



GAME HELDEN: TEGEN DE SUPERSCHURKEN

Marcel van Driel en Paco Vink (ill.)

Deze les is gemaakt door  Taalklasse

1 T/M 12 OKTOBER 2025

KINDER
BOEKEN
WEEK

VOL AVONTUUR!

LES 1: Superkracht!

Lesdoelen

Kennis: jezelf leren kennen

Tekst: leren over de eigenschappen van een personage

Strategie: voorspellen

Benodigdheden

- Video met tip van kinderboekenschrijver op onderwijs.cpnb.nl
- Printblad 1. Game Helden (voor de leerling)
- Printblad 2. Woordenboekje (voor de leerling)
- Printblad 3A. Schrijfopdracht (voor de leerling)
- Printblad 3B. Schrijfopdracht (voor de leerling)

Voorbereiden

- Print voor elke leerling een exemplaar uit van de printbladen 1-3.

Introductie en samen lezen (10 minuten)

- Bekijk samen de voorkant van het boek en lees de titel.
- Vraag de leerlingen wat voor soort boek ze denken dat **Game Helden** is. Is het spannend, grappig, zielig, mooi, leerzaam, etc? Vraag waarom ze dit denken.
- Laat zien hoe je de leesstrategie 'voorspellen' toepast door zelf de voorkant te gebruiken om een voorspelling te doen over de inhoud van het boek. Gebruik hierbij zoveel mogelijk elementen uit de antwoorden van de leerlingen. Bijvoorbeeld: 'Ik denk dat dit een spannend boek is vol avonturen. Dat denk ik omdat ik gekke en gevaarlijke monsters zie, die de Game Helden aanvallen. Ik zie een portaal, ik zie vuur, ik zie vernielingen en ik zie een hoofdpersoon die dapper de strijd aangaat.'
- Deel printblad 1 en 2 uit.
- Vertel dat het boek gaat over vier Game Helden: Raff, Manú, Phileine en Puck. Tijdens het gamen krijgt Manú een verschrikkelijk bericht uit de toekomst: als ze niets doen zullen de Superschurken de wereld vernietigen en de Game Helden verslaan. De Game Helden komen onmiddellijk in actie. Ze zetten al hun superkrachten in om de wereld te redden.
- Vertel dat jullie de betekenis van de vetgedrukte woorden in het woordenboekje op printblad 2 kunnen terugvinden.
- Lees de tekst voor en laat de leerlingen meelesen.

Kijk met schrijversogen: bekijk de video! (10 minuten)

- Vraag welke superkrachten je in de tekst allemaal terug hebt horen komen. (Antwoord: klonen, vliegen, veranderen in een adelaar.)
- Vertel dat jullie zo meteen een opdracht gaan doen om van jezelf een Game Held te maken. En jouw superkracht is het bedenken van uitvindingen.
- Zeg dat jullie nu eerst de video gaan kijken. In de video geeft kinderboekenschrijver Rian Visser een tip over hoe je als schrijver slimme en gekke uitvindingen kunt bedenken.
- Bekijk samen de video.

Schrijfopdracht (20 minuten)

- Deel printblad 3A en B uit.
- Laat de leerlingen de opdracht 1 van printblad 3A invullen. Leg uit dat het er in deze opdracht om gaat om te beschrijven wie je werkelijk bent.
- Laat de leerlingen opdracht 2 van printblad 3A invullen.
- Volg de tip van de schrijver: zet bijvoorbeeld een muziekje op en doe een dansje, of verzin iets anders waarbij je even in beweging bent.
- Laat de leerlingen nu opdracht 3 van printblad 3B invullen.

Afsluiting (10 minuten)

- Vraag of het de leerlingen gelukt is de tip van kinderboekenschrijver Rian Visser toe te passen.
- Laat de leerlingen een begin maken om hun uitvinding te tekenen. Hang de tekeningen later op in de klas.

Kijk hier op
de website



© Paco Vink

Printblad 1

Uit:

Game Helden: Tegen de Superschurken, Marcel van Driel, Billy Bones, p. 38-41

De redding

De drie Game Helden kijken bang om zich heen.

'Mijn **energie** is op!' gilt Phileine.

'En aan **klonen** hebben we niks!' zegt Puck.

De grot begint te trillen.

Stukken steen vallen naar beneden.

Ze springen net op tijd opzij.

Manú kijkt op zijn arm.

Nog maar anderhalf streepje!

Dat is te weinig!

De **ufo** trilt en stijgt op.

Een blauwe **laserstraal** schiet omhoog.

De straal boort een gat door het gesteente.

Nog meer brokstukken vallen naar beneden.

De ufo schiet omhoog door het gat.

Om hen heen stort de boel in elkaar.

'Manú!' gilt Puck.

'Doe iets!'

Manú pakt Puck bij haar middel.

Met zijn andere arm grijpt hij Phileine.

Manú vliegt achter het ruimteschip aan.

Hij gluuert naar zijn arm.

De streepjes verdwijnen snel.

Te snel!

Vliegen en tillen kost hem te veel energie.

En ze zijn nog niet boven!

'Ik ga het niet redden' zegt hij.

'Mijn balk is bijna leeg!'

Dan ziet hij de lucht.

Hij vliegt naar buiten.

Maar voordat hij kan landen, valt zijn kracht weg.

'Het spijt me,' fluistert Manú.

Hij voelt zich verslappen.

Puck en Phileine vallen uit zijn armen.

Manú valt erachteraan.

Terug de grot in.

Alle drie gillen ze de longen uit hun lijf:

'Raff! Blaag!'

Een roze vogel komt op hen af vliegen.

Het is Blaag!

Hij is in een **adelaar** veranderd.

Een voor een pakt hij ze met zijn klauwen.

De adelaar zet ze op de grond.

Phileine vliegt Manú om de hals.

'Je hebt ons gered!' zegt ze.

Raff rijdt naar hem toe.

'Alles goed?' vraagt hij bezorgd.

'Eten,' zegt Manú.

'Ik moet heel veel eten.

Ik heb nieuwe energie nodig'

Printblad 2

woordenboekje tekst 1

energie = kracht

klonen = een kopie van jezelf maken

ufo = geheimzinnig ruimteschip

laserstraal = hele sterke lichtstraal

adelaar = roofvogel

Printblad 3A

Schrijfoopdracht

Opdracht 1

Hoe heet je? _____

Wat zijn je hobby's? _____

Waar ben je goed in? _____

Wat wil je leren? _____

Welke superkracht zou je graag willen hebben?

Opdracht 2

Drie stomme ideeën voor een superkrachtuitvinding:

1. _____

2. _____

3. _____

Printblad 3B

3. Schrijfopdracht

Zo werkt mijn superkrachtuitvinding: ...

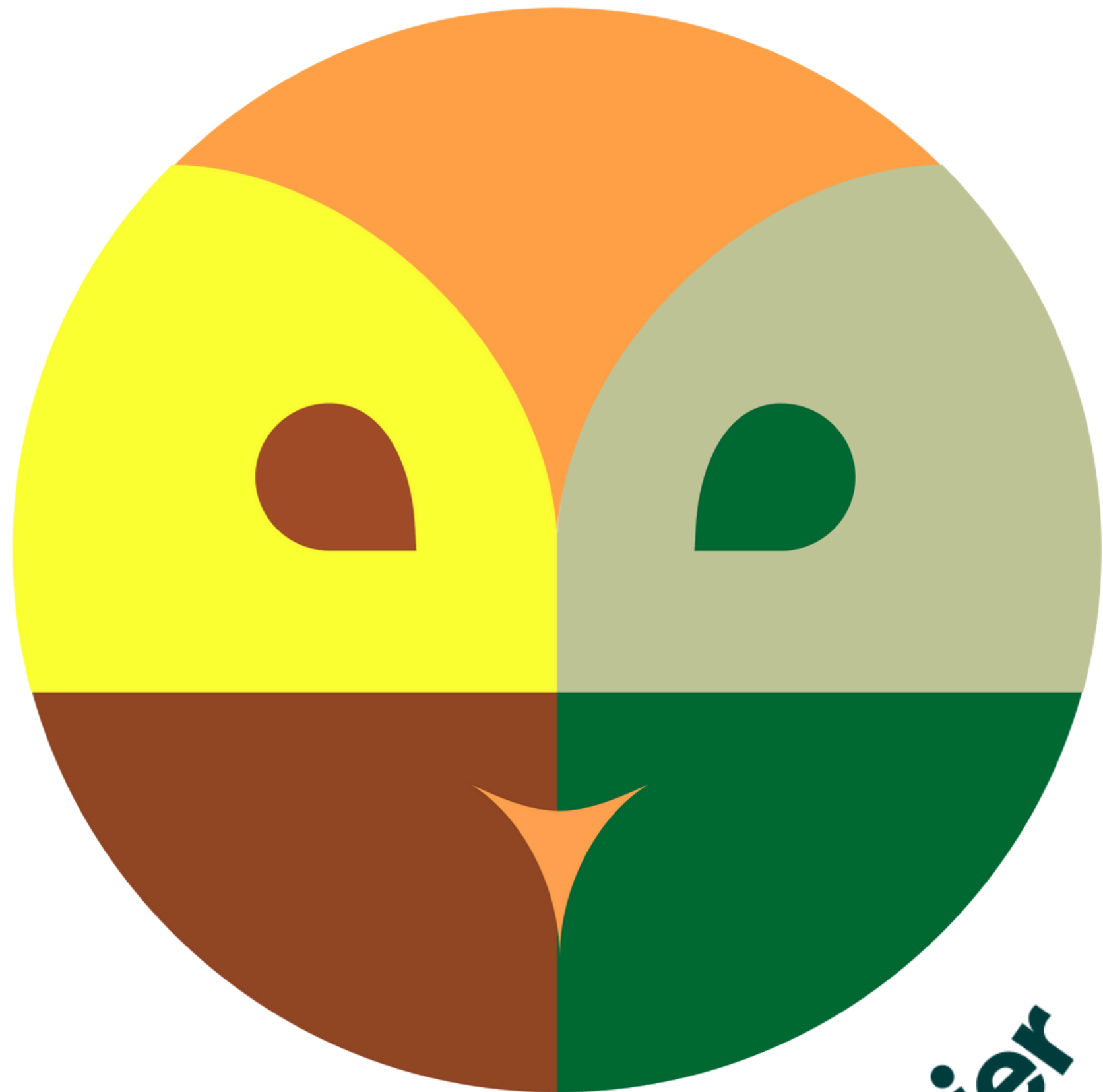
Geef jouw klas
het plezier in taal
en lezen terug

1 T/M 12 OKTOBER 2025
**KINDERBOEKEN
WEEK**
VOL AVONTUUR!





[Klik hier voor de video!](#)



**Met plezier
een groter effect.**

