijk naamwoorden. Van deze bijvoeglijk naamwoorden wordt een lijst gemaakt met bijpassende zelfstandig naamwoorden. Hierna volgt een gesprek over woorden en plaatjes in je hoofd en dat die voor iedereen anders zijn. De leerlingen maken een tekening van hoe zij denken dat de vogel die de leerkracht gezien heeft eruit ziet. En welke plaatjes krijg je in je hoofd als iemand een schilderij beschrijft? Aanvullend hierop wordt het boek *Het boek zonder tekeningen* van B.J. Novak bekeken en besproken. De leerlingen ervaren vervolgens dat er ook verhalen verteld kunnen worden zonder woorden zoals bij mime, lichaamstaal en gebarentaal.

Waarom dit project?

Soms zijn dingen anders dan ze lijken, soms hebben verhalen of gebeurtenissen geen woorden maar alleen maar plaatjes of kun je pas een plaatje maken als je woorden gehoord hebt. In deze opdracht leren kinderen dat er op verschillende manieren gecommuniceerd kan worden en dat mensen op verschillende manieren verhalen vertellen in beeld en beeld vertellen in woorden. Het spelen met taal en beeld staat centraal in deze opdracht die een toegevoegde waarde heeft op de verbeeldingskracht van kinderen.

Doelen

In dit project worden bij de Introductie, de Oriëntatie en de Opdrachten steeds twee kennisdoelen en twee vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen:

- De leerling heeft een nieuwsgierige houding en is pro-actief
- De leerling kan positief kritisch reflecteren op eigen werk en dat van anderen

Promotie

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van het museumbezoek of de komst van de kunstenaar in de klas.
- Maak flyers voor de eindpresentatie en verspreid deze in de buurt.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.
- Zorg dat de redactie van de wijkkrant tijdens de presentatie aanwezig is om een stukje te schrijven.

Algemene benodigdheden

Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- digitaal foto- en filmtoestel
- (kleuren)printer
- [aanvulling uit IVDL]

Begrippenlijst Nederlandse taal

Vaktaal

het bijvoeglijk naamwoord
de lichaamstaal
de gebarentaal
het teken

Algemene woorden

'plaatje in je hoofd'
de mime
de mimiek
nauwkeurig

Werkwoorden

prikkelen
uitdrukken
praten vs spreken
rijmen
uitbeelden



het zelfstandig naamwoord:
dingen, dieren, mensen
het schildersdictee
de beschrijving
de illustratie
het synoniem
het gedicht
de rebus
het kwatrijn
de emoticon
de pictogram
het beeldgedicht
het beeldverhaal
het alfabet
het storyboard
de leporello
de animator
moviemaker

2. Introductie

Kennisdoelen	De leerling leert spelenderwijs wat een bijvoeglijk naamwoord is.
Vaardigheidsdoelen	De beschrijft 'de plaatjes' in zijn hoofd die krijgt bij een verhaal.

Benodigheden

- tekenmaterialen
- boek: *Het boek zonder tekeningen* van B.J. Novak (2015)

Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

Verbeelden

U kijkt uit het raam kijkt, en roept: 'kijk, daar vliegt een Frisp, of was het een Vruis? Ach, wat jammer, nou is ie weg.'

Om de leerlingen te overtuigen beschrijft de u de Frisp of Vruis met zoveel mogelijk bijvoeglijke naamwoorden. Bv. Hij is groot, mooi, zilverachtig en gekarteld, hij heeft een rode onderkant en kan vliegensvlug vliegen. Wat zou het kunnen zijn? Een ruimteschip, een andere machine, een vogel? Hebben de leerlingen nu een goed beeld? Zouden ze het herkennen?

Bespreek het na: Woorden maken beelden in je hoofd. Zijn die beelden voor iedereen hetzelfde? Leg uit waarom u zoveel bijvoeglijke naamwoorden gebruikt. Laat de leerlingen eventueel een tekening maken van het beeld dat ze aan de hand van de omschrijving hebben gevormd in hun hoofd.

Beeldende taal

Lees en bespreek *Het boek zonder tekeningen* van B.J. Novak (2015), zie:

- 🔗 [Het boek zonder tekeningen](#)
- 🔗 [Het boek zonder tekeningen op YouTube](#)

Kan een boek zonder plaatjes grappig zijn? Hoe komt dat? Als we een woord horen, krijgen we dan een plaatje in ons hoofd? Als je aan een tafel denkt, aan welke tafel denk je dan? Kun je hem omschrijven?



3. Oriëntatie

Kennisdoelen

De leerling:

- Heeft voorbeelden van mime gezien en ervaart dat er geen woorden nodig zijn om je uit te drukken;
- leert spelenderwijs wat een zelfstandig naamwoord is.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- maakt een lijst van zelfstandige naamwoorden en bijpassende bijvoeglijk naamwoorden;
- maakt een tekening op basis van een verhaal dat hij gehoord heeft.

Benodigheden

- teken -en schilder materialen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

Het filosofisch gesprek

Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Kun je iets voor je zien dat je nog niet eerst in het echt had gezien?
- Hoe kun je iets bedenken dat (nog) niet bestaat?
- Stel: iemand bedenkt iets dat nog niet bestaat.
 - Bestaat het dan wel, of bestaat het dan niet?
 - Kan hij/ zij duidelijk maken aan anderen wat het is, zonder het te tekenen?
- Als diegene het uitlegt, is het dan zeker dat de ander het precies begrijpt?
- Bestaat dat 'iets dat nog niet bestaat' als niemand anders begrijpt waar het om gaat?

Ondersteunende vragen voor het filosoferen:

- Kun je dat uitleggen?
- Wat bedoel je met...?
- Kun je een voorbeeld geven?
- Betekent wat je zegt...?
- Is ... en hetzelfde?
- Is er verschil tussen ... en ...?
- Wat zegt ... over ... ?
- Denkt iemand er anders over?

Oriëntatieopdracht

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

Geen woorden nodig

Bekijk en bespreek:

- 🔗 [filmpje van mimespeler Wataruokamura](#)
- 🔗 [trailer van de voorstelling verbeelden van Tineke Groenenboom](#)
- 🔗 [Mime Best ever in this world talent- bloodstone](#)



Bespreek met de leerlingen welke mogelijkheden er nog meer zijn om je uit te drukken naast woorden: gebarentaal, mimiek, lichaamstaal, hints, tekens, etc.

Bekijk ook bv. het filmpje [Woordenboek voor doven: Familie](#) :

- [Voor gebarentaal](#)
- [Voor het spel Hints](#)
- [Over lichaamstaal](#)

Naamwoorden

Verzamel met de leerlingen zoveel mogelijk bijvoeglijke naamwoorden. Zoek er passende zelfstandige naamwoorden bij.

Schilderdictee

Geef iedere leerling een A4 en potloden, stiften of verf. Kies een schilderij, foto of beeld. De leerlingen zien dit beeld niet. Beschrijf het schilderij, de foto of het beeld zo nauwkeurig mogelijk. Aan de hand van de beschrijving tekenen of schilderen de leerlingen ieder voor zich hoe zij denken dat het er uit ziet. Bespreek de resultaten met de leerlingen na. Wat komt overeen of wat juist niet? Hoe komt dat?

Reflectievragen

- Is praten hetzelfde als spreken? Vertel.
- Waarmee spreek je nog meer dan alleen met je mond?
- Wat gebeurt er als je met een boze houding iets aardigs zegt?
- Waar zijn mimiek en lichaamstaal belangrijk voor?
- Wat zou er gebeuren als er geen bijvoeglijke naamwoorden meer zijn?
- Hoe is het om een in beeld in je hoofd op papier te zetten?
- Ben je wel of niet tevreden met het resultaat? Vertel?



4. Opdracht: Beeldverhalen

Ook in deze eerste opdracht staat de combinatie van woord en beeld centraal. Zo worden prentenboeken bekeken zonder tekst en bedenken de leerlingen welke verhalen bij de tekeningen passen. Met behulp van de gemaakte lijst van bijvoeglijk en zelfstandige naamwoorden uit de introductie en oriëntatie maken de leerlingen nieuwe woorden die uit een combinatie van een bijvoeglijk en zelfstandig naamwoord bestaan. Vervolgens maken de leerlingen afbeeldingen die op elkaar rijmen, bekijken en maken rebussen en spelen het spel Hints op basis van de zelf gemaakte woorden.

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• leert spelenderwijs wat een synoniem is;• leert wat een kwatrijn is en heeft een aantal voorbeelden gezien.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• zoekt afbeeldingen die op elkaar rijmen;• maakt een beeldgedicht in de vorm van een kwatrijn;

Benodigdheden

- tekenmaterialen
- schrijfgerei
- prentenboeken zonder tekst, bijvoorbeeld: *Zonnige zomer, Het is Herfst, Wat een Winter, Leve de Lente* van R.S. Berner en *Bosch: Het vreemde verhaal van Jeroen, zijn pet, zijn rugzak en de bal...* van Thé Tjong-Khing
- zie bijlage

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Voer de onderstaande opdrachten uit of maak een keuze:

Boeken zonder tekst

Bekijk een aantal prentenboeken die helemaal geen tekst hebben. Welke verhalen zijn te ontdekken? Ziet iedereen dezelfde verhalen? Zou tekst de verhalen anders maken? Voorbeelden zijn:

R.S. Berner *Zonnige zomer, Het is Herfst, Wat een Winter, Leve de Lente*:

Het prentenboek *Bosch: Het vreemde verhaal van Jeroen, zijn pet, zijn rugzak en de bal...* (2015)

Een prachtig geïllustreerd reuze prentenboek zonder tekst met zoek elementen. Van veelvuldig bekroond illustrator Thé Tjong-Khing.

Beeldenbrei

Bespreek de begrippen zelfstandig naamwoord en bijvoeglijk naamwoord. Zou je ook nieuwe zelfstandig of bijvoeglijke naamwoorden kunnen maken? Door ze samen te voegen en/of om te draaien ontstaan nieuwe woorden en zinnen. Bv: Groene pulk onder de tafel wordt ondertafelig pulkgroen. Zie bijlage 3-4 verhalen - bijvoeglijk en zelfstandig naamwoorden omgekeerd. Welke omkeringen kunnen de leerlingen allemaal verzinnen? Bespreek ook het begrip synoniem. Zie bijlage 3-4 verhalen - synoniemen.



Rijmbeelden

Geef de leerlingen de opdracht om afbeeldingen van voorwerpen te zoeken die op elkaar rijmen. Bv. Een afbeelding van een mand past bij een afbeelding van een hand, oog bij een afbeelding van een pijl en boog, etc.

Rebus

Bespreek met de leerlingen wat een rebus is. Bekijk en los een rebus samen op, [kijk hier voor verschillende rebussen](#).

Met behulp van een rebusgenerator kunnen de leerlingen van alle woorden en zinnen een rebus maken [zoals hier](#).

Reflectievragen

- Wat gebeurt er als je zelfstandige en bijvoeglijke naamwoorden omdraait?
- In hoeverre kun je zo je eigen taal maken?
- Welke woorden, die bijna hetzelfde betekenen, ken je? Bv. Vies en smerig.
- Waarom is het nuttig dat er woorden zijn die bijna hetzelfde betekenen?
- Kun je altijd precies zeggen wat je wilt, of weet je soms woorden niet?
- Wat doe je als je woorden niet weet?
- Helpt het om de woorden dan uit te beelden?
- Helpt het om de woorden dan uit te leggen?

Uitvoeren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

Hints

Geef de leerlingen de opdracht in twee of viertallen een woordduo te kiezen bestaand uit een zelfstandig en bijvoeglijk naamwoord. Deze woorden gaan ze straks uitbeelden zoals bij het spel hints. Ze kunnen de verzamelde woorden gebruiken uit de oriëntatieopdracht of ze uit *Het boek zonder tekeningen* of een andere tekst, bv. van de taalmethode halen. De tweetallen mogen even oefenen met het uitbeelden. Laat de tweetallen hun woorden uitbeelden voor de groep. De andere leerlingen raden wat uitgebeeld wordt.

Rebus

Geef de leerlingen de opdracht de woorden die ze hebben uitgebeeld om te zetten in een rebus. Ook hierbij is het werken in groepen aan te raden, zodat leerlingen die het lezen en schrijven nog niet zo goed beheersen, steun vinden bij leerlingen die al wel over die vaardigheden beschikken.

Beeldgedicht

Geef de leerlingen de opdracht om zonder te schrijven, een beeldgedicht van vier regels te maken in de vorm van een kwatrijn. Licht toe wat een kwatrijn is. Zie voor toelichting

[Taalvorming - Kwartrijn en Wikipedia – Kwartrijn](#)

De regels hoeven niet lang te zijn. Om het gedicht te onthouden tekenen de leerlingen afbeeldingen van wat de woorden zeggen.

Bv. 'Ik loop naar huis' bestaat uit tekeningetjes van: een zelfportret, een lopend poppetje, een pijltje en een huis, waarbij alle elementen klein en niet gedetailleerd afgebeeld worden. Het onderwerp van het gedicht kan bv. 'taal' of 'leren lezen' zijn.

Beeldverhaal

Bekijk en bespreek de poster [Een dag uit het leven van een leraar](#)

Geef de leerlingen de opdracht met de verzamelde afbeeldingen uit de opdracht rijmbeelden of met behulp van emoticons en pictogrammen een kort verhaaltje te maken. Laat ze het verhaal aan de



hand van de afbeeldingen navertellen of vraag een andere leerling een verhaal te vertellen aan de hand van andermans beeldverhaal.

Reflectievragen

- Wat was makkelijker of moeilijker, uitbeelden met hints, een rebus of een beeldgedicht maken? Waarom?
- Over welke woorden ontstond verwarring bij het uitbeelden?
- Over welke afbeeldingen van je rebus ontstond verwarring?
- Hoe kun je zonder woorden praten?

Presenteren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

Uitgebeeld

Nodig de ouders of een andere groep uit en laat de leerlingen hun woordduo's uitbeelden, waarbij het publiek mag raden wat uitgebeeld wordt.

Oplossen

Laat de leerlingen hun zelfgemaakte rebussen meenemen naar huis. Ze vragen hun ouders, broertjes of zusjes de rebus op te lossen en de oplossing op te schrijven. Bespreek de antwoorden en de ervaring van de leerlingen na.

Gedicht in beeld

Bundel de beeldgedichten tot een boekje of stel ze tentoon in de klas of schoolgalerie.

Beeldverhalen

Maak foto's van de zelfgemaakte beeldverhalen en projecteer ze op het smartboard. Laat de leerlingen die dat willen hun verhaal vertellen voor de ouders of een andere groep.

Reflectievragen

- Hoe helpen afbeeldingen bij het vertellen?
- Wat zijn de overeenkomsten van een rebus en het uitbeelden met je lijf?
- Wat zijn de verschillen?
- Hoe vonden je familieleden het om jouw rebus op te lossen? Is het ze gelukt?
- Wat vind je prettiger woorden uitbeelden of er een beeldgedicht van maken? Vertel?

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Wat voor manieren van je uitdrukken zijn er?
- Welke manier van uitdrukken past het beste bij jou?
- Zijn woorden altijd nodig om iets te vertellen?
- Welke bijvoeglijke naamwoorden vond je het meest speciaal?
- Welke zelfstandige naamwoorden kun je goed uitbeelden?
- Zou je een boek willen lezen met alleen maar rebussen?
- Wat lees je liever een boek met alleen maar afbeeldingen of een boek met alleen maar woorden?
- Zijn rebussen, afbeeldingen en uitbeelden ook vormen van taal?



5. Opdracht: Taal en tekens

In deze tweede opdracht staan diverse vormen van pictogrammen centraal. De opdracht begint met onderzoek naar het ontstaan van ons alfabet en worden lettertekens uit andere culturen bekeken. Hiermee ervaren de leerlingen dat letters eigenlijk ook een soort pictogrammen zijn. Andere bekende pictogrammen zijn de emoticons en de film waarin emoticons de hoofdrol spelen. De leerlingen bekijken de trailer van de film en onderzoeken de betekenissen van de emoticons. De leerlingen maken een verhaal waarin o.a. plaats, tijd, actie en plot worden uitgedrukt met emoticons. In het laatste deel van de opdracht maken de leerlingen een spel. Een verhalen spel, door dit verhaal te spelen ontstaan verhalen.

Kennisdoelen	De leerling leert hoe het alfabet is ontstaan en heeft voorbeelden gezien van alfabetten uit andere culturen.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• maakt een verhalen spel met pictogrammen;• geeft schriftelijk en mondeling zijn mening over de belangrijkste elementen in een verhaallijn.

Benodigdheden

- papier
- stiften
- karton
- plakband en lijm

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Voer in deze opdracht de volgende stappen uit:

1. Houd een klassengesprek over het ontstaan van het alfabet. [Zie Willem Wever](#).
Laat de letters uit verschillende culturen zien en vertel kort iets over deze letters. Zoals over het Japans schrift, *Hanzi* het Chinees schrift, cyrillisch schrift en hiërogliefen. Bekijk ook pictogrammen en emoticons, zie:
 - [Japans schrift](#)
 - [Hanzi](#)
 - [Cyrillisch alfabet](#)
 - [Hiëroglief](#)
 - [Pictogram](#)
 - [Emoticon](#)
2. Bekijk [de trailer van De Emoji Film](#)
Bespreek met de leerlingen waarom een verhaal verteld of geschreven is met pictogrammen en emoticons door de meeste mensen begrepen zal worden.
3. Bespreek en voer uit.
 - Gezichtsuitdrukkingen. De leerlingen laten verschillende gezichtsuitdrukkingen zien en brainstormen over welke pictogrammen en emoticons daarbij passen.



- Tijdsduiding. De leerlingen brainstormen over manieren om met pictogrammen en emoticons te vertellen hoe laat het is of welk jaar het is - of welke eeuw, etc.
- Plaatsduiding. De leerlingen brainstormen over manieren om met pictogrammen en emoticons te laten zien waar een verhaal zich afspeelt.
- Actie en hoe de actie plaatsvindt. De leerlingen brainstormen over manieren om met pictogrammen en emoticons te vertellen wat gebeurt in een verhaal.
- Plot. De leerlingen brainstormen over welke pictogrammen en emoticons nodig zijn om te laten zien waarom het verhaal gaat zoals het gaat.

tip: een pictogram of emoticon van iets of iemand, samen met een van voorgaande pictogrammen, kunnen genoeg aanleiding zijn er een conclusie aan te koppelen. Zowel beschouwend ('lezend') als vertellend (zoals later in het vertelspel) .

Reflectievragen

- Welke letters, schrift of tekens ken je nog meer?
- Welke pictogrammen ken je?
- Wanneer gebruik jij wel eens emoticons?
- Welke emoticons gebruik je dan?
- Hoe ging het vinden van emoticons voor tijdsaanduiding?
- Kun je een plot van een verhaal met een emoticon duidelijk maken? Waarom wel of niet?

Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

Vertelspel

1. leg uit dat de leerlingen een spel gaan maken waarmee ze een verhaal kunnen vertellen. De klas moet daarvoor in zes groepen verdeeld worden.
2. Alle leerlingen werken op kaartjes ter grootte van een vierde van een A4 (ansichtkaartgrootte). De afbeeldingen moeten, net als pictogrammen en emoticons, zowel duidelijk zijn als eenvoudig.

De leerlingen uit:

- Groep 1: maken afbeeldingen van een persoon of dier, die (of dat) duidelijk een emotie laat zien. Op de kaart komt ook een blauwe ster te staan en nummer 1, 2, 3, 4, of 5.
- Groep 2: maken afbeeldingen van een activiteit (fietsen, lopen, vechten etc.). Op de kaart komt ook een oranje ster te staan en nummer 1, 2, 3, 4 of 5.
- Groep 3: maken afbeeldingen van hoe de activiteit plaatsvindt (snel, langzaam, kort, lang etc.). Op de kaart komt ook een witte ster te staan en nummer 1, 2, 3, 4 of 5.
- Groep 4: maken afbeelding van 'iets' waaraan je de tijd kunt aflezen (ondergaande zon, de maan, kerkklok, ruïne etc.). Op de kaart komt ook een groene ster te staan en nummer 1, 2, 3, 4 of 5.
- Groep 5: maken afbeeldingen van een omgeving. Op de kaart komt ook een gele ster te staan en nummer 1, 2, 3, 4 of 5.
- Groep 6: maken afbeeldingen van een denkwolk met daarin iets of iemand. Op de kaart komt ook een rode ster te staan en nummer 1, 2, 3, 4 of 5.



- Print het kleine spelbord, zie: bijlage 3-4 vertelspelbord, uit op stevig papier of laat het grote spelbord printen bij een printshop.
Print de kegels, zie: bijlage 3-4 pion bij het vertelspel, uit. Iedere leerling van de groep maakt zijn eigen kegelpion.
Een van de leerlingen vouwt een dobbelsteen, zie bijlage: 3-4 dobbelsteen. Of gebruik een gewone dobbelsteen.

Reflectievragen

- Heb je al eens eerder zelf een spel gemaakt? Vertel?
- Hoe ging samenwerken en overleggen wie wat deed bij het maken van het spel?
- Hoe denk je dat het spel zal gaan?
- Kun je met de kaartjes of de plaatjes en het spel een verhaal vertellen?

Presenteren

Spelen en vertellen

Een groep van 5 leerlingen (per keer) speelt het spel met de kegels en een dobbelsteen. Een speler gaat op de ster voor de 1 staan, een speler gaat op de ster voor de 7 staan, etc. Om de beurt wordt gegooid. Het aantal ogen van de worp bepaalt hoever de kegel komt. De eerste speler krijgt het bijpassende kaartje, vertelt wat hij ziet. Hij bedenkt daarbij dat hij bezig is een verhaal te vertellen, dus probeert hij het zo te vertellen dat het een samenhangend verhaal wordt. Dan doet de volgende speler hetzelfde vanaf een andere positie, zodat hij het verhaal kan aanvullen met een tijdsduiding. Etc. Tot het verhaal af is.

Er ontstaat dan bijvoorbeeld een verhaal zoals:

- speler 1: dit is ..., hij is boos omdat hij geen zakgeld krijgt.
- speler 2: het is ijsig koud buiten en de dinosauriërs laten hun neuzen zien.
- speler 3: op het strand staat een huisje met daarnaast een sportwagen.
- speler 4: ... heeft zo genoeg van zijn lege spaarpot dat hij die op de neus van een dino gooit en in zijn dikke auto wegscheurt.
- speler 5: een meeuw stapt uit de lucht en raapt het varken op, hij voelt zich rijk want heeft nog nooit een spaarvarken als vriend gehad.

Het beste verhaal ontvangt van de leerkracht een prijs.

Reflectievragen

- Hoe was het om een eigengemaakt spel te spelen?
- In hoeverre lukte het om een verhaal te maken met elkaar?
- Waarom was je het wel of niet eens met hoe het verhaal in het spel ging?
- Kon je daar zelf iets aan toevoegen of veranderen?
- Waarom ben je het wel of niet eens met de keuze van de leerkracht voor het winnende verhaal?

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Welke manieren om iets te vertellen ken je nu?
- Welke manier vind je het prettigst om te vertellen en waarom?
- Wat heb je nodig om een verhaal te vertellen?
- Gaan jullie het spel vaker spelen, waarom wel of niet?



6. Opdracht: Bioscoop in je hoofd

Aan het begin van deze laatste opdracht bekijken en onderzoeken de leerlingen een storyboard, bespreken de betekenissen van het begrip 'tijd' en ontdekken wat een leporello is. Met deze opgedane kennis maken de leerlingen hun eigen storyboard in de vorm van een leporello. Ze doen dit met letters, pictogrammen en tekeningen op basis van 'het boek zonder tekeningen' of door letters uit tijdschriften te knippen en te plakken. Als de storyboards klaar zijn worden er filmpjes van gemaakt, worden ze bekeken en wisselen de leerlingen met elkaar uit wat ze gedaan hebben..

Kennisdoelen

De leerling:

- leert wat een storyboard is en heeft een aantal voorbeelden gezien;
- leert wat een leporello is en heeft een aantal voorbeelden gezien.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- maakt een storyboard in de vorm van een leporello;
- geeft een presentatie van zelf vormgegeven literaire producten.

Benodigdheden

- verschillende versies van Pinokkio
- korte latjes (verfroerstaafjes van de bouwmarkt bijvoorbeeld)
- karton
- stiften
- tijdschriften en scharen
- schildermaterialen
- plakband en lijm
- poppenkas

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

Storyboard

1. Bekijk en bespreek de afbeelding van een [storyboard voor de tekenfilm Dumbo](#)

Vertel de leerlingen [wat een storyboard is](#)

Waarom maken filmmakers eerst een storyboard?

2. Bespreek het gegeven tijd in boeken en films, zie [Vertelde tijd](#) en [Verteltijd](#)

3. Laat zien en bespreek wat een leporello is aan de hand van [de bijlage](#).



Reflectievragen

- Stel je voor dat je verhaal verfilmd zou worden, hoe lang zou die film dan duren?
- Hoe kun je de tijd in een film gebruiken?
- Moet de film zo lang duren als het verhaal dat je bedacht hebt, of kun je ook delen weglaten?

Uitvoeren

Geef de leerlingen de opdracht een letter of woorden storyboard of strip te tekenen net zoals animatoren dat doen voorafgaand aan het maken van de animatie.

Het storyboard krijgt de vorm van een leporello. Geef de leerlingen de opdracht eerst een reep papier in harmonicavorm te vouwen (zie [bijlage](#)). De leporello moet uit minimaal zes bladzijden bestaan. Er mag zowel getekend als geschreven worden.

De leerlingen maken hun storyboard aan de hand van de volgende ideeën.

- Twee woorden uit 'het boek zonder tekeningen' proberen een derde woord te stelen om samen te delen. De twee woorden laten ook zien *hoe* ze dat derde woord delen.

Of:

- De leerlingen knippen uit tijdschriften of kranten letters, plakken die op en geven ze armen, benen en ogen, aan het eind van het storyboard moeten de letters samenkomen. Zo komen de letters f, e, e, s, t samen voor een feest. Maar met de l, o en l laten samenkomen voor lol kan ook, etc. Wat de letters, onderweg naar de samenkomst, beleven vormt het verhaal.

Reflectievragen

- Hoe is het om een verhaal te bedenken over woorden of letters?
- Lukte het om je idee om te zetten in een storyboard? Vertel.
- Zou je willen dat jouw storyboard verfilmd wordt? Waarom wel of niet?

Presenteren

maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

- Voor de presentatie kunnen de plaatjes van de storyboards achterelkaar gezet worden in, bijvoorbeeld, het programma moviemaker.
- De leerlingen kunnen de leporello's uitwisselen, zodat ze elkaars storyboards kunnen bekijken en lezen. Of laat de leerlingen het verhaal vertellen.

Reflectievragen

- Van welk storyboard zou je wel een film willen zien en waarom?
- Heb je wel eens eerder een filmpje gemaakt in moviemaker? Hoe?
- Hoe goed ben jij geworden in verhalen vertellen?



Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Jullie beelden gevonden in jullie hoofd. Hoe was het om ze te in tekens of woorden om te zetten?
- Las iedereen jouw afbeeldingen zoals jij het bedoeld had/
- Denk je dat iedereen het boek zonder tekeningen hetzelfde hoort.
- Wat is het verschil met een boek lezen (zonder illustraties) en een film kijken? Is dat anders met je fantasie?
- Waarom heet een storyboard een storyboard?
- Hoe zou jij een storyboard noemen?
- Wat vind je ervan dat tijd in boek en film veel langer of korter kan duren dan echte tijd?
- Als je zelf een manier mocht verzinnen om een boek te maken, hoe zou je dat dan doen?
- Waren alle storyboards goed te begrijpen, waarom wel of waarom niet?

