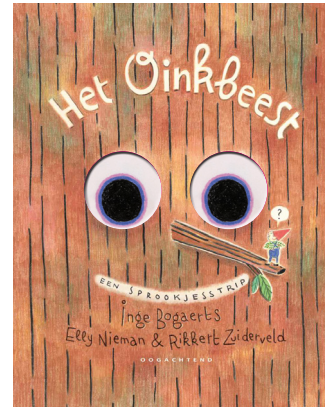


HET OINKBEEST

Inge Bogaerts
Elly Nieman
Rikkert Zuiderveld



INFO VOOR DE LEERKRACHT

Beste leerkracht

Dit pakket bevat lesideeën en werkbladen bij de stripversie van *Het Oinkbeest*. We willen je suggesties geven om aan de slag te gaan met de prachtige strip die Inge Bogaerts maakte op basis van het luisterspel van Elly en Rikkert.

Er is geen vast pad en het spreekt voor zich dat je de opdrachten kunt aanpassen naar jouw klas of naar wat je zelf met je leerlingen wil doen. Het was onze bedoeling om verschillende insteken te voorzien om leerlingen actief met de inhoud en de vorm van het beeldverhaal aan de slag te laten gaan. Een aantal van de werkbladen kun je leerlingen alleen laten doen (als opdracht op zich of als tempodifferentiatie wanneer ze sneller klaar zijn met andere elementen). Toch willen we vooral inzetten op samen lezen en in dialoog gaan rond dit prachtige beeldverhaal.

1. NAVERTELLEN

Deze opdracht helpt om leerlingen in kleine groepen te laten stilstaan bij het verhaal na het lezen of luisteren.

In **bijlage 1** vind je tien afbeeldingen.

1. Geef de pagina's aan je leerlingen en laat hen de tekeningen uitknippen.
2. Vraag leerlingen om in duo de tekeningen in de juiste volgorde te leggen.
3. Stel vragen aan de hele klas.
 - a. Wat vond je het leukste moment?
 - b. Welke tekening vind je het mooist?
 - c. Wanneer vond je het verhaal spannend?
4. Je kunt daarna elke leerling vragen om één plaatje te kiezen. Dit moeten ze geheim houden voor hun klasgenoten. Vraag een leerling om te zeggen wat er op de tekening te zien is zonder namen van personages te gebruiken. De andere leerlingen moeten raden over welke tekening het gaat.



De juiste volgorde:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C	I	G	B	H	A	D	F	E	J

2. KRUISWOORDRAADSEL

In **bijlage 2** vind je een haalbaar kruiswoordraadsel. De leerlingen krijgen eenvoudige vragen over de hoofdlijnen van het verhaal en over de belangrijkste personages. Je kunt leerlingen het kruiswoordraadsel na het lezen laten uitvoeren of na de opdracht *Het verhaal navertellen*. Zo kun je kijken wat hen is bijgebleven.

3. WOORDZOEKER

Bijlage 3 bevat twee woordzoekers. Versie 1 (met de gompies linksonder) is een zoekraster waarin de vijftien woorden van links naar rechts en van boven naar onder zijn opgenomen. Versie 2 (met de Oinkbeestfamilie linksonder) bevat ook woorden die diagonaal in het raster staan. Zo kun je differentiëren.

Je kunt de woordzoekers gebruiken als aanvulling op of als alternatief voor het kruiswoordraadsel.

1. Daag leerlingen uit om de woorden in het raster terug te vinden.
2. Vraag leerlingen om uit te leggen wat de woorden met het verhaal te maken hebben.
 - a. Hoe komen ze in het verhaal voor?
 - b. Zijn ze belangrijk?
 - c. Wat is het favoriete woord van de leerlingen? Waarom kiezen ze dit?

4. SPEURNEUZEN

De vragen in **bijlage 4** gaan een stap verder. Ze mikken niet meer op de grote lijnen van het verhaal, maar gaan echt in de diepte. Dit zijn heel goede vragen om leerlingen alleen of in groep te laten zoeken in het boek. Je kunt een passage geven of vragen om in groepjes op zoek te gaan naar de juiste antwoorden.

Je kunt ervoor kiezen om leerlingen alle vragen te geven en hen op eigen tempo in het boek te laten zoeken. Je kunt leerlingen ook in groepjes zetten en hen twee of drie vragen geven. Een andere mogelijkheid is dat je de vragen één voor één projecteert en leerlingen in kleine groepjes door het boek laat bladeren.



De vragen zijn ook heel zinvol om een gesprek met leerlingen te openen. Vraag naar hun beleving of laat hen een stukje hervertellen. We raden af om deze vragen als quiz, gesloten vraag of toets te gebruiken. Het is immers belangrijk om een dialoog over het verhaal op gang te brengen en niet om na te gaan hoeveel details in het geheugen van leerlingen zijn blijven hangen.

Antwoorden:

1. Wat zijn de namen van de vijf Gompies?
Dokus, Rebus, Minus, Farus, Solletje
2. Wat geeft het Oinkbeest te eten aan de hond van de Gompies?
Zijn snot
3. Muziek speelt een heel belangrijke rol in het verhaal. Ga op zoek naar drie voorbeelden!
De instrumenten om de Sistemen te verslaan, de Gompies spelen muziek, Farus houdt een geluidencollectie bij, ze leren het Oinkbeest kennen door de klank die hij maakt, er zijn veel rijmpjes en liedjes, de muzieksleutel om Poinkie te bevrijden...
4. Waar logeren de Oinkbeesten en de Gompies samen?
In B&B Broebel
5. Wat moeten de gevangen toverwezens van de Sistemen doen?
Ze moeten de hele dag nootjes pellen
6. Noem drie voorwerpen uit de keuken die de toverwezens meenemen om muziek te maken.
Fluitketel, lepel, pan, schaar
7. Wat is de naam van de toverpap die de heksen maken?
Hete bliksem
8. Noem vijf belangrijke plaatsen uit het Magische Bos.
Kevins koffieboom, B&B Broebel, Immoboom, het trollenmoeras, het kabouterbos, dashol, hotel Vergane Glorie, het huis van de Gompies, de woning van de toverzussen
9. Welke tien planten staan er aan de grens van Sistemica?
Grijze bomen
10. De toverzussen hebben veel boeken, genoeg borden en bestek en eigen kledij. Er is één belangrijk ding dat ze delen. Weet jij wat?
Een bril

5. DETAILS BESCHRIJVEN

Dit boek bevat heel knappe paginavullende tekeningen. Inge stopt tegen de achtergrond van het verhaal ook veel eigen grappige elementen, zo geeft het Oinkbeest bijvoorbeeld zijn snot te eten aan de hond van de Gompie en knijpt de verteller een ei uit een kip bij het ontbijt. Tegelijkertijd geeft Inge veel verwijzingen naar andere verhalen en de wereld buiten het boek in de prenten: molletje, Pumpkin Jack, het Liegebeest en meneer De Uil lopen mee in de optocht, Elly en Rikkert zijn aanwezig op het eindfeest...



Het is niet belangrijk dat leerlingen al die details zien. Je kunt immers perfect genieten van het verhaal zonder de verwijzingen. De uitgewerkte pagina's geven wel de kans om leerlingen te laten stilstaan bij de tekeningen en hen trager te laten kijken.

1. Laat leerlingen een paginavullende tekening zien en vraag hen om in hun hoofd één figuur of belangrijk element te kiezen. Dit delen ze niet met medeleerlingen.
2. Vervolgens stelt de klas JA/NEEN-vragen om te achterhalen om wie het gaat.

Je kunt ervoor kiezen om soms expliciete filters in te bouwen zoals 'in deze ronde mag je geen kleur gebruiken' of 'deze keer mag je niets vragen over het uiterlijk'.

6. HET PROFIEL

In **bijlage 5** vind je een pagina uit een vriendenboekje dat de leerlingen moeten invullen. Laat hen tijdens of na het luisteren informatie over het Oinkbeest verzamelen en hier schrijven. Ga niet te snel over tot een verbetering met de hele groep. Laat leerlingen eerst in duo's of in kleine groepjes informatie vergelijken.

Een aantal elementen komt letterlijk aan bod, voor een aantal onderdelen zullen de leerlingen moeten nadenken en op basis van het verhaal tot een antwoord komen.

7. EEN BEEST MAKEN

Leerlingen verzinnen nu een eigen beest; hiervoor maak je gebruik van het materiaal in **bijlage 6**.

1. Overloop met leerlingen het ingevulde paspoort van *het* Oinkbeest (vorige opdracht). Zorg ervoor dat leerlingen zien dat dit beest maar één oor heeft, dat de ogen heel groot zijn, dat de vacht blauw is... De bedoeling is dat leerlingen inzien dat dit geen realistische tekening is.
2. Op de voorkant van **bijlage 6** vind je zes verschillende vakken, telkens met de aanduiding van wat er getekend moet worden. Overloop de vakjes en geef leerlingen telkens kort tijd om de tekening te maken. Het is belangrijk dat je blijft herhalen dat ze jouw tempo volgen.
3. Benadruk tussendoor dat *het* Oinkbeest maar één oor had, dus dat het eigen beest van de leerlingen bijvoorbeeld vier ogen mag hebben of zes neuzen. Het is wel belangrijk dat er in elk vakje een tekening komt; dus leerlingen mogen niets leeg laten.
4. Vraag leerlingen nu om op de onderste helft van het blad een totaaltekening te maken. Ze moeten hier alle elementen uit de zes vakjes combineren.



5. Laat gerust verschillende versies van het beest maken. De definitieve tekening maken ze op de achterkant van **bijlage 6**, in het vriendenboekje.
6. Laat leerlingen nu alle onderdelen van het vriendenboekje invullen voor hun beest.

Je kunt ervoor kiezen om de pagina's op te halen en samen te voegen tot een echt geheel van alle beesten van de klas, inclusief *het Oinkbeest*. Je kunt er ook voor kiezen om de tekeningen in de klas op te hangen en leerlingen te laten kijken of hen in kleine groepjes hun beesten aan elkaar te laten voorstellen.

8. RIJMEN

Inge nam de liedjes uit het oorspronkelijke luisterverhaal van Elly en Rikkert over in deze bewerking. Hier en daar werden er kleine aanpassingen aan de tekst gedaan, maar de hoofdlijnen zijn heel trouw aan het origineel.

Bijlage 7 bevat twee gatenteksten bij de liedjes.

1. Laat leerlingen het eerste liedje horen (11:10 tot 12:18) en vraag hen om de gaten in te vullen.
2. Laat het eerste liedje een tweede keer horen.
3. Overloop de woorden die in de gaten moesten komen.
4. Ga met leerlingen in op de rijmwoorden in dit liedje. Je kunt deze term gebruiken, maar dat hoeft niet.
 - Kijk met hen naar de laatste woorden van de eerste twee regels en vraag om die aan te duiden.
 - Wat valt op?
 - Vraag leerlingen dan om in dit liedje te zoeken naar andere woorden die gelijk klinken.
5. Laat leerling nu in het tweede liedje raden welke woorden er in de gaten moeten komen.
6. Laat het liedje twee keer horen (15:32 tot 17:07) en vraag hen om de juiste woorden in te vullen.
7. Vraag leerlingen om zelf twee zinnen te schrijven die op elkaar rijmen en die met het verhaal te maken hebben. Als dit moeilijk is, dan kun je zelf een eerste zin geven:
 - Op het einde van het verhaal was er een feest ...
 - In het bos woonde een lief elfje ...
 - De heksen woonden in een raar huis ...
 - De Gompies waren een beetje bang ...



De juiste antwoorden:

*Vanavond bij ons op een **plek** in het bos
barstte er een verschrikkelijk onweer los.
De donder en **bliksem** die vielen uit de lucht.
Een vreselijke storm joeg ons op de vlucht.*

*Toen kwam er een **flits** en een keiharde boink,
nu zit daar dat beest en hij zegt enkel "Oink".
En **niemand** verstaat hem, ik weet het niet, hoor.
Misschien hebben jullie er een oplossing **voor**?*

*Hap, hap
wat een **grap**.
Ik ben een krab
als ik het snap.
Hap, hap
appelflap.
Ik kan ervan eten tot ik knap!
Hap, hap,
doe niet **slap**.
Allemaal een hap
van de **toverpap**!*

9. LUISTERVERHAAL EN STRIP VERGELIJKEN

Twee versies van eenzelfde verhaal vergelijken is altijd een succes. Je kunt samen met leerlingen kijken welke elementen in het verhaal gelijk zijn en welke anders, maar het is ook zeker boeiend om te kijken hoe het verhaal verteld wordt. Welke elementen kunnen wel in een luisterverhaal en niet in een strip? En wat vind je daar als lezer van?

Dit kan door eerst samen met de leerlingen een fragment te lezen of te beluisteren en dan hetzelfde fragment in het andere medium aan te bieden. Laat leerlingen na de eerste versie formuleren wat ze verwachten en noteer dit aan bord. Nadien kun je met de hele klas kijken of de verwachtingen uitgekomen zijn of niet.

Het luisterverhaal kan ook boeiend zijn om het verhaal in te leiden:

1. Laat leerlingen de eerste 46 seconden van het Oinkbeest van Elly en Rikkert beluisteren terwijl je hen enkel de cover laat zien.
2. Stel hen vervolgens vragen over wat ze verwachten:
 - Waar speelt het verhaal zich af?
 - Wat zal er gebeuren?
 - Welk soort verhaal wordt het? Leuk, spannend, droef, over de echte wereld...
 - Welke personages zullen aan bod komen?



3. Je kunt nadien het fragment tot 1:43 laten horen om het verhaal te schetsen. Laat leerlingen dan de eerste pagina's van de strip zien.

- Wat herkennen ze op de tekeningen?
- Hoe zien de figuurtjes eruit?
- Wijs dingen of personages aan en laat leerlingen benoemen wie/wat dat zijn.

Het eindlied is ook een leuke afsluiter van het verhaal. Laat het horen (26:50 tot 28:45) terwijl leerlingen de bijhorende pagina bekijken. De leerlingen moeten dan aangeven welke stemmen van welke personages zijn. Je kunt het luisterverhaal en de strip ook complementair inzetten om afwisselend fragmenten te lezen of te beluisteren.

10. GELUID MAKEN

Een verhaal over muzikaliteit leent zich natuurlijk tot zelf creatief zingen of geluid maken. Je kunt een van de liedjes die aan bod kwamen met de hele klas zingen. Geef leerlingen de tekst van het liedje en de bijhorende tekeningen.

- Het eindlied (26:50 tot 28:45) is vrolijk en geeft de mogelijkheid om te spelen met verschillende stemmen.
- Het liedje van de Gompies over het Oinkbeest is korter (11:10 tot 12:18). De leerlingen kennen het al uit bijlage 7.
- Ook het toverpaplied hebben de leerlingen al gehoord (15:32 tot 17:07). Het is grappig en bevat heel veel rijm.
- Het lied van Zelfje (8:42 tot 10:15) is emotioneler en leent zich tot een gesprek over gevoelens, vriendschap, steun en troost.

Je kunt er ook voor kiezen om leerlingen een korte scène uit het verhaal te laten naspelen. Ze gebruiken stemmetjes en zorgen voor geluiden die bij het verhaal passen. Ten slotte kun je de hele klas een orkest laten vormen. Laat hen een voorwerp meenemen van thuis: speelgoedinstrumenten, bestek, blokken, onbreekbare voorwerpen... Belangrijk is wel dat er geen voorgeprogrammeerd geluid inzit. Vervolgens stel jij jezelf voor als de dirigent. Samen met de klas gaan jullie naar Sistemica om de Systemen te verdrijven. Vraag leerlingen om jouw instructies te volgen en laat hen op verschillende manieren spelen:

- Snel
- Stil
- Troostend
- Alleen de voorwerpen van metaal
- Enkel de voorwerpen van plastic
- Enkel de voorwerpen waarop je kunt blazen
- Van heel traag naar heel snel (en begeleid dit met handgebaren)
- ...

BIJLAGE 1. HET VERHAAL NAVERTELLEN



A



B



C



D



E



F



G



H



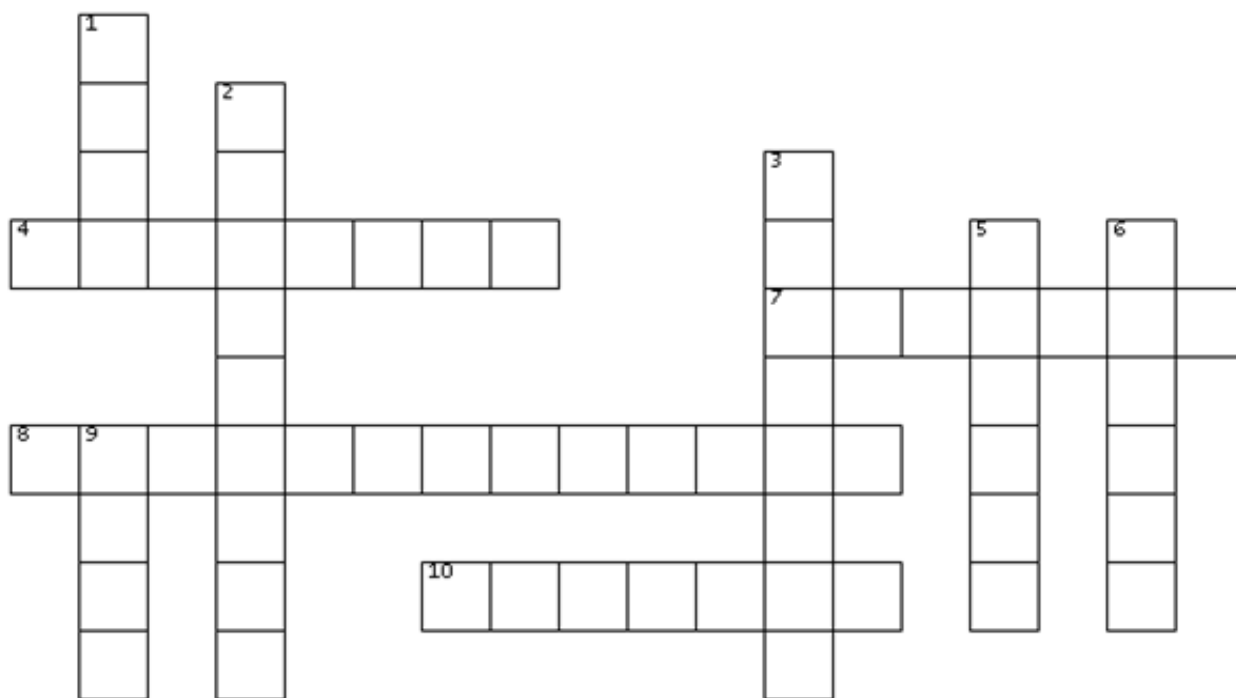
I



J



BIJLAGE 2: KRUISWOORDRAADSEL



VAN LINKS NAAR RECHTS

- 4. Hoe heet de zus van Cherubijn?
- 7. Waarmee kan Solletje het Oinkbeest bevrijden?
- 8. Wat zijn “Atlantis ligt in nevelen” en “Tromgeroffel bij de dans van de vuurvliegen”?
- 10. Hoe heten de vijf muzikale vriendjes in dit verhaal?

VAN BOVEN NAAR ONDER

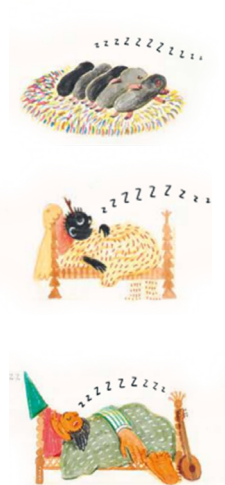
- 1. Wat drinken de tovervrouwen?
- 2. Hoe heet de vleermuis in dit verhaal?
- 3. Hoe heten de vijanden in dit verhaal? De ...
- 5. Waar zijn de Sistemen bang voor?
- 6. Dit is de naam van het elfje in dit verhaal.
- 9. Welk geluid maakt het Oinkbeest de hele tijd?

BIJLAGE 3: WOORDZOEKER

Versie 1

In deze woordzoeker zitten vijftien woorden verborgen die iets met het verhaal te maken hebben.

1. Zoek de woorden. Ze staan verstopt van links naar rechts en van boven naar onder.
2. Leg samen met een klasgenoot uit wat de woorden betekenen. Waarom komen ze in het verhaal voor? Zijn ze belangrijk? Wat is jouw favoriete woord?



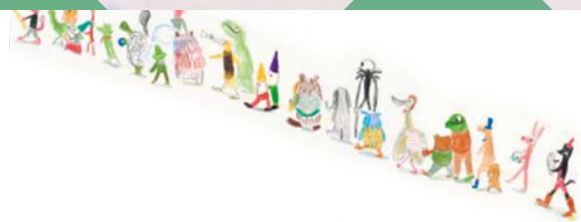
G	H	L	B	D	O	T	H	J	P	C	B	U	N	D	N
B	S	B	H	K	B	E	G	B	N	S	M	T	O	O	D
L	F	L	A	D	D	E	R	A	K	F	J	R	O	K	M
K	L	A	P	K	A	U	W	G	O	M	D	Q	T	U	R
N	S	U	P	U	T	O	V	E	R	P	A	P	J	S	W
K	H	W	G	A	B	B	D	Z	E	L	F	J	E	B	N
A	I	E	W	E	M	J	M	M	G	S	K	J	S	H	G
I	K	B	I	C	C	X	R	O	T	S	E	B	I	S	L
H	U	O	V	H	S	I	Y	T	T	L	K	U	S	O	D
G	K	N	K	E	Y	Z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

KLAPKAUWGOM
ROTS
FLUITKETEL
PLOINKIE
TROL

ZELFJE
TOVERPAP
SOLLETJE
SISTEMIA
MOERAS

CHERUBIJN
BLAUWEBONENSOEP
DOKUS
FLADDERAK
NOOTJES

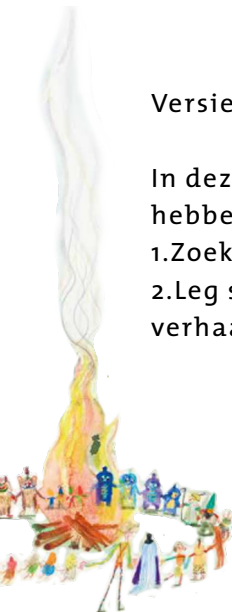




Versie 2

In deze woordzoeker zitten vijftien woorden verborgen die iets met het verhaal te maken hebben.

1. Zoek de woorden. Ze staan verstopt van links naar rechts, van boven naar onder en diagonaal.
2. Leg samen met een klasgenoot uit wat de woorden betekenen. Waarom komen ze in het verhaal voor? Zijn ze belangrijk? Wat is jouw favoriete woord?



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



KLAPKAUWGOM
ROTS
FLUITKETEL
PLOINKIE
TROL

ZELFJE
TOVERPAP
SOLLETJE
SISTEMIA
MOERAS

CHERUBIJN
BLAUWEBONENSOEP
DOKUS
FLADDERAK
NOOTJES



BIJLAGE 4: SPEURNEUZEN

1. Wat zijn de namen van de vijf Gompies?

2. Wat geeft het Oinkbeest te eten aan de hond van de Gompies?

3. Muziek speelt een heel belangrijke rol in het verhaal. Ga op zoek naar drie voorbeelden!

4. Waar logeren de Oinkbeesten in het bos?

5. Wat moeten de gevangen toverwezens van de Systemen doen?

6. Noem drie voorwerpen uit de keuken die de bewoners van het toverbos in dit boek meenemen om muziek te maken.

7. Wat is de naam van de toverpap die de tovervrouwen maken?

8. Noem vijf belangrijke plaatsen uit het Magische Bos.

9. Welke tien reuzen bewaken de grens van Sistemica?

10. De toverzussen hebben veel boeken, genoeg borden en bestek en eigen kledij. Er is één belangrijk ding dat ze delen. Ze raken het ook vaak kwijt. Weet jij wat?





BIJLAGE 5: PROFIEL



Dit is mijn foto

MIJN NAAM IS:

ZO ZIE IK ERUIT:

Kleur vacht:

Kleur ogen:

Kleur handen:

DIT ZIJN VIER SPECIALE KENMERKEN AAN MIJ:

- ---
- ---

- ---
- ---

Dit geluid maak ik de hele tijd:

Ik woon op:

Mijn favoriete dans is:

Mijn favoriete muziekinstrument is:

Mijn beste vrienden zijn:

Ik hou erg van:

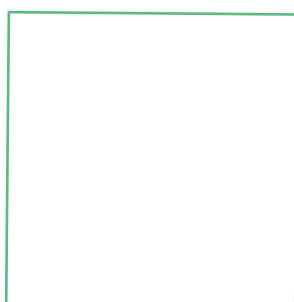
Ik ben bang voor:



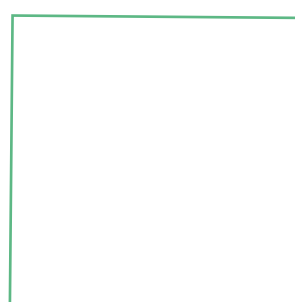
BIJLAGE 6:
JE EIGEN WEZEN



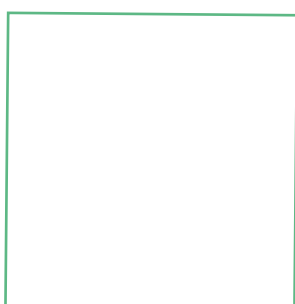
OOG



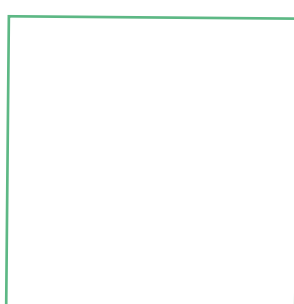
NEUS



OOR



VORM GEZICHT



HAAR



MOND



PROFIEL



Dit is mijn foto

MIJN NAAM IS:

ZO ZIE IK ERUIT:

Kleur vacht:

Kleur ogen:

Kleur handen:

DIT ZIJN VIER SPECIALE KENMERKEN AAN MIJ:

•

•

•

•

Dit geluid maak ik de hele tijd:

Ik woon op:

Mijn favoriete dans is:

Mijn favoriete muziekinstrument is:

Mijn beste vrienden zijn:

Ik hou erg van:

Ik ben bang voor:

BIJLAGE 7:
RIJM

LIEDJES 1

Vanavond bij ons op een _____ in het bos
barstte er een verschrikkelijk onweer los.
De donder en _____ die vielen uit de lucht.
Een vreselijke storm joeg ons op de vlucht.

Toen kwam er een _____ en een keiharde boink,
nu zit daar dat beest en hij zegt enkel "Oink".
En _____ verstaat hem, ik weet het niet, hoor.
Misschien hebben jullie er een oplossing _____?

LIEDJE 2

Hap, hap

wat een _____ .
Ik ben een krab
als ik het snap.

Hap,
appelflap.
Ik kan ervan eten tot ik knap!

Hap, hap, _____

doe niet _____ .
Allemaal een hap

van de tover _____ !