

Lesideeën

DE BESTE WEL ONGELOFELIJKE TERUGKEER VAN TORRE

Annekarijn Overduin

Met illustraties van Sophie Pluim



Door:
Marieke Versleijen

b&ekwijzer

Lesidee 1: *Expeditie*

Let op: Dit lesidee komt het beste tot zijn recht wanneer je het hele boek hebt voorgelezen. De leerlingen herkennen dan situaties en personages uit het verhaal, wat hun betrokkenheid en begrip tijdens de opdrachten vergroot.

Lesdoelen:

- De leerlingen verplaatsen zich in personages en situaties uit het verhaal en verwerken deze op een creatieve, actieve en samenwerkende manier.
- De leerlingen leren goed samenwerken door duidelijk te communiceren en hun taken op elkaar af te stemmen.

Tijdsduur: 90 minuten

Groepsvorm: De opdrachten kunnen in groepjes van 4-5 leerlingen achter elkaar worden uitgevoerd als een volledige expeditie, waarbij ze alle opdrachten op volgorde doen, maar je kunt er ook voor kiezen om slechts één of enkele opdrachten (klassikaal) uit te voeren.

Nodig:

- Hoofdstuk 10 'Hulp' uit het boek
- Bijlage 1 'Leerlingformulier'
- Bijlage 2 'Expeditie'
- Verdwaalpijlen (maak ze zelf van 1 tak met 2 kleinere zijtakjes), lintjes, stoepkrijt of andere route-aanwijzingen
- Pen of potlood per groepje
- Een hoepel (opdracht 1)
- Een touw (opdracht 4)

Vorbereiding:

1. Kopieer voor elke leerling bijlage 1 'Leerlingformulier'.
2. Hang de expeditiebladen uit bijlage 2 buiten op, bijvoorbeeld op het schoolplein of rondom het schoolgebouw.
3. Leg de route die de leerlingen moeten afleggen vast met verdwaalpijlen zoals in het boek of andere duidelijke aanwijzingen zodat de groepjes de opdrachten in de juiste volgorde kunnen vinden en uitvoeren.
4. Leg de benodigde materialen per opdracht klaar op de juiste plekken: een hoepel (opdracht 1) en een touw (opdracht 4).

Uitvoering:

Stap 1: Vertel dat Torre met zijn oom op expeditie is in de bergen. Lees hoofdstuk 10 'Hulp' uit het boek nogmaals voor. Hierin wordt verteld dat Torre hulp moet gaan halen voor zijn gewonde oom.

Stap 2: Vertel dat de leerlingen, net als Torre in het verhaal, op expeditie gaan. In kleine groepjes lezen zij korte fragmenten uit het boek en voeren ze bijbehorende samenwerkingsopdrachten uit. De opdrachten zijn gericht op overleggen, afstemmen en samen problemen oplossen. Na het uitvoeren van elke opdracht zetten de leerlingen een kruisje op het leerlingformulier.

Stap 3: Evalueer de speurtocht klassikaal:

- Welk fragment uit het boek sprak jou het meeste aan en waarom?
- Welke opdracht vond je het leukst of het lastigst?
- Wat ging goed tijdens het samenwerken?
- Wat zou je een volgende keer anders doen?



Bijlage 1 – Leerlingformulier

Namen:

.....

Zet een vinkje als jullie een opdracht hebben uitgevoerd:

- ☐ Opdracht 1: Sneeuwschoenen
- ☐ Opdracht 2: Kreupelkippentikkertje
- ☐ Opdracht 3: Padsteen
- ☐ Opdracht 4: Pontje
- ☐ Opdracht 5: Vergeetachtige Vosse
- ☐ Opdracht 6: Praten met dieren
- ☐ Opdracht 7: Weerzien
- ☐ Opdracht 8: Wolven
- ☐ Opdracht 9: Weg
- ☐ Opdracht 10: Eindpunt

Beantwoord deze vragen als jullie alle opdrachten hebben uitgevoerd.

Welk fragment uit het boek spreekt jou het meeste aan en waarom?

.....
.....
.....

Welke opdracht vond je het leukst of het lastigst?

.....
.....
.....

Wat ging goed tijdens het samenwerken?

.....
.....
.....

Wat zou je een volgende keer anders doen?

.....
.....
.....

Bijlage 2 – Expeditie

Opdracht 1 – Sneeuwschoenen

Benodigheden: 2 hoepels.

Introductie: Torre is onderweg naar de berghut om hulp te halen. Oom Fons heeft zijn enkel gebroken en kan niet verder lopen. Met alleen Natneus als gezelschap, moet Torre nu zelf door de bergen trekken. Bij de berghut aangekomen, stuit Torre op een modderlawine. Een dikke stroom modder blokkeert de weg naar het dorp. Wat nu?

Fragment uit hoofdstuk 11: PUINHOOP

Hij wist niet hoe gevaarlijk een uitgeraasde modderlawine was. Kon je daaroverheen? Er was maar één manier om erachter te komen: uitproberen. Maar hoe? Of beter: met wat?

Binnen viel zijn oog op een vreemd paar tennisrackets met riempjes in het midden. Wat moest Fons daar nou mee? Toen begon het hem te dagen: sneeuwschoenen! Zou je daar ook mee over modder kunnen wandelen?

Opdracht:

1. Leg de twee hoepels achter elkaar op de grond; dit zijn jullie sneeuwschoenen.
2. Ga met je hele groepje samen in de voorste hoepel staan.
3. De achterste hoepel is leeg.
4. Jullie mogen alleen in de hoepels stappen, niet buiten op de grond.
5. Het doel is om aan de andere kant te komen, terwijl jullie allemaal in de sneeuwschoenen blijven staan.
6. Verplaats de lege hoepel naar voren, voor de groep.
7. Stap dan met z'n allen uit de achterste hoepel in de hoepel die nu voor jullie ligt.
8. Herhaal dit totdat jullie bij het eindpunt zijn.
9. Zorg dat niemand buiten de hoepels stapt, anders moeten jullie opnieuw beginnen.



Opdracht 2 – Kreupelkippentikkertje

Helaas werken de sneeuwschoenen niet: ze blijven vastzitten in de modder. Torre besluit terug te keren naar de berghut. Terwijl hij bijkomt van de tocht, bedenkt hij een plan: hij wil het aardvolk zoeken en om hulp vragen. In de kippenren van zijn oom krijgt hij een slim idee: waarom neemt hij niet een stel lawaaierige kippen mee om daar het aardvolk mee te lokken? Die zijn namelijk dol op kippies. Maar dan moet hij die lawaaikippen eerst wél weten te vangen.

Fragment uit hoofdstuk 13: KIP-IK-HEB-JE

Torre staarde naar de nietsvermoedende kippen. Het was tijd om de twee pechvogels uit te kiezen. Er was één oude roodbruine kip die altijd boven alles uit krijste en vaak gemeen was tegen de andere. Die moest-ie in ieder geval hebben. De rest zou het vast niet erg vinden als zij was opgekrast. Zachtjes fluitend en expres de andere kant op kijkend, dook Torre op de kip.

Opdracht:

1. Wijs één speler aan als Torre (de tikker). De rest zijn kreupele kippen.
2. Ze rennen rond en moeten kakelen als echte kippen.
3. Word je getikt? Dan ben je af en ga je aan de kant.
4. Heeft Torre twee kippen getikt? Dan is het spel afgelopen.



Opdracht 3 – Padsteen

Gelukt! Torre heeft twee kreupelkippen gevangen en tuigjes voor ze gemaakt. Samen met Natneus bereidt hij zich voor op het vervolg van zijn tocht. Zijn lievelingssteen neemt hij ook mee.

Fragment uit hoofdstuk 13: KIP-IK-HEB-JE

Voor de zekerheid schreef Torre toch maar een briefje. Hij tekende er ook een kaartje bij met de plek waar hij naartoe zou gaan. Zo ongeveer dan, want precies wist hij het ook niet. Met een dubbel gevoel legde Torre het briefje op tafel en hij stopte zijn padsteen in zijn zak. Die kon-ie wel gebruiken. Hij wist best dat de steen met de streep hem niet echt de weg wees, maar hij vond het toch fijn om hem bij zich te hebben. Zo, nu hoefde hij alleen nog even naar de wc.

Opdracht:

Zoek in de omgeving een klein, opvallend steentje of voorwerp dat jij mee zou willen nemen als geluksbrenger. Vertel aan je groepje waarom jij juist dát steentje of voorwerp kiest.



Opdracht 4 – Pontje

Benodigheden: een touw

Torre is teruggekeerd naar de tent van zijn oom om eten te brengen én zijn 'zogenaamde' nieuwe plan te delen: hij zal om de modderlawine heengaan. In werkelijkheid begint hij samen met Natneus en de twee kreupelkippen aan de tocht langs de beek. Ze moeten zich een weg door dicht kreupelhout banen. Net wanneer Torre de moed dreigt te verliezen, ziet hij iets onverwachts drijven: een vlot. Kan hij daarmee misschien toch bij het aardvolk komen?

Fragment uit hoofdstuk 15: OP PAD

Bij het pontje zette hij zijn zakmes op het touw en sneed het door. Met één sprong was Torre op het vlot. Nu moest hij het touw als de bliksem aan het vlot zien te binden, maar de stroming trok het vlot naar het midden van de rivier en alles schommelde. Op de kant begon Natneus onrustig op en neer te springen. Net op tijd trok Torre de knoop aan. Het vlot schudde, maar dreef niet verder. Gelukt!

Opdracht:

1. Ga met jullie groepje in een rij staan en houd samen het lange touw vast.
2. Sta allemaal op één been, alsof jullie op een wiebelend vlot staan.
3. Til samen het touw rustig omhoog tot boven jullie hoofd en breng het daarna weer helemaal naar de grond.
4. Hoe vaak lukt het jullie het touw naar boven en naar beneden te brengen zonder jullie evenwicht te verliezen?



Opdracht 5 – Vergeetachtige Vosse

Helaas voor Torre komt hij met het vlot in de problemen. Net op tijd duikt Aira op, een raadselachtig meisje. Ze besluit met hem mee te reizen en ze vervolgen hun weg door het dichte bos. Al snel komen ze bij een gigantische muur van steen en nergens kunnen ze naar beneden. Torre begint te twijfelen of ze wel bij het aardvolk kunnen komen. Maar dan hoort Natneus iets. Als ze hem volgen, stuiten ze op een oud aardvrouwje met spierwit haar vol klitten. Ze lijkt erg vergeetachtig...

Fragment bij hoofdstuk 23: VOSSE

‘Hùùùh?’ zei het vrouwtje, en daarbij wees ze met haar wijsvingers op hen alsof het twee pistolen waren. ‘Wat doet júllie nou hier?’

Aira’s ogen rolden zo’n beetje uit haar hoofd.

‘Laat mij maar,’ zei Torre en hij richtte zich tot de aardvrouw. ‘Wat een geluk dat we u tegenkomen. We zijn namelijk op zoek naar het aardvolk.’

‘Mooi,’ zei de aardvrouw. ‘Ik ook.’ Verwachtingsvol staarde ze hen aan. ‘Waar benne die dan?’

‘Maar dat weet u toch?’ zei Torre.

Het aardvrouwje krabde op haar achterhoofd. ‘Euh... wat moest ik ook alweer weten?’

Opdracht:

1. Ga met je groepje in een kring staan. Jullie bedenken samen een verhaal met Torre in de hoofdrol. Het eerste kind begint met een zin, bijvoorbeeld: *Er was eens een jongen.*
2. Het volgende kind herhaalt deze zin en voegt er een nieuwe aan toe, bijvoorbeeld: *Er was eens een jongen. Zijn naam was Torre.*
3. Zo gaat het om de beurt door: elk kind herhaalt het hele verhaal en voegt een nieuwe zin toe.
4. Luister goed en onthoud alles, want het verhaal wordt steeds langer!
5. Als iemand een zin vergeet of het verhaal niet goed herhaalt, beginnen jullie opnieuw.
6. Probeer met z’n allen het verhaal zo lang mogelijk te maken!



Opdracht 6 – Praten met dieren

Torre en Aira besluiten Vosse te volgen naar haar huis: een donker wolvenhol. Binnen haalt Vosse een oud kruidenbrouwsel tevoorschijn: een speciaal drankje waardoor je met dieren kunt praten. Terwijl Natneus waakzaam bij de ingang blijft staan, drinken Torre en Aira het drankje op. En dan blijkt Natneus wel erg veel praatjes te hebben...

Fragment uit hoofdstuk 26: PRAATJES

‘Ja, dit wijfje, bedoel ììk.’ Natneus hield een hoef boven Aira’s hoofd. Ze opende haar ogen, duwde Natneus’ poot opzij en ging rechtop zitten.

‘Noemde die geit me nou “een wijfje?”’

‘Sik dàààn,’ antwoordde Natneus.

‘Ik ben niet sik,’ zei Aira. ‘Je hebt zelf een sik.’

‘Rustig nou maar,’ zei Torre. ‘Een sik is een vrouwtjesgeit. Dat bedoelt-ie.’

‘Nou ja, zeg!’ zei Aira. ‘Ik ben geen geit. Noem me Aira alsjeblieft!’

‘Oké, Aira alsjeblíéíéíéft,’ zei Natneus.

‘Hè, wat zijn we lollig,’ zei Aira.

‘Lollig én wollig.’ Natneus gaf haar een knipoog.

Opdracht:

1. Stel je voor dat je met dieren kunt praten. Kies één dier en bedenk welke vraag je aan dat dier zou stellen.
2. Bespreek in je groepje welk dier je hebt gekozen en wat je zou vragen.
3. Vertel ook welk antwoord je denkt te krijgen.



Opdracht 7 – Weerzien

Torre, Aira en Natneus wachten ongeduldig op Vosse. Als ze eindelijk tevoorschijn komt, is ze omringt door dieren die haar eten brengen. Een duif vertelt hun dat ze verderop bij de witte berken naar beneden kunnen. Daar rent Vosse lachend de steile berghelling af, gevolgd door Aira, Natneus en Torre. Maar als ze beneden zijn, is Vosses tas weg. Ze gaan de helling weer op om haar spullen te zoeken, maar als ze terugkomen zijn de kippen verdwenen. Even later ziet hij dat iemand er met de kippen vandoor is gegaan.

Fragment uit hoofdstuk 30: ONTDEKT

‘Knarf,’ riep Torre aarzelend, ‘Knarf, ben jij dat?’

Met een ruk draaide de aardman zich om. ‘Wat zien ik dáár nou? Torre?’ Knarf liet de kippen los en stormde op hem af. Torre opende zijn armen om de aardman te omhelzen, maar op het laatste moment deed Knarf een stapje naar achteren en bekeek hem eerst van top tot teen. Toen omhelsde hij de jongen alsnog, heel, héél stevig.

Opdracht:

1. Zoek een maatje en stel je voor dat jullie elkaar héél lang niet hebben gezien.
2. Bedenk samen een begroeting of ritueel om elkaar weer te ontmoeten. Dat mag van alles zijn, bijvoorbeeld: een handjeklap, een draai met een high five of een andere zelfverzonnen groet met klanken of bewegingen.
3. Oefen jullie ritueel een paar keer en laat het daarna zien aan de rest van jullie groepje.



Opdracht 8 – Wolven

Nadat ze bij de rest van het aardvolk zijn geweest, gaan Torre, Aira, Natneus, Knarf, Vosse en natuurlijk Oude Norf op pad. Het is een pittige tocht en eindelijk komen ze bij oom Fons aan. Oude Norf doet net of ze een echte dokter is en behandelt zijn been zo goed als ze kan. Maar kunnen ze hem wel lang genoeg voor de gek houden? Als Fons zijn been gespalkt is, slepen ze hem hijgend en zwetend op een brancard in de bergpas. Maar dan verschijnt er plotseling een roedel wolven. Gelukkig heeft Aira een goed idee...

Fragment uit hoofdstuk 41: STERK

Torre begon met de reddingsdeken te slaan en de rest wachtte met hun stenen in de aanslag op het moment dat de wolven dichtbij genoeg waren om ze te kunnen raken. Maar zover kwam het niet. Zodra Aira met haar stokken op de holle boomstam begon te hameren, bleven de dieren staan. Tadoem... tadoem... Het was een geluid dat de wolven niet kenden. Tadoem... tadoem... sloeg Aira. Oude Norf liet haar stenen vallen en deed haar handen beschermend voor haar oren. Aira merkte het niet. Ze drumde of haar leven ervan afhing. Harder en harder ramde ze op de holle boomstam.

Opdracht:

1. Ga met je groepje in een kring staan.
2. Bedenk samen een 'afschrik-ritme' van 4 tot 8 tellen. Je mag klappen, stampen, op je borst slaan, ritmes maken met je mond of rare geluiden gebruiken.
3. Oefen het ritme net zo lang tot iedereen het precies tegelijk doet.
4. Verzin er eventueel een 'strijdkreet' bij (zoals Aira's oerkreet!) die jullie aan het einde roepen.



Opdracht 9 – Weg

De wolven vluchten gelukkig weg en met Fons op de brancard vervolgen ze hun tocht naar de berghut. Daar blijkt zijn voet er niet best uit te zien. Fons heeft echte hulp nodig, en snel! Ze maken een groot SOS-teken van houtblokken om aandacht te trekken en steken een dam van naalden in brand. De rook stijgt snel op. Nu is het afwachten. En ja hoor, in de verte verschijnt een helikopter! Twee mensen in rode pakken stappen uit. Als de helikopter even later op het punt staat om met Fons te vertrekken, ontdekken ze dat Vosse is verdwenen...

Fragment uit hoofdstuk 47: ONTDEKKING

Maar nog voor de helikopter opsteeg, kwam Oude Norf naar buiten stormen. Torre hoopte maar dat de piloten haar niet hadden gezien. Hij was blij dat ze normale kleren aanhad, dat viel minder op. Met zijn hand probeerde hij Oude Norf duidelijk te maken dat ze weer naar binnen moest. Maar dat deed ze niet en door het lawaai van de helikopter konden ze haar niet verstaan.

‘Volgens mij is Vosse weer kwijt,’ schreeuwde Aira naar Torre.

Op dat moment zagen ze in het achterste raampje van de helikopter het gerimpelde koppie van Vosse.

Ze plakte met haar neus tegen het raam en hield haar handen tegen haar oren gedrukt.

Opdracht:

1. Bedenk samen een manier om Vosse terug te krijgen.
2. Bereid een kort rollenspel voor waarin jullie laten zien hoe jullie Vosse terughalen.
3. Spreek met elkaar af wie welke rol speelt.



Opdracht 10 – Eindpunt

Hoera! Dankzij jullie goede samenwerking is Vosse weer terug en heeft oom Fons eindelijk hulp gekregen. Ga snel terug naar de klas en beantwoord samen met je groepje de vragen onderaan het formulier.

Zin om het avontuur nog eens te beleven? Lees *De best wel ongelofelijke terugkeer van Torre* dan nog een keer!



Lesidee 2: *Kattenkwaad*

Lesdoelen:

- De leerlingen denken kritisch na over gedrag: wat is kattenkwaad en wat niet.
- De leerlingen oefenen met luisteren, een mening geven en die onderbouwen.

Tijdsduur: 30 minuten

Groepsvorm: klassikaal

Nodig:

- Hoofdstuk 1 en 2 uit het boek
- Bijlage 3 'Kattenkwaad'

Uitvoering:

Stap 1: Lees hoofdstuk 1 '*Kattenkwaad*' en hoofdstuk 2 '*Rook*' voor uit het boek. In deze hoofdstukken zijn Torre en zijn oom samen op expeditie. Rond het kampvuur vertelt oom Fons over het kattenkwaad dat hij en Torres' moeder samen hebben uitgehaald toen ze nog kinderen waren. Het hoofdstuk laat zien dat kattenkwaad grappig en spannend kan zijn, maar dat het ook uit de hand kan lopen.

Stap 2: Schrijf twee kolommen op het bord: 1. Kattenkwaad | 2. Dit gaat te ver.

Leg uit dat Kattenkwaad alleen leuk is als het voor iedereen grappig is. Als het iemand pijn doet, of bang of verdrietig maakt, gaat het te ver.

Stap 3: Lees de situaties uit bijlage 3 'Kattenkwaad' voor aan de leerlingen.

Laat ze na elke situatie in tweetallen bespreken in welke kolom het thuishoort en waarom. Koppel dit klassikaal terug.

Stap 4: Als leerkracht kun je de les persoonlijker maken door een eigen voorbeeld te delen van kattenkwaad dat je vroeger hebt uitgehaald. Bespreek samen met de klas of jouw verhaal valt onder 'kattenkwaad' of onder: 'dit gaat te ver'.

Stap 5: Moedig de leerlingen aan om thuis te vragen of hun ouders, opa's of oma's vroeger ook kattenkwaad hebben uitgehaald. Ook die verhalen kunnen later in de klas besproken worden en samen in de juiste kolom worden geplaatst.

Bijlage 3 - Kattenkwaad

1. Je stopt een plastic spin in de broodtrommel van een klasgenoot.
Hij schrikt en laat zijn boterham op de grond vallen.
2. Je belt aan bij iemand en rent weg.
Je doet dit drie keer op één middag bij hetzelfde huis.
3. Je doet alsof je struikelt en heel erg pijn hebt.
De juf komt geschrokken aangerend om te helpen.
4. Je smeert lijm op de stoel van een klasgenoot.
Als hij opstaat, blijft zijn broek plakken.
5. Je pakt stiekem het etui van een klasgenoot en stopt het in je tas.
Pas aan het einde van de dag geef je het terug en zeg je dat het een grapje was.
6. Als de juf zich omdraait, maak jij een rare piep of een boergeluid.
De hele klas ligt dubbel van het lachen.
7. Je verwisselt de naamkaartjes op de tafels, zodat iedereen op de verkeerde plek gaat zitten.
8. Je zet een beker water boven op de deur.
Als de deur opengaat, valt het water over het hoofd van de juf.
9. Je verwisselt stiekem de gymshoenen van twee klasgenoten.
Tijdens het omkleden ontdekken ze dat hun schoenen zijn omgewisseld.
10. Op het strand graaf je een gat en stopt er dode kwallen in.
Daarna bedek je ze met een laagje zand en wacht je af.

Lesidee 3: Recept voor havermout met gedroogde appeltjes, honing en kaneel

Lesdoelen

- De leerlingen lezen en volgen stap voor stap een eenvoudig recept.
- De leerlingen bereiden in kleine groepjes een gezond gerecht.
- De leerlingen leren dat een gerecht niet aantrekkelijk hoeft te ogen om toch lekker en voedzaam te zijn.

Tijdsduur: 45 minuten

Groepsvorm: Klassikaal en in groepjes

Benodigdheden

- Hoofdstuk 3 'Lekker' uit het boek
- Ingrediënten en materialen zoals beschreven in het recept in bijlage 4

Vorbereiding

1. Lees het recept klassikaal en bespreek de stappen.
2. Zet materialen en ingrediënten per groep klaar.
3. Zorg voor toezicht bij het gebruik van warmtebronnen (fornuis of kookplaat).

Uitvoering:

Stap 1: Lees hoofdstuk 3 'Lekker' voor uit het boek. In dit hoofdstuk maakt Fons havermout met gedroogde appeltjes, honing en kaneel. Bespreek daarna kort Fons' uitspraak: 'Waar 't heen gaat, hangen ook geen schilderijen.' Hiermee bedoelt hij dat het niet om het uiterlijk gaat, maar om de smaak en de ervaring. Vraag of zij ooit eten hebben gehad dat er afschuwelijk uitzag, maar toch lekker smaakte.

Stap 2: Vertel de leerlingen dat zij in groepjes het recept van oom Fons gaan maken. Deel bijlage 4 'Recept' uit. Bespreek kort het stappenplan, de materialen en de hygiëne- en veiligheidsregels.

Stap 3: Na het maken en proeven van de havermout volgt een korte evaluatie:

- Wat hebben jullie geleerd over smaak en uiterlijk? Begrijp je de uitspraak van Fons nu beter?
- Waarom smaakt eten dat je samen hebt gekookt of eten dat je na een lange wandeling in de buitenlucht opeet vaak lekkerder?

NB: Wist je dat er in de lesbrief bij deel 1 ook een heerlijk recept staat voor de prutcake van oom Fons? Tip: bak de cake eens met de klas en ga daarna in gesprek over wat Fons toch bedoelt met: 'Uit prut kan ook een cake oprijzen.' (Zie pagina 65 en 70 van deel 2.)

Bijlage 4 - Recept Havermout met appeltjes van Fons

Wat heb je nodig voor 1 kom?

- 250 ml melk (of plantaardige melk, zoals havermelk of amandelmelk)
- 4 eetlepels havermout
- 1 eetlepel gedroogde appeltjes (in kleine stukjes gesneden)
- 1 theelepel honing
- ½ theelepel kaneel
- Optioneel: een paar rozijntjes

Bereiding:

1. Doe de melk in een pannetje en warm het rustig op. Laat het niet koken!
2. Doe zodra de melk warm is de havermout erbij en roer goed met een houten lepel over de bodem.
3. Voeg nu de stukjes gedroogde appel toe. Laat het zachtjes 5 minuten pruttelen, tot het een papje wordt.
4. Haal het pannetje van het vuur. Roer de honing en kaneel erdoor. Proef en voeg eventueel nog wat extra honing of kaneel toe.
5. Schep de havermout in een kom. Je kunt er nog rozijntjes op leggen of een beetje kaneel erover strooien als je dat lekker vindt.

Lesidee 4: *Weerspreuk*

Lesdoelen

De leerlingen leren de betekenis van verschillende weerspreuken kennen, zowel letterlijk als figuurlijk.
De leerlingen ontwikkelen hun creativiteit door zelf een weerspreuk te bedenken en deze uit te werken.

Tijdsduur: 30 minuten

Groepsvorm: Klassikaal en individueel.

Nodig:

- Hoofdstuk 5 'Overvallen' uit het boek
- Bijlage 5: 'Tegeltje'
- Pennen, potloden, kleurmateriaal

Voorbereiding

Print voor elke leerling bijlage 5 'Tegeltje'

Uitvoering:

Stap 1: Lees hoofdstuk 5 'Overvallen' voor uit het boek. Hierin vertelt oom Fons over het gezegde: 'Rood in de morgen, dag vol zorgen.' Leg uit dat dit een weerspreuk is die aangeeft dat morgenrood (een rode lucht bij zonsopgang) vaak een teken is dat er regen aan komt.

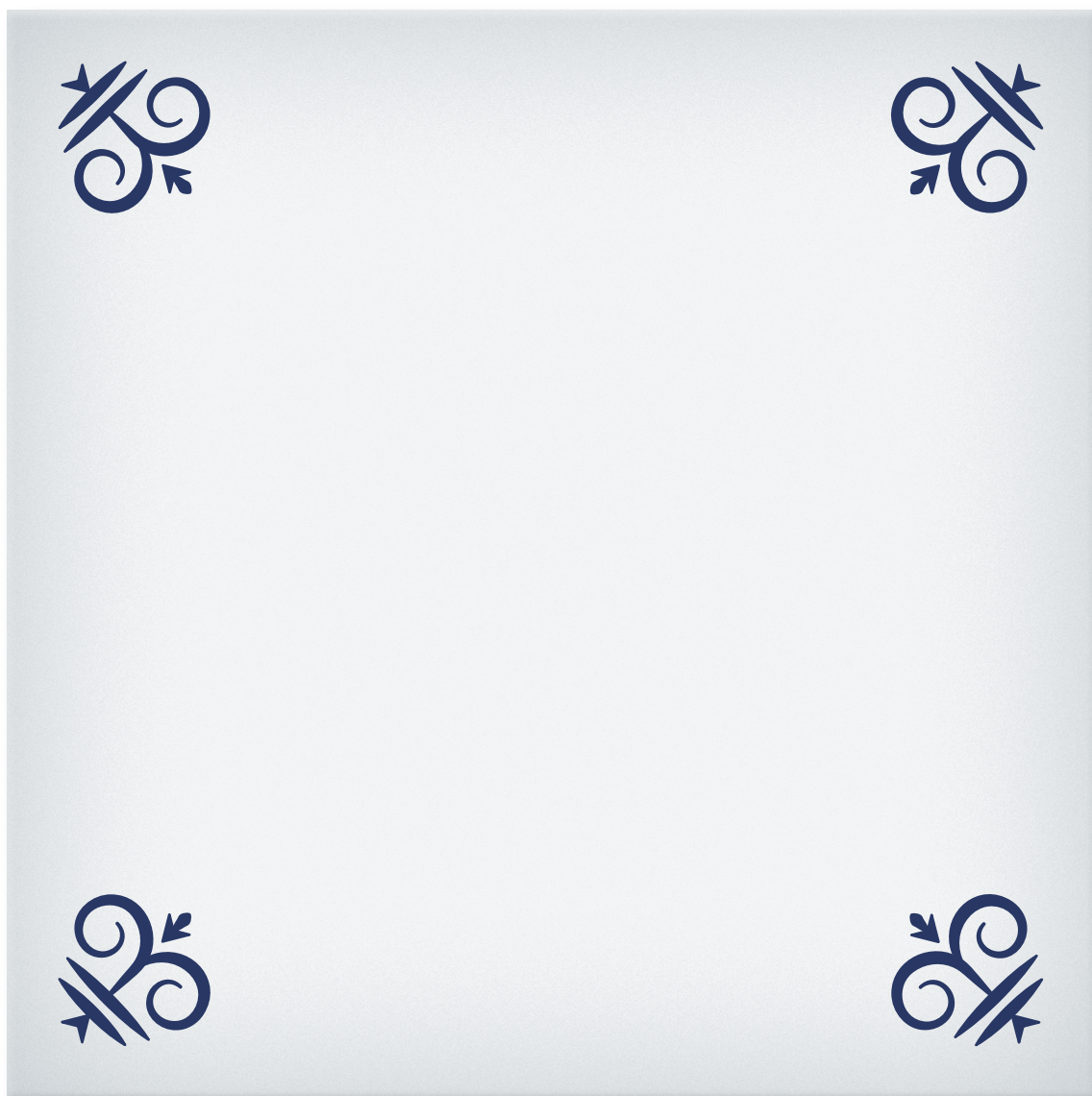
Stap 2: Bespreek met de leerlingen andere bekende weerspreuken en hun betekenis zoals:

- Na regen komt zonneschijn: na tegenslag of verdriet komt weer iets positiefs.
- De wind van voren krijgen: kritiek of tegenstand krijgen.
- Het zonnetje in huis: iemand die vrolijk en blij is.

Stap 3: Laat de leerlingen zelf een weerspreuk bedenken en deze uitwerken op het tegeltje in bijlage 5 'Tegeltje'.



Bijlage 5 - Tegeltje



Lesidee 5: Pokke!

Tijdsduur: 30 minuten

Lesdoelen:

- De leerlingen ontdekken hoe taal kan helpen om emoties krachtig uit te drukken.
- De leerlingen onderzoeken alternatieven voor scheldwoorden en denken na over de impact van taal.
- De leerlingen bedenken en gebruiken creatieve of grappige uitroepen in plaats van te schelden.
- De leerlingen oefenen met expressief voorlezen en het bewust kiezen van taal in spannende situaties.

Groepsvorm: Klassikaal en in tweetallen.

Nodig:

- Hoofdstuk 9 'Pokke' uit het boek
- Pen en papier

Uitvoering:

Stap 1: Lees hoofdstuk 9 'Pokke' voor uit het boek. Hierin roept oom Fons herhaaldelijk: 'Pokke, pokke, pokke!'

Stap 2: Bespreek klassikaal:

- Waarom roept Fons dat? Wat voelt hij op dat moment?
- Is 'pokke' hier grof of juist mild?
- Kun je met taal krachtig zijn zónder iemand te kwetsen of echt te schelden?

Stap 3: Vertel de leerlingen dat het logisch is dat je soms zoveel emotie voelt – zoveel boosheid, angst of frustratie – dat je iets wil roepen. Maar je kunt natuurlijk ook – net als oom Fons met "Pokke, pokke, pokke" doet- scheldwoorden of zelfbedachte uitroepen gebruiken die net iets minder grof of gemeen zijn.

Stap 4: Laat de leerlingen in tweetallen zoveel mogelijk gekke, creatieve of grappige scheldwoorden en uitroepen bedenken die je kunt gebruiken in plaats van echte scheldwoorden.

Voorbeelden alternatieve scheldwoorden: oelemeloen, labbekak, mussenkluts, jankende stinkmug, strontflap, snotdorie, knetterkaas, broccoliballen of poezenpasta!

Of wat dacht je van uitdrukkingen als: 'Die moet nodig gekatapulteerd worden!', 'Ik schrik me de tandjes!', 'Krijg nou het hubekelubus!' of 'Bananenschil nog aan toe!'

Schrijf de leukste op het bord. Je kunt dit ook als kleine wedstrijd doen: wie bedenkt het origineelste woord?

Tip: Stuur het leukste woord naar info@annekarijnoverduin.nl. Vergeet niet om de naam en leeftijd van het kind dat het heeft verzonnen erbij te zetten, want wie weet komt het woord wel in deel 3 terecht!

Stap 5: Laat de leerlingen een stukje uit het fragment opnieuw voorlezen, maar nu vervangen ze het woord 'pokke' door hun eigen uitroep. Laat ze goed letten op toon, emotie en expressie.

Stap 6: Bespreek klassikaal:

- Welke uitroepen werkten goed?
- Wat deed het met het fragment als je het woord veranderde?
- Hoe helpt voorlezen met gevoel om een verhaal sterker te maken?

Lesidee 6: *Wipkipwap*

Leerdoelen

- De leerlingen begrijpen wat een struikelwoord is.
- De leerlingen ontwikkelen hun taalvaardigheid door het oefenen met moeilijke woorden en het verbeteren van hun uitspraak.
- De leerlingen stimuleren hun creativiteit door zelf grappige struikelwoorden te bedenken.
- De leerlingen oefenen met concentratie en aandacht tijdens een speelse taalactiviteit.

Tijdsduur: 30 minuten

Groepsvorm: Klassikaal, in tweetallen en met de hele klas.

Nodig:

- Hoofdstuk 12 'Kreukelkippen' uit het boek
- Eventueel papier en pen om eigen struikelwoorden op te schrijven

Stap 1: Lees hoofdstuk 12 'Kreukelkippen' uit het boek voor. In het verhaal komt het struikelwoord 'wipkipwap' voor.

Stap 2: Bespreek kort met de klas wat een struikelwoord is: een struikelwoord is een woord dat moeilijk is om snel meerdere keren achter elkaar uit te spreken. Wie in de klas kan *wipkipwap* snel een paar keer achter elkaar zeggen?

Stap 3: Laat de leerlingen zelf, of in tweetallen, nieuwe grappige struikelwoorden bedenken.

Stap 4: Verzamel alle bedachte struikelwoorden op het bord.

Stap 5: Laat alle leerlingen in een kring staan. Kies één struikelwoord van het bord. De eerste leerling zegt het gekozen struikelwoord één keer hardop. Daarna zegt de volgende leerling het woord met tempo twee keer achter elkaar, de derde leerling drie keer, en zo verder. Hoe ver kan de klas komen? Wanneer een leerling het struikelwoord niet goed uitspreekt of te lang wacht, kiezen jullie een nieuw struikelwoord en begint de volgende leerling weer opnieuw met één keer zeggen.

Stap 6: Praat na over de oefening:

- Welke woorden waren het moeilijkst en waarom?
- Werd het makkelijker na een paar keer oefenen?

Lesidee 7: *Survivalhandboek*

Doel:

De leerlingen leren over overleven in de natuur en oefenen met samen informatie verzamelen, structureren en creatief verwerken.

Duur: 60 minuten

Groepsvorm: Klassikaal en in groepjes

Nodig:

- Hoofdstuk 20 'Warm' uit het boek
- Papier
- Tekenmateriaal (of laptops wanneer het survivalhandboek digitaal wordt gemaakt).

Uitvoering:

Stap 1: Lees hoofdstuk 20 'Warm' voor uit het boek. Hierin vertelt Aira over haar survivalhandboek.

Stap 2: Bespreek kort met de klas:

- Wat is survivallen?
- Welke dingen heb je nodig als je in de natuur moet overleven?
- Waarom is het handig om een survivalhandboek te hebben?

Stap 3: Laat de leerlingen in groepjes brainstormen wat zij belangrijk vinden om in een survivalhandboek te zetten.

Bijvoorbeeld:

- Hoe maak je een vuur?
- Wat neem je mee in je rugzak?
- Hoe vind je water?
- Hoe blijf je warm?
- Wat doe je als je verdwaalt?
- Laat ze deze ideeën kort opschrijven of tekenen.

Stap 4: Laat ieder groepje een eigen hoofdstuk maken voor het survivalhandboek. Ze verwerken hun tips in een stuk tekst of tekening. Eventueel kunnen ze er ook tekeningen bij maken.

Stap 5: Laat elke groep hun hoofdstuk presenteren aan de klas.

Verbind de hoofdstukken samen tot één groot 'klassen survivalhandboek' (digitaal of op papier).

Lesidee 8: Woordzoeker

Leerdoelen:

De leerlingen maken kennis met de bijzondere woorden van het aardvolk.

De leerlingen stimuleren creativiteit en taalgevoel door zelf nieuwe 'aardvolkwoorden' te verzinnen.

Voorbereiding: Print bijlage 6 'Woordzoeker' uit.

Nodig:

- Hoofdstuk 23 'Vosse' uit het boek
- Bijlage 6 'Woordzoeker'
- Pen of potlood

Tijdsduur: 20 minuten.

Uitvoering:

Stap 1: Lees hoofdstuk 23 'Vosse' voor uit het boek. Hierin komen ze de aardvrouw Vosse tegen.

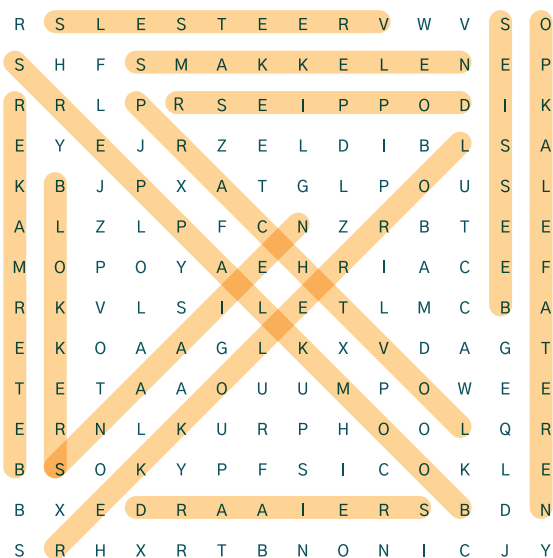
Stap 2: Vraag de leerlingen wat hen opvalt aan het taalgebruik van Vosse.

Stap 3: Vertel de leerlingen dat de taal van het aardvolk anders is dan onze taal. Juist daardoor is het extra leuk om ermee bezig te zijn.

Stap 4: Deel de woordzoeker uit, uit bijlage 6. Kunnen ze alle woorden vinden? Als dat gelukt is, is het tijd om zelf nieuwe aardvolkwoorden te bedenken.

Stap 5: Bespreek klassikaal: welke woorden hebben de leerlingen zelf bedacht? Wat betekenen de woorden?

Tip: Stuur de allerleukste aardvolkwoorden naar info@annekarijnoverduin.nl. Vergeet niet om de betekenis én de naam en leeftijd van het kind dat het woord verzonnen heeft erbij te zetten, want wie weet krijgt het woord wel een plekje in het slotdeel van de Torre Trilogie!



Bijlage 6 'Woordzoeker'

R	S	L	E	S	T	E	E	R	V	W	V	S	O
S	H	F	S	M	A	K	K	E	L	E	N	E	P
R	R	L	P	R	S	E	I	P	P	O	D	I	K
E	Y	E	J	R	Z	E	L	D	I	B	L	S	A
K	B	J	P	X	A	T	G	L	P	O	U	S	L
A	L	Z	L	P	F	C	N	Z	R	B	T	E	E
M	O	P	O	Y	A	E	H	R	I	A	C	E	F
R	K	V	L	S	I	L	E	T	L	M	C	B	A
E	K	O	A	A	G	L	K	X	V	D	A	G	T
T	E	T	A	A	O	U	U	M	P	O	W	E	E
E	R	N	L	K	U	R	P	H	O	O	L	Q	R
B	S	O	K	Y	P	F	S	I	C	O	K	L	E
B	X	E	D	R	A	A	I	E	R	S	B	D	N
S	R	H	X	R	T	B	N	O	N	I	C	J	Y

LORRELOKKER

OPKALEFATEREN

BOOMKLAPPERS

BETERMAKER

VREETSELS

PRACHTVOL

SMAKKELLEN

BLOKKERS

DRAAIERS

BEESSIES

DOPPIES

SNAAIEN

Bedenk zelf nog drie nieuwe aardvolkwoorden. Schrijf ze op en vertel erbij wat ze betekenen.

Woord: Betekenis:

Woord: Betekenis:

Woord: Betekenis:



Lesidee 9: *Auwbol!*

Leerdoelen:

De leerlingen leren gevoelens te herkennen en onder woorden te brengen.

De leerlingen ervaren het belang van delen en openheid voor hun eigen welzijn.

Tijdsduur: 30 minuten

Groepsvorm: Individueel

Nodig:

- Hoofdstuk 50 'Afscheid' uit het boek
- Briefpapier uit bijlage 7
- Pennen of potloden

Voorbereiding: Print het briefpapier uit bijlage 7.

Uitvoering

Stap 1: Lees hoofdstuk 50 'Afscheid' voor uit het boek. Hierin vertelt Torre wat hem al heel lang dwars zat.

Stap 2: Soms durf je, net zoals Torre, iets niet te zeggen of heb je een auwbol in je buik. Maar als je het wél met iemand deelt, lucht dat vaak enorm op.

Stap 3: Vraag de leerlingen of ze dit herkennen en of er misschien ook iets is dat zij graag willen delen. Laat iedere leerling een korte brief schrijven die begint met: 'Wat ik niet heb gezegd, maar toch wil delen...' Gebruik het briefpapier uit bijlage 7.

De leerlingen kunnen de brief aan een vriendin, aan een ouder, aan de juf of meester schrijven, maar ook aan Torre of zelfs aan zichzelf. Benadruk dat ze de brief alleen moeten versturen of geven als ze dat écht willen.

Wat ik niet heb gezegd, maar toch wil delen...



Lesidee 10: Aardvolkquiz

Leerdoelen

De leerlingen herkennen en begrijpen de gevoelens van Aira rondom druk en verwachtingen.

De leerlingen reflecteren op het belang van zichzelf kunnen zijn.

De leerlingen ontdekken hun eigen talenten via de aardvolkquiz.

Tijdsduur: 60 minuten

Groepsvorm: Klassikaal en individueel

Nodig:

- Hoofdstuk 36 'Spijt' uit het boek
- Aardvolkquiz
- Pen of potlood

Voorbereiding: Print de aardvolkquiz uit bijlage

Uitvoering

Stap 1: Lees hoofdstuk 36 'Spijt' uit het boek. Hierin vertelt Aira over haar gevoelens van druk, verwachtingen en hoe ze worstelt met zichzelf te zijn. Haar moeder droomt ervan dat Aira de allerbeste harpiste wordt, omdat ze denkt dat Aira daar veel talent voor heeft. Maar Aira vindt drummen eigenlijk veel leuker.

Stap 2: Bespreek:

- Hoe voelt Aira zich? Waar merk je dat aan?
- Heb jij wel eens het gevoel gehad dat je niet helemaal jezelf mocht zijn?
- Waarom is het belangrijk dat je jezelf kunt zijn, ook als anderen iets anders van je verwachten?

Stap 3: Laat de leerlingen de Aardvolkquiz maken. Hierin ontdekken de leerlingen wat hun eigen talent is.

Stap 4: Bespreek:

- Word je blij van het talent dat uit de quiz kwam? Waarom wel of niet?
- Wat zou jij doen als je, net als Aira, ergens goed in bent, maar eigenlijk iets anders veel leuker vindt?



Bijlage 8 - Aardvolkquiz

1. Wat doet jij 't liefst as jij uit school kom?

- A. Ik gaat tekenen of knutselen.
- B. Ik gaat puzzels of spelletjes oplossen.
- C. Ik gaat verhalen verzinnen of toneelspelen.
- D. Ik gaat samen spelen.
- E. Ik gaat buitenspelen of sporten.
- F. Ik gaat lekker iets bouwen.
- G. Ik gaat iets in mijn uppie doen.

2. In de klas...

- A. Maakt ik graag iets prachtvols.
- B. Wilt ik precies snappen hoe iets werkt.
- C. Vertelt ik graag verhalen of moppen.
- D. Helpt ik anderen als ze iets niet snapt.
- E. Doet ik graag iets lekker druks.
- F. Werkt ik graag met spullen, nie met boekkies.
- G. Werkt ik 't liefst alleen.

3. Wat vind jij het leukst op school?

- A. Tekenen, muziek of knutselen.
- B. Rekenen.
- C. Spreekbeurten of verhaaltjes schrijven.
- D. Samenwerken of klasgenootjes helpen.
- E. Gym of buitenspelen.
- F. Techniek of dingen bouwen.
- G. Een opdracht die ik helemaal op mijn eigenste wijze doet.

4. Wat doet jij 't liefst as jij zelluf een feessie magt bedenken?

- A. Slingers maken.
- B. Een spel.
- C. Een toneelstukje.
- D. Samen spelletjes doen en snaaien.
- E. Een sporttoernooi.
- F. Iets bouwen of timmeren.
- G. Ik doet liever iets kalms.

5. Wat zeggen andere half affe kindmensen vaak over jou?

- A. 'Jij maak altijd zulke prachtige dingen.'
- B. 'Jij is slim.'
- C. 'Jij kunt geinig vertellen.'
- D. 'Jij is lief en goed in anderen helpen.'
- E. 'Jij is supergoed in rennen.'
- F. 'Jij weet precies hoe jij iets moet maken.'
- G. 'Jij is rustig en denk goed na.'

**Doet mijn aardvolkquiz en
ontdekt waar jij goed in is.
Leest elke vraag en kiest het
antwoord dat het best bij jouw
past. Zet een rondje om de
letter van dat antwoord. Kijkt
daarna wat jouw talent bent.**

Later! Knarf



Bijlage 9 - Aardvolkdiploma

Hebt jij meestal A geantwoord? Dan is jij een creatief talent.

Jij heeft vaak goede ideeën en maakt graag mooie of bijzondere dingen.

Jij is een echte kunstenaar!

Hebt jij meestal B geantwoord? Dan is jij een denktalent.

Jij houdt van slimme dingen, puzzels en weetjes.

Jij is nieuwsgierig en denk graag diep na.

Hebt jij meestal C geantwoord? Dan is jij een fantasietalent.

Jij kunt mooi vertellen, toneelspelen of schrijven.

Jij vertelt verhalen waar anderen vaak pret om hebben.

Hebt jij meestal D geantwoord? Dan is jij een samendoentalent.

Jij is een goede vriend(in), denkt aan anderen en helpt graag.

Andere half affe kindmensen wilt graag met jouw samenwerken.

Hebt jij meestal E geantwoord? Dan is jij een bewegingstalent.

Jij zit nie graag stil en bent dol op bewegen.

Sporten, dansen of buitenspelen: daar wor jij blij van!

Hebt jij meestal F geantwoord? Dan is jij een maaktalent

Jij maak graag dingen met je handen.

Jij snap hoe iets werkt en kunt goed bouwen en knutselen.

Hebt jij meestal G geantwoord? Dan is jij een zelfstandig talent

Jij is zelfstandig en heeft vaak goede ideeën.

Jij denk goed na en gaat jouw eigen weg.

Dit bent mijn talent:

.....

