



Verhalen uit



Wisselweg Woud

VICKY COWIE



Met illustraties van Charlie Mackesy Vertaald door Arthur Japin

Lespakket

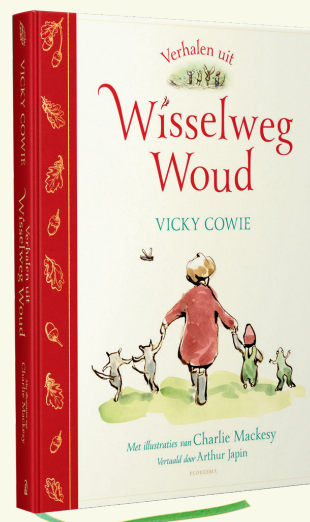
Geschikt voor groep 1, 2 & 3



Introductie

Welkom in de magische wereld van Wisselweg Woud!

In *Verhalen uit Wisselweg Woud* neemt Vicky Cowie je mee naar een sprookjesachtige wereld vol elfjes, kabouters, feeën en andere mythische bosbewoners. Het is een hartverwarmend voorleesboek waarin oma haar kleinkinderen vijf sfeervolle verhalen vertelt over de bijzondere wezens die diep in het woud leven: van een magische meikever tot de geest van Slot Snittingen, en van de slimme mol Melvin tot Wouter het Waterpaard.



De prachtige, sfeervolle illustraties van Charlie Mackesy brengen het woud tot leven. Zijn herkenbare stijl spreekt tot de verbeelding van jong en oud. De sprankelende vertaling op rijm is van niemand minder dan Arthur Japin.

Deze lesbrief biedt inspiratie om samen met de klas op ontdekkingsstocht te gaan in deze betoverende wereld. Via taal-, spel- en knutselopdrachten maken de leerlingen kennis met de bewoners van Wisselweg Woud, vergroten ze hun woordenschat, oefenen ze met rijm én geven ze vorm aan hun eigen fantasie.

Inhoud van deze lesbrief

- Ga mee naar Wisselweg Woudp.3
 - Interactief voorlezen
- De wens van de meikeverp.5
 - Wat wens jij?
- Taalgeheimen uit Slot Snittingenp.6
 - Woordenschat
- Rijmen met Melvin de Molp.8
 - Rijmen
- Knutsel jouw eigen boswezenp.9
 - Knutselen
- Werkblad 1: Meikever-sjabloonp.10
- Werkblad 2: Wisselweg Woud-woorden...p.11



Ga mee naar Wisselweg Woud

Opdracht: Interactief voorlezen

Hoofdstuk: 1. De magie van Wisselweg Woud

Verhalen uit Wisselweg Woud is een raamvertelling over een sprookjesachtige wereld vol elfjes, kabouters en andere mythische wezens. Lees de vijf verhalen op een apart moment voor aan de klas en werk daarna samen aan de bijpassende opdracht.

Start met hoofdstuk 1: *De magie van Wisselweg Woud*. Gebruik bij het voorlezen de prachtige illustraties van Charlie Mackesy om de verbeelding van de kinderen te prikkelen. Hieronder vind je tips om de klas actief te betrekken bij het voorlezen.

Voorleestips

1. Lees expressief

Gebruik je stem om personages tot leven te brengen:

- Geef kabouter Neville een piepstemmetje.
- Laat de kikker tussendoor kwaken.
- Bedenk van te voren hoe de waterspuwers zouden klinken.

Tip: Wissel af in tempo, toon en volume. Zo houd je de aandacht van de kinderen vast.

2. Laat de illustraties spreken

De illustraties van Charlie Mackesy zijn krachtig en vol gevoel. Neem de tijd om ze samen te bekijken:

- Wat zie je op deze illustratie?
- Hoe denk je dat dit personage zich voelt?
- Wat zou er straks gaan gebeuren?

3. Stel vragen tijdens het lezen

Stimuleer het denken en de fantasie:

- Wat zou jij doen als je in het bos was?
- Wie van deze bewoners vind jij het leukst?
- Hoe zou het voelen om een wens te mogen doen?

Laat kinderen vrijuit fantaseren, er is geen fout antwoord!

4. Geef kinderen een rol

Laat kinderen bijvoorbeeld:

- Geluiden maken (plons, wind, fluistering, kaboutergelach)
- Bewegingen nadoen (vleugels fladderen, springen als een kikker)
- Meedansen of rijmwoorden afmaken

Zo maak je van voorlezen een gezamenlijke belevenis.

Je eigen Wisselweg Woud in de klas

Lees het eerste hoofdstuk: *De magie van Wisselweg Woud*. Dit verhaal vormt de ideale introductie op de magische wereld van het boek. Creëer aan de hand van dit hoofdstuk een vaste voorleesplek of thematafel in de klas. Maak er een betoverende plek van, bijvoorbeeld met:

- Kussens, bladeren, takjes en een kleedje
- Een lichtsnoer of lampjes
- Attributen uit het verhaal, zoals een kaboutermuts, een theepot of een (speelgoed)kikker

Zo wordt voorlezen een vast moment om naar uit te kijken.

Kringgesprek

Sluit elk voorleesmoment af met een kort kringgesprek. Zo stimuleer je begrip luisteren én vergroot je de betrokkenheid van de kinderen.

Voorbeeldvragen:

- Wie kwam het meisje allemaal tegen onderweg naar het woud?
- Wat is een waterspuwer eigenlijk? En wat deden ze in het verhaal?
- Langs welke plekken zijn ze gelopen voor ze bij het Wisselweg Woud aankwamen?
- Zou jij ook op avontuur durven gaan? En met wie?

Tip: Gebruik een verteltafel of vertelplaten met attributen uit het verhaal, zoals een meisje, kabouter, libelle, kikker, fee of waterspuwer. Zo kunnen kinderen het verhaal opnieuw beleven én visualiseren.



De wens van de meikever

Opdracht: Wat wens jij?

Hoofdstuk: 2. Het grootste, idiootste insect

Lees het tweede hoofdstuk: *Het grootste, idiootste insect*. In dit hoofdstuk vindt een jongen een magische meikever. Wat zou jij doen als je zo'n bijzondere kever tegenkwam? In deze opdracht bedenken de kinderen hun eigen wens voor een magische meikever. Zo beleven ze de fantasierijke sfeer van het verhaal én leren ze nadenken over wat ze anderen of zichzelf toewensen.

Voorbereiding

- Print voor ieder kind werkblad 1 uit (het sjabloon van de meikever)
- Zet knutselmaterialen klaar: stiften, potloden, glitters, stickers, enz.

Uitvoering

1. Start met een kort kringgesprek:
 - Wat is een wens?
 - Kunnen wensen uitkomen?
 - Wat wens jij voor jezelf, voor iemand anders of voor de wereld?
2. Wens bedenken en opschrijven
 - Laat elk kind een eigen wens bedenken en op de meikever schrijven.
(Kinderen mogen de wens dicteren aan de leerkracht/onderwijsassistent of zelf proberen te schrijven.)
3. Versier de meikever
 - Laat de kinderen hun meikever inkleuren en eventueel versieren met stiften, verf, glitters, stickers of andere knutselmaterialen.
4. Verzamel alle wensen
 - Geef de magische wensen een mooie plek in de klas. Bijvoorbeeld:
 - In een wenspot (een versierde glazen pot)
 - In een wensboom (een vaas met takken waar de kevers aan hangen)
 - Aan een lijn door het lokaal (met wasknijpers of touw)
5. Afronding
 - Bespreek eventueel een paar wensen met de groep.
 - Geef de meikever later mee naar huis als herinnering.



Taalgeheimen uit Slot Snittingen

Opdracht: Woordenschat

- Kies, afhankelijk van het niveau van je groep, welke woorden je bespreekt. Sommige woorden zijn minder geschikt voor groep 1 en 2.

Hoofdstuk: 3. Het geheim van Slot Snittingen

Lees het derde hoofdstuk: *Het geheim van Slot Snittingen*. In dit hoofdstuk ontdekken de kinderen een verlaten landgoed met een mysterieuze sfeer. Maar wat is eigenlijk een *Slot*? En wat betekent *freule*? In dit verhaal komen verschillende woorden voor die kinderen misschien nog niet kennen. Tijd om samen de betekenis te onderzoeken!

Woordenschat verkennen

Gebruik werkblad 2, waarop negen herkenbare woorden uit het boek staan. Bespreek met de klas wat deze woorden betekenen:

- Fee: een sprookjesfiguur met vleugels die kan toveren.
- Mol: een dier dat onder de grond graaft en kleine hoopjes aarde maakt.
- Woud: een groot bos met veel bomen, planten en dieren.
- Paard: een groot dier met vier benen dat kan draven en galopperen en waarop je kunt rijden.
- Paddenstoel: een plantje met een hoedje, dat vaak in het bos groeit.
- Kabouter: een klein mannetje met een puntmuts dat in het bos woont.
- Kikker: een dier dat springt en kwaakt, leeft graag bij water.
- Libelle: een vliegend insect met glanzende vleugels dat snel beweegt.
- Oma: de moeder van je vader of moeder, vaak een lieve verzorger of verhalenverteller.



Laten we nu focussen op hoofdstuk 3. Welke woorden in dit hoofdstuk waren moeilijk te begrijpen? Bespreek deze gezamenlijk in de kring:

- Slot: een ander woord voor een kasteel of landhuis.
- Freule: een deftige dame van vroeger die in een groot huis woonde.
- Landgoed: een groot huis met veel grond eromheen.
- Geschoffeerd: een moeilijk woord dat betekent dat iemand zich gekwetst of beledigd voelt.
- Boeman: een verzonnen griezelfiguur uit verhalen.
- Makelaar: iemand die huizen verkoopt of verhuurt.
- Heide: een open veld met paarse bloemetjes en struikjes.

Werkvormen

Kringgesprek

Bespreek de woorden klassikaal. Vraag de kinderen wat een woord zou kunnen betekenen aan de hand van een plaatje op het werkblad, een gebaar of een fragment uit het boek.

Laat de kinderen het woord vervolgens ook uitbeelden. Zo versterken ze niet alleen hun tekstbegrip, maar ook hun betrokkenheid en plezier.

Voorbeelden van vragen of opdrachten:

- Hoe beweegt een libelle?
- Hoe klinkt een kabouter als hij praat?
- Kun jij lopen als een oude freule?
- Hoe klinkt een boeman in een donker bos?

Woordenschat memory

Vorbereiding:

Print werkblad 2 twee keer uit. Knip de afbeeldingen los als kaartjes.

Spelregels:

1. Laat de kinderen in tweetallen spelen.
2. Ze draaien om de beurt twee kaartjes om.
3. Zeg hardop wat er op de kaartjes staat of te zien is.
4. Hebben ze een juiste combinatie? Dan mogen ze het paar houden!
5. Het spel gaat door tot alle combinaties zijn gevonden.

Extra tip:

Bespreek na afloop de woorden nog een keer klassikaal:

- Welke woorden kenden jullie al?
- Welke waren nieuw?
- Welk woord vonden jullie het grappigst of gekst?



Rijmen met Melvin de Mol

Opdracht: Rijmen

Hoofdstuk: 4. Melvin de Mol

Lees het vierde hoofdstuk: *Melvin de Mol*. In het vierde verhaal maak je kennis met de slimme en dappere mol Melvin. Hij neemt het op tegen een mopperige majoor. Is het jou ook opgevallen dat het hele verhaal rijmt? Tijd om zelf rijmkunsten te oefenen!

Tijd om te rijmen

Gebruik opnieuw werkblad 2. Ga samen met de kinderen alle woorden langs en bedenk er rijmwoorden bij. Begin eenvoudig en bouw langzaam op, ook fantasierijmwoorden zijn prima! Zo blijft het luchtig én creatief.

- Wat rijmt op...
 - Fee → zee, mee, thee, twee
 - Mol → bol, hol, vol, wol
 - Woud → koud, goud, vertrouwd, fout
 - Paard → staart, maart, taart, zwaard
 - Paddenstoel → doel, voel, koel
 - Kabouter → klauter, stouter, fouter
 - Kikker → snikker, slikker, sticker
 - Libelle → snelle, Jelle
 - Oma → diploma



Werkvormen

Rijmronde in de kring

Wijs een van de plaatjes aan van het werkblad en laat de kinderen rijmwoorden roepen. Maak het makkelijker door meerdere keuzes te geven, bijvoorbeeld:

- Wat rijmt op mol? → A: bal B: vol C: bos

Laat de kinderen kiezen welk woord klopt, of fantaseer er juist vrolijk op los!

Knutsel en rijm

Laat de kinderen een personage tekenen (bijv. de fee, mol, de majoor of kikker) en verzin er samen een rijmwoord bij. Ze kunnen deze zelf schrijven of jij schrijft het voor. Laat de fantasie gerust de vrije loop!

Tip: Hang de tekeningen op in de voorleeshoek als *Melvins Rijmgalerij*.

Knutsel jouw eigen boswezen

Opdracht: Knutselen

Hoofdstuk: 5. Wouter het Waterpaard

Lees samen het laatste hoofdstuk: *Wouter het Waterpaard*. In dit verhaal ontmoet je niet alleen Wouter het Waterpaard, maar ook andere bijzondere bewoners van het Wisselweg Woud, zoals Trixie de Pixie en Karel de Kobold. Maar... wie zouden er nog meer kunnen wonen in dat magische bos? Tijd om die nieuwe wezens zelf tot leven te brengen!

Op naar het bos

Maak met je klas een herfstwandeling in het bos of park. Laat ieder kind een paar mooie bladeren verzamelen. Deze vormen straks de basis van hun eigen mythische boswezen.

Terug in de klas

Benodigheden

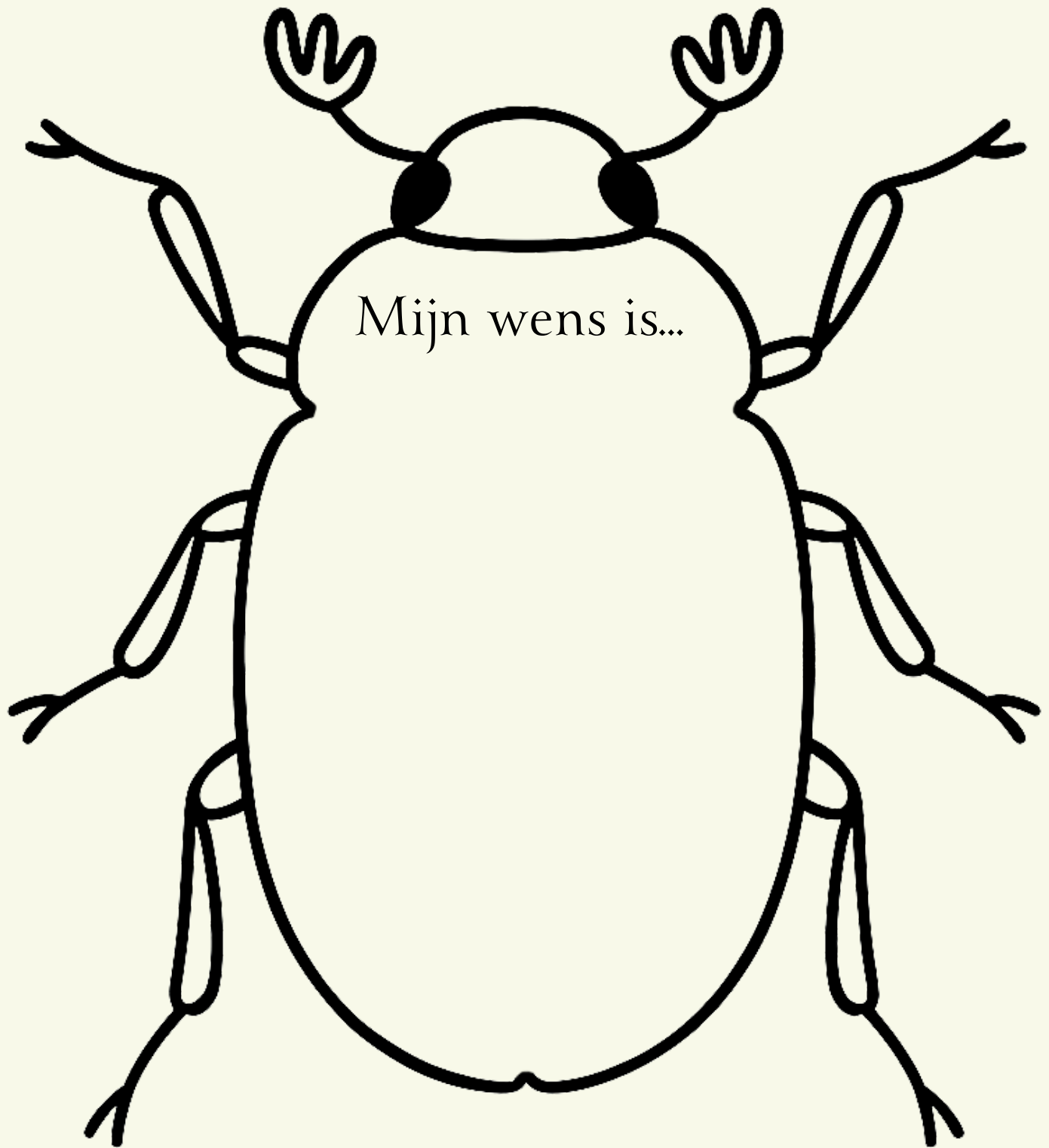
- Verschillende herfstbladeren
- Wit papier
- Lijm
- Stiften of kleurpotloden
- Eventueel: wiebeloogjes, knutselmateriaal (vilt, glitter, mos, enz.)



Uitvoering

1. Laat de kinderen hun bladeren schikken in de vorm van een boswezen.
Denk bijvoorbeeld aan:
 - Egel (puntige blaadjes als stekels)
 - Fee (bladeren als vleugels)
2. Plak alles goed vast en voeg details toe met stiften: een snuit, ogen, pootjes, vleugels...
3. Geef het boswezen een naam en verzin er een verhaal bij. Denk aan:
 - Waar woont het boswezen?
 - Heeft het magische krachten? Zo ja, wat kan het?
4. Laat kinderen hun boswezen presenteren aan de klas.
5. Extra: Bundel alle knutsels en verhalen in een boek of hang ze samen op als muurposter. Zo krijgen de boswezens een eigen plek in jullie klas!

Werkblad 1: Meikever-sjabloon



Werkblad 2: Wisselweg Woud-woorden



FEE



MOL



WOUD



PAARD



PADDENSTOEL



KABOUTER



KIKKER



LIBELLE



OMA