



Een triolet schrijven

Gebaseerd op 'Weten waar de woorden zijn', Mariet Lems (2013, SAAM Uitgeverij)

Tips vooraf

- Noem het woord 'gedicht' niet (en 'triolet' al helemaal niet!)
- Laat de kinderen rustig schrijven (Loop dus niet rond en kijk niet mee..)
- Zeg dat het nu even niet gaat om hoofdletters en punten. Als een kind niet weet hoe je iets schrijft, geeft dat niet. Gewoon lekker schrijven, de rest komt later wel.

Vorbereiding

Maak dubbelzijdige kopieën van het zintuigenblad en het schrijfblad.

Stap 1

De kinderen schrijven op het zintuigenblad zoveel mogelijk op naar aanleiding van hun lievelingsplek (of een ander onderwerp). Het is prima als er bij het ene zintuig maar één woord staat en bij het andere wel tien. Soms moeten de kinderen een beetje op gang geholpen worden, geef ze de tijd.

Stap 2

Op de achterkant van het zintuigenblad staan de nummers 1 t/m 8. De kinderen draaien het blad om (maar mogen terugkijken als ze dat willen!) en gaan stap voor stap aan de slag. Je leidt hen erdoorheen:

Regel 1: een korte zin die de plek beschrijft, zonder 'ik' erin.

Regel 2: een zin met 'ik' erin. Wat doe je op die plek?

Regel 3: een zin met dingen die je ziet.

Regel 4: is hetzelfde als regel 1, dus overschrijven!

Regel 5: een zin met geluiden of geuren.

Regel 6: even overslaan!

Regel 7: herhaling van regel 1 en 4.

Regel 8: mag hetzelfde zijn als regel 2, maar mag ook een beetje veranderd worden als je dat mooier vindt.

Stap 3

Laat de kinderen hun tekst even doorlezen. Vervolgens mogen ze bedenken wat ze nog missen op regel 6. Is er een woord of zinnetje van het zintuigenblad dat je nog niet hebt gebruikt?

Stap 4

Wie wil voorlezen? Nu horen de kinderen vaak pas wat voor moois er bedacht is!

Stap 5

De tekst kan nu netjes worden overgeschreven. De kinderen letten nu wél op de spelling, de nummers laten ze weg. Ze mogen nog iets aan hun triolet veranderen, als ze dat willen!

De gedichten op wit papier schrijven en op een stevig gekleurd A4 plakken heeft heel mooi en feestelijk effect.