



VONK

Jouw ideeën krijgen een podium.



VERZIN · MAAK · SPEEL

Jouw verhalenfabriek

Teken een held. Bouw een wereld. Maak een film.

ZOEKPLAAT

Speur door het grote
papieratelier

blz.
6

ZELF MAKEN

Maak een springende
papierfilm

blz.
17

FILMPROJECT

Bouw je eigen
postvogel-film

blz.
27

Kies jouw atelierroute

Zin om te tekenen, te vertellen of te puzzelen? Kies een startplek. Met potlood en gewoon papier kun je meteen iets maken; een telefoon of tablet is alleen een extra mogelijkheid.



TEKENTAFEL

Kijken en tekenen

3

Maak jouw atelierpas op blz. 3 en ontdek hoe je STIP tekent op blz. 4. De zoekplaat op blz. 6–7 zit vol voorwerpen met een eigen vorm. Daarna wachten kleurproeven op blz. 14 en silhouetten op blz. 15.



VERHALENFABRIEK

Een verhaal krijgt beelden

9

Lees De verdwenen slotzin op blz. 9–11. Bedenk een stripgrap op blz. 12 of 25. Maak een papierfilm op blz. 17–18 en bouw jouw filmproject op blz. 27–30. Op blz. 42 kies jij het einde van een nieuw avontuur.



PUZZELPLEIN

Puzzelen tussendoor

8

De mini-sudoku staat op blz. 8, de grotere sudoku op blz. 19. Zoek atelierwoorden op blz. 13 en filmwoorden op blz. 31. Doolhoven vind je op blz. 22 en 35; logische raadsels op blz. 26 en 37.



STIP'S POST

Van idee naar première

33

Teken een eilandkaart op blz. 33, maak een schaduwspel op blz. 34 en onderzoek verschillende standpunten op blz. 40 en 43. Bouw een doosdecor op blz. 44. Je premièrecheck staat op blz. 45; de antwoorden en voorbeelden op blz. 46–49.

Dit is jouw makersploeg ✨

In ons verzonnen atelier werkt niemand alleen. Nina knipt werelden, Sam verzamelt geluiden en STIP is een kleine papierster die telkens een nieuwe mogelijkheid ziet. Welke rol probeer jij eerst?

Nina maakt iets zichtbaar

Nina heeft lichtbruine krullen en een lichte huidskleur. Ze draagt een rode tuinbroek. Als een idee vaag blijft, maakt ze een snelle schets. Haar regel: eerst drie kleine mogelijkheden tekenen, daarna pas kiezen. Zo kan een onhandige vorm ineens een verrassend decor worden.

STIP probeert opnieuw

STIP heeft vijf ongelijke papierpunten en een magenta vouw. Een scheur wordt bij hem soms een deur. Hij bewaart een mislukte poging en schrijft erbij wat hij wil veranderen. Maak een ateliernaam, kies een rol en zet één echt plan op je pas.

Sam hoort een verhaal

Sam draagt een bril en een paars vest. Hij vraagt welk geluid een handeling duidelijk maakt. Voor een zachte voetstap kiest hij een ander materiaal dan voor een grote deur. Hij laat een ander luisteren voordat hij zijn keuze uitlegt.



STIP

Ik ben STIP! Mijn vijf punten zijn expres een beetje scheef.

Mijn atelierpas

Vul in: ateliernaam, mijn rol, één verhaalidee en één materiaal dat ik al heb.

Mijn antwoord →



Geef STIP een nieuwe houding



Een herkenbare figuur hoeft niet ingewikkeld te zijn. STIP bestaat uit vijf verschillende punten, twee stipogen en een gekleurde vouw. Verander zijn houding zonder die herkenningpunten kwijt te raken.

1 Eerst de buitenvorm

Teken een grote hoekige ster. Maak één punt langer en één punt een beetje krom. Zet twee kleine ogen naast elkaar. Geef STIP een magenta vouw en een cyaan voetje. Een kleine scheefstand kan hem al nieuwsgierig laten lijken.

2 Dan een handeling

Teken dezelfde ster nog eens terwijl hij naar een potlood reikt. Laat de reikende punt langer lijken en kantel zijn lichaam. Voeg pas daarna een mondje toe. Vraag een kijker welke versie iets doet en welke versie vooral stil staat.

3 Jouw eigen hulpje

Maak naast STIP een eigen papierfiguur met drie vaste kenmerken. Kies bijvoorbeeld een ronde hoek, gestreepte schoen en grote wenkbrauw. Schrijf de kenmerken erbij: je hebt ze nodig als je jouw figuur later opnieuw tekent.

Een figuur, twee houdingen

Teken STIP stilstaand en reikend. Voeg jouw eigen papierhulpje met drie herkenningpunten toe.

Stil en herkenbaar



In beweging



Kijk jij met makersogen?

Een tekenaar kiest welke details belangrijk zijn. Gebruik wat je bij STIP en de makersploeg ontdekte. Lees elke vraag rustig: een mooie tekening is niet automatisch een duidelijke tekening.

1 Wat helpt om STIP in twee tekeningen te herkennen?

- A** Iedere keer een andere buitenvorm
- B** Dezelfde vijf punten en gekleurde vouw
- C** Altijd een heel volle achtergrond

2 Nina heeft drie kleine schetsen. Wat kan ze daarmee doen?

- A** Mogelijkheden vergelijken voordat ze kiest
- B** Bewijzen dat de eerste altijd de beste is
- C** Alle keuzes voor altijd vastleggen

3 Een kijker snapt niet dat STIP reikt. Wat is een nuttige verandering?

- A** Het potlood weghele
- B** Alles dezelfde kleur geven
- C** Zijn houding en reikende punt duidelijker maken

4 Waarom laat Sam eerst iemand luisteren?

- A** Dan hoeft hij nooit zelf te kiezen
- B** Hij ontdekt wat het geluid bij een ander oproept
- C** Omdat alleen harde geluiden meetellen

Jouw antwoorden

1 2 3 4

Mijn score: _____ van de 4

Kijk je antwoorden na op blz. 46.



STIP

Herken je mij nog als ik op mijn kop sta?

SPELEN

Het grote papieratelier

Een eigen zoekwereld vol knipsels, decors en onverwachte ideeën.



SPELEN

Zoek in het papieratelier

Nina heeft het atelier geopend. Overal liggen spullen met een bijzondere vorm. Zoek eerst een voorwerp, beschrijf het daarna en controleer of je beschrijving ook zonder aanwijzen bruikbaar is.

Vier zoeksporen

Vind de gele origamiboot, de open rode schaar, de groene vlag met een witte ster

en de blauwe klok zonder cijfers. Gebruik vorm én kleur: 'iets roods' is minder precies dan 'de schaar met twee open bladen'.

Maak een goede aanwijzing

Kies één gevonden voorwerp. Geef een vriend twee aanwijzingen zonder de naam te noemen. Begin met een vorm en voeg een plek toe. Lukt het te snel? Laat de kleur weg. Lukt het niet? Voeg één duidelijk detail toe.





SPELEN

Wat zou je ermee maken?

Sam zoekt materiaal voor een voorstelling. Niet alles heeft maar één functie: een envelop kan ook een deur worden. Kijk rechts verder en verzin daarna een nieuwe combinatie van twee vondsten.

Nog vier vondsten

Zoek de paarse paraplu, de oranje ballon met witte strepen, de roze gesloten

envelop en de turquoise laars met een zonnebloem. Controleer telkens twee details. Een andere ballon is niet vanzelf de gestreepte ballon die je zoekt.

Twee dingen, één begin

Verbind twee voorwerpen met een gebeurtenis. Bijvoorbeeld: de boot brengt een envelop naar een laars die als huis dient. Vertel wie iets wil, wat in de weg zit en welk voorwerp helpt. Een ander mag een tweede, heel verschillend verhaal verzinnen.



Vier cijfers, één logische plek

In het kleine cijferatelier hebben 1, 2, 3 en 4 elk hun eigen plek. Vul lege vakjes in: ieder cijfer komt één keer voor in elke rij, kolom en elk dik omlijnd blok van twee bij twee.

	1	2	3	4
1				
2	1	2		
3		1	4	2
4	2		1	

Kijk naar de drukste rij

Begin bij de derde rij: daar ontbreekt maar één cijfer. Vergelijk jouw keuze daarna met de kolom. Een cijfer dat in een rij past, kan toch al in die kolom staan.

Bewaar je bewijs

Vul een vakje pas groot in als je een reden hebt. Kun je twee cijfers kiezen, zet dan kleine mogelijkheden in het hoekje. Zoek

elders een zekere plek. Controleer aan het eind elk blok afzonderlijk; netjes schrijven alleen bewijst nog niets.



STIP

Twijfel je? Zet kleine potloodcijfers in het hoekje.

De verdwenen slotzin

Een origineel avontuur uit VONK. Op de werkbank ligt een zelfgemaakt boek over een postvogel. Nina wil het voorlezen, maar de laatste zin is verdwenen. STIP ziet een rafeltje onder het raam.



Illustratie • Eigen papierwereld met STIP, Nina en Sam, gemaakt met ImageGen.

Een boek dat nog niet af is

'De vogel heeft de brief eindelijk bezorgd,' leest Nina. Daarna stopt haar stem. Het papier onder die zin is leeg. Sam kijkt naar de werkbank: een vouw, een stukje tape en een droge inktvlek. 'Er heeft iets vastgezet,' zegt hij.



Het spoor bij het raam

STIP trekt aan het rafeltje. Een smalle strook beweegt onder een stapel kleurkaarten. Nina wil hem meteen pakken, maar Sam wijst naar het open

raam. De tocht duwt de strook verder. 'Eerst het raam,' zegt hij. Nina sluit het. Nu blijft het rafeltje stil.



Iets kleins dat je kunt bewaren

Op de strook staat alleen een geknipt sterretje. STIP kijkt naar de kaarten: één kaart heeft precies zo'n stervormig gat. Welke tekening hoorde bij die kaart? Maak een eenvoudig bewijskaartje met het gat, de strook en de plek waar ze lagen.

Het eerste spoor

Schets de strook en de kaart met het passende gat. Voeg een pijltje toe naar het detail dat de twee verbindt.

Vak 1

De kaart achter het raam

Sam schuift de kleurkaarten uit elkaar. Achter de groene kaart zit een tweede papierstrook. Daarop staat: 'Hij had nog één vraag.' Nina kijkt naar de vogel in het boek. Aan wie zou hij iets vragen?

Een losse zin is niet genoeg

STIP wil de nieuwe strook meteen onder het verhaal plakken. Sam houdt hem tegen. 'De letters passen, maar past de gebeurtenis?' De vogel staat bij een gesloten deur. De ontvanger van de brief is nog nergens te zien. Nina zet een klein deurtje van karton overeind.



Een vraag verandert de scène

Sam laat de vogel kloppen. Nina laat de deur openzwaaien. 'Ben jij degene die op

de brief wacht?' vraagt ze voor de vogel. STIP schuift een leeg kaartje achter de deur. 'Misschien was er nog niemand bedacht,' zegt hij. Ze moeten de ontbrekende ontmoeting maken.



Jij bent even de schrijver

Kies wie achter de deur woont. Geef die bewoner een reden om op de brief te wachten. Schrijf één antwoord op de vraag van de vogel. Het antwoord moet iets verklaren dat eerder nog onduidelijk was.



Het antwoord achter de deur

Bedenk een bewoner en schrijf diens antwoord aan de postvogel. Verbind je antwoord met de brief.

Mijn antwoord →



Een einde dat ergens vandaan komt

Nina zet een bewoner achter het kartonnen deurtje: een klein papierhuis dat zelf niet kan lopen. De brief blijkt een uitnodiging. Het huis is blij, maar hoe komt het naar het feest?

De oude vondst wordt bruikbaar

STIP denkt aan de lange losse strook. Sam vouwt haar tot een breed pad. Nina legt het pad tussen het huis en de werkbank. Nu kan het feest naar het huis komen: ze schuiven de tafel met alle gasten naar de deur. De vogel hoeft geen huis te dragen.



De slotzin blijft hangen

'Soms bezorg je geen antwoord, maar een begin,' schrijft Nina. Sam leest het hele verhaal hardop. De strook, de deur en de

uitnodiging komen terug. Niets verschijnt zomaar op het laatste moment. STIP plakt de slotzin vast, maar bewaart het eerste lege kaartje.



Maak jouw eindbeeld

Teken het huis, de uitgeschoven tafel en de postvogel. Voeg één detail toe dat jij op de eerdere bewijskaart al tekende. Laat een kijker aanwijzen wat er door de oplossing veranderde. Een slot is duidelijker als je die verandering kunt zien.

Het feest komt naar het huis

Teken het slot en laat de strook of het stervormige gat herkenbaar terugkomen.



Vak 1

STIP laat zijn sporen achter



Sam wil een keurige lijn tekenen. STIP helpt met opvallend veel enthousiasme. Lees de drie momenten en bedenk daarna een vierde: een kleine fout kan een bruikbaar nieuw idee opleveren.



1 Sam Een rustige lijn. Eén rechte lijn. Meer vraag ik niet.



2 STIP Mijn voeten hebben er alvast een sterrenroute van gemaakt!



3 Nina Mooi. Dan teken ik er een landschap omheen.

Illustratie • Eigen papierwereld met STIP, Nina en Sam, gemaakt met ImageGen.

De grap zit in de omweg

Sam verwacht een rechte lijn. De stervormige voetafdrukjes maken er iets heel anders van. Nina gebruikt de

verandering in plaats van alles weg te gooien. Je vierde moment mag daarop reageren; een onverwachte reactie is vaak grappiger dan alleen 'haha'.

Jouw vierde stripmoment

Schrijf wie reageert en wat die zegt. Laat de reactie teruggrijpen op de stervormige voetafdrukken.

Mijn antwoord →



De woorden in het atelier

Deze woorden horen bij tekenen en papier maken. Zoek ze horizontaal, verticaal of schuin; sommige staan achterstevoren. Elk woord staat precies één keer in het raster. Je mag een letter voor meer dan één woord gebruiken.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	V	J	L	U	A	R	A	S	V	B	C
2	P	P	I	O	H	E	S	M	O	W	E
3	A	L	J	T	P	I	Z	U	R	R	P
4	P	N	M	R	T	L	Z	N	M	S	C
5	I	L	T	N	D	E	V	W	O	C	U
6	E	A	Z	Z	O	T	L	P	L	H	H
7	R	L	F	S	O	A	K	J	E	E	A
8	D	Z	Z	X	L	H	L	U	O	T	T
9	I	O	D	W	T	S	E	X	P	S	K
10	V	Q	I	R	O	J	U	P	N	P	W
11	S	T	I	P	P	P	R	Y	U	Z	I

Zoek deze woorden

- ☐ STIP
- ☐ PAPIER
- ☐ KLEUR
- ☐ LIJM
- ☐ SCHETS
- ☐ VORM
- ☐ POTLOOD
- ☐ ATELIER

Van eerste letter naar richting

Zoek eerst een beginletter en kijk naar de letters eromheen. Past de tweede letter, volg dan de hele rij. Draai je halverwege de hoek om, dan heb je geen recht woord gevonden.

Een woord wordt een plan

Kies na het zoeken drie woorden uit de lijst en maak er een maakidee mee.

Bijvoorbeeld: met papier, lijm en een vorm bouw je een klein huis. Vertel welk materiaal je werkelijk nodig hebt en welke vorm je eerst maakt.



STIP

Ik zoek eerst mijn eigen naam!

Eén decor, twee sferen



Teken een bankje, boom en deur twee keer op dezelfde plek. Verander alleen de kleuren. Zo kun je onderzoeken welke sfeer jouw keuzes oproepen, zonder dat een andere vorm de vergelijking verandert.

WOORDENATELIER Contrast helpt kijken

Een duidelijke buitenrand kan helpen als twee kleuren op elkaar lijken. Geef het belangrijke detail dus ook een herkenbare vorm.

○ Contrast

Een duidelijk verschil, bijvoorbeeld licht tegenover donker.

○ Buitenrand

De grens tussen een vorm en haar achtergrond.

Bron: 1

Een rustige ontmoeting

Kies voor de eerste tekening weinig verschillende kleuren. Geef het bankje een andere lichtheid dan de grond, zodat het zichtbaar blijft. Bedenk wie hier zachtjes met iemand wil praten.

Een uitbundige aankomst

Gebruik in de tweede versie sterke kleurverschillen. Laat de deur opvallen als daar iets gebeurt. Vraag een kijker welke sfeer die herkent en welk detail dat veroorzaakt. Mensen kunnen dezelfde kleur anders beleven; noteer dus ook de reden.

Twee keer hetzelfde decor

Teken dezelfde drie vormen in beide vakken. Verander de kleuren en schrijf een sfeerwoord onder elke versie.

Rustige ontmoeting

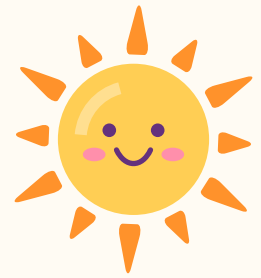
A grid of dots for drawing.

Uitbundige aankomst

A grid of dots for drawing.

Herkenbaar zonder gezicht

Een **silhouet** is alleen een buitenvorm. Je ziet geen ogen, kleurvakken of kledingdetails. Toch kunnen een houding en een kenmerkende vorm veel vertellen. Probeer of jouw papierfiguur ook als donkere vorm herkenbaar blijft.



Illustratie • Eigen papierwereld met STIP, Nina en Sam, gemaakt met ImageGen.

Geef armen een eigen ruimte

Teken jouw figuur met een arm naast het lichaam. Kleur alles donker. Teken daarnaast dezelfde figuur met de arm strak tegen het lichaam. Welke handeling

is nog zichtbaar? Een klein stukje achtergrond tussen arm en romp kan de vorm beter leesbaar maken.

Verstop de uitleg

Laat een ander de donkere vormen bekijken zonder namen erbij. Vraag welke figuur iets aanwijst of draagt. Als dat niet duidelijk is, verander de buitenrand. Extra ogen tekenen helpt deze test niet, want die zie je in een silhouet juist niet.

Een eigen herkenningsproef

Kies twee verschillende houdingen voor jouw papierhulpje. Geef elke houding één groot kenmerk, zoals een uitgestoken punt of een gebogen knie. Vergelijk de vormen voordat je kleine versieringen toevoegt.

Mijn twee donkere vormen

Teken jouw figuur dragend en wijzend. Kleur de buitenvormen donker en test ze zonder uitleg.

Iets dragen



Iets aanwijzen



Vorm, kleur en duidelijkheid



Nina hangt jouw tekenproeven naast elkaar. Niet iedere verandering helpt dezelfde vraag beantwoorden. Kies het antwoord dat bij de proef past en kijk daarna of jouw eigen werk dat ook laat zien.

1 Wat houd je gelijk als je alleen kleur wilt vergelijken?

- A** De vormen en hun plaats
- B** Alleen de titel
- C** Niets

4 Een kijker ervaart jouw kleur anders dan jij. Wat doe je?

- A** Vragen welk detail die sfeer oproept
- B** De kijker vertellen dat die fout kijkt
- C** Alle kleuren weghalen

2 Wat zie je in een silhouet?

- A** Alle kledingkleuren
- B** Alle woorden van de figuur
- C** De buitenvorm



Jouw antwoorden

1 2 3 4

Mijn score: _____ van de 4
Kijk je antwoorden na op blz. 46.

3 Een arm verdwijnt in de donkere romp. Wat kan helpen?

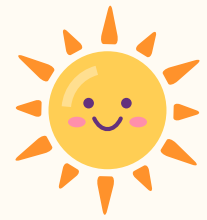
- A** Dezelfde houding nog donkerder maken
- B** De arm iets van de romp af tekenen
- C** Een naam onder de tekening zetten





Een sprong van papier

STIP hoeft niet echt te bewegen om een sprong te laten zien. Je tekent kleine veranderingen na elkaar en bladert erdoorheen. Maak een eigen flipboekje met een stip die omhooggaat en weer landt.



Dit heb je nodig

- ☐ Twaalf gelijke kleine papiertjes
- ☐ Potlood
- ☐ Een papierklem

Zo doe je het

- 1** Teken op kaartje 1 de stip op de vloer. Teken op 6 de hoogste positie en op 12 de landing.
- 2** Vul de tussenstappen in. Kleine afstandjes geven kleine veranderingen; grote afstandjes geven grotere veranderingen.
- 3** Stapeltje op volgorde? Klem één kant vast en blader met je duim langs de andere kant.
- 4** Noteer waar de beweging hapert. Verander daar één tekening en probeer opnieuw.

De vloer blijft op zijn plaats

Teken op twaalf kleine kaartjes dezelfde vloerlijn. Nummer ze 1 tot en met 12. Laat de stip eerst dicht bij de vloer staan, daarna hoger en daarna weer lager. Verander niet tegelijk de vloer: dan lijkt alles te schuiven.



SAMEN VEILIG

Gebruik een papierklem zonder scherpe punt. Vraag hulp bij knippen; je kunt ook vooraf geknipte kaartjes gebruiken.



STIP

Ik spring niet echt. Jij bladert, en hop, daar ga ik!

De drie ankers van mijn sprong

Teken de start, het hoogste punt en de landing. Gebruik dit plan voor je twaalf kaartjes.

1 1 – Start	2 6 – Hoogste punt	3 12 – Landing
--------------------	---------------------------	-----------------------

Een pauze vertelt ook iets



Je sprong heeft een volgorde. Nu kun je met het tempo spelen. Leg twee extra kaartjes met dezelfde landingshouding na de landing. Kijk wat er gebeurt als STIP even blijft staan voordat de sprong opnieuw begint.

1 Beweging of rust

Een nieuwe houding verandert wat je ziet. Herhaalde houdingen laten dezelfde situatie langer zien als je met hetzelfde tempo bladert. Die pauze kan een kijker tijd geven om te begrijpen wat er gebeurde. Maak geen regel dat elke pauze even lang moet zijn; probeer jouw versie.

2 Twee versies eerlijk vergelijken

Laat eerst de gewone stapel zien en daarna de stapel met een pauze. Houd jouw bladersnelheid ongeveer gelijk. Vraag welke versie de landing duidelijker maakt. Leg de volgorde terug voordat je iets anders verandert; zo weet je welke keuze verschil maakte.

3 Plan een nieuwe kleine actie

Teken een stip die schrikt, zich uitrekt of achter een doos verdwijnt. Kies een beginhouding, verandering en rustmoment. De voorbeelden zijn hulpmiddelen: jouw actie mag helemaal anders zijn als de drie momenten samen begrijpelijk blijven.

Een actie met een rustmoment

Teken drie houdingen. Zet bij de laatste hoeveel extra gelijke kaartjes je wilt proberen.

1 <i>Begin</i>	2 <i>Verandering</i>	3 <i>Even rust</i>

Zes plekken in de cijferkast

Deze sudoku gebruikt 1 tot en met 6. Elk cijfer komt één keer voor in een rij, kolom en dik omlijnd blok. De blokken zijn hier twee rijen hoog en drie kolommen breed.

	1	2	3	4	5	6
1		5	1	4		
2	6	4				1
3			5	2	1	
4		2				
5	4				5	2
6	5	3		1		

Een rij én een blok

Zoek eerst een plek waar weinig cijfers ontbreken. Controleer daarna het hele blok. Bij een rechthoekig blok kijk je niet alleen naar het vierkantje om je cijfer: er horen zes vakjes bij elkaar.

Zeker weten of gokken

Schrijf twee mogelijkheden klein als je nog niet kunt kiezen. Zoek in een andere rij of één ervan al nodig is. Vertel bij een zeker

ingevuld cijfer welke rij, kolom of welk blok jouw andere mogelijkheid uitsluit. Je kunt rustig terugdenken als een keuze niet blijkt te passen.



STIP

Een blok is hier een rechthoek. Zes vakjes, niet vier!

Het geluid achter het beeld

Een filmgeluid hoeft niet van het voorwerp in beeld te komen. Bij **foley** maken mensen passende geluiden bij handelingen. Sam test met gewoon papier hoe een zachte stap, regenbui of grote beweging kan klinken.

1 Een kleine klankproef

Kreukel een papiertje langzaam. Wrijf daarna twee papiertjes langs elkaar en tik ten slotte zacht met een vinger op karton. Kies welke klank bij een papierfiguur over een droog pad past. Luister ook naar het begin en einde: een geluid kan te lang doorgaan.



STIP

Ik ben van papier. Ik kan ritselen als regen!

LUISTER EVEN

Stilte is een keuze

Een rustmoment kan aandacht naar een klein gebaar sturen.

2 Laat een ander raden

Maak één klank terwijl een vriend niet naar jouw handen kijkt. Vraag welke handeling die erbij ziet. Laat daarna een eenvoudige tekening zien en speel de klank opnieuw. Verandert het antwoord? Noteer wat beeld en geluid samen duidelijker maken.

Minder tegelijk

Probeer dezelfde scène met veel geluid en met één korte klank. Vraag welk detail je kijker opmerkt. Stilte is geen fout die je altijd hoeft op te vullen.

Bron: 4

Mijn geluidkaart

Noteer materiaal, beweging van je hand, bedoelde scène en wat een luisteraar herkende.

Mijn antwoord →



Hoor en zie je het verschil?

Denk aan het flipboekje en Sams geluidproef. Het gaat om wat een kijker kan volgen. Eén duidelijke verandering testen geeft meer informatie dan meteen alles tegelijk aanpassen.

1 Wat blijft op alle kaartjes van de sprong gelijk?

- A** De hoogte van de stip
- B** De vloerlijn
- C** Het nummer van het kaartje

2 Wat doen extra gelijke landingskaartjes bij hetzelfde bladertempo?

- A** De landing langer zichtbaar maken
- B** Een nieuwe kleur toevoegen
- C** De kaartjes groter maken

3 Wat betekent foley bij een film?

- A** Een heel grote camera
- B** Alleen de titel inspreken
- C** Passende geluiden maken bij handelingen

4 Waarom luister je ook naar het einde van een geluid?

- A** Omdat ieder geluid even lang moet zijn
- B** Omdat de klank kan doorgaan terwijl de handeling al stopt
- C** Omdat zachte geluiden geen einde hebben

Jouw antwoorden

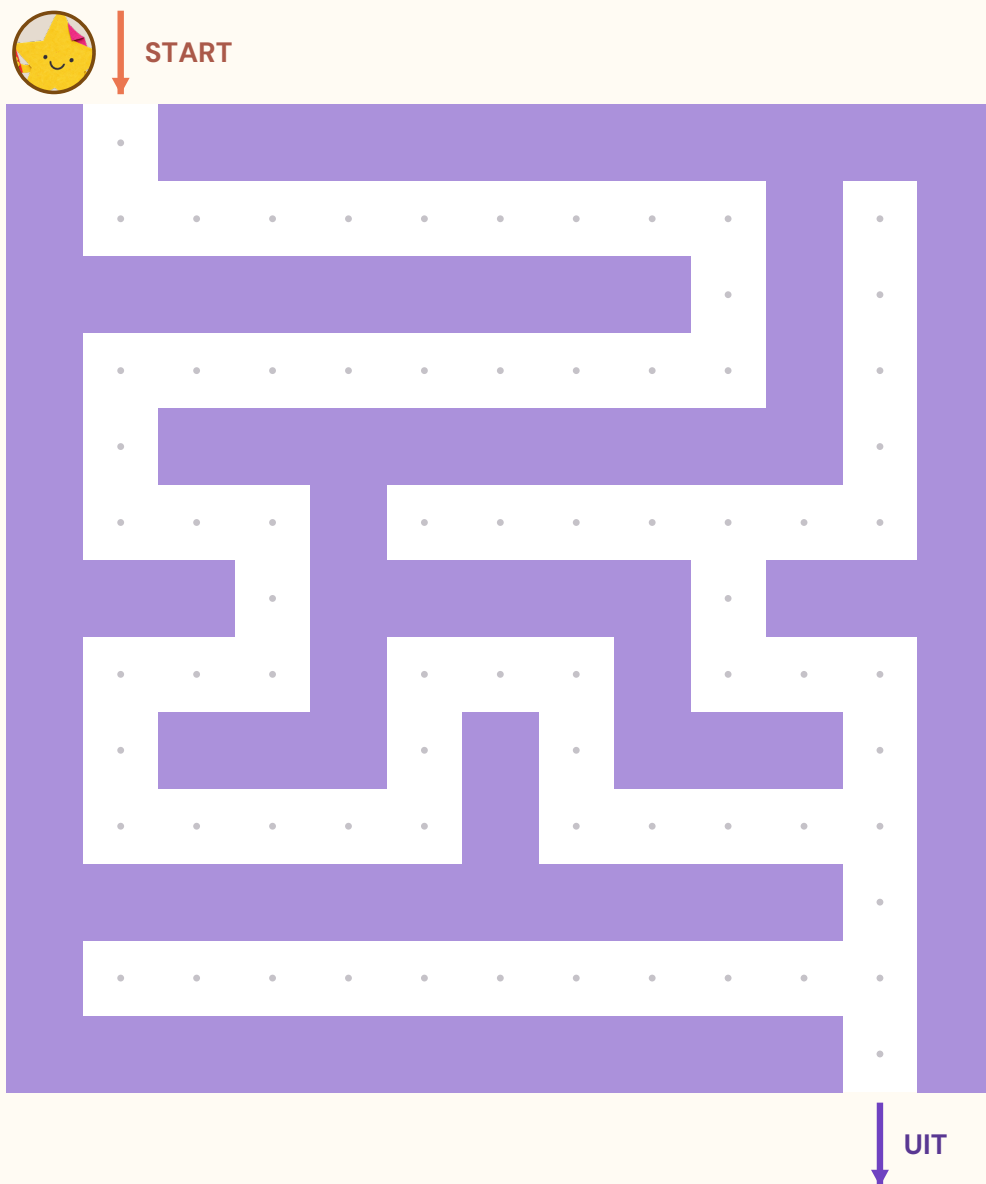
1 2 3 4

Mijn score: _____ van de 4

Kijk je antwoorden na op blz. 46.

Bezorg de scène aan het podium

Een papieren postvogel brengt een scène van de ingang naar de uitgang. Volg alleen witte vakjes. Je mag omhoog, omlaag, links en rechts bewegen, nooit schuin of door een muur.



Teruggaan is ook vooruitdenken

Kies bij een splitsing eerst één gang. Loopt die dood, keer dan terug naar dezelfde splitsing en probeer de andere kant. Zet een klein kruisje bij een onderzochte doodlopende gang. Zo hoef je niet steeds alles opnieuw te volgen.

Jouw route als code

R betekent rechts, L links, O omlaag en B omhoog. R3 betekent drie vakjes naar rechts. Start steeds bij de ingang. Je kunt met een vriend om de beurt de route voorlezen en controleren of de vogel nog in een witte gang zit.

Een wens maakt een verhaal

Een plek alleen is nog geen gebeurtenis. Geef je hoofdfiguur **iets dat die wil bereiken**. Zet iets kleins in de weg en laat de figuur een keuze maken. Zo ontstaat een verhaal dat je kunt tekenen of vertellen.

1 Een doel dat je kunt zien

Vergelijk 'de vogel wil gelukkig zijn' met 'de vogel wil vóór de regen een brief bezorgen'. Bij het tweede doel kun je tekenen wat er moet gebeuren. Kies zelf een zichtbaar doel: iets vinden, iemand bereiken of een kapot voorwerp herstellen.

3 Een einde met een gevolg

Schrijf niet alleen 'en toen was het klaar'. Laat zien wat anders is door de keuze van de figuur. De brief kan bezorgd zijn, maar er kan ook een nieuwe afspraak ontstaan. Vul jouw drie regels in en lees ze hardop aan een proefluisteraar.

2 Een poging verandert iets

Het probleem hoeft geen gemene vijand te zijn. Een te smalle deur of vergeten sleutel kan genoeg zijn. Laat de eerste poging iets leren. Misschien is de brief te groot voor de brievenbus en ontdekt de vogel dat iemand binnen zit.

Mijn verhaal in drie regels



Mijn figuur wil... Maar... Daarom probeert die... Schrijf daarna één zin over wat er verandert.

Mijn antwoord →



Hoe dichtbij kijk je?



Een camera laat maar een deel van de wereld zien. Je kunt dezelfde gebeurtenis van veraf of dichtbij tekenen. Kies een kader dat jouw vraag beantwoordt: waar zijn we, wat gebeurt er of welk detail telt?

Veraf: de plek

Teken het hele atelier met een kleine figuur bij de deur. Een kijker ziet waar de handeling plaatsvindt. Een piepkleine sleutel zal in zo'n ruim beeld nauwelijks opvallen.

Dichterbij: de handeling

Teken de figuur vanaf de middel met een hand bij de deur. Nu kun je de beweging beter volgen. Laat genoeg ruimte vrij voor het voorwerp dat de figuur gebruikt.

Heel dichtbij: het detail

Teken alleen de sleutel die nét naast het slot komt. Een kijker ziet waarom de deur nog niet open is. Bedenk welke tekening je eerst toont; drie losse mooie beelden vormen pas samen een duidelijke volgorde.

Eén handeling in drie kaders

Teken dezelfde deurhandeling van veraf, dichterbij en heel dichtbij. Laat het belangrijke detail terugkomen.

1 <i>De plek</i>	2 <i>De handeling</i>	3 <i>Het detail</i>
--------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------

De druppel met een dreun

Nina tekent een piepkleine regendruppel. Sam zoekt een zacht geluid. STIP vindt iets dat volgens hem veel indrukwekkender klinkt. Wat gebeurt er als het geluid plots een heel andere scène belooft?



1 Sam Voor dit druppeltje heb ik een zacht knispergeluidje.



2 STIP Ik heb iets beters! BOEM!



3 Nina Dan groeit mijn druppel maar uit tot een papieren draak.

Illustratie • Eigen papierwereld met STIP, Nina en Sam, gemaakt met ImageGen.

Een verwachting kantelt

De zachte scène krijgt ineens een harde dreun. Nina past het beeld aan die

verrassing aan. Bedenk twee andere geluiden voor hetzelfde druppeltje: een heel klein piepje en iets veel groters. Schrijf wat een kijker daardoor kan verwachten.

Twee nieuwe geluidsgruppen

Bedenk een klein en een groot geluid. Schrijf bij beide hoe Nina het druppeltje zou veranderen.



Mijn antwoord →



Wie heeft welk materiaal?

Nina, Sam en STIP verdelen spullen voor een voorstelling. Gebruik alle aanwijzingen. Een logisch antwoord moet niet alleen bij je favoriete zin passen, maar ook bij de andere afspraken.

1 Wie tekent in de taakverdeling hierboven?

Mijn antwoord

2 De vlaggetjes herhalen: driehoek, cirkel, cirkel; driehoek, cirkel, cirkel. Welke vorm komt daarna?

Mijn antwoord

Drie rollen, één verdeling

Nina, Sam en STIP doen elk één taak: tekenen, geluid maken of licht regelen. Nina regelt het licht. Sam tekent niet. Niemand doet twee taken. Maak eerst de zekere koppeling en streep daarna onmogelijke combinaties weg.

Controleer je bewijs

Een antwoord zonder reden is lastig te controleren. Lees nadat je gekozen hebt

3 Sam heeft acht geluidkaartjes. Hij geeft Nina twee en STIP drie. Hoeveel houdt hij zelf?

Mijn antwoord

elke aanwijzing nog eens. Klopt er één niet, dan moet je de verdeling aanpassen. Bij een patroonvraag schrijf je ook op welke groep zich herhaalt.



STIP

*Ik verklap niets.
Begin bij de zekerste
aanwijzing!*

Jouw kleine filmproject

Bouw een eigen film rond een papieren postvogel. Die wil een brief bezorgen, maar de brug is te laag voor de dikke envelop. Eerst maak je een plan; daarna geef je het probleem een zichtbare oplossing.



Illustratie • Eigen papierwereld met STIP, Nina en Sam, gemaakt met ImageGen.

Kies wat de kijker moet begrijpen

Schrijf wie de brief verwacht en waarom de vogel haast heeft. Het kan een afspraak zijn, geen wereldramp. Kies één hindernis. Bij drie verschillende problemen blijft er weinig aandacht over voor de oplossing.

Een oplossing met een aanwijzing

Leg vooraf iets bruikbaars in het decor: een vouwlijn op de envelop, een touwtje of een

tweede doorgang. De vogel mag dat later gebruiken. Laat een kijker die aanwijzing ook zien; dan verschijnt de oplossing niet zomaar uit het niets.

Een klein script

Schrijf drie zinnen: doel, probleem, oplossing. Lees ze met een vriend. Vraag op welk moment die wilde weten wat er verder gebeurde. Pas één zin aan als het doel of de hindernis nog niet duidelijk is.

Mijn postvogel-script

Schrijf doel, hindernis en oplossing. Noem één eerder zichtbaar voorwerp dat de oplossing mogelijk maakt.

Mijn antwoord →



Zes beelden die samen werken



Je plan heeft een richting. Nu verdeel je het in zes beeldmomenten: een begin, probleem, mislukte poging, aanwijzing, oplossing en gevolg. Je hoeft nog geen perfecte tekeningen te maken; duidelijke vormen zijn genoeg.

1 Eerst drie momenten

Teken in het eerste vak de vogel en het doel. Laat daarna de envelop tegen de lage brug botsen. In het derde vak probeert de vogel iets dat nog niet werkt. Maak de fout klein en begrijpelijk, bijvoorbeeld de envelop draaien terwijl die nog steeds te hoog is.

2 Daarna de ommekeer

Gebruik de tweede helft van je plan voor de aanwijzing, oplossing en verandering. Je kunt de envelop langs de eerder getekende vouwlijn smaller maken. Vertel die drie laatste momenten naast jouw tekeningen, of teken ze op losse kaartjes.

3 Een proefkijker helpt

Dek je uitleg af en laat iemand de beelden volgen. Vraag waar die de hindernis ontdekt. Als die pas bij jouw uitleg zichtbaar wordt, maak het betreffende beeld duidelijker voordat je gaat opnemen.



De drie eerste filmbeelden

Teken het doel, de hindernis en de eerste poging. Noteer onder elk beeld wat je kijker moet begrijpen.

1 1 – Doel	2 2 – Hindernis	3 3 – Posing

Fotografeer een kleine verandering



Bij **stop-motion** verander je het decor tussen stilstaande foto's. Na elkaar lijken die foto's beweging te tonen. Probeer eerst alleen de postvogel naar de brug te laten gaan; je hele verhaal opnemen kan daarna.

Dit heb je nodig

- ☐ Een eigen papieren vogel en envelop
- ☐ Een kartonnen brug
- ☐ Eventueel een camera of tablet met stevige steun

Zo doe je het

- 1** Maak de eerste foto. Haal je hand steeds uit beeld voordat je fotografeert.
- 2** Maak nog zeven foto's. Verplaats alleen de vogel telkens een klein stukje. Controleer samen de volgorde.
- 3** Bekijk de beelden na elkaar. Zonder camera leg je acht tekenkaartjes op volgorde en blader je erdoorheen.

4

Kies één onduidelijke stap. Maak de afstand kleiner of voeg een tussenbeeld toe, en vergelijk opnieuw.

Een vaste kijkplek

Zet een telefoon of tablet stevig neer met hulp van een volwassene. Gebruik dezelfde kijkrichting en hetzelfde licht. Schuift de camera ook, dan kan de achtergrond onbedoeld springen. Maak eerst een foto waarop de vogel en brug duidelijk zichtbaar zijn.



SAMEN VEILIG

Vraag hulp bij een stevige camerasteun. Werk op een lage tafel en houd eten en drinken weg van apparatuur.

De beweging op mijn filmvloer

Schets de start, brug en vogel. Teken met korte pijltjes welke kleine afstanden je wilt gebruiken.

Vak 1



Kies wat je kijker ziet



Je hebt losse beelden. **Montage** is kiezen welke beelden na elkaar komen en hoe lang je ze laat zien. Een verkeerd begin kan de hindernis verbergen; een rustmoment kan juist de reactie van de vogel duidelijk maken.

1 Een volgorde met een reden

Leg jouw foto's of kaartjes eerst in verhaalvolgorde. Laat de brug zien voordat de vogel tegen haar botst. Daarna kan een dichtbijbeeld van de te dikke envelop duidelijk maken waarom de poging niet werkt.

3 Nog één verbetering

Vertoon de korte reeks aan iemand die jouw plan niet kent. Vraag om één duidelijk moment en één onduidelijk moment. Verander eerst het onduidelijke moment en test opnieuw. Je hoeft niet tegelijk het hele decor, alle geluiden en alle kleuren te vervangen.

2 Een klank op het goede moment

Kies één zelfgemaakt geluid voor de botsing. Laat het beginnen bij die handeling en stoppen voordat de nieuwe poging start. Test ook een stille versie. Vraag welke keuze beter helpt begrijpen wat de vogel meemaakt.

Mijn montagebesluit

Schrijf de beeldvolgorde, het geluidmoment en één verbetering na de proefvertoning. Leg bij elke keuze je reden uit.

Mijn antwoord →



Vind de filmwoorden

In het tweede woordatelier zoek je woorden voor het maken van beelden en verhalen. Ze staan in rechte lijnen, ook schuin en achterstevoren. Elk woord staat precies één keer in het raster.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	R	S	I	L	E	Z	I	E	U	E	I
2	M	C	G	G	H	C	N	I	G	E	B
3	K	E	L	X	E	P	T	E	Y	I	B
4	L	A	R	P	R	L	G	O	N	Z	K
5	Z	R	D	B	K	A	U	M	T	V	F
6	I	V	D	E	T	K	S	I	Y	F	T
7	V	K	X	N	R	S	Z	T	D	P	D
8	J	N	O	Z	O	U	C	D	I	E	E
9	W	M	O	C	A	M	E	R	A	B	C
10	V	T	M	O	V	V	C	U	X	R	O
11	E	D	N	I	E	S	G	K	A	M	R

Zoek deze woorden

- ☐ SCRIPT
- ☐ KADER
- ☐ GELUID
- ☐ DECOR
- ☐ CAMERA
- ☐ MONTAGE
- ☐ BEGIN
- ☐ EINDE

Kijk verder dan de eerste letter

Een eerste letter is alleen een begin. Controleer of de volgende letters ook in dezelfde richting staan. Een lange letterrij kan twee woorden kruisen. Streep de hele rij pas af wanneer je alle letters hebt gecontroleerd.

Koppel een woord aan een keuze

Vertel bij drie gevonden woorden een voorbeeld uit jouw film. Bij KADER kun je

uitleggen waarom je de envelop van dichtbij toont. Bij GELUID kun je noemen welke klank je testte. Zo worden de woorden gereedschap voor een volgend maakidee.

TIP

Leg een liniaal onder de rij die je leest. Zo glijden je ogen er niet vanaf.

De filmtafelquiz

De postvogel heeft een plan, losse beelden en misschien een geluid. Kies welke werkwijze een kijker het verhaal helpt volgen. Je kunt alle keuzes ook met getekende kaartjes testen.

1 Wat maakt een oplossing begrijpelijker?



- A** Een bruikbare aanwijzing eerder laten zien
- B** Op het eind ineens een nieuw apparaat toevoegen
- C** Het probleem niet tonen

4 Wat helpt bij de eerste proefvertoning?

- A** Vragen om één duidelijk en één onduidelijk moment
- B** Alleen vragen of de kijker aardig is
- C** Meteen alles opnieuw maken

Jouw antwoorden

1 2 3 4

Mijn score: _____ van de 4
Kijk je antwoorden na op blz. 47.

2 Wat doe je voor iedere stop-motionfoto?

- A** De camera flink verschuiven
- B** Je hand uit beeld halen
- C** Alle spullen tegelijk verplaatsen

3 Waarom staat de camera stevig op één plek?

- A** Dan mag er niets in het decor bewegen
- B** Dan worden alle foto's vanzelf een verhaal
- C** Om onbedoeld springen van de achtergrond te voorkomen



STIP

Ik speel mee in jouw film. Tussen de foto's sta ik stil!

Een eiland dat jij kunt lezen

Teken een eiland voor jouw eigen verhaal. Kies drie plekken met een reden: een plek waar je figuur begint, een plek met een hindernis en een plek waar iets ontdekt wordt. Verbind ze met een bruikbare route.



Illustratie • Eigen papierwereld met STIP, Nina en Sam, gemaakt met ImageGen.

Een teken is een afspraak

Gebruik een driehoek voor het papierbos, een cirkel voor de molen en een vierkant voor de aanlegplaats, of kies eigen vormen. Zet die afspraken in een legenda. Een kijker kan dan weten welke plek bij een vorm hoort.

De route moet iets verklaren

Laat een rivier jouw pad onderbreken en teken een brug waar oversteken mogelijk is.

Kies welke kant boven ligt en teken een noordpijl. Laat een proeflezer van het begin naar de ontdekplek wijzen zonder dat jij meelopen hoeft te spelen.

ACHTERGROND

Een kaart kiest

Je hoeft niet iedere steen of struik te tekenen.

Wat heeft jouw reiziger nodig?

Een routekaart toont doorgangen en herkenningspunten. Een andere kaart kan vooral geluiden of dromen tonen. Kies wat jouw gebruiker moet vinden en laat onbelangrijke details gerust weg.

Bron: 9

Mijn eiland en legenda

Teken drie verhaalplekken, een hindernis en een route. Voeg drie vormsymbolen, hun betekenis en een noordpijl toe.

Vak 1

Een schaduw kan groeien

Maak van jouw papierfiguur een schaduwspeler. Licht dat door ondoorzichtig karton wordt tegengehouden, bereikt dat stukje muur niet. Je kunt de schaduw veranderen door de afstand tussen lamp, figuur en muur te veranderen.

1 Eerst voorspellen, dan vergelijken

Zet een zaklamp op een vaste plek en houd de figuur tussen lamp en muur. Verplaats alleen de figuur dichterbij de lamp. Teken wat je verwacht en vergelijk het met de schaduw. Houd dezelfde figuur en muur aan: twee tegelijk veranderde dingen maken de proef lastiger.

2 Een groot gevoel, een kleine figuur

Een grote schaduw kan bij een scène vol opschepperij passen, een kleine bij verstoppertje. De speler hoeft zelf niet groter te worden. Kies een eenvoudige handeling en laat de schaduwgrootte daarin een reden hebben.

Dit heb je nodig

- ☐ Zaklamp
- ☐ Een eigen kartonnen figuur
- ☐ Een lege muur of groot papier

Zo doe je het

- 1 Zet de lamp stil neer en maak eerst een gewone schaduw.
- 2 Verplaats alleen de figuur richting de lamp en observeer de verandering.
- 3 Ga terug naar de eerste plek. Probeer richting de muur en vergelijk.
- 4 Teken beide schaduwen en gebruik één ervan voor jouw scène.

⚠️ SAMEN VEILIG

Schijn niet in ogen. Gebruik een koele zaklamp; houd papier weg van hete lampen.

Klein karton, twee schaduwen

Schets de lamp, figuur en muur op twee afstanden. Teken hoe groot de schaduw werd.

Figuur bij de lamp

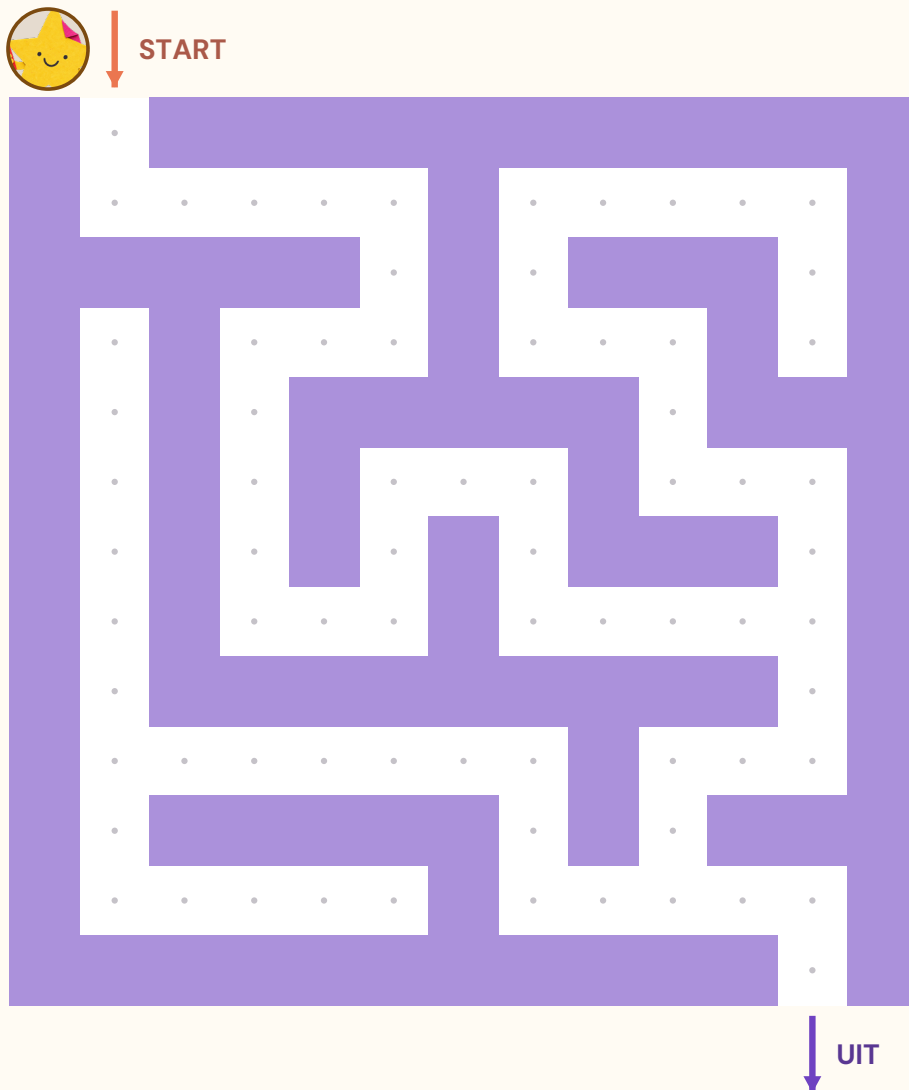


Figuur bij de muur



Het pad naar het licht

STIP zoekt de uitgang van een papieren gangendecor. Begin bij de opening aan de bovenrand en ga naar de opening onderaan. Een route loopt alleen door witte vakjes en maakt rechte stappen.



TIP

Volg de gangen eerst met je vinger. Pas daarna pak je je potlood.

Verken met kleine stapjes

Volg een gang tot je een keuze hebt. Markeer een doodlopende richting lichtjes, zodat je later weet dat je daar al keek. Een gevonden route kan lang zijn; haar lengte maakt haar niet fout als elke stap door een open vak gaat.

Spreek de richting af

Gebruik dezelfde routeletters als bij het eerste doolhof: R rechts, L links, O omlaag en B omhoog. Laat iemand de code vanaf de ingang uitvoeren. Als die in een muur uitkomt, controleer de eerste plaats waar jullie routes verschillen.

Kaarten en schaduwen



Een maker maakt afspraken zichtbaar en test wat er werkelijk gebeurt. Denk aan jouw eilandroute en schaduwproef. Een symbool, voorspelling of mooie naam vervangt geen controle.

1 Waarvoor gebruik je een legenda?



- A** Om de kaart groter te maken
- B** Om de betekenis van symbolen af te spreken
- C** Om alle routes te verbergen

3 Wat verander je bij de eerste schaduwvergelijking?

- A** Lamp, figuur en muur tegelijk
- B** Alleen de kleur van de muur
- C** De afstand van de figuur tot de vaste lamp

2 Waarom teken je een brug in een route over een rivier?



- A** De route krijgt daarmee een zichtbare doorgang
- B** Iedere kaart moet een brug hebben
- C** Omdat water altijd rechts ligt

4 Waarom maakt ondoorzichtig karton een schaduw?

- A** Omdat het zelf licht uitzendt
- B** Omdat het licht naar dat deel van de muur tegenhoudt
- C** Omdat een muur altijd zwart wordt

Jouw antwoorden

1 2 3 4

Mijn score: _____ van de 4
Kijk je antwoorden na op blz. 47.

De code van de decorbouwers

Drie makers leveren een decorstuk op verschillende momenten. Combineer de aanwijzingen en controleer elke volgorde. Daarna wacht een patroon en een klein rekenraadsel uit het papieratelier.

1 In welke volgorde komen de drie makers?

Mijn antwoord

2 De decorcode herhaalt: stip, streep, streep, ster; stip, streep, streep, ster. Wat komt als negende teken?

Mijn antwoord

Een rij met aanwijzingen

Nina komt eerder dan Sam. STIP komt niet als eerste en niet als laatste. Ieder komt precies één keer. Schrijf drie lege plekken en probeer eerst de meest beperkende aanwijzing. Je hoeft daarvoor niets over de figuren te raden.

Een eerlijke puzzelreden

Een patroon heeft een afspraak nodig. Zoek daarom eerst de groep die exact

3 Je hebt drie stapels van vier kaartjes. Voor een scène gebruik je vijf kaartjes. Hoeveel hele kaartjes blijven over?

Mijn antwoord

herhaald wordt. Bij de papierkaartjes telt iedere hele kaart evenveel; een kleur verandert het aantal niet. Schrijf één reden naast je antwoorden.



STIP

Ik kom niet als eerste en niet als laatste. Waar sta ik?

Zes verhaaltrucs om te proberen ✨

Een truc is een mogelijkheid, geen regel voor elk verhaal. Kies er één en test wat die met jouw scène doet. Je hoeft een spannend verhaal niet vol gebeurtenissen te stoppen; één duidelijke keuze kan al iets veranderen.

DOEL Laat zien wat iemand wil

Een doel dat je ziet

Laat een figuur iets vinden, bezorgen of herstellen. Bij 'de vogel wil een brief bezorgen' kun je in het beeld controleren wat al lukt en wat nog ontbreekt.

KEUZE Een poging vertelt wie iemand is

Een keuze vertelt iets

Laat jouw figuur wachten of kloppen, dragen of vouwen. Zo zie je hoe die met een probleem omgaat, zonder dat een verteller alle eigenschappen hoeft op te noemen.

DETAIL Een oude vondst kan later helpen

Een detail keert terug

Toon vroeg een bruikbaar detail en laat het later helpen. In de verdwenen slotzin wordt de losse strook een pad; die vondst verbindt begin en einde.

RUST Een pauze geeft ruimte aan een reactie

Een rustmoment laat reageren

Laat na een verrassing even dezelfde houding zien. Een kijker kan dan de reactie

volgen voordat de volgende handeling begint. Probeer een versie met en zonder die pauze.

BLIK Een andere wens verandert het standpunt

Een ander ziet iets anders

Een open deur kan welkom betekenen voor de bezoeker en tocht voor de bewoner. Geef iedere verteller een eigen wens; alleen andere namen maken nog geen nieuw standpunt.

GEVOLG Een slot toont wat er veranderde

Het slot heeft een gevolg

Toon wat jouw keuze veranderde. Een bezorgde brief kan tot een nieuwe afspraak leiden. Laat die afspraak zien in plaats van alleen te zeggen dat het verhaal klaar is.



Eén truc in mijn scène

Kies een verhaaltruc, schrijf drie zinnen en onderstreep het detail waardoor de truc zichtbaar wordt.

Mijn antwoord →



Letters kunnen een rol spelen

Je kunt met letters ook tekenen. Een dun wiebelwoord kan zacht lijken; een breed woord kan stevig lijken. Onderzoek het zelf met één woord, zodat de betekenis gelijk blijft terwijl de vorm verandert.

1 Het woord staat stil

Kies het woord STAP of DEUR. Teken elke letter eerst breed en recht, daarna smal en wiebelig. Voeg geen nieuw woord toe. Vraag een kijker welke versie bij een zware stap past en welk lijntje daarbij helpt.

2 Leesbaar blijft handig

Laat iemand jouw titel van een armlengte afstand lezen. Een letter die alleen jij herkent, kan voor je publiek lastig zijn. Maak openingen wat groter of geef letters meer ruimte. Je mag een ingewikkelde versiering bewaren op één plek in plaats van op alle letters.

KLEIN ATELIER

Een titel wekt verwachting

Noem een verhaal De deur of De deur die terugduwde.

Welke vraag ontstaat?

De tweede titel laat een onverwachte handeling horen. Probeer een gewone titel en een titel met een verrassing. Kies daarna welke belofte je verhaal ook echt waarmaakt.

Bron: 5



Eén woord, twee stemmen

Teken hetzelfde woord stevig en zacht. Geef één versie een titelrand zonder de letters dicht te maken.

Stevig en breed



Zacht en wiebelig





Eén gebeurtenis, twee blikken

Twee figuren kunnen hetzelfde moment verschillend beleven. Voorspel eerst hun reacties. Zoek daarna welke informatie of wens het verschil verklaart. Je hoeft niet meteen één figuur gelijk en de ander ongelijk te geven.

De deur staat open

Nina komt met een groot decorstuk aan. Sam werkt achter de deur met losse geluidkaartjes. Nina duwt de deur open; de tocht schuift Sams kaartjes door elkaar.

Waarom kan dezelfde open deur voor Nina helpen en voor Sam hinderen?

Denk aan:

- Welk doel heeft iedere figuur?
- Welke informatie had Nina vooraf nog niet?

Het geluid zonder beeld

Sam laat een kreukelend papiertje horen. Nina denkt aan regen; STIP denkt aan iemand die een brief opent. Ze zagen Sams handen en het gebruikte materiaal niet.

Kan het geluid alleen één van hun verhalen bewijzen?

Denk aan:

- Welke extra aanwijzing zou verschil maken?
- Kun je met hetzelfde geluid twee scènes maken?

De twee doelen naast elkaar

Schrijf wat Nina en Sam willen bij de deur. Bedenk een afspraak die beide doelen helpt en leg uit waarom.

Mijn antwoord →



De verhalenmakersquiz

Een doel, terugkerend detail en duidelijk standpunt helpen bij jouw eigen verhaal. Gebruik de scènes uit het atelier als voorbeelden. Meer dan één creatieve keuze kan werken; deze vragen testen de beschreven redenering.

1 Welke zin geeft een zichtbaar doel?

- A** De vogel is een vogel
- B** De vogel wil vóór de regen een brief bezorgen
- C** De vogel is meestal aardig

2 Waarom helpt de losse strook in het slot van het avontuur?

- A** Ze was eerder al gevonden en wordt nu een pad
- B** Omdat er ineens een nieuwe toverspreuk verschijnt
- C** Omdat er geen probleem meer bestaat

3 Wat houd je gelijk bij de letterproef?

- A** De kleur van elk potlood
- B** Alle versieringen
- C** Het gekozen woord

4 Wat verklaart twee verschillende reacties op de open deur?

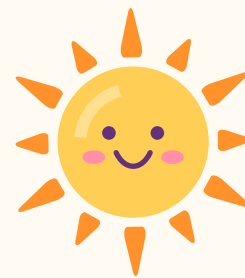
- A** Eén figuur moet altijd liegen
- B** Hun verschillende doelen en informatie
- C** Een open deur betekent voor iedereen hetzelfde

Jouw antwoorden

1 2 3 4

Mijn score: _____ van de 4
Kijk je antwoorden na op blz. 47.

Het schrift dat terugvroeg



Een nieuw, origineel ateliervershaal. Sam vindt een schrift met maar drie tekeningen: een deur, een schoen en een ster. Als Nina haar potlood erboven houdt, schuift er een leeg blad naar voren.



Illustratie • Eigen papierwereld met STIP, Nina en Sam, gemaakt met ImageGen.

Niet alleen invullen

'De deur gaat open,' schrijft Nina. Het schrift vouwt zijn blad omhoog als een klein bordje. 'Voor wie?' vraagt Sam voor het schrift. Nina tekent een reiziger met één natte schoen. STIP wijst naar de ster. 'Die kan een richting zijn, of een afspraak,' zegt hij.



Een keuze met een gevolg

Sam wil een droge werkplaats achter de deur tekenen. Nina kiest een wachtkamer voor verdwaalde brieven. Ze kunnen niet allebei hun plan op dezelfde plek kwijt. Het schrift schuift nog een leeg blad naar voren. 'We moeten kiezen wat de reiziger zoekt,' zegt Nina.



Jij schrijft verder

Kies wie de reiziger is, wat de ster betekent en waarom de schoen nat is. Laat minstens twee van de drie tekeningen echt iets doen in jouw einde. Een plotseling wakker-worden-slot mag, maar probeer eerst een oplossing die uit de getekende aanwijzingen groeit.

Mijn antwoord aan het schrift

Schrijf een einde van vier tot zes zinnen. Gebruik deur, schoen en ster als aanwijzing of handeling.

Mijn antwoord →



Wie krijgt een stem? ✨

Een verhaal heeft een maker die kiest wat je te horen krijgt. Je kunt die keuze veranderen. Onderzoek wat er gebeurt als een bijfiguur vertelt of als een papieren personage iets niet wil.

De brug vertelt

De postvogel vindt de brug te laag. In het eerste verhaal noemt hij haar lastig. Nu vertelt de brug zelf: zij houdt de oever stevig vast en kent een tweede, bredere doorgang.

Welke informatie verschijnt als de brug vertelt?

Denk aan:

- Welk doel heeft de brug?
- Verandert alleen de naam of ook de uitleg?

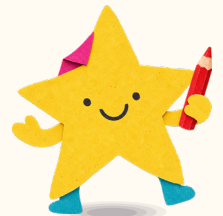
Een rol die niet past

Nina wil dat Sam een heel hard geluid maakt. Sam wil liever zachte klanken onderzoeken. Ze kunnen de scène aanpassen, rollen verdelen of eerst verschillende versies proberen.

Hoe kun je samen kiezen zonder Sams bezwaar te negeren?

Denk aan:

- Welke keuzes houden beide makers betrokken?
- Wat kun je testen voordat je beslist?



Een bijfiguur aan het woord

Schrijf vier zinnen vanuit de brug of het schrift. Voeg informatie toe die de hoofdpersoon eerst niet kende.

Mijn antwoord →





Bouw een doosdecor

Van een lege schoenendoos kun je een speelplek maken. De achterkant wordt de horizon, de bodem een vloer en een losse strook een pad. Maak het decor voor één kleine scène, zodat je keuzes bij elkaar passen.

Een decor met doorgangen

Teken eerst een bovenaanzicht. Zet een deur, speelplek en hindernis op logische plekken. Een losse papieren wand kun je verplaatsen. Test of je figuur het pad kan volgen voordat je alles vastplakt.

Drie lagen geven ruimte

Kies iets vooraan, iets in het midden en iets achteraan. Zet een kartonnen boom voor een huisje; laat de boom niet per ongeluk de belangrijke deur afdekken. Kijk vanaf de plek waar je publiek of camera straks staat.

Een eerste repetitie

Speel jouw scène langzaam door. Noteer waar je handen, figuur of schaduw iets blokkeren. Verplaats één decorstuk en probeer opnieuw. Het mooiste detail hoeft niet de beste plek te hebben als niemand het belangrijke moment kan zien.

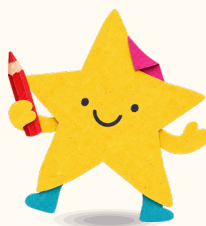
Dit heb je nodig

- ☐ Lege schoenendoos
- ☐ Gekleurd of hergebruikt papier
- ☐ Potlood en lijmstift



SAMEN VEILIG

Laat een volwassene helpen als er karton geknipt moet worden. Gebruik geen scherpe messen voor dit decor.



STIP

In één schoenendoos past een hele wereld. En een ster!

Mijn decor van bovenaf

Schets deur, vloerpad en hindernis. Markeer de kijkplek en drie lagen: vooraan, midden en achteraan.

Vak 1



Klaar voor jouw première?

Een voorstelling wordt duidelijker door haar één keer te testen. Nodig één proefkijker uit, vertel vooraf alleen de titel en speel of toon jouw werk. Vraag daarna naar een handeling, een verrassing en een onduidelijke plek.

Vraag iets waarop je kunt handelen

'Vond je het leuk?' geeft soms maar één woord terug. Vraag liever: 'Wat wilde mijn figuur?' en 'Waar snapte je niet wat er gebeurde?' Luister eerst. Je kunt later vertellen wat je bedoelde, maar een kijker hoeft jouw plan niet vooraf te kennen.

Kies één volgende stap

Een opmerking is geen opdracht om alles te veranderen. Kies een verbetering die jouw bedoeling helpt: een groter detail, andere volgorde, kortere klank of duidelijker doorgang. Schrijf waarom je die keuze maakt. Test hetzelfde moment nog eens en vergelijk de reacties.

Bewaar ook wat werkt

Noem een beeld of zin die je wilt houden. Maak een kleine titelkaart met je ateliernaam en de rollen van je makers.

Mijn premièreverslag

Noteer wat de kijker begreep, één vraag, jouw gekozen verbetering en één detail dat je bewaart.

Jouw volgende verhaal begint misschien bij het overgebleven kaartje, een grappige fout of de vraag van je proefkijker.

Proberen, kiezen, opnieuw

Een verbetering heeft een reden en een nieuwe proef nodig.

1. Voor de vertoning Toon je werk zonder de handeling vooraf uit te leggen.

2. Na het luisteren Kies één belangrijk moment dat je duidelijker wilt maken.

3. Bij de tweede proef Test opnieuw, vergelijk de reacties en beslis wat je bewaart.

Bron: 4



Mijn antwoord →



Antwoorden: kijken en proberen

Kijk eerst naar jouw keuze, dan naar de uitleg. Een uitleg noemt de aanwijzing of werkwijze die het antwoord ondersteunt. Bij de sudoku controleer je niet alleen je eerste cijfer, maar alle rijen, kolommen en blokken.

Quiz • blz. 5

1. B — Vaste herkenningpunten verbinden twee verschillende houdingen. Zie blz. 4.
2. A — Drie schetsen maken verschillen zichtbaar; daarna kan Nina een richting kiezen. Zie blz. 3.
3. C — De lichaamshouding laat de handeling zien, ook zonder lange uitleg. Zie blz. 4.
4. B — Een luisteraar kan anders horen dan de maker verwacht. Die reactie helpt Sam kiezen. Zie blz. 3.

Quiz • blz. 16

1. A — Gelijke vormen en plaatsen maken het verschil in kleurkeuze beter vergelijkbaar. Zie blz. 14.
2. C — Een silhouet toont de buitenrand, zonder details aan de binnenkant. Zie blz. 15.

3. B — Ruimte tussen arm en romp maakt de handeling aan de buitenvorm zichtbaar. Zie blz. 15.
4. A — De reden helpt je begrijpen welke keuze de kijker opmerkt. Kleurgevoel hoeft niet bij iedereen gelijk te zijn. Zie blz. 14.

Quiz • blz. 21

1. B — De vloer is de vaste achtergrond; de stip verandert van houding of hoogte. Zie blz. 17.
2. A — Dezelfde houding blijft langer in de reeks staan en vormt een pauze. Zie blz. 18.
3. C — Foley gebruikt gemaakte geluiden die bij de zichtbare handeling passen. Zie blz. 20.
4. B — De duur van de klank helpt of stoort het beeld dat je wilt laten volgen. Zie blz. 20.

Sudoku • blz. 8

Rijen van boven naar beneden:

4	3	2	1
1	2	3	4
3	1	4	2
2	4	1	3

Raadsels • blz. 26

1. STIP. Nina regelt het licht. Sam tekent niet en maakt dus het geluid. Alleen tekenen blijft voor STIP over.
2. Een driehoek. De herhaalde groep bevat drie vormen en begint telkens met een driehoek. Na de tweede groep begint een nieuwe groep.
3. 3. Hij geeft samen vijf kaartjes weg. Acht min vijf is drie; de kaartjes van zijn vrienden tel je niet bij zijn stapel.

Antwoorden: film en verhaal

Hier staan de redenen bij je keuzes over camera, kaart, schaduw en verhalen. Lees een reden opnieuw wanneer je antwoord afwijkt. Gebruik haar daarna om één onderdeel van je eigen maakwerk te controleren.

Quiz • blz. 32

1. A — Een vooraf zichtbaar voorwerp maakt de oplossing te volgen. Zie blz. 27.
2. B — Je hand hoort niet bij de beweging van de papierfiguur; haal haar weg voordat je fotografeert. Zie blz. 29.
3. C — Een vaste kijkplek houdt de achtergrond beter vergelijkbaar tussen de foto's. Zie blz. 29.
4. A — Gericht feedback wijst aan welke keuze je kunt verbeteren en opnieuw testen. Zie blz. 30.

Quiz • blz. 36

1. B — De legenda koppelt een getekend symbool aan zijn bedoelde plek. Zie blz. 33.
2. A — De brug verklaart hoe jouw reiziger de gekozen hindernis kan oversteken. Zie blz. 33.

3. C — Eén veranderde afstand maakt de twee situaties beter te vergelijken. Zie blz. 34.
4. B — Het karton blokkeert licht; achter die buitenvorm bereikt minder direct licht de muur. Zie blz. 34.

Quiz • blz. 41

1. B — De bezorging heeft een handeling en een moment waarop je kunt zien of het doel lukt. Zie blz. 23.
2. A — Het terugkerende detail verbindt de vondst met de oplossing. Zie blz. 11.
3. C — Met hetzelfde woord kun je de werking van de verschillende lettervormen vergelijken. Zie blz. 39.
4. B — Nina wil ruimte, Sam wil zijn kaartvolgorde bewaren; die doelen verklaren verschillende reacties. Zie blz. 40.

Sudoku • blz. 19

Rijen van boven naar beneden; ieder blok is twee bij drie:

2	5	1	4	6	3
6	4	3	5	2	1
3	6	5	2	1	4
1	2	4	6	3	5
4	1	6	3	5	2
5	3	2	1	4	6

Raadsels • blz. 37

1. Nina, STIP, Sam. STIP kan alleen in het midden staan. Nina moet eerder dan Sam komen, dus Nina is eerste en Sam laatste.
2. Een stip. Elke groep heeft vier tekens. Na twee complete groepen van vier begint de negende plaats een nieuwe groep met een stip.
3. 7. Drie keer vier is twaalf. Twaalf min vijf is zeven. De kaartjes veranderen niet van grootte tijdens de puzzel.

Antwoorden: woorden en routes

Bij de woordzoekers tellen rij en kolom vanaf linksboven, vanaf 1. Het begin en einde bepalen een rechte lijn. De routecodes beginnen bij de bovenste ingang; R is rechts, L links, O omlaag en B omhoog.

Woordzoeker • blz. 13

Elke woordlijn hoort bij de letters in het atelierrooster:

STIP: (11,1) → (11,4)

PAPIER: (2,1) → (7,1)

KLEUR: (7,7) → (11,7)

LIJM: (1,3) → (4,3)

SCHETS: (4,10) → (9,10)

VORM: (1,9) → (4,9)

POTLOOD: (11,5) → (5,5)

ATELIER: (7,6) → (1,6)

V	J	L	U	A	R	A	S	V	B	C
P	P	I	O	H	E	S	M	O	W	E
A	L	J	T	P	I	Z	U	R	R	P
P	N	M	R	T	L	Z	N	M	S	C
I	L	T	N	D	E	V	W	O	C	U
E	A	Z	Z	O	T	L	P	L	H	H
R	L	F	S	O	A	K	J	E	E	A
D	Z	Z	X	L	H	L	U	O	T	T
I	O	D	W	T	S	E	X	P	S	K
V	Q	I	R	O	J	U	P	N	P	W
S	T	I	P	P	R	Y	U	Z	I	

Woordzoeker • blz. 31

Dit zijn de begin- en eindpunten van de filmwoorden:

SCRIPT: (11,6) → (6,11)

KADER: (3,1) → (7,5)

GELUID: (2,4) → (7,9)

DECOR: (7,11) → (11,11)

CAMERA: (9,4) → (9,9)

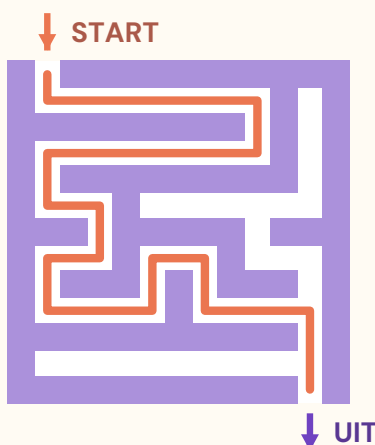
MONTAGE: (9,2) → (3,8)

BEGIN: (2,11) → (2,7)

EINDE: (11,5) → (11,1)

R	S	I	L	E	Z	I	E	U	E	I
M	C	G	G	H	C	N	I	G	E	B
K	E	L	X	E	P	T	E	Y	I	B
L	A	R	P	R	L	G	O	N	Z	K
Z	R	D	B	K	A	U	M	T	V	F
I	V	D	E	T	K	S	I	Y	F	T
V	K	X	N	R	S	Z	T	D	P	D
J	N	O	Z	O	U	C	D	I	E	E
W	M	O	C	A	M	E	R	A	B	C
V	T	M	O	V	V	C	U	X	R	O
E	D	N	I	E	S	G	K	A	M	R

Doolhof • blz. 22

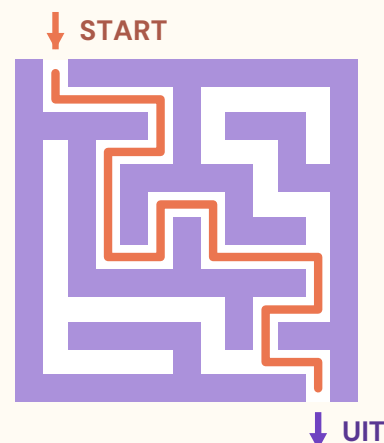


Volg deze stappen vanaf de ingang:

O1 R8 O2 L8 O2 R2 O2 L2

O2 R4 B2 R2 O2 R4 O3

Doolhof • blz. 35



Begin opnieuw bij de bovenste ingang van dit andere doolhof:

O1 R4 O2 L2 O4 R2 B2 R2 O2

R4 O2 L2 O2 R2 O1

Zoekplaat • blz. 6–7

Links vind je de gele boot bovenaan, de rode schaar bij de werktafel, de groene stervlag boven het linker kastje en de blauwe klok voorop de linker werktafel. Rechts hangen de paarse paraplu en de gestreepte oranje ballon; de roze envelop ligt op de tafel en de turquoise bloemenlaars staat onderaan. Bij jouw aanwijzing moeten vorm en plaats samen naar het bedoelde voorwerp leiden.

Antwoorden: redeneren en maken

Een logisch raadsel heeft een controleerbare uitkomst. Bij een gedachtenvraag telt ook hoe je doelen en informatie verbindt. De voorbeelden hieronder zijn mogelijke redeneringen; jouw eigen maakkeuzes kunnen anders zijn als je uitlegt waarom ze passen.

Gedachtenproeven • blz. 40

1. De deur staat open: Nina heeft ruimte nodig voor het decorstuk. Sam wil zijn kaartjes op volgorde houden. Dezelfde deurbeweging helpt dus het ene doel en hindert het andere. Als ze hun plannen delen, kunnen ze kaartjes vastleggen en samen ruimte maken. Een ander standpunt verklaart een reactie; het wist de gevolgen niet uit.

2. Het geluid zonder beeld: Eén losse klank past bij verschillende denkbare handelingen. Het geluid alleen bewijst daarom niet welke scène gebeurde. Een beeld van een druppel of envelop geeft extra context. Je kunt beide verzonnen scènes testen en vragen wat een kijker herkent. Meer informatie kan een uitleg veranderen.

Gedachtenproeven • blz. 43

1. De brug vertelt: Vanuit de vogel draait het verhaal om snel bezorgen. Vanuit de brug zie je ook haar taak en kennis van de doorgangen. Beide doelen kunnen tegelijk bestaan. Een ander vertelstandpunt helpt je dus nieuwe informatie tonen, zonder te doen alsof het eerdere probleem verdwijnt.

2. Een rol die niet past:

Laat Sam zijn bezwaar uitleggen en vergelijk een harde met een zachte versie. Misschien past een andere scène of taakverdeling beter. Samen kiezen betekent luisteren naar doelen en grenzen, niet automatisch de luidste wens volgen. Een duidelijke afspraak kan beide makers aan het werk laten blijven.

Maakproeven • blz. 17–18, 29 en 34

Een flipboekje laat een reeks veranderingen zien;

herhaalde gelijke houdingen vormen bij gelijk bladertempo een pauze. Bij stop-motion hoort de verandering tussen foto's te gebeuren, met de camera vast en je handen buiten beeld. In de schaduwproef geeft de figuur dichterbij de vaste lamp meestal een grotere schaduw op dezelfde muur; dichterbij de muur wordt die kleiner. Vergelijk jouw waarneming met je voorspelling.

Jouw maakwerk heeft een reden

Bij een tekening, kaart, stripzin of verhaal zijn meerdere keuzes mogelijk. Controleer herkenbare kenmerken, een zichtbare handeling, een begrijpelijke route en het gevolg van een eerdere keuze. Gebruik een proefkijker om je bedoeling te testen. Bij samen maken tellen ook luisteren en duidelijke afspraken.

De werkplaats blijft open

VONK maakt ruimte voor jouw ideeën. STIP, Nina en Sam horen bij onze eigen verzonnen papierwereld. Bewaar een schets, goede vraag of verrassende fout: daarmee kan je volgende verhaal beginnen.

Wie maakte wat?

Deze editie is een oorspronkelijk Nederlandstalig creatief doeboek voor makers van 7–12 jaar. De verhalen, stripdialogen, spelcontexten en opdrachten zijn voor VONK geschreven. De illustraties tonen eigen personages en verzonnen decors. Ze verbeelden geen echte gebeurtenis.

Waar de uitleg vandaan komt

Technieken rond animatie, filmgeluid, collage en schaduw zijn gecontroleerd met educatieve bronnen van musea en filmorganisaties. De

puzzels zijn eigen roosters met gecontroleerde oplossingen. Ideeën voor jouw eigen werk zijn voorbeelden: je mag een andere keuze maken en die aan een kijker uitleggen.

In het volgende avontuur: De stad die je zelf bouwt

Ontwerp een straat met bewegende gevels, maak een geluidswandeling en laat een verloren brief door jouw stad reizen. STIP probeert een nieuw papierkostuum. Nina bouwt een maquette en Sam zoekt geluiden voor plekken die nog niet bestaan.

Bronnen

- 1 PBS KIDS — Make a Shape Collage
- 2 Science Museum Group — Make an Animation
- 3 BFI — Filmmaking activities for children and young people
- 4 BFI — 10 Steps to Make a Movie for KS2
- 5 The Story Museum — School Visits: Young Storytellers
- 6 Exploratorium — Light and Shadow Starter Cards
- 7 Exploratorium — The geometry of seeing
- 8 BFI — Stop motion shorts: a curator's introduction
- 9 Ordnance Survey — Mapzone: Map Symbols

Illustraties

- blz. 1** · VONK 01 cover
- blz. 2, 3, 5, 8, 10, 13, 17, 19, 20, 22, 26, 28, 32, 35, 37, 38, 43, 44** · VONK STIP
- blz. 6, 7** · VONK 01 zoekatelier
- blz. 9** · VONK 01 slotzin
- blz. 12** · VONK 01 comic inkt
- blz. 15, 16** · VONK 01 silhouetten
- blz. 25** · VONK 01 comic geluid

blz. 27, 32 · VONK 01 filmproject

blz. 33, 36 · VONK 01 kaartenmaker

blz. 42 · VONK 01 schrift

Foto's zijn verkleind en kunnen voor de opmaak zijn bijgesneden; ze houden hun aangegeven licentie. Teksten, diagrammen, puzzels en vormgeving: VONK.

IN DE VOLGENDE EDITIE · Vanaf 15 oktober 2026

De stad die je zelf bouwt

- Bouw een straat met bewegende papieren gevels.
- Maak een geluidswandeling door je eigen stad.
- Bedenk waar een verloren brief terechtkomt.