LESBRIEF

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

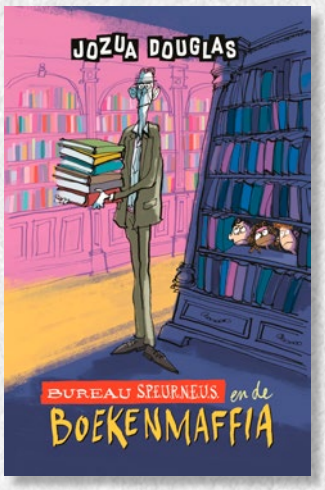
UITGEVERIJ De Fontein

De lessuggesties in deze lesbrief zijn bedoeld om aan de slag te gaan met opdrachten rond de Bureau S.P.E.U.R.N.E.U.S-serie van Jozua Douglas, waarin inmiddels twee delen zijn verschenen: *Bureau Speurneus en de boekenmaffia* en *Bureau Speurneus en de junglebende.* De boeken zijn los van elkaar en in willekeurige volgorde te lezen. De lessuggesties zijn met name geschikt voor leerlingen uit groep 5, 6 en 7, al kunnen enthousiaste leerlingen uit groep 8 er natuurlijk ook mee aan de slag.

SCAN DE QR-CODE

Over *Bureau S.P.E.U.R.N.E.U.S. en de junglebende*

Meneer De Bruin meldt zich aan voor een bijzondere opdracht. Bureau S.P.E.U.R.N.E.U.S. moet de vermiste broer van Arie de Haan opsporen in de jungle van Costa Banana. Het is geen gewone opdracht, maar een soort wedstrijd waar verschillende detectives aan meedoen. Lev vertrouwt het niet en daarom gaan hij en zijn vrienden mee om meneer De Bruin in de gaten te houden. Algauw ontdekken de kinderen dat ze in groot gevaar verkeren.



SCAN DE QR-CODE

Over *Bureau S.P.E.U.R.N.E.U.S. en de boekenmaffia*

Er is een misdaad gepleegd in de bibliotheek. De politie verdenkt bibliothecaris Sjaak Schreef, maar heeft niet genoeg bewijs om hem te arresteren. Meneer De Bruin wil graag een detectivebureau beginnen met zijn zoon Lev, om de zaak samen op te lossen. Lev heeft daar weinig zin in, maar als meneer De Bruin plotseling zélf verdachte wordt in deze zaak, móét Lev wel in actie komen. Gelukkig staan zijn vrienden klaar om hem te helpen.

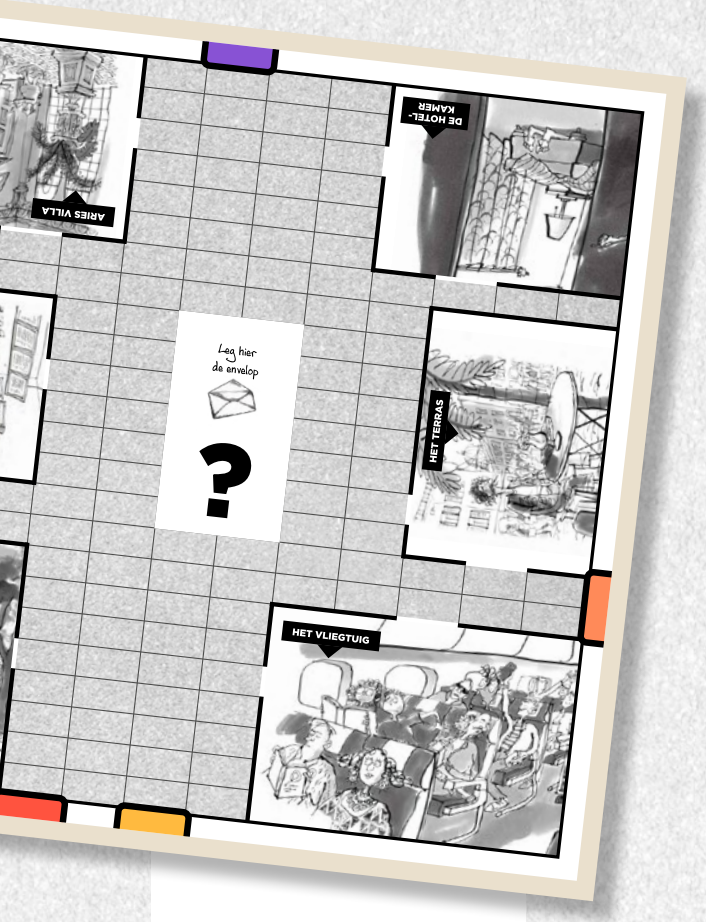
OVER JOZUA DOUGLAS

Jozua Douglas vindt schrijven het allerleukste wat er is. Hij begon er al mee toen hij zes jaar oud was. In 2009 verscheen zijn eerste kinderboek: *De kusjeskrokodil.* Inmiddels heeft hij al meer dan dertig boeken geschreven en is zijn werk vertaald in allerlei talen (van Deens tot Chinees). Met zijn boek *De verschrikkelijke badmeester* won hij de Hotze de Roosprijs en voor *De gruwelijke generaal* en *De ongelooflijke Ravi Ravioli* kreeg hij de Pluim van de Nederlandse Kinderjury.

©MARK KOHN

LESBRIEF

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.



Wie heeft Cor de Haan laten verdwijnen?

LESSUGGESTIE 1

SPEURNEUZENSPEL

Cor de Haan is verdwenen. De leerlingen mogen in groepjes uitzoeken wie dat heeft gedaan, waar hij voor het laatst is gezien en welk hulpmiddel is ingezet om hem te laten verdwijnen. Het groepje dat als eerste het juiste antwoord geeft op deze drie vragen, wint het spel.

LET OP:
anders dan in het boek kan er in dit spel steeds een andere dader zijn.

Dit spel spelen de leerlingen in groepjes van ongeveer vier leerlingen. Het ideale aantal groepjes is vijf, omdat ieder groepje dan evenveel speelkaarten ontvangt.

Ontwikkelingsgebied:
strategisch inzicht

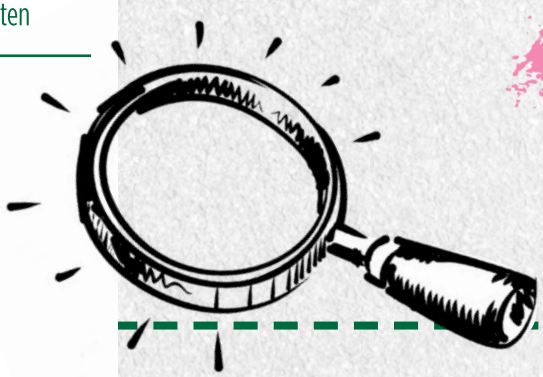
Nodig: het speurneuzenspelbord geprint op A3, een envelop, 2 dobbelstenen, 18 uitgeknipte speelkaarten, 6 uitgeknipte fiches en 6 uitgeknipte pionnen, voor ieder groepje een speurneuzenspelblad en pennen

Duur opdracht: 45 minuten

In groepjes

SCAN DE QR-CODE

TIP:
er is ook een speurneuzenspel bij deel 1, zie daarvoor de lesbrief die bij *Bureau Speurneus en de boekenmaffia* is gemaakt.



LESBRIEF

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

**LET OP,
JE MAG NIET:**

- twee keer achter elkaar dezelfde locatie betreden;
- een locatie betreden die al bezet is door een andere speler;
- over een ander personage heen stappen om een locatie te bereiken.

Begin van het spel

Zet de gekleurde pionnen met daarop de personages op het corresponderende vakje op het spelbord. Verdeel de fiches van de hulpmiddelen over de zes verschillende locaties op het spelbord. Verdeel de achttien speelkaarten over drie stapels: een stapel met verdachten, een met locaties en een met hulpmiddelen. Laat een leerling uit iedere stapel één kaart trekken zonder te kijken en bewaar deze in een envelop. In de envelop zit nu het antwoord op de vraag: wie heeft Cor de Haan laten verdwijnen? De andere kaarten schud je door elkaar en verdeel je over de groepjes.

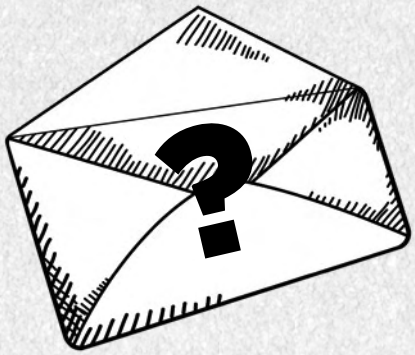
Geef ieder groepje een geprint speurneuzenspelblad. Hierop kunnen de leerlingen wegstrepen welke verdachten, locaties en hulpmiddelen niets met de verdwijning te maken hebben. Dat kunnen ze te weten komen door de kaarten die ze zelf hebben, en door de kaarten die ze tijdens het spel van de andere groepjes te zien krijgen.

Op weg naar de locatie

Bepaal welk groepje mag beginnen door ze met de dobbelsteen te laten gooien. Het groepje dat het hoogst gooit, kiest een personage en mag het spel beginnen. De leerlingen gooien met twee dobbelstenen en mogen evenveel stappen lopen op het bord, horizontaal of verticaal (dus niet diagonaal). Zodra hun personage op een locatie is (let op: ze kunnen een locatie alleen via een deur betreden), mogen ze proberen de verdwijning op te lossen. Dat doen ze door een verdachte en een hulpmiddel te verplaatsen naar de kamer waar ze zijn. Als ze in Snackbar Kees Kroket zijn, kunnen ze bijvoorbeeld zeggen: ‘Wij denken dat Margreet Vogelpoel het heeft gedaan, met een scooter, in Snackbar Kees Kroket.’

Opties wegstrepen

De andere groepjes moeten nu bewijzen dat het niet waar is dat Margreet Vogelpoel in de snackbar iemand heeft laten verdwijnen met een scooter. Het groepje links van het groepje dat hun vermoeden heeft uitgesproken laat nu een kaart zien die dit bewijst. Als zij bijvoorbeeld een kaart hebben waarop



een scooter staat, laten ze die zien. Alleen het groepje dat het vermoeden uitspreekt, krijgt de kaart te zien. Dit groepje kan die optie dan afstrepen. De andere groepjes weten dan dat iets aan het vermoeden niet klopt, maar niet wat. Heeft het groepje dat links van het spelende groepje zit geen geschikte kaart? Dan laat het volgende groepje een kaart zien, of het groepje daarna. Zo kunnen steeds meer opties weggestreept worden, totdat duidelijk wordt wie Cor met welk hulpmiddel heeft laten verdwijnen en op welke locatie dat is gebeurd.

Zodra een groepje een geschikte kaart kan laten zien, is de beurt van het spelende groepje voorbij en is de volgende groep aan zet. Een beurt begint altijd met het gooien van de dobbelstenen en het verplaatsen van het personage. Bereikt het personage nog geen locatie? Dan mag het groepje ook geen verdenking uitspreken en is direct het volgende groepje aan de beurt.

LET OP: ieder groepje speelt met een personage, en die personages kunnen bij verdenking door een ander groepje verplaatst worden naar de vermoedelijke verdwijnlocatie. Als het groepje van dat personage aan de beurt is, hebben ze dus ineens een heel ander vertrekpunt dan bij hun vorige beurt. In dat geval moet het groepje van dit personage hun pion eerst naar een ándere locatie verplaatsen voordat zij zelf weer een verdenking kunnen uitspreken.

Einde van het spel

Denkt een groepje zeker te weten door wie, waar en waarmee Cor de Haan is verdwenen? Dan moet het groepje zorgen dat hun pion op de (volgens hen) juiste locatie staat, en daarna hardop een beschuldiging uitspreken:
‘Wij denken dat Arie de Haan Cor de Haan heeft laten verdwijnen, in het kasteel, met een schilderij!’
Vervolgens mogen ze de envelop openmaken en bekijken of zij de verdwijning goed opgelost hebben. Hebben ze het goed? Dan winnen ze het spel. Hebben ze het fout? Dan doen ze niet meer mee als speler, maar laten ze nog wel hun kaarten zien als een ander groepje een vermoeden uitspreekt.

SPEL

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

HET SPEL BESTAAT UIT

- 18 speelkaarten
- 6 pionnen
- 6 fiches
- een speurneuzen-spelblad
- een spelbord

VERDACHTEN

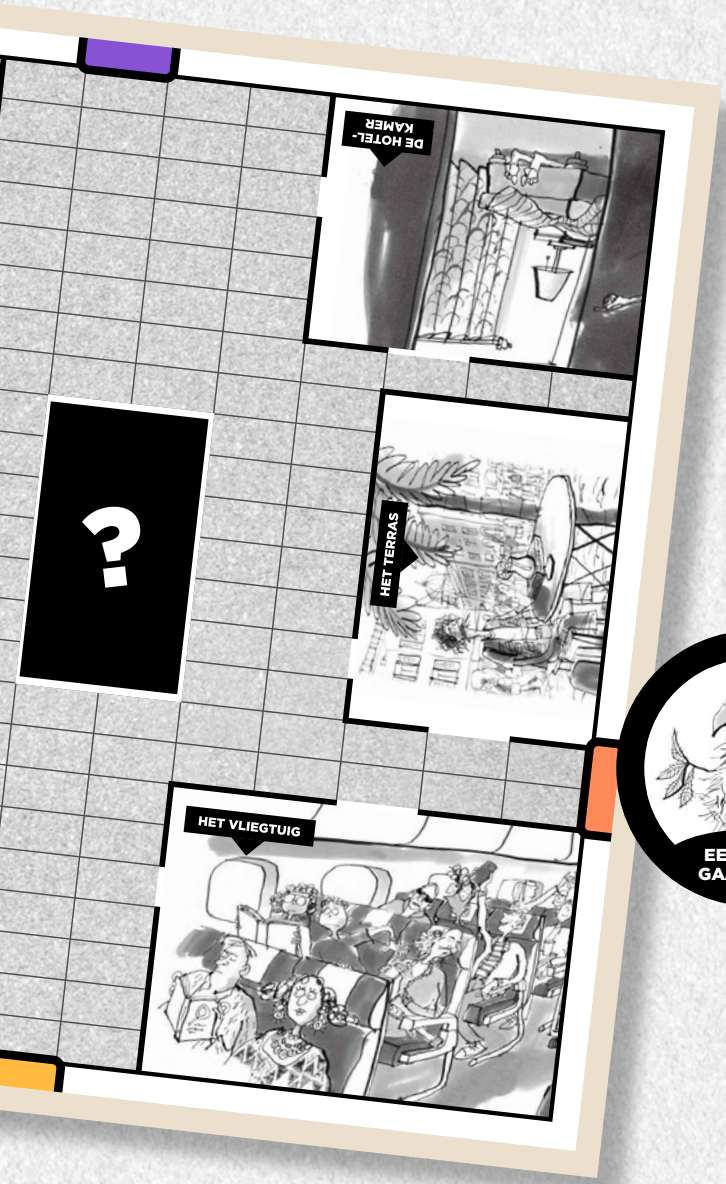
MENEER DE BRUIN

LOCATIES

DE HOTELKAMER

HULPMIDDELEN

EEN KRANT



MARGREET VOGELPOEL

EEN PAPE-GAAIENPAK

SPEURNEUZEN SPELBLAD

VERDACHTEN			
Baltasar Mendoza			
De schoonmaker			
Meneer De Bruin			
Margreet Vogelpoel			
Arend Hagel			
Arie de Haan			

HULPMIDDELEN			
Een schoonmaakkar			
Een krant			
Een papegaaienpak			
Een scooter			
Een boek			
Een koffer			

LOCATIES			
Het terras			
Het vliegtuig			
De hotelkamer			
Snackbar Kees Kroket			
Aries villa			
Pablo's Pizzahut			

SPEELKAARTEN

Knip deze 18 speelkaarten uit voordat je het speurneuzenspel gaat spelen.

VERDACHTEN

BALTASAR MENDOZA

VERDACHTEN

DE SCHOON-MAKER

VERDACHTEN

MENEER DE BRUIN

HULPMIDDELEN

EEN SCHOON-MAAKKAR

HULPMIDDELEN

EEN KRANT

VERDACHTEN

MARGREET VOGELPOEL

VERDACHTEN

AREND HAGEL

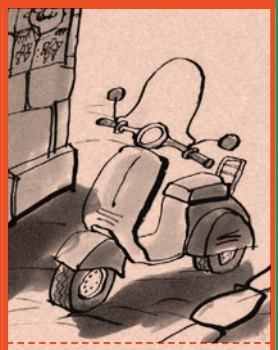
VERDACHTEN

ARIE DE HAAN

HULPMIDDELEN

EEN PAPE-GAAIENPAK

HULPMIDDELEN



EEN SCOOTER

LOCATIES

HET TERRAS

LOCATIES

HET VLIEGTUIG

LOCATIES

DE HOTELKAMER

HULPMIDDELEN

EEN BOEK

HULPMIDDELEN

EEN KOFFER

LOCATIES

SNACKBAR KEES KROKET

LOCATIES

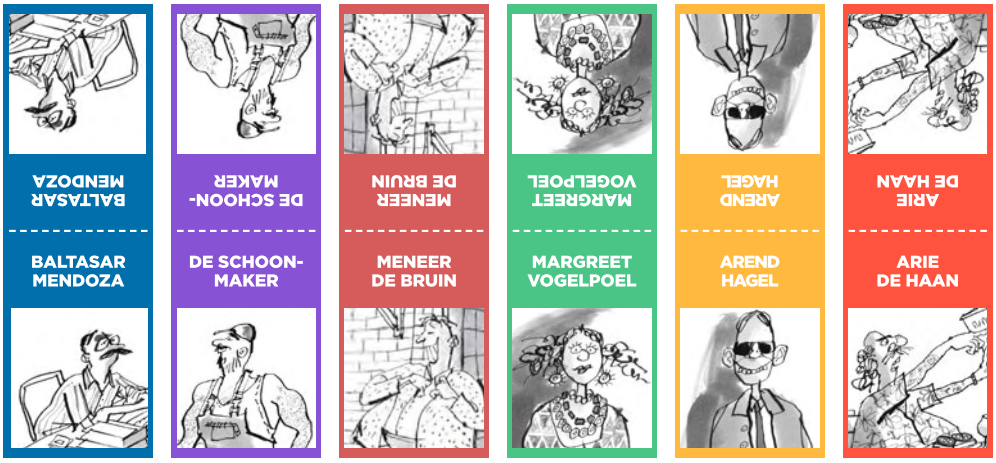
ARIES VILLA

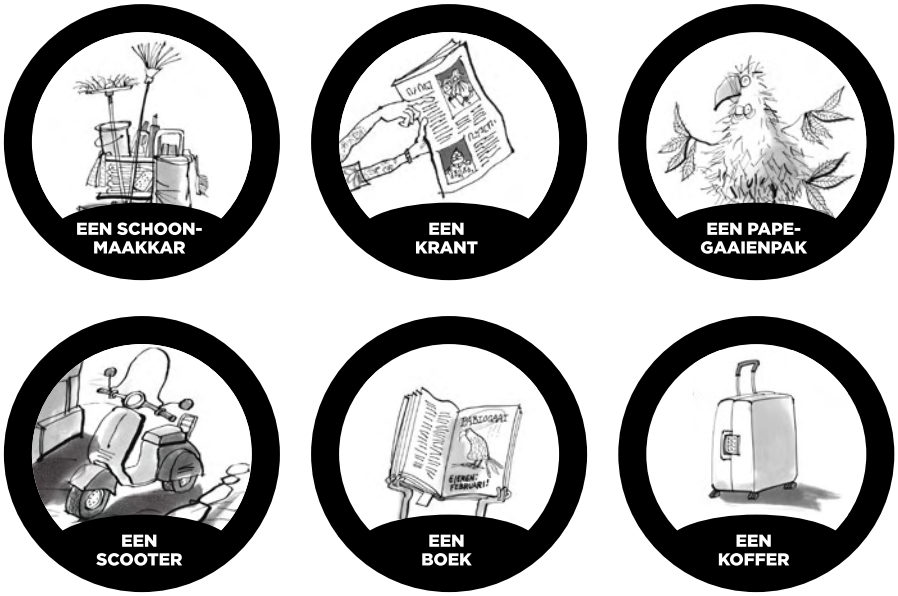
LOCATIES

PABLO'S PIZZAHUT

PIONNEN & FICHES

Knip deze 6 pionnen (personages) en 6 fiches (hulpmiddelen) uit en vouw de pionnen dubbel. Daarna ben je klaar om het speur-neuzenspel te spelen!





ENVELOP

Knip deze ‘envelop’ uit en vouw deze dubbel.

SPEURNEUZEN SPELBLAD

VERDACHTEN			
Baltasar Mendoza			
De schoonmaker			
Meneer De Bruin			
Margreet Vogelpoel			
Arend Hagel			
Arie de Haan			

HULPMIDDELEN			
Een schoonmaakkar			
Een krant			
Een papegaaienpak			
Een scooter			
Een boek			
Een koffer			

LOCATIES			
Het terras			
Het vliegtuig			
De hotelkamer			
Snackbar Kees Kroket			
Aries villa			
Pablo's Pizzahut			

SPEURNEUZEN SPELBLAD

VERDACHTEN			
Baltasar Mendoza			
De schoonmaker			
Meneer De Bruin			
Margreet Vogelpoel			
Arend Hagel			
Arie de Haan			

HULPMIDDELEN			
Een schoonmaakkar			
Een krant			
Een papegaaienpak			
Een scooter			
Een boek			
Een koffer			

LOCATIES			
Het terras			
Het vliegtuig			
De hotelkamer			
Snackbar Kees Kroket			
Aries villa			
Pablo's Pizzahut			

SPEURNEUZEN SPELBLAD

VERDACHTEN			
Baltasar Mendoza			
De schoonmaker			
Meneer De Bruin			
Margreet Vogelpoel			
Arend Hagel			
Arie de Haan			

HULPMIDDELEN			
Een schoonmaakkar			
Een krant			
Een papegaaienpak			
Een scooter			
Een boek			
Een koffer			

LOCATIES			
Het terras			
Het vliegtuig			
De hotelkamer			
Snackbar Kees Kroket			
Aries villa			
Pablo's Pizzahut			

SPEURNEUZEN SPELBLAD

VERDACHTEN			
Baltasar Mendoza			
De schoonmaker			
Meneer De Bruin			
Margreet Vogelpoel			
Arend Hagel			
Arie de Haan			

HULPMIDDELEN			
Een schoonmaakkar			
Een krant			
Een papegaaienpak			
Een scooter			
Een boek			
Een koffer			

LOCATIES			
Het terras			
Het vliegtuig			
De hotelkamer			
Snackbar Kees Kroket			
Aries villa			
Pablo's Pizzahut			

Ontwikkelingsgebied:
schriftelijke taalvaardigheid, creatieve ontwikkeling

Nodig: pen en papier, digibord, digibordafbeeldingen *Wie maakt een krantenartikel?* (plus antwoorden) en krantenartikel *Moord in de bibliotheek?*, werkblad *Stappenplan misdaadverslag* (voor elke leerling één), voorbeeldkranten en computer(s)

Duur opdracht: 45 minuten

Individueel of in duo's

LESBRIEF
BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.
WIE MAAKT EEN KRANTENARTIKEL?
Krijgt de onschuldige van het hoofd.
ILLUSTRATOR (1)
FOTOGRAAF (2)
VORMGEVER (3)
MISDAADVERSLAGGEVER (4)
GINDERDACTEUR (5)
JOURNALIST (6)
REELDERDACTEUR (7)
MOORD IN DE BIBLIOTHEEK?

WERKBLAD
BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.
STAPPENPLAN MISDAADVERSLAG
Een echte misdaadkoerantier weet hoe hij een verhaal spannend kan opschrijven. Met dit stappenplan ben je hoe hij dat doet. Dan schrijf jij straks je eigen misdaadverslag waar iedereen je razend enthousiast van wordt! Eerst... kennismaken met de drie

LESBRIEF

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

TIP:
verzamel alle artikelen en maak er een krant van!

Bekijk hier de video waarin Jozua Douglas over de verhalenmachine vertelt.
Zet vervolgens **de verhalenmachine** aan het werk. Kies een onderwerp en hoofdpersoon voor de hele klas of laat leerlingen individueel of in duo's de verhalenmachine gebruiken, zodat iedereen een compleet ander verhaal schrijft.

SCAN DE QR-CODE

MOORD IN DE BIBLIOTHEEK?

DINKELBERG
Een maand na de moord op bibliothecaris Bert Beschuit is de politie nog niet veel wijzer geworden. 'We hebben sterke vermoedens,' zegt inspecteur Engelenbak. 'Maar het moordwapen ontbreekt helaas nog.'

Van onze misdaadverslaggever

Het is alweer een maand geleden dat het lichaam van de heer Beschuit werd gevonden in de Dinkelbergse Plas. Het slachtoffer was toen al een week vermist.

De heer Beschuit werd voor het laatst gezien in de bibliotheek. Hij maakte ruzie met zijn collega Sjaak S. 'Ik liet mijn hond Napoleon uit,' vertelde een getuige. 'Ik bleef staan, omdat Napoleon ineens zijn ding moest doen. Het raam van de bieb stond open. En toen hoorde ik twee mannen bekvechten.'

De getuige wist helaas niet waar de ruzie over ging. 'Ik hoorde alleen maar wat losse flarden: "Krijg de lurvenschurft!", "Klamme kamelenscheet!", "Kaasviool!", "Klutskip!"'

De politie startte meteen een uitgebreid onderzoek, met de heer Sjaak S. als hoofdverdachte. De bibliotheek werd geheel

Deel het werkblad *Stappenplan misdaadverslag* uit aan de leerlingen, zodat ze dat kunnen gebruiken als ze met hun artikel aan de slag gaan. Laat ze het artikel verzinnen en schrijven en er een bijpassende tekening bij maken. Als alle artikelen klaar zijn, kunnen de leerlingen ze aan elkaar voorlezen.

WERKBLAD
BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.
STAPPENPLAN MISDAADVERSLAG
Een echte misdaadjournalist weet hoe hij een verhaal spannend kan opschrijven. Met dit stappenplan leer je hoe hij dat doet. Dan schrijf jij meteen ook een misdaadverslag waar iedereen razend enthousiast van wordt! Eerst... binnenkort probeer je ook wat andere beroepen uit.
STAP 1
Waar gaat het over?
Bedenk eerst waar het verhaal over gaat en wat je wil vertellen.
STAP 2
De 5 W's
Probeer in je verhaal antwoord te geven op de 5 W's:
Wie: over wie gaat het?
Wat: wat is er gebeurd?
Waar: waar is het gebeurd?
Wanneer: wanneer is het gebeurd?
Waarom: waarom of hoe is het gebeurd?
STAP 3
Informatie verzamelen
Stel vragen aan mensen die mogelijk meer weten over de misdaad. Je schrijft nu een verzonnen verhaal, dus je mag ook deze mensen zelf ZE vertellen wat jij hebben gehoord of gezien. Schrijf de hoor ze heten en wat ze weten.
TIP: gebruik de vragen bij stap 2.
Voorbeeld uit het boek:
Balbaar Mandolus van de Dinkelbergse apotheek: 'Ommezes wonden steeds jonger. Dat is ze zoen. Als dit zo doorgaat moeten ze straks nog kiers verschonen in de gemeenschap.'
STAP 4
Schrijven maar
Tijd om je verhaal te schrijven. Zet er alle informatie in die je gevonden heb. Schrijf in het intro kort waar het verhaal over gaat en schrijf daarna het hele verhaal.
STAP 5
Schaven en schrappen
Ben je klaar? Wonderlijk dan na snel in een schrijfdrieluw. Leen het aan iemand (bijvoorbeeld aan jouwef of een vriendje) en vraag om te horen of het lekker loopt. Schrap overbodige zinnen of woorden, haal (spelfouten eruit en bedenk een opvallende kop zo je er wilt. Dan zorgt ervoor dat de lezen jouw artikel wil lezen. Voorbeeld uit het boek:
Polde zangt zonlapte indroker oorl!
STAP 6
Plaatjes graag
Een misdaadverslag springt pas echt in het oog als er ook een geniete foto of tekening bij staat. Deze foto of tekening zegt iets over je verhaal. Kies dus als den baasredacteur weke foto of tekening jouw verhaal. Anneket en plaats hem bij jouw verhaal. Aan de slag!

STAPPENPLAN MISDAADVERSLAG

Een echte misdaadjournalist weet hoe hij een verhaal spannend kan opschrijven. Met dit stappenplan leer je hoe hij dat doet. Dan schrijf jij straks ook een misdaadverslag waar iedereen razend enthousiast van wordt! Enne... tussendoor probeer je ook wat andere beroepen uit.

STAP 1
Waar gaat het over?
Bedenk eerst waar het verhaal over gaat en wat je wil vertellen.

STAP 2
De 5 W's
Probeer in je verhaal antwoord te geven op de 5 W's:
Wie: over wie gaat het?
Wat: wat is er gebeurd?
Waar: waar is het gebeurd?
Wanneer: wanneer is het gebeurd?
Waarom: waarom of hoe is het gebeurd?

STAP 3
Informatie verzamelen
Stel vragen aan mensen die mogelijk meer weten over de misdaad. Je schrijft nu een verzonnen verhaal, dus je verzint deze mensen zelf. Zij vertellen wat zij hebben gehoord of gezien. Schrijf op hoe ze heten en wat ze weten.

TIP: gebruik de vragen bij stap 2.
Voorbeeld uit het boek:

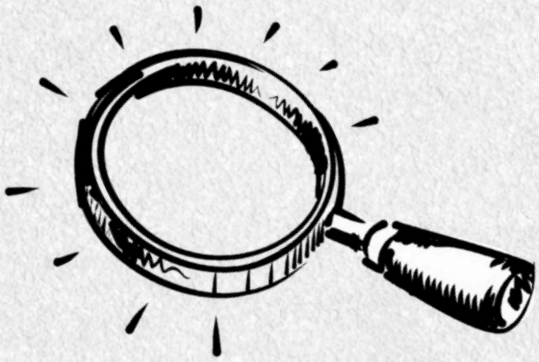
Baltasar Mendoza van de Dinkelbergse politie: 'Criminelen worden steeds jonger. Dat is te zien. Als dit zo doorgaat moeten we straks nog luiers verschonen in de gevangenis.'

STAP 4
Schrijven maar
Tijd om je verhaal te schrijven. Zet er alle informatie in die je 'gevonden' hebt. Schrijf in het intro kort waar het verhaal over gaat en schrijf daarna het hele verhaal.

STAP 5
Schaven en schrappen
Ben je klaar? Verander dan nu snel in een eindredacteur. Lees het verhaal hardop aan jezelf of een vriend(in) voor om te horen of het lekker loopt. Schrap overbodige zinnen of woorden, haal (spel)fouten eruit en bedenk een opvallende kop bij je verhaal. Deze zorgt ervoor dat iedereen jouw artikel wil lezen. Voorbeeld uit het boek:

Politie vangt jongste inbreker ooit!

STAP 6
Plaatjes graag
Een misdaadverslag springt pas echt in het oog als er ook een goede foto of tekening bij staat. Deze foto of tekening zegt iets over je verhaal. Bedenk als een beeldredacteur welke foto of tekening jouw verhaal afmaakt en plaats hem bij jouw verhaal. Aan de slag!



LESBRIEF

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

LESSUGGESTIE 3
UITFOETERLES

Een lesje uitfoeteren door Jozua Douglas

Potvolsnot, klutskip, klamme kamelenscheet of kaasviool. De personages in de boeken van Jozua Douglas zeggen de gekste dingen. Ook in Bureau S.P.E.U.R.N.E.U.S. komen ze voorbij. De schrijver legt uit waarom hij die uitfoeterwoorden gebruikt en hij geeft tips, zodat leerlingen ze zelf ook kunnen verzinnen.

Lees onderstaande vragen, antwoorden en tips voor aan de klas voordat leerlingen individueel met het werkblad verderop in deze lesbrief aan de slag gaan.

Waarom gebruik jij dit soort uitfoeterwoorden, Jozua?
'Schelden is natuurlijk niet netjes, maar dit zijn niet echt scheldwoorden. Het zijn grappige, zelfverzonnen woorden. Je merkt door deze woorden bijvoorbeeld wel dat iemand boos is, maar het is minder erg en helemaal niet eng. Het is juist grappig! Meneer De Bruin uit Bureau S.P.E.U.R.N.E.U.S. komt ook al voor in mijn boek *De verschrikkelijke badmeester.* Daar gebruikte hij zulke woorden ook al, dus in deze boeken gaat hij ermee door.'

Hoe kom je op dit soort woorden?
'Ik let er vooral op dat ze lekker klinken. Ik oefen dat hardop om te controleren of dat echt zo is. Verder gebruik ik stijlmiddelen die ook in poëzie of gedichten worden gebruikt. Ik werk bijvoorbeeld met klinkerrijm: dat betekent dat de klinkers herhaald worden. Luister maar eens naar "platgetrapte rattenkak". Dat loopt lekker door al die a's. Of wat dacht je van "ingeblikte flipkip"?'

POTVOLSNOT
KLUTSKIP

Ontwikkelingsgebied:
taalvaardigheid

Nodig: het werkblad
Zo verzin je de beste en grappigste uitfoeterwoorden!
(voor elke leerling één) en
een pen of potlood

Duur opdracht: 15 minuten

Klassikaal en individueel

WERKBLAD
PLATGETRAPTE RATTENKAK
INGEBLIKTE FLIPKIP
ZO VERZIN JE DE BESTE EN GRAPPIGSTE
UITFOETERWOORDEN!
Platgetrapte smurfenkak, klamme kamelenscheet of kaasviool: treed in de voetsporen van Jozua Douglas en verzin een supergrappig uitfoeterwoord.
Stap 1
Schrijf vijf woorden op die je heel grappig vindt. Denk aan een gek ding, een rare plaats of een opvallend voorwerp.
Stap 2
Bekijk de woorden van stap 1 en bedenk hoe die dingen eruitzien die je hebt opgeschreven. Waar kleur hebben zij, en dik? Schrijf dat hier op.
Stap 3
Kies die twee woorden uit stap 1 en 2 die je het leukst vindt en probeer die woorden te combineren tot een nieuw woord. Let erop dat je rimes, alliteratie of klinkerrijm gebruikt en dat je lekker klinkt. Kijk ook aan de tips van de schrijver die je net hebt gelezen: (liefst klinkers rijmen, laat woorden beginnen of eindigen hetzelfde letter).
TIP:
Maak het lekker vies, gek of grappig!

PLATGETRAPTE RATTENKAK
INGEBLIKTE FLIPKIP

ANDERE TIPS VAN JOZUA

1. Gebruik een metafoor. Dan maak je een vergelijking met iets wat heel goed past bij het woord. Meneer De Bruin noemt een potje slecht voetbal bijvoorbeeld een mottenballenballet. Ballet gebruiken voor een voetballer is natuurlijk al een belediging, maar het woord ‘mottenballen’ maakt het ook nog eens heel saai.

2. Kies een woord dat je leuk vindt, bijvoorbeeld een gek dier, en gebruik in het woord daarvoor of daarna een woord dat met dezelfde letter begint. Zoals ‘klutskip’. Dit heet alliteratie.

3. Laat woorden botsen. ‘Kaasviool’ bijvoorbeeld. Dan combineer je twee woorden die helemaal niet bij elkaar passen, maar samen vormen ze ineens een heel leuk woord.

4. Je kunt een woord ook laten lijken op een echt scheldwoord. Een goed voorbeeld hiervan is: ‘potvolsnot’. Het is wel belangrijk om hier goed over na te denken, en neem dan niet een makkelijk of saai woord (zoals chips).

Deel het werkblad uit in de groep en laat leerlingen zelfstandig aan de slag gaan om de leukste uitfoeterwoorden te verzinnen. Het werkblad helpt ze op weg. Geef de leerlingen 5 tot 10 minuten de tijd om iets op te schrijven. Bespreek de opdracht als iedereen klaar is. Welke zelfverzonnen woorden vinden de leerlingen het leukst?

KLAMME KAMELENSCHEET

KAASVIOOL

WERKBLAD

PLATGETRAPTE RATTENKAK
INGEBLIKTE FLIPKIP

ZO VERZIN JE DE BESTE EN GRAPPIGSTE UITFOETERWOORDEN!

Platgetrapte smurfenkak, klamme kamelenscheet of kaasviool: treed in de voetsporen van Jozua Douglas en verzin een supergrappig uitfoeterwoord.

Stap 1

Schrijf vijf woorden op die je heel grappig vindt. Denk aan een gek dier, een rare plant of een opvallend voorwerp.

Stap 2

Bekijk de woorden van stap 1 en bedenk hoe de dingen eruitzien die je hebt opgeschreven. Welke kleur hebben ze, en zijn ze klein, groot, vies, slap of dik? Schrijf dat hier op.

TIP:
maak het lekker vies, gek of grappig!

Stap 3

Kies de twee woorden uit stap 1 en 2 die je het leukst vindt en probeer die woorden te combineren tot een nieuw woord. Let erop dat je nieuwe uitfoeterwoord lekker klinkt en denk ook aan de tips van de schrijver die je net hebt gekregen (laat klinkers rijmen, laat woorden botsen of begin twee keer met dezelfde letter).

LESBRIEF

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

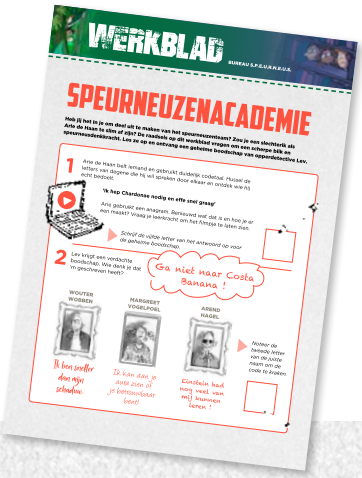
TIP:
voeg een wedstrijdelement toe aan deze opdracht door een timer te zetten. Welk detectiveteam lost het raadsel het snelst op?

Ontwikkelingsgebied:
taalbeschouwing (strategieën), Engels, rekenen/wiskunde (wiskundig inzicht en handelen)

Nodig: pen en papier, werkblad *Speurneuzenacademie* (voor elke leerling één), computer(s)

Duur opdracht: 30 minuten

In groepjes


WERKBLAD

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

SPEURNEUZENACADEMIE

Heb jij het in je om deel uit te maken van het speurneuzenteam? Zoe je een slechterik als Arie de Haan te slim af zijn? De raadsels op dit werkblad vragen om een scherpe blik en speurneuzenkwaliteiten. Lev ze op en ontvang een geheime boodschap van opperdetective Lev.

1 Arie de Haan baalt iemand en gebruikt duidelijk codetaal. Puzzel de letters van degene die hij vel spreken door elkaar en ontdek wie hij bedoelt.

'Ik hop Chardonae nodig en effe snel grasa'

Arie gebruikt een anagram. Benieuwd wat dat is en hoe je er een maakt? Vraag je leerkracht om het filmpje te laten zien.

Schrijf de juiste letter van het antwoord op voor de geheime boodschap.

2 Lev krijgt een verdachte boodschap. Wie denk je dat 'm geschreven heeft?

Ga niet naar Costa Banana !

WOUTER WOBBEN

Ik ben sneller dan mijn schaduw.

MARGRIET VOGELPOEL

Ik kan dan je dubbel zien als je betoverdaar bent!

AREND HAGEL

Eindeloos haat nung veel van mij! kunnen lezen !

Noteer de laatste letter van de naam van de code in bakken.

Benieuwd wat een anagram is en hoe je er een maakt? Bekijk dit filmpje waarin Jozua Douglas dit uitlegt.

LESSUGGESTIE 4

SPEURNEUZEN-ACADEMIE

Grote kans dat leerlingen na het lezen van de Bureau S.P.E.U.R.N.E.U.S.-serie zijn aangestoken door het detectivevirus. Maar beschikken ze ook over de benodigde speurneusvaardigheden? Dat ontdekken ze bij deze opdracht.

Verdeel de klas in groepjes van ongeveer vier leerlingen en deel de bijbehorende werkbladen uit. De werkbladen staan vol raadsels die de leerlingen met elkaar gaan oplossen. Aan elke oplossing is een letter verbonden. Door deze letters achter elkaar te zetten, ontcijferen de leerlingen een geheime boodschap van niemand minder dan opperdetective Lev.

Antwoorden

1. Chardonae is het anagram van Cor de Haan (de broer van Arie) – leerlingen noteren de letter E.
2. Het handschrift van Arend Hagel is hetzelfde en het is ook te zien aan de witruimte tussen het laatste woord en het uitroepteken – leerlingen noteren de letter R.
3. Het juiste antwoord is Zaid, het is immers de moeder van Zaid – leerlingen noteren de letters Z en I.
4. De vertaling van *Can I borrow your phone?* is *Mag ik je telefoon lenen?* – leerlingen noteren de letters J en N.
5. Het cijfer 3 ontbreekt in de reeks omdat je de twee voorgaande cijfers steeds optelt om tot het volgende cijfer te komen – leerlingen noteren het getal 3.
6. Het antwoord van de paardensprongpuzzel is 'verliefd' – leerlingen noteren de letters VER en de D.
7. Otto Eksteroog heeft vier moorden opgelost, meneer De Bruin nul en Herman Gottlieb acht – leerlingen noteren het woord ACHT.
8. Tussen 0 en 100 tel je negentien negens – leerlingen noteren de E en de N.

De geheime boodschap van Lev is:
Er zijn 3 verdachten.

WERKBLAD

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

SPEURNEUZENACADEMIE

Heb jij het in je om deel uit te maken van het speurneuzenteam? Zou je een slechterik als Arie de Haan te slim af zijn? De raadsels op dit werkblad vragen om een scherpe blik en speurneusdenkkracht. Los ze op en ontvang een geheime boodschap van opperdetective Lev.

1

Arie de Haan belt iemand en gebruikt duidelijk codetaal. Hussel de letters van degene die hij wil spreken door elkaar en ontdek wie hij echt bedoelt.

'Ik hep Chardonae nodig en effe snel graag'

Arie gebruikt een anagram. Benieuwd wat dat is en hoe je er een maakt? Vraag je leerkracht om het filmpje te laten zien.

Schrijf de vijfde letter van het antwoord op voor de geheime boodschap.

2

Lev krijgt een verdachte boodschap. Wie denk je dat 'm geschreven heeft?

Ga niet naar Costa Banana !

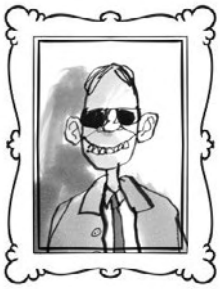
WOUTER WOBBEN

Ik ben sneller dan mijn schaduw.

MARGREET VOGELPOEL

Ik kan aan je aura zien of je betrouwbaar bent!

AREND HAGEL



Einstein had nog veel van mij kunnen leren !

Noteer de tweede letter van de juiste naam om de code te kraken.

3 De moeder van Zaid heeft drie kinderen.
Kwik, Kwek en...

Schrijf de eerste en derde letter van het antwoord op om de boodschap te ontcijferen.

4 Een goede detective spreekt meerdere talen.
Wat betekent: *Can I borrow your phone?*

Vertaal de zin en schrijf de eerste letter van het derde woord en de laatste letter van het laatste woord op.

5 Kraak de code. Welk getal ontbreekt in deze reeks?

1 1 2 ... 5 8 13

Dit cijfer is een onderdeel van de geheime boodschap.

6 Wat zijn meneer De Bruin en mevrouw Vogelpoel?
Los de paardensprongpuzzel op voor het antwoord.

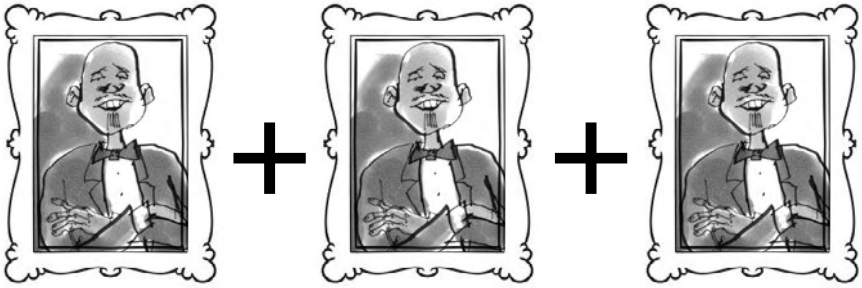
v	l	f
e	♞	e
r	d	i

TIP:
bij deze puzzel kies je een eerste letter en sla je steeds twee vakjes over om te ontdekken welk woord er staat. Je gaat met de klok mee of tegen de klok in.

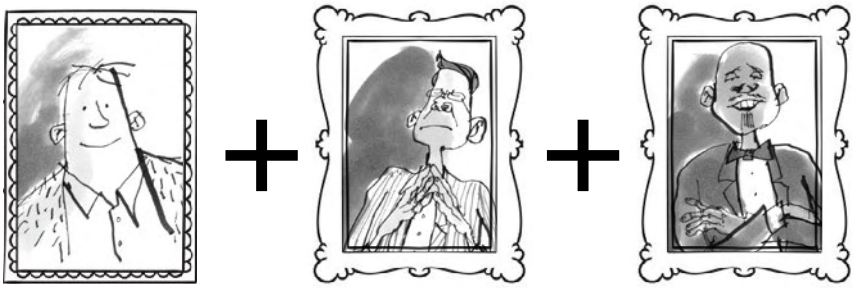
Schrijf de eerste drie letters en de laatste letter van het antwoord op om de geheime boodschap te ontcijferen.

7 Hoeveel moordzaken hebben de privé-detectives uit Dinkelberg opgelost? Los de rekensom op en ontdek het.

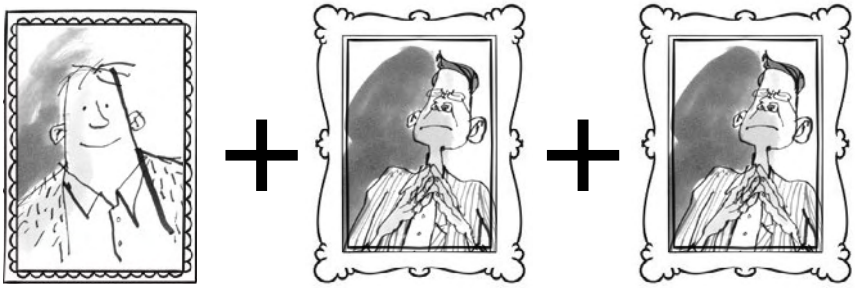
OTTO EKSTEROOG + OTTO EKSTEROOG + OTTO EKSTEROOG = 12



MENEER DE BRUIN + HERMAN GOTTLIEB + OTTO EKSTEROOG = 12



MENEER DE BRUIN + HERMAN GOTTLIEB + HERMAN GOTTLIEB = 16



Schrijf het aantal moorden dat Herman Gottlieb heeft opgelost op in letters. Deze letters zijn een onderdeel van de geheime boodschap.

8 Hoeveel negens zitten er tussen de 0 en de 100?

De laatste twee letters van het antwoord zijn de laatste twee letters van de geheime code.

DE GEHEIME BOODSCHAP IS

LESBRIEF

BUREAU S.P.E.U.R.N.E.U.S.

UITGEVERIJ De Fontein

Jozua Douglas ontvangt graag post, dus als de leerlingen hun uitfoeterwoorden graag willen delen, dan kan dat via het contactformulier op JOZUADOUGLAS.COM of via Instagram (@JOZUADOUGLAS).

COLOFON Deze lesbrief is een uitgave van Uitgeverij De Fontein, voor kinderen in het primair onderwijs **Coördinatie** Alette Reneman **Redactie** Firma Fluks **Advies en begeleiding** Jozua Douglas, redactie en marketing Uitgeverij De Fontein **Vormgeving** Mariska Schotman **Illustraties** copyright © Geert Gratama **Meer informatie** uitgeverijdefontein.nl en jozuadouglas.com