

# Verzin met je klas een verhaal

## AAN DE HAND VAN MUZIEK (ONDERBOUW)

**BENODIGDHEDEN:  
VOOR ELK KIND EEN WIT VEL PAPIER EN  
EEN VETKRIJTJE OF KLEURLOTLOOD. DRIE  
SPANNENDE INSTRUMENTALE  
MUZIEKFRAGMENTEN**

**VERZIN MET DE KINDEREN EEN LOCATIE. HET MOET EEN BEETJE EEN  
SPANNENDE LOCATIE ZIJN. EN HET IS NACHT IN HET VERHAAL. DUS  
HET ZAL ER DONKER ZIJN. MISSCHIEEN EEN BOS? EEN KASTEEL?**

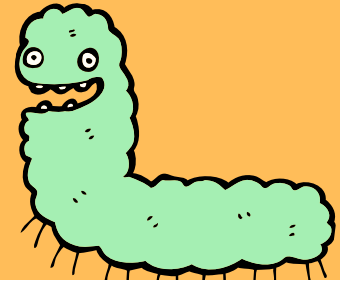
**LAAT SPANNENDE, INSTRUMENTALE MUZIEK HOREN. DE KINDEREN  
BEWEGEN MET EEN KRIJTJE OP HUN PAPIER. ZE MAKEN RONDE LIJNEN.  
ZE BLIJVEN LIJNEN TREKKEN, ZONDER HUN KRIJTJE VAN HET PAPIER TE  
HALEN, TOTDAT DE MUZIEK STOPT.**

**DE KINDEREN KIEZEN TWEE VORMEN OP HUN PAPIER UIT. DEZE TWEE  
VORMEN GEVEN ZE OGEN EN EEN MOND. MET DE MOND KUNNEN ZE  
LATEN ZIEN HOE DE KARAKTERS ZICH VOELEN. BOOS, VERDRIETIG, BLIJ  
OF BANG?  
ZE GEVEN ZE OOK EEN NAAM. WAT ZIJN HET VOOR FIGUREN? SPOKEN  
OF MONSTERS MISSCHIEEN?  
DIT ZIJN DE HOOFDKARAKTERS UIT HET VERHAAL. WE LOPEN ACHTER  
DEZE TWEE HOOFDKARAKTERS AAN. ZE WILLEN ONS IETS LATEN ZIEN.  
WAAR ZULLEN WE TERECHT KOMEN?**

**LAAT NU ANDERE SPANNENDE, INSTRUMENTALE MUZIEK HOREN. DE  
KINDEREN ZETTEN OP DE MUZIEK STIPPEN MET HUN KRIJTJE OP HET  
PAPIER. ZE STOPPEN HIERMEE, ALS DE MUZIEK STOPT. VERVOLGENS  
VERBINDEN ZE EEN STUK OF 10 STIPPEN MET ELKAAR, DOOR LIJNEN TE  
TREKKEN. ZE KIEZEN 10 STIPPEN UIT DIE ENIGSZINS VER UIT ELKAAR  
LIGGEN, ZODAT ER EEN GROTE VORM ONTSTAAT.**

# Verzin met je klas een verhaal

## AAN DE HAND VAN MUZIEK (ONDERBOUW)



DIT IS HET HUIS VAN HET VOLK VAN DE HOOFDKARAKTERS. MAAR ZE KUNNEN ER NIET IN. HET WORDT BEWAAKT DOOR HUN VIJAND. DEZE VIJAND GAAN DE KINDEREN NU CREËREN.

OP SPANNENDE MUZIEK TREKKEN DE KINDEREN SCHERPE LIJNEN IN HET HUIS. ZE GAAN HIERMEE DOOR, ZONDER HUN KRIJTJE VAN HET PAPIER TE HALEN, TOT DE MUZIEK STOPT. IN DE HOEKIGE VORM DIE IS ONTSTAAN, TEKENEN DE KINDEREN TWEE OGEN. ZE ZOEKEN IN HUN SCHERPE LIJNENSPEL EEN LIJN DAT LIJKT OP EEN MOND EN ZETTEN DEZE DIKKER AAN MET HUN KRIJTJE. DE VIJAND IS GEMAAKT.

WAT IS HET EIGENLIJK VOOR EEN VIJAND? WAAROM BEZET HIJ HET HUIS? WAT ZOU ER GEBEURD KUNNEN ZIJN? BESPREEK DIT MET DE KINDEREN.

DE KINDEREN GAAN DE HOOFDKARAKTERS HELPEN, DOOR DE VIJAND WEG TE JAGEN. DE KINDEREN VERZINNEN IETS WAAR DE VIJAND BANG VAN ZOU KUNNEN ZIJN. DAT KAN VAN ALLES ZIJN. MISSCHIEN IS DE VIJAND WEL BANG VAN GEBAKKEN EIEREN. OF VAN VIEZE SOKKEN. DE KINDEREN MOGEN HET BEDENKEN.

DE KINDEREN TEKENEN HET GENE WAAR DE VIJAND BANG VOOR IS OP HUN PAPIER. ZE TEKENEN BIJVOORBEELD ALLEMAAL VIEZE SOKKEN OP HUN PAPIER.

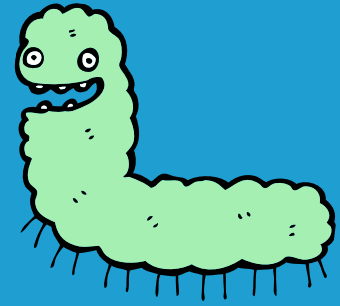
DE VIJAND SCHRIKT HIERVAN EN VERTREKT. DE KINDEREN KRASSEN OVER DE VIJAND OP HUN TEKENING OM HEM TE LATEN VERDWIJNEN.

NU DE VIJAND VERDWENEN IS, DURFT DE REST VAN HET VOLK VAN DE HOOFDKARAKTERS OOK TEVOORSCHIJN TE KOMEN. DE KINDEREN TEKENEN OGEN EN BLIJE MONDEN IN DE VERSCHILLENDE RONDE VORMEN, DIE WAREN ONTSTAAN DOOR DE GETROKKEN GOLVENDE LIJNEN AAN HET BEGIN VAN DEZE OPDRACHT.

ZO HEBBEN DE KINDEREN HET VERHAAL TOT EEN GOED EINDE GEBRACHT.

# Verzin een verhaal

## IN ZES STAPPEN (BOVENBOUW)



**VOORBEREIDING:**  
MAAK TWEETALLEN. ZORG PER  
TWEETAL VOOR DRIE VELLEN  
PAPIER EN TWEE POTLODEN.

VERZIN EERST DE HOOFDPERSONEN.  
EEN SLECHTE EN EEN GOEDE. TEKEN ZE, GEEF ZE EEN NAAM EN GEEF  
ZE BEIDEN EEN GOEDE EN EEN SLECHTE EIGENSCHAP.

\*EXTRA: VERZIN EEN LOCATIE WAAR HET VERHAAL ZICH AFSPEELT

VERZIN EEN CONFLICT.  
BIJVOORBEELD: WAT WIL HET  
SLECHTE KARAKTER VAN HET  
GOEDE KARAKTER HEBBEN?

VERZIN HET 'BESLUIT-MOMENT'.  
WAT IS HET MOMENT DAT HET  
SLECHTE KARAKTER ZIJN PLAN  
BEDENKT? MET WELKE REDEN  
DOET HIJ DAT?

VERZIN DRIE MANIEREN WAAROP HET SLECHTE KARAKTER ZIJN DOEL  
WIL BEREIKEN. DE EERSTE TWEE MANIEREN MISLUKKEN SOWIESO.

KUN JE EEN OPBOUW IN DE DRIE POGINGEN AANBRENGEN? ZET DE  
SLECHTERIK STEEDS ZWAARDER GESCHUT IN?

BEDENK OF DE DERDE POGING ZAL SLAGEN OF NIET. EN WAT  
BETEKENT DAT VOOR DE HOOFDPERSONEN? HOE EINDIGT DIT VERHAAL  
VOOR HET GOEDE EN HET SLECHTE KARAKTER?  
IS HET OVER EN UIT VOOR HET SLECHTE KARAKTER? OF ZIET DIT  
KARAKTER HET LICHT EN BETERT HET ZIJN LEVEN? OF WINT DIT  
KARAKTER VAN DE GOEDE?

WERK HET VERHAAL UIT. VERDEEL EEN VEL PAPIER IN 6 VAKKEN.  
MAAK IN ELK VAK EEN TEKENING, EVENTUEEL AANGEVULD MET TEKST.  
IN VAK 1 KOMT HET STARTBEELD VAN HET VERHAAL, IN STAP 2 HET  
'BESLIS-MOMENT', IN VAK 3, 4, EN 5 DE POGINGEN VAN HET SLECHTE  
KARAKTER OM ZIJN DOEL TE BEREIKEN. IN VAN 6 KOMT DE UITKOMST  
VAN HET VERHAAL: HOE LOOPT HET AF VOOR HET GOEDE EN SLECHTE  
KARAKTER?