



DE GROTE GRIJPMEDAN

Julia Donaldson, Helen Oxenbury (ill.) en Bette Westera (vert.)

Gottmer

(door Ann Van De Sompel)

OVER DE MAKERS



Julia Donaldson werd geboren in Londen op 16 september 1948. Ze is een Engelse schrijver, toneelschrijver en performer. In 2011 werd zij als eminente schrijver van kinderboeken verkozen tot Children's Laureate omwille van de buitengewone prestatie binnen haar domein. Oorspronkelijk schreef ze liedjesteksten, maar toen de woorden van één van haar liedjes verfilmd werd tot kinderboek, concentreerde ze zich op dit genre. Bekende werken van haar zijn: *De Gruffalo*, *Tyrannosaurus Drup*, *Mannetje Tak* en *Stap maar op mijn bezemsteel*.

Gedurende ongeveer 20 jaar bezocht ze regelmatig scholen en bibliotheken en trad ze op op boekenfestivals en in theaters. Ze ontdekte dat kinderen graag deelnemen aan verhalen, acteren of meezingen in koren. Ze moedigde kinderen aan want ze is van mening dat naast het feit dat het leuk is om dit te doen, het ook bijzonder goed is voor het zelfvertrouwen van kinderen. Ze maakte een website met veel ideeën om docenten te helpen bij het dramatiseren van prentenboeken in hun lessen. Leesplezier verbetert de leesvaardigheden van kinderen en vanuit deze gedachte maakte ze een serie: 'Plays to read' samen met de uitgeverij Pearson.

Wist je dat...

... Julia Donaldson reeds op vijfjarige leeftijd gedichten voordroeg en toen al eigen gedichten verzong

... Julia altijd en overal ideeën krijgt voor haar boeken, vanuit haar eigen jeugd, vanuit oude volksverhalen of sprookjes

... het soms een jaar duurt vooraleer een idee van een boek in haar hoofd groeit

... Julia in haar hoofd schrijft, in bad of terwijl ze een wandeling maakt of terwijl ze op de trein zit of in de bibliotheek

... Julia met potlood of pen schrijft voor een boek met rijm en dit noteert ze dan in een groot werkboek, als het verhaal niet op rijm is, schrijft ze vaak op de computer

... Julia Donaldson verhalen promootte voor en over dove kinderen

... Julia reeds 204 boeken schreef

... ze loopt, fietst, piano speelt en zingt als hobby

... ze een bijzondere interesse heeft voor wilde bloemen en schimmels

... haar favoriete boek, 'Waterschapsheuvel' is van Richard Adams

... je een podcast van 4 minuten kunt bekijken over Julia haar werk via volgende link:

<http://www.scottishbooktrust.com/podcasts/video/julia-donaldson>



Helen Oxenbury is geboren op 2 juni 1938 in Suffolk. Ze is een Engelse illustrator en schrijver van kinderboeken. Ze woont in Noord-Londen met haar man John Burningham, een andere illustrator en schrijver van kinderboeken. We kennen haar van haar boeken: *Wij gaan op berenjacht* en *Er komt een baby bij*. In dit filmpje <https://www.youtube.com/watch?v=AkJbWf5pew> laat ze jou even meekijken in haar atelier naar een aantal prenten die ze maakte bij haar boeken.

1. VOOR HET LEZEN

Spelletje: Gruffalo wakker worden: (tikspel met vrijplaatsen):

Indien je beschikt over voldoende ruimte (binnen of buiten) kun je het spelletje spelen: 'Pak me dan, als je kan' of een variant op: 'beer wakker worden'. Indien de juryleden het boek de Gruffalo kennen, kun je hier 'Gruffalo wakker worden' van maken. De spelers roepen in plaats van 'Pak me dan, als je kan', 'Grijp me dan als je kan'.

Speluitleg:

De spelers hebben een vrijplaats achter een lijn. De Gruffalo ligt een eind verder op een klein afgebakend domein (bijvoorbeeld een mat van ongeveer 1 m x 1.5m) te slapen. De spelers dagen de Gruffalo uit. Ze komen steeds dichterbij en roepen: 'Gruffalo, grijp me dan, als je kan!' De Gruffalo springt op en probeert de spelers te tikken in de vrije ruimte. Achter de lijn zijn de spelers veilig en kunnen ze niet meer getikt worden.

Doel van het spel:

De Gruffalo probeert zoveel de spelers aan te tikken. De juryleden dagen de Gruffalo uit en proberen alsnog niet aangetikt te worden.

Variatie:

De Gruffalo kan ook even wachten tot zoveel mogelijk spelers heel dicht durven komen. Dan is het iets makkelijker om ze aan te tikken. Wie aangetikt is, wordt Gruffalo. Of, wie aangetikt is gaat even aan de kant zitten.

Beschrijving van dieren: (ter voorbereiding op de naverwerking over vooroordelen):

Kopieer een sprekende afbeelding van de verschillende personages uit het boek.

Bedenk bij deze verschillende personages verschillende eigenschappen. Bouw dit samen op met de juryleden. Bijvoorbeeld: De poes is lief en zacht. Soms is ze ook boos en dan blaast ze naar je.

Hieronder vind je beschrijvingen van de verschillende dieren ter inspiratie. Je kunt dit vinden op volgende site: <https://www.scoutsengidseenvlaanderen.be/totemzoeker>

- *Het Konijn is vooral in de schemering actief en hij leeft in grote groepen. Hij is intelligent, sociaal, aangenaam en gezellig. Het Konijn is levendig, nieuwsgierig en soms wat ondeugend. Hij verzorgt zijn jongen goed. Hij is voorzichtig en hij heeft een groot aanpassingsvermogen.*
- *De Kat is onafhankelijk van aard en verwildert snel. Hij is zelfstandig en vrijheidslievend. De Kat besluit een prooi met eindeloos geduld. De kat is beweeglijk, speels en een levensgenieter.*
- *De Beer is een groot en sterk dier. Hij is niet zo vinnig, maar compenseert dit met een fantastisch uithoudingsvermogen. Hij zwemt en klimt goed. De Beer is intelligent en heeft een groot aanpassingsvermogen en improvisatietalent. De Beer is gemoedelijk en gezellig, maar ook onberekenbaar, waardoor hij gevaarlijk kan zijn.*
- *De Olifant is het grootste en zwaarste landdier. Hij leeft in kuddes waar het recht van de sterkste geldt. Een Olifant is tam, gewillig, leergierig, hardwerkend, behulpzaam, intelligent en waakzaam. Hij is niet agressief, behalve als je hem kwaad doet. De Olifant is sterk en heeft goed ontwikkelde zintuigen. Hij maakt expressieve bewegingen met zijn slurf. Een Olifant is zachtmoedig, geduldig en heeft een goed geheugen.*
- *De Kikker is gezellig. Hij is doorgaans levendig en monter. De Kikker bezit een goed onderscheidingsvermogen. Deze fantastische springer is voorzichtig, schuw en listig.*

Gesprek

Besprek met de juryleden de titel van het boek:

- Wie kent een 'Grijpmedan'?
- Is de Grijpmedan een persoon of een dier of een fantasiefiguur?

Laat de juryleden even fantaseren.

Bekijk ook de cover van het boek:

- Waarover zouden de dieren het met elkaar hebben?
- Zou 'De Grote Grijpmedan' één van hen zijn?

2. TIJDENS HET LEZEN

Geef de juryleden kans om tijdens het vertellen te reageren. Moedig hen aan om na een tijdje 'Ik ben de GROTE GRIJPMEDAN' mee te zeggen. 'Grote Grijpmedan' mag je iets luider laten klinken. Misschien zullen de juryleden zelf het rijm in het verhaal opmerken. Wacht telkens een klein ogenblikje voor je het rijmwoord *pan*, *kan* en *plan* voorleest. Tel helemaal op het einde heel langzaam tot drie... Bouw op die manier de spanning op. Maak gebaren naar de juryleden, fluister af en toe en speel met je mimiek om het 'samen griezelen' te begeleiden.

3. NA HET LEZEN

Verhaal

Repeteerverhaal op rijm

In het verhaal vallen het repetitief karakter van de tekst en de rijmen op. Dit maakt de zinnen kort en krachtig en een beetje voorspelbaar. De spanning wordt heel zorgvuldig opgebouwd. De dieren verschijnen van klein naar groot ten tonele en worden steeds sterker, tot ineens kikker komt opdagen.

Fantasie

Er wordt beroep gedaan op de fantasie van de lezer. Iedereen maakt zich een andere voorstelling van de Grijpmedan. Als we Grijpmedan opsplitsen in woordstukjes lezen we letterlijk: 'Grijp me dan'. Eigenlijk worden we op die manier twee keer beet genomen. Enerzijds schept de kleine kikker op en maakt hij iedereen bang. Anderzijds wil hij gevonden worden.

Personages:

- Kleine kikker: Het personage waar alles om draait is de kleine kikker die iedereen in de maling neemt. Hij verstopt zich in het hol van het konijn. Ook hier gaat het in crescendo van 'Ik ben zo griezelig als ik maar kan' tot 'Ik ben iets vreselijks van plan'. Iedereen is bang van de stem van de grote Grijpmedan wat tot iedereen verbeelding spreekt.
- Mama kikker: De kikker maakt een erg zelfverzekerde indruk en kijkt op een hautaine manier naar de dieren. Ze is afgebeeld op een hoge tak in een boom en praat vanuit de hoogte. Vol vertrouwen spreekt ze de Grote Grijpmedan aan.
- Andere personages:
 - Konijn: hij krijgt een vreemde bezoeker in zijn hol.
 - Kat: zelfverzekerd, sluw en listig. Hij wil konijn graag helpen.
 - Beer: geruststellend en eerder hulpeloos.
 - Olifant: ziet er oud en wijs uit en gaat heel stoer naar het hol. Hij komt heel bang terug.

Einde van het verhaal

Het einde van het verhaal is verrassend. De komst van kikker geeft al een heel andere wending in het verhaal. Daar waar alles mooi opgebouwd wordt (dieren verschijnen van klein naar groot en van sterk naar sterker), komt ineens een kikker op de proppen die vol vertrouwen naar het hol van konijn gaat. Alle personages herhalen de woorden die de Grote Grijpmedan tot hen sprak. En mama kikker kent natuurlijk haar zoon - die waarschijnlijk niet de eerste keer 'Grote Grijpmedan' speelt - als de beste. Tot op het einde blijft het verhaal spannend en komt er een ontlading als kleine kikker ineens tevoorschijn komt met de woorden: 'Ik was de GROTE GRIJPMEDAN!'

Bespreek met de juryleden wie volgens hen de Grote Grijpmedan was.

- Wie dacht jij dat er in het hol van konijn zat? Welke voorstelling had jij je gemaakt over de Grote Grijpmedan?

Als de juryleden niet op gang komen kun je bijkomende vragen stellen:

- Was die groot?
- Hoe gevaarlijk zou die er volgens jou uitzien?
- Was het volgens jou een monster of een draak?
- Had je verwacht dat het een zoon of dochter van kikker was die in het hol zat?

Illustraties

Het boek heeft een hele klassieke uitstraling. De tekeningen zijn gemaakt in pasteltinten met aquarel en potlood. De gelaatsuitdrukkingen van de dieren zijn heel expressief en herkenbaar.

Bevraag de juryleden wat zij vinden van de prenten. Je kunt de verschillende stijlen van de 8 boeken uit de lijst met elkaar vergelijken.

- Wat vind je van de prenten van dit boek?
- Welke soort tekeningen, prenten, afbeeldingen,... dragen jouw voorkeur uit?
- Kun je ook vertellen waarom?
- Wat spreekt je precies aan in de illustraties?

Neem ook de boeken van 'De Gruffalo' en 'Wij gaan op berenjacht' erbij. Vertel dat de schrijver van 'De Grote Grijpmedan' ook 'De Gruffalo' verzong en de illustrator ook het boek 'Wij gaan op berenjacht' illustreerde.

- Zie je gelijkenissen met de illustraties?
- Zie je gelijkenissen met het verhaal?

Pols bij de juryleden of ze nog gelijkaardige boeken kennen met eenzelfde soort illustraties. Misschien kennen de juryleden de boeken over Pieter Konijn van Beatrix Potter. Ook deze kun je er eventueel naast leggen en vergelijken.

- Wat vind je zo bijzonder aan deze illustraties?
- Welk gevoel geven de illustraties jou?
- Als jij de kleuren mocht kiezen, welke zou je dan nemen? Zou je iets veranderen of is het oké zo? Waarom zou je ze veranderen?

De relatie tekst en beeld

De illustraties gaan hand in hand met de tekst en brengen het geheel tot leven. Het landschap is over twee pagina's getekend. Het geeft een wijds en breed beeld. Het hol van konijn waar kikker zich verstopt, is telkens op de rechterbladzijde getekend. 'Grote Grijpmedan' is in een groter lettertype, in hoofdletters en het vet gedrukt. Die grote Grijpmedan houdt ook iedereen in de ban en het staat op de gezichten van de dieren af te lezen dat ze schrik hebben van die 'luide, zelfverzekerde' stem in het hol. Op de volgende bladzijde staan telkens het dier dat bang is op de linker pagina en het dier dat het euvel wil oplossen op de rechterzijde. Telkens zeggen deze dieren: 'Geen paniek'. Tot ze zelfverzekerd over de linker bladzijde naar het hol van konijn lopen waar de Grote Grijpmedan zich verschuilt. En dit herhaalt zich tot viermaal toe. De dieren waarschuwen kikker en herhalen wat de Grijpmedan tegen hen zei. Zowel de tekst als de illustraties zijn repetitief opgebouwd.

Thema's:

In de maling nemen: (iemand foppen of iemand beetnemen)

Reeds in het begin van de bijeenkomst liet je de juryleden aan den lijve ondervinden dat je hen kunt grijpen. Kun je met de juryleden de link leggen naar Grijp-me-dan... als je kan?

- Neem jij soms ook al eens iemand beet?
- Ben je zelf als eens beetgenomen?
- Hoe voelt het om iemand beet te nemen of om beetgenomen te worden?
- Wanneer kan de andere niet lachen met het grapje dat je uithaalde?

Bang zijn:

Ga met de juryleden in gesprek wanneer ze al eens bang zijn.

- Van wat ben je bang?
- Voor wie ben je bang?
- Gebeurt het soms dat je elkaar bang maakt om niks?
- Gebeurt het soms dat je van iets van bang wordt gemaakt doordat anderen ook bang zijn?
- Wat doe je als je bang bent?

Vooroordelen:

Bekijk opnieuw de gekopieerde afbeeldingen en grijp terug naar de eigenschappen die je samen met de juryleden gaf aan de dieren.

- Ga na of al de opgesomde eigenschappen die we de verschillende dieren toeschrijven, daadwerkelijk kloppen met wie ze zijn in het verhaal. Op het einde gelooft niemand dat kikker de Grote Grijpmedan uit het hol kan halen. Iedereen heeft reeds een oordeel over de Grijpmedan en de kikker. En.... dit is onterecht.
- Kunnen de juryleden nog andere voorbeelden vinden van vooroordelen? Houd dit gesprek op kindermaat.
- Indien de juryleden niet op gang komen kun je een vooroordeel naar geslacht aanhalen: Vaak horen we: 'Meisjes zijn slap en jongens zijn sterk'. Kloppen deze beelden die we hebben?

Creatieve verwerking

Dramatiseren van het verhaal

Door de eenvoudige tekst en de structuur waar het hele verhaal aan ophangt, is dit een verhaal dat je heel gemakkelijk kunt naspelen. Laat je inspireren door het volgende Youtube-filmpje waar je Julia Donaldson live aan het werk ziet. In het filmpje <https://www.youtube.com/watch?v=Lfi71mA56y8> worden een aantal verhalen van Julia Donaldson voorgesteld. Van 11:20 tot 20:38 zie je hoe ze aan de slag gaat met 'De Grote Grijpmedan'. Speel samen met de juryleden het verhaal na. Je kunt eenvoudige attributen maken (met de juryleden) opdat de juryleden zich beter zouden kunnen inleven in hun rol. Denk samen na met de juryleden hoe ze dit kunnen aanpakken. Een aantal eenvoudige suggesties:

- Konijnenoren
- Snorharen voor de poes
- Oren van de beer
- Een slurf voor de olifant kun je maken met een muizentrapje
- Een kikkermuts

Of je kunt ook de juryleden schminken in de verschillende personages.

Tekenen van gevoelens:

Bekijk nog eens de verschillende gelaatsuitdrukkingen van de verschillende dieren. Kun jij ook een dier of een kindje tekenen met dezelfde mimiek op het gezicht. Kijk zelf in de spiegel en trek een boos, blij, bedroefd, angstig gezicht.

- Wat verandert er aan onze gezichtsuitdrukking?
- Kunnen we onszelf boos, bang, blij of verdrietig tekenen?
- Wat moeten we daarvoor precies doen?
 - Aandacht voor de stand van de mond
 - Aandacht voor de ogen
 - Aandacht voor de stand van de wenkbrauwen
 - Aandacht voor de mond

Speel verstoppertje met de juryleden.

- Wie kan zich als de beste verstoppen?
- Of kon kleine kikker zich als de beste verstoppen?

VERGELIJKBARE TITELS

- De muis en de muur – Britta Teckentrup (Gottmer 2018)
- Ik eet je niet op – Adam Lehrhaupt & Scott Magoon (De Fontein 2017)
- De hongerige trol – Elli Woolland en David Barrow (Gottmer 2017)
- De grot – Rob Hodgson (BBNC Uitgevers Flamingo 2017)
- De leeuw in de muis – Rachel Bright & Jim Field (Gottmer 2016)
- Bij de neus genomen – Loes Riphagen (De Fontein 2015)