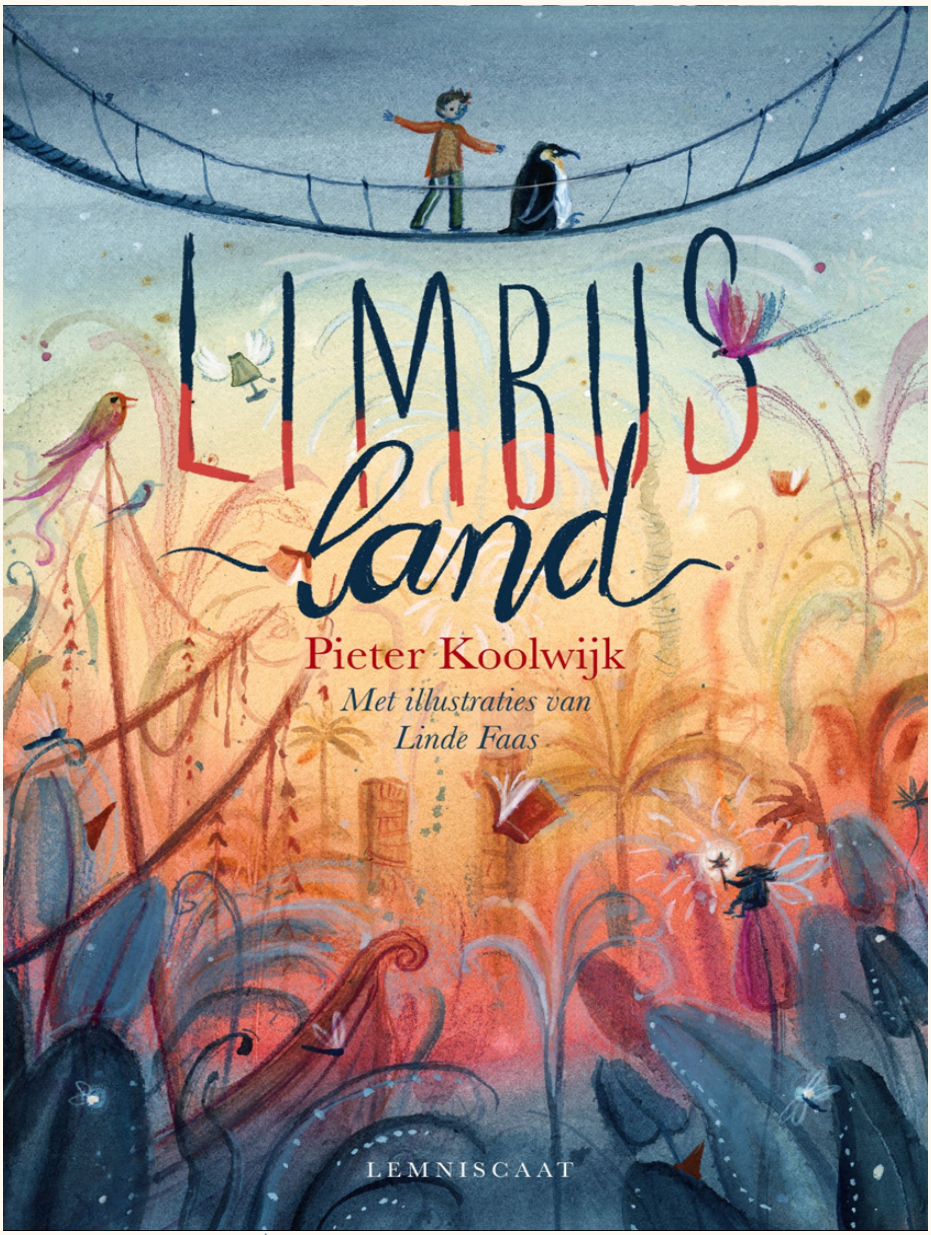
Pieter Koolwijk & Linde Faas

LIMBUS *land*



ISBN 978 90 833 7348 5 | PRIJS € 2,99

Teken Silas

In het eerste hoofdstuk van *Limbusland* staat de volgende omschrijving van Silas en de omgeving waarin hij zich bevindt.

Ik kan mezelf zien. Mijn iets te lange nagels met zwarte randjes eronder. De schaafwonden op mijn handen. De oranje trui met rode vlekken en een gat in de elleboog. De groene trainingsbroek met witte strepen aan de zijkant en een scheur op de knie. De ooit witte sportschoenen. Het is hier zeker niet donker.

Het is hier… Leeg. Kaal.

Geen grond. Geen lucht. Geen randen. Geen onder. Geen boven. Geen links. Geen rechts. Het is er allemaal niet. Alsof iemand vergeten is de wereld te maken. Te tekenen. Te boetseren. Er is alleen een kleurloze leegte met daarin… Ik.

OPDRACHT

Teken Silas en de leegte om hem heen. Je kunt er ook voor kiezen om een collage te maken van stukjes gescheurd papier.

Omschrijving van je omgeving

Aan het begin van hoofdstuk 2 van *Limbusland* beschrijft Silas wat hij ziet.

Ik kan mijn ogen bijna niet geloven. Voor me hangt een brug over een donkere leegte heen. Aan de overkant ligt een uitgestrekte jungle die lijkt te zijn ingekleurd door iemand die niet weet hoe zoiets eruitziet. Paars. Blauw. Oranje. En hier en daar een klein beetje groen. Op verschillende plekken steekt er iets boven de bomen uit. Gigantische boekenkasten, een scheve scheepsmast, kromme lichtpalen, ergens in de verte wiebelt een toren die ieder moment om kan vallen en daarboven schijnt een wit licht. Er knalt vuurwerk in de lucht en ik zie overal vliegende voorwerpen. Boeken, potloden, kaarsen, voetbalschoenen, schemerlampen en nog veel meer. Ze hebben vleugels en het is net alsof ze leven. Ze dansen om elkaar heen, duiken omlaag en zoeven allerlei kanten op.

OPDRACHT

Kijk om je heen en beschrijf zo nauwkeurig mogelijk wat je allemaal ziet. Je mag zelf kiezen of je dit puntsgewijs doet of dat je het in de vorm van een verhaaltje opschrijft.

Zie je misschien dingen die je eerder niet bewust zijn opgevallen?

Rekenraadsels

In hoofdstuk 16 staan rekenraadsels. Lees de tekst maar eens na.

Hieronder vind je nog een rekenraadsel, nu in een andere vorm:

Gebruik vier vieren (4, 4, 4, 4) en de rekentekens +, −, ×, ÷, ( ) om precies 24 te maken.

Je mag elk teken meerdere keren gebruiken, maar elk cijfer 4 precies één keer.

De oplossing vind je verderop.

Tip
Je hoeft niet alle rekentekens te gebruiken.

OPDRACHT
Maak zelf minstens vier rekenraadsels en leg ze voor aan een medeleerling, een vriend of iemand anders. Vinden ze de oplossingen?

Tip
Jij moet zelf de oplossingen natuurlijk wel weten.

Je allerfijnste plek

Silas beschrijft de zolder van zijn schuur als de beste plek op aarde. Heb jij ook een plek waar je je heel fijn voelt?

OPDRACHT
Beschrijf in vijf zinnen de plek waar jij je het fijnst voelt. Dat mag overal zijn. Schrijf ook op waarom je je daar zo prettig voelt.

OPDRACHT
Ontwerp je eigen fijnste plek. Dat kan een plek zijn waar je helemaal alleen met je boeken en eigen spullen kunt zijn, het kan een plek zijn waar je heerlijk met je vrienden kunt spelen, of een plek waar je je superveilig voelt. Teken, plak of bouw die ideale plek.

Omgaan met boosheid

In hoofdstuk 20 staat de volgende tekst:

Ik was boos. Echt boos. Zo ongelooflijk boos. Ik weet niet waarom, maar wel dat het heel oneerlijk was van papa en mama. Gemeen zelfs. Normaal gesproken zou ik naar de schuur rennen, me op de zolder opsluiten en tegen Hessel mopperen. Daar word ik altijd rustig van. Maar deze keer niet. Ik hoefde ze nooit meer te zien. Ik wilde weglopen en nooit meer terugkomen, zo nijdig was ik. Ik pakte mijn fiets, sprong erop en scheurde ervandoor.

Iedereen is natuurlijk weleens boos. Hoe je met die boosheid omgaat is een ander verhaal.

OPDRACHT
Lees de situaties hieronder. Zet er een achter als je er rustig onder zou blijven of zelfs blij zou zijn, of een wanneer je er boos over zou worden.

1. Je broertje pakt je speelgoed zonder te vragen.
2. Je beste vriend zegt per ongeluk iets gemeens.
3. Je mag langer opblijven dan normaal.
4. Je verliest bij een spel, ook al deed je erg je best.
5. Iemand duwt je op het schoolplein.

OPDRACHT
Als je boos bent, voel je dat vaak in je lijf.

Zet een kruisje bij wat bij jou past. Dit gebeurt er in mijn lijf als ik boos word:

- Mijn hart klopt sneller
- Ik krijg een rood hoofd
- Ik wil schreeuwen
- Ik wil stampen of slaan
- Ik trek me liever terug
- Ik krijg steken in mijn buik
- Er gebeurt iets anders

OPDRACHT
Silas uit *Limbusland* scheurt ervandoor op zijn fiets. Wat zou jou kunnen helpen als je héél boos bent?

- Diep in- en uitademen
- Even alleen zijn
- Aan iemand vertellen wat er aan de hand is
- Een rondje lopen
- Tekenen of schrijven wat je voelt
- Muziek luisteren
- Iets heel anders, namelijk…

OPDRACHT
Bedenk een storm-in-je-hoofd-stopper:

- Wat voel ik als ik boos word?
- Wat kan ik doen in plaats van schreeuwen of slaan of schelden?
- Wie kan mij helpen?

OPDRACHT
Maak een strip of tekening van jezelf als superheld die boosheid kan omtoveren in iets positiefs.

Zwerm, kudde, school, troep

Aan het begin van hoofdstuk 12 vraagt Silas zich af hoe een groep kabouters wordt genoemd: Een zwerm? Of is het een kudde? Misschien een school? Een troep?

OPDRACHT
Dieren leven vaak in groepen. Elke groep heeft een eigen naam.

- Zwerm – bijvoorbeeld vogels of insecten die samen vliegen (bv. spreeuwen, bijen).
- Kudde – bijvoorbeeld grote grazers die samenleven (bv. koeien, zebra's).
- School – bijvoorbeeld vissen die samen zwemmen.
- Troep – bijvoorbeeld apen die in een groep leven.
- Roedel – bijvoorbeeld wolven die samen jagen.
- Kolonie – bijvoorbeeld mieren die in een grote groep bij elkaar wonen.

Welk groepswoord hoort bij de volgende dieren:

1. Honden – .....
2. Pinguïns – .....
3. Haringen – .....
4. Olifanten – .....
5. Mussen – .....
6. Leeuwen – .....
7. .....
8. .....
9. .....
10. .....

Vul de lijst vanaf het cijfer 7 aan met nog meer dieren en hun groepswoord.

OPDRACHT
Geef antwoord op de vraag die Silas stelt: Hoe noem je een groep kabouters: Een zwerm? Of is het een kudde? Misschien een school? Een troep?

Waarom is de naam die je hebt gekozen het meest geschikt?

Tip
Je mag natuurlijk gewoon een groepsnaam voor die kabouters verzinnen.

Dikkertje Dap

Aan het begin van hoofdstuk 7 vraagt een giraf of Silas soms Dikkertje Dap heet.

Ken je het liedje van Dikkertje Dap? Het is geschreven door de schrijver Annie M.G. Schmidt. Zoek de tekst maar eens op. Je kunt hem misschien gebruiken bij de volgende opdrachten.

OPDRACHT

Dikkertje Dap is een kind dat 's ochtends vroeg naar dierentuin Artis gaat. Daar staat zijn grote vriend: de giraf. Ze maken samen allerlei avonturen mee.

Doe alsof jij Dikkertje Dap bent en je eigen bijzondere dierenvriend hebt.

- Welk dier kies jij?
- Hoe ontmoet je dit dier?
- Wat beleven jullie samen voor grappigs, spannends of geks?

Schrijf een kort verhaal van minstens acht zinnen.

OPDRACHT

Kies één van deze opdrachten:

- Strip of tekening: teken jezelf met jouw dierenvriend en wat jullie samen doen.
- Gedicht/rap: schrijf een kort versje over jullie avontuur (het hoeft niet op rijm, maar mag wel).
- Toneelstukje: speel met een klasgenoot hoe jij en je dier elkaar ontmoeten. Voer dit toneelstukje op, bijvoorbeeld tijdens een weeksluiting of gewoon gezellig in de klas.

Zupper

In hoofdstuk 10 staat: Kwark maakt een geluid dat het meest lijkt op een kruising tussen een zucht en een mopper. Een zupper.

Soms kun je twee woorden mengen tot een zelfverzonnen nieuw woord. Dat heet een samentrekking.

Voorbeeld:

- Zucht + mopper = zupper (een mopperige zucht)
- Lachen + gieren = lieren (superhard lachen)
- Snack + ontbijt = snontbijt (iets kleins dat je 's ochtends eet)
- Spring + huppel = spruppel (een vrolijke sprong die bijna dansen wordt)

OPDRACHT

Maak nu zelf nieuwe woorden. Ga als volgt te werk:

- Kies twee woorden die bij elkaar passen (gevoelens, geluiden, eten, dieren, enz).
- Meng ze samen tot een nieuw woord.
- Bedenk een betekenis voor jouw nieuwe woord.
- Is het een dier, een fantasiewezentje, of misschien een pratend gebruiksvoorwerp?
- Geef hem/haar een naam en een eigenschap (bijvoorbeeld grappig, slim, bang, heel stoer).

Stap twee: Bedenk een bijzondere plek in Limbusland

- Misschien een bos vol zwevende lantaarns, een rivier van licht, of een trap die nergens heen lijkt te gaan.
- Maak er een tekening van óf beschrijf het in een korte tekst.

Stap drie: Schrijf een keuze-moment

- Net als Silas sta jij ineens voor een moeilijke keuze:
- Ga je door met je avontuur?
- Of laat je je verleiden door iets heel moois of mysterieus (zoals de prachtige rode avondzon)?
- Schrijf in ongeveer tien zinnen wat er gebeurt.

Stap vier: De grote twist

- Bedenk een verrassend einde. Misschien ontdek je ineens wie je gids écht is... Of dat de plek waar je bent iets heel anders blijkt te betekenen.

Tips voor de docent

De auteur van Limbusland, *Pieter Koolwijk, staat bekend om zijn grenzeloze fantasie. Laat de leerlingen er dus ook lekker op los fantaseren. Hoe gekker, hoe beter. Wanneer je deze eindopdracht in de klas laat uitvoeren door een grotere groep leerlingen, verzamel dan uiteindelijk alle werkstukken en bundel deze tot een Klassenboek van Limbusland. Leuk als visitekaartje van of afscheidscadeau voor de groep.*

- Hoofdstuk 20 – een toneelstuk

Hoofdstuk 20 van *Limbusland* is een belangrijk hoofdstuk. Daarin lees je meer over wat er met Silas is gebeurd.

OPDRACHT

Lees hoofdstuk 20 nog eens en maak van het gesprek tussen Silas, Kwark en Tod een toneelstuk. Dat toneelstuk mag je alleen schrijven, maar je kunt het natuurlijk ook opvoeren voor een publiek. Vraag in dat geval enkele medeleerlingen of vrienden om je te helpen.

Nabouwen van Limbusland

Als je het boek goed hebt gelezen, heb je vast een goed beeld van hoe Limbusland eruitziet.

OPDRACHT

Maak in een doos, bijvoorbeeld een schoenendoos of een grotere doos, een landschap dat je doet denken aan de bijzondere omgeving van Limbusland. Je mag dat baseren op scènes uit het boek, maar je mag ook je eigen fantasie de vrije loop laten. Als het maar een wonderlijke wereld wordt.

Tip één

Jij, of je hele klas, kunt er ook voor kiezen om Limbusland na te bouwen op een tafel. Zet dan het boek in het midden en bouw alles eromheen vol.

Tip twee

Linde Faas, de illustrator van Limbusland, heeft een bijzondere stijl. Ze haalt veel inspiratie uit de natuur en gebruikt vaak kleuren als oranje, rood, bruin en blauw. Laat je bij het maken van een achtergrond voor je project inspireren door het werk van Linde Faas.

Eindopdracht

Mijn eigen reis door Limbusland

Stel je voor dat jij – net als Silas – ineens wakker wordt in Limbusland. Alles is vreemd en anders dan in de gewone wereld. Jij mag nu je eigen avontuur bedenken. Gebruik daarbij de volgende stappen.

Stap één: Teken of beschrijf jouw gids

- Silas heeft Kwark, een keizerspinguïn. Wie zou jou door Limbusland begeleiden?

Rekenraadsels (oplossing)

Bijvoorbeeld: $(4 \times 4) + (4 + 4) = 24$

(Andere oplossing: $4 \times (4 + (4 \div 4)) = 24$*.)*