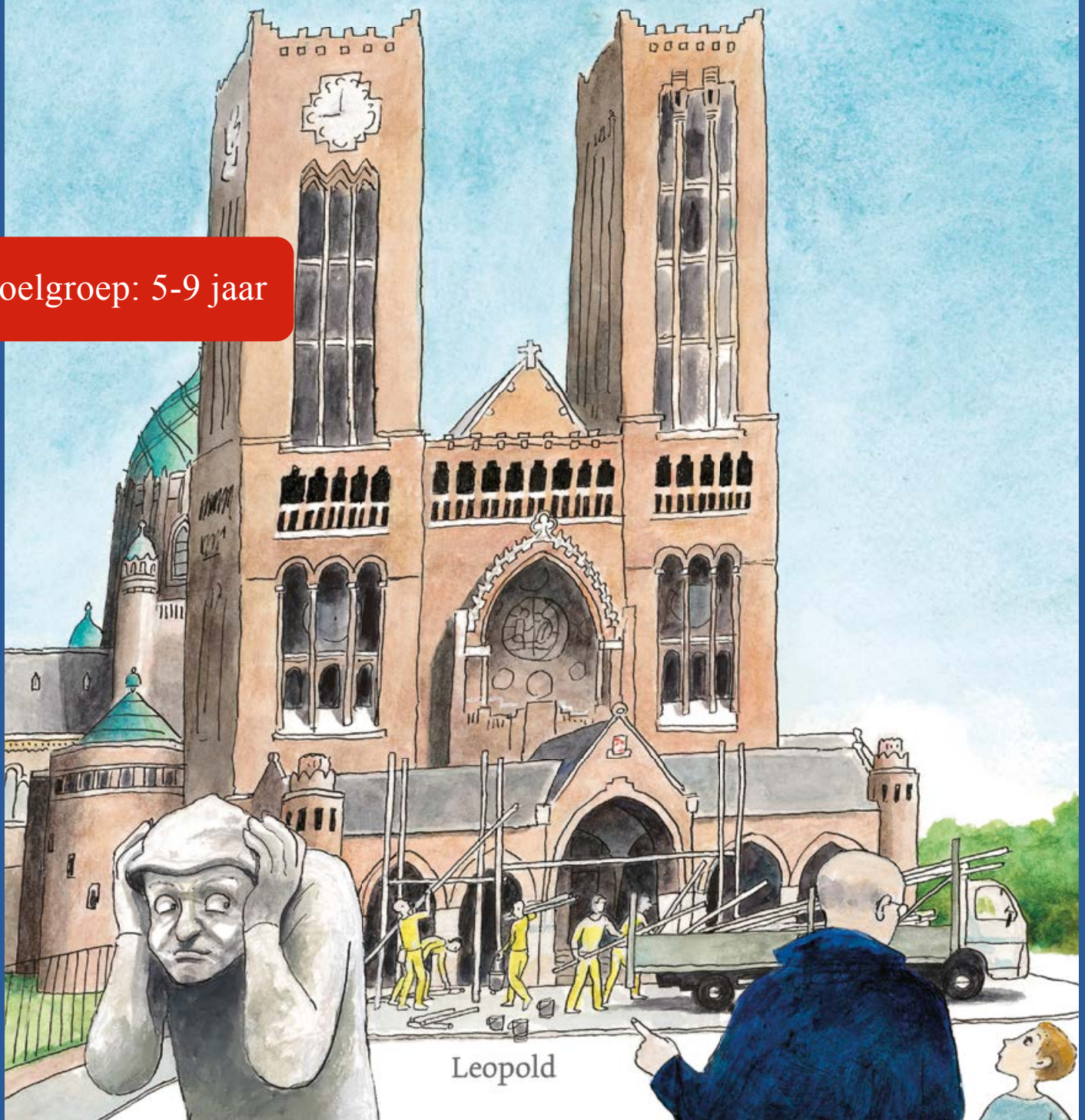


Het mysterie van het steenhouwertje

Thé Tjong-Khing

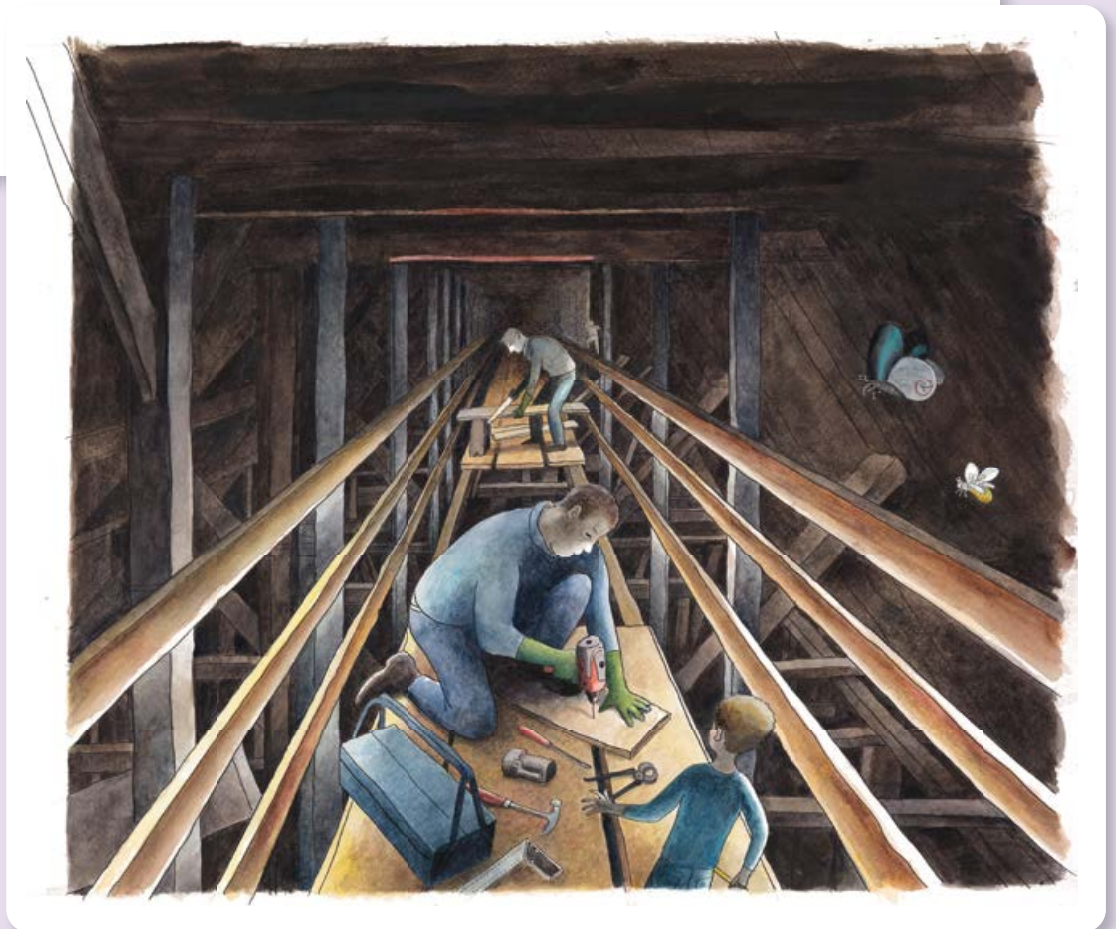
Doelgroep: 5-9 jaar



Leopold

Voor het lezen

- Noem de titel van het boek. Weten de kinderen wat een steenhouwer is?
(Antwoord: Een steenhouwer is iemand die met hamer en beitel blokken uit rotsen/steengroeven hakt. En iemand die een stuk steen bewerkt: er een beeld van maakt, of bijvoorbeeld een versiering op een gebouw.)
- Laat het omslag van het boek zien en vraag aan de kinderen wat ze allemaal zien. Kunnen ze een voorspelling doen waar het boek over gaat? Wie denken ze dat het grijze mannetje is?
- Lees vervolgens de flaptekst aan de klas voor. Zijn er nu andere ideeën over wie het grijze mannetje is? En klopt de voorspelling die ze gedaan hebben nog? Of moet die worden aangepast?
- Vraag aan de kinderen of ze weten wat 'restauratie' betekent.
(Antwoord: Iets opknappen om de originele staat te behouden.) Welke gebouwen worden vaak gerestaureerd? (Antwoord: Gebouwen die belangrijk zijn geweest in de geschiedenis, zoals kastelen en kerken.)
- Vraag aan de kinderen of ze weten wat een kathedraal is.
(Antwoord: Een kerk waar een bisschop zijn zetel – stoel – heeft.) Wie is er wel eens in een kathedraal geweest? Wat zag je toen allemaal? Kon je ook in de toren naar boven klimmen?
- Besluit de introductie met de volgende vraag: Stel je voor dat er uit de kerk een edelsteen wordt gestolen en jij ziet dat?/ waar jij bij bent. Wat zou je dan doen?





Tijdens het lezen

Lees het verhaal rustig voor, zodat de kinderen alle prenten goed kunnen bekijken. De volgende vragen kun je stellen tijdens het voorlezen.

- In welke ruimte van de kathedraal bevindt Markus zich?
- Welke dieren zijn er te zien?
- Kun je zien waar de dief zich verstoppt?

Sta stil bij de volgende begrippen:

- **Crypte:** ondergrondse ruimte die vroeger bedoeld was om relikwieën (heilige voorwerpen) in te bewaren van overleden vereerde personen.
- **Monstrans:** mooi versierde houder van goud of zilver en edelstenen, waarin de heilige hostie wordt rondgebracht bij een kerkdienst.
- **Beitel:** een langwerpig stuk gereedschap van staal met aan één zijde een scherpe snede. Met een beitel kun je hout of steen bewerken.
- **Orgel:** groot muziekinstrument, vaak in een kerk te vinden.
- **Kapel:** klein gebouw of ruimte in een kerk, (vaak gewijd aan een heilige in het bijzonder) waar je je geloof kunt vieren.
- **Kostbaar:** iets wat veel geld waard is.

Na het lezen

Vertel dat dit verhaal zich afspeelt in een kerk die echt bestaat; de KoepelKathedraal in Haarlem. Er is een speciale rondleiding voor kinderen in de KoepelKathedraal. Daar kun je de steunpilaren, het orgel, de doopkapel, de preekstoel, het slakkenhuis, de glas-in-lood-ramen, de monsters op het dak en heel veel dieren die overal verstopt zijn in het echt bekijken.

Rondleiding voor kinderen reserveren via: info@koepelkathedraal.nl

Waar komt de naam KoepelKathedraal vandaan denk je?

De KoepelKathedraal heeft een grote koepel van wel 62 meter hoog (inclusief kruis). De koepel is bekleed met koper dat door het weer (zon en regen) blauwgroen is verkleurd. Op het hoogste punt staat een gouden kruis. Je ziet het al van ver!

Wie is Sint Bavo?

Sint Bavo was een rijke Belgische edelman uit de 6e eeuw. Na de dood van zijn vrouw wijdde hij zijn leven aan armoede en het geloof. Er staat een houten beeld van hem in de KoepelKathedraal met zwaard en havik. Deze havik helpt Superhavik bij zijn achtervolging van de dief.

De wezens

De wezens zijn monstertjes die echt op het dak van de KoepelKathedraal staan. Er zijn ook verkleinde modellen te bekijken in de crypte van het museum in de KoepelKathedraal. Daar wordt verteld wat de wezens betekenen. De wezens zijn symbolen van onder andere goed en kwaad.

Het Kakkertje

Ook het Kakkertje staat echt op het dak van de KoepelKathedraal en een verkleind model in het museum. Hebben de kinderen het Kakkertje gezien op de prenten? Wat denken de kinderen dat de betekenis is van dit wezen? (Antwoord: Niemand weet het echt. Is hij een eerbetoon aan de bouwvakkers die de kathedraal bouwden? Of een grapje van een steenhouwer die dacht aan hoe hij beneden bij een muur ging 'kakken'? Of is hij moe of bang voor iets? Of denkt hij aan alles wat er nog gedaan moet worden om de kathedraal af te maken? Die is na meer dan 125 jaar nog steeds niet af...)





Welke wezens en dieren hebben de kinderen nog meer in het boek gezien? (Achter in het boek is een overzicht te vinden.) Ze zijn vaak een symbool voor iets, oftewel: ze hebben een betekenis.

Antwoord:

- **De vliegende vis** → wezen – moed en hoop
- **De vleermuis** → wezen – het goede
- **De duif** → rechtvaardigheid, en vrede
- **De hagedis** → symbool van het licht, komt tevoorschijn zodra de zon schijnt en blijft in zijn schuilplaats bij somber weer
- **De kameel** → matigheid
- **De slang** → voorzichtigheid
- **De bij** → vlijtig
- **De pauw** → onsterfelijkheid
- **De leeuw** → kracht
- **De havik** → met zijn haviksogen ziet hij alles
- **De adelaar** → hemelbestormende macht
- **Het stekelvarken** → vertrouwen, en het zoeken naar eten
- **Het schaap** → zachtmoedig, volzaam
- **De slak** → langzame vooruitgang
- **De hond** → trouw
- **De schorpioen** → verandering en scheppingskracht

Vraag aan de kinderen of ze een idee hebben wie de edelsteen gestolen zou kunnen hebben. Waarom denken ze dat?

Opdracht 1: bedenk je eigen wezen

In het boek speelt het wezen/monstertje 'Het Kakkertje' een mysterieuze rol. De dieren in het boek helpen Superhavik met het vangen van de dief.

- Laat de kinderen een dier of wezen bedenken en tekenen.
- Waar staat hun dier of wezen symbool voor en waarom?
- De kinderen mogen om de beurt hun wezen laten zien en erover vertellen.
- De tekeningen kunnen in de klas opgehangen worden.

Voor deze opdracht kun je het werkblad uit bijlage 1 gebruiken.

Opdracht 2: beroepen

Bij de restauratie van zo'n groot gebouw als de KoepelKathedraal komt veel kijken. Markus' vader heeft de leiding over heel veel vakmensen waarvan Markus er een heleboel tegenkomt. Welke beroepen die voorgekomen zijn in het verhaal kunnen de kinderen allemaal opnoemen?



- Glas-in-lood-zetters
- Goudsmid
- Steenhouwer
- Schilder
- Metselaar
- Vergulder
- Houtsnijder
- Mozaïekmakers
- Architect
- Opzichter
- Orgelbouwers

- Kunnen ze ook vertellen wat de beroepen inhouden? Blader even terug naar desbetreffende pagina om het beroep op de illustratie te laten zien.
- Als ze zouden mogen helpen bij de restauratie, wat zouden ze dan willen doen?
- Hebben de kinderen al een idee wat ze later willen worden?

Beroepenquiz. Laat de illustraties zien uit bijlage 2 en vraag de kinderen welk beroep ze op de illustraties zien.

Opdracht 3: bedenk je eigen superheld

Markus is vandaag Superhavik, een held die met dieren kan praten en super goede ogen heeft. Laat de kinderen bedenken wat voor superheld ze zouden willen zijn en wat voor superkracht deze held heeft.

Waarom hebben ze voor deze kracht gekozen, wat zouden ze met die kracht willen doen?

Laat de kinderen een tekening maken van zichzelf als superheld.

Als de tekeningen af zijn kunnen de kinderen hem om de beurt aan elkaar laten zien en vragen wat de ander ziet? daarna kunnen ze in de klas worden opgehangen.

Gebruik het werkblad uit bijlage 3 voor het ontwerpen van een superheld.

Opdracht 4: schrijf je eigen superhelden verhaal (vanaf groep 4)

Als de tekening af is kunnen de kinderen een (strip)verhaal schrijven over hun superheld. Er gebeurt iets waar ze hun superkracht voor nodig hebben.

Gebruik daarvoor de volgende vragen:

- Waar speelt het verhaal zich af?
- Waar heeft jouw superheld zijn/haar krachten voor nodig?
- Hoe gebruikt jouw superheld zijn/haar krachten?
- Hoe loopt het verhaal af?

Laat de kinderen ook tekeningen maken bij hun verhaal, dat heeft Thé Tjong-Khing ook gedaan. De verhaaltjes kunnen worden gebundeld en gekopieerd zodat iedereen een eigen boekje heeft met alle verhalen van de klas.

Gebruik het werkblad uit bijlage 4 voor het schrijven van een superhelden-verhaal.



Bijlage 1 – Bedenk je eigen dier of wezen

Dit is mijn dier of wezen/monstertje:



Dit is zijn naam: _____

Hij staat symbool voor: _____

Bijlage 2 – Beroepenmemory

Illustraties van de volgende beroepen uit het boek:

Glas-in-lood-zetters

Houtsnijder

Goudsmid

Mozaïekmakers

Steenhouwer

Architect

Schilder

Opzichter

Metselaar

Orgelbouwers


Vergulder

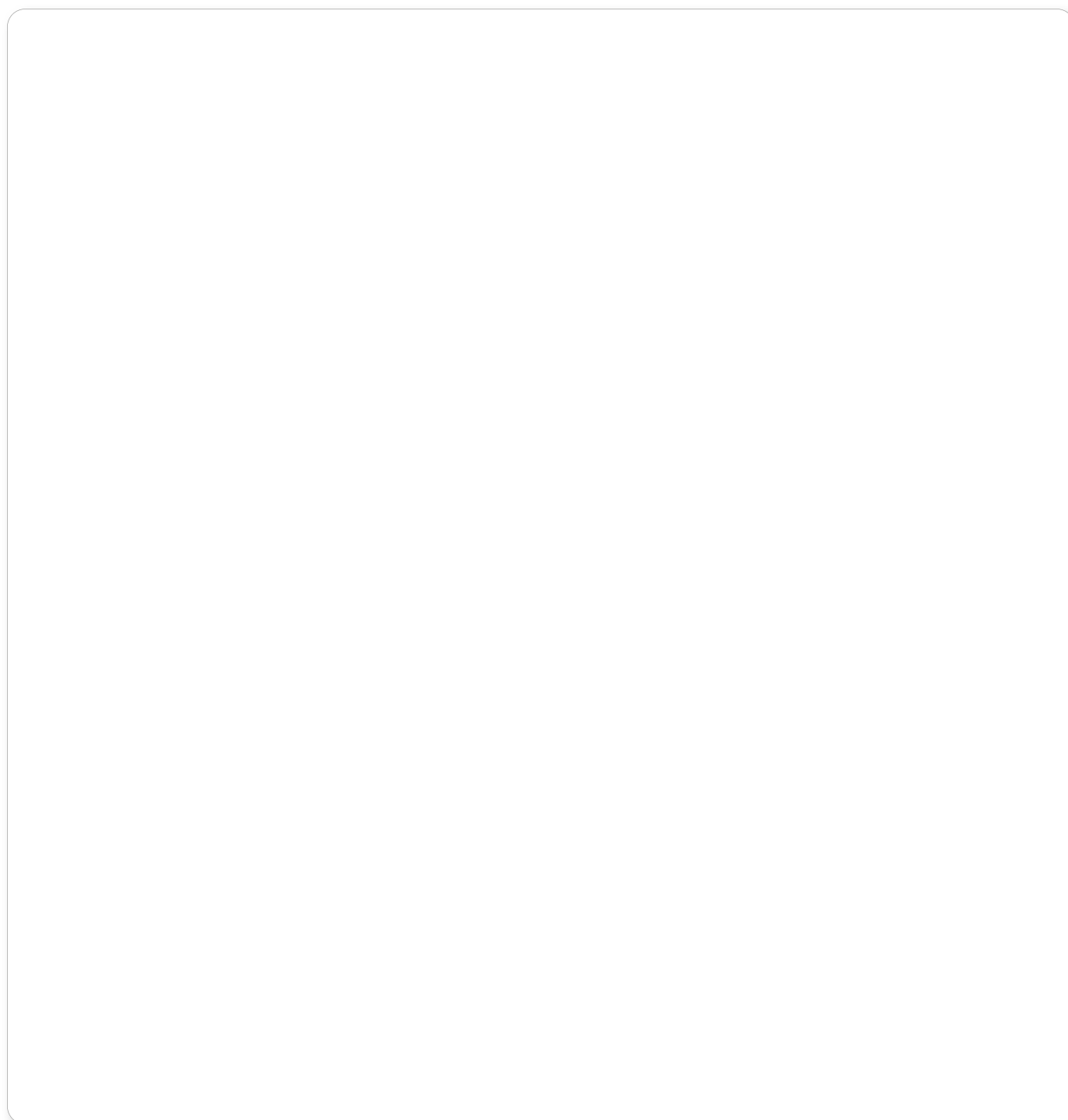
Bijlage 3 – Bedenk je eigen superheld

Mijn superheld heet: _____

Mijn superkracht is: _____

Met deze kracht kan ik: _____

Zo ziet mijn superheld eruit: 



Bijlage 4 – Schrijf je eigen superheldenverhaal

Waar speelt het verhaal zich af? _____

Waar heeft jouw superheld zijn krachten voor nodig? _____

Hoe gebruikt jouw superheld zijn kracht? _____

Hoe loopt het verhaal af? _____

Dit is mijn verhaal: _____
