



# LESBRIEF KONINGSSPEL

Linda Dielemans en Sanne te Loo

Leopold | Tekst lesbrief: Elisa van Spronsen | Doelgroep: Groep 7 en 8

## INTRODUCTIE

- Jullie gaan het boek Koningsspel lezen. Laat de voorkant van het boek zien en lees de flaptekst op de achterkant voor. Dit verhaal gaat over het meisje Auga. Auga kan niet goed in de verte kijken, maar van dichtbij ziet ze alles juist heel scherp. Zo kan ze de fijnste versieringen kerven in het ivoor dat de jagers meenemen van hun walrussenjacht. Auga leeft in 1193, op een westelijke nederzetting in Groenland. Op bladzijde 100-101 vind je een kaart, van waar het verhaal zich afspeelt. Toon deze kaart en laat een leerling aanwijzen waar Groenland ligt.

- Het boek Koningsspel is een spannend middeleeuws avontuur dat is gebaseerd op de beroemde Lewis-schaakstukken die in 1831 zijn gevonden op het Schotse eiland Lewis. Laat een foto van deze schaakstukken zien (deze vind je bijvoorbeeld op: [https://nl.wikipedia.org/wiki/Lewis\\_schaakstukken](https://nl.wikipedia.org/wiki/Lewis_schaakstukken)). Dit eiland staat ook afgebeeld op de kaart op bladzijde 100-101 (Ljodhus is de Noorse naam voor Lewis.)

- Vraag aan de leerlingen waarom zij denken dat de titel van dit boek Koningsspel is. In de afsluiting komen jullie nog op de betekenis van de titel terug.

- Extra leuk: Mocht je aan een schaakspel kunnen komen, breng deze dan mee. Geef het spel samen met het boek een eigen plek in de klas.

## TIJDENS HET LEZEN

- Lees de proloog voor (1831 Baai van Uig, Lewis, Schotland). Deze vind je op pagina 7. Leg uit dat er na dit stuk een nóg diepere sprong in de tijd gemaakt gaat worden. We gaan terug naar het Groenland van 1193. Laat de leerlingen uitrekenen hoeveel jaar dat voor hun eigen geboorte is.
- De leerlingen gaan vervolgens het boek zelfstandig lezen. Zij kiezen minimaal drie verdiepingsopdrachten uit, waar zij tijdens het lezen al aan kunnen werken. De opdrachten kennen geen goede of foute antwoorden, maar vormen een beeld hoe een leerling dit boek tot zich heeft genomen.



## VERDIEPINGSOPDRACHTEN

- Maak een tekening van Auga. Teken tien pijltjes om haar lijf heen. En schrijf tien dingen op die echt bij Auga passen. Dat kunnen uiterlijke kenmerken zijn, maar ook karaktereigenschappen of talenten waarover zij beschikt. Leg ook uit waarom ze aan de naam Auga is gekomen.
- In dit boek lees je eigenlijk drie verschillende verhalen. Dat noem je: verhaallijnen. Het boek begint met de vondst van de schaakstukken (dat verhaal is schuin gedrukt -dat noem je cursief). Je leest het verhaal over Auga én je leest zeven korte stukken in een vet lettertype (Het spel begint - Mat). Deze korte stukken gaan over heel andere personages. Waarom denk je dat de schrijver ook nog voor deze derde verhaallijn heeft gekozen? Wanneer ontdekte jij de betekenis hiervan? Leg uit.
- Auga werkt in dit verhaal aan prachtige figuren voor een schaakspel. Hoe gaat zij te werk? Welke materialen gebruikt ze?
- Zou jij in de tijd van Auga willen leven? Schrijf de plussen en de minnen op. Welke lijst is het langst? Kun je op grond hiervan een conclusie trekken?





- Stel je voor: jouw klas gaat een toneelstuk maken van het boek Koningsspel. Welke rol zou jij graag willen spelen? Kies een personage en leg je keuze uit. Bedenk vervolgens een kostuum bij deze rol. Maak een tekening van dit kostuum.
- In dit boek komen verschillende spellen voor. Het schaakspel ken je. Download op [kinderboeken.nl/boek/koningsspel/#related\\_downloads](https://kinderboeken.nl/boek/koningsspel/#related_downloads) een knutselblad om je eigen Koningsspel te maken. Speel dit spel met een klasgenoot.
- Dit boek speelt zich af in een andere tijd, in andere delen van de wereld én in een ander klimaat. Ga in de tekst op zoek naar vijf woorden. Woorden die je niet in het Nederland van nu tegen zou komen. Leg uit wat ze betekenen. (En misschien wel hoe je ze uitspreekt.) Je mag de betekenis van de woorden ook opzoeken, als je er niet helemaal zeker over bent.
- In het boek lees je over verschillende landen: Groenland, Noorwegen en een Schots eiland. Waar zou jij wel eens naartoe op reis willen gaan? Leg je keuze uit. Waarom lijkt het land je interessant? Wat zou je graag willen zien of ontdekken?
- Dit boek leest als één groot avontuur. Welk stukje vond jij het aller-spannendst? Schrijf de bladzijde(n) op en leg uit waarom je precies op dat moment niet kon stoppen met lezen.
- Behalve de prachtige tekeningen van illustrator Sanne te Loo, kom je in dit boek ook bijzondere symbolen tegen. Het lijken wel een soort knopen of vlechten. Kun jij erachter komen waar deze symbolen vandaan komen? Probeer zo'n symbool (kijk bijvoorbeeld bladzijde 15) eens na te tekenen. Is het moeilijk? Gemakkelijk? Een leuke klus?



## AFSLUITING

- Bespreek klassikaal de verdiepingsopdrachten. Laat steeds één leerling zijn werk kort presenteren.
- Vraag aan de leerlingen waarom zij denken dat de schrijfster voor de titel *Koningsspel* heeft gekozen. De titel verwijst naar verschillende lagen in het boek.
  - Naar het schaken (leerlingen die het spel kennen, kunnen het doel van het spel vast kort uitleggen).
  - Naar het spel *Koningstafel*, het andere spel dat in dit boek wordt gespeeld.
  - Malcolm en zijn broertjes en zussen spelen hun eigen fantasiespel met de schaakstukken.
  - Naar de politieke spelletjes die in Auga's verhaal door de koningen en koninginnen worden gespeeld.
  - En ook Ririe (in Malcoms verhaal) speelt een spel, om de stukken zo goedkoop mogelijk in zijn bezit te krijgen.
  - En misschien hebben de leerlingen ook nog mooie aanvullingen!
- Vanaf bladzijde 315 (*Wat is waar?*) hebben jullie kunnen lezen hoe schrijfster Linda Dielemans onderzoek heeft gedaan voor haar boek.
- Leg de volgende vragen aan de leerlingen voor: Stel, jullie gaan ook een verhaal schrijven dat zich lang geleden afspeelt. Welk tijdvak vind je interessant? Hoe zou je te werk gaan? Bedenk met elkaar waar je informatie voor je verhaal zou kunnen vinden. Welke bronnen kun je gebruiken? Bespreek met elkaar hoe belangrijk het is dat alle feiten kloppen. Mag je als schrijver alle vrijheid nemen? Of niet?
- Extra: En voor de leerlingen die geïnspireerd zijn geraakt en zin hebben om hun schaakspel in 3D te gaan uitvoeren... zij kunnen nu aan de slag!

