

Verwerk het verhaal door

** te **dramatiseren**. De vertelplaten liggen of staan uitgestald. Eén kind kiest een vertelplaat uit (zonder het te tonen) en beeldt de houding en gezichtsuitdrukking van één van de personages uit. De andere kinderen uit het groepje moeten raden om welke foto en om welk personage het gaat. Wie het goed geraden heeft, krijgt zelf de beurt. Laat alle kinderen die dat willen zo'n standbeeld maken¹.

* de kinderen **een tekening , een schilderij , te laten maken over het verhaal**. Je vraagt hen wat ze hebben getekend en je laat hen dit vertellen voor de groep/ in een kleine groep. Je schrijft erbij wat ze vertellen ***of laat hen erbij schrijven wat ze hebben getekend. Dit kan een aanknopingspunt zijn voor de verdere verdieping de volgende dagen en/of voor het maken van een boekje 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 **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

** **een ander vervolg te laten bedenken** vanaf een bepaalde vertelplaat. Laat het hen 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.

* **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: een boodschappenlijst, een groen T-shirt, bloemen, dierenpoppen (varken , haas, kikker, eend), een dromenvanger, een pop, een fototoestel, een bal, een prinsessenrok, een step, een fluitje, een insektenpotje, spaghetti, enzovoort.

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

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