

Sammie de fantastische

AUTEUR: Abby Hanlon
VERTALING: Edward van de Vendel
UITGEVERIJ: Querido, 2016
ISBN: 978 90 451 2028 7

Over het boek

Sammie is grappig. Ze is stoer.
Ze heeft een grote broer en zus. Die vinden haar te klein om mee te doen.
Maar dat geeft niet. Want Sammie heeft HEEL VEEL andere vrienden.
En die vinden haar FANTASTISCH!
Met hen beleeft Sammie de leukste dingen.
Tot mevrouw Kakenkraker aanbelt...
Gelukkig krijgt Sammie hulp. Maar van een wel heel vreemde fee!



1 Vriend of vijand

kringgesprek

- Praat over het boek. Wat vonden de kinderen ervan? Vonden ze het een spannend verhaal? Of vonden ze het juist grappig? Wat was er leuk aan? Wat minder leuk?
- Praat over de tekeningen. Wat vinden ze van de illustraties? In het boek staan heel veel plaatjes. Vinden ze de tekeningen leuk? Wat vinden ze van de stijl van de tekeningen? Valt ze iets op?
- De broer en zus van Sammie willen niet graag met haar spelen. Wat vinden de kinderen daarvan? Hebben ze zelf ook een broer of zus? Zijn die ouder of jonger? Herkennen ze dingen in het boek? Plagen hun broer of zus hen ook? Of plagen ze zelf wel eens een ander kind? Hoe is dat? Worden ze dan boos? Verdrietig? Of gebeurt er iets anders?

2 De fantastische ...

toneelspel

Sammie - ofwel Draakje - verzint de prachtigste avonturen. Dat kunnen de leerlingen vast ook! Verdeel de klas in groepjes van 4 tot 6 leerlingen. Ieder groepje mag een eigen avontuur voor Draakje verzinnen. Verdeel de rollen. Per groep kunnen de leerlingen kiezen tussen: Sammie/Draakje, Violet, Luuk, Maria, mevrouw

Kakenkraker en meneer Schatje. Of misschien bedenken ze wel een nieuw personage? De leerlingen krijgen een half uur voor de voorbereiding. Begeleid ze daarin en beantwoord de vragen: Wat gaat er gebeuren? Wordt Violet misschien ontvoerd door mevrouw Kakenkraker? Of is Maria kwijt? Wie gaat Draakje helpen? En vooral ook: hoe loopt het af?

Als het verhaal duidelijk is, mogen de kinderen zich gaan verkleden en 10 minuutjes oefenen. Daarna mag iedere groep zijn toneelstukje voor de klas spelen.

Tip: De leerlingen kunnen de dialogen vooraf opschrijven. Eén kind kan dan als souffleur optreden, zodat ze weten wat ze moeten gaan zeggen.

3 *Mevrouw Kakenkraker?*

tekenen/kleien

Mevrouw Kakenkraker is door Abby Hanlon getekend met een lange sleep en scherpe tanden. Maar er zijn nog veel meer 'enge' heksachtige figuren te verzinnen. Wat denken de kinderen van meneer Hersenwinger? Of mevrouw Tenenknijper? Reus Rammeltand komen ze vast ook niet graag tegen. Laat de leerlingen zelf een personage verzinnen voor een volgend avontuur van Sammie. Hoe heet het personage? En hoe ziet deze eruit?

Laat ze hun personage tot leven wekken op een mooi stuk papier. Dit kan met houtskool of potlood, zodat een zwart-wit tekening ontstaat. Net als in het boek. Wilt u de opdracht wat uitbreiden? Laat de kinderen dan, als ze klaar zijn met de tekening, hun figuur ook nog in 3D maken met klei.

Organiseer een expositie van alle kunstwerken. Hiervoor kunnen de kinderen lijstjes van karton maken. Zet de gekleide poppetjes voor het raam.

4 *Gif-soep*

spel

Draakje probeert mevrouw Kakenkraker uit te schakelen door gif-soep te maken. Helaas lukt dat niet. Maar misschien lukt het de leerlingen wel!

Nodig:

1 stuk touw, om een 'pan' mee op de grond te maken (dit kan ook met een krijtje als u het spel buiten speelt).

Wijs één leerling aan die Draakje speelt. Een tweede leerling is mevrouw Kakenkraker. De rest van de leerlingen zijn ingrediënten voor de soep.

Draakje moet 10 ingrediënten (leerlingen) in de pan soep krijgen, om ervoor te zorgen dat het gif mevrouw Kakenkraker uitschakelt.

1. De leerlingen moeten proberen om niet in de soep terecht te komen. Zij rennen dus weg. Als de leerlingen getikt worden door Draakje, moeten ze in de 'soep' gaan staan.
2. Mevrouw Kakenkraker kan de leerlingen weer uit de soep bevrijden. Dat gaat niet vanzelf. Ze moet steeds een rondje om de pan heen rennen. Pas dan mag ze één ingrediënt (leerling) uit de pan halen. Wie is het snelst?

Het spel is klaar als er 10 leerlingen in de pan zitten (Draakje wint) of als alle leerlingen weer uit de pan zijn (mevrouw Kakenkraker wint). Noteer steeds wie van de twee gewonnen heeft. Wijs twee nieuwe leerlingen aan om Draakje of Mevrouw Kakenkraker te spelen en begin opnieuw. Wie heeft aan het einde van het spel het vaakst gewonnen? Mevrouw Kakenkraker of Draakje?



Onderzoek wijst uit dat kinderen het gelukkigst leren lezen als ze **zelf** naar een boek grijpen. Tijgerlezenboeken leggen daarom nadruk op **humor** en **spanning**. Ze bieden variatie in moeilijkheidsgraad en zijn geschikt om voor te lezen **en** zelf te lezen.