

Lesbrief bij *De moord op Queen_T*, van Tanja de Jonge

Lestijd 70 min. (of 50 min. en in de volgende les nog 15-20 min.)



Vorbereiding voor de docent:

Knip de drie werkbladen uit op de lijnen. Maak drie bakken met kleine briefjes; een bak met personages, een bak met locaties, een bak met voorwerpen. Zorg voor voldoende papier, pennen en potloden.

Zet op het digibord de filmpjes klaar.

Filmpje 1: https://youtu.be/wYv4Ua_kq6k

Filmpje 2: <https://youtu.be/JNqiSABOXBU>

*Voor deze les gebruik je het eerste hoofdstuk van *De moord op Queen_T*. Gebruik hiervoor het boek of de digitale versie, die gratis te downloaden is via de onderstaande link. (Tip: Neem wel een fysiek exemplaar van het boek mee in de klas. Kinderen die nieuwsgierig worden gaan het boek eerder lezen als het ook fysiek aanwezig is.)*

https://www.tanjadejonge.nl/tanja_de_jonge/downloads/Leesproef%20De%20moord%20op%20Queen_T.pdf

*Ook is het handig om een exemplaar van het spel *Black Stories* bij je te hebben. Dit spel is te koop bij speelgoedwinkels of bij bol.com.*

Inleiding

De moord op Queen_T gaat over Stijn en Lucas, twee broers. Lucas is een bijzondere jongen, hij is heel gevoelig en heeft autisme. Op een dag vindt Stijn zijn broer op de plek waar hij vaak zit, achter het elektriciteitshuisje bij het zwembad, maar deze keer ligt naast hem op de grond een dood meisje. Stijn doet het domste wat hij kan doen, hij haalt zijn broer weg van die plek en verstopt Lucas' spullen. Maar had Lucas echt niets met de dood van het meisje te maken? Belemmerde Stijn het politieonderzoek waarbij zijn broer de hoofdverdachte zou moeten zijn?

Uitleg

In deze lesbrief ga je aan de slag met het boek *De moord op Queen_T* van Tanja de Jonge. Je leest met je klas het eerste hoofdstuk, onderzoekt het genre van de 'whodunnits' en schrijft/maakt een spelkaart voor het spel *Black Stories*. Tenslotte speel je dit spel met je klasgenoten.

Opricht 1

Laat iemand (de docent of een leerling) het eerste hoofdstuk van *De moord op Queen_T* voorlezen. Geef de luisteraars de opdracht om tijdens het lezen de ogen te sluiten en te proberen het verhaal als een filmpje in je hoofd te zien.

Vertel na afloop van het lezen dat dit boek een 'whodunnit' is. Kennen de leerlingen deze term? Wat zou die term betekenen?

Een whodunnit is:

Een detective-verhaal, waarbij de nadruk ligt op het oplossen van een mysterie. Er is iets gruwelijks gebeurd en jij als lezer moet erachter komen, wat er precies is gebeurd.

Een puzzel-verhaal; de schrijver geeft kleine aanwijzingen, waarmee de lezer de dader kan ontmaskeren.

Bekijk filmpje 1 op het digibord: https://youtu.be/wYv4Ua_kg6k

Vraag na afloop: Waar gaat dit filmpje over? Heeft iemand iets raars gezien?
Vertel dat tijdens het oplossen van de moord, de hele kamer is verbouwd. De meubels zijn vervangen en het lijk is verwisseld. Vraag of iemand dat heeft opgemerkt.

Bekijk filmpje 2 op het digibord: <https://youtu.be/JNqiSABOXBU>

Vraag hoe het komt, dat we al die veranderingen niet hebben opgemerkt.
Leg uit, dat een filmmaker soms de aandacht van de kijker afleidt, waardoor je aanwijzingen mist.
Schrijvers gebruiken die truc ook.

Ga nu terug naar het voorgelezen stuk tekst.

Vraag: wie weet nog welke dingen Stijn tussen de struiken vond? Welk voorwerp geeft volgens jullie de meeste aanwijzingen voor het oplossen van de moord?

Lees het fragment waarin de voorwerpen benoemd worden nogmaals voor. Welk voorwerp springt eruit? En welk voorwerp wordt vaag omschreven? Voorspel welk voorwerp uiteindelijk het belangrijkste is.

Opdracht 2



Leg uit wat Black stories zijn. Leg uit dat het een spel is dat bestaat uit kaarten. Laat het spel ook zien. Elke kaart is een whodunnit-verhaal. Aan een kant van de kaart staat een raadsel, aan de andere kant een verhaal (de oplossing van het raadsel).

Je speelt het spel als volgt. Een spelleider leest het raadsel voor aan de groep. Zelf leest hij ook het verhaal (de oplossing). Dan mogen de spelers ja/nee vragen stellen. Gebruik als voorbeeld het raadsel van Romeo en Julia. Zie bijlage 1.

Vertel dat we vandaag per tweetal zo'n spelkaart gaan maken.

Wijs op de bakken staan met briefjes erin. Een met personages, een met locaties en een met voorwerpen. Ieder tweetal trekt een briefje uit elke bak, neemt twee vellen papier en schrijfgerei en zoekt een plek in de ruimte waar ze kunnen werken.

Dan krijgen ze 15 min. om samen het verhaal te bedenken. De opdracht is als volgt: Je bedenkt een verhaal met de drie elementen die je uit de bakken getrokken hebt en het enige criterium is dat er iets gruwelijks is gebeurd. Gebruik je fantasie, alles kan en alles mag, er mag bloed vloeien, er mag vermoord worden, er mogen verschrikkelijke ongelukken gebeuren, er mogen marsmannetjes landen.

Wanneer deelnemers moeite hebben een verhaal te construeren, geef ze dan de tip om te brainstormen per element. Dus bijv. als je hebt getrokken: een politieagent, het olifantenverblijf in Artis en een schroevendraaier. Begin dan eens een associatielijstje te maken met alle gruwelijke dingen die kunnen gebeuren in het olifantenverblijf, alle gruwelijke dingen die kunnen gebeuren met een politieagent, alle gruwelijke dingen die kunnen gebeuren met een schroevendraaier.

Na een kwartier krijgen ze 5 minuten voor het formuleren van het bijbehorende raadsel voor de achterkant van hun kaart.

Daarna krijgen ze 15 minuten om hun kaart 'mooi' te maken. Leg eventueel bij elk tweetal een spelkaart uit het spel black stories neer als voorbeeld. En vertel dat ze erbij kunnen tekenen, maar dat het alleen snelle schetsjes kunnen zijn vanwege de tijd. Dus geen uitgewerkte tekeningen.

In het beste geval heb je nu nog 10-15 min. over om een paar kaarten voor de groep te laten uitproberen. Het tweetal dat dit wil doen, komt voor de klas en vertelt het raadsel. De anderen mogen ja/nee vragen stellen.

Heb je een 50 minutenrooster, dan kun je de kaart mee naar huis laten nemen om hem af te maken. Reserveer dan in de volgende les tijd om het spel te laten spelen. Dit is een vorm van presenteren wat je gemaakt hebt, maar ook een leuk spel om te spelen.

Bijlage 1

Dit is het raadsel:

Simpele moord



Romeo en Julia lagen dood op de vloer, naast hen een plas water en glasscherven. Het raam stond op een kier en de wind huilde.

En dit is het verhaal:

Romeo en Julia waren twee vissen die zich tot voor kort in een aquarium op de vensterbank bevonden.



Een kat die zich door het open raam wrong bracht de vissenkom ten val, hiermee ontnam hij beide vissen alle noodzakelijke levensbehoeften.

Bijlage 2: Personages

Een prof-voetballer	Een politieagent
Een gorilla	Een papegaai
Een TV-presentator	Een krantenbezorger
Een mentor van een brugklas	Koningin Maxima
Een blind meisje	Een groep vrienden
Een kleuter	Enzo Knol
Een inbreker	Een pakketbezorger
Een bankdirecteur	Een robot

Bijlage 3: Locaties

In een liftcabine	In de Ikea
In de bibliotheek	In een juwelierswinkel
Op het kerkhof	In de supermarkt
In het bos	In het olifantenverblijf in Artis
In het vliegtuig	Op de noordpool
Op de snelweg	Bij een concert
In de sauna	Op een camping
In een klaslokaal	In een sportschool

Bijlage 4: voorwerpen

Rugzak	pistool
Keukenmes	Fietsbel
Flesje met gif	Grasmaaier
Zaklamp	WC-rol
Schaar	Elektrische tandenborstel
Kaasschaaf	Grote steen
Wit laken	Schroevendraaier
Afstandsbediening	Tuinkabouter

