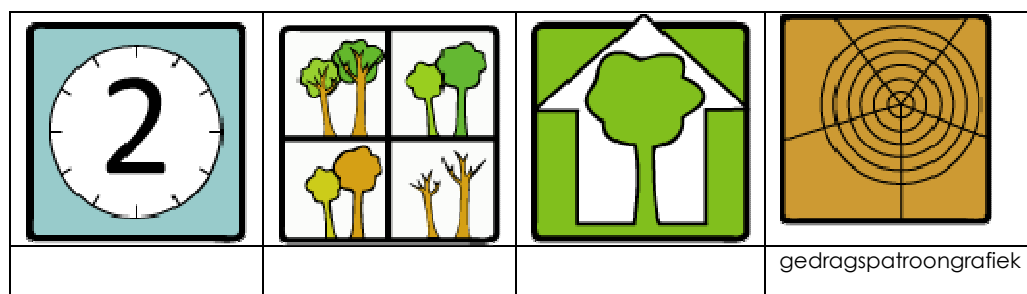


Er was eens...



Leerdoel:

- De leerlingen kunnen een verslag schrijven van een gebeurtenis, een verhaal of een informatieve tekst (hier een verhaal).

Samenvatting:

De krekel sjirpte dag en nacht, zo lang het zomer was, terwijl buurvrouw mier bedrijvig op en neer kroop door 't gras. "Ik vrolijk je wat op," zei hij. "Kom, luister naar mijn lied." Zij schudde nijdig met haar kop: "Een mier die luiert niet!"

Zo begint één van de bekendste fabels 'De krekel en de mier'. Maar kan je er ook zelf een bedenken? Na het ontleden van een bestaande fabel gaan we stap voor stap aan de slag!

Uitgewerkte activiteit:

Werkvorm: Verhaal, gedragspatroongrafiek, taal-opdracht

Inkleding: /

Materiaal en voorbereiding:

Zoek een leuke fabel om voor te lezen in de klas. Misschien vind je er één die zich afspeelt in het bos?

Verloop activiteit:

Wat is een fabel?

Een fabel is een kort, verzonden verhaal waarin dieren de hoofdrol spelen. Ze krijgen een typische menselijke eigenschap toegeschreven, en kunnen spreken en handelen. De schrijver wil altijd een moraal, een les meegeven aan de lezers.

Bekende voorbeelden van fabels zijn 'De haas en de schildpad' of 'De krekel en de mier'.

Inleiding van de les

Lees een fabel voor aan de leerlingen. Je kan er verschillende vinden op het internet of in de bibliotheek.

Extra: Bij een onbekend verhaal kan je net voor het einde (de moraal) stoppen. Laat de leerlingen zelf nadenken hoe het verhaal zou kunnen aflopen. Doorzien ze de slechte eigenschappen? Je kan dit overlopen in een klasgesprek of ze zelf een einde laten schrijven.

Overloop achteraf samen met de leerlingen de verschillende personages. Welke menselijke eigenschappen krijgen ze toebedeeld? Zijn ze door en door slecht (of goed), of niet?

Gedragspatroongrafiek

Vervolgens maak je een gedragspatroongrafiek. (samen of individueel, als de kinderen vertrouwd zijn met een gedragspatroongrafiek). Een voorbeeld hiervan vind je onder 'Vakoverschrijdend' > 'Chic, zo'n gedragspatroongrafiek'. Maak er een voor de verschillende personages in dezelfde grafiek. Vaak zal het goed gaan met het ene personage, als het slecht gaat met het andere. Of gaat het net goed als ze beiden samenwerken?

Aan de slag

We stellen de fantasie van de leerlingen op de proef en laten ze zelf een fabel schrijven. Hierbij gaan in stapjes tewerk:

Stap 1: Het kiezen van de moraal

Welke moraal of levensles willen de kinderen in het verhaal stoppen. Dit kunnen ook slechte menselijke eigenschappen zijn, waarvan ze willen aantonen dat je ze beter niet hebt. Voorbeelden zijn hebzucht, gierigheid, ijdelheid, gulzigheid, haast en spoed zijn zelden goed, vooroordelen hebben, eigenwijs zijn, ...

Een van deze eigenschappen geef je straks aan je hoofdpersonage. Bedenk ook alvast de tegenhanger van de slechte eigenschap. Ook de goede eigenschap zal straks vertolkt worden door een dier.

Stap 2: Het kiezen van de hoofdpersonages

Meestal heeft een fabel 2 of 3 hoofdpersonages, met eventueel enkele zijpersonages om je verhaal vlot te laten verlopen. Kies eerst de hoofdpersonages die passen bij de eigenschappen die je aan bod wil laten komen. Laat je hierbij volledig door je gevoel leiden. Je zal zien dat dieren die in ons oogpunt een negatieve bijklank hebben (vossen, wolven, tijgers,...), vaak de negatieve eigenschappen zullen toebedeeld krijgen. De meer aaibare dieren de positieve. Probeer er een 'bosfabel' van te maken door dieren uit het bos te nemen als personages.

Stap 3: Bepalen van de hoofdlijn van het verhaal

Bedenk eerst in grote lijnen hoe je verhaal zal gaan. Wie komt elkaar waar tegen, door welke gebeurtenis kan je de lezer overtuigen dat de eigenschap wel degelijk slecht is,...? Stel het bos voor als achtergrond van het verhaal.

Stap 4: Uitschrijven van het verhaal

Nu gaan de leerlingen werkelijk aan de slag. Ze schrijven het verhaal volledig uit. Een fabel is nooit lang, dus het verhaal hoeft niet langer dan 1 of 2 pagina's te zijn.

Stap 5: Af!

Achteraf kan je leerlingen die dat graag willen het verhaal laten voorlezen, of publiceren in het schoolkrantje!

Stap 6: (eventueel) Gedragspatroongrafiek

Eventueel kan je de leerlingen een gedragspatroongrafiek laten tekenen van hun eigen verhaal.

Verwijzing naar werkblaadje: /

Integratie EDO:

Ook een verhaal kan een systeem zijn. Hoe beïnvloeden de verschillende factoren elkaar? Aan de hand van de gedragspatroongrafiek krijgen de leerlingen meer inzicht in het verhaal. Daarnaast is deze oefening ook een mooi voorbeeld van geïntegreerd werken, waarin waardenontwikkeling en het omgaan met emoties een plaats krijgen. Wat vinden de leerlingen een goede eigenschap en wat vinden ze een slechte eigenschap? De leerlingen kiezen de eigenschappen waarover ze schrijven vanuit de eigen waarden.

Bronnen: /

Gelinkte activiteiten en leerdoelen:

- [Chic, zo'n gedragspatroongrafiek](#) (alle graden, vakoverschrijdend)