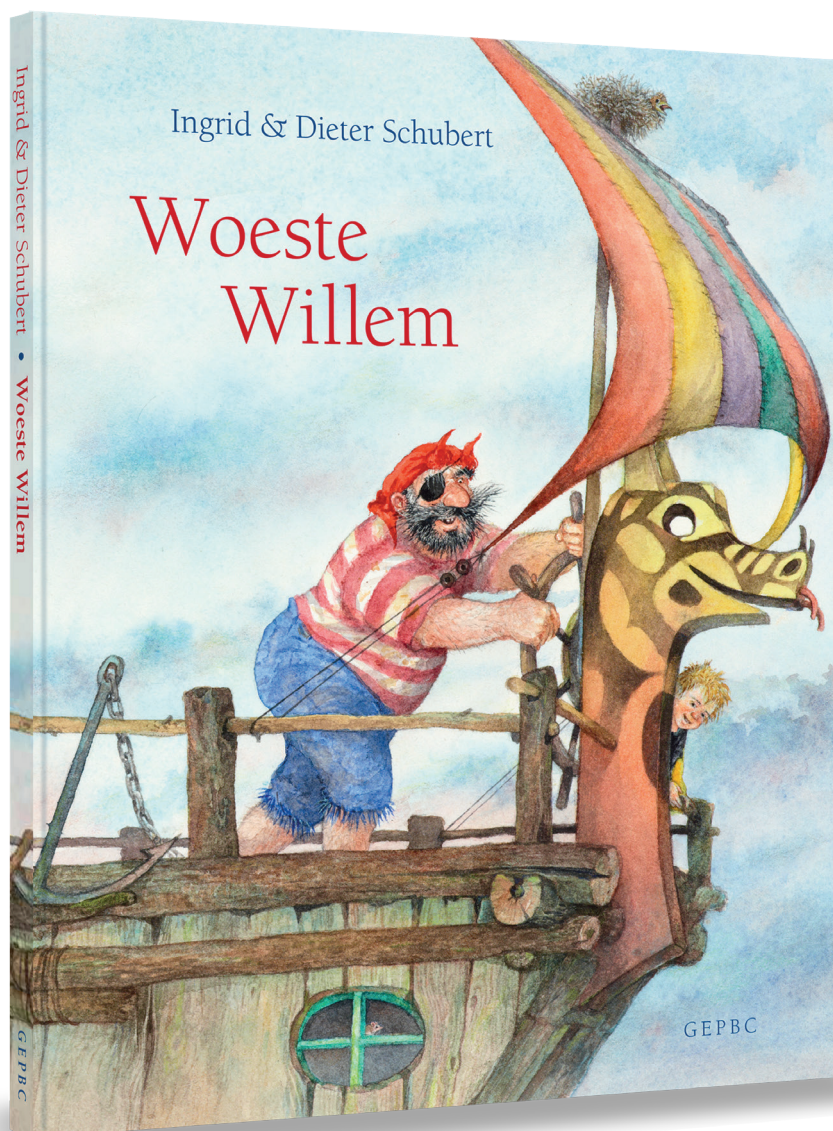


LESSUGGESTIES BIJ:

Woeste Willem

Ingrid & Dieter Schubert

Uitgeverij Lemniscaat



© Tekst: Anke van Boxmeer & Els van Dijck, uit: *Spelen met prentenboeken*, een uitgave van Lemniscaat, 2017

© Illustraties: Ingrid & Dieter Schubert, uit: *Woeste Willem*, een uitgave van Lemniscaat, 1992, 2005

Ingrid & Dieter Schubert

WOESTE WILLEM

THEMA'S: PIRATEN/ZEEROVERS, ZOMER, VRIENDSCHAP, AVONTUUR

Aan de rand van het meer woont Woeste Willem. Hij is een humeurige en moppende zeerover. Op een dag hoort hij een raar geluid boven zijn hoofd. Buiten ontdekt hij dat er een jongetje op zijn dak staat. Met tegenzin haalt hij het jongetje, Frank, ervanaf en stuurt hem snel weg. Vanaf die dag vindt Willem telkens een zelfgemaakt dingetje op zijn stoep. Hij komt erachter dat deze kleine cadeautjes afkomstig zijn van Frank. Willem maakt een vlieger voor Frank, waarna er een bijzondere vriendschap ontstaat.

Kijk in de zeeroverskist van Willem en ontdek zijn bijzondere schatten.

VOORBEREIDING

Nodig de kinderen uit voor een piratenfeest met Woeste Willem en Frank. Vul een zeeroverskist met een zeeroversvlag, haaiantand, plank, gedraaide schelp, ooglap, rode zakdoek, zwemflipper, verrekijker, gouden munt, stuk touw, schepnet, fles en het boek *Woeste Willem*. Zet de kist op een verlaten plek.

Bekijk de verderop beschreven spellen en verzamel de benodigdheden. Zet de spellen klaar. De spellen zijn zowel met een kleine als een grote groep kinderen te spelen.

VOORLEZEN

Ga met de kinderen op pad en zorg ervoor dat ze de kist ontdekken. Haal het boek eruit en verzamel de kinderen gezellig om je heen. Lees het verhaal over Woeste Willem voor.



Vraag de kinderen van wie de kist is die zij gevonden hebben (Woeste Willem). Vertel dat hierin spullen zitten uit de tijd waarin Willem zeerover was. Laat de spullen een voor een zien. Met de spullen uit de kist spelen de kinderen spelletjes. Enkele van de spullen komen ook in het boek voor. Bij die spullen kun je teruggaan naar het verhaal. Pak het eerste voorwerp en ga met de groep naar de bijbehorende activiteit.

ZEEROVERSVLAG

In het kraaiennest op het schip van Willem wappert zijn vlag. Aan zijn vlag kan iedereen zien dat er een zeeroverschip in aantocht is.

Maak een piratenvlag met de groep. De kinderen versieren een witte lap stof met

textielstiften. Bevestig de lap aan een stok en zet de vlag op een centrale plek.

TIP! Zorg voor meerdere lappen stof bij een grote groep kinderen.

HAAIENTAND

Willem vertelt dat hij een keer in een zware storm zat. Er vloog een vliegende zwaardtandhaai dwars door het zeil van zijn schip. Hij kon niet meer heen of weer. Met veel moeite heeft hij de haai naar beneden kunnen krijgen. De haai was hem zo dankbaar dat hij zijn tand kreeg.

Zorg voor een parachute of een groot stuk plastic waarin je een gat knipt. Dit is het zeil. Leg een knuffel of speelfiguur van een haai op het zeil. De kinderen gaan om



het zeil heen staan en pakken het bij de rand vast. Laat ze het zeil rustig op en neer bewegen. Zet hier eventueel instrumentale muziek bij op. Opeens gaat het stormen! De kinderen bewegen het zeil wild heen en weer. Valt de haai door het gat? Dan hebben de kinderen de haaiëntand verdiend.

OUDE PLANK

Frank pakt een oude plank uit de kist.
Willem vertelt dat deze van de boeg van het schip is.

Zorg voor twee niet te zware planken. Leg ze achter elkaar neer. Geef met pionnen een begin- en een eindpunt aan. Verdeel de kinderen in tweetallen. Het eerste tweetal gaat op de voorste plank staan. Een van de kinderen pakt de achterste plank en geeft die aan het andere kind. Hij legt de plank voor zich neer. De kinderen stappen over op deze plank en pakken de leeggekomen plank. Deze leggen ze weer voor zich. Zo verplaatsen de kinderen zich over de 'zee' naar de overkant. Wanneer ze aan de overkant zijn, lopen ze met de planken terug en is het volgende tweetal aan de beurt.

TIP! Zorg voor meerdere planken, zodat er meerdere tweetallen tegelijk kunnen varen. Zo geef je het spel een wedstrijdlement.

HUISJE VAN DE ZEEMEERMIN

Dit is het huisje van een piepklein zeemeerminnetje. Willem heeft het van haar gekregen toen ze ging verhuizen.

Leg een groot aantal schelpen in het midden van een kring. Zorg voor één schelp die lijkt op het huisje van de zeemeermin uit *Woeste Willem*. Verdeel de kinderen in twee groepen. Om de beurt gooit een kind van een van de groepen met de dobbelsteen. De groep mag evenveel schelpen pakken als het aantal gegooide ogen. Deze schelpen worden bij de groep neergelegd. Wanneer er zes gegooit wordt, krijgt de groep het huisje van de zeemeermin – er worden dan verder geen schelpen gepakt. Als de andere groep het huisje heeft, geeft die groep het huisje af. Het spel stopt wanneer alle schelpen uit de kring op zijn. Welke groep heeft het huisje van de zeemeermin nu? Deze groep heeft gewonnen!

OOG LAP

Uit de zeeroverskist komt een ooglap.
Willem vertelt dat een echte zeerover een ooglap draagt.

Download op www.lemniscaat.nl een illustratie van *Woeste Willem*, vergroot hem tot A3-formaat en print hem. Hang hem op een prikbord. Zorg voor een ooglapje en een punaise of dubbelzijdig plakband. Geef een van de kinderen één of twee ooglappen om. Het kind gaat voor *Woeste Willem* staan en probeert de ooglap op zijn oog te prikken of plakken. Hierna doet hij zijn eigen ooglap(pen) af. Waar zit de ooglap bij *Woeste Willem*?

RODE ZAKDOEK

Willem pakt een rafelige rode zakdoek uit de kist. In een van de hoeken zit een knoop. Frank weet wel waarvoor deze zakdoek is. Het is de hoofddoek van Willem! Woeste Willem vertelt dat hij deze zakdoek ook ergens anders voor gebruikt. Als hij vroeger op een eiland kwam en wilde vruchten ging plukken, gebruikte hij zijn zakdoek als knapzak.

Laat de kinderen zien hoe je van een zakdoek een knapzak maakt. De kinderen krijgen een rode servet en mogen hun eigen knapzak met lekkers vullen. Denk aan stukjes fruit, blokjes kaas, worstjes, komkommer, tomaat, stukjes ontbijtkoek en stukjes eierkoek.

SCHOEN VAN DE WATERMAN

Frank vist iets groens en glibberigs uit de kist. Willem vertelt dat dit de schoen van een waterman is. Als die op bezoek was geweest, kon hij meteen het dek gaan zwabberen. Het hele schip was dan kletsnat.

Zorg voor een paar zwemflippers en zet een parcours uit met pionnen, hindernissen en een grote bak met een laagje water. Om de beurt stappen de kinderen in de flippers en lopen hiermee door het parcours. Wanneer dit lukt zonder de flippers te verliezen, verdienen zij de zwemflipper van de waterman.



© Ingrid en Dieter Schubert, uit *Woeste Willem*

VERREKIJKER

Willem neemt de verrekijker in zijn hand. Met deze kijker tuurde hij de zee af, op zoek naar een ander piratenschip.

Maak een flink aantal foto's van details van dingen binnen en/of buiten. Neem ook een foto van de verrekijker in zijn geheel. Geef de kinderen (per tweetal) een foto. Ze gaan op zoek naar het onderwerp van de foto en vertellen aan jou wat het is. Hierna krijgen de kinderen een nieuwe foto. Zo speuren ze verder. Tegen het eind van het spel krijgt een van de tweetallen de foto van de verrekijker. Ontdekken ze dat dit de kijker van Willem is? De kinderen verdienen de kijker.

GOUDEN MUNT

Willem heeft in zijn tijd als zeerover veel gouden munten verzameld. Hij moest er

wel wat voor doen om ze te pakken te krijgen!

Verstop een grote hoeveelheid munten, waaronder de gouden munt van Woeste Willem, in de zandbak. Zet een (schat)kist op de rand. Geef elk kind een schep en laat de kinderen in de zandbak op zoek gaan naar de gouden munt. Wanneer ze hem vinden, krijgen ze Woeste Willems gouden munt.

TOUW

Een zeemonster had het schip van Willem vernield. Alles wat overbleef van zijn schip was een stuk touw. Willem laat het touw aan Frank zien. Er hangt een stuk hout van zijn schip aan.

Pak een lang, stevig touw en maak hier in het midden een kleine plank aan vast. Verdeel de groep in tweeën. Elke groep gaat aan één kant van het plankje staan.



Teken aan weerszijden, op de grond, op redelijke afstand van het plankje, twee lijnen met stoepkrijt. Op jouw signaal pakken de groepen het touw vast en trekken eraan. Welke groep trekt het plankje over de lijn?

SCHEPNET

Met het schepnet heeft Willem al veel vissen gevangen. Frank wil dat ook wel eens proberen.

Verdeel de groep in tweeën. De groepen gaan tegenover elkaar staan. De kinderen van elke groep staan naast elkaar in een rij. Zorg voor een flink stuk ruimte tussen de twee groepen en leg het schepnet precies in het midden.

Geef de kinderen van de ene groep een nummer, beginnend bij één. Geef de kinderen van de andere groep hierna dezelfde nummers.

Roep een nummer. De twee kinderen die dit nummer gekregen hebben, rennen naar het schepnet. Het kind dat het net het eerst pakt, mag een vis vangen. Zijn groep krijgt een vis. Noem het volgende nummer en ga zo door. Welke groep 'vangt' de meeste vissen?

TIP! Schrijf de nummers met stoepkrijt bij elk kind op de grond.

FLES

Willem peutert een stuk papier uit een fles. Hij vertelt aan Frank dat dit een schatkaart is. Willem had de schat gevonden, maar hij werd bewaakt door een enorm zeemonster.

Maak een schatkaart door een route naar een traktatie of piratencadeautje te tekenen. Stop de schatkaart in een fles. Zoek een afbeelding van een inktvis en print deze zes keer. Schrijf op elke inktvis een getal van één tot en met zes. Leg de inktvissen (zeemonsters) neer en zet de fles met de schatkaart hierachter. Vertel de kinderen dat ze eerst de zeemonsters moeten verslaan voordat ze naar de schat op zoek kunnen gaan. De kinderen gooien met de dobbelsteen en verslaan het zeemonster met het getal gelijk aan het aantal gegooiden ogen. De kinderen dobbelen door tot alle zeemonsters verslagen zijn.

Hierna kunnen ze de fles pakken. De kinderen halen de schatkaart eruit, bekijken de route en gaan op zoek naar de schat.