

boppebou

BERNEBOEKEWIKE

By ús thús



Bêste kollega's,

Yn dit magazine fine jim in ferskaat oan aktiviteiten dy't oanslute by de lanlike Berneboekewike 2023. It tema dit jier:

By ús thús

Der stean trije Fryske boeken sintraal, foar elke bou in boek:

**ûnderbou: Buorman Brombear
middenbou: Abe en de Aardichman
boppebou: Lampke**

As earste fine jim in suggestje foar in iepeningsaktiviteit fan 'e Berneboekewike foar by jim op skoalle. En fia 'verhalend ontwerp' wurde ferskate taalaktiviteiten oanbean. Mei dizze aktiviteiten en boeken kinne jim it Frysk en meartaligens in plak by jim op skoalle jaan. Dit magazine en oanfoljende materialen kinne jim fine op:

www.inspirerendmeertaligonderwijs.nl

In soad wille en in ynspirearjende groet,

Afûk: Tjitske van Dijk

Bibliotheek Drachten: Marije Remmelts

Cedin: Tjitske van Akker en Bert v/d Lijn

Fers: Janneke Straatsma

Lectoraat M&G NHLStenden: Klarinske de Roos, Anja Morsink, Liesbeth de Boer, Janke Singelsma en Jolanda Verhoef





YNHÂLDSOPJEFTE INHOUDSOPGAVE

Iepeningsaktiviteit Berneboekewike	side 4
Toanieltekst	side 5, 6
Fryske útlis	
1. 'Verhalend ontwerp' - eftergrûnynformaasje	side 7
2. In eigen ferhaal	side 8
3. Meartaligens - eftergrûnynformaasje	side 9
4. Start-episoade	side 10
5. Episoade 1	side 11,12, 13
6. Episoade 2	side 14, 15,
7. Episoade 3	side 16, 17
8. Episoade 4	side 18,19
9. Ofslutende episoade	side 19
Nederlandstalige uitleg	
1. 'Verhalend ontwerp' - achtergrondinformatie	blz 20
2. Een eigen verhaal	blz 21
3. Meertaligheid - achtergrondinformatie	blz 22
4. Start-episode	blz 23,
5. Episode 1	blz 24, 25, 26
6. Episode 2	blz 27, 28
7. Episode 3	blz 29, 30
8. Episode 4	blz 31, 32
9. Afsluitende episode	blz 32
Bijlage	
1. Brieven	side 33, 34, 35
2. Tekeningen	side 36, 37, 38, 39



IEPENING BERNEBOEKEWIKE

Mei in toanielstikje de Berneboekewike iepenje. Dat is altyd in sukses. Alle bern fan groep 1 o/m groep 8 komme by elkoar om te sjen hoe't learkrêften in brombear, in famke of jonkje spylje. Soad wille tawinske!

Ferhaalskets:

In ferteller nimt it publyk mei yn de boeken Buorman Brombear, Abe en de Aardichman en Lampke. De trije haadpersoanen komme elkoar tsjin by in bankje. Se reitsje mei-inoar oan 'e praat en it publyk leart se in bytsje kennen. Troch it petear komme wy derachter dat alle trije personaazjes yn in situaasje sitte dy't mei it tema fan de Berneboekewike te krijen hat: 'By ús thús'.

Personaazjes:

- Buorman Brombear – Bear hâldt derfan om allinne te wêzen. Der komme nije buorlju. Dêr fynt er neat oan. Hy wurdt der prottelich fan.
- Abe – Abe is krekt ferhuze en fynt dat hiel spannend. Hy is ferlegen.
- Lampke – Lampke wennet yn in fjoertoer mei har heit. Sy is in frij famke, selsstannich, dreamerich. Se makket hieltyd it bêste fan de situaasje dêr't sy yn telâne komt.
- Ferteller

Nedich:

- Boek: Buorman Brombear
- Boek: Abe en de Aardichman
- Boek: Lampke
- Kuorke of boadskiptas (foar Lampke)
- Stepke of lyts fytske of sokssawat (foar Abe)
- Pot huning en in pear earen op 'e kop (foar Brombear)

Setting:

Der stiet in bankje of in rychje stuollen op it poadium.



TOANIELTEKST

Sêne 1

(Ferteller komt op mei trije boeken yn 'e hannen.)

Ferteller: Hoi allegear! Sjoch ris wat ik by my ha? Trije boeken. Hiele ferskillende boeken. Mar dochs ha se allegear wat mei-elkoar te krijen. Hoe? No, litte wy ris yn 'e kunde komme mei de haadpersoanen. O, ik sjoch Lampke al oankommen. Lampke wennet yn in fjoertoer, yn in tiid dat der noch gjin elektrisiteit wie...

(Lampke komt fluch oanrinnen mei in kuorke of boadskiptas. Se giet midden op it bankje sitten. De ferteller giet nei de sydkant fan it poadium.)

Sêne 2

(Lampke suchtet eefkes djip, sy moat eefkes bykomme. Tsjin it publyk:)

Lampke: Poeh, hehe. Ik moat nei de winkel, mar earst even bekomme. Ik moat lúsjefer helje foar de fjoertoer. Ik wenje yn de fjoertoer mei ús heit. Ik moat him altyd helpe om it ljocht oan te stekken. Dat is hiel belangryk, want as it ljocht net oan is, dan witte de skippen net wêr't it lân is en dan komme sy yn gefaar! Ik mei it dus noait ferjitte! En no binne de lúsjefer op. Dus moat ik nije helje.

Sêne 3

(Bear komt oanrinnen. Hy prottelet yn himsels. Hy suchtet.)

Bear: Man man... einliks eefkes allinne! Eefkes rêst! *(Nei it publyk, soarchlik:)*

Binne hjir ek kninen? Fan dy brutale pluzige droktemakkers? Nee? Gelokkich mar, want dy binne dus krekt neist my te wenjen kommen. Ik ha totaal gjin rêst mear! Hielendal neat! En ik hie it altyd sa lekker, lekker allinne. Ik wurd hielendal gek fan dy kninen, dêrom bin ik mar eefkes te kuierjen gien. Eefkes lekker hielendal allinne. En dan kin ik no moai eefkes hielendal allinne op it bankje sitte, hearlik...! *(Draait him om nei it bankje en sjocht Lampke.)*

O, nee sis! Der sit al ien! Is der dan net ien plak dêr't ik eefkes allinne wêze kin?

Sêne 4

(Lampke hat nei Bear sitten te sjen en hat wol yn de gaten dat hy graach wat romte ha wol. Se skoot op, sadat Bear derby kin en winkt útnûgjend nei Bear. Bear komt tichterby en giet op it puntsje fan it bankje sitten, safier mooglik by Lampke wei. Hy bliuwt wat yn himsels protteljen.)

Sêne 5

(Abe komt op mei in stepke oan 'e kant dêr't Bear sit. Hy nûnderet wat yn himsels. As er it bankje mei Lampke en Bear sjocht, stoppet er en bliuwt op in ôfstantsje stean. Hy fertrout it net hielendal en doart der net by sitten te gear.)

Sêne 6

(De ferteller komt nei foaren.)

Ferteller: Hee sjoch, dat is Abe. Hy is krekt ferhuze. Syn heit en mem binne drok mei útpakken en ynrjochtsjen en Abe rint thús wat yn it paad. Abe is nochal ferlegen en alles is hjir nij. Hy freget him fan alles ôf: Wat is hjir allegear te dwaan? Binne de bern hjir wol aardich? Kin ik hjir wol nije freonen fine?

(Ferteller wer nei de sydkant.)



Sêne 7

(Lampke hat wol yn 'e gaten dat Abe net sa goed doart. Se besiket him op syn gemak te stellen troch freonlik nei him te swaaien.)

Lampke: Hoi! Wat hasto in moaie step! Dat is super handich sis, dy soe ik ek wol ha wolle. *(Abe komt skruten in bytsje tichterby. Hy giet mei in bôge om Bear hinne, nei de kant fan Lampke. Hy giet net sitten. Lampke giet fierder.)* Mei sa'n step bin ik folle flugger by de winkel. Ja, ik moat nei de winkel, ik moat lúsjefters helje foar de fjoertoer. Want ik wenje yn de fjoertoer. Wêr wennesto?

Sêne 8

(Bear is sa yn himsels dat er Abe net sjoen hat en hy tinkt dat Lampke tsjin him praat. Bear begjint te protteljen.)

Bear: No, ik wenne lekker allinne, mei net ien om my hinne, hearlik rêstich! Mar no binne dus dy kninen neist my te wenjen kommen. Dy droktemakkers... Ik ha gjin momint mear foar mysels. Grrr!

Lampke: Hielendal allinne? Ik wenje yn de fjoertoer, tegearre mei ús heit. Ik moat him helpe mei it ljocht fan de fjoertoer. Dat is hiel belangryk wurk! Ik soe net allinne wenje wolle, ik fyn it hiel fijn tegearre mei ús heit. *(Tsjin Abe.)* En do? Hoe wennesto?

Abe: Ik, ik wenje hjir noch mar krekt. Dêr... *(wiist yn de rjochting fan de sydkant fan it poadium)* Mei ús heit en mem. Ik, ik wit it noch net sa goed. Hoe't it yn it nije hûs is. En yn ús nije buert... Wy ha no wol in grutte tún. En in moaie skommel. *(sêft:)* Ik hoopje mar dat de bern hjir ek aardich binne... *(Alle trije sjogge se eefkes yn gedachten foar harren út.)*

Sêne 9

Lampke: *(Sjocht nei de loft en skrikt ynienen op.)* Oei jonges, sjoch ris nei de loft! Der komt in skip mei soere appels oan. Wat in donkere loft! Ik moat gau de lúsjefters helje, foardat dat minne waar hjir is! *(Tsjin Abe.)* Miskien kinsto ek better nei hûs ta gean.

Abe: *(Abe knikt en giet mei de step rjochting syn hûs)* Eh, ja, hoi! *(Lampke en Abe geane ôf, elk in oare kant út. Bear bliuwt noch eefkes sitten en sjocht nei de loft.)*

Bear: Soere appels? Soere appels? O, in donkere loft mei min waar... Hee, mar mei min waar bliuwe dy ferhopte kninen fêst wol yn harren hol! Dan kin ik moai in apeltaart bakke, sûnder dat sy my lestich falle. Hearlik! *(Bear giet ôf.)*

Sêne 10

(Ferteller komt op) **Ferteller:** Lekker rêstich allinne wenje, krekt ferhuze mei heit en mem, yn in fjoertoer mei heit: liket dat ek op hoe't it by jim thús is? *(evt.: By my thús... koarte persoanlike skets fan de ferteller).* Jim witte no wat mear oer de haadpersoanen fan de boeken. Sy ha jim no al wat ferteld oer hoe't it by harren thús is. En dat is ek it tema fan de Berneboekewike: 'By ús thús'. Yn de klasse geane jim dêr fierder mei oan 'e slach. *(Boek Buorman Brombear omheech hâlde.)* Wat is foar dy in fijn thús? *(Boek Abe en de Aardichman omheech hâlde.)* Wat soesto nedich hawwe om dy thús te fielen op in nij plak? *(Boek Lampke omheech hâlde.)* Op watfoar bysûnder plak soesto wenje wolle? In soad wille allegear!





'VERHALEND ONTWERP'

Dit jier binne taalaktiviteiten net allinnich keppele oan in tema en in Frysk boek mar ek oan in 'verhalend ontwerp'. It tema dit jier is 'By ús thús' en slút dermei oan by it lanlike tema fan de Berneboekewike. It Fryske boek foar de boppebou is Lampke.

By 'verhalend ontwerp' giet it om it ûndersykjend learen. Belangryk dêrby is dat in learkrêft rike taalgebrûkssituaasjes kreëarret mei spesifike taaldoelstellingen. It kreëarre probleem (it barren) nûget út om mei-inoar nei te tinken, te praten, te oerlizzen, te lêzen en te skriuwen. By in 'verhalend ontwerp' is in rike learomjouwing belangryk. Tink dêrby - neist it ynrjochtsjen fan it lokaal - ek oan it útnûgjen fan in ekspert yn de klasse of oan in ekskurzje.

By 'verhalend ontwerpen' wurdt der wurke mei episoades, elk mei in eigen doel:

1. Start-episoade. Doel: de yntroduksje fan de haadpersoan.
2. Episoade 1, 2, 3, ... Doel: it ûnder de oandacht bringen fan hieltyd wer in nij probleem, in kwestje. Kinne de bern in oplossing betinke? Yn in iepen petear, in dialoach, moatte de bern harren mieningen en ideeën ferwurdzje oan de hân fan ûndersykjende fragen as 'wat soe der no barre moatte ...' of 'hoe kinne wy... helpe om...'
3. Ofslutende episoade. Doel: ein goed al goed. It ferhaal rint goed ôf en de bern kinne de âlders útnûgje om it te fieren. Dêrby kinne se alles sjen litte of fertelle wat se makke en betocht ha.

Elke episoade start mei in barren, in probleem dat de bern nijsgjirrich makket, oan it tinken set en útnûget ta ûndersyk. Dêrby stean kaaifragen sintraal. Dat binne fragen dy't bern oan it tinken sette en dy't útdaagje om in oplossing foar in probleem te finen. It probleem kin oplost wurde troch ferskillende learaktiviteiten.





IN EIGEN FERHAAL

De haadpersoan yn dit ferheljend ûntwerp is de skriuwer Sybe Pennema, dy't spitigernôch net safolle boeken ferkeapet. Hy wol graach in nij boek skriuwe en wol dat goed oanpakke. De skriuwster Annet Schaap is in foarbyld foar him, want sy ferkeapet in soad boeken en hat sels in gouden griffel wûn. Hy freget oft de bern him helpe wolle troch sels allegear in ferhaal te skriuwen en him op dy wize te ynspirearjen. It boek Lampke tsjinnet as foarbyld om sels in nij ferhaal te betinken.

Yn dit ferheljend ûntwerp leare de bern hoe't in ferhaal opboud wurdt. Elke episoade begjint mei in brief dy't oanjout hokker part fan it ferhaal se mei oan de slach gean. De taalaktiviteiten binne derop rjochte om te ûndersykjen hoe't wurke wurdt oan de fjouwer eleminten fan in ferhaal. Dizze eleminten wurde de boustiennen neamd. Oan de ein fan elke episoade skriuwe de bern oan har eigen ferhaal.



Episoade 1 : boustien 1

De bern ûndersykje hoe't in skriuwer in haadfiguer, in moai plak en de motiven fan in haadfiguer betinke kin. Se skriuwe oan de ein fan de episoade it begjin fan harren ferhaal.



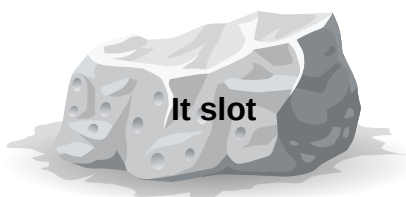
Episoade 2 : boustien 2

De bern ûntdekke dat der yn in boek altyd wat bart en dat alles net sûnder tsjinlach giet. Se ûndersykje hjirby hoe't lûden beskreaun wurde kinne. Se skriuwe it ferfolch fan harren ferhaal dêr't wat grizelichs, wat ings yn bart.



Episoade 3 : boustien 3

De bern ûndersykje hoe't it ferhaal fierder giet en ûntdekke dat in haadfiguer te meitsjen krije kin mei obstakels, dingen dy't tsjinwurkje, mar ek mei helpers. Dan ûndersykje se hoe't it ferhaal in ûnferwachte draai nimme kin troch in foarwerp. Se skriuwe oan de ein fan de episoade wer fierder oan harren ferhaal.



Episoade 4 : boustien 4

De bern ûndersykje hoe't in ferhaal ôfrinne kin. Hat de haadpersoan syn of har doel berikt? Of is der no in nij probleem ûntstien? It betinken fan in goed slot is in keunst dêr't oer neitocht wurde moat. Oan de ein fan de episoade skriuwe de bern it ferhaal ôf.



MEARTALIGENS

Yn projekten wêrby 't learlingen neitinke moatte en mei-inoar oerlizze moatte, hat meartaligens en it brûken fan de memmetaal (Frysk) in essinsjele mearwearde foar it learen. Op guon skoallen, lykas de trijetalige skoallen yn Fryslân, hat ek it Ingelsk in prominint plak yn de klasse.

Dochs sjogge wy dat yn projekten faak allinne it Nederlânsk brûkt wurdt en dat it Frysk (en it Ingelsk) amper oan bod komme. Ek sjogge we dat der net folle oandacht is foar de oare thústalen fan de bern. En dat wylst in goede behearsking fan de memmetaal (bgl. it Frysk) in posityf effekt hat op de ûntwikkeling fan de twadde taal (it Nederlânsk). Meartaligens hat boppedat in positive ynfloed op ûnder oaren it kognityf funksjonearjen en dêrneist wurde minsken dy't op iere leeftyd in twadde of tredde taal leare, hjir feardiger yn as minsken dy't dêr pas op lettere leeftyd mei starte.

Hokker taal der wannear brûkt wurdt yn it projekt, hinget fansels ûnder mear ôf fan de fyzje en it taalbelied fan de skoalle en fan de taaleftergrûn en it feardigensnivo fan learlingen en learkrêft. Nim dit foaral mei yn de tarieding fan it projekt en yn de ferskillende fazen. In rûntepetear kin bgl. yn it Frysk fierd wurde en in feestliet kin ek Ingelsktalich wêze. Kies by elke aktiviteit in taaldoel en in ynhâldsdoel.

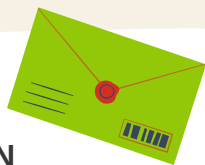
Taaltips

- Praatsto sels gjin Frysk? Stimulearje bern just wól om Frysk te praten.
- Stimulearje de bern om de talen te ferlykjen: Pankoek? Dat is grappich: yn it Nederlânsk is it 'pannenkoek'. En 'kok' is yn it Frysk en Nederlânsk gelyk.
- Skeakelje in Frysktalige learling yn as coach, dy't sa no en dan in fraach of antwurd yn it Frysk of Nederlânsk oerset.
- Wurkje de bern yn groepkes? Soargje dan dat der sa mooglik in Fryske learling yn elk groepke sit.
- Is it Frysk foar guon noch dreech? Lit de bern in aktiviteit dan earst yn it Nederlânsk dwaan en set it dêrnei oer nei it Frysk.
- Meitsje as taalstipe in wurd fjild op it boerd.





START-EPISOADE



STAP 1 IT BARREN

De bern ûntfange in brief en it boek 'Lampke' fan skriuwer Sybe Pennema. Hy fertelt dat hy in boek skriuwe wol en dat Annet Schaap foar him in foarbyld is fan in goede skriuwster. Se hat de gouden griffel wûn. Hy ferwiist nei it filmke: <https://youtu.be/JIH3vE4dSoQ> dêr 't de echte gouden griffel op te sjen is. Sybe wol graach in super goed boek skriuwe om te besykjen ek in gouden griffel te winnen. Hy fertelt dat it ferhaal fan Lampke begjint mei in bysûndere haadpersoan en in bysûnder hûs. Hy freget de bern oft sy dit boek lêzen hawwe, wat se fan dit boek fine, en oft se witte wa't de haadpersoan is en wêr't dy wennet.

Gean mei de bern yn petear, sjoch stap 2.

MATERIAAL

-Brief 1 fan Sybe Pennema
-Boek 'Lampke'

STAP 2 KAAIFRAGEN

De bern gean mei elkoar yn petear om te ûndersykjen hoe't se in antwurd jaan kinne op Sybe syn fragen:

- Wa ken it boek?
- Wa is de haadpersoan?
- Yn welk bysûnder hûs wennet de haadpersoan?



De bern komme mei ideeën. De learkrêft sjoert it petear sa dat se beslute om it boek goed te besjen en in stikje te lêzen.

STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: FERHALEPRAAT

Gean mei de bern yn'e rûnte sitten. Besjoch it boek oer Lampke en lêse de titel. Lit de bern mei elkoar yn petear gean.

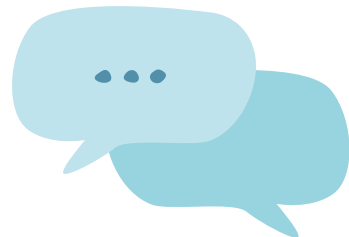
- Wa is de auteur?
- Wa de yllustrator?
- Yn welke taal is it skreaun?
- Wêr soe it boek oer gean?
- Watfoar soarte boek soe it wêze?
- Wêr spilet it him ôf en yn watfoar tiid?
- Wa soe de haadpersoan wêze?

Lêse side 8, 9 en 10 foar. Lit de bern mei elkoar yn petear gean.

- Wêr wennet Lampke?
- Wêrom is dat in bysûnder plak?
- Wat witst te fertellen oer Lampke?

Extra: Wa hat it boek al lêzen en/of ken de film? Wat fynst fan it ferhaal oer Lampke? Komt de film oerien mei it boek?

Sjoch ek op www.annetschaap.nl



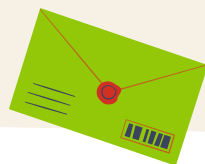


EPISOADE 1-DE FJOERTOER



MATERIAAL

-In slúf mei kopyen fan tekening 1



STAP 1 BARREN

Der leit in slúf yn de klas mei kopyen fan tekening 1. Op de efterkant stiet skreaun:

Hierby wat ynspiraasje foar jim! In tekening fan Annet Schaap en in tip foar in filmke oer de skriuwster op youtube: 3 vragen aan Annet Schaap (<https://youtu.be/V4DQaGCedzc>).

Ik hoopje dat jim no ek in bysûndere haadpersoan betinke, dy't op in bysûnder plak wennet.

Groetnis, Sybe.

STAP 2: KAAIFRAGEN

De bern geane mei elkoar yn petear:

- Wa is dyn haadpersoan?
- Op hokker bysûnder plak wennet dy?
- Wat wol dyn haadpersoan dwaan of berikke?

De bern komme mei ideeën. Stjoer it petear sa dat der besluten wurdt om de tekening ris goed te besjen mei help stap 3. Ek stap 4 en 5 jouwe ynspiraasje om oan de ein fan episoade 1 oan it eigen ferhaal te begjinnen.

STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: BESJOCH IT MAR!



1.Ferwûnderje

Set de digitale ferhalefoto op it digiboerd en kopiearje de print foar elk groepke. Lit de bern yn groepkes fan trije ien minút yn stilte de foto besjen.

2.Undersykje

Lit de bern in persoan, objekt of elemint út de foto kieze. Bygelyks de stien, it famke, de frou, it wetter, de loft, de toer, de flagge, it húske, de fisken yn it wetter of noch wat oars. Lit de bern út dat perspektyf wei fertelle mei help fan de ferbyldingsfragen: Hoe sjochst derút, wêr bist, wat tinkst, wat hearst, wat fielst, wat dochst?

Kinne de oaren fan it groepke riede wa of wat se binne?

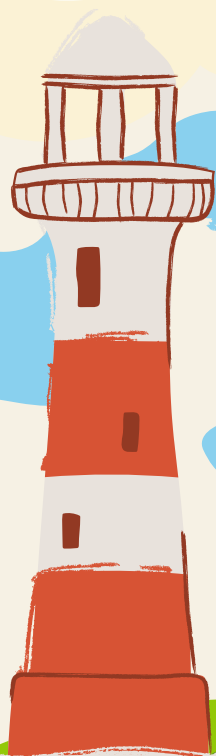
Tip: Wolle se noch in oar persoan, objekt of elemint kieze?

Eksperimintearje dermei.

3.Bepate yn'e grutte groep

Hasto yn it groepke út itselde perspektyf wei sprutsen?

Fielden, tochten, ensfh. jim itselde?





STAP 4 TAALAKTIVITEIT 2: LIT DY GEAN

Besjoch it fragmint fan Annet Schaap oer it betinken fan in personaazje: "Schrijftip van Annet Schaap: Hoe bedenk je personages?" (<https://www.youtube.com/watch?=hNFIEYkIDXE>).

1. Betink yn groepkes fan trije in personaazje foar jim eigen ferhaal. Dat dochst sa: Lit ien fan jim groepke langút op in stik behang lizze en tekenje mei stift de omtrek. Dit is de omtrek fan jim haadpersoan.

2. Gean op syk nei de antwurden op de fragen (sjoch hjirûnder). Tekenje en skriu de antwurden yn, op of om de figuer op it behang.

3. Skriu in koarte tekst yn it Frysk wêryn't de haadpersoan him- of harsels foarstelt (fan de ik-persoan út). Lês dit foar oan 'e klasse en lit jim haadpersoan sjen.

MATERIAAL

- Stik behang fan sa'n twa meter
- stiften
- de fragen op it digiboerd
- skriuwpapier

Hoe sjocht hy/sy derút?
Hoe âld is hy/sy?
Watfoar eigenskippen hat hy/sy?
Wat kin hy/sy goed en wat krekt net?
Wat fynt hy/sy leuk?
Watfoar frjemde trekjes hat hy/sy?
Watfoar geheim hat dyn personaazje?

STAP 5 TAALAKTIVITEIT 3: TAALRÛNTE

De bern jouwe in beskriuwing fan harren persoanlike bysûndere plak en komme ta in beskriuwing fan in bysûnder plak foar harren ferhaal.

1. Neam allegear om bar in bysûnder plak.
2. Beskriu as learkrêft in plak dat foar dy bysûnder is.
3. Freegje de bern: Wa hat ek in bysûnder plak? Beskriu hoe't dat bysûndere plakje derút sjocht. (Twa of trije learlingen meie fertelle oer harren bysûndere plak.)
4. Meitsje no allegear in listje mei skaaimerken fan it bysûndere plak yn dyn ferhaal datsto straks skriuwen giest.
5. Fertel yn twatallen mei help fan it listje oer dyn bysûndere plak.
6. Beskriu no op papier hoe't it bysûndere plak yn dyn ferhaal derút sjocht.

BOUSTIEN 1 : MYN EIGEN FERHAAL

Skriu it begjin fan dyn ferhaal mei help fan de earste boustien:

Fertel wa't de haadpersoan is, yn welk bysûnder hûs hy/sy wennet, wat hy/sy krekt wol en wat der oan de hân is.

TIP: Brûk alle ynformaasje út de taalaktiviteiten 1, 2 en 3. In bytsje feroarje mei fansels.



EKSTRA TAALAKTIVITEIT : FAK TAAL FORMULE

Taaldoel: Kin in ienfâldige presintaasje jaan

Ynhâldsdoel: Wit wat it doel fan in fjoertoer wie/is (wrâldoriïntaasje).

1. Ferdiel de learlingen yn trijetallen. Jou de bern ien minuut de tiid om safolle mooglik wurden op te skriuwen oer in fjoertoer (yn it algemien, doe en no).
2. Lit it groepke mei de measte wurden, harren listje foarlêze. Wa't itselde wurd hat, kin dit fuortstreekje. Wa hat noch in oanfolling?
3. Lit it filmke fan it Jeugdjournaal 'Moeten vuurtorens blijven bestaan?' sjen. <https://jeugdjournaal.nl/artikel/2257068-moeten-vuurtorens-blijven-bestaan>
4. De bern sille in muorrekrante meitsje yn lytse groepkes, oer in Fryske /Nederlânske fjoertoer. Elk groepke brûkt de basisynformaasje dy't sy oant no ta sammele hawwe en sy fergrutsje harren kennis troch mear ynformaasje op te sykjen. Elk groepke kiest dus in eigen fjoertoer. Op www.nederlandsevuurtorens.nl stiet in oersjoch.
5. De bern jouwe in koarte presintaasje (wêr mooglik, yn it Frysk).



Ik wol mear witte
oer fjoertuorren!



EPISOADE 2-LÛDEN YN IT SWARTE HÛS

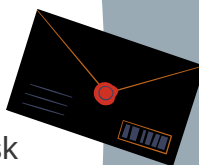
STAP 1 BARREN

Der is in brief fan Tjitske van Dyk, dy't bliid is dat de bern Sybe Pennema helpe wolle. Se fertelt ûnder oaren datst as skriuwer net allinnich beskriuwst watst sjochst, mar ek watst hearst. Se skriuwt dat der yn in boek altyd wat bart, wat spannends of wat ings. Dat de haadfiguer obstakels tsjinkomt. Bygelyks Lampke komt yn in ing swart hûs mei neie lûden te wenjen.

TIP: Lês side 64 o/m 66 foar en 106 o/m 108.

TIP: Nûgje in skoalskriuwer yn 'e klasse út dy't Frysk praat en lit de bern in ynterview tariede oer hoe'tst in ferhaal spannend makkest, hoe'tst spanning opbouwe kinst, ensfh.

Mear ynformaasje: [Onze aanpak - De Schoolschrijver](#)



MATERIAAL

- Grutte slúf mei brief 2
- Tekening 2 op digiboerd of kopyen foar de groepkes



STAP 2: KAAIFRAGEN

De bern gean mei-elkoar yn petear: -Hoe kinne wy in ing hûs betinke en hokker aaklike lûden binne dêr?

De bern komme mei ideeën. Stjoer it petear sa dat der besluten wurd om de tips fan Tjitske te folgjen.



STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: BESJOCH IT MAR!



1.Ferwûnderje

Set de tekening op it digiboerd of jou elk groepke in kopy hjirfan. Lit harren ien minút nei de tekening sjen sûnder mei-inoar te praten. Fertel dat se yn de tekening stappe om te ûndersykjen hokker grizelige dingen se sjogge en hokker grizelige lûden se hearre.

2.Undersykje

- Hokker grizelige dingen sjochst?
- Hokker grizelige lûden hearst?
- Wat fielst dêrby?

3.Beprate yn de grutte groep

Hawwe de bern deselde grizelige dingen sjoen en heard? Fielden, tochten, ensfh. se itselde dêrby?





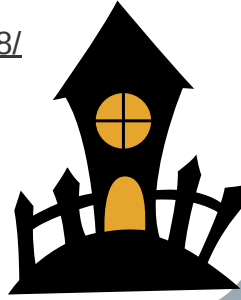
WHAT DO YOU THINK?

STAP 4 TAALAKTIVITEIT 2: TINK DY TÛK

Gean yn in de rûnte sitten. Kies ien fan ûndersteande filosofyske fragen. Jou de learlingen tinktiid. Wat ha se betocht? Lit se op inoar reagearje. Freegje troch nei it argumint achter in antwurd. Bliuw net hingjen yn persoanlike antwurden. Jou sels gjin miening. Besef dat der gjin goed antwurd is. Is de keazen fraach genôch fan alle kanten besjoen, meitsje dan in gearfetting fan de antwurden en kies in oare filosofyske fraach. Filosofysk haadtema: Wat is grizelich? Lit de lûden út de brief hearre.

<https://freesound.org/people/ghaelen/sounds/336388/>

- Wannear binne dit grizelige lûden?
- Kinne alle lûden grizelich wêze?
- Is it goed om lûden grizelich te finen?
- Kinst foar dyn eigen lûd bang wêze?
- Fine bisten deselde lûden grizelich as minsken?
- Wat ha lûden te meitsjen mei thúsfielen?



MATERIAAL

-Geluidsfragment:
<https://freesound.org/people/ghaelen/sounds/336388/>



STAP 5 TAALAKTIVITEIT 3: DE INKTFLUENCER

De bern meitsje in klankgedicht.

Jim hawwe yn de foarige episoade in dreamplak en in haadpersoan makke. Hokker spannende lûden soest yn dyn hûs hearre kinne ? In lûd dêr't dyn haadpersoan bang fan wurdt, it dreech mei hat? It soe in foarfal wêze kinne dêr't jim haadpersoan it hiel dreech troch krijt (en hast oan ûndertroch giet...).

1. Meitsje in (spannend) lûd.
2. Watfoar spannende lûden hearre by it Swarte Hûs? Meitsje in listje mei spannende lûden (skriuwe).
3. Bepreat yn twatallen de spannende lûden. Watfoar lûden kinne der noch mear by?
4. Meitsje mei-inoar in klankgedicht fan de lûden (lûde lûden skriuwst grut, sêfte lûden lyts, kinst ek kleuren brûke).
5. Presintearje de klankgedichten.

BOUSTIEN 2 : MYN EIGEN FERHAAL

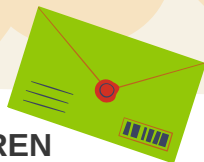
Skriuw it ferfolch fan dyn ferhaal mei help fan de twadde boustien: Der bart wat grizelichs! Dyn haadpersoan krijt it dreech. Der bart wat grizelichs, wat ings yn it ferhaal .

TIP: Brûk alle ynformaasje út de taalaktiviteiten 1, 2 en 3. Lês earst it begjin fan dyn ferhaal en skriuw of tekenje dan yn klad watfoar grizelichs of ings der yn dyn ferhaal bart. Skriuw of tekenje ek wat dyn haadpersoan sjocht, heart en fielt. Bist tefreden? Skriuw dan fierder oan dyn ferhaal...





EPISOADE 3 - IN ÛNFËRWACHTE DRAAI



STAP 1 BARREN

Der komt in brief fan Sybe Pennema en dy fertelt dat er entûsjast is oer wat de bern allegear betocht hawwe. Hy leit út dat elke haadpersoan aventoeren belibbet troch de tsjinwurking dy't er krijt, troch helpers en troch obstakels (bygelyks in doar dy't op slot sit). Hy fertelt ek dat in ferhaal op in bepaald stuit in draai krijt. Dy draai kin komme troch in foarwerp. Hokker foarwerp soarget foar in draai yn dyn ferhaal? By Lampke soargje in doaske lûsjefers foar in soad ellinde.

MATERIAAL

-Grutte slûf mei brief 3 en de kopyen fan tekening 3.

STAP 2: KAAIFRAGEN

De bern sille mei-inoar yn petear:
- Hokker foarwerp kin in draai jaan oan dyn ferhaal?



De bern komme mei ideeën. Stjoer it petear sa dat se de tips fan Sybe folgje. Sjoch stap 3.

STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: BESJOCH IT MAR!



1. Ferwûnderje

Kopiearje de print foar elk groepke. Lit de bern yn groepkes fan trije ien minút yn stilte de foto besjen.

2. Undersykje

- Lit de bern yn harren groepke om bar in ding neame dat op de print stiet.
- Lit harren mei- elkoar ien ding útsykje. Bygelyks it bêd, it skilderij, de badkûpe, it kleeed, de skimerlampe of noch wat oars.
- Lit de groepkes mei-inoar beprate hoe't it keazen ding in draai jaan kin oan in ferhaal. Byg. in badkûpe kin leechrinne, der kin ien yn ferdrinke, kinst dyn tean deroan stjitte, der kin wat ûnder lizze ensfh.
- Werhelje dit mei in oar foarwerp.

3. Beprate yn 'e grutte groep

Hokker foarwerpen binne keazen? Wat barde der mei dizze foarwerpen?





STAP 4 TAALAKTIVITEIT 2: LIT DY GEAN

In storyboard meitsje mei tekeningen fan sênes fan it ferhaal. Meitsje groepkes fan trije persoanen.

1. Lit elk groepke in foarwerp út de doaze kieze.

- Betink mei-elkoar watst allegear mei dit foarwerp dwaan kinst.

2. Lit de bern betinke hoe't it foarwerp in rol spilet yn it eigen ferhaal.

- Hoe kin dit foarwerp yn it ferhaal telâne komme?
- Hoe draacht dat by oan in ûnferwachte draai?
- Bepraat mei-inoar de trije ideeën en folje oan.

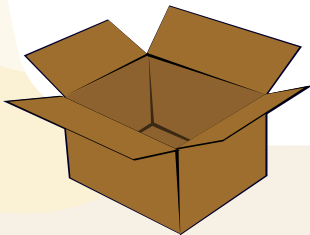
3. Lit de bern in storyboard meitsje.

Meitsje in storyboard yn 'e foarm fan in harmoanikaboekje mei seis siden. Tekenje op elke side in sênes, lit de lêste side (de ein) leech. Dizze side komt yn episoade 4 oan bod.

MATERIAAL

-Doaze of koer mei alderhande foarwerpen. Tink bygelyks oan in frjemde munt, in fûgelfear, in moaie stien, in stik glês ensfh.

-Stroken tekenpapier dy't yn seizen teard wurde kinne (harmonikaboekje).



Boustien 3 : Myn eigen ferhaal

Skriuw it ferfolch fan dyn ferhaal mei help fan de tredde boustien: In ûnferwachte draai. Der is in foarwerp yn dyn ferhaal dat derfoar soarget dat alle oars giet.

TIP: Brûk alle ynformaasje út de taalaktiviteiten 1 en 2. Lês earst it begjin en ferfolch. Pak it harmoanikaboekje derby en skriuw wat sinnen yn it klad. Hoe komt it foarwerp yn dyn ferhaal? Wat bart der mei it foarwerp? Hoe reagearret dyn haadpersoan? Wat bart der mei de haadpersoan?



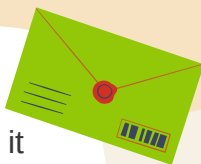


EPISOADE 4 -HOE RINT IT ÔF?

STAP 1 BARREN

Der is in lêste brief fan skriuwer Sybe Pennema. Yn de brief wurdt yngien op it bouwen fan in ferhaal. De boustiennen dy't de bern hân hawwe wurde werhelje en der wurdt yn ferteld dat de bern no de lêste boustien krije: it skriuwen fan it slot. Sybe tanket de bern foar harren ynspiraasje. Syn writersblock is foarby. Hy hat nocht om oan in nij boek te begjinnen. Hy stimulearret de bern harren ferhalen te presintearjen.

TIP Lês side 328 o/m 330 foar.



MATERIAAL

-Grutte slúf mei brief 4 en de kopyen fan tekening 4

STAP 2: KAAIFRAGEN

De bern gean mei-elkoar yn petear:
-Hoe kin der in goed slot betocht wurde oan it ferhaal?

De bern komme mei ideeën. Stjoer it petear sa dat se de tips fan Sybe folgje. Sjoch stap 3.



STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: BESJOCH IT MAR!



1.Ferwûnderje

Kopiearje de print foar elk groepke. Lit de bern yn groepkes fan trije ien minút yn stilte de tekening besjen.

2.Undersykje

Undersykje de tekening mei-inoar en beantwurdzje om bar de folgjende fragen:

- As dizze tekening it ein fan in ferhaal is, wat soe dan it ferhaal wêze kinne?
- As dizze tekening it begjin is fan in nij probleem, wat soe dat dan wêze kinne?

3.Beprate yn de grutte groep

Hawwe de bern itselde ferhaal betocht? Of binne it hiel ferskillende ferhalen?

STAP 4 TAALAKTIVITEIT 2: TAALRÛNTE

De bern jouwe elkoar tips foar it ferbetterjen fan harren ferhaal en foar in moai slot.

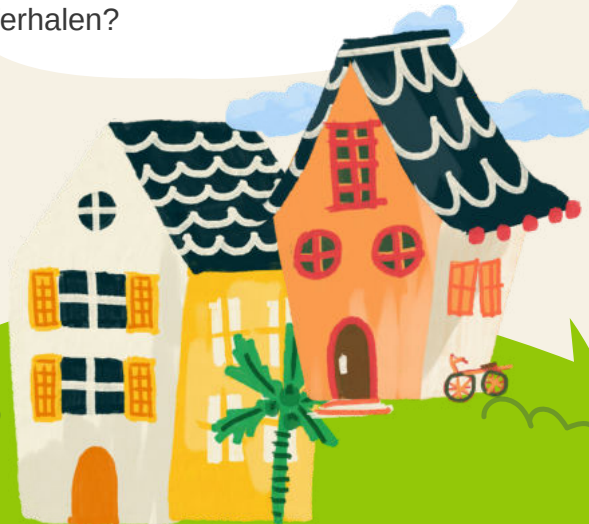
- 1.Jou alle bern memobledsjes.
- 2.Lit se harren ferhaal op de eigen tafel dellizze. (bygelyks op papier of kompjûter).
- 3.Set de muzyk oan en lit de bern frij troch it lokaal rinne.
- 4.As de muzyk stoppet giet elk by de tafel sitten dêr't hy of sy it tichtste by stiet en lêst it ferhaal.
- 5.Lit de bern tips, tops en suggestjes foar in moai slot op de memo skriuwe en op de tafel plakke.
- 6.Werhelje dit trije of fjouwer kear sadat elke skriuwer genôch tips, tops en suggestjes krijt.
- 7.Besprek koart nei en lit in pear bern even foarlêze wat op de memo stiet.

TIP: Tink om de haadletters. Ik wit soms net wêr't nije sin begjint.

SLOT: Meitsje in slot datst net ferwachttest, bygelyks Wopke wint de priis!

TOP: Wat is dit ferhaal spannend! Knap datsto sa goed Frysk skriuwst.

SLOT: Betink in moaie slotsin.





Boustien 4 : Myn eigen ferhaal

Skriuw in moai ein oan dyn ferhaal mei help fan de fjirde boustien: It slot. Hat de haadpersoan syn doel berikt? Of is der no in nij probleem?

TIP: Brûk alle ynformaasje út de taalaktiviteiten 1 en 2. Lês earst it hiele ferhaal noch ris goed troch en besjoch de suggestjes op de memobledsjes. Komsto hijitroch op in nij idee? Skriuw of tekenje dit yn it harmoanikaboekje. Lês ris wat slotsinnen út boeken. Skriuw dêrnei sels in prachtich slot.

OFSLUTENDE EPISOADE: PRESINTAASJE

In boek

Bondelje de ferhalen en lit it yn in lytse oplage echt drukke.

Organisearje dêrnei in sinjear-sesje op skoalle.

Boekefeest

Organisearje in boekefeest en lit de skriuwers as de haadpersoan út harren ferhaal komme.

Praat mar Toaniel!

Meitsje in toanielstik fan it ferhaal en spylje dat út. In film derfan meitsje kin ek!

Boekpromoasje

Lit de bern in boekpromoasje hâlde foar in oare groep:

- titel
- illustraasjes
- begjin fan it ferhaal
- stikje foarlêze
- foar wa't it geskikt is

In ferhalejûn

Organisearje in ferhalejûn foar âlders, paken, beppen en oare belangstellenden. Lit de skriuwers harren ferhaal op dizze jûn foarlêze/fertelle.

Stopmotion

Meitsje in stopmotion-filmke fan it ferhaal
<https://youtu.be/8eZWJAJifrU>





'VERHALEND ONTWERP'

Dit jaar zijn taalactiviteiten niet alleen gekoppeld aan een thema en een Fries boek maar ook aan een 'verhalend ontwerp'. Het thema dit jaar is 'By ús thús' en sluit daarmee aan bij het landelijke thema van de Kinderboekenweek. Het Friese boek voor de bovenbouw is 'Lampke'.

Bij 'verhalend ontwerp' gaat het om het onderzoekend leren. Belangrijk daarbij is dat een leerkracht rijke taalgebruikssituaties creëert met specifieke taaldoelstellingen. Het gecreëerde probleem (de gebeurtenis) nodigt uit samen na te denken, te praten, te overleggen, te lezen en te schrijven. Bij een 'verhalend ontwerp' is een rijke leeromgeving belangrijk. Denk daarbij - naast het inrichten van het lokaal - ook aan het uitnodigen van een expert in de klas of aan een excursie.

Bij 'verhalend ontwerp' wordt er gewerkt met episodes, ieder met een eigen doel: 1. Start-episode. Doel: de introductie van de hoofdpersoon. De kinderen maken de hoofdpersoon vaak in het groot zodat die in de klas goed zichtbaar is.

2. Episode 1, 2, 3,... Doel: het onder de aandacht brengen van steeds weer een nieuw probleem, een kwestie. Kunnen de kinderen een oplossing bedenken? In een open gesprek, een dialoog, moeten de kinderen hun meningen en ideeën verwoorden aan de hand van onderzoekende vragen als 'wat zou er nu moeten gebeuren?' of 'hoe kunnen we... helpen om...?'

3. Afsluitende episode. Doel: eind goed, al goed. Het verhaal loopt goed af en de kinderen kunnen de ouders uitnodigen om het te vieren. Daarbij kunnen ze alles laten zien of vertellen wat ze gemaakt en bedacht hebben.

Iedere episode start met een 'barren' (gebeurtenis), een probleem dat de kinderen nieuwsgierig maakt, aan het denken zet en uitnodigt tot onderzoek. Daarbij staan sleutelvragen centraal. Dit zijn vragen die kinderen aan het denken zetten en die uitdagen om een oplossing voor een probleem te vinden. Het probleem kan worden opgelost door verschillende leeractiviteiten.





'EEN EIGEN VERHAAL'

Hoofdpersoon in dit verhalende ontwerp is de auteur Sybe Pennema, die helaas niet zoveel boeken verkoopt. Hij wil graag een nieuw boek schrijven en wil dat goed aanpakken. Schrijver Annet Schaap is een voorbeeld voor hem, want zij verkoopt veel boeken en heeft zelfs een gouden griffel gewonnen. Hij vraagt of de kinderen hem willen helpen door zelf een verhaal te schrijven en hem op die manier te inspireren. Het boek *Lampje* dient als voorbeeld om zelf een nieuw verhaal te bedenken.

In dit verhalende ontwerp leren de kinderen hoe ze een verhaal kunnen construeren. Elke episode begint met een brief die aangeeft welk deel van het verhaal ze gaan aanpakken. De taalactiviteiten zijn erop gericht om te onderzoeken hoe er aan de vier elementen van een verhaal wordt gewerkt. Deze elementen worden de bouwstenen genoemd. Aan het einde van iedere episode schrijven de kinderen aan hun eigen verhaal.



Episode 1 : bouwsteen 1

De kinderen onderzoeken hoe een schrijver een hoofdpersoon, een mooie plek en de motieven van een hoofdpersoon kan bedenken. Ze schrijven aan het eind van de episode het begin van hun verhaal.



Episode 2 : bouwsteen 2

De kinderen ontdekken dat in een boek altijd iets gebeurt en dat niets zonder tegenslag gaat. Ze onderzoeken hoe geluiden beschreven kunnen worden. Ze schrijven het vervolg van hun verhaal waarin iets engs, iets griezeligs gebeurt.



Episode 3 : bouwsteen 3

De kinderen onderzoeken hoe het verhaal verder gaat en ontdekken dat een hoofdpersoon te maken krijgt met obstakels, dingen die tegenwerken, maar ook met helpers. Vervolgens onderzoeken ze hoe het verhaal door een object een onverwachte wending kan nemen. Aan het einde van de episode schrijven ze hun verhaal verder.



Episode 4 : bouwsteen 4

De kinderen onderzoeken hoe een verhaal kan eindigen. Heeft de hoofdpersoon zijn doel bereikt? Of is er een nieuw probleem ontstaan? Een goed einde bedenken is een kunst waarover nagedacht moet worden. Aan het einde van de aflevering schrijven de kinderen het verhaal.



MEERTALIGHEID

In projecten waarbij leerlingen moeten nadenken en met elkaar moeten overleggen, heeft meertaligheid en het gebruik van de moedertaal (Fries) een essentiële meerwaarde voor het leren. Op sommige scholen, zoals de drietalige scholen in Fryslân, heeft ook het Engels een prominente plek in de klas.

Toch zien we dat in projecten vaak alleen het Nederlands wordt gebruikt en dat het Fries (en het Engels) nauwelijks aan bod komen. Ook zien we dat er amper aandacht is voor de andere thuistalen van de kinderen. En dat terwijl een goede beheersing van de moedertaal (bijv. het Fries) een positief effect heeft op de ontwikkeling van de tweede taal (het Nederlands). Meertaligheid heeft bovendien een positieve invloed op onder andere het cognitief functioneren en daarnaast worden mensen die op vroege leeftijd een tweede of derde taal leren hier vaardiger in dan mensen die er pas op latere leeftijd mee starten.

Welke taal op welk moment gebruikt wordt in het project, hangt natuurlijk onder meer af van de visie en het taalbeleid van de school en van de taalachtergrond en vaardigheidsniveau van leerlingen en leerkracht. Neem dit vooral mee in de voorbereiding van het project en de verschillende fases. Een kringgesprek kan bijv. in het Fries worden gevoerd en een feestlied kan ook Engelstalig zijn. Kies bij elke activiteit een taaldoel en een inhoudsdoel.

Taaltips

- Praat je zelf geen Fries? Stimuleer de kinderen juist wél om Fries te praten.
- Stimuleren om de talen te vergelijken: Pankoeke? Dat is grappig: in het Nederlands is het 'pannenkoek'. En 'kok' is in het Fries en Nederlands gelijk.
- Schakel een Friestalige leerling in als coach, die zo nu en dan een vraag of antwoord in het Fries of Nederlands vertaalt.
- Werken de kinderen in groepjes? Zorg dan dat er zo mogelijk een Friese leerling in ieder groepje zit.
- Is het Fries voor sommigen nog moeilijk? Laat de kinderen een activiteit dan eerst in het Nederlands doen en vertaal het daarna naar het Fries.
- Maak als taalondersteuning een woordveld op het bord.



START-EPISEDE



STAP 1 IT BARREN

De kinderen krijgen een brief en het boek Lampke van auteur Siebe Pennema. Hij zegt dat hij een boek wil schrijven en dat Annet Schaap voor hem een voorbeeld is van een goede schrijver. Ze won het gouden potlood. Hij verwijst naar de video: <https://youtu.be/JlH3vE4dSoQ> waar de echte gouden griffel te zien is. Sybe wil graag een supergoed boek schrijven om te proberen ook zo'n een gouden griffel te winnen. Hij zegt dat het verhaal van Lampje begint met een bijzonder hoofdpersone en een bijzonder huis. Hij vraagt aan de kinderen of ze het boek hebben gelezen, wat ze van het boek vinden en of ze weten wie de hoofdper-son is en waar die woont.

Ga met de kinderen in gesprek, zie stap 2.

MATERIAAL

- Brief 1 van schrijver Sybe Pennema.
- Boek Lampke.

STAP 2 KAAIFRAGEN

De kinderen gaan met elkaar in gesprek om te onderzoeken hoe antwoord kunnen geven op Sybe zijn vragen:

- Wie kent het boek?
- Wie is de hoofdpersoon?
- In welk bijzonder huis woont de hoofdpersoon?

De kinderen komen met ideeën. De leerkracht stuurt het gesprek zo dat er besloten wordt om het boek goed te bekijken en een stukje te lezen.



STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: FERHALEPRAAT

Ga met de kinderen in de kring zitten. Bekijk het boek over Lampke en lees de titel. Laat de kinderen met elkaar in gesprek gaan.

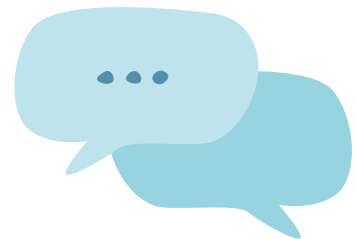
- Wa is de auteur?
- Wa de yllustrator?
- Yn welke taal is it skreaun?
- Wêr soe it boek oer gean?
- Wat foar soarte boek soe it wêze?
- Wêr spilet it him ôf en yn watfoar tiid?
- Wa soe de haadpersoan wêze?

Lees blz. 8, 9 en 10 voor. Laat de kinderen met elkaar in gesprek gaan.

- Wêr wennet Lampke?
- Wêrom is dat in bysûnder plak?
- Wat witst te fertellen oer Lamke?

Extra: Wa hat it boek al lêzen en/of kin de film? Wat fynst fan it ferhaal Lampke? Komt de film oerien mei it boek?

Kijk ook op www.annetschaap.nl



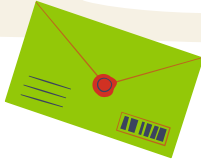


EPISODE 1-DE VUURTOREN

MATERIAAL

-Grote envelop met brief 2 en de kopieën van tekening 1

STAP 1 IT BARREN



Er ligt een envelop met kopieën van tekening 1 in de klas. Op de achterkant staat geschreven:

Hierby wat ynspiraasje foar jim! In tekening fan Annet Schaap en in tip foar in filmke oer de skriuwster op youtube: 3 vragen aan Annet Schaap.

(<https://youtu.be/V4DQaGCedzc>)

Ik hoopje dat jim no ek in bysûndere haadpersoan betinke, dy't op in bysûnder plak wennet.

Groetnis, Sybe.

STAP 2: KAAIFRAGEN



De kinderen gaan met elkaar in gesprek:

- Wie is jouw hoofdpersoon?
- Op welke bijzondere plek woont jouw hoofdpersoon?
- Wat wil jouw hoofdpersoon doen of bereiken?

De kinderen komen met ideeën. Stuur het gesprek zo, dat ze besluiten om de tekening eens goed te bekijken m.b.v. stap 3. Ook stap 4 en 5 geven inspiratie om aan het eind van deze episode aan het eigen verhaal te beginnen.

STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: BESJOCH IT MAR!



1. Ferwûnderje

Zet de digitale verhalenfoto op het digibord of kopieer de prent voor ieder groepje. Laat de kinderen in groepjes van drie één minuut in stilte de foto bekijken.

2. Undersykje

Laat de kinderen een persoon, object of element uit de foto zoeken. Bv de stien, it famke, de frou, it wetter, de loft, de toer, de flagge, it húske, de fisken yn it wetter of noch wat oars. Laat de kinderen vanuit dat perspectief vertellen mbv de verbeeldingsvragen. Kunnen de anderen van het groepje raden wie of of wat ze zijn?

Tip: Willen ze nog een ander persoon, object of element kiezen? Experimenteer ermee.

3. Besprekke yn de grutte groep

Heb je in het groepje vanuit hetzelfde perspectief gesproken? Voelden, dachten, enz. ze hetzelfde?





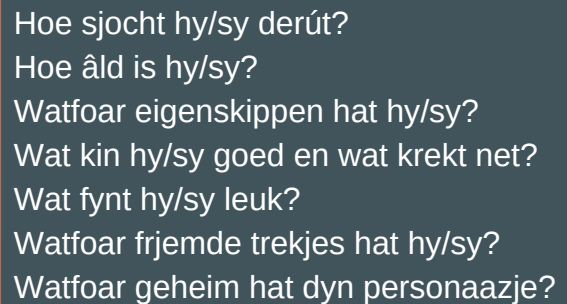
STAP 4 TAALAKTIVITEIT 2: LIT DY GEAN

Bekijk het fragment van Annet Schaap 'Schrijftip van Annet Schaap: hoe bedenkt je personages?'
(<https://www.youtube.com/watch?v=hNFIEYkIDXE>)

1. Bedenk nu in een groepje van drie een personage voor jullie eigen verhaal. Dat doe je als volgt:
Laat iemand van het groepje languit op een stuk behang liggen. Trek die persoon met stift om. Je hebt dan de omtrek van jullie hoofdpersoon.
2. Bedenk de antwoorden op de vragen en schrijf en teken die in en rond jullie persoon op het behang.
3. Schrijf een korte tekst in het Fries (vanuit de ik-persoon) waarin de hoofdpersoon zich voorstelt, en lees dit voor aan de klas terwijl je de hoofdpersoon toont.

MATERIAAL

- stuk behang van ongeveer twee meter
- stiften
- de vragen op het digiboord
- schrijfpapier



Hoe sjocht hy/sy derút?
Hoe âld is hy/sy?
Watfoar eigenskippen hat hy/sy?
Wat kin hy/sy goed en wat krekt net?
Wat fynt hy/sy leuk?
Watfoar frjemde trekjes hat hy/sy?
Watfoar geheim hat dyn personaazje?

STAP 5 TAALAKTIVITEIT 3: TAALRÛNTE

De kinderen geven een beschrijving van hun persoonlijke bijzondere plek en komen tot een beschrijving van een bijzondere plek voor hun verhaal.

1. Noem een bijzondere plek
2. Beschrijf als leerkracht een plek die voor jou bijzonder is.
3. Vraag de kinderen: Wie heeft ook zo'n bijzondere plek? Beschrijf hoe die bijzondere plek eruitziet. (Twee of drie leerlingen mogen vertellen over hun bijzondere plek.)
4. Maak nu allemaal een lijstje met kenmerken van de bijzondere plek in jouw verhaal dat je straks gaat schrijven.
5. Vertel in tweetallen m.b.v. dit lijstje over de gekozen bijzondere persoonlijke plek.
6. Maak een beschrijving op papier hoe jouw bijzondere plek in jouw verhaal eruit ziet.

BOUWSTEEN 1: MYN EIGEN FERHAAL

Schrijf het begin van het verhaal met behulp van de eerste bouwsteen: vertel wie de hoofdpersoon is, in welk bijzonder huis hij/zij woont, wat hij/zij precies wil en wat er aan de hand is.

TIP: Gebruik alle informatie uit de taalactiviteiten 1,2 en 3. Natuurlijk mag je wel een beetje veranderen.




EXTRA TAALACTIVITEIT : FAK TAAL FORMULE

Taaldoel: Kan eenvoudige Friestalige presentatie houden

Inhoudsdoel: Leren wat het doel van een vuurtoren is.

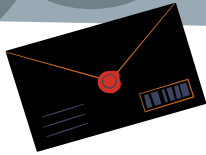
1. Verdeel de leerlingen in drietallen. Geef de kinderen één minuut de tijd om zoveel mogelijk woorden op te schrijven over een vuurtoren (in het algemeen, toen en nu).
2. Laat het groepje met de meeste woorden, hun lijstje voorlezen. Wie hetzelfde woord heeft, kan dit wegstrepen. Wie heeft nog een aanvulling?
3. Laat het filmpje van het Jeugdjournaal ' Moeten vuurtorens blijven bestaan? 'kijken. Link (QR-code maken?): <https://jeugdjournaal.nl/artikel/2257068-moeten-vuurtorens-blijven-bestaan>
4. De kinderen maken een muurkrant in kleine groepjes, over een Friese / Nederlandse vuurtoren. Ieder groepje gebruikt de verzamelde basisinformatie en vergroot de kennis door meer informatie op te zoeken. Ieder groepje kiest een eigen vuurtoren. Info op www.nederlandsevuurtorens.nl.
5. De kinderen geven een korte Friese presentatie. Is het Fries lastig? Dan stimuleren Friese woorden/zinnen te gebruiken.



Ik wol mear witte
oer fjoertuorren!



EPISODE 2-LÛDEN YN IT SWARTE HÛS



Stap 1 BARREN

Er is een brief van Tjitske van Dyk, die blij is dat de kinderen Sybe Pennema willen helpen. Ze legt onder meer uit dat je als schrijver niet alleen beschrijft wat je ziet, maar ook wat je hoort. Ze schrijft dat er altijd iets gebeurt in een boek, iets spannends of iets engs. Dat de hoofdpersoon obstakels tegenkomt. Lampje moet bijvoorbeeld verhuizen en komt te wonen in een eng zwart huis met vreemde geluiden... .

TIP 1: Lees blz 64 t/m 66 foar en 106 o/m 108.

TIP 2: Nodig een schoolschrijver uit in de klas die Fries spreekt en laat de leerlingen een interview voorbereiden over hoe je een verhaal spannend maakt, hoe je spanning opbouwt etc.

Meer info: [Onze aanpak - De Schoolschrijver](#)

MATERIAAL

- Grote envelop mei brief 2
- Tekening 2 op digibord of kopieën van de plaat voor de groepjes.

STAP 2: KAAIFRAGEN

De kinderen gaan met elkaar in gesprek:

- Hoe kunnen we een eng huis bedenken en welke enge geluiden zijn daar?

De kinderen komen met ideeën. Stuur het gesprek zo dat er besloten wordt om de suggesties fan Tjitske te volgen.

STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: BESJOCH IT MAR!

1. Ferwûnderje

Zet de digitale verhaalfoto op het digitale bord of kopieer de plaat voor de groepjes. Laat de kinderen 1 minuut naar de foto kijken zonder met elkaar te praten. Vertel de kinderen dat ze in de foto stappen om te onderzoeken welke enge dingen ze zien en welke geluiden ze horen.

2. Undersykje

- Hokker grizelige dingen sjochst?
- Hokker grizelige lûden hearst?
- Wat fielist dêrby?

3. Besprekke yn de grutte groep

Hebben de kinderen dezelfde enge dingen gezien en gehoord? Hadden ze daarbij dezelfde gedachten en gevoelens? Spreek je zelf geen Fries? Schakel dan een Friestalige leerling in als hulp bij het vertalen.





WHAT DO YOU THINK?

STAP 4 TAALAKTIVITEIT 2: TINK DY TÛK

Ga in een kring zitten. Kies een van de onderstaande filosofische vragen. Geef de leerlingen tijd om na te denken. Wat hebben ze bedacht? Laat ze op elkaar reageren. Vraag naar het argument achter een antwoord. Verzand niet in persoonlijke reacties. Geef zelf geen mening. Realiseer je dat er geen goed antwoord is. Als de gekozen vraag van alle kanten voldoende is onderzocht, maak dan een samenvatting van de antwoorden en kies een andere filosofische vraag.

Filosofisch hoofdthema: Wat is griezelig?

Laat het geluidsfragment uit de brief fan Tjitske horen.

<https://freesound.org/people/ghaelen/sounds/336388/>

- Wannear binne dit grizelige lûden?
- Kinne alle lûden grizelich wêze?
- Is it goed om lûden grizelich te finen?
- Kinst foar dyn eigen lûd bang wêze?
- Fine bisten deselde lûden grizelich as minsken?
- Wat ha lûden te meitsjen mei thúsfiel?



MATERIAAL

-Geluidsfragment:

<https://freesound.org/people/ghaelen/sounds/336388/>



STAP 5 TAALAKTIVITEIT 3: DE INKTFLUENCER

De kinderen maken een klankgedicht.

Jullie hebben in de vorige episode een mooie plek en een hoofdpersoon bedacht. Welke spannende geluiden zou je in jouw huis kunnen horen? Een geluid waar je hoofdpersoon het moeilijk mee heeft?

1. Maak een (spannend) geluid.
2. Welke spannende geluiden klinken er in het Zwarte Huis? Maak een lijst met spannende geluiden (schrijven).
3. Bespreek de spannende geluiden in tweetallen. Welke geluiden kunnen er nog meer zijn?
4. Maak samen een klankgedicht van de klanken (je schrijft harde klanken groot, zachte geluiden klein, je kunt ook kleuren gebruiken).
5. Presenteer de klankgedichten.

BOUWSTEEN 2: MYN EIGEN FERHAAL

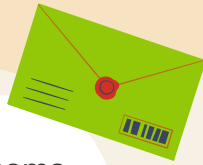
Schrijf het vervolg van je verhaal met behulp van de tweede bouwsteen: Er gebeurt wat engs! Jouw hoofdpersoon krijgt het moeilijk. Er gebeurt iets griezeligs, iets engs in je verhaal.

TIP: Gebruik alle informatie uit de taalactiviteiten 1, 2 en 3. Lees eerst het begin je verhaal en schrijf of teken dan in klad wat voor griezeligs of engs er gebeurt. Schrijf of teken wat je hoofdpersoon ziet, hoort en voelt. Schrijf daarna verder aan je verhaal.





EPISODE 3-EEN ONVERWACHTE WENDING



STAP 1 BARREN

Er komt een brief binnen van Sybe Pennema en hij zegt enthousiast te zijn over wat de kinderen allemaal hebben bedacht. Hij legt uit dat elk hoofdpersonage avonturen beleeft doordat dingen tegenwerken, door helpers en door obstakels (bijvoorbeeld een deur die op slot zit). Hij legt ook uit dat een verhaal op een gegeven moment een wending neemt. Die wending kan worden veroorzaakt door een object. Welk voorwerp zorgt voor een wending in jouw verhaal? Bij Lampje heeft bijv. een doosje lucifers voor veel narigheid gezorgd.

MATERIAAL

-Grote envelop met brief 3 en de kopieën fan tekening 3.

STAP 2: KAAIFRAGEN

De kinderen gaan met elkaar in gesprek:

-Welk voorwerp kan een wending geven aan jouw verhaal?



De kinderen komen met ideeën.

Stuur het gesprek zo dat ze de tips van Sybe volgen. Zie stap 3.

STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: BESJOCH IT MAR!



1.Ferwûnderje

Maak groepjes van drie. Kopieer de tekening voor ieder groepje. Laat de kinderen een minuut lang in stilte naar de foto kijken.

2.Undersykje

A. Laat de kinderen in hun groepje een voorwerp opnoemen dat op de afbeelding staat.

B. Laat ze samen één voorwerp kiezen. Bijv. het bed, het schilderij, het bad, het vloerkleed, de schemerlamp of wat dan ook.

C. Laat de groepjes met elkaar overleggen hoe het gekozen voorwerp een wending kan geven aan het verhaal. Bijv. een badkuip kan leeglopen, iemand kan erin verdrinken, de teen kan worden gestoten, er kan iets onder liggen, etc.

D. Herhaal dit met een ander object.

3.Bepate yn'e grutte groep

Welke voorwerpen zijn gekozen? Wat gebeurde er met deze voorwerpen?





MATERIAAL

- Doos of mand met allerlei voorwerpen. Denk bijvoorbeeld aan een vreemde munt, een vogelveer, een mooie steen, een stuk glas enz.
- Stroken tekenpapier die in zessen gevouwen kunnen worden (harmonica-boekje).

STAP 4 TAALAKTIVITEIT 2: LIT DY GEAN

In storyboard maken met tekeningen van scènes van het verhaal. Maak groepjes van drie personen.

1.Laat elk groepje een voorwerp uit de doos kiezen.

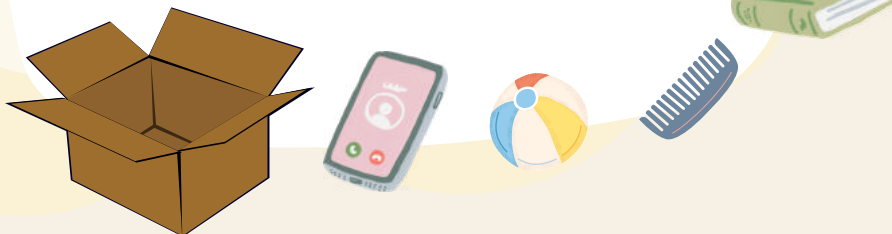
- Betink mei elkoar wat je allegear mei dit foarwerp dwaan kinne.

2.Laat de kinderen bedenken hoe het voorwerp een rol speelt in het eigen verhaal.

- Hoe kin dit foarwerp yn dyn ferhaal telâne komme?
- Hoe draacht dat by oan in ûnferwachte draai?
- Bepaat mei-inoar de trije ideeën en folje oan.

3.Laat de kinderen een storyboard maken

Meitsje in storyboard yn 'e foarm fan in harmonica-boekje mei seis siden. Tekenje de sênes elk op in side, lit de lêste side (de ein) leech. Dizze side komt yn episode 4 oan bod.



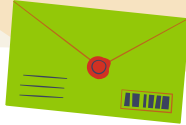
Boustien 3 : Myn eigen ferhaal

Schrijf het vervolg van je verhaal met behulp van de derde bouwsteen: Een onverwachte wending. Er is een voorwerp in je verhaal dat ervoor zorgt dat alles anders verloopt.

TIP: Gebruik alle informatie uit de taalactiviteiten 1 en 2. Lees eerst het begin en vervolg van je verhaal nog eens goed door. Pak je harmonica-boekje erbij en schrijf wat zinnen in het klad. Hoe komt het voorwerp in je verhaal? Wat gebeurt er met je voorwerp? Hoe reageert je hoofdpersoon? Wat gebeurt er met hem of haar?



EPISODE 4-HOE LOOPT DIT AF?



STAP 1 IT BARREN

Er komt een laatste brief van Sybe Pennema. Hij schrijft over de opbouw van het verhaal en herhaalt de bouwstenen, die de kinderen gekregen hebben. Hij vertelt ook dat ze nu met de laatste bouwsteen aan de slag gaan: het schrijven van het slot. Sybe bedankt de kinderen voor hun inspiratie, zijn writersblock is voorbij, hij heeft zin om een nieuw boek te schrijven en hij stimuleert de kinderen om hun verhalen te presenteren.

TIP Lees blz 328 o/m 330 voor.

MATERIAAL

-Grote envelop met brief 4 en de kopieën van tekening 4.

STAP 2: KAAIFRAGEN

De kinderen gaan met elkaar in gesprek:
Hoe kan er een goed slot bedacht worden aan een verhaal?



De kinderen komen met ideeën. Stuur het gesprek zo dat ze de tips van Sybe volgen. Zie stap 3.

STAP 3 TAALAKTIVITEIT 1: BESJOCH IT MAR!



1.Ferwûnderje

Kopieer de tekening voor de groepjes en laat deze in groepjes van drie één minuut in stilte bekijken.

2.Undersykje

Onderzoek de afbeelding met elkaar en beantwoord om de beurt de volgende vragen:

-As dizze tekening it ein fan in ferhaal is, wat soe dan it ferhaal wêze kinne?

-As dizze tekening it begjin is fan in nij probleem, wat soe dat dan wêze kinne?

3.Beprate yn de grutte groep

Hawwe de bern itselde ferhaal betocht? Of binne it hiel ferskillende ferhalen?

STAP 4 TAALAKTIVITEIT 2: TAALRÛNTE

De kinderen geven elkaar tips voor het verbeteren van hun verhaal en voor een mooi slot.

- 1.Geef alle kinderen memoblaadjes.
- 2.Laat hun verhaal op eigen tafel neerleggen (bijvoorbeeld op papier of computer).
- 3.Zet muziek aan en laat de kinderen vrij door het lokaal lopen.
- 4.Als de muziek stopt gaat iedereen bij de tafel zitten waar hij of zij het dichtste bij staat en leest het verhaal.
- 5.Laat de kinderen tips, tops en suggesties voor een mooi slot op de memo schrijven en op tafel plakken.
- 6.Herhalen dit drie of vier keer zodat elke schrijver genoeg tips, tops en suggesties krijgt.
- 7.Bespreek kort na en laat een aantal kinderen even voorlezen wat op de memo staat.

TIP: Tink om de haadletters. Ik wit soms net wê't nije sin begjint.

SLOT: Meitsje in slot datst net ferwachttest, bygelyks Wopke wint de priis!

TOP: Wat is dit ferhaal spannend! Knap datsto sa goed Frysk skriuwst.

SLOT: Betink in moaie slotsin.





Bousten 4 : Myn eigen ferhaal

Schrijf een mooi einde aan je verhaal met behulp van de vierde bouwsteen: Het slot. Heeft de hoofdpersoon zijn doel bereikt? Of is er nu een nieuw probleem?

TIP: Gebruik alle informatie uit de taalactiviteiten 1 en 2. Lees eerst het hele verhaal nog eens goed door en bekijk de suggesties op de memoblaadjes. Kom je hierdoor op een nieuw idee? Schrijf of teken dit in je harmonicaboekje. Lees eens wat slotzinnen uit boeken. Schrijf daarna zelf een prachtig slot.

AFSLUITENDE EPISODE: PRESENTATIE

Een boek

Bundel de verhalen en laat het in kleine oplage echt drukken.

Organiseer daarna een signeersessie op school.

Praat mar Toaniel!

Maak een toneelstuk van het verhaal en speel dit. Een film ervan maken kan ook!

Een verhalenavond

Organiseer een verhalenavond voor ouders, opa's, oma's en andere belangstellenden. Laat de schrijvers hun verhaal op deze avond voorlezen/vertellen.

Boekpromotie

Laat de kinderen een boekpromotie houden voor een andere groep

-titel

-illustraties

-samenvatting begin van het verhaal

-stukje voorlezen

-voor wie het geschikt is

Stopmotion

Maak een stopmotion-filmpje van het verhaal
<https://youtu.be/8eZWJAJifrU>

Boekenfeest

Organiseer een boekenfeest en laat de schrijvers als de hoofdpersoon uit hun verhaal komen.





DE BRIEVEN



Dach bern,

In boek foar jim. Samar in kado fan my, Sybe Pennema, skriuwer fan berneboeken. Wêrom dat? Sa sille jimme wol tinke...Ik haw jimme help nedich. Ik skriuw graach boeken foar bern. Allinne it probleem is, dat dy boeken fan my net sa folle ferkocht wurde. Dy binne net bekend genôch. No haw ik in plan. Dit boek Lampke, fan Annet Schaap, is net samar in boek. Dit boek is foar my in foarbyld. It wurdt in hiel soad ferkocht. It krige hiele goede resinsjes yn de kranten en in hiel soad prizen. De skriuwster krige der sels in goude griffel foar! It boek waard sels yn it Frysk fertaald. Ik haw it boek lêzen en ik moat tajaan dat dy Annet Schaap in hiele goede skriuwster is. Ik woe dat ik it koe... Wat soe ik graach ek in gouden griffel winne... Kenne jim dit boek 'Lampke'? Witte jim wa't Lampke is? En witte jim ek wêr't se wennet?

Ik haw op dit stuit in grut probleem: ik haw in writersblock! Ik ha totaal gjin ynspiraasje en kin neat betinke. Ik wol in moai ferhaal skriuwe oer in bysûndere haadpersoan, dy 't yn in bysûnder hûs wennet en dy 't moaie aventoeren belibbet. Kinne jimme my wat ynspirearje troch ek in ferhaal te skriuwen? Besjoch earst marris dit boek, lês in lyts stikje, want dy Annet Schaap kin echt moaie sinnen skriuwe en prachtige tekeningen meitsje.

Groetnis,
Sybe Pennema, skriuwer

PS
HJir sjochst Annet Schaap mei har griffel:
<https://www.youtube.com/watch?v=JIH3vE4dSoQ>





Bêste bern,

Sybe Pennema kaam by my op kantoar en fertelde my dat er lêst hat fan syn writersblock. As útjouwerij hawwe wy der wol belang by dat er in moai Frysk boek skriuwt. Hy fertelde dat er jim om help frege hat. Dat hat Sybe moai betocht. Ik wol jim ek noch in tip jaan. Ik wit dat bern graach lêze oer spannende , grizelige dingen. Yn Lampke bart dat ek. Se ferhuzet nei 'It swarte hûs' en moat dêr hiel bot wenne. Nachts heart se frjemde lûden en it blykt dat der in meunster ûnder it bêd leit. Lês side 64 o/m 66 marris en side 106 o/m 108. Yn elk ferhaal belibbet de haadfiguer wat. Dy komt bygelyks yn swiere problemen trochdat er ferdwaalt, in eng figuer tsjinkomt, opsluten wurdt of noch wat oars... In boek dêr't neat yn gebeurt is ommers hartstikke saai. In skriuwer skriuwt net allinne wat er sjocht en tinkt, mar ek wat er heart. Dat makket it lêzen fan it boek ekstra spannend. Hjirby in print fan Lampkes nije hûs en in lûdsfragmint. Dy hawwe jim nedich. Besjoch de tekening goed, filosofearje deroer wat grizelich is en meitsje in klankgedicht. Dat sil jim fêst ynspiraasje jaan foar jimme eigen ferhaal. In soad sukses, groetnis,

Tjitske van Dyk, AFUK.

PS Dit is it lûdsfragmint

<https://freesound.org/people/ghaelen/sounds/336388/>



Dach bern,

Wat binne jim moai op dreef! Wat hawwe jim in soad ideeën. Ik hearde dat fan jim learkrêft. Dy haw ik stikem even belle. Dy haadpersoanen fan jim binne allegear yn in goed lestich parket kaam. Wat hawwe se it allegear dreech! Jim hawwe sokke grizelige situaasjes betocht! Prachtich! En no moat it ferhaal fierder. It probleem fan jim haadpersoan moat oplost wurde. Mar... dat is net samar oplost, dat is te maklik en in bytsje saai. Nee, de haadpersoan belibbet allegear aventoeren en komt fanalles tsjin: allegear obstakels, helpers en tsjinwurkers. En dan... krijt it ferhaal in ûnferwachte draai troch in bepaald foarwerp, in ding... Hokker ding soarget foar in draai yn dyn ferhaal? Dat mei elk sels betinke. It ding stiet miskien wol op tekening 3 of miskien ek wol net...no ja, besjoch it mar...

Sukses,

Groetnis,

Sybe Pennema, skriuwer





Dach kollega skriuwers,

Ja, jim lêze it goed: jim binne myn kollega's wurden. JIm witte no hiel goed hoe't in skriuwer syn ferhaal skriuwt. Eins liket in skriuwer wol wat op in timmerman. In timmerman bouwt in hûs mei stiennen en in skriuwer bouwt syn ferhaal ek mei stiennen. Jimme hawwe ferskillende boustiennen fan it ferhaal krige. Mei dy earste dikke stien fertelden jimme it begjin fan it ferhaal. JIm fertelden oer wa't it ferhaal gong en wê't it ferhaal him ôfspile. Foar it midden fan jim ferhaal krigen jim twa stiennen. Wat skreaunen jim by de twadde stien, kollega's? En wat by de tredde? Jim meie jim ferhaal no ôfbouwe mei de lêste stien. Dat is it slot fan it ferhaal. It betinken fan in goed slot is in keunst. In slot kin bygelyks in slot wêze dat gjinien tocht hie. Hat de haadpersoan krige wat er woe? Of is dat net slagge? Of is der in nij probleem en moat der in twadde boek skreaun wurde? In hiele moaie slotsin is ek wichtich. Hokker slot skriuwt Annet Schaap yn Lampke? Lês side 328 oant en mei 330. Wat tinke jim? Soe der in diel 2 komme?

Ik wol jim ta beslút tank sizze dat jimme oan it skriuwen set binne. Dêrtroch bin ik ek wer oer myn dip hinne. Juster bin ik begûn mei in nij ferhaal....myn holle rekket hylytd foller mei moaie ideeën. Ja, ik kin wol sizze dat myn writersblock foarby is.

Noch ien ding: ferhalen binne skreaun om lêzen te wurden! Fan Lampke is in tillevyzje searje makke! in hiel soad minsken hawwe dy searje sjoen en wolle dêrtroch ek dat boek lêze! Hoe presintearje jim jim ferhalen? Ho, ik wol te hurd. Jim moatte earst noch oan de slach mei de ein fan jim ferhaal. Hjirby krije jim de fjirde tekening en dy moatte jim marris hiel goed besjen.

Sukses en tige tank,
Groetnis,

Sybe Pennema, skriuwer



Tekening 1



1.Hoe sjochst derút? 2.Wêr bist? 3.Wat sjochst? 4.Wat tinkst? 5.Wat hearst? 6.Wat fielst?

Tekening 2

1.Hokker grizelige dingen sjochst? 2.Hokker grizelige lûden hearst? 3.Wat fielist dêrby?



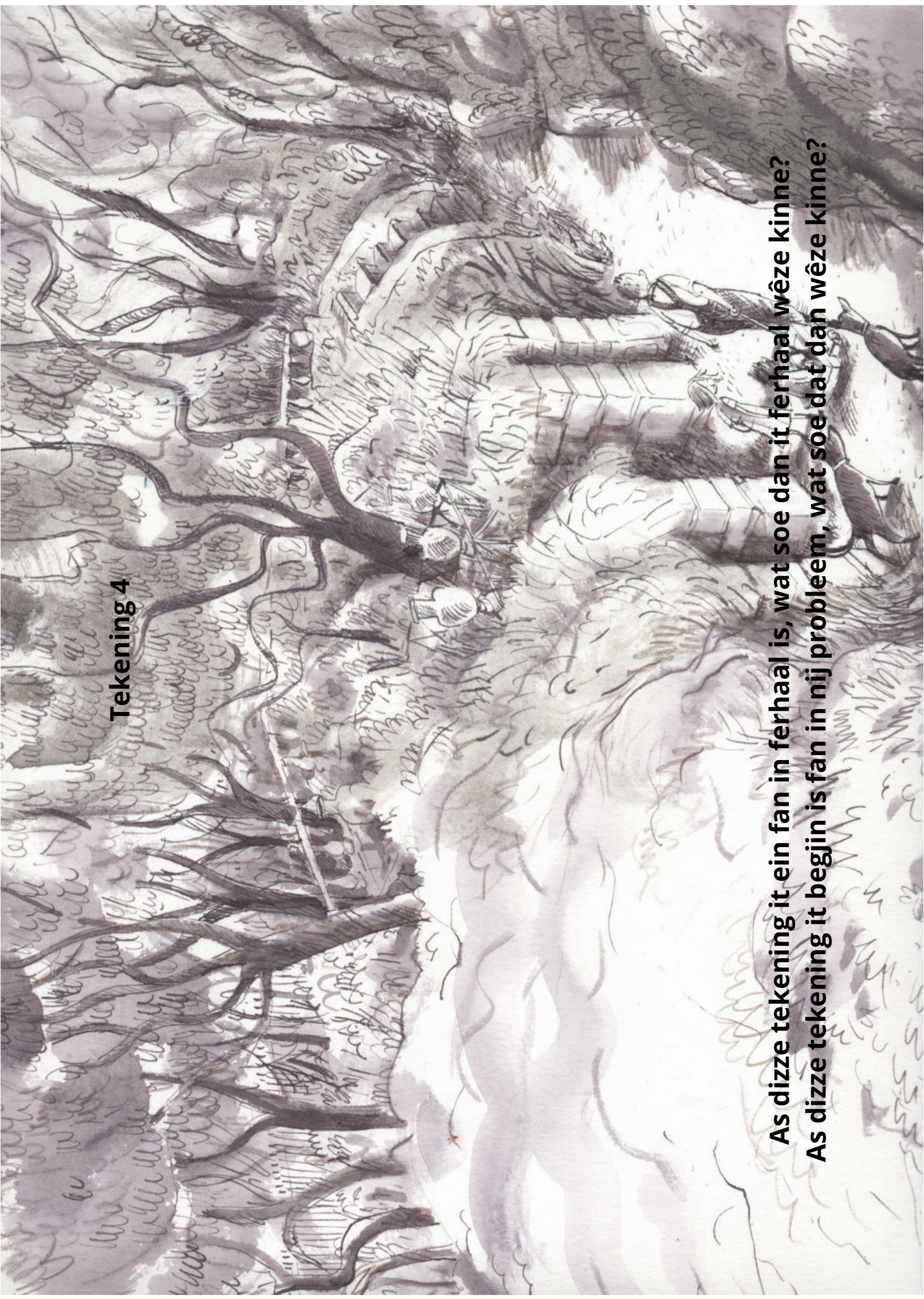
Tekening 3

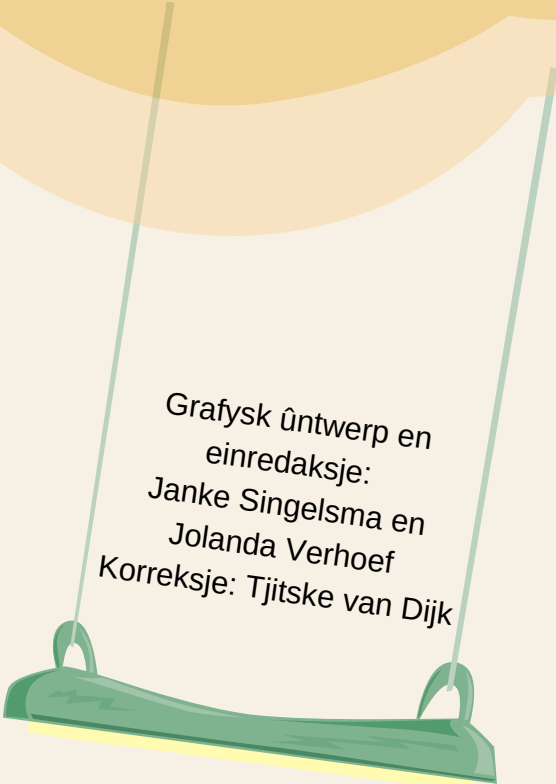


1.Hokker ding bisto? 2.Wat kin der troch dy gebeure?

Tekening 4

**As dize tekening it ein fan in ferhaal is, wat soe dan it ferhaal wêze kinne?
As dize tekening it begjin is fan in nij probleem, wat soe dat dan wêze kinne?**





Grafysk ûntwerp en
einredaksje:
Janke Singelsma en
Jolanda Verhoef
Korreksje: Tjitske van Dijk



NHL
STENDEN

hogeschool

ectoraat
Meertaligheid
en Geletterdheid

Cedin

IMO



FERS

de Bibliotheek
Drachten | Smallingerland

afûk



TAALPLAN
FRYSK 2030