



Toelichting opdrachten

Leesbeleving

Voor kinderen van nu is de Tweede Wereldoorlog lang geleden en ver weg.

Jeugdboeken kunnen een bijdrage leveren aan het levend houden van de herinnering van de Tweede Wereldoorlog.

In het jeugdboekenproject *Vergeten oorlog* staat de leesbeleving dan ook centraal. Als uitgangspunt voor de leesbeleving is gekozen voor 'de leescirkel' van Aidan Chambers: selecteren (kiezen), lezen en reageren.



Voor het onderdeel 'reageren' zijn drie opdrachten gemaakt:

1. Presentatieopdracht: Leerlingen maken in groepen een presentatie van het boek dat ze gelezen hebben en vertellen aan de klas over de inhoud van het boek. Op deze manier stimuleren de leerlingen elkaar om alle boeken van de serie te lezen. De inhoud van het boek wordt gepresenteerd door middel van een moodboard.
2. Verwerkingsopdracht: Kwartetspel maken. Leerlingen maken in groepen een kwartet bij het boek of verhaal dat ze gelezen hebben.
3. Spelopdracht: interactief spel met de koffers.

1. Presentatieopdracht: Moodboard

De inhoud van het boek wordt gepresenteerd aan de hand van een 'moodboard' dat de groep leerlingen over het gelezen boek maakt. Een 'moodboard' is een visueel verslag van met name de sfeer en de persoonlijke beleving van het verhaal. Beelden zeggen



immers meer dan woorden. Een moodboard is een visuele brainstorm. Hierbij wordt het associatieve vermogen van leerlingen aangesproken waarbij het gaat om het vertalen van gevoel en sfeer in een beeld eventueel aangevuld met muziek. Iedere groepje presenteert het moodboard in de klas. Hiermee introduceren zij de verschillende verhalen voor de andere leerlingen waardoor de klas gestimuleerd wordt alle boeken van de serie *Vergeten Oorlog* te lezen.

Op de website vinden leerlingen bij het onderdeel Opdrachten een beschrijving voor het maken van een moodboard. U kunt deze beschrijving gebruiken voor een klassikale uitleg van de opdracht moodboard.

2. Verwerkingsopdracht: Kwartetspel

Iedereen kent het wel: kwartetten: het spel waarbij vier bij elkaar horende kaarten worden verzameld. In deze opdracht maken de leerlingen van elk gelezen boek of verhaal een kwartetset voor het kwartetspel *Vergeten oorlog*. Dit is een manier om nog eens goed na te denken over het gelezen verhaal.

Werkwijze:

De leerlingen werken in dezelfde groepen als van de presentatieopdracht Moodboard: 5 groepen van een leesboek en een groep van de verhalenbundel. De groepen die een leesboek hebben gelezen maken twee kwartetsets bij het boek. De groep van de verhalenbundel maakt twee kwartetsets bij twee verhalen uit de bundel. Op deze manier ontstaat er een kwartetspel van 48 kaarten verdeeld over 12 kwartetsets: 2x5 sets bij de leesboeken en 2x een set bij de verhalenbundel.

Zorg voor 48 kaarten van dik papier met afmetingen van circa 10,5 x 7 cm (8 kaarten op een A4 vel).

Voor het maken van een kwartetset moeten de leerlingen vier elementen uit de verhalen halen zoals: belangrijke thema's, gebeurtenissen, plaatsen of personen. Bijvoorbeeld: van het verhaal 'De mensentuin' uit de bundel zou de volgende een kwartetset gemaakt kunnen worden:

De mensentuin

- Warschau
- Robinson Crusoe
- Het fazantenhuis
- Lynx

Bij elke element zoeken de leerlingen een afbeelding of maken een tekening op de kwartetkaarten. U kunt deze opdracht verduidelijken door een bestaand kwartetspel te laten zien. Het principe van het spel zal bekend zijn bij uw leerlingen, maar voor de uitvoering van het spel hebben ze houvast aan een voorbeeld. Op internet zijn ook verschillende afbeeldingen te vinden van kwartetspellen.



3. Spelopdracht: interactieve opdrachten

Spel met de koffers

Als symbool voor het project *Vergeten oorlog* is de koffer gekozen, het voorwerp waarmee miljoenen tijdens de oorlog onderweg waren, naar de kampen en op de vlucht. Ook de hoofdpersonen van de vijf leesboeken, Fien, Dieter, Albert, Roos en Maira, vertrekken allemaal van huis met een koffer of een mand. Wat namen zij mee? Na het lezen van de boeken kunnen de leerlingen dit spel spelen dat bij het onderdeel *Opdrachten; spellen* staat. Het spel kunt u ook bij de afsluiting van het project spelen op het digitale schoolbord. Door het spel klassikaal te spelen kunnen de leerlingen elkaar nog eens vertellen hoe de hoofdpersonen op de vlucht waren of op transport werden gezet.

Landenspel

De verhalenbundel *Vergeten oorlog* gaat over kinderen die de Tweede Wereldoorlog meemaken in landen waar nieuwe Nederlanders vandaan komen: Ethiopië, China, Polen, Suriname, Irak, Rusland, Aruba, Marokko, Kroatië en Indonesië. Wat zijn de belangrijke gebeurtenissen in het verhaal? In het sleepspel kunnen verschillende elementen naar de juiste landen worden gesleept. Dit spel kan individueel of klassikaal gespeeld worden als de verhalen uit de bundel door de leerlingen gelezen zijn.

Spel 13 in de oorlog

Op de website www.13indeoorlog.nl vindt u informatie over de geschiedenisserie die in het najaar 2009 is uitgezonden. Lisa Wade, bekend van Het Klokhuis, presenteerde vanaf historische locaties en programma met authentieke archiefbeelden en aangrijpende dramascènes over kinderen in oorlogstijd. In het voorjaar 2010 zendt Teleac speciaal voor het onderwijs 6 afleveringen van deze serie uit. Hierbij kunt u ook een lerarenhandleiding, een leerlingwerkboekje en een dvd bestellen. Er is ook een dvd-box van de 13-delige serie verkrijgbaar.

Door het interactieve spel *13 in de oorlog* te spelen op de gelijknamige website, kruipen jongeren in de huid van een personage en beleven ze zelf de gebeurtenissen in de oorlog. Het spel is opgedeeld in dertien delen. Door het voltooien van de levels kunnen de spelers het einddoel van het spel bereiken: het vinden van je vader. Elk level staat voor een verschillende situatie, waarin de speler opdrachten moet uitvoeren. De keuzes die de speler maakt tijdens het spel, hebben gevolgen voor het verloop van de rest van het spel.

U kunt de leerlingen wijzen op dit interactieve spel en ze individueel het spel op school of thuis laten spelen. Leerlingen kunnen daarvoor een individuele account aanmaken. Het spel *13indeoorlog* kunt u ook klassikaal inzetten. Hiervoor maakt u een account aan voor de groep. U deelt uw leerlingen in 13 groepen (twee- of drietallen) in. Elke groep komt achtereenvolgens aan de beurt om één level te spelen.

