



Bliksemkind

tekst
Hans Hagen

illustraties
Martijn van der Linden

uitgeverij Querido

www.hanshagen.nl



Lesidee Schrijven

Bliksemkind is geschreven vanuit verschillende personages. Yoko is de hoofdpersoon, maar je beleeft het verhaal ook mee door de ogen van haar broer Djaja, haar moeder en oma en andere mensen uit het dorp. Ook spelen wezens die eigenlijk niet kunnen spreken een rol in het verhaal, bijvoorbeeld een schaar, een emmer, de bliksem, een bed, het rijstveld en de vulkaan. In totaal zijn er 25 vertellers.

Deze twee schrijfoopdrachten kunnen uitgevoerd worden door 1 of meer personen.

SITUATIE 1

In een ruimte staan een stoel en een tafel.
Op de tafel ligt een worst.
Onder de tafel zit een hond.
Bij de deur staat een persoon.

- ✦ Wat gebeurt er als de persoon de kamer verlaat en de deur achter zich sluit?
- ✦ Beschrijf de gebeurtenissen door de ogen van alle hoofdpersonen (vanuit tafel, stoel, hond, worst, en 'kamerverlater') of:
- ✦ Doe de opdracht niet alleen, maar in een groepje van 5. Kies ieder een andere hoofdpersoon voor je verhaal.

SITUATIE 2 – VEGETARISCHE VARIANT

Voor een groentewinkel ligt een krop sla.
Er rent een geit door de straat.
Op de stoep ligt een fiets.
De eigenaar van de winkel staat in de deuropening.

- ✦ Wat gebeurt er als de eigenaar de winkel in gaat en de deur achter zich sluit?
- ✦ Beschrijf de gebeurtenissen door de ogen van alle hoofdpersonen (vanuit krop sla, geit, fiets en winkel-eigenaar) of:
- ✦ Doe de opdracht niet alleen, maar in een groepje van 4. Kies ieder een andere hoofdpersoon voor je verhaal.

Lesidee Tekenen



In **Bliksemkind** staan ruim 90 illustraties van Martijn van der Linden. Hij tekende de hoofdpersonen van alle hoofdstukken. Naast de titels staan ook “karakters”, tekens. Die tekens zijn een vereenvoudiging of stilering van de illustraties.

Hiernaast zie je twee voorbeelden van *De schaar* en *De meester*.



ILLUSTRATIE 1

✦ Teken het personage, de hoofdpersoon van je verhaal.

Je kunt papier gebruiken of ander materiaal. De tekeningen in het boek zijn digitaal gemaakt met een tekenprogramma.

ILLUSTRATIE 2

✦ Vereenvoudig / stileer de illustratie die je maakte tot een karakter.

