



Bedenk je eigen avonturenverhaal

- Verhaalopbouw, fantasie, tekenen en (voor groep 4) schrijven
- Eigen avonturenverhaal bedenken, rode draad noteren in spiekboekje, het verhaal vertellen

In deze les bedenk je een jungleavontuur waarin je een hongerig riviermonster, een mopperige kabouter of valse varkens verslaat. Hoe? Dat kies je zelf!

Materialen

- Materiaal voor het digibord op onderwijs.cpnb.nl
- Printblad 1 (dubbelzijdig, 1 per kind)
- Potloden

Vorbereiding

- Zoek in het boek alvast de hoofdstukken op die je nodig hebt en markeer ze.

Stap 1 Introductie

- Laat het boek zien en toon meteen ook het omslag op het digibord.
- Lees de titel voor en vraag hoe de jungle ook vaak genoemd wordt (het oerwoud, het regenwoud, de rimboe) en wat de kinderen al weten van de jungle.
- *In de jungle hoor je vaak dieren. Wij maken een oerwoudorkest!* Maak groepjes en geef elk groepje een dierengeluid: sissende slangen, trippelende insecten (vingertoppen op de stoel), kwakende kikkers, fluitende vogels, grommende beren, brullende apen. Speel zelf de dirigent: wijs naar groepjes om ze te laten starten of stoppen. Laat de oerwoudmuziek aanzwellen en weer langzaam stil worden.



Stap 2 Kies je eigen avontuur

- Lees de flaptekst voor (van het digibord) en vertel dat de kinderen ieder een avonturenverhaal gaan bedenken waarin ze zelf de held zijn.
- Deel printblad 1 uit (dubbelzijdig). *We bekijken zeven hoofdstukken. Bij elk hoofdstuk kies je iets uit. Dat teken of schrijf je in het vak dat bij dat hoofdstuk hoort. Zo maak je een spiekboekje van je avontuur zodat je het avontuur daarna goed kunt vertellen.*
- Toon op het digibord het hoofdstuk 'Waarom wil je de jungle in?'. Lees de koptekst en een aantal mogelijkheden voor. *Je mag ook een andere reden verzinnen. Schrijf of teken in bij vraag 1 op jouw blad wat JIJ wilt doen in het oerwoud.*
- Bespreek de onderstaande hoofdstukken op dezelfde manier, maar dan met behulp van het boek:
 - 'Wat heb je nodig in de jungle?' (bij vraag 2)
 - 'Heb je behoefte aan gezelschap?' (bij vraag 3)
 - 'Waar ga je overnachten?' (bij vraag 4)



- Toon het hoofdstuk 'O nee, er is een vijand opgedoken!' op het digibord. De kinderen noteren hun schurk bij vraag 5.
- Bespreek de onderstaande hoofdstukken weer met behulp van het boek.
 - Er is een manier om weg te komen! (bij vraag 6)
 - Hoe loopt het verhaal af? (bij vraag 7)

Stap 3 Vertel het verhaal

- Maak viertallen.
- Ieder kind bekijkt zijn eigen spiekboekje goed, als voorbereiding.
- Dan vertellen ze elkaar om de beurt hun avonturenverhaal.

Stap 4 Afsluiten

- Sluit klassikaal af met een schurkenorkest. Elk kind bedenkt welk geluid de vijand uit zijn avontuur maakt: een toverspreuk, boos gebrul, vals gekrijs, rennende pootjes, gemeen gelach, bars gemopper, eng gefluister. Speel zelf weer de dirigent. Laat het schurkenmuziekstuk langzaam aanzwellen om dan plotseling te stoppen. *Alle vijanden zijn verslagen!*
- Laat zien dat er nog veel meer keuze-bladzijdes zijn om nog veel meer verhalen te bedenken.



Tip

Laat de kinderen hun verhaal op papier zetten in beeld en/of tekst en bundel alle verhalen tot een jungleavonturenboek.

Op onderwijs.cpn.nl:

- Materiaal voor het digibord



Ik ga op reis

1

Wat wil ik doen in het oerwoud?

2

Wat stop ik in mijn rugzak?



In het oerwoud

3

Wie reist er met me mee?

4

Waar slaap ik?





Help!

5

Er komt een schurk!

6

Hoe kom ik weg?

7

En dan ...

Hoe loopt het af?

