


# Woutertje Pieterse Prijs



Mogelijk gemaakt door 



Paul Biegel, *Laatste verhalen van de eeuw* (1999)

Isbn: 9789045104454

door Lieke van Duin en Jos van Hest

## Laatste verhalen van de eeuw

Paul Biegel, 1999

Lezen  
STICHTING LEZEN

### > Boek

Paul Biegel, die eind 2006 overleed, liet een enorm rijk oeuvre na, waarvan *De laatste verhalen van de eeuw* een schitterend staaltje is. Hij komt erin naar voren als de klassieke meesterverteller, die de lezer alles kan laten geloven wat hij verzint. In volle glorie, met vaart, humor, geheimzinnigheid en ongebreidelde fantasie. Het zijn sprookjesachtige verhalen vol sprekende dieren, kabouters, zeemeerminnen en reuzen. Verhalen die je met bezwerende kracht de fantasiewereld in zuigen, die beeldender en dynamischer zijn dan televisie, en waar de energie vanaf spat.

*J'ai seul la clef de cette parade sauvage* (ik alleen heb de sleutel van deze bonte parade) is het motto van de bundel, naar een uitspraak van de dichter Arthur Rimbaud in *Les illuminations*. Het laatste verhaal, *De bonte parade*, verwijst ernaar. En als lezer moet je daaraan geloven, vanwege de typisch Biegeliaans barokke overvloed, zoals herhalingen (*Zo was hij oud geworden, oud, oud, als tafel oud geworden, langzamer dan een mens, veel langzamer, zo langzaam als ...; 'Droom', mompelde hij. 'Droom, droom, droom.'*), opsommingen van synoniemen (...een klap gekregen, of een houw, of een pets, of een haal), neologismen (*flitteren, huffen, sjibbeloenig,*), alliteratie (*met zwaai en zwenk; scholletje scheppen*) en rijm (*walsend en balsend, springend en zingend met gier en zwier; gehinnik en gesninnik; krakend en krommend; met friddels en diddels*).

Taalgrapjes zijn er te over: Vergeten Beer uit *Beentjeweg* kan, doordat hij veel zaagsel uit zijn kop verliest, alleen nog zinnen uitspreken zonder laatste woord, en de meisjeskraai uit *Kraai's wereldreis* kan de s en de z niet zeggen: *Fee, fee, overal ligt fee. Ik ben fiek van de fee!*

In die taalrijkdom vormen de verhalen een eenheid, hoewel sommige verhalen jonge kinderen boven de pet zullen gaan, zoals het mysterieuze nevelverhaal *Oud buitengoed*, en verhalen waarin in poëtische taal seksuele opwindning wordt beschreven, zoals *Doornroosje* en *Vlo*.

Ook wint het goede niet altijd van het kwade (*Mol en Krol*), lopen de verhalen niet steeds goed af (*Jan van de Takken*), overheerst soms opperste wanhoop (*Kalán! Kalán!*) of tragiek (*De beestenbakker*), zijn sommige verhalen erg wrang of wreed (*Roofridder Sperrebek*) en zijn er verhalen bij zonder duidelijke clou (*De bonte parade*). Maar hoe dan ook, uit 'De laatste verhalen van de eeuw' spreekt, zoals het juryrapport van de Woutertje Pieterse Prijs terecht opmerkt, 'de vitaliteit van het pure vertellen'.

### Leeftijd en (voor-)lezen

De vitaliteit van de verhalen kunt u vooral laten doorklinken in het voorlezen als u het gekozen verhaal eerst zelf doorleest. Dan kunt u zich voorbereiden op accenten en op levendigheid. Het specifieke taalgebruik van bepaalde personages daagt uit om te laten horen: overdreven deftig, plat of volks, of met een spraakgebrek.

De negentien verhalen zijn sterk verschillend van lengte, en niet elk verhaal is voor elke groep of leeftijd geschikt. De ondergrens is 10 jaar. De vele taalgrapjes doen een sterk beroep op de kennis van de Nederlandse taal, dus taalarme kinderen, al of niet allochtoon, kunnen daar moeite mee hebben. Anderzijds kunnen taalgrapjes onderwerp van gesprek worden, zodat ook kinderen van niet-Nederlandstalige ouders meer kennis van en plezier in het Nederlands krijgen. Biegel is erg vrij en vindingrijk in zijn taalgebruik, dus ook in scheldpartijen en krachttermen. Zelden komen er expliciete vloeken voor, maar wel verbasterde, zoals *vloeker-de-vloek*, *gotsammekraken!* en *Au! Krasverkrasse!* Het is maar dat u het weet.

### **Een korte kenschets per verhaal:**

- *Beentjeweg* (p. 7): 10+. Een sterk talig sprookje à la Andersen, in vier hoofdstukken; goed voor te lezen in vier keer, waarbij het derde hoofdstuk het spannendst is. Het speelt zich af in het zeer realistisch beschreven Bussum. Het perspectief is vanuit poppen en (knuffel-) dieren, maar absoluut niet lievig of kinderachtig.
- *De reus van Oergaddin* (p. 33): 10+. Een stoer sprookje over een reus. Een elfjarige jongen gelooft niet in reuzen, maar valt in het struikgewas van de baard van de reus. Die probeert hem als een vlo weg te slaan. Ook veroorzaakt de reus een ware tsunami. Later gelooft niemand het verhaal van de jongen dat de reus echt bestaat.
- *Jan van de Takken* (p. 49): 10+. Een grappig en droevig sprookje over een dorpsgek-achtig mannetje dat in de takken van een boom leeft. Geheimzinnig, want als hij er door de keizer uitgehaald dreigt te worden, lijkt hij veranderd in een *smoezelig uitzierend vogeltje*. Laat zich in één keer voorlezen.
- *De schipbreuk* (p. 57): 10+. Schitterend sprookje vol dreiging en magie over een zeilbootje dat op de voormalige Zuiderzee in een storm terechtkomt en strandt op Griend.
- *Mol en Krol* (p. 69): 10+. Ook zeer geschikt voor onderbouw vmbo en havo. Hilarisch inbrekersverhaal van het type sterke verhalen; in één keer voor te lezen.
- *De laatste roos* (p. 77): 10+. Ook voor alle klassen vmbo, havo en vwo. Universeel liefdesverhaal over een kabouters die rozen laat uitkomen door ze liefde te geven, te omhelzen. Dat doet hij ook met de laatste rozenknop van het jaar, want een meisje wil die aan haar stervende vader geven. Een hele vriesnacht blijft hij de roos omhelzen, tot hijzelf verstijft. Verrassend slot. In één keer voor te lezen.
- *Kalán! Kalán!* (p. 83): 12+. Dramatisch ultrakort verhaal zonder clou over uitzichtloze wanhoop. Minder geschikt om klassikaal voor te lezen.
- *Kraai's wereldreis* (p. 85): 12+. Kraai wil het einde van de wereld zien. Mus zegt dat hij dan steeds moet doorvliegen naar het oosten en maakt hem bang met de meest vreselijke gevaren die er onderweg zouden komen. Het loopt anders af: Kraai vliegt de wereld rond, ontmoet een kraaienvrouwje dat erg tegen hem opkijkt, keert met haar terug in Bussum en wordt een brave huisvader. Thema's: verschillende wereldbeelden, avontuur, ontdekken en wederzijdse afhankelijkheid.
- *Zoeli en Boeli* (p. 103): 12+. Verhaal in verhaal over twee zwarte vrouwen, die het bekende Afrikaanse verhaal van de luipaardman vertellen in een oerhollandse boerenomgeving waar ze 'de negerinnen' worden genoemd. Mysterieus is dat de twee verhaallagen met elkaar te maken hebben! Spannend om voor te lezen.

- *De beestenbakker* (p. 111): 12+. Verhaal over de vernietigende kracht van scheppingsdrift. Een pottenbakker die niet praat, gaat uitgedaagd door het meisje Marretje eindelijk iets zeggen, namelijk dat zijn potten dood zijn. Zij krijgt hem zover dat hij dieren gaat boetsen, die hij met bezetenheid probeert leven in te blazen. Tot hij op een gruwelijke manier ten onder gaat aan zijn eigen schepping. Marretje is erbij en vertelt erover in de buurt, maar niemand gelooft haar. Verhaal is goed in één keer voor te lezen, maar nagesprek is aan te bevelen.
- *De kruikenpost* (p. 117): 10+. Hilarisch verhaal over miscommunicatie tussen een verliefde koning en een prinses via een soort oermobielkje: een kruik met woorden die van een zender naar een ontvanger heen en weer gebracht wordt. De kruik wordt gestolen door hebberige struikrovers en zo ontstaan er allerlei komische misverstanden. Verhaal dat prikkelt tot expressief stemgebruik.
- *Doornroosje* (p. 135): 12+. Matroos Gerrit lijdt schipbreuk en komt terecht in het land van de slapende prinses. Variant op het traditionele sprookje van Doornroosje. Biegel tovert hier met het wisselende tijdsbesef in droom en werkelijkheid. Seksuele opwinding wordt in poëtische verwoorde erotische scènes weergegeven.
- *De tafel* (p. 151): 10+. De geschiedenis van een betoverde eikenhouten tafel wordt in omgekeerde chronologische volgorde verteld. De tafel is van een oom van de ik-figuur en begeeft het onder luid gekraak. Dan gaat het verhaal terug in de tijd, naar een overgrootmoeder, naar bakkers, monniken, een kasteel en, in de twaalfde eeuw, het atelier waar hij is gemaakt.
- *Vlo* (p.161): 12+. Heel geschikt voor vmbo en havo. Komisch, lichtelijk erotisch getint verhaal over een vlooiënleven. Madame Zizi, de beste danseres uit het vlooiëntheater, wordt verdrongen door een nieuwe ster. Ze springt het vlooiëntheater uit en ontmoet Piet, een volkse vlo die haar de fijne kneepjes en prikjes uitlegt van het gewone vlooiënleven, vooral door in bussen van de ene op de andere passagier te springen. Als ze elkaar kwijtraken, viert Zizi haar comeback in het vlooiëntheater met een spectaculaire finale. Topvermaak zonder dubbele bodem.
- *De zangeres van de Nijl* (p. 175): 10+. Relatief ingetogen verhaal over onbaatzuchtige liefde. Schoenmaker Bayoemie raakt diep onder de indruk van de stem van de zangeres van de Nijl. Ze is van top tot teen gekleed in een wit gewaad en lijkt hem met haar ogen om hulp te smeken. Omdat ze altijd wordt gedragen door twee mannen denkt Bayoemie dat ze geen goede schoenen heeft. Hij biedt aan om schoenen voor haar te maken en ontdekt dan dat ze een zeemeermin is. Hij verlost haar uit haar gevangenschap en laat haar vrij in de Nijl.
- *Oud buitengoed* (p.187): 12+. Kort verhaal waarin het verleden wordt opgeroepen van een huis dat niet meer bestaat, compleet met haar allang overleden bewoners. Het is griezelig, schimmig en er moet iets heel ergs gebeurd zijn, maar wát, dat blijft duister. Alleen geschikt voor kinderen die ontvankelijk zijn voor suggestie en die een verhaal een eigen invulling kunnen geven.
- *Roofridder Sperrebek* (p.191): 10+. Verhaal zonder ingewikkelde aspecten over een grote kikkerfamilie waarvan het ene na het andere lid verdwijnt in de verschrikkelijke muil van Roofridder Sperrebek, een ringslang. Alle plannen om het hellemonster onschadelijk te maken, mislukken, tot het meisje Kikkeriek de slang tenslotte weet te doden.
- *De toverheksen theepartij* (p. 207): 10+. Twee kinderen zien vanuit een kast hoe toverheksen bij elkaar op de thee komen, toverspelletjes spelen en ruzie maken. Constant dreigt het gevaar dat de kinderen ontdekt worden. Tenslotte kunnen ze het heksenhuis ontvluchten als ze per



## Met een landkaart

Het verhaal *De schipbreuk* (p. 57) speelt zich af op de woelige baren van de Zuiderzee. Print de kaart van het IJsselmeer en maak zoveel kopieën als er kinderen zijn. Geef ieder kind een kopie.



(Grotere kaart achterin; elektronische versie op de website [www.woutertjepieterseprijs.nl](http://www.woutertjepieterseprijs.nl))

Vertel dat het verhaal dat u gaat voorlezen zich afspeelt in de tijd dat het IJsselmeer nog Zuiderzee heette, dat de Afsluitdijk nog niet bestond en dat daar ook nog geen polders waren. Laat de kinderen alles wat toen zee was blauw kleuren. Lees dan het verhaal voor.

Tijdens het voorlezen tekenen de kinderen de route die het bootje de Ooievaar over de Zuiderzee aflegt. Fie en de kinderen varen de haven van Harderwijk uit: *'t Ging lekker, we waren al een paar uur van Harderwijk* (p. 57), gaan eerst richting Muiden, dan richting Marken, nee richting Hoorn (p. 58), ze zwabberen de kant uit van Enkhuisen, nee van Stavoren, of gaan toch maar richting Texel of Vlieland (p. 59), nee het wordt Terschelling (p. 60) of niet? Uiteindelijk leiden ze schipbreuk en stranden op het vogeleiland Griend (p. 62). De terugweg met een herstelde boot van Griend naar huis (Harderwijk) verloopt vlekkeloos (p. 67).

Na afloop van het voorlezen schrijven de kinderen op hun eigen kaart een belangrijke zin die ze van het verhaal hebben onthouden. En een eigen zin over wat ze van het verhaal vinden. Bekijk samen de kaarten.

## Met muziek

Ga in eigen collectie of in de bibliotheek op zoek naar een cd met *Slavische Dansen* van Antonin Dvorak. Lees het verhaal *Vlo* (p. 161) voor. Het verhaal gaat over Madame Zizi die in een vlooientheater danst op muziek van de achtste Slavische Dans van Dvorak. Zet na het voorlezen van de cursieve intro op p. 161 de achtste dans op. Lees door met op de achtergrond de muziek. Laat de kinderen aan het eind van het verhaal de dans nog een keer horen.

Maar ze bewogen niet meer, de pootjes, want madame Zizi was dood, en daarmee is haar geschiedenis uit. Als je ooit die muziek hoort, de achtste Slavische Dans van Antonin Dvorak, in g moll, dan moet je aan haar denken. [p. 174]

## Groepsgesprek

Enkele langere verhalen uit *Laatste verhalen van de eeuw* lenen zich om klassikaal dieper op in te gaan, zoals *Beentjeweg*, *Doornroosje*, *De schipbreuk* en *Kraai's wereldreis*. Dit kan prima volgens de 'Vertel eens'-aanpak van Aidan Chambers.

Chambers is een Engelse kinderboekenschrijver die in 2002 de Hans Christian Andersenprijs kreeg. Maar hij is ook specialist in leesbevordering en hij beschrijft deze aanpak, ontstaan in de praktijk van de basisschool, in zijn boeken *Vertel eens* en *De leesomgeving* (Biblion 2001).

De werkwijze is ontstaan in de praktijk en te gebruiken op de basisschool, maar ook in de onderbouw van vmbo, havo en vwo.

De 'Vertel eens'-aanpak komt erop neer dat de groep in ongeveer drie kwartier over een boek praat naar aanleiding van *vragen* die u als leerkracht stelt. Chambers stelt de volgende basisvragen voor, die meestal veel reactie ontlokken:

1. Wat vind je leuk aan het boek?
2. Wat vind je niet leuk aan het boek?
3. Wat vind je moeilijk?
4. Zie je ook bepaalde patronen die zich herhalen?

Zet de antwoorden van de leerlingen in steekwoorden op het bord.

De drie eerste vragen vormen een inleiding tot de laatste vraag, die het belangrijkste is: het is de vraag naar bepaalde *patronen* of *stramienen* in het boek. Door op die patronen te letten, leren kinderen beter kijken, luisteren en lezen. Dan kunnen ze nog meer genieten van een boek. Als *patronen* voor kinderen van uw groep een te moeilijk begrip is, kunt u vragen naar *dingen die steeds terugkomen*. Als ze daar eenmaal mee geoefend hebben, begrijpen ze het gauw genoeg: bij sprookjes is er bijvoorbeeld vaak sprake van drie opdrachten of drie wensen, bij een stapelverhaal komt er steeds een zin bij, en in prentenboeken zie je vaak zich herhalende patronen in de illustraties. De patronen kunnen zitten in de dingen die de kinderen leuk vinden, niet leuk en/of moeilijk.

Voorbeelden uit *Kraai's wereldreis*: de vele gevaren waar Mus het over heeft, komen een paar keer terug in het verhaal; wat Mus Kraai voorspiegelt, blijkt niet te bestaan, maar omgekeerd gelooft Mus niet wat Kraai bij terugkomst vertelt over zijn reis; het spraakgebrek van het kraaienvrouwtje wordt consequent volgehouden; elk personage denkt vanuit zijn of haar eigen beperkte perspectief (bijvoorbeeld vanuit de veronderstelling dat de aarde plat is); het verhaal eindigt waar het begint: in Bussum.

Zodra de kinderen doorhebben dat dát nu *patronen* of *stramienen* zijn, gaan ze die in andere boeken ook herkennen. Soms vinden kinderen na zo'n

bespreking moeilijke dingen niet moeilijk meer, of vallen hen opeens leuke dingen op die ze eerst niet zagen.

### **Tips:**

- Er zijn meer vragen mogelijk; elke leerkracht ontwikkelt daarin zijn of haar eigen stijl.
- De leerlingen moeten het verhaal goed kennen, dus lees het zo mogelijk meer dan één keer voor.
- Alles mag gezegd of opgemerkt worden. Niets is gek of stom. Geef de kinderen het gevoel dat hun antwoord belangrijk is.
- Er wordt niet door elkaar heen gepraat. Iedereen luistert naar elkaar.
- Het verhaal (of boek) moet niet te simpel en voorspelbaar zijn, anders bent u er snel over uitgepraat. Alle acht boeken uit de Schatkist-reeks zijn geschikt.
- De 'Vertel eens'-aanpak werkt het best als die regelmatig gehanteerd wordt. Dan raken de kinderen eraan gewend en gaan ze het leuk vinden om op ontdekkingsreis te gaan in een volgend boek.
- Meer informatie in: Aidan Chambers: *Vertel eens* en *De leesomgeving*, Biblion, Den Haag 2001.

Het héle boek klassikaal bespreken is alleen aan te raden voor de bovenbouw van havo/vwo, omdat het dan gaat om inzicht in de patronen van álle verhalen, en om de samenhang tussen de patronen in de verhalen. U kunt de vragen naar leuk, niet leuk en moeilijk dan waarschijnlijk overslaan, en meteen vragen naar patronen in het boek, zoals:

- stijlfiguren als herhalingen, opsommingen, veel synoniemen, alliteratie en rijm, overdrijving, neologismen, stapелеlementen
- soorten verhalen: - verhalen die niet geloofd worden, - verhalen die zichzelf in de staart bijten, - hilarische Broodje Aap-verhalen, - mysterieuze verhalen waarin je veel zelf moet invullen, - verhalen zonder clou, - verhalen over de geschiedenis van een ding (tafel, huis)
- sprookjes die zich niet afspelen in een land, hier ver vandaan, zoals gebruikelijk bij sprookjes, maar in een bekende, oerhollandse geografische setting: Bussum, Zuiderzee, Purmerend
- Literaire en muzikale verwijzingen: Arthur Rimbaud, Jan Hanlo, Doornroosje, Het Behouden Huys, Dvorak
- Gebruik van Latijn, maar ook van dialect, overdreven deftig praten en spraakgebreken
- Taalgrapjes

## **Praten**

### **Over de afloop van een verhaal**

Sommige verhalen lopen slecht af. Bijvoorbeeld het verhaal *Jan van de Takken* (p. 49). Zijn lieve Greetje wordt onder een omvallende linde bedolven en is op slag dood. En Jan van de Takken zingt als flodderig vogeltje een treurig lied op haar graf. Andere verhalen, zoals *De schipbreuk* (p. 57) lopen goed af. Na de verschrikkelijkste ontberingen komen de schipbreukelingen toch veilig thuis. Praat met elkaar over waar je van houdt: van een goede of een slechte afloop? Kunnen verhalen met een slechte afloop toch mooi zijn? Hoe kan dat? Hoop je als je een verhaal leest altijd op een goed eind? Weet je bij sommige verhalen al in het begin dat het misschien slecht afloopt? Heb je wel eens een verhaal gelezen met een slot dat je eigenlijk anders wou? Moet een verhaal altijd een eind hebben? Ken je een verhaal met een open eind?

### **Over het geheim van een verhaal**

Lees het verhaal *De beestenbakker* (p. 111) voor. Pottenbakker Jollema is een man die nooit iets zegt. Waarom hij zwijgt, weet niemand. Het is een man met een geheim. Het loopt slecht af met hem. Het meisje Marretje zet de stille pottenbakker ertoe aan om geen potten meer te maken maar beelden van beesten. Jollema gaat dat doen, maar hij blijft een ontevreden man. Marretje adviseert hem op zijn beestenbeelden te blazen zodat ze gaan praten. Ook dat advies volgt Jollema op, met uiteindelijk een verschrikkelijk resultaat.

Wat is er aan de hand met Jollema? Dat staat niet in het verhaal. De lezer moet er zelf maar achter komen. Wat denk jij, waarom was Jollema niet tevreden met zijn prachtige potten en beelden van beesten, ook al waren ze dood? En wat wilde Marretje en waarom? Ook met haar loopt het slecht af. Wordt ze gek aan het eind van het verhaal? Of is ze helemaal niet gek en vinden mensen dat alleen maar omdat die er niets van snappen? Als Marretje er niet was geweest, had Jollema nog steeds mooie potten gebakken. Is het eigenlijk niet allemaal de schuld van die lieve, behulpzame, bemoeizuchtige Marretje? Praat er samen over en hoor elkaars mening.

### **Over discriminatie in een verhaal**

Lees het verhaal *Zoeli en Boeli* (p. 103) voor. De twee zwarte vrouwen Zoeli en Boeli worden negerinnen genoemd. Mag dat? Is het altijd discriminerend om een zwarte man een neger en een zwarte vrouw een negerin te noemen? Waarom vind je dat wel of niet? De knecht Lammert zegt op p. 104 over zwarte mensen: *'Die bennen lui en vadsig en stom en dom en vals en gemeen en onbetrouwbaar en 's nachts vliegen ze als vleermuizen rond en zuigen bloed uit je hals.'* Wat vind je van zo'n uitspraak? Mag iemand dat zeggen? Mag een figuur in een verhaal dat zeggen? De boer reageert op Lammert met: *'Zo, jij weet veel. Ga dan maar aan de slootkant zitten met je rug naar ons toe. Want wij motten ze wel.'* (p. 104) Even later zegt de boer tegen Zoeli en Boeli: *'Laat hem naar. Hij houdt niet van zwarten.'* De dames moeten erom lachen. *'Bang!' riepen ze. 'Hij is bang. Hij is een haas. Zullen we hem haas maken?'* Wat vind je van de reactie van de boer en van de dames? Wordt Lammert aan het eind van het verhaal gestraft voor zijn lelijke opmerkingen? Wat gebeurt er precies? Is er tovenarij in het spel? Of is het toeval dat de zeis naar beneden valt?

### **Over nieuwe en oude sprookjes**

Lees het verhaal *Doornroosje* (p. 135) voor. Schat van tevoren in of uw groep de erotische passages in dit verhaal aankan. Gerrit, een matroos die over boord is geslagen, spoelt aan op een strand en ontmoet op zijn tocht de slapende prinses Antsjassa die hij tot leven wekt. Het verhaal is een uitgebreide variant op het sprookje Doornroosje. Lees dat sprookje, te vinden in elk sprookjesboek van de gebroeders Grimm, ook voor. Praat met elkaar over de vele verschillen tussen de beide Doornroosje-verhalen. Ontdek samen verschillen in detail en verschillen in grote lijn. Hoe verschillen het begin en het slot van beide sprookjes? Hoe is het taalgebruik in het ene en in het andere verhaal? Wat zijn de overeenkomsten in beide verhalen? Zijn er meer verschillen dan overeenkomsten? Welk verhaal vinden de kinderen mooier en waarom?

### **Over hoe kort een verhaal kan zijn**

Lees het verhaal *De bonte parade* (p. 221) voor, het laatste verhaal uit het boek *Laatste verhalen van de eeuw*. Dat kan zorgen voor heel wat gespreksstof. Wat gebeurt er in dat verhaal? Of gebeurt er helemaal niets? Is het alleen maar het begin van een verhaal? Wat zou er dan verder (kunnen) gebeuren? Of is het helemaal geen verhaal? Maar wat is het dan wel? Hoe kort kan een verhaal zijn? Is het spannend om dit verhaal te lezen? Of teleurstellend? Waarom zou dit verhaal als laatste in het boek staan? Weet je, na het voorlezen, nog welke figuren meeliepen in de bonte parade? En in welke volgorde? De laatste zin van



het verhaal (en van het boek) luidt: *Bij de rivier hield de stoet halt, en allen weenden bitter omdat ze zo verschillend waren. Waarom is verschillend zijn een reden om bitter te huilen? Welke figuur in de parade zou jij trouwens het liefst willen zijn? En welke zeker niet?*

## Doen

### **Praten en schrijven zonder laatste woord**

Vergeten Beer keek suffig. 'Wat is?' vroeg hij. 'Wat is?'

Egel antwoordde: 'Wat er is, dat is dat de kabouter hier jullie naar de poppendokter wil brengen.'

'Oh,' zei Beer. 'Fijn! Fijn dat hij dat.'

Het hele gezelschap keek elkaar aan. Het was duidelijk dat Vergeten Beer zijn zinnen niet afmaakte. Het laatste woord bleef telkens weg. (p. 17)

Het hoofd van Vergeten Beer in het verhaal *Beentjeweg* (p. 7) loopt langzaam leeg. En met minder zaagsel in zijn hoofd, kan hij ook minder praten. Van elke zin komt het laatste woord niet meer uit zijn mond. Dat is ook een grappig spel om uit te proberen. Schrijf een zin op die je vandaag iemand hebt horen zeggen. Lees die zin voor, maar zonder het laatste woord uit te spreken. 'Hoeveel keer moet ik dat nog?' 'Mag ik even de?' 'Vanmiddag is er niemand.' Snappen de anderen wat je wilt zeggen? Op eenzelfde manier kun je een kort gesprekje opschrijven, bijvoorbeeld tussen een kind dat zijn zinnen niet afmaakt en een vriendje dat hem wel begrijpt. Of een gesprekje waarbij de twee laatste woorden van de zin niet worden uitgesproken.

### **Liedjes schrijven**

Zoeli zoeli boelima

Appelmoes vanillevla

Maar wij zijn van chocolade

En de toekomst kunnen wij raden (p. 104)

Haale, baale, kaale, saa

Mooni, hooni, boebi baa

Oore, toore, wang wang wang

Kinderen zijn in 't donker bang (p. 105)

Dit zijn twee liedjes die de dames Zoeli en Boeli zingen in het verhaal *Zoeli en Boeli* (p. 103). Schrijf ook zo'n liedje van vier regels. Begin met een vreemd klankwoord van twee lettergrepen. Herhaal dat woord of maak een nieuw woord dat erop rijmt. Bedenk dan nog een drielettergrepig klankwoord dat rijmt. Dan heb je een eerste regel. Kijk verder naar de liedjes van Zoeli en Boeli en laat je erdoor inspireren. Af en toe zijn er woorden of hele regels die je kunt begrijpen. Sluit af met een regel in het Nederlands.

Is je liedje af? Zing het dan zoals Zoeli en Boeli het gezongen zouden kunnen hebben.

### **Beeldjes van klei maken**

Marretje begon de vloer te dweilen, en schoof al dweilend tot dicht genoeg bij Jollema om glurend te kunnen zien wat hij maakte. Een beest, dat was duidelijk, maar wat voor een? Het had een kop en een staart en vier poten en twee oren, en ook een rug en een buik... zeker een kattenmuis, dacht ze, maar ze zei niets en dweilde voort. (p. 113)

In het verhaal *De beestenbakker* (p. 111) gaat pottenbakker Jollema in plaats

van potten beesten bakken. Pak een homp klei en maak het beeld van de kattenmuis zoals jij denkt dat het er uitzag. Vergelijk jouw kattenmuis met die van je klasgenoten. Maak samen een tentoonstelling.

### **Stemmen nadoen**

'Lieve prinses. Ik vind u zo lief. Wilt u met me trouwen?' (p. 118)

Dit is de tekst die de koning in het verhaal *De kruikenpost* (p. 117) met een verliefde stem zegt in een kruik. Meteen daarna doet hij de kurk op de kruik en stuurt zijn boodschap weg. Zeg de tekst met een verliefde koningstem. Luister ook hoe andere kinderen dat doen.

'Wat zegt u?' vroeg ze met een geeuw, deed de kurk op de kruik en liet hem aan de bode meegeven, die met dit antwoord terugholde naar de koning. (p. 119)

En dit is het antwoord van de prinses. Zeg geeuwend haar zin met een slaperige prinsessenstem. Kun je geeuwen en praten tegelijk? Probeer het uit.

Hij zette de kruik aan zijn mond en sprak luid en duidelijk: 'Ik zeg: Hooggeëerde prinses van Wassilië, verstaat u mij? Ik ben de koning. Ik vind u erg lief en wil graag met u trouwen.' (p. 119)

Laat de boodschap van de koning horen: koninklijk, luid en duidelijk.

Maar ze had de kruik aan haar mond gezet en met de stem van een verliefde koe begon ze: 'Ik vin u ook hartstikke lief, lieve koning. En ik wil ook best met u trouwen. Maar stuurt u dan eerst effentjes een ezel met een vracht goud, voor een japon en zo.' (p. 120)

Roversvrouw Rondebil zegt deze tekst in de kruik met de stem van een verliefde koe. Laat horen hoe ze dat doet.

Ze pakte de kruik, trok de kurk eraf, goot haar woorden eruit en begon: 'Nou maer ik vand u edele ook hardstaekke lief heur, lieve keuning! En ik wans bast mat uwees te huwelijken. Maer stuur uwees gaerne eerst evan een ezal met een vracht gout, voor mijn bruidswallet alstugaerne.' Ze deed de kurk erop. 'Zo, als hij dat hoort, legt hij helemaal in katzwijm. Breng hem meteen maar weg.' Ze reikte hem de kruik. (p. 120/121)

Hier praat roversvrouw Rondebil op een manier zoals zij denkt dat deftige prinsessen praten. Laat horen hoe dat klinkt. Het laatste stukje, als de kurk weer op de kruik is, zegt ze met haar eigen roversvrouwenstem.

### **Een naam bedenken**

Toen hoorde Bayoemie weer haar stem, ergens van binnen uit het huis. Zij zong rallend als een nachtegaal, steeds hoger klimmend tot de allerhoogste noot, en daarna afdalend tot de laagste, steeds opnieuw alsof ze oefende. Maar het klonk zo droef, zo droef, en lang nadat het voorbij was, stond Bayoemie nog met open mond te luisteren naar de herinnering. (p. 176/177)

Schoenmaker Bayoemie wordt verliefd op een stem in het verhaal *De zangeres van de Nijl* (p. 175). De zangeres is in het wit gekleed, wordt altijd gedragen en heeft een keel van goud. In het verhaal heeft ze geen naam; ze wordt gewoon 'mevrouw' genoemd. Maar hoe zou ze heten? Natuurlijk niet Truus of Annie. Verzin een nieuwe naam voor haar. Bedenk eerst een klinker (a, e, o, i, u) die bij haar past. (a) Zet er een medeklinker (alle andere letters) voor (fa) en een andere medeklinker erachter (fal), plak je uitgangsklinker er aan vast (fala) en dan weer een medeklinker (falas), herhaal dan een lettergreep (falasfa) en spreek de drielettergrepige naam uit. Klinkt het goed? Of moet je er nog wat aan veranderen? (falasfia) Kan het de naam zijn van een zangeres met een gouden keel? Geef haar ook een achternaam (Falasfia Fonteinestraal). Welke namen hebben jij en je klasgenoten verzonnen? Kies de beste uit.

Op eenzelfde manier kun je ook namen verzinnen voor die twee schurken van mannen die de zangers gevangen houden.

## **Een verhaal verzinnen**

'Daar moet iets verschrikkelijks zijn gebeurd bij dat witte bruggetje over de bosvijver,' weten ze in het dorp te vertellen. 'Iets heel verschrikkelijks is daar gebeurd toen het huis er nog stond en in volle glorie bewoond werd. Maar geen mens weet wát.' (p. 189)

Dit is het eind van het korte verhaal *Oud buitengoed* (p. 187). Je wordt meegetrokken in een griezelige, geheimzinnige sfeer. Maar het fijne kom je niet te weten. Genoeg reden om dat zelf te verzinnen. Bedenk in een groepje wat er bij de bosvijver is gebeurd. Is er iemand verdronken, naar beneden gesleurd, veranderd in een afzichtelijk wezen? En wie was die iemand? Een oude gravin, een dom jongetje, de stalknecht, een betoverd paard, een... En waarom moest dat gebeuren? Kies drie voorwerpen die een rol spelen in jullie verhaal, bijvoorbeeld een schaakbord, een uitgelopen aardappel en een kaars die nooit uitgaat. Verzin samen het verhaal en vertel het aan andere groepjes. En hoor hun verhalen!

## **Een stamboom maken**

Een grote kikkerfamilie woonde daar, met een oude kikkermoeder en meer dan zeventig ooms en tantes, neven en nichten en kinderen die allemaal Kikkerik of Kikkerkrik of Kikkerkruk of zoiets heetten. (p. 191)

Over deze kikkerfamilie kom je in het verhaal *Roofridder Sperrebek* (p. 191) veel te weten. De oudoom Zwikkerik wordt op een slechte dag door Roofridder Sperrebek opgeslokt. De oude moederkikker trouwt elk jaar een andere echtgenoot. In het verhaal speelt een kikkermeisje mee dat Zelig Nichtje heet en een kikkerjongen met de bijnaam Doldriest Neefje. Verder is er een malse tante Drik en Kikkerkind die nooit mee mag doen. En natuurlijk de heldin Kikkeriek. Veel ooms, kikkerjongens en andere familieleden hebben nog geen (bij)naam.

Maak met elkaar een stamboom van de familie. Verzin hoe de familie in elkaar zit. Bedenk wie met wie is getrouwd. En welke kikkerkinderen daaruit zijn voortgekomen. Bedenk nieuwe kikkernamen. Zet een kruisje (†) achter kikkers die door Roofridder Sperrebek zijn opgevreten.

## **Kaartspelen**

Goed, de heksen gaan koetje-boeh spelen, de kaarten worden uitgedeeld, gewone speelkaarten zijn het, met boer, vrouw, heer en ruiten en harten, maar hoe het spel gaat is totaal onbegrijpelijk. Om de beurt gooien ze een kaart op, en dan opeens, of dat nu een harten zeven was of een klaver boer, barsten ze met hun vieren in een gekrijs uit alsof er brand is, tot een van hen 'Koetje-boeh!' roept en met graaiende klauwen alle gespeelde kaarten naar zich toe haalt. Dan begint het opgooien opnieuw, tot ze weer, zeg bij schoppen drie, beginnen te krijsen en nu ook van hun stoel opspringen, wild om de tafel dansen en bij 'Koetje-boeh!' gauw gauw weer op hun plaats gaan zitten waarbij de eerste die zit de gespeelde kaarten krijgt. (p. 209/210)

Dit is het onbegrijpelijke kaartspel koetje-boeh dat de vier heksen spelen in het verhaal *De toverheksen-theepartij* (p. 207). Probeer het kaartspel toch te begrijpen. Kies met zijn vieren een bestaand kaartspel uit (klaverjassen bijvoorbeeld of eenentwintigen) en voeg er koetje-boe-spelregels aan toe. Speel dan met zijn vieren het nieuwe kaartspel koetje-boeh. Krijs, graai en dans!

## > Links

Deze lestips: [www.woutertjepieterseprijs.nl](http://www.woutertjepieterseprijs.nl)

[www.kjoek.nl](http://www.kjoek.nl)

[www.uitgeverijholland.nl](http://www.uitgeverijholland.nl)

[www.leesplein.nl](http://www.leesplein.nl)

[www.literatuurplein.nl](http://www.literatuurplein.nl)

**Reacties** naar aanleiding van deze lestips zijn zeer welkom. U kunt ze sturen naar: [lestips@woutertjepieterseprijs.nl](mailto:lestips@woutertjepieterseprijs.nl)

# Bussum, Noord-Holland, Netherlands

