

Werkblad speelkaart Portret-vak

Groep De schilder en het meisje

- ◇ Iedere leerling maakt van de hoofdpersoon van het boek een beschrijving van hoe die persoon (Elsje en / of Rembrandt) eruit ziet, zijn / haar emoties, ... Daartoe verzamelen jullie individueel al lezende beschrijvingen. Dus noteer passages waarin het personage tot uitdrukking komt.
- ◇ Binnen de leeskring leggen jullie de individuele beschrijvingen bij elkaar en komen gezamenlijk tot een gezamenlijke tekstuele karakterbeschrijving. Ook een eventuele ontwikkeling in het karakter doorheen het boek nemen jullie in de beschrijving mee. Zodat anderen er zich een mentale voorstelling van kunnen maken.
- ◇ Werk met elkaar binnen de leeskring een karakterschets uit . Een karakterschets in levendige woorden in max 150 woorden..
- ◇ De groep zet de levendige karakterschets op een spelkaart en print deze uit en maakt deze voor iedereen beschikbaar voor na het spel.
- ◇ Spreek af wie de persoonsbeschrijving voordraagt tijdens het spel.

Extra

Maak ter illustratie met elkaar een ondersteunende collage die de karakterschets versterkt.

- Wanneer iemand op het Portret-vak komt, wordt de kaart door de groep ingebracht. De andere spelers maken zich een mentale voorstelling van de persoon en visualiseren deze. Eenieder zet de krakterschets individueel om in een tekening. Simultaan en blind tekenen. Laat dus geen afbeelding zien. Ieder tekent voor zich het personage daadwerkelijk uit op een A4 op basis van de aanwijzingen van de aanbrengeende groep.

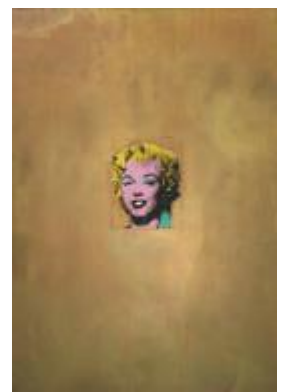
Hoe geef je identiteit weer? Geef je identiteit weer door representatieve zaken of op een andere wijze? Met welke woorden of zinnen kun jij iets over de identiteit van de personages zeggen? Wat helpt jou om een beeld te vormen? Denk aan de beschrijving die de auteur geeft over spullen in de omgeving, voorwerpen die bij iemand passen, de wijze van kleden en bewegen, beschreven gezichtsuitdrukkingen of persoonlijke 'tics'.



Frans Hals,
Malle Babbe



Attributen (zelf)portret



Andy Warhol