



# Welk beroep past bij jou?

DOE DE TEST!

Roald Dahl heeft veel verschillende beroepen gehad en ook als hij aan het schrijven was, droomde hij hoe het zou zijn om leraar, uitvinder van nieuwe chocoladesmaken of glazenwasser te zijn. Van welk beroep droom jij? Doe de test en ontdek het!



## 1 Waar denk jij meteen aan bij het woord 'droombaan'?

- a. Dat ik zelf beslis wat ik doe
- b. Dat ik veel buiten ben
- c. Dat ik anderen kan helpen
- d. Dat ik op de gekste tijden werk

## 2 Je bent jarig en krijgt een fiets cadeau. Je moet 'm alleen nog wel zelf in elkaar zetten. Waar begin je?

- a. Bij de handleiding, als ik die volg, komt het vast goed
- b. Ik bel wat handige vrienden, samen krijgen we het zo voor elkaar
- c. Ik verzamel m'n gereedschap en ga aan de slag, dit lukt me wel
- d. Ik droom weg over alle tochten die ik ermee ga maken, die worden fantastisch



## 3 Hoe omschrijven anderen jou?

- a. Creatief en dromerig
- b. Zorgzaam en slim
- c. Sociaal en vrolijk
- d. Handig en snel

## 4 Je gaat op schoolkamp. Iedereen in de klas krijgt een taak. Wat doe jij het liefste?

- a. Helpen met de tenten opzetten
- b. Een verslag schrijven voor de schoolkrant
- c. Een spooktocht verzinnen door het bos
- d. De eetkamer omtoveren tot een restaurant

## 5 Wat zou jij vaker willen doen op school?

- a. Buitenspelen en gym
- b. Teken en knutselen
- c. Proefjes en experimenten
- d. Lezen

## 6 De schildpad van de burens is ontsnapt! Hoe help jij om 'm terug te vinden?

- a. Ik zoek op internet op hoe je schilpadden het beste kunt lokken
- b. Ik leg een spoor aan van planten die ze lekker vinden dat naar het huis van de burens leidt
- c. Ik knutsel een diervriendelijke schildpaddenvanger en probeer 'm daarmee te vangen
- d. Ik trommel iedereen in de buurt op. Als we met z'n allen zoeken, vinden we 'm zeker!

## 7 Welke van Roald Dahls droomberoepen zie jij ook wel zitten?

- a. Uitvinder
- b. Eigenaar van een snoepwinkel
- c. Dokter
- d. Piloot



## 8 Wat doe jij het liefst 's avonds laat?

- a. Slapen en over mooie dingen dromen
- b. Stiekem een boek lezen in bed
- c. Plannen maken voor de volgende dag
- d. Nieuwe functies op mijn telefoon ontdekken

## 9 Hoe zorg jij ervoor dat je een onvergetelijke spreekbeurt houdt?

- a. Door heel veel interessante weetjes op te zoeken en boeiend te vertellen
- b. Door een lied te zingen, een filmpje te maken of iets anders te doen wat opvalt
- c. Door klasgenoten ook een rol te geven of vragen te stellen
- d. Door iets te bouwen of knutselen waarmee ik uitbeeld wat ik vertel

## DE UITSLAG

### 9 tot 22 punten? Begin je eigen bedrijf

Jij hebt continu nieuwe ideeën en hebt graag mensen om je heen om ze mee te delen. Jouw droomberoep geeft je vrijheid en is geen dag hetzelfde. Daarom past een eigen bedrijf beginnen bij je. Bijvoorbeeld een glazenwassersbedrijf, zoals de Giraffe, de Peli en de Aap

hebben. Of begin een snoepwinkel, net als Billy.

### 23 tot 36 punten? Kies een creatief beroep

Jij zit altijd met je hoofd in de wolken. Als er ergens een probleem is, ben jij de eerste die een creatieve oplossing bedenkt. Je bent net zo aardig en behulpzaam als de Grote Vriendelijke Reus en een creatieve baan is je op het lijf geschreven. Misschien word je geen dro-

menvanger; maar schrijver, kunstenaar of filmmaker passen goed bij je.

### 37 tot 50 punten? Beteken iets voor anderen

Jij houdt ervan om anderen te helpen of ze iets te leren. Met het geduld dat je hebt, lijkt je op juf Engel en Matilda. Later wil je het liefst met mensen of dieren werken. Meester, juf, verpleegkundige of (dieren)arts zijn jouw droomberoepen.

### 51 of meer? Steek je handen uit je mouwen

Als er iets stuk is, ben jij degene die het maakt. En als je iets nodig hebt wat niet bestaat, dan maak je het gewoon zelf. Je bent net zo'n uitvinder als Roald Dahl was. En je lijkt op Daantje, de wereldkampioen die met zijn vader overal slimme oplossingen voor verzint. Later kun je van alles worden: van klusjesman tot fietsenmaker.

L = p	l = c	Σ = q	Σ = a	6
L = p	l = c	Σ = q	Σ = a	8
Σ = p	Σ = c	l = q	l = a	7
l = p	Σ = c	l = q	Σ = a	9
Σ = p	l = c	Σ = q	l = a	5
l = p	Σ = c	Σ = q	l = a	4
l = p	l = c	Σ = q	Σ = a	3
Σ = p	l = c	l = q	Σ = a	2
Σ = p	Σ = c	l = q	l = a	1

Klaar? Kijk hoeveel punten je voor elk antwoord krijgt en tel ze bij elkaar op.



# ROALD DAHL- WEEK

2021

## VRIENDEN- BOEKJE

Vraag of je vrienden op de lege pagina's  
iets over jou willen schrijven!



DIT BOEKJE IS VAN:

Tip: bedenk hoe je  
vrienden jou zouden  
omschrijven!  
Denk aan woorden als  
grappig, lief of altijd  
online

Wat voor vriend ben ik?

Dit is het leukste wat ik ooit meemaakte met  
mijn vrienden:



Dit vind ik belangrijk bij  
vriendschap:

Dit doe ik het liefst samen met  
mijn vrienden:





# Snelcursus tekenen

Voor *De giraffe, de peli en ik* bedachten Quentin Blake en Roald Dahl eerst de dieren en daarna het verhaal. Dat mag jij ook gaan doen. Met deze tekentips van meestertekenaar Quentin Blake zet je zó drie grappige dieren op papier.



## Stap 1 Verzin drie dieren

Verzinnen wat je gaat tekenen is volgens Quentin vaak het moeilijkst. Die lege pagina staart je aan. Waar moet je beginnen? Teken wat er voor je ligt. Oké, in de klas liggen er waarschijnlijk geen dieren voor je neus. Maar misschien zie je ze buiten lopen, hangen ze op een poster aan de muur of staan ze in (school)boeken. Je kunt ook in je hoofd het alfabet afgaan. Welke dieren met een a, b of c schieten je te binnen en wil je tekenen?

### TIP

Teken een fantasiedier. Niemand weet hoe dat eruitziet, dus wat je ook tekent, het is altijd goed.

## Stap 2 Zet elk dier op papier

Beginnen met tekenen. Dat is soms lastig. Quentin heeft een paar handige tips om je op weg te helpen:

Als je een kip tekent, dan was het ei er eerder dan de kip. Teken daarom eerst een ei en daarna de rest van de kip.

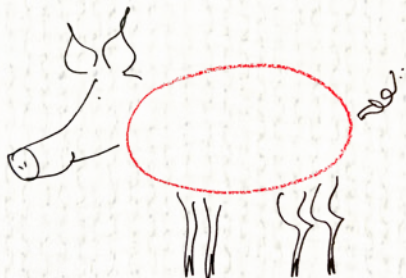
1. Teken een ei...



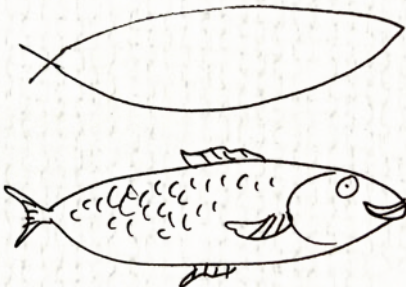
2. Voeg de resterende onderdelen toe!



Bij een varken werkt het bijna net zo. Teken eerst een ovaal en voeg dan pas de poten, krulstaart en kop toe.



Voor vissen begin je met de basisvorm. Daarna geef je je vis een eigen karakter.



Lijkt een krokodil je lastig? Oefen eerst met een soort puntige boomstam. Daarna is de stap naar een krokodil zo gemaakt.



## Stap 3 Wek je dieren tot leven

Heb je je dieren getekend? Dan is het tijd om ze tot leven te wekken. Dat doe je door ze een beestachtig goeie naam te geven en te bedenken wie ze zijn. Wat vinden ze lekker, leuk, stom? Waar zijn ze blij mee, bang voor of gek op? Wie zijn hun vrienden of vijanden? Hoe oud zijn ze? Wat maakt ze bijzonder, grappig of juist angstaanjagend? Zijn het vrienden van elkaar of kunnen ze elkaar niet uitstaan? Schrijf alles wat je bedenkt op, zodat je dat erbij kunt houden als je aan je verhaal begint.

## Stap 4 Schrijf je verhaal

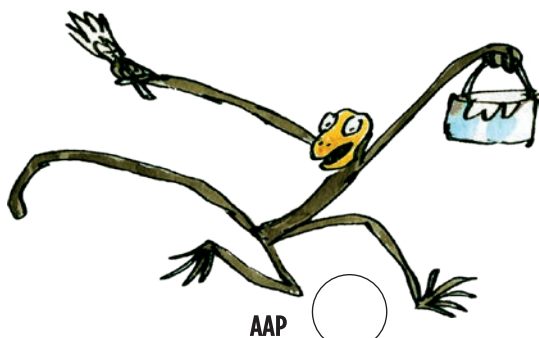
Nu je alles over je dieren weet, kun je een verhaal over ze schrijven. Als je dat net zo wilt doen als Roald Dahl, dan maak je het verhaal grappig en spannend tegelijk. Bedenk bijvoorbeeld een spannende situatie waar de dieren in belanden en een grappige manier waarop ze er weer uitkomen. Succes! Met de bijzondere dieren die je bedacht hebt, lukt het vast!





# Wie droomt wat?

Weet jij welke droom bij wie hoort? Trek een lijn en koppel iedereen aan zijn eigen droom.



AAP

Mmm, een handjevol heerlijke mensbaksels, ik schrok ze allemaal op!



VLEESLAPETER

Ik ga mijn eigen snoepwinkel openen!

Een school zonder kinderen, wat een rust!



DAANTJE

Wat een mooi huis! Daar wil ik wonen, samen met de aardigste reus ter wereld.



MATILDA



BILLY

Hoe zou ik alle fazanten uit het bos van meneer Hazel kunnen stropen?



SOFIE

Daar staat een boom vol verse walnoten! Ik eet alles op, walnoot voor walnoot.

JUF BULSTRONK

Ik ga mijn gekke ouders inruilen voor juffrouw Engel.

DE GVR



Als ik nou al die mensetende reuzen voorgoed zou kunnen laten verdwijnen...

