



★ GROEP 1 ★ 4 TOT 6 JAAR

WAAR IS DE DRAAK?

Leo Timmers

(door Ann Van De Sompel)

OVER DE MAKER

Leo Timmers werd geboren in Genk op 12 februari 1970. Op 11-jarige leeftijd gaf hij onder het toezicht van zijn vader, die beeldend kunstenaar is, zijn eerste stripverhaal uit, dat bovendien nog een prijs won. De stap om reclame en grafische vormgeving te studeren was voor de hand liggend. Direct na zijn studies ging hij als freelance kinderboekillustrator aan de slag.

Leo Timmers is al vaak genomineerd voor de KJV en won zelfs al zeven keer! Zijn werk werd ook meermaals bekroond. Zijn boeken zijn in meer dan 25 talen vertaald.

Sinds 2018 is hij betrokken bij de animatiefilmpjes Ziggy en de Zootram in coproductie met Ketnet en de Nederlandse televisie. Ook Diepzeedokter Diederik is een animatieproject. Hij werkt samen met Engelse scenaristen omwille van de aandacht voor het visuele en de humor in de tv-serie.

Hij hoopt nog tijd te vinden om prentenboeken te maken.



1. VOOR HET LEZEN

Schimmenspel

Materiaal:

- Eventueel zwarte plastic om het lokaal te verduisteren
- Een touw
- Een groot wit laken
- Een lichtbron (spot, sterke zaklamp, oude diaprojector...)
- Voorwerpen:
 - Een kasteel van Playmobil of duplo
 - Ridders en een koning
 - Zwaard, bijl, kaars
 - Draak en muizen

Span een touw doorheen het lokaal en hang hier een wit laken aan. Je kunt ook het laken in de deuropening spannen. Plaats een lichtbron achter het laken. Verduister het lokaal.

Je kunt nu met de attributen uit het boek een schimmenspel spelen. Laat de juryleden raden welke voorwerpen getoond worden. Houd de attributen dicht bij het doek om scherpe contouren te hebben. Ga met de juryleden in gesprek wat het verband zou kunnen zijn tussen de voorwerpen.

Gesprek

Bevraag de juryleden of zij verhalen kennen over ridders en kastelen en draken. Bouw hier een gesprek rond op:

- Wie kent een verhaal over ridders en kastelen? Vertel.
- Wie kent een verhaal over een draak?
- Was dit een gevaarlijke draak?
- Hoe ziet een draak eruit? (rare stekels op de rug, scherpe tanden, een lange, smalle hals, een staart zo scherp als een speer, spuwen vuur)
- Wat zou jij doen als je een draak zou tegenkomen?
- Ben je bang van een draak? Waarom wel? Waarom niet?

2. TIJDENS HET LEZEN

- Maak het een beetje duister in het lokaal. Laat een kaars branden en zorg voor een mysterieuze sfeer. Laat de kinderen ontdekken dat op de plaats waar de kaars staat je beter ziet dan daar waar het helemaal donker is. Bouw spanning op tijdens het vertellen door telkens als de ridders een schaduw zien, even te stoppen met voorlezen en de juryleden te bevragen wat de ridders nu zouden zien. Ga in interactie.
- Het is een verhaal op rijm. Heb aandacht bij het vertellen voor de cadans en het ritme.
- Op de linkse pagina ontspint zich het verhaal van de heel stuntelige ridders. Merken de juryleden dit op? Ga erop in als ze hierover opmerkingen geven. Bekijk bij een tweede lezing, deze verhalen in detail.

3. NA HET LEZEN

Illustraties – verhaallijn – humor – einde van het verhaal

Dit boek is geïllustreerd in de typische Timmers-stijl. Deze keer ruilden de dieren hun plek voor ridders. Het hele verhaal speelt zich af in de nacht. Het is donker. Merk op dat enkel de plek verlicht wordt waar de ridder bijlicht met de kaars. De verhaallijn volgt het kaarslicht. En daar waar er licht is, wordt gebruikt gemaakt van felle kleuren.

Er wordt gespeeld met schaduwen en silhouetten.

Niets is wat het lijkt. Keer op keer word je op het verkeerde spoor gezet. Een berg wortels waar konijnen gezapig aan knabbelen, een boom waar veelkleurige vogels slapen... lijken allemaal in silhouetvorm op een draak. De ridders en ook de lezer worden steeds in het ootje genomen. Het is steeds anders dan je verwacht. Na een aantal keer heb je het als lezer wel door maar toch blijf je benieuwd naar wat nu de silhouet zal voorstellen. De herhaling blijft je boeien.

Daarnaast zorgt op de linkse pagina de verhaallijn van de zelfverzekerde ridders en de situaties waarin ze keer op keer verzeild geraken voor humor (slapstick). Je moet steeds lachen met de domme voorvalletjes die ze tegenkomen. Op het einde van het verhaal wordt er nog een schepje bovenop gedaan. Ze wanen zich fier dat ze de draak verslagen hebben, maar niets is minder waar. De draak heeft zijn intrek genomen bij de koning en de koning staat hoog op een plank die aan de muur hangt, alsof de draak hem daar niet zou te pakken krijgen.

Hoofd- en nevenverhalen

Bekijk samen met de juryleden de verhaallijnen in detail.

- De koning heeft een draak gezien:
 - De ridders gaan op pad, gewapend met een zwaard, een bijl en een kaars. Ze gaan de trap af. Zouden de ridders een draak kunnen verslaan met deze attributen?
- Draken zijn heel lelijk:
 - De ridders wandelen in het bos tussen de bomen.

- Wie was er al eens in een bos? Was je in het bos toen het donker was? Wie zag al eens een hert opspringen tussen het struikgewas? Zag je andere dieren?
- Alle draken hebben rare stekels:
 - Je ziet dat de ridders over een open plek stappen. Het is niet meteen duidelijk waarop ze stappen. Het lijken eerst grassprietten.
 - Ze zien een silhouet en denken dat dit de draak is die ze dienen te verjagen.
- We maaien die stengels er in één keer af:
 - Merk op dat op de vorige pagina de ridders het hadden over stekels en nu over stengels.
 - De ridder met de kaars ziet als eerste dat er heel wat konijnen zich te goed doen van een hele hoop wortels. De konijnen schrikken niet, blijven gewoon zitten en knabbelen verder aan hun wortel.
 - Als nevenverhaal zie je de twee overige ridders die struikelen over het loof van het wortelveld. Hoe zou het komen dat de ridders struikelen? (de ridder met de kaars is voorop) Struikelde jezelf al eens? Deed je je pijn?
- Draken hebben heel veel tanden:
 - Opnieuw zien ze een silhouet. De ridders komen net boven de struiken uit.
 - Merk op dat de ridder met het zwaard een pleister op zijn neus heeft. Weet je hoe dit komt? (een stoot van de schoen van de ridder met de bijl op de vorige pagina)
- We slaan dat mormel:
 - De vogels zitten netjes op een rij, allemaal per tak of blad in dezelfde houding. Ze slapen rustig door. Alleen de uil is wakker.
 - In het nevenverhaal zie je de ene ridder met zijn bijl op het hoofd van de andere ridder slaan. Zijn pluim op zijn helm wordt weggehakt.
 - Laat een jurylid nabootsen hoe de ridder met de bijl slaat. Eerst de bijl hoog boven het hoofd zwaaien om dan te kunnen hakken. Waar loopt het mis? De ridder zwaait te ver naar achter en raakt de ridder met het zwaard op zijn hoofd.
- Draken hebben een lange hals:
 - Wie zou net zoals de ridders over zo'n boomstam durven stappen? Zou het diep zijn onder de stam? Hoe kun je je evenwicht bewaren? Kijk naar de ridder met de kaars.
- We hakken zijn nek in twee gelijke stukken:
 - De ridder met de kaars heeft al snel opgemerkt dat hij opnieuw slapende dieren aantreft. Kennen de juryleden de dieren? Kunnen de juryleden de dieren tellen? Kunnen de juryleden ook de bloemen en de paddenstoelen tellen?
 - In het nevenverhaal hakt de ridder met de bijl de boomstam in twee gelijke stukken.
 - De ridder met het zwaard valt onfortuinlijk. Hij geraakt ook zijn zwaard kwijt.
- Draken hebben een staart:
 - De ridder met de kaars staat op de steel van de bijl. Dit lijkt een hele evenwichtsoefening. De ridder houdt zijn armen open. Wat denk je, is dit veilig? Is de steel stevig genoeg om op te stappen?
 - De ridder (zonder zwaard) vreest precies dat het mis kan lopen. Hoe zie je dat?
 - De ridder met de bijl heeft nu ook een pleister op zijn neus? Waar liep hij zijn verwonding op? (Hij viel met zijn neus op de boomstam die hij in twee hakte)
- We braden die staart straks in de pan:
 - De ridder met de kaars treft slapende Vikingen aan in hun boot. In hun snek (lange boot) zie je hun buit die ze binnenhaalden vanop hun rooftochten.
 - De steel van de bijl breekt. De ridder met het zwaard valt in het water.
- Draken spuwen vuur:
 - Nu heeft alleen de ridder met zijn kaars nog zijn attribuut.
 - De pluim van de ridder (zonder zwaard) is nu helemaal verdwenen.
 - Ze hebben het ondertussen door dat ze alleen maar silhouetten zien.
 - Merk ook op dat je pagina na pagina de kaars kleiner ziet worden.
- We hebben genoeg van al dat jagen:
 - De ridder met de kaars wil polshoogte nemen, maar het vlammetje gaat uit.

- Je ziet nu de silhouetten van de twee ridders die (in paniek) weglopen. Waarom zouden ze weglopen? Zijn ze misschien bang in het donker?
- Dat is het, hij zag ons van ver al komen:
 - Ook de ridder met de kaars zet het op een lopen. Zag hij het silhouet van de draak?
- Wij hebben de draak verjaagd:
 - De ridders denken dat ze draak verjaagd hebben, maar niets is minder waar.
 - De draak spuwt vuur en zet het ook op zijn beurt op een lopen. Waar zou de draak heen lopen?
- ... Weer naar bed.
 - De draak heeft ondertussen zijn intrek genomen in het bed van de koning.
 - De draak slaapt terwijl de muizen in op en onder het bed kruipen.
 - De koning zie je op een platform staan, nog steeds bang van de draak...
 - Waar zouden de ridders zijn?

Hoe vonden de juryleden het verhaal?

Vraag na afloop de mening van de juryleden:

- Hebben de ridders hun opdracht volbracht?
- Wat hadden de ridders anders kunnen doen?
- Hadden de juryleden verwacht dat het verhaal zo zou aflopen?
- Wat kan de koning nog doen om de draak te verjagen?
- Ziet de draak er gevaarlijk uit? Waarom wel? Waarom niet?
- Kunnen de juryleden eigenschappen toeschrijven aan de ridders?
 - De ridder met de kaars is de dapperste.
 - De ridder met de bijl is de meest stuntelige.
 - De ridder met het zwaard heeft steeds pech.
- Vinden de juryleden het een grappig verhaal? Waarom wel? Waarom niet?
- Welke dieren vonden ze het grappigst?
- Vonden ze de tekeningen passen bij het verhaal? Vonden ze het leuk dat je iets anders ziet in de tekeningen dan wat je hoort in de tekst (stoere praat van de ridders)?

Verhaal op rijm

- Was het de juryleden opgevallen dat het verhaal op rijm is? Vinden ze dat fijn om te horen?

Ga samen met de juryleden op zoek naar de rijmwoorden. Leg uit dat de het laatste deel van het woord hetzelfde is bij eindrijm.

Laat de juryleden zelf rijmwoorden verzinnen op de rijmwoorden in het boek. Dit mogen ook nonsensrijmen zijn.

Maak een map met rijmwoorden over woorden die betrekking hebben op het boek. Bijvoorbeeld:

- Draak: raak, maak, zaak, spaak, taak, vaak, schaak, smaak, sjaak, haak, waak, wraak
- Kasteel: paneel, truweel, scheel, speel, steel, streel, veel, keel, zeel, kweel
- Koning: woning, boring, droging, honing
- Zwaard: paard, haard
- Kaars: laars, paars, baars, schaars

Teken bovenaan het woord waar je wil op rijmen. Teken het woord in drukletters en gebruik voor de rijmletters een andere kleur zodat het eindrijm niet alleen hoorbaar maar ook zichtbaar wordt. Teken op een eenvoudige manier de andere woorden. Vul dit boek aan als ze een nieuw rijmwoord vinden.

Gesprek over bang zijn

Ga met de juryleden in gesprek van wat ze bang zijn.

- In het boek is de koning bang van een draak. Zou hij ook bang zijn van de muis? Waarom wel? Waarom niet?
- Zouden de ridders bang zijn? Waarom denk je van wel? Waarom denk je van niet? Welke ridder is volgens jou de dapperste? Welke ridder is het meest bang?

Creatieve verwerking: Schimmenspel

Materiaal:

- Verduistering, touw, laken, lichtbron (zie schimmenspel voor het lezen)
- Zwart papier
- Witte potloden of wasco's (of een lichte kleur die je kunt zien op het zwarte papier)
- Zijdepapier in verschillende kleuren
- Scharen
- Prikmaten en priknaalden
- Satéstokken
- Plakband
- Afbeeldingen van draken of draken van Playmobil of duplo

- Laat het schimmenspel dat je bij het begin van de bijeenkomst speelde, naspelen door de juryleden. Laat hen hierbij de techniek van het schimmenspel ontdekken. (voorwerp dicht tegen het laken houden – voorwerp in profiel). Laat hen zelf één voor één achter het doek staan. Laat de juryleden hun ogen sluiten, duid iemand aan die achter het laken plaats neemt. De juryleden moeten raden wie van hun groep ze zien. Laat hen hierbij ervaren dat het belangrijk is dat ze in profiel staan zodat de contouren duidelijk zichtbaar zijn.
- Laat de juryleden zelf schimmen maken. Neem vooraf draken waar. Bestudeer zeker ook de draken uit het boek. Som de kenmerken van de draken in het verhaal op. Ontdek deze samen met de juryleden door het boek opnieuw ter hand te nemen (rare stekels op de rug, scherpe tanden, een lange, smalle hals, een staart zo scherp als een speer, spuwen vuur). Bespreek met de juryleden hoe ze ervoor kunnen zorgen dat de draak herkenbaar is.
- Laat de juryleden zelf een eigen draak maken. Laat hen een draak tekenen met een witte wasco of potlood op zwart papier. Merk de details op. Geef hen impulsen en suggesties. Laat hen alles zorgvuldig uitknippen. Als ze hun draak een oog willen geven kunnen ze dit uitprikken. Er kan een stukje zijdepapier achter het oog gekleefd worden. Deze techniek kun je ook als suggestie geven om schubben zichtbaar te maken. Kleef als laatste een satéstok aan de schim. Laat hen steeds uitproberen achter het doek of hun draak er werkelijk uitziet als een draak. Laat hen na afloop per twee een scenario bedenken en dit spelen. Je kunt ook de juryleden improviserend aan de slag laten gaan.

Vergelijkbare titels:

- De dag waarop de draak verdween / Annemarie Van Haeringen (Leopold, 2019)
- Held op sokken / Bette Westera & The Tjong Khing (Gottmer, 2013)
- De keizer kan niet slapen / Reine De Pelseneer & Claudia Verhelst (De Eenhoorn, 2012)
- Kleine draak / Lieve Baeten (De Eenhoorn, 2011)
- Stap maar op mijn bezemsteel / Julia Donaldson & Axel Scheffler (Gottmer, 2009)
- Joris en de draak / Christopher Wormell (Gottmer, 2007)

Juryleden kunnen online op de KJV-boeken reageren.

Ga naar www.kjv.be, klik op 'Welke boeken moet ik lezen' en dan op de groep en het boek in kwestie.