

# LESBRIEF

ROALD DAHL-WEEK

2016

Op 13 september wordt wereldwijd de geboortedag van Roald Dahl gevierd en start de Roald Dahl-week. Dit jaar is het een heel bijzondere week, want Roald Dahl zou op 13 september honderd jaar geworden zijn. Tijdens deze feestelijke Dahl-week kunnen leerlingen de schrijver en zijn verhalen nog beter leren kennen. In het speciaal samengestelde werkboekje is dit jaar extra aandacht voor zijn boek *De GVR*, dat is verfilmd door Steven Spielberg.



In deze lesbrief leest u wat dit werkboekje leerlingen biedt en vindt u de oplossingen van alle opdrachten overzichtelijk op een rij. Ook krijgt u een vijftal verdiepingsoopdrachten rond het boek *De GVR* waarmee u naar keuze aan de slag kunt gaan in de klas.



# UITLEG WERKBOEKJE

## Pagina 2 & 3

Op deze pagina's maken leerlingen kennis met de grote vriendelijke schrijver Roald Dahl. Ze kunnen lezen dat *De GVR* zijn favoriete boek was, maar dat het verhaal niet zo een-twee-drie op papier stond. De schrijver veranderde steeds iets aan het verhaal voor het helemaal naar wens was. De reus krijgt al eerder een kleine rol in het boek *Daantje, de wereldkampioen*. Deze zomer is ook de verfilming

van *De GVR* te zien in de bioscoop. Regisseur Steven Spielberg ging de uitdaging aan om het beroemde boek te verfilmen. De vaste tekenaar van de boeken van Roald Dahl - Quentin Blake had al eerder de ingewikkelde taak om de GVR te tekenen, maar dat was niet in een keer naar wens van de schrijver. Roald Dahl had een vrij specifiek beeld in zijn hoofd van hoe de GVR eruit moest zien. Maar gelukkig kwamen



de tekenaar en de schrijver er samen uit en ziet de reus er precies zo uit zoals

Roald Dahl hem heeft bedacht: als een grote vriendelijke reus.

## Pagina 4 & 5

Op deze pagina's krijgen de leerlingen een snelcursus husseltaal. Ze leren hoe de GVR speelt met taal, letters en woorden door elkaar husselt, werkwoorden

op eigen wijze vervoegt en uitdrukkingen verbastert. Nadat leerlingen de logica achter de taal ontdekt hebben, testen ze in de opdrachten of zij husseltaal beheersen.



## Antwoorden

### Hoe hoort het ook alweer?

- 'Denkt jij soms dat ik jou voor het doekje houd?' = **Iemand voor het lapje houden.**
- 'Als ik het niet doet, word ik vel overheen.' = **Vel over been zijn.**
- 'Weet je zeker dat je me niet zomaar wat op de mouw naait?' = **Iemand iets op de mouw spelden.**

### Gehusselde husseltaal

- Fropskottel = **Een groene drank met prik, die de GVR en de andere reuzen drinken in plaats van water.**
- Flitspoppen = **Dit doet een reus als er een ploppend geluid uit zijn achterste komt.**
- Flipfloppig = **Heel groot.**
- Snoskommer = **Een knobbelig, langwerpig stuk groente met zwarte en witte strepen dat walgzaam smaakt.**
- Kwikrotter = **Iemand die gemeen en vervelend is.**
- Trolenklopper = **Een van de allergenste nachtmerries die je kunt hebben.**
- Gnifgnuiver = **Een opwindende en fantasierijke droom.**



### Vervolg pagina 4 & 5 Reuzendieren spotten

Laat leerlingen hun Reuzenland-dieren presenteren. Stel aanvullende vragen als: 'Wat kan jouw dier allemaal? Wie zijn z'n vrienden en

vijanden? Waarvan leeft hij?' Hang de bonte beestenboek na de presentatie op in de klas.



### Pagina 6

Net als Sofie en de Grote Vriendelijke Reus doen Káan, Maud, Pip en Margot iets goeds voor een ander. De leerlingen lezen hoe:



- Káan gezonder leven en de rechten van het kind promoot.
- Maud een disco voor 500 kinderen organiseerde en de opbrengst aan de KWF Kankerbestrijding doneerde.
- Pip en Margot een inzamelactie organiseerden voor vluchtelingen in hun woonplaats.



## VERDIEPINGSOPDRACHT

**Ontwikkelingsgebied:** mens en samenleving  
**Duur:** 30 minuten  
**Nodig:** pen en papier

### Praat erover

Wat vinden de leerlingen van de acties van deze kinderen? Zijn er leerlingen in de klas die zich ook voor anderen inzetten?

Of leerlingen die een goed idee hebben om een ander te helpen? Hoe willen ze dit aanpakken? Laat ze eventueel een stappenplan maken, waarin ze omschrijven

wie ze willen helpen, waarom dat nodig is, wat ze willen doen en met wie en waar en wanneer ze hun plan gaan uitvoeren.





### Pagina 7

Met de reuzentest ontdekken leerlingen welke reus ze het engst vinden. Hebben sommige leerlingen bij elk antwoord voor een andere reus gekozen? Dan vinden zij elke reus even angstaanjagend.



### Pagina 8

De GVR vangt dromen en blaast die de slaapkamers van kinderen in. Zijn grot staat vol potten met pronksjuweeltjes, maar ook met de ergste trollenkloppers! Maak met de klas een aantal mooie droompotten. Versier en vul ze zoals in het werkboekje wordt beschreven of ga een stapje verder en kies een verdiepingsopdracht zoals hieronder beschreven.



## VERDIEPINGSOPDRACHT

**Ontwikkelingsgebied:** creatieve ontwikkeling

**Duur:** 30 minuten

**Nodig:** pot, glitterlijm, ecoline, olie, water en naar wens ook klei en glycerine

### Extra droompotidee

*'Het is een gnifgnuiver!' fluisterde hij met een opgetogen klank in zijn stem. 't Is... 't is ... 't is... zelfs nog beter. Het is een sjuweeltje! Het is een gouden pronksjuweeltje!'*

Een pronksjuweeltje zit vol glitter en glans. Je maakt hem zo: vul een pot met warm water. Knijp er flink veel glitterlijm in. Roer totdat de lijm is opgelost. Doe een paar druppels ecoline in het water. Draai het deksel er stevig op en schud de pot. Deze pot laat je droom dwarrelen!

### TIP!

Maak het pronksjuweeltje extra mooi met een figuur van klei erin. Lijm die vast aan de binnenkant van het deksel van je pot, en de glitters vallen eroverheen als je de pot ondersteboven zet.

**Als je wat glycerine aan het water toevoegt, zorg je ervoor dat de glitters langzamer naar beneden vallen. Heel rustgevend om naar te kijken.**

*'Kijkt eens goed in deze pot, dan denk ik dat jij deze droom wel zult zien.'*

*Sofie tuurde in de pot en ja hoor, daar zag ze de vage doorzichtige omtrek van iets wat zo groot was als een hennentje. Er zat een klein vleugje kleur in, een bleek zeegroen, zacht en glinsterend en heel erg mooi. Daar lag dat kleine, langwerpige, zeegroene, blubberige ding op de bodem van de pot, heel vredig, maar zachtjes golvend in een heel kleine beweging alsof het ademde.*

### Beweging

Glitters in droompotten die zijn gevuld met half olie en half water

bewegen anders dan leerlingen zouden verwachten. Dit komt door de verschillende dichtheid van de vloeistoffen. Doordat olie op water blijft drijven, ontstaat er een eigenaardig geheel. Strooi een combinatie van zware en lichte glitters bij de vloeistoffen. Laat de leerlingen de droompot schudden en vervolgens het resultaat bekijken en beschrijven.





# VERDIEPINGSOPDRACHTEN

## DE GROTE GVR-KENNISQUIZ

**Ontwikkelingsgebied:** taalvaardigheid

**Duur:** 30 minuten

**Nodig:** pen en papier

Nu de leerlingen alles weten over *De GVR* is het tijd voor een kennisquiz. Verdeel de klas in groepjes van vier tot zes leerlingen. Elk groepje krijgt een vel papier. Voordat de quiz begint, bedenken de leerlingen een naam voor hun groepje. Deze naam schrijven ze boven aan hun antwoordvel. U leest onderstaande tien vragen voor. Na elke vraag krijgen de leerlingen een minuut bedenktijd. Nadat u de laatste vraag hebt voorgelezen, krijgen de leerlingen vijf minuten voordat u de antwoordvellen ophaalt. De leerlingen uit het groepje met de hoogste score mogen zichzelf de Grote GVR Experts noemen.

### Vraag 1

Welke regisseur maakte een speelfilm van *De GVR*?

**Antwoord:** Steven Spielberg

### Vraag 2

Hoe noem je het speciale uur midden in de nacht wanneer alle kinderen en volwassenen in diepe slaap zijn en duistere dingen uit alle hoeken en gaten tevoorschijn kruipen?

**Antwoord:** Het spookuur

### Vraag 3

Uit welk land komen de favoriete mensbaksels van de

Bottenkraker reus?

**Antwoord:** Uit Duitsland

### Vraag 4

Noem de namen van zoveel mogelijk vleesetende reuzen.

**TIP!** het zijn er negen in totaal. Voor elk goede antwoord krijg je een punt, voor elk foute antwoord een punt aftrek.

**Antwoord:** Bloedbottelaar, Bottenkraker, Vleeslapeter, Kinderkauwer, Mensenmepper, Meisjesstamper, Schrokschranzer, Slogersjongen, Vleeshakker.

### Vraag 5

Hoe heet het boek waarmee de GVR leerde lezen en schrijven?

**Antwoord:** *Oliver Twist*

### Vraag 6

Waar verstopt Sofie zich als de GVR bezoek krijgt van de Bloedbottelaar?

**Antwoord:** In een snoskommer

### Vraag 7

Waarmee vangt de GVR dromen?

**Antwoord:** Met een vangnet

### Vraag 8

Wat is het favoriete drankje van de GVR?

**Antwoord:** Fropskottel



### Vraag 9

Waarmee bouwen de lakeien van de koningin van Engeland een tafel als de GVR op bezoek komt?

**Antwoord:** Met een pingongtafel en vier staande klokken

### Vraag 10

In welk jaar kwam het boek *De GVR* uit in Nederland?

**Antwoord:** In 1983 (1982 in Engeland)

*Vraag 10 is een schattingsvraag. Als er meerdere teams zijn met dezelfde einduitslag, dan wint het team dat het dichtst bij het antwoord op vraag 10 in de buurt komt.*



## SKRIKKELIJKE TROLLENKLOPPER- NACHTMERRIE

**Ontwikkelingsgebied:** taalvaardigheid en creatieve ontwikkeling

**Duur:** 45 minuten

**Nodig:** pen en papier

Sofie is met de GVR op dromenjacht geweest. Ze hebben prachtige gnifgnuivers en gouden pronksjuweeltjes gevangen. Maar ook een trollenklopper, knieëknikker en schrikbibber in één! Als ze teruglopen, passeren ze de vleesetende reuzen. Die doen een middagtukje voordat ze op pad gaan om op mensenbaksels te jagen. Ineens heeft de GVR een plan...

Lees dit fragment uit *De GVR* voor in de klas:

*Ze zagen er afstotelijk, smerig en duivels uit. De GVR sloop op zijn tenen om hen heen. Hij ging langs de Schrokschranzer, de Bloedbottelaar, de Vleeshakker en de Kinderkauwer. Toen stond hij stil. Hij stond nu bij de Vleeslapeter. Hij wees hem aan, keek op Sofie neer en gaf haar een grote knipoog.*

*Hij knielde op de grond en deed voorzichtig de koffer open. Daaruit haalde hij de glazen pot met de vreselijke nachtmerrieachtige trollenklopper tevoorschijn. Toen begreep Sofie wat er ging gebeuren.*

*Oeioei, dacht ze. Dit zou weleens gevaarlijk kunnen worden. Ze kroop wat dieper weg in de zak zodat alleen nog het topje van haar hoofd en haar ogen te zien waren. Ze wilde bliksemsnel weg kunnen duiken als er iets mis zou gaan.*

*Ze waren zo'n drie meter van het gezicht van de Vleeslapeter af. Het*

*ronkende snurkkabaal dat hij maakte, was walgelijk. Zo nu en dan vormde zich een grote bel spuug tussen zijn twee geopende lippen, die dan met een flats uiteenspatte en zijn gezicht met speeksel overdekte.*

*Uiterst zorgvuldig schroefde de GVR de dop van de glazen pot en liet de warrelende wriemelende lichtrode trollenklopper in de tuit van de lange trompet vallen. Hij zette het andere eind van de trompet aan zijn lippen. Hij richtte het instrument recht op het gezicht van de Vleeslapeter. Hij haalde diep adem, bolde zijn wangen en poef, daar blies hij. Sofie zag een bleekrode flits naar het gezicht van de reus schieten.*

*Een halve tel bleef hij boven het gezicht zweven. Toen was hij weg. Hij scheen de neus van de reus te zijn binnengezogen, maar het was allemaal zo vlug gegaan, dat Sofie er niet helemaal zeker van was. 'Wij kunt nu maar beter de benen smeren naar een veiliger plekje,' fluisterde de GVR. Hij draafde zo'n honderd meter weg en stond stil. Hij dook in elkaar dicht tegen de grond. 'En nu,' zei hij, 'wacht wij op de dingen die komen zalt.'*

*Ze hoefden niet lang te wachten. Plotseling werd de stilte verscheurd door het meest angstaanjagende gebrul dat Sofie ooit had gehoord. Ze zag het wel zeventien meter lange*



*lichaam van de Vleeslapeter van de grond oprijzen en met een plof weer neervallen. Toen begon het te kronkelen en te draaien en rond te stuiteren op een geweldige manier. Het was echt griezelig om te zien. 'Ieieauw!' brulde de Vleeslapeter. 'Aieieie! Oeiauw!' 'Hij slaapt nog,' fluisterde de GVR. 'De skrikkelijke trollenklopper nachtmerrie begint.'*

Waar zal de Vleeslapeter over dromen? Laat de leerlingen hun fantasie gebruiken en de skrikkelijke trollenkloppernachtmerrie op papier te zetten. Als ze het lastig vinden om iets te bedenken, kunnen ze ook een nachtmerrie omschrijven die ze zelf een keer hebben gehad. Is iedereen klaar met schrijven? Dan kunnen de verhalen worden voorgelezen in de klas.

**TIP!** Laat de leerlingen een tekening maken bij hun verhaal of kies de leukste uit en laat ze daar in groepjes toneelstukjes van maken voor de week- of maandafsluiting.



## REUZEN IN ACTIE!

**Ontwikkelingsgebied:** bewegingsonderwijs

**Duur:** 30 minuten

**Nodig:** 3 blauwe lintjes, 2 gele lintjes (andere kleuren mogen ook), krijt, fluitje

Dit is een spel voor in de gymzaal of op het schoolplein.

O nee, het spookuur is aangebroken en de Kinderkauwer, de Schrokschranzer en de Vleeshaker zijn vannacht extra hongerig! Met knorrende magen gaan ze op jacht naar verrukkelekukkelijke mensbaksels.

Teken met krijt drie eilanden op de grond en zet er een letter in. Het eiland met de K is de thuishaven van de Kinderkauwer, het eiland met de S van de Schrokschranzer en het eiland met de V van de Vleeshaker. Wijs drie kinderen aan die tijdens het spel voor vleesetende reus spelen en vertel welke reus ze zijn. Zij krijgen elk een blauw lintje. Tijdens het spel is het hun taak om zoveel mogelijk mensbaksels te tikken en naar hun thuishaven te brengen.

Gelukkig zijn Sofie en de GVR in de buurt, zij krijgen elk een geel lintje en kunnen mensbaksels bevrijden. Mensbaksels die getikt zijn door een vleesetende reus en naar zijn thuishaven zijn gebracht, blijven daar stilstaan met hun benen in spreidstand. Als Sofie of de GVR onder hun poortje door-kruipt, zijn ze bevrijd. Maar pas op! Als een van de vleesetende reuzen Sofie of de GVR tikt, moeten zij allebei vijftien seconden op de grond zitten en kan er in die tijd geen mensbaksel bevrijd worden.

Het spel start met de woorden 'het spookuur is begonnen.' Blaas op het fluitje om het spel te beëindigen. De reus die op dat moment de meeste mensbaksels heeft gevangen, mag de volgende ronde Sofie of de GVR zijn.





## DE REUZENGALOP IN BEELD

**Ontwikkelingsgebied:** wereldoriëntatie

**Duur:** 10 tot 15 minuten

**Nodig:** een wereldkaart waarop kinderen kunnen tekenen en kleuren

De GVR zegt het maar meteen tegen Sofie. *'Reuzen is kaniballig en moorddadelijk. En zij peuzelt echt mensbaksels op! Wij is hier in Reuzenland! Er is hier overal reuzen! Daarbuiten heeft ons de beruchte Bottenkraker reus. Bottenkraker reus kraakt elke avond twee hupse flupsige mensbaksels voor zijn avondeten!*' Hij legt aan haar uit dat elke reus zo zijn eigen voorkeur heeft voor welke mensbaksels hij eet, want alle mensbaksels hebben hun eigen verschillende smaakjes. *'Sommige mensbaksels zijn verrukkelekukkelijk en anderen is akkiebakkie.'*

De reuzen gaan elke avond naar een ander land om mensbaksels te schranzen. Welk land wordt bezocht, hangt af van hoe de reus zich voelt.

Bij warm weer gaan ze bijvoorbeeld graag naar het frissige noorden.

Lees de volgende zinnen voor of schrijf ze op het bord en laat de leerlingen op de kaart de plek opzoeken waar de GVR het over heeft. Let op! Er zijn twee landen bij waar de reuzen geen mensbaksels peuzelen... Hebben de leerlingen de drie goede gebieden gevonden, dan mogen ze die inkleuren!

- Bulgaren is vol akkiebakkie. Ze smaken zuur, naar yoghurt.
- Bottenkraker peuzelt het liefst Duitse mensen uit Hamburg want zij smaken naar hamburgers.
- Denen uit Denemarken smaken naar honden.

- Afrikaantjes uit Afrika zijn het lievelingseten van de Afriknabbel reus, ze smaken naar oranje bloemetjes.

- Engelsen smaken zo heerlijk naar krotsklop, het is een echt smikkelland voor reuzen! Vooral de Engelse schoolkinder-tjes zijn zo sappig.

**(de landen die ingekleurd worden zijn: Duitsland, Afrika en Engeland)**

Hebben de leerlingen enig idee waar Reuzenland ligt? Kunnen ze bedenken hoe de reuzen vanaf daar galopperen naar de drie gekleurde landen? Laat ze Reuzenland in de kaart tekenen en daarna de route die de reuzen afleggen van Reuzenland naar de ingekleurde landen.







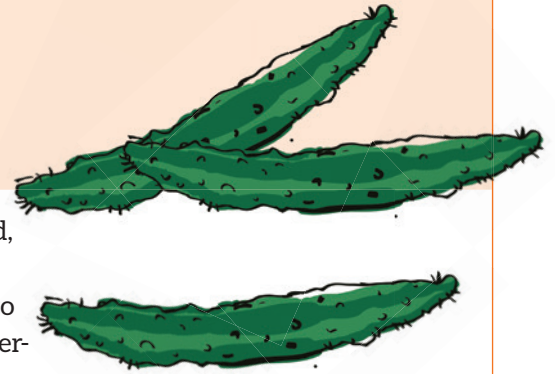
## SNOSKOMMERS TELLEN

**Ontwikkelingsgebied:** rekenen (redactiesommen)

**Duur:** 5 tot 10 minuten

**Nodig:** pen en papier en eventueel een tafelkaart, telraam of rekenmachine

Normaal gesproken eet elke reus wel drie tot zes mensbaksels per avond, maar nu ze dankzij Sofie en de GVR voortaan veilig opgesloten zijn, krijgen ze alleen nog maar snosknommers te eten! Voor straf omdat ze zo ontzettend veel mensbaksels hebben gegeten. De GVR heeft snoskommerplanten meegenomen die vlak bij de kuil worden geplant. Zo is er altijd genoeg walgelijke groente beschikbaar om de reuzen mee te voeren.



Maar hoeveel snoskommers er precies nodig zijn, dat moet nog even worden uitgerekend! Reken maar mee.

- Elke reus heeft per dag 4 snoskommers nodig.
- Er zijn 9 reuzen.
- Hoeveel snoskommers moeten er dagelijks in de kuil worden gooid?

**Antwoord:**

$4 \times 9 = 36$  snoskommers per dag

Gelukkig groeien snoskommers heel snel!

- Aan 1 snoskommerplant groeien per week ongeveer 12 snoskommers.
- Hoeveel dagen kan 1 reus eten van 1 plant?

**Antwoord:**

12 snoskommers : 4 snoskommers per dag = 3 dagen eten voor 1 reus.

### Extra moeilijke rekensom

- Hoeveel planten zijn er per week nodig voor 9 reuzen?

**Antwoord:**

36 snoskommers per dag (antwoord vraag 1) = 3 planten per dag ( $36 : 12$ ), dus 3 planten x 7 dagen = 21 planten per week.

