

LESGEVEN MET DOG MAN

KIJKEN NAAR DE LAY-OUT

Het is ontzettend leuk om een graphic novel te bespreken in de klas. Je kunt leerlingen namelijk laten kijken naar alle verschillende onderdelen die samen een graphic novel vormen. Hieronder vind je verschillende vragen en visuele voorbeelden die je in de les kunt gebruiken.

TEKST BINNEN EN BUITEN BALLONNEN

Ga in op hoe de tekst in de ballonnen eruitziet. Staan er woorden in verschillende kleuren? Zijn ze dik of dun gedrukt? Beïnvloedt dat de manier waarop de woorden in het echt zouden klinken? Zijn er ook stukjes tekst buiten de tekstballonnen? Waarom zijn die belangrijk voor het verhaal?



GELUIDSEFFECTEN EN BEWEGINGSLIJNEN

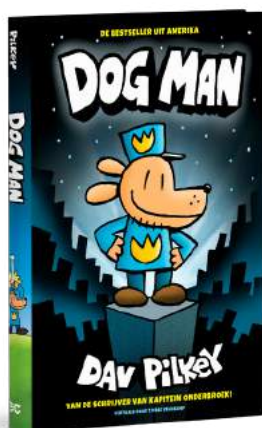
Geluidseffecten en bewegingslijnen voegen een extra laag toe aan het verhaal. Welke geluiden kun je vinden? Hoe zijn deze geluiden opgeschreven en wat zegt dat over hoe het geluid klinkt? En wat voor gebaren en bewegingen zie je?

ILLUSTRATIES

Iedere illustrator heeft zijn eigen stijl. Dat geldt ook voor Dav Pilkey. Als je kijkt *Dog Man*, kun je verschillende vragen stellen. Zijn de tekeningen realistisch, of juist stripachtig? Wat denk je: zijn de plaatjes expres slordig getekend? Kun je iets zeggen over de gezichtsuitdrukkingen, gebaren en bewegingen van personages? Wat valt je op aan de achtergrond? Is deze gedetailleerd? Hoe verandert het kleurgebruik op een pagina? En per hoofdstuk?

BEELDOPDRACHT

Deel *Dog Man*-fragmenten zonder tekst uit (zie bijlage) en kijk of de leerlingen het verhaal kunnen raden aan de hand van alleen de afbeeldingen. Geef ze de opdracht om hun eigen tekst in de ballonnen zetten. Laat dan de originele fragmenten met tekst zien en vergelijk ze met elkaar. Hebben de leerlingen ongeveer hetzelfde verzonnen als de auteur?



978 94 928 9901 9



978 94 928 9918 7



978 94 928 9958 3



www.kinderboeken.nl

LESGEVEN MET DOG MAN

PLAATJES HUSSELEN

Deze opdracht kunnen leerlingen alleen of in groepjes doen. Deel tien verschillende afbeeldingen uit op aparte vellen papier. Laat de leerlingen de plaatjes door elkaar husselen en een nieuw verhaal maken met zes van de tien afbeeldingen. Geef ze daarna de opdracht om één van de afbeeldingen om te wisselen met een plaatje dat ze nog niet hebben gebruikt. Wat is nu het verhaal? Hoe heeft deze ene tekening het verhaal veranderd?

PERSONAGES

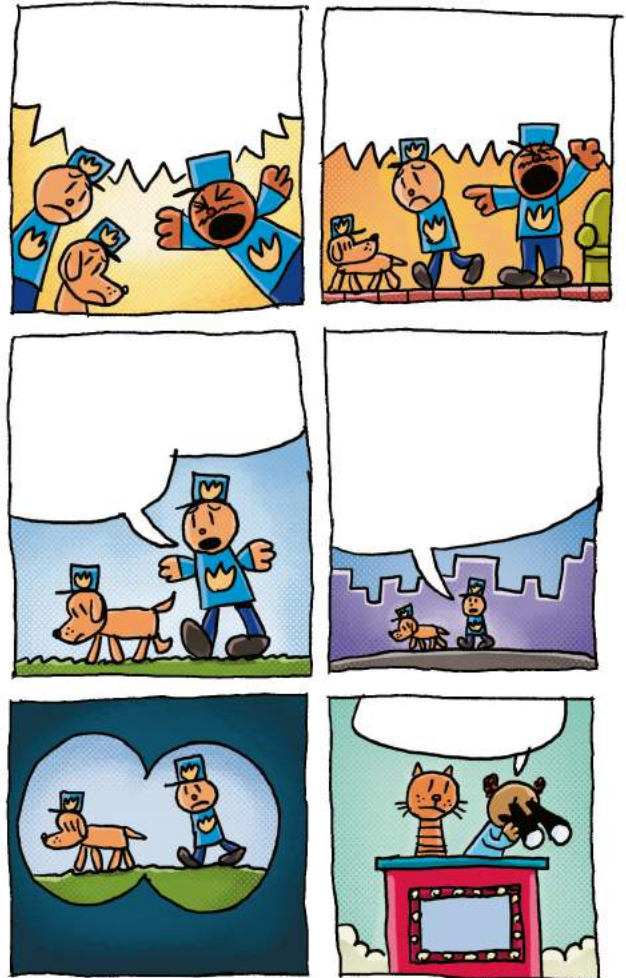
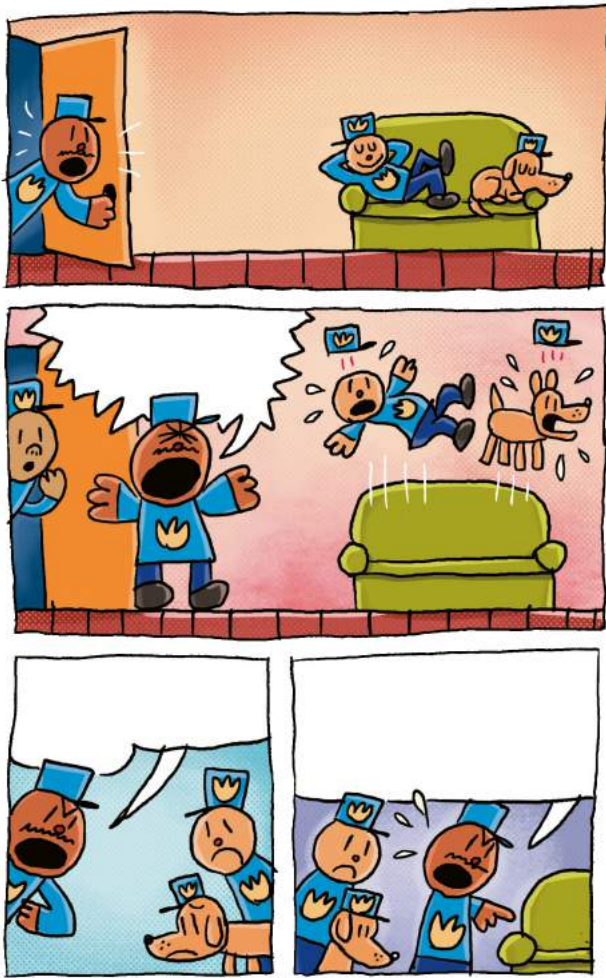
Kijk goed naar de helden en schurken die voorkomen in *Dog Man*. Praat over het uiterlijk van de personages: hun lichaam, gelaatsuitdrukking, kleding, en de kleuren die worden gebruikt in de tekeningen. Kunnen de leerlingen, zonder het verhaal te kennen, zien wie een slechterik is en wie een held?



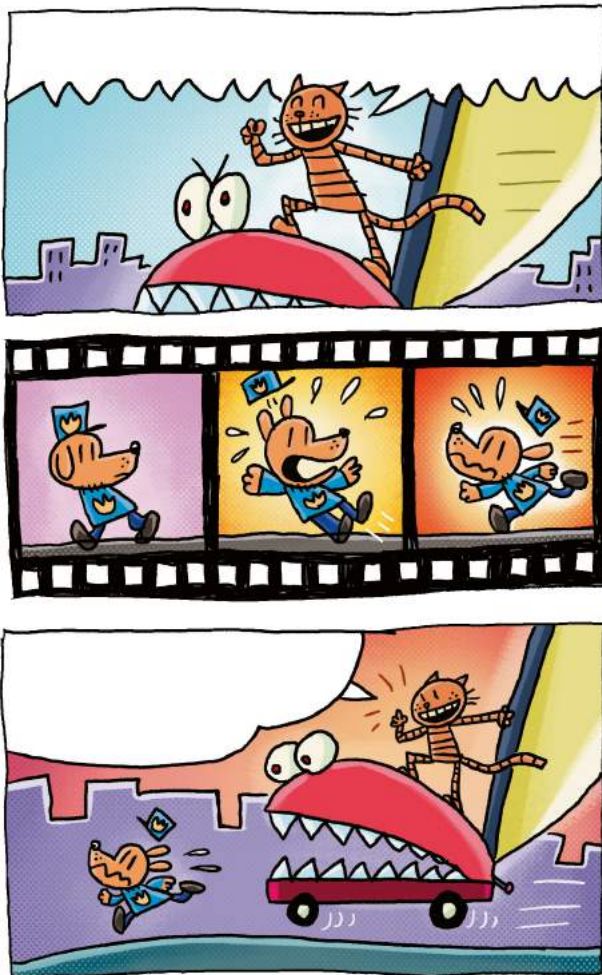
BIJLAGE:

Beeld uit *Dog Man* van Dav Pilkey.

Verhaal 1



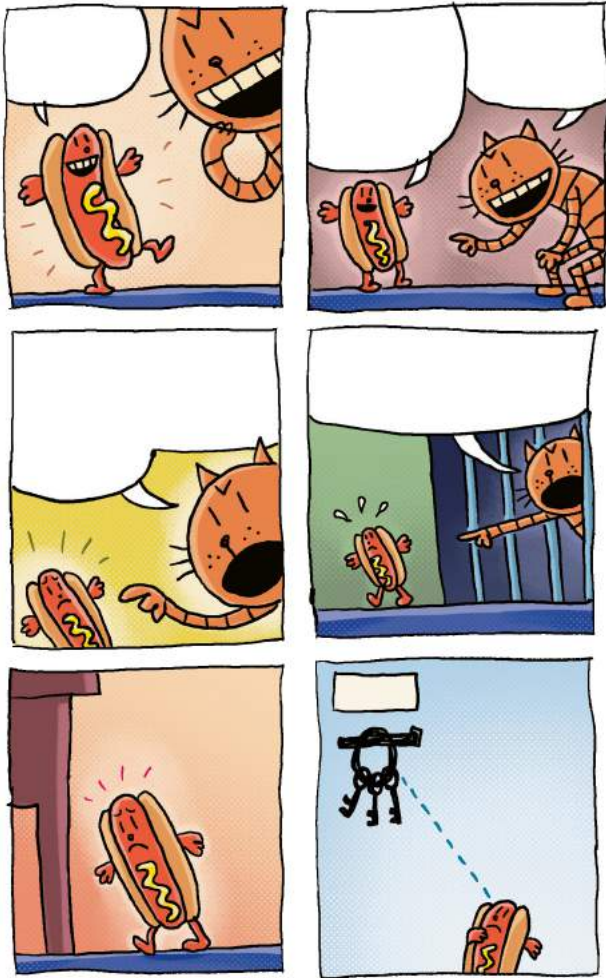
Verhaal 2



BIJLAGE:

Beeld uit Dog Man van Dav Pilkey.

Verhaal 3



Verhaal 4

