

Verwerk het verhaal door

** te **dramatiseren**. Eén kind kiest , zonder dat de anderen het kunnen zien, een vertelplaat en beeldt de houding en gezichtsuitdrukking van Daniel Felipe uit. De andere kinderen uit het groepje moeten raden om welke foto het gaat. Wie het goed geraden heeft krijgt zelf de beurt. Laat alle kinderen die dat willen een dergelijk standbeeld maken¹.

* de kinderen **een tekening of een schilderij , te laten maken over het verhaal**. Je vraagt hen wat ze hebben getekend en je laat dit vertellen voor de groep/ in een kleine groep. Je schrijft erbij wat ze vertellen. *** De kinderen van de eerste graad kunnen erbij schrijven wat ze hebben getekend. Deze vrije teksten en tekeningen kunnen een aanknopingspunt zijn voor de verdere verdieping de volgende dagen. Je kan ook een boekje maken met deze tekeningen. In het laatste geval bespreek je de elementen voor het maken van een boekje: het kaft, de bladzijden, enzovoort. Dit boekje kan daarna zijn plaats krijgen in de leeshoek.

* **een ander vervolg te laten bedenken** vanaf een bepaalde vertelplaat. Laat ze dat schilderen op een A3 liggend stevig papier. Op die manier kan deze vertelplaat ook gebruikt worden in de Kamishibai. Schrijf achteraan hun vervolgverhaal. ***Kinderen van het tweede leerjaar kunnen dit al zelf. Ze kunnen hun eigen vervolgverhaal vertellen voor de groep.

*** een **stripverhaal** te laten maken over het verhaal door op de foto's van de vertelplaten tekstballonnetjes aan te brengen.

** **zoekopdrachten** aan de hand van het knieboekje: Maak een kopie van een afbeelding van het verhaal. Dek een aantal voorwerpen of personen af voor het kopiëren. De kinderen zoeken de prent op in het knieboekje en zoeken wat gelijk en wat verschillend is. Laat ze het ontbrekende deel tekenen. Voor kinderen van het eerste leerjaar kan je ook titels kopiëren met ontbrekende letters. De kinderen moeten de ontbrekende letters aanvullen

* **spreek – en luisterspelletjes**: over het verhaal zoals waar/niet waar vragen, zinnen maken aan de hand van twee woorden (uit de tekst van één vertelplaat) en de bijhorende vertelplaat, het koppelen van de juiste vertelplaat aan een zin uit de tekst, de audio-opnames koppelen aan bepaalde foto's of vertelplaten, enzovoort

** **raadselspelletjes, voel - en geheugenspelletjes** met voorwerpen of attributen uit het verhaal: logeerspullen, muziekinstrumenten, spullen uit de slaapkamer,

* **een bewegingsparcours** : waarbij je met de kinderen naar zee of naar Colombia of naar...gaat.

** een **ganzenbordspel** te spelen waarbij je bovenstaande opdrachtjes of andere verwerkingssuggesties verwerkt in opdrachtkaarten

* zelf gemaakte **puzzels** van sommige vertelplaten

* de vertelplaten **chronologisch te laten rangschikken**

¹ Bron: Schellekens, E. & Echteld, R., (1995)., *Dit ben ik*, Amsterdam: Anne Frank Stichting 1995

