

NEDERLANDS

I. Harry Potter

Bij deze opdracht gebruiken we deel I van de Harry Potter-serie van J.K. Rowling. Zowel de schrijfster als degene die de boeken in het Nederlands heeft vertaald heeft veel gebruik gemaakt van de Griekse en Latijnse taal en de mythologie. Soms worden in een spreuk zowel het Grieks als het Latijn gebruikt, bijvoorbeeld: amnesia completa komt van het Griekse woord amnesia (vergetelheid) en het Latijnse woord completus (compleet) en het is de spreuk die men gebruikt om iemand alles te laten vergeten.

Je gaat nu een aantal personen, wezens en spreuken nader bekijken. Het hadden er eindeloos veel meer kunnen zijn, uit alle boeken van Harry Potter. Als je na deze opdracht de boeken leest of de films kijkt, kun je er zelf nog veel meer ontdekken.

Je hebt nodig:

- een Latijns woordenboek
- een mythologieboek
- de film Harry Potter en De Steen der wijzen

(je kunt deze opdracht ook doen met het boek, of zonder film of boek)

I. Albus Perkamentus en Minerva Anderling

Deze professoren hebben heel toepasselijke voornamen. Kijk maar in je woordenboek bij Albus. En zoek eens op wie Minerva is (in het Grieks heet ze Athena). Nu kun je vast wel uitleggen waarom hun namen zo goed bij ze passen.

.....

.....

.....

.....

2. Uilen

In de tovenaarswereld zijn uilen heel belangrijk! De meeste hebben gewoon lieve namen, maar Percy (de broer van Ron) heeft een uil die Hermes heet. Waarom is dat een mooie naam voor een uil van een tovenaars?

.....

.....

.....

.....

3. Rubeus Hagrid

Hagrids voornaam Rubeus staat twee keer in het woordenboek. Welke betekenis past volgens jou het best bij Hagrid en waarom?

.....
.....
.....
.....

4. Voldemort

Voldemort heeft zijn naam zelf bedacht, en dat heeft hij goed gedaan: kijk maar eens wat mors betekent!

.....
.....
.....
.....

5. Oculus reparo

Ah! Een spreuk! Deze kan je heel goed uitleggen met je woordenboek. Wat betekent het? En waar gebruik je die spreuk dus voor?

.....
.....
.....
.....

6. Draco Malfidus

Wat een griezelnaam... Zoek maar op: malus en fidus. Wat zegt dat over Draco?

.....
.....
.....
.....

7. Severus Sneep

Hoe zou jij Sneeps karakter beschrijven? Past zijn naam bij hem?

.....
.....
.....
.....

NEDERLANDS

2. Spreekwoorden en uitdrukkingen

In het Nederlands bestaan veel spreekwoorden en uitdrukkingen. Die moet je niet echt letterlijk nemen: ze staan ergens voor. Zo kan je moeder tegen je zeggen :“Dat komt ervan, als je zo laat thuis komt, terwijl je wist dat we om zes uur gingen eten. Dan vind je de hond in de pot”.

Misschien hebben jullie helemaal geen hond. Je moeder bedoelt gewoon dat het eten op is. Misschien kregen de honden vroeger na het eten wel de restjes, maar nu is het in ieder geval een uitdrukking geworden.

Sommige spreekwoorden en uitdrukkingen hebben te maken met Grieks, Latijn of mythen. Probeer te achterhalen wat de volgende uitdrukkingen betekenen en wat ze te maken hebben met Grieks, Latijn of een mythe.

Je hebt nodig:

- een mythologieboek
- een Nederlands (spreek)woordenboek
- een Latijns woordenboek
- eventueel internetsites
- smartphone

1. Ga je kamer opruimen. Het is er een Augiasstal.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Dat is een heel vervelende vrouw, echt een serpent. (Misschien begrijp je nu ook meteen waarom serpentes zo heten.)

.....

.....

.....

3. Daar ga ik niet aan beginnen, het is een ware sisyphusarbeid.

.....

.....

.....

.....

.....

4. Het was wel een tantaluskwelling om al mijn klasgenootjes zo lekker te zien snoepen.

.....

.....

.....

.....

5. Iets met argusogen bekijken.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Uilen naar Athene dragen. (Wij hebben in het Nederlands een uitdrukking die precies hetzelfde betekent, maar echt bij ons land hoort. Weet je welke?)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

7. De doos van Pandora

.....
.....
.....
.....
.....
.....

8. De Achilleshiel

.....
.....
.....
.....
.....
.....

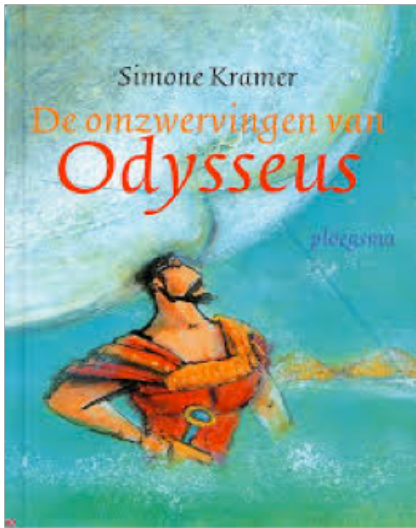
9. Een Odyssee

.....
.....
.....
.....
.....
.....

NEDERLANDS

3. Fragment samenvatten tot kortere tekst.

(je werkt in groepjes van 3 à 4 leerlingen)



Je krijgt een fragment uit een verhaal van het boek van Simone Kramer, de omzwervingen van Odysseus.

1. Dit fragment lezen jullie eerst goed door
2. Bespreek met elkaar welke gebeurtenis belangrijk is en
3. Welke personen in het verhaal voorkomen
4. Je onderstreept daarna de belangrijkste gebeurtenis(sen)
5. Je onderstreept de dialogen van de personen die voorkomen in het fragment
6. Je laat details weg
7. Noteer alle gegevens op bladzijde
8. Herschrijf de tekst zo dat je minder tekst overhoudt, je mag eigen woorden gebruiken. Eerst in klad, daarna op bladzijde 7, tekst typen en opplakken
9. Controleer hoe lang het lezen van de tekst duurt.
10. Van dit verhaal maak je uiteindelijk een hoorspel dat 3 à 4 minuten mag duren (zie informatie bij onderdeel 5: het maken van een hoorspel/luisterboek)

4. Invulblad, samenvatting fragment de omzwervingen van Odysseus

Vul dit blad in als je de tekst gelezen hebt:

Wat is de titel van jullie fragment?

.....

Namen groepje

-
-
-
-

Wat is de belangrijkste gebeurtenis uit jullie fragment

-
-

Welke personen/dieren komen er voor in jullie fragment?

-
-
-
-

Rolverdeling

-
-
-
-

Welke geluidseffecten hebben jullie nodig?

.....
.....
.....
.....
.....

5. Informatie en tips over hoorspelen/luisterboeken:

Wat is een hoorspel?

Een hoorspel is een “toneelspel” op de radio. Een hoorspel is dus alleen om te horen.

Sinds wanneer?

Het allereerste Nederlandse hoorspel op de radio werd in 1924 uitgezonden. Dat hoorspel heette “Het Turfschip van Breda”, geschreven door Willem Vogt. Daarna werden de seriehoorspelen populair. Een Amerikaanse zeepfabrikant sponsorde deze series. Zo is de naam “soap” tot stand gekomen. (Soap=zeep). Je hebt nu nog steeds soap’s op tv, denk maar aan Goede Tijden Slechte Tijden.

Tot ongeveer 1960 waren de hoorspelen heel populair. Men bleef echt thuis om een spannend hoorspel niet te hoeven missen! Met vrienden of familie ging men dan om de radio zitten, om gezellig met z’n allen het hoorspel te beluisteren.

Hoe werd een hoorspel gemaakt?

Er werd eerst een script geschreven door een schrijver. Door ingesproken tekst van acteurs in combinatie met spannende geluiden (bijvoorbeeld een grindbak om na te spelen dat er iemand aan kwam lopen of klapperen met halve kokosnoten om het geluid van paardenhoeven na te doen) namen ze vroeger in een opnamestudio het hoorspel op. De regisseur hield de hele opname in de gaten, zodat het hoorspel helemaal volgens script ging. Technici zetten vervolgens de opname met de stemmen, de geluiden en de muziek in elkaar tot een leuk of spannend hoorspel.

Worden er nog hoorspelen gemaakt?

Tegenwoordig hoor je geen hoorspelen meer op de radio. Wat je in deze tijd wel steeds meer ziet (en wat een beetje in de buurt komt van een hoorspel) is een luisterboek. Een luisterboek is een boek dat voorgelezen wordt op een cd of mp3. Je hoeft een boek dan niet zelf te lezen. Je luistert gewoon. Sommige mensen vinden dat ontspannend. En sommige mensen vinden het handig, dan kunnen ze tegelijk iets anders doen! Bijvoorbeeld sporten, auto rijden, afwassen of wandelen.

Podcast

Er worden wel weer podcasts gemaakt. Een podcast is een soort on demand radioprogramma. Het is als audiobestand te vinden op internet en je kunt het op je computer of smartphone beluisteren waar en wanneer je maar wilt, bijvoorbeeld tijdens het afwassen of in de sportschool. Dat kan door het direct te streamen (net zoals je doet met filmpjes op YouTube of uitzendingen op NPO.nl) of door het eerst te downloaden en vervolgens af te spelen.

Voor bijna elk interessegebied is wel een podcast te vinden: van nieuws tot fantasykaartspellen, van filosofie tot misdaadmysterieën en van tuinieren tot blokfluiten.

6. Het maken van een hoorspel/luisterboek

Tips voor het opnemen van jouw hoorspel/ luisterboek.

In dit Odysseusproject gaan jullie zelf een hoorspel/luisterboek maken. Hieronder vind je allerlei tips en informatie over de voorbereiding, het maken en het opnemen van het hoorspel/ luisterboek. Je krijgt voor Odysseusproject een cijfer, één voor de opdrachten in het boekje en één voor het hoorspel/luisterboek.

- Bekijk en beluister bovenstaande links. Let op de stemmen en de geluiden.
- Je krijgt een fragment uit een verhaal van het boek van Simone Kramer, de omzwervingen van Odysseus.
- Lees het fragment eerst goed door.
- Verdeel de rollen. Zet in de tekst de namen van de rollen, zodat je later weet, wie wat moet voorlezen.
- Ga op zoek naar de verschillende geluidseffecten, die je nodig hebt. Zie voor ideeën foto hieronder. Geef dit ook aan in de tekst.
- Zorg dat je de tekst goed kent en dat je de juiste “intonatie” gebruikt. (= een lage of een hoge stem, zacht of hard). Oefen een aantal keer voordat je gaat opnemen, ook met de geluidseffecten erbij.
- Het hoorspel mag maximaal 4 á 5 minuten duren.
- Werk in groepjes van 3 of 4 leerlingen.
- Regel een rustige plek voor het maken van jouw hoorspel/luisterboek.
Er mogen geen geluiden tussendoor komen die niets met het hoorspel te maken hebben!
- Leg je spulletjes voor geluidseffecten binnen handbereik, zodat je ze meteen kunt pakken als je ze nodig hebt tijdens de opname.
- Zorg dat je weet hoe je met je mobiel de tekst en de geluiden kunt opnemen.
- Wijs, indien mogelijk, een regisseur aan om de opname te begeleiden.



NEDERLANDS

7. Vragen bij het verhaal

1. Uit de verhalen heb je een beeld gekregen van Odysseus. Hij is slim maar wat voor eigenschappen heeft hij nog meer?

.....
.....
.....
.....

2. Het verhaal over Odysseus noemen we een klassieker. Wat zou daarmee precies bedoeld worden?

.....
.....
.....
.....

3. Ken je nog andere klassiekers? Noem er twee.

.....
.....
.....

4. Wat maakt volgens jou een boek tot een klassieker?

.....
.....
.....
.....

5. Zoek op internet op wat het verschil is tussen mythen en sagen en leg uit onder welk genre de verhalen over Odysseus vallen.

.....
.....
.....
.....
.....

6. Voordat Odysseus over de Middellandse Zee ging zwerven, was hij een strijder in de Trojaanse oorlog. Waarom werd die oorlog gevoerd?

.....
.....
.....
.....
.....

7. Zoek op internet op wat de rol van Odysseus in die oorlog was en geef dat weer in je eigen woorden.

.....
.....
.....
.....
.....

Odysseus, een man van verhalen door Imme Dros (samenvatting)

Telemachos is twintig jaar en woont met zijn moeder Penelopeia op het eiland Ithaka. Odysseus, de vader van Telemachos en de man van Penelopeia, is twintig jaar geleden vertrokken om te vechten in de Trojaanse oorlog. Hij is nog steeds niet teruggekeerd. Telemachos was nog maar enkele maanden oud toen zijn vader vertrok en kent hem dus alleen uit de verhalen die hij over hem gehoord heeft. Daaruit komt hij naar voren als een wijze koning, een weergalozes strateeg, een slimme man vol listen en een onverschrokken, dappere held.

In het begin van het boek vertellen verschillende personen hun verhaal over Odysseus. Hierin wordt beschreven hoe Odysseus zijn vrouw leerde kennen, waarom hij naar Troje vertrokken is, wat zijn rol in die oorlog was en hoe men denkt over zijn eventuele terugkeer. Vrijwel iedereen denkt dat hij inmiddels omgekomen is.

Op de Olympos vergaderen de Goden onder voorzitterschap van Zeus, de Oppergod. De Godin Athene, één van de dochters van Zeus, stelt voor Odysseus eindelijk toe te staan naar huis terug te keren. Hij zit al zeven jaar op een eiland bij de nimf Kalypso en sterft bijna van heimwee. Het Lot had bepaald dat Odysseus na twintig jaar naar huis mocht terugkeren en dat tijdstip is nu aangebroken. Zeus stemt toe en Athene komt in actie.

Athene gaat naar Ithaka, vermomd als koning Mentos. Ze spoort Telemachos aan zich niet langer door de vrijers van zijn moeder op zijn kop te laten zitten en zijn vader te gaan zoeken. De vorsten die elke dag braspertijen in het paleis houden, lachen Telemachos uit als hij hoog van de toren begint te blazen. Ze willen hem niet helpen bij het uitrusten van een schip en het zoeken van een bemanning. Dan komt Athene te hulp en de volgende nacht vertrekt Telemachos in het geheim naar koning Nestor van Pylos. Deze weet niet of Odysseus nog leeft en waar hij zou kunnen zijn. Hij raadt Telemachos aan verder te reizen naar koning Menelaos van Sparta. Daar hoort hij dat zijn vader nog in leven is en gevangen zit op een eiland. Maar waar dat precies ligt, weet Menelaos ook niet. Telemachos besluit terug te keren naar huis.

Ondertussen is Odysseus vrijgelaten door de nimf Kalypso en hij drijft op een vlot naar de kust.

De God Poseidon ziet dat en wordt verschrikkelijk boos. Hij vindt dat Odysseus het te gemakkelijk heeft en zorgt ervoor dat er een razende storm opsteekt, waardoor het een helse tocht wordt. Toch komt Odysseus heelhuids aan bij de Faiaken, waar hij op verhaal kan komen.

Ondertussen bezoekt Poseidon zijn zoon, de Kykloop Polyfemos, om precies te horen wat zich destijds, tien jaar geleden, heeft afgespeeld. Polyfemos vertelt wat er gebeurd is en hoe Odysseus hem destijds z'n enige oog heeft uitgestoken. Die gebeurtenis was voor Poseidon de aanleiding om ervoor te zorgen dat Odysseus tien jaar lang zou moeten rondzwerven over de zeeën rond Griekenland en de meest gruwelijke gebeurtenissen zou meemaken. Zeus roept de Goden in vergadering bijeen en maakt duidelijk dat Odysseus veilig naar Ithaka moet terugkeren en weer koning moet worden. Hij duldt geen verdere tegenwerking. Athene heeft er al voor gezorgd dat Odysseus op zijn eiland is aangekomen.

Telemachos is inmiddels ook op Ithaka gearriveerd en zoekt een trouwe vriend op, de varkenshoeder Eumaios. Daar logeert een vreemdeling in bedelaarskleding. Al gauw blijkt dat dit Odysseus is. Vader en zoon zijn ontroerd dat ze elkaar weer ontmoeten na twintig jaar. Toen Odysseus vertrok, was Telemachos immers een baby. Odysseus en Telemachos maken samen een plan om de vrijers in het huis te overvallen. Odysseus zal zich als bedelaar verkleed onder de mensen begeven.

Penelopeia besluit een wedstrijd onder de aanwezigen te organiseren. Wie de boog van Odysseus kan spannen en een pijl door twaalf achter elkaar opgestelde bijlen schiet, mag haar man zijn. Tijdens de wedstrijd lukt het geen enkele vrijer. Dan vraagt Odysseus in zijn bedelaarskleren of hij het eens mag proberen. Hij schiet, zittend op een bankje, door alle twaalf de bijlen. Daarna gooit hij zijn vodden af en maakt zich bekend. Er ontstaat een enorm gevecht, waarbij Odysseus, geholpen door Telemachos, twee nauwe vrienden en de Goden, alle vrijers doodt. Penelopeia gelooft eerst niet dat deze man Odysseus is, maar na een listige vraag, waarop alleen haar echte man het antwoord kan weten, is ze overtuigd. Die nacht vertelt Odysseus wat hij tijdens zijn omzwervingen gedurende de afgelopen tien jaar allemaal heeft meegemaakt.

In de dagen hierna verslaat Odysseus de op wraak beluste familieleden van de vermoorde vrijers. Ten slotte wordt er een plechtig vredesverdrag gesloten tussen de vorsten van Ithaka en hun koning.