

Lessuggesties bij:



Gozert

Pieter Koolwijk
Illustraties van Linde Faas

Uitgeverij Lemniscaat

Vakken of lesonderdelen: taal, drama,
kunst, handenarbeid, burgerschap

ISBN: 9789047710370

Prijs: €14,95

Over het boek

Ties heeft een probleem.

Tenminste... dat vinden de meeste mensen. Ties vindt dat niet: hij heeft een vriend. Gozert. De tofste, leukste, stoerste, coolste vriend die je je kunt voorstellen.

Alleen is Ties de enige die Gozert ziet en hoort. En de plannen van Gozert zijn zo fantastisch dat Ties erdoor in moeilijkheden komt...

Ties' ouders willen dat Gozert verdwijnt en nemen een ingrijpende beslissing. Maar Ties wil helemaal niet van Gozert af. Wat moet hij doen?

Over de auteur

De verhalen van **Pieter Koolwijk** balanceren altijd op de grens van de werkelijkheid. Hij brak door in de kinderboekenwereld met zijn boeken over *Vlo en Stiekel*. Daarna volgden *Bens boot*, waarvoor hij een Vlag & Wimpel kreeg, *Baas van de wereld* en het veelgeprezen *Prutje*.

Over de Illustrator

Linde Faas studeerde cum laude af aan de kunstacademie van Breda. Ze werkt als animator van tekenfilms en als kunstenares, en internationaal als illustrator. Voor Lemniscaat illustreerde ze onder meer de boeken van Pieter Koolwijk over *Vlo en Stiekel*, *Prutje* en *Gozert*, en de non-fictietitels *Colafontein* en *spetterende*

verfbommen en Spuitende slagaders en overstromende fonteinen met Jesse Goossens. Na haar prentenboekendebuut *Ik neem je mee* verscheen in 2019 *De jongen en de walvis*.

Meer informatie op: www.lemniscaat.nl

Thema's: vriendschap, kleuren, anders zijn, avontuur

Lessuggesties

Doelgroep:	<i>Gozert</i> is geschikt voor kinderen vanaf 9 jaar. Onderstaande opdrachten zijn bedoeld voor leerlingen vanaf groep 6 van de basisschool
Tijdsinvestering:	Afhankelijk van de gekozen opdrachten variërend van een half lesuur tot meerdere lesuren.
Uitvoering:	Klassikale of individuele start, vervolginvulling zowel individueel als in groepjes mogelijk.

Inleiding

Introduceer *Gozert* door een klassengesprek te voeren over speelgoedknuffels die uw leerlingen als peuter hadden. Hadden ze een lievelingsknuffel? Wat voor? Wanneer gebruikten ze de knuffel en waarvoor?

Vertel dat bijna alle kinderen een favoriet hebben. Die geeft troost bij verdriet of houvast wanneer er bijvoorbeeld elders geslapen of gereisd moet worden. Vraag nu of er ook leerlingen zijn die wellicht een onzichtbaar vriendje hebben. Vertel dat dat ook voorkomt en dat dat onzichtbare vriendje dezelfde functie kan hebben als een speelgoedknuffel.

Maak nu de overstap naar *Gozert* en vertel dat Ties ook een onzichtbaar vriendje heeft. Met dat vriendje haalt hij veel streken uit.

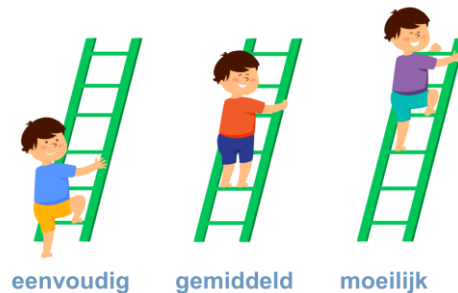
Lees hoofdstuk 1 voor (als u voldoende tijd en gelegenheid hebt) of kies voor hoofdstuk 3 (bladzijde 27 tot en met bladzijde 30).

Verteld dan dat de ouders van Ties zich zorgen maken om dat onzichtbare vriendje en willen dat hij verdwijnt. Maar laten verdwijnen is wel het laatste dat Ties van plan is.

Bied nu het boek aan of stap over naar één of meer van onderstaande lessuggesties.

Uitvoering

De moeilijkheidsgraad van de mogelijkheden wordt aangeduid met de volgende symbolen:



Mijn eigen boekbespreking

Lees *Gozert* en maak je eigen schriftelijke boekbespreking.

Voor de docent:

Op lesmaker.be vindt u een formulier dat u eventueel voor deze opdracht kunt gebruiken.



Anders zijn – in de Hot Seat

Voor de docent:

Ties is anders dan veel andere kinderen. Dat komt vooral omdat hij een onzichtbare (geen denkbeeldige!) vriend heeft. Als de ouders van Ties willen dat *Gozert* verdwijnt, doet Ties *alsof* hij zijn vriend niet meer ziet.

Organiseer een Hot Seat. Op www.lesmaker.be kunt u zien hoe dat in zijn werk gaat. Benadruk het belang van het rolvast blijven. Als rolmodellen kunt

u kiezen voor Ties, Gozert, de ouders van Ties en dokter Kees.



Trollen en andere mythologische wezens - Leporello

Ties gaat op trollenjacht op de autosloperij van de burens. Weet jij wat trollen zijn?

Opdracht:

Maak een Leporello van diverse mythische (fabel)figuren. Je kunt enkele kiezen uit de volgende lijst of ze allemaal nemen:

- Trollen
- Reuzen
- Cyclopen
- Centaur
- Zeemeermin
- Draken
- Nimfen
- Eenhoorn
- Heksen

Voor informatie over het maken van een Leporello ga je naar je docent of kijk op www.lesmaker.be

Voor de docent:

De informatie op www.lesmaker.be is voor uw leerlingen wellicht te complex. Uw hulp kan daarom nodig zijn.



Kwartet

Op bladzijde 27 van *Gozert* speelt de familie van Ties een kwartetspel. Dat ga jij ook doen maar eerst ga je het spel zelf maken. Daarvoor gebruik je personages en plaatsen die in *Gozert* voorkomen.

Nodig:

- Het boek *Gozert*
- Karton

- Kleurpotloden, pennen, viltstiften

Ga als volgt te werk:

Stap 1: lees het boek en houd tijdens het lezen een lijstje bij van personen en plaatsen die je tegenkomt

Stap 2: verdeel na afloop de personen in de volgende groepen (categorieën):
(Let op: zorg dat je bij elke groep vier namen hebt)

- Ties en zijn familie
- Mensen uit de buurt van de familie Toesimint
- Volwassenen uit Huize Hoopvol
- Kinderen uit Huize Hoopvol
- Vreemde wezens
- Locaties bij het huis van de familie Toesimint
- Locaties in Huize Hoopvol

(psst... als je er niet uit komt vind je hulp in de bijlagen van deze lessuggesties)

Stap 3: knip nu 28 gelijke rechthoeken uit het karton. Dit zijn de kwartetkaartjes.

Stap 4: pak een kaartje en schrijf bovenaan de algemene naam van de groep, bijvoorbeeld "Familie"

Stap 5: schrijf onder de algemene naam van de groep de vier namen die je bij de categorie hebt gevonden. Zet steeds één naam in een andere kleur of dikgedrukt

Stap 6: doe stappen 4 en 5 voor alle andere categorieën totdat je kwartet af is



Onzichtbare vrienden zichtbaar maken

Heb jij ook een onzichtbare vriend? Wil je er één? Of moet je er niet aan denken? In deze opdracht gaan we er in elk geval één schilderen of knutselen.

Opdracht 1

Schilder met waterverf je eigen onzichtbare vriend. Deze mag er uit zien als een mens maar hij mag ook op een wezen van een andere planeet of een dier lijken.

Let op:

Je moet ook een achtergrond schilderen. Doe inspiratie op door naar de kunstwerken van illustrator Linde Faas in *Gozert* te kijken.

Opdracht 2

In plaats van schilderen mag je ook een onzichtbare vriend //knutselen met waardeloos materiaal zoals wc-rolletjes, oude kranten, ijsstokjes enzovoort.



Maaltijdmonster / eetbeest / derrieduivel

Lees hoofdstuk 11, bladzijde 98 van *Gozert*. Dit hoofdstuk gaat over het maaltijdmonster oftewel eetbeest oftewel de derrieduivel.

Opdracht

In deze opdracht gaan we de meest fantastische monsternamenbedenker uit de klas kiezen.

Ga als volgt te werk:

Stap 1: Hieronder staan verschillende figuren die zijn afgebeeld in *Gozert*.

Kies één figuur uit de lijst en bedenk de meest fantastische naam voor hem of haar. Schrijf die naam op een klein papiertje en vouw dat dicht zodat anderen jouw naam niet kunnen lezen. Je eigen naam mag niet op het papiertje staan. Kies uit:

- de reus op bladzijde 14/15,
- de vriendelijke beer op bladzijde 64,
- het gevaarte op bladzijde 102/103,
- de dame op bladzijde 143
- de groene glibber op bladzijde 214.

Stap 2: Ergens in het lokaal staat een stembus, daarin doe je om beurten het briefje met de naam die je hebt verzonnen

Stap 3: Wanneer iedereen zijn naam heeft ingeleverd, vouwt je docent de papiertjes open en noteert hij/zij de bedachte namen op het bord. Als alle namen er staan, gaan we stemmen. Dat doen we in het geheim. (Geheime verkiezingen zorgen ervoor dat niemand weet waarvoor je kiest.) Iedereen

heeft weer een papiertje. Op dat papiertje schrijf je de naam die volgens jou het best is voor de figuur uit *Govert*. Dat papiertje wordt weer in de stembus gestopt.

Stap 4: Wanneer iedereen heeft gestemd, telt de docent de uitgebrachte stemmen en maakt de uitslag officieel bekend.

Stap 5: Natuurlijk is er een oorkonde voor de beste monsternamenbedenker uit de klas.

Voor de docent

Deze opdracht is bedoeld om leerlingen vanaf negen jaar kennis te laten maken met begrippen uit de wereld van de politieke verkiezingen. Als u wilt kunt u tijdens de uitvoering termen invoegen als stembureau, voorzitter van het stembureau, stemlijsten, stemgerechtigden, stembiljetten enzovoort en de verkiezing voor beste monsternamenbedenker parallellen laten vertonen met landelijke, provinciale of gemeentelijke verkiezingen. Meer informatie over het organiseren van verkiezingen vindt u [hier](#).

Tip: U kunt er ook voor kiezen om slechts één figuur te nemen om een naam voor te bedenken.



Het verschil tussen denkbeeldig en onzichtbaar

Op bladzijde 175 legt Ties nog eens uit dat Govert niet denkbeeldig is maar onzichtbaar.

Iedereen dacht dat Govert denkbeeldig was. Dat hij in mijn fantasie woonde. Dat ik gek was. Zelfs mijn ouders waren er klaar mee.

‘Het maakt niet uit wat wel en niet waar is,’ zei Luna. ‘Het enige wat in onze wereld telt, is hoe raar ze je vinden.’ Ze keek me bezorgd aan. ‘Denk je echt dat het slim is om te blijven beweren dat je denkbeeldige vriendje echt bestaat?’

‘Mijn onzichtbare vriend.’ Ik sloeg mijn armen over elkaar. ‘En die bestaat echt.’

Opdracht

Beschrijf in honderd woorden wat Ties bedoelt met het verschil tussen denkbeeldig en onzichtbaar. Maak ook duidelijk waarom Ties dat verschil zo belangrijk vindt.



Superhelden

Op bladzijde 69 van *Gozert* staat: *De wereld had superhelden nodig*. Dit is de mening van Ties.

Opdracht

Maak je eigen een superheldenstrip.

Ga als volgt te werk:

Stap 1: Bedenk een superheld die je de hoofdrol wilt geven van je strip

Stap 2: Verzin het verhaal waarin je superheld de hoofdrol speelt. Bedenk hoeveel scenes je wilt gaan tekenen

Stap 3: Verdeel een vel A4 papier in blokken van ongeveer acht bij acht centimeter

Stap 4: Teken je verhaal

Voor de docent

Eventueel kunt u gebruik maken van storyboardthat.com. Wanneer u dit doet, houdt er dan rekening mee dat met de gratis versie slechts een beperkt aantal kaders gebruikt kan worden. Op www.lesmaker.be vindt u ook een sjabloon dat gebruikt kan worden om een stripverhaal in te tekenen.



Klassenmuseum

Voor de docent

Maak met uw leerlingen een klassenmuseum. Laat elke leerling een willekeurig voorwerp meenemen dat iets zegt over hem of haar. Dat kan een oude voetbalschoen zijn voor een kind dat altijd op het voetbalveld te vinden is of een Marokkaanse feestjurk voor iemand die wortels heeft in Marokko of daar slechts een fijne tijd heeft doorgebracht. Laat elke leerling op een kaartje een korte toelichting schrijven. Organiseer vervolgens een

presentatie waarbij de leerlingen zelf, de overige medewerkers van de school of gasten van buiten de tentoonstelling komen bezoeken. Eén van de leerlingen kan fungeren als gids maar u kunt er ook voor kiezen om elke leerling zijn/haar eigen voorwerp te laten presenteren.

Tip: deze opdracht kunt u ook met de hele school tegelijk uitvoeren in het kader van bijvoorbeeld een open dag.



Draken in het bos

Knutsel een drakenboekenlegger om te gebruiken bij het lezen van *Gozert*. Natuurlijk kan het achteraf ook dienen ter herinnering aan hoe leuk het boek was.



Voor de docent

Uitleg over de wijze waarop deze boekenleggerdraak gevouwen kan worden, vindt u [hier](#).

Afronding

U kunt het project rond *Gozert* afronden door uw leerlingen hun werk te laten presenteren aan elkaar of aan ouders, familie en/of vrienden. Met name het klassenmuseum biedt leuke aanknopingspunten voor een grotere presentatie. De verkiezing van meest fantastische monsternamen kan ook aangepast worden om, in het kader van burgerschap, politieke verkiezingen, na te bootsen. U heeft dan een stembureau, stembriefjes, kieslijsten, lijsten met stemgerechtigden en een stembus nodig.

Het zou leuk zijn als er in de school of het lokaal een (semi-)permanente plek voor het werk van de leerlingen ingeruimd wordt.

Bijlage 1

Hulprijst kwartetspel:

Ties en zijn familie <ul style="list-style-type: none">• Ties• Gozert• Pap• mam	Mensen uit de buurt <ul style="list-style-type: none">• meneer Nes• dokter Kees• mevrouw van de kinderopvang• juf
Medewerkers Huize Hoopvol <ul style="list-style-type: none">• Jan, de Viking• Elf Marjan• Victor Robothoofd• Sonja, de slakkenkoningin	Vreemde wezens <ul style="list-style-type: none">• Draken• Trollen• Zombies• Heksen
Locaties bij huis <ul style="list-style-type: none">• Autosloperij• Thuis• Museum• Wachtkamer dokter Kees	Locaties Huize Hoopvol <ul style="list-style-type: none">• Eetzaal Huize Hoopvol• Bibliotheek Huizen Hoopvol• Schuilkelder / Wc Huize Hoopvol• Tuin Huize Hoopvol
Kinderen Huize Hoopvol <ul style="list-style-type: none">• Luna• Sem• Ed• Maarten	Eigen keuze

Extra: [hier](#) vindt u bruikbare sjablonen voor een kwartetspel. Natuurlijk kunnen uw leerlingen de kaarten ook helemaal zelf maken.

Bijlage 2

Het uitvoeren van de Hot Seat

'Hot Seat' is de naam van een opdracht waarbij uw leerlingen in de huid van een ander kruipen. De naam is afgeleid van de stoel waarin het karakter zit op het moment dat hij wordt ondervraagd door een interviewer.

De opdracht kan worden uitgevoerd bij literatuur, bij historische onderwerpen en zelfs bij thema's op het vlak van aardrijkskunde en burgerschap.

In principe zijn er twee vaste rollen, die van het personage uit een boek (of uit een tijdperk, een locatie, een cultuurgroep) en die van de interviewer (of journalist, wetenschapper, docent). Om zich goed in de rol te kunnen verplaatsen, is het een voorwaarde dat de leerlingen geruime tijd krijgen om zich voor te bereiden. De vragen die gesteld worden door de interviewer, moeten open zijn en getuigen van veel achtergrondkennis. Die kennis is nodig om dieper op de stof in te kunnen gaan.

Tip: het is aan te bevelen om vooraf te oefenen met het stellen van open vragen.

Nodig:

- Een overzicht van de personages uit de roman/ de geschiedenis /van de locatie
- Materialen om de leerlingen zich te laten voorbereiden op hun rol in deze opdracht
- Evaluatieformulieren voor het publiek

Uitvoering:

- Kies het boek/de boeken/de historische setting/de locatie.
- Bepaal welke rollen passen bij uw specifieke opdracht of kies ervoor uw leerlingen vrij spel te geven in de keuzes van personages.
- Leg uw leerlingen de opdracht uit en verdeel de groep in tweeën (of meer, al naar gelang de rollen die er zijn). Eén deel zal een personage uit het verhaal (de geschiedenis, de bewoner van het andere land enz.) spelen, de ander wordt interviewer.
- Eventueel kunt u er voor kiezen de rollen op briefjes te schrijven, die dicht te vouwen en uw leerlingen blind te laten kiezen.
- Geef zowel de personages als de interviewers ruim de tijd om zich voor te bereiden op hun rol. Informatie halen ze uit het boek of van internet.
- Maak de leerlingen die een personage spelen duidelijk dat zij volledig in het betreffende personage moeten opgaan en bij de uitvoering uitsluitend moeten antwoorden zoals het personage dat zou doen.
- Maak de interviewers duidelijk dat de vragen open moeten zijn en vooral betrekking moeten hebben op de emoties/gevoelens/ervaringen van de personages.
- Richt het lokaal of de locatie waar de presentatie wordt gehouden in zodat de interviews tot hun recht komen.

- Laat de personages beginnen met een algemene inleiding over zichzelf. Dit helpt hen om meer in de rol te komen.
- Voer de interviews uit.
- Evalueer de interviewrondes met behulp van een evaluatieformulier.

Tip: U kunt er ook voor kiezen het publiek de rol van evaluator te geven. Het verdient dan voorkeur om de spelers niet aanwezig te laten zijn bij de evaluatie maar dit later terug te koppelen. Laat het publiek dan de spreekbuis zijn bij de terugkoppeling.

Voorbeeldvragen bij Kruistocht in spijkerbroek:

Aan Dolf Wega:

- Hoe voelde jij je toen je in de middeleeuwen ontdekte dat je niet terug kon met de tijdmachine?
- Hoe zorgde je ervoor dat je geen hele zere voeten kreeg van dat vele lopen?
- Waarom koos je ervoor met de Kinderkruistocht mee te gaan?
- Heb je aan het eind van het avontuur gearzeld om met de tijdmachine terug te keren naar het heden? Waarom wel of waarom niet?