

Fantastieverhaal

Werkvorm van kinderboekenschrijver Rian Visser

www.rianvisser.nl

Algemene instructies voor de leerkracht/voorlezer

Bekijk eerst samen de digibordles [Illustraties in kinderboeken](#).(pdf). Let op: dit bestand wordt op je computer gedownload als pdf. Er opent geen scherm. Hierin worden heel veel verschillende stijlen van illustreren getoond.

Lees het verhaal rustig voor. De kinderen heb een vel tekenpapier en een potlood voor zich. Als ze vragen of iets goed is, antwoord dan: 'Alles is goed. Alles mag.'

Het doel van deze oefening is de fantasie stimuleren. Daarom kán niets fout zijn. Zelfs niet als de tekening afwijkt van wat je voorleest. Illustratoren mogen eigenwijs zijn. Dat is bij echte kinderboeken ook zo. Soms past de schrijver de tekst aan, omdat de tekenaar iets anders bedacht heeft.

Tip: Bekijk van tevoren een prentenboek en bespreek of wat er in de tekst staat ook getekend is. Heeft de tekenaar dingen weggelaten? Heeft hij er dingen bij verzonnen? Waarschijnlijk zou een andere tekenaar bij dezelfde tekst een heel andere tekening gemaakt hebben. De tekenaar heeft zijn eigen fantasie.

Tegen kinderen die zeggen dat ze niet kunnen tekenen kun je zeggen:

'Dit is een opdracht om je fantasie te oefenen. Het is niet erg als je iets niet precies kunt tekenen. Je mag er er ook bij schrijven wat het is of wat er gebeurt. Het gaat niet om het maken van een mooie tekening. Een echte tekenaar tekent vaak eerst een proeftekening, een schets. Die is soms heel slordig. Pas daarna maakt hij een echte tekening. Misschien is jouw tekening meteen gelukt. Maar als dat niet zo is, is dat helemaal niet erg.'

Elk verhaal begint eenvoudig en langzaam komt er steeds meer ruimte voor eigen inbreng. Door deze werkvorm kan faalangst plotseling wegsmelten. Zo mooi om te zien!

Bij mij mogen kinderen geen gum gebruiken. Dat vinden ze heel moeilijk, maar het werkt bevrijdend. Ook een vergissing kan mooi zijn en iets nieuws opleveren. **Fout bestaat niet.** Ook het tempo (ze moeten soms stevig doorwerken om het verhaal te blijven volgen) werkt bevrijdend. Ze moeten snel beslissen wat ze maken en kunnen niet gaan piekeren. De *innerlijke criticus* krijgt zodoende geen kans.

Creativiteit wordt vaak geremd door zelfkritiek. In een creatief proces is de eerste fase er een van expressie en durf, waarbij je alles wat je maakt en bedenkt verwelkomt. In de volgende fase kun je er kritisch naar kijken. Dan kun je verbeteringen aanbrengen, dingen weggooien of toevoegen. Die twee fasen komen ná elkaar. Tijdens het voorlezen van het verhaal zit iedereen in eerste fase, waarin alles wordt verwelkomt.

Bij [*korte pauze*] wordt het verhaal even gestopt om de kinderen meer tijd te geven.

Ook op andere momenten kun je soms even stoppen.

Of je kunt een stukje tekst herhalen, terwijl de kinderen aan het tekenen zijn. De kinderen werken door tijdens het voorlezen. Alleen in het begin wachten ze even op de eerste instructie.

De voorbeelden (misschien is het ... etc) zijn bedoeld om te inspireren. Afhankelijk van de groep kun je deze naar eigen inzicht aanvullen of weglaten.

De **blauwe tekst** is het 'verhaal' en de zwarte tekst is instructie. Soms loopt dat wat door elkaar, maar het wijst zich vanzelf.

Tijdsduur is ongeveer 30 minuten.

Ik laat de kinderen het liefst in stilte werken. Als ze tijdens het tekenen elkaar gaan vertellen wat ze verzinnen, verstoren ze elkaars fantasie. Na afloop kan dat wel.

Bij de meeste groepen is het beter als de ouder of leerkracht zelf niet zichtbaar meetekent. De kinderen kunnen denken dat het moet zoals een volwassene het doet.

Je kunt de tekenopdracht afsluiten met extra opdrachten, zoals een schrijfoopdracht, knutselen, expositie, enzovoort.

Fantasieverhaal: Mijn allerliefste vriend

Lees voor.

Jullie gaan nu een verhaal horen waarbij je zelf een tekening maakt. Het verhaal is bedacht door kinderboekenschrijver Rian Visser en jullie zijn de tekenaars.

In kinderboeken zijn tekeningen heel belangrijk. De schrijver bedenkt een verhaal, maar de illustrator bedenkt de tekeningen. Deze tekeningen vormen een eigen verhaal.

De tekenaar heeft namelijk zijn eigen fantasie. Hij luistert goed naar het verhaal. Hij ziet het verhaal als een film in zijn hoofd. Daardoor bedenkt hij er zelf dingen bij.

Soms is de tekenaar een beetje eigenwijs. Dan tekent hij het verhaal net een beetje anders dan er wordt verteld. Dat mag. De tekenaar is net zo goed de baas van het verhaal als de schrijver. In zo'n geval moet de schrijver het verhaal aanpassen aan de tekening.

Luister goed. Het eerste gedeelte hoef je alleen te luisteren.

Op een ochtend werd ik wakker. Alles was net als anders. Ik lag in mijn eigen bed in mijn eigen kamer. De gordijnen hadden dezelfde kleur als altijd. De lamp was hetzelfde. De meubels waren hetzelfde. En toch was het net alsof er iets veranderd was.

Ik keek de kamer rond en toen zag ik mijn vriend. Mijn vriend was een stuk speelgoed en hij was al jaren mijn beste maatje. Soms lag hij bij mij in bed. En soms slingerde hij zomaar ergens rond in de kamer.

Teken een knuffelbeest of een ander stuk speelgoed dat jouw beste vriend kan zijn. Maak het niet groter dan de helft van je blaadje, want er moet straks nog meer bij. Je mag jouw eigen lievelingsknuffel tekenen, maar het mag ook een knuffel zijn die je nu verzint. Dit verhaal is een fantasieverhaal, dus de dingen die je bedenkt hoeven niet echt waar te zijn.

Als je niet van knuffelbeesten houdt, mag je ook een ander stuk speelgoed tekenen. Een trein, een robot of een dinosaurus ... Het voorwerp moet straks wel kunnen praten.

[korte pauze]

Ik keek naar mijn vriend. Hij zag er anders uit dan normaal. Was hij

groter geworden? Of was ik kleiner geworden? Zijn gezicht was ook veranderd. Het leek wel alsof hij ogen had, die echt konden kijken. En alsof hij een mond had, die echt bewoog.

Teken verder aan je knuffelbeest of aan het speelgoed. Geef het ogen, zodat het kan zien en een mond zodat het kan praten. Het voorwerp heeft natuurlijk ook oren, want hij kan horen wat je zegt.

En op welke manier is het speelgoed nog meer veranderd? Is het veel groter dan normaal? Heeft het lange haren gekregen? Of heeft het ineens vleugels? Misschien kan het echt bewegen?

Geef jouw vriend een naam. Als je hem nog niet weet, kun je hem ook later bedenken.

Ik knipperde een paar keer met mijn ogen. Misschien was ik nog niet helemaal goed wakker. Zou het kunnen dat ik nog droomde? Ik rekte me uit en stond op.

'Zo, ben je eindelijk wakker,' zei het speelgoed.

Hoorde ik dat goed? Kon mijn speelgoedvriend praten? En waarom zag hij er zo raar uit. Ik zag dingen die ik nog nooit gezien had.

Geschrokken schudde ik een keer met mijn hoofd. Misschien was ik aan het slaapwandelen? Ik kneep mezelf hard in mijn arm. 'Au!' Het deed echt pijn. Ik was dus wakker.

In mijn pyjama stond ik midden in de kamer naar mijn vriend te kijken.

'Kleed je eens aan,' zei het speelgoed. 'Ik ben vandaag jarig. Of was je dat soms vergeten?'

'Jarig?' vroeg ik. 'Kan speelgoed jarig zijn?'

'Natuurlijk kan ik dat. En omdat ik jarig ben, gaan wij iets leuks doen. Dus kleed je maar aan.'

Ik liep naar mijn klerenkast. Wat zou ik aantrekken?

Je mag nu tekenen over wie dit verhaal gaat. Wie is de persoon die 's ochtends wakker werd in zijn slaapkamer? Die mag je nu tekenen. Dat is de ik-persoon van dit verhaal.

Is het een jongen of een meisje?

Hoe groot is die persoon naast het speelgoed? Misschien is het voorwerp gegroeid en zijn ze allebei even groot? Of misschien is jouw hoofdpersoon zelfs kleiner dan het speelgoed?

Wat voor kleren heeft die persoon aan? Is hij of zij gekleed voor een feest of voor een avontuur?

Geef jouw hoofdpersoon ook een naam. Schrijf die er maar bij.

Moest ik mooie kleren aantrekken, omdat het feest was? Of zou ik stoere kleren aantrekken? Treuzelend stond ik voor de kast. 'Schiet eens op' mopperde mijn vriend. 'Ik heb zin om ergens naartoe te gaan.'
Snel kleepte ik me aan.

[korte pauze]

'Ben je echt jarig?' vroeg ik.
'Ja,' antwoordde het speelgoed. 'Ben je vergeten op welke dag je me gekregen hebt?'
'Het spijt me,' zei ik, want ik was het inderdaad vergeten.
'Waar gaan we naartoe?' vroeg ik bezorgd.
Ik moest die dag eigenlijk naar school en het leek me geen goed idee om een stuk speelgoed mee naar school te nemen. Misschien zouden mijn mensevrienden me uitlachen als ik vertelde dat mijn speelgoed jarig was? Of zou ik samen met mijn speelgoedvriend de klas rond mogen gaan en trakteren?
'Jij mag zeggen waar we naartoe gaan,' zei mijn vriend. 'En maak je geen zorgen over school. Dat regel ik wel. Vandaag kan ik alles. Zeg maar waar je naartoe wilt.'
'Hm, hm,' zei ik en ik dacht diep na. Waar wilde ik het allerliefst naartoe? Wilde ik naar een onbewoond eiland? Of had ik zin om op bezoek te gaan bij mijn oma, die in Australië woonde? Of zou ik met mijn vriend naar een pretpark te gaan? Of naar de dierentuin? Of naar een ver land? Of naar een andere planeet?
'Schiet eens op,' zei mijn speelgoedvriend.
En ineens wist ik het!
'Doe je ogen maar dicht,' zei het speelgoed.
Dat deed ik en alles om mij heen begon te draaien.
Na een tijdje mocht ik mijn ogen openen.

Teken nu de plek waar jouw hoofdpersoon met zijn speelgoedvriend naartoe gaat. Je mag er ook iets bijschrijven als het lastig is om het precies te tekenen.
Zijn ze op een prachtig eiland? Zijn ze in een ander land? Of op een andere planeet? Of zijn ze in een circus? In een pretpark? Op safari? Misschien zitten ze samen in een boot, in een trein of in een raket? En hoe ziet het er daar uit? Zijn er bijzondere gebouwen? Welke mensen zijn er nog meer? Zijn er dieren? Of zijn er robots?

Wat gaan ze daar doen?
Teken het maar. En je mag er ook iets bijschrijven.

[korte pauze]

Mijn vriend en ik hadden een fantastische dag. Maar helaas gebeurde er iets erg. Het was echt verschrikkelijk!

Wat er gebeurt mag je nu zelf bedenken.
Misschien wordt jouw speelgoedvriend gestolen?
Misschien verdwalen jullie?
Misschien gebeurt er een ongeluk?
Misschien raken jullie elkaar kwijt?
Misschien gebeurt er iets met de mensen bij wie jullie op bezoek gingen.
Bedenk een probleem en teken het op je blaadje. Als je het lastig vindt om te tekenen mag er ook iets bijschrijven.

[korte pauze]

Iedereen heeft nu het begin van een eigen verhaal bedacht. Voor iedereen zal de oplossing ook anders zijn. Misschien moet het speelgoed worden gered? Of iemand anders? Bedenk een mooi eind voor je verhaal. Ga maar verder met je tekening.
Schrijfster Rian Visser schreef dit verhaal. Als ze een verhaal bedenkt, denkt ze er vaak meteen over na hoe het afloopt. Wat er in het midden van het verhaal gebeurt, bedenkt ze pas later. Het einde van dit verhaal heeft ze ook al geschreven. Teken maar rustig door en luister naar het einde.

Wat een avontuur hadden mijn vriend en ik samen beleefd! Gelukkig waren we veilig thuisgekomen. We waren allebei doodmoe, dus we gingen meteen slapen. Natuurlijk mocht mijn speelgoedvriend bij mij in bed. We sliepen diep en lang.

Maar ineens stond mijn moeder in de kamer. Ze zei dat ik moest opstaan omdat ik naar school moest. Ze zei helemaal niet dat ze mij gemist hadden op school. Hoe kon dat?
Ik kwam uit bed en keek naar mijn speelgoedvriend. Die lag er doodstil bij.
'Heb je goed geslapen?' vroeg ik.

Mijn vriend zegt niets.

Ik pakte hem op en schudde hem zachtjes door elkaar.

'Zeg eens iets?'

Weer kwam er geen antwoord. Ik bekeek mijn vriend eens goed. Zijn ogen waren van plastic. De mond kon niet bewegen. Had ik alles maar gedroomd?

Maar toen rook ik iets. Mijn vriend rook duidelijk anders dan vroeger. Hij rook naar het avontuur dat we samen hadden beleefd.

Bedenk nu een spannende titel voor jouw tekening en schrijf die erbij.

Vervolgopdracht en nabespreken

Titel bedenken

Laat het kind de titel voorlezen en bespreek die. Je kunt op een paar dingen letten. Is de titel spannend? Maakt de titel je nieuwsgierig? Verklapt de titel niet te veel? Is de titel niet te algemeen?

Voorbeelden

Mijn lievelingsknuffel

Beetje algemeen. Kun je iets toevoegen? Wat voor knuffel is het?

Beter: *Het vliegende konijn.*

Het avontuur met het speelgoed

Iets specifieker of spannender maken door bijvoegelijk naamwoorden toe te voegen. Bijvoorbeeld: *Het geheimzinnige avontuur met de opwindkrokodil.*

De speelgoedrobot wordt gevonden.

Deze titel verklapt te veel. Beter: *De verdwenen speelgoedrobot.*

Het gevaar

Te algemeen. Specifieker maken. Bijvoorbeeld: *Het gevaar van de knuffelvis en de vleesetende planten*

Vertellen bij de tekening

Het kindt vertelt aan de hand van de tekening over het verhaal.

1. Hoe ziet het speelgoed er normaal uit?
2. Wat is er anders nu hij bijzonder is?

3. Waar gaan het voorwerp en de hoofdpersoon naartoe?
4. Wat voor erge dingen gebeuren er?
5. Hoe wordt het probleem opgelost?

Schrijfpdracht

Het kind schrijft de titel op een schrijfblad en schrijft daarna een verhaal bij de tekening.

Boekomslag maken

Maak een foto van de tekening en open deze in Word, Pages of een ander programma. Tip de titel van het boek over de tekening heen. Kies een mooi lettertype. Geef de titel een kleur. Kies of je hem wilt centreren of links uitlijnen.

Zet ook je naam erop.

Prentenboek maken

Het kind kan van het verhaal een prentenboek maken.

Daarvoor maak je van elke scene een tekening en schrijf je daar een korte tekst bij.

Je mag er nog meer dingen bij bedenken.

Het fantasieverhaal is slechts bedoeld als aanzet. De tekst hoeft niet precies te worden gevolgd.