

# STRANDERS

Als Job per ongeluk zijn zusje weg wenst, moet hij haar terug zien te halen uit een wereld vol monsters, waar je zelfs het landschap niet kunt vertrouwen. Maar hij is niet de enige die naar haar op zoek is.

*\* Op de achterkant van dit blad zie je de landkaart van Job.*

## Stap 1: lezen

Lees de eerste 3 hoofdstukken van het boek.

## Stap 2: Landkaarten → voorbereiding en overleg

Job wenst zijn zusje weg. Gelukkig heeft hij een landkaart om haar terug te vinden. Jullie gaan zelf ook een landkaart maken!

Maak een groepje van 3 of 4 leerlingen. Bedenk wat jullie verhaal achter de landkaart is:

1. Wat hebben jullie weg gewenst? Of wat zijn jullie kwijt?
2. Waar speelt jullie verhaal zich af?
3. Welke spannende dingen gebeuren er onderweg? Wat kom je tegen?
4. Waar vind je uiteindelijk het voorwerp/de persoon waar je naar op zoek was.

Ontwerp allemaal op een kladblaadje je eigen fantasiewereld. Je mag dit opschrijven of tekenen, wat je zelf prettig vindt. Neem hier maximaal 10 minuten de tijd voor!

Nu overleg je met je groepje over hoe jullie wereld eruit moet zien. Zijn er zeeën, woestijnen, rivieren, gebergten? Of is het een wereld met twee zonnen en drie manen? En hoe heten de dorpjes, steden en gebouwen die je onderweg tegenkomt?

## Stap 3: Landkaarten → aan de slag!

Op een wit A3 vel maken jullie samen je landkaart. Je mag tekenen, kleuren, schilderen, krijten en schrijven. Hoe meer details, hoe beter!

**!** *Vergeet ook niet het kompas te tekenen (je moet tenslotte weten welke kant je op moet lopen) en denk ook aan de juiste schaal van de tekening. Bijvoorbeeld: wil je een deur tekenen? Een deur is in het echt 2 meter hoog, op de tekening zou je het 2 cm hoog kunnen maken. De schaal is dan 1 : 100.*

## EXTRA Stap 4: het verhaal

Nu jullie landkaart af is, kan de reis beginnen.

Stel dat iemand in deze wereld van jullie terecht is gekomen. Wie is dat? Heet hij of zij? En wat maakt hij of zij allemaal mee daar? Zijn er slechteriken? En zo ja, wat doen ze dan? Is er sprake van één groot probleem dat opgelost moet worden? Welke route op de landkaart volgt het verhaal?

Als je wil mag je op de achterkant van jullie landkaart een mooi, spannend verhaal schrijven.

