

SPIRIT ANIMALS™

VECHTEN VOOR JE LEVEN

Lesbrief voor groep 7 en 8 bij *Spirit Animals 1 – Vechten voor je leven* geschreven door Brandon Mull.

De grond begon te beven. De lucht werd donker, alsof er opeens een wolk voor de zon was geschoven. Een felle flits doorboorde de schemering als een bliksemschicht, maar dichterbij dan Conor ooit had meegemaakt. En toen zag hij de wolf.

Vier kinderen staan op het punt te ontdekken of ze een Spirit Animal hebben, een totemdier dat grote krachten kan oproepen. Conor, Abeke, Meilin en Rollan kennen elkaar niet en zijn totaal verschillend. Toch roepen juist deze vier kinderen een totemdier op: een wolf, een luipaard, een panda en een valk –dieren uit een oude legende. Al snel blijkt dat deze magische dieren niet zomaar zijn teruggekomen. Er dreigt gevaar en de vier kinderen en hun totemdieren zijn de enigen die de wereld kunnen redden.



SCHRIJVEN

In het begin van het boek roepen Conor, Abeke, Meilin en Rollan hun totemdieren op. Doe de test op www.spiritanimaltest.nl en kom er achter wat jouw totemdier is. Schrijf vervolgens een verhaal van ongeveer 250 woorden over jouw ceremonie waarbij jouw totemdier wordt opgeroepen.

OPBOUW VAN EEN VERHAAL

Bijna ieder verhaal heeft dezelfde opbouw. Hoe deze opbouw wordt ingevuld, is aan de auteur. Ook de schrijver van *Spirit Animals*, Brandon Mull, heeft zich grotendeels aan de standaard opbouw gehouden. Op het werkblad staat een schematische weergave van een standaard opbouw van een verhaal. Schrijf naast dit schema de gebeurtenissen uit het boek. Het standaard schema hoeft niet altijd overeen te komen met de verhaallijn van het boek. Als het schema is ingevuld, heb je meteen een mooie samenvatting van het verhaal gemaakt!

SLAAPWANDELEN

Nadat Meilin is gekoppeld aan haar totemdier Jhi, slaapwandelt ze veel. In [dit filmpje](#) wordt uitgelegd wat slaapwandelen is.

GESPREKSONDERWERPEN

Tip: de onderwerpen kunnen besproken worden in groepsverband, maar kunnen ook individueel behandeld worden door de antwoorden op te schrijven en in te leveren bij de docent.

Onderwerp 1 - Oneerlijkheid

In het eerste hoofdstuk van het boek wordt duidelijk dat Conor niet eerlijk behandeld wordt. Doordat hij de zoon van een herder is, is hij van een lagere stand dan Devin, de zoon van een graaf.

Vragen:

- Wat zou jij doen in het geval van Conor en waarom? Zou je bijvoorbeeld proberen om de schulden van zijn vader op een andere manier te betalen, zodat hij geen bediende meer is? Word je boos op Devin? Of zou je de gemene opmerkingen van Devin slikken en geduldig wachten totdat de schulden zijn afbetaald? Of misschien zou je iets heel anders doen?
- Ben jij wel eens oneerlijk behandeld door iemand? Zo ja; waarom en op welke manier? Zo niet; wat zou jij doen als jij zag dat iemand uit bijvoorbeeld jouw klas oneerlijk wordt behandeld?
- Waarom zouden mensen iemand oneerlijk behandelen?

De oneerlijkheid die hierboven wordt besproken, wordt ook wel discriminatie genoemd. In [dit filmpje](#) wordt uitgelegd wat discriminatie inhoudt.

Onderwerp 2 - Vertrouwen

Als Abeke in hoofdstuk 5 voor het eerst gaat trainen met haar totemdier Uraza, moet ze het vertrouwen van de luipaard zien te winnen om goed samen te kunnen werken. In hoofdstuk 6 wil Rollan ook het vertrouwen winnen van zijn totemdier, maar dit wil niet zo goed lukken.

Vragen:

- Hoe zou Abeke het vertrouwen kunnen winnen van Uraza? Bedenk minimaal drie manieren.
- Waarom zou Essix niet naar Rollan luisteren? Bedenk twee redenen.
- Wanneer kan je iemand niet vertrouwen? Bedenk minimaal drie kenmerken.
- Vind jij jezelf betrouwbaar? Waarom?
- Wie vertrouwt jij? Waarom?

Onderwerp 3 – Moeilijke keuzes maken

Conor en Rollan hebben aan het einde van hoofdstuk 6 ruzie met elkaar. Rollan wil weglopen, omdat hij het gevoel heeft dat hij gevangen wordt gehouden door de Groenmantels. Conor confronteert hem met zijn keuze. Hij vindt dat Rollan uit angst handelt.

Vragen:

- Wat zou jij hebben gedaan als je Rollan was? Had je naar Conor geluisterd of was je toch weggelopen? Waarom?
- Heb jij ook wel eens het gevoel gehad dat je in een enge of spannende situatie zat, en dat je het liefste weg wilde lopen? (*Denk aan: de ochtend van een moeilijke toets of vlak voor je spreekbeurt.*) Wil je daar meer over vertellen?
- Als je nergens bang voor zou zijn, wat zou je dan meteen doen? (*Denk aan: auditie doen voor een film, iemand verkering vragen of opkomen voor iemand die gepest wordt.*) Waarom ben je bang om dit nu te doen?

SAMENWERKEN

Nadat Conor, Abeke, Meilin en Rollan zijn gekoppeld aan hun totemdier worden ze door de Groenmantels getraind. Tijdens de trainingen leren ze onder andere samenwerken met hun totemdier. Doe met de klas zo'n training voor samenwerken na. Iedere leerling zoekt een partner. Onderling bepalen ze wie de eigenaar en wie het totemdier is. Samen moeten ze de taken uitvoeren.

Taak 1 – Tekenen

De ene leerling omschrijft een voorwerp, plek of persoon aan de andere leerling. Deze leerling moet de omschrijving tekenen op papier en raden wat het uiteindelijk is. De persoon die omschrijft moet dus proberen om het voorwerp, de plek of de persoon te omschrijven zonder te veel weg te geven. Als het uiteindelijk geraden is, kunnen de rollen worden omgedraaid. Voorwerpen, plekken of personen kunnen zijn: Jhi, Uraza, Essix, Briggan, een herder, een hond, een zwaan, een leeuw, een octopus, een otter, een gevangenis, pijl en boog, een zwaard, een bos, regen, een talisman of een groene mantel.

Taak 2 – Talisman bewaken

De klas speelt met elkaar paaltjesvoetbal in de stijl van *Spirit Animals*. De paaltjes zijn in dit geval talismannen, die niet afgepakt mogen worden. De voetbal is de kracht van de eigenaar en het totemdier. De tweetallen moeten hun talisman beschermen. Het tweetal dat als enige nog met een talisman overblijft (dus het enige tweetal met een paaltje dat recht overeind staat), heeft gewonnen.

Taak 3 – Spirit Animals

Laat het tweetal de onderstaande vragen over totemdieren individueel beantwoorden en hun antwoorden opschrijven.

Vragen:

- Wat voor Spirit Animal zou jij graag willen hebben? Waarom?
- Welk dier zou jij nooit als Spirit Animal willen hebben? Waarom?
- Wat voor totemdier vind jij passen bij de klasgenoot die naast je zit? Waarom?
- Meilin was in het begin teleurgesteld dat ze een panda als totemdier had gekregen. Wat zou jij doen als jij een dier had gekregen dat je niet leuk vindt? Zou je hem negeren, of juist een band proberen op te bouwen?
- Hoe zou jij het vinden als jouw beste vriend(in) een totemdier zou krijgen, maar jij niet? En andersom?

Laat de leerlingen hun antwoorden vergelijken met hun partner. Bij welke vragen hadden ze andere of dezelfde antwoorden? Zijn ze het eens met de antwoorden van hun partner?

Taak 4 – Liedjes raden

Laat de ene leerling een stukje uit het boek voorlezen aan de andere leerling. De voorlezer moet de tekst voorlezen op het ritme en met de melodie van een populair liedje. De andere leerling moet dan raden welk liedje dit is. Wissel van rollen als het liedje geraden is. Als de leerlingen het lastig vinden om een liedje te kiezen, kan op het Smartboard de Top 40 worden getoond ter inspiratie.

PERSONAGE VERZINNEN

In het boek wordt aangegeven dat er nog elf andere Koningsdieren zijn naast de bekende vier die bij de hoofdpersonen in het boek horen. Deze Koningsdieren zijn:

Cabaro de Leeuw	Dinesh de Olifant
Mulop de Octopus	Rumfuss het Everzwijn
Arax de Ram	Suka de IJsbeer
Tellun de Wapiti	Kovo de Aap
Ninani de Zwaan	Gerathon de Slang
Halawir de Adelaar	

Kies een van de dieren uit en verzin er een eigenaar bij. Heeft de eigenaar van Cabaro bijvoorbeeld trekjes van een leeuw? Beschrijf het personage in ongeveer 300 woorden. Om het geheel af te maken, kan er een tekening van het personage en het totemdier worden gemaakt naast de beschrijving.

WERKWOORDEN

Het boek is in de verledentijd geschreven. Schrijf de fragmenten die hieronder staan over, maar zorg dat de tekst dit keer in de tegenwoordige tijd is geschreven.

Fragment 1

Conor was bij een paar Nectarceremonies geweest. Hij had nog nooit meegemaakt dat er een totemdier werd opgeroepen, maar hij wist dat het op dit plein de afgelopen elf jaar meerdere keren was gebeurd. De ceremonies die hij had bijgewoond waren lang niet zo feestelijk geweest. Ze waren veel minder drukbezocht. En er waren al helemaal niet zo veel dieren naartoe gebracht. Veel mensen geloofden dat de kans op het oproepen van een totemdier groter was als er allerlei verschillende dieren bijeen werden gebracht. Als dat echt zo was, zou Devin wel eens geluk kunnen hebben.

Fragment 2

Welk dier zou het beste bij haar passen? Haar vader noemde haar de Kleine Tijger. Een tijger zou leuk zijn, of misschien een sneeuwpanter. Een os kon ook heel veel kracht geven. Ze probeerde niet te veel op één bepaald dier te hopen. Het publiek juichte haar geestdriftig toe. Alleen de hoogste officieren wisten dat er een oorlog ophanden was. Binnenkort hadden ze allemaal wel iets anders aan hun hoofd dan een Nectarceremonie. Toen ze bij het podium was klapte Meilin haar parasolletje in en gaf het aan een dienstmeisje. Ze zag haar vader vooraan in het publiek zitten, heel knap in zijn uniform, en ze schonk hem een beleefd knikje. Ze zag een goedkeurende blik in zijn ogen. Hij bewonderde haar kalmte.

Fragment 3

Tarik dook opzij en wist de ram ternauwernood te ontwijken. De reusachtige hoorns van het dier raakten de rotsplaat zo hard dat het wel een aardbeving leek. Brokken steen vlogen in het rond en er trok een netwerk van scheurtjes door het harde oppervlak. De richel schudde onder Meilins voeten. Tarik trok zijn zwaard en opeens sprong ook zijn otter tevoorschijn. Arax viel nog een keer aan, maar dit keer maakte Tarik een gracieuze salto om hem te ontwijken. Meilin bestudeerde de omgeving. Op de plek waar ze nu stonden was de richel heel breed, en redelijk vlak tot hij een eind verderop schuin afliep. Achter de rand van de richel wachtte de steile afgrond.

WERKBLAD – OPBOUW VAN EEN VERHAAL

Standaard verhaalopbouw	Verhaallijn Spirit Animals – Vecht voor je leven
Introductie van de wereld.	
Het personage komt in een avontuur terecht.	
Het personage wil eerst niet aan het avontuur beginnen.	
Het personage ontmoet een wijs persoon die hem helpt.	
Het personage gaat oefenen en raakt gewend aan de nieuwe wereld.	

Het personage heeft een tegenslag, waardoor hij niet meer in zichzelf gelooft.

Het personage overwint zijn angsten en gaat het gevecht aan.

Het grote gevecht.

De overwinning.

De terugkeer naar huis.

Begin van een nieuw avontuur.