

LESBRIEF

DE TOCH NIET ZO  
EENZAME TOCHT  
VAN TORRE

Geschreven door  
Annekarijn Overduin  
Met illustraties van  
Sophie Pluim



In deze lesbrief vind je uiteenlopende lessuggesties waarmee je als docent in de klas aan de slag kunt. De suggesties kunnen zowel gebruikt worden als het boek is (voor)gelezen of als je daar nog mee bezig bent. Kies alleen dat uit wat je aanspreekt!

**Doelgroep:** De opdrachten zijn bedoeld voor leerlingen van groep 4 t/m 8 van het basisonderwijs en zijn bij uitstek geschikt voor de middenbouw.

**Tijdsinvestering:** afhankelijk van de opdracht van een kwartier tot meerdere uren. Aan jou de keuze.

**Uitvoering:** de opdrachten zijn in principe klassikaal, maar kunnen ook in groepjes of individueel gedaan worden.

**Lessuggesties bij de vakgebieden:** algemene ontwikkeling, taal, lezen, schrijven, natuuronderwijs, tekenen & handvaardigheid, sport en spel, koken.

**Tags** (leesbevordering in de klas): angst, bergen, creatief, doorzettingsvermogen, eenzaamheid, familie, fantasie, fantasiewezens, gevaar, gevoelens, herinneringen, heimwee, illustraties, Kinderboekenweek, landschap, levenslessen, natuur, samenwerken, speuren, verbeelding, verdriet, vertrouwen, vreugde, voorleestopper, vriendschap, zoektocht.

#### Thema's & trefwoorden:

alleen zijn	heimwee/verhuizen
avontuur	humor
doorzettingsvermogen	moed
emoties: vreugde, angst, verdriet, woede, liefde, schaamte, afschuw en verbazing	natuur pesten schuld verschillen-overeenkomsten
familie	vertrouwen

#### Genre:

avontuur  
ontwikkeling  
sprookjes/fantasie

#### Groep:

4-5-6-7-8 (NL)

#### Leerjaar:

2-3-4-5-6 (B)

#### Symbolen:

 Korte opdracht  
 Opdracht voor op het digibord  
 Praat-opdracht  
 Voorlees-opdracht  
 Schrijf-opdracht  
 Zoek-opdracht  
 Uitvoerige opdracht  
 Kookopdracht  
 Creatieve opdracht  
 Spelopdracht

## TORRE IN HET KORT

Torre weet niet wat hem overkomt als hij een tijdje bij een oom moet gaan wonen die hij nauwelijks kent. Oom Fons is een maffe vent die in zijn eentje in de bergen leeft, zonder internet en omringd door vallen en camera's om het bestaan van een onbekend wezen te bewijzen. Maar al gauw krijgt Torre een eigenwijs geitje onder zijn hoede en blijkt het leven in de bergen veel spannender te zijn dan al zijn videospelletjes bij elkaar. Vol actie, humor en fantastische wezens; een prachtig geïllustreerd boek om zelf te lezen vanaf 10 jaar, maar door de korte hoofdstukken en de vele cliffhangers nog véél leuker om in de klas voor te lezen aan kinderen vanaf 8 jaar.

**Torre gaat over je angsten overwinnen en erachter komen dat als je op jezelf durft te vertrouwen, je misschien wel meer durft dan je denkt. En dat met een flinke portie humor.**

De sfeervolle illustraties van Sophie Pluim vullen het verhaal prachtig aan en zullen de fantasie van de lezer nog verder stimuleren.

## 1. Introductie van het boek

 Kringgesprek. Laat de cover in de klas zien (bijlage 1 van de digibord versie) en laat het echte boek zien of rondgaan.

Wat zie je?


Wat is jullie eerste indruk? Wat voor soort verhaal zou dit zijn? Waar zou het over kunnen gaan?


Zien jullie ook gekke dingen?

Wat zou de schrijver bedoelen met de titel? En zou dat iets te maken kunnen hebben met de dingen die je ziet?

## Deel I: ROTSTREEK

## 2. Heimwee/pesten

 Kringgesprek na het voorlezen van hoofdstuk 1 & 2: Heb jij wel eens een situatie meegemaakt waarin iemand iets kapot maakte wat van jou was? Hoe voelde je je toen? Wat heb je toen gedaan? Durfde je er iets van te zeggen of vond je dat te spannend? Durfde je het aan iemand te vertellen? En zo ja, luchtte het op om dat te doen en hielp het? Kreeg je toen bijv. hulp? Snap je dat Torre wegrent of had je zelf iets anders gedaan?

 Kringgesprek na hoofdstuk 3: Wat doe jij als je verdrietig bent? Heb jij ook een lievelingsknuffel die je dan vastpakt? Hoe ruikt jouw knuffel?

Heb je wel eens bij iemand moeten logeren als je dat eigenlijk niet wou? Wat (of welk speelgoed) zou jij het meeste missen als je het niet mee zou kunnen nemen?

En wat zou je absoluut niet kunnen missen als je zelf Torre was. Wat zou jij meenemen om je thuis te voelen?

## 3. Het rare-woorden-spel

  Met dit eenvoudige spel behandel je op speelse wijze een paar moeilijke en gekke woorden of uitdrukkingen uit het boek in de klas. De juf of meester speelt tegen de klas!

Zet de vijf 'rare' woorden en zinnen op het digibord.

De juf of meester neemt één woord in gedachten. Daarna mag de klas een vraag verzinnen over de vijf woorden op het bord. De vraag moet alleen met ja of nee beantwoord kunnen worden (en mag natuurlijk niet een van de 5 dikgedrukte woorden op het bord zijn 😊)

Doel: de klas moet binnen vijf vragen het 'juiste' woord hebben geraden. Lukt dit dan krijgt de klas een punt. Lukt dit niet dan krijgt de juf of meester een punt. Wie gaat er winnen?

juf of meester	klas

### HET RARE-WOORDEN-SPEL:

- geroezemoes** ... in het **geroezemoes** beneden hoorde hij zijn vader én zijn naam. Zou het over Moos gaan?
- afzonderen** ... zoals hij in die rare berghut woont? Compleet **afgezonderd** van de wereld.
- ontpoppen** ... als die een tijd met Torre doorbrengt, **ontpopt** hij zich vast tot superoom.
- barricaderen** ... begon hij aan zijn bed te sjoeren. Net zolang tot het bed zijn deur **barricadeerde**.
- klossen** ... zei Fons en **kloste** weg. Torre hoorde hem op de overloop rondstommelen.

## 4. Mmm lekker! Prutcake van oom Fons

📖 Begin met voorlezen van p.29: *Fons haalde een papieren zakje uit de binnenzak van zijn vest. 'Nee, ik eet geen brood, maar ik zorg wel voor mezelf hoor.'*

*Torre wist meteen dat zijn vader daar iets van vond. Maar die trok alleen bedenkelijk een wenkbrauw op en hield zich in.*

*Fons bood hem een kleverig stuk bruine smurrie aan. 'Cake, maar dan gezond. Proeven?'*

*Torres vader keek alsof oom Fons hem een naaktslak voorschotelde.*

*'Dan niet,' zei Fons schouderophalend.*

🔍 **Recept voor 1 prutcake (lekker hoor!)** (ongeveer 12 plakken, dus voor de hele klas wil je er misschien twee maken):

150 gr havermout

150 gr zelfrijzend bakmeel (of 150 gr speltbloem en 1 flinke theelepel bakpoeder of ½ theelepel baksoda)

2 pakjes vanillesuiker

3 eieren

275 ml appelmoes (met suiker, of anders een extra eetlepel honing toevoegen)

2 eetlepels honing

1 eetlepel kaneel

1/2 theelepel zout

2 appels geschild en in hele kleine blokjes gesneden

(Eventueel nog 1 theelepel kaneel met 2 eetlepels rietsuiker voor op de cake.)

**Bereiding** Stap 1: Verwarm de oven voor op **180 graden**.

Stap 2: Bekleed een cakevorm met een vel bakpapier (mag over de rand hangen).

Stap 3: Doe alle ingrediënten bij elkaar in een grote kom of pan, meng met een vork en giet de smurrie zo in de cakevorm. Knip het bakpapier eventueel een beetje bij.

Stap 4: Zet de prutcake **35 minuten** in het midden van de oven. De hele school gaat lekker ruiken (mits je de cake niet laat verbranden). 15 Minuten laten afkoelen en dan genieten!



## Deel II: TUHGREB

### 🕒 5. Droomhut

📖 Kringgesprek na hoofdstuk 6. Lees eerst de beschrijving van de berghut van Oom Fons op p.38 nog eens voor: *Want daar, op een bergweide omringd door hoge rotspieken, stond het gekste huis dat hij ooit had gezien: een oude berghut met een begroeid dak dat leek te bezwijken onder het gewicht van een houten bouwsel waarop een complete schuur stond, afgetopt met een kraaiennest.*

*Fons legde een hand op zijn schouder. 'Vind je het wat?'*

*Torre knikte. 'Het lijkt wel of je een boomschip op het dak hebt gebouwd.'*

*Gefascineerd staaarde hij naar de kabelbaan die uit het huis leek te komen. Torre had wel vaker een kabelbaan gezien, maar niet aan een huis. En aan deze hing ook nog een emmer.*

💡 Kan je nog iets verzinnen wat mooi bij de hut zou passen? Als dit jouw hut was, wat zou je er dan nog aan toe willen voegen? Hoe ziet jouw droomhut eruit? En wat zou jouw favoriete plek in de hut zijn?

🕒 🎨 📖 Toon de berghut in de digibordversie en vraag aan de kinderen of ze er hun eigen droomhut van willen maken. Laat ze er maar lekker op los tekenen, want alles mag!

🕒 🎨 Ook leuk: klei jouw droomhut of probeer de berghut na te bouwen met Kapla of Lego.

💡 of 📖 Wat betekent TUHGREB eigenlijk? Hoe klinkt jouw naam andersom? En kan je nog meer gekke andersom woorden bedenken? Kan je misschien ook een woord bedenken dat andersom een andere betekenis heeft (mat-tam bijv.)?

## Deel III: NATNEUS

### 🕒 6. Droomdier

🕒 🎨 Nodig: papier, tekenmateriaal en oude tijdschriften of een computer en eventueel een printer.

📖 Begin met voorlezen van p.56: *Fons wikkelde het plakkerige vest om het geitje en gaf het bundeltje aan Torre. 'Hou hem maar dicht tegen je aan. Hij heeft je lichaamswarmte nodig, anders overleeft hij het straks ook niet.'*  
*Sprakeloos staaarde Torre naar de bundel in zijn armen. Hij had nog nooit zoiets kleins en schattigs vastgehouden. Het geitje was nog liever dan zijn broertje toen die net geboren was. Die kon alleen maar huilen.*

💡 Als jij nou net als Torre ineens voor een dier zou moeten zorgen en je zou alles mogen kiezen, wat zou het dan zijn? Denk eerst goed na, want: ja, alles mag!

📖 of 🎨 Als je je dier gekozen hebt, probeer daar dan zoveel mogelijk over te weten te komen: wat eet en drinkt het? Waar en wanneer slaapt het? Hoe oud wordt het? Moet je het uitlaten? Zoek informatie op het internet of in de (school)bieb en maak er een mooi verslagje van. Dat kan een poster zijn, een heel werkstuk of gewoon een mooie tekening.



## Deel IV: ALLEENZAAM

### 7. Geuren raden



Stap 1. Begin een dag van tevoren!

 Kringgesprek. Wat vind jij het allerlekkerste ruiken? En wat is de aller-, aller-  
vieste geur die je ooit hebt geroken?

Vraag of alle kinderen een dunne sjaal of bandana mee naar school willen nemen  
of iets anders dat ze als blinddoek kunnen gebruiken. En vraag tot slot wie het  
volgende in een plastic zakje mee wil nemen (of neem dit zelf mee):

- verse tijm
- verse rozemarijn
- een geurend dennentakje van een dennenboom
- een lekker ruikende bloem: bijv. roos, jasmijn of hyacint
- (een bakje met) oude rotte bladeren
- een verkoold stukje hout dat nog naar vuur ruikt (uit een open haard of barbecue)
- hooi of gedroogd gras (wie heeft er een konijn of cavia?)
- een stukje geitenkaas
- eventueel kunnen jullie ook nog samen iets bedenken wat vies ruikt (droge  
keuteltjes van een konijn of ander huisdier bijv., maar doe die dan wel in een extra  
plastic zakje waar je kleine gaatjes in prikt!).

### De volgende dag:

  Stap 2. In *De toch niet zo eenzame tocht van Torre* gaat het vaak over geuren.  
Luister maar naar de volgende zinnen uit het boek:

... *De rook van het smeulende hout prikte in zijn neus.*  
... *Bovendien rook hij al een tijd een vreemd luchtje.*  
... *'Het ruikt hier naar zomer,' zei Torre. 'Naar gemaaid gras.'*  
... *Buiten bleef Torre stilstaan om de zware geur van dennen, haardvuur en wilde  
tijm op te snuiven. Wat rook dat lekker!*  
... *Met hangende schouders staarde Torre in zijn melk. Het rook naar geit.*  
... *Even werd het aardedonker en was er alleen de geur van rottende bladeren. In  
volle vaart gleden ze door een pikdonkere gang naar beneden. Nu zag Torre echt  
niks meer. Hij rook alleen nog natte, vette aarde.*  
... *Op zijn buik tijgerde Torre naar de ingang. De geur van aarde en rottende  
bladeren deed hem denken aan herfst en boswandelingen die hij wel eens met zijn  
vader en moeder maakte. Hij wilde niet aan ze denken, niet nu. Hij moest zich  
concentreren. Hoe deden geuren dat toch, herinneringen dichtbij halen?*

Stap 3. Doe de spullen (tijm, rozemarijn, dennentakje, bloem(blaadjes), oude rotte  
bladeren, verkoold stukje hout, hooi, geitenkaas en eventueel iets 'vies' in (plastic)  
bakjes die je makkelijk door kunt geven. Zet de kinderen in een kring en laat ze bij  
elkaar een blinddoek omdoen.

Geef als iedereen weer zit de spullen vanaf één kant in willekeurige volgorde door. De kinderen  
mogen niet verklappen wat het is. Als iedereen  
geroken heeft mogen ze het pas raden.

NB Je kunt het ook simpel houden en alleen bij een  
paar kinderen uit de klas een blinddoek voordoen  
of vragen of de kinderen hun ogen dichtdoen.



## Deel V & VI: VREEMD VOLK & NEP-LOR

### 8. Het rare-woorden-spel (2)

1. **krakkemikkig** ...en klom via een **krakkemikkige** ladder voorzichtig achter de aardman aan.
2. **vermaak** tot groot **vermaak** van het aardvolk begon Natneus drijftig met zijn koppie te schudden. 'Ben geen vogel, ben een geit.'
3. **perkament** ...en duwde hem een velletje **perkament** en een stukje houtskool in handen.
4. **watertandend** **Watertandend** stond het volkje toe te kijken hoe een aardvrouw de spies langzaam draaide. Torres maag rammelde.
5. **een speld horen vallen** Je kon **een speld horen vallen** in de aardvolkburcht.



 Voor uitleg zie opdracht 3! 

### 9. Zelf eigenwijze aardvolk woorden bedenken

  Kringgesprek na hoofdstuk 20. Het aardvolk heeft een grappig taaltje: 'Noppers, noppers, domme geit,' riep Knarf. 'Die natuurlijk nie. Die moet nodig gekatapulteerd worden!' Torre schoot in de lach. 'Die moet wát?' 'Die moet nodig gekatapulteerd worden,' herhaalde Knarf. 'Die moet opsodemieteren bedoelt ik daarmee.'

Kringgesprek. Weet jij wat deze woorden betekenen: 'Noppers, op loertocht gaan, de betermaker, gillende boomklappers, de richter, de blokkers, draaiers, vreesels, de Vrees en Tagiër'?


Het aardvolk gebruikt ook vaak vaste zinnnetjes waarmee iets bedoeld wordt; uitdrukkingen of gezegden noem je dat. Wat zouden deze betekenen? 'Die moet nodig gekatapulteerd worden! Wij kunt best iets ritselen, Moddig werk (Knarf), Vol op zijn smoezerd! Wee je gebeente...'

 of  Wat is jouw favoriete aardvolkwoord? En kan je er misschien ook eentje zelf bedenken? Als jij een aardkind zou zijn, wat zou jij dan naar de lor roepen als je hem tegen zou komen?

LET OP: Als iemand uit de groep een uitdrukking of een heel leuk woord heeft bedacht, stuur het dan even naar [info@annekarijnoverduin.nl](mailto:info@annekarijnoverduin.nl) en wie weet komt het wel in het volgende boek! Graag ook de naam en leeftijd van de bedenker erbij zetten.

## Deel VII: VLEUGELLAM

### 10. Durf!

 Lees eerst dit voor: Torre kon hem bijna aanraken. Dit was het moment. Hij wist het, maar hij kon niks. Het was precies als met Moos. Hij kon zich niet bewegen. Naast hem dook Grote Gump op.

'Kom op, Torre,' fluisterde de Grote, 'gooi dat touw toch!'  
Torre wou wel, maar het was net of ze hem verstild hadden.  
(...)

Torre was een stuk minder enthousiast. 'Moet ik écht in mijn eentje die grot in?' vroeg hij bedremmeld.


De Grote Gump keek hem onderzoekend aan. 'Hoor ik daar nou twijfel in je stem?' zei die lichtelijk verbaasd. 'We hebben het toch allemaal prima onder controle zo?' Torre zuchtte. 'Wat nou als ik het ineens niet meer durf?'

Grote Gump wuifde Torres zorgen weg. 'Soms moet je niet te veel denken en moet je gewoon doen. Echt, je durft meer dan je denkt!'

 Kringgesprek hoofdstuk 31. Is er iemand in de klas die ergens heel erg tegenop zag en dat het best wel mee viel? Hoe ging dat en hoe voelde dat? Lukte het meteen of was het moeilijk?


## Deel VIII & IX: ONDERWEG & DE BERGLOR

### 11. Hoe reageer jij?

 Lees eerst dit voor: 'Ik doe het niet expres. Maar als ik ergens heel erg van schrik, kan ik soms ineens helemaal niks meer, zelfs niet bewegen, of denken. Dan wil ik alleen maar wegrennen. Maar zelfs dat lukt dan pas na een hele tijd.' Verslagen liet Torre zijn hoofd hangen. Het was toch niet uit te leggen.

(...)

De mol schudde zijn kop. 'Dat is toch gewoon een reactie! Iets wat je lijf doet, zonder dat je erbij nadenkt. De één ramt er meteen op los, de ander rent er vandoor en jij doet of je dood bent. Daar kies je niet voor, dat gebeurt gewoon.' (Tip: lees p.198 nog een keer helemaal voor.)

 Kringgesprek. Als er iets heftigs gebeurt, kan je daar heel verschillend op reageren. Wie van jullie herkent Torres reactie en verstijft ook wel eens? En wie wordt juist snel boos als die zich bedreigt voelt? Is er misschien ook iemand in de klas die het liefst wegvlucht als er ruzie is? Ga met de klas in gesprek en vertel (als je durft) ook zelf hoe je reageert op vervelende dingen.

### 12. Het rare-woorden-spel (3)



1. **teug** Walgor nam een grote **teug** soep en liet een gigantische boer.
2. **roerloos** **Roerloos** bleef Torre liggen. Zolang hij niet bewoog, kon hij nog in iets anders terechtgekomen zijn.
3. **schaapachtig** Torre staarde Natneus **schaapachtig** aan. 'Wat dan?'
4. **argwanend** Wat de rat loerde **argwanend** naar de vrouwtjeslor.
5. **tuiten** Walgor deed een stap in de richting van de Lorredella en **tuite** zijn gebarsten lippen.

 Voor uitleg zie opdracht 3! 

## Deel X: VALSTRIK


### 13. Kabouterkegel

Nodig: kegel/bowlingset van 6 pionnen en een bal.

  Check hoe groot de pionnen zijn en knip uit karton zes ringbaardjes en 6 rode puntmutsjes. Plak ze met plakband op de pionnen. Wil je het helemaal echt maken, dan kan je de pionnen zelfs nog omwikkelen met een groene lap. Zet de pionnen buiten of in de gymzaal in een kegel/bowling opstelling en laat de kinderen om de beurt gooien. Wie is hier net zo slecht in als Walgor?

### 14. Eigenschappen

Nodig: digibordpen/stift.

 Stap 1. Leg uit wat eigenschappen zijn (ze zeggen iets over hoe je bent en hoe je je gedraagt en kunnen positief of negatief zijn). Vertel welke eigenschappen je zelf hebt en welke eigenschappen je wel zou willen hebben. Laat de kinderen daar zelf ook even over nadenken. Wie durft het te vertellen?

 Stap 2. Vraag wie de belangrijkste personages (figuren) in het boek zijn (wezens tellen ook!) Zoek steeds het personage dat de kinderen noemen erbij (je vindt ze in de digibord versie) en bedenk dan samen met de klas welke eigenschappen het beste bij dit personage passen. Schrijf ze er op het digibord bij en ga naar de volgende.

Let op: in de digibord versie kun je bijna alle belangrijke figuren uit Torre vinden. Tip: Zit het genoemde personage er niet tussen? Laat een kind dat van tekenen houdt dit figuur dan op het digibord tekenen.


Kies uit:

<b>lief</b>	<b>angstig</b>	<b>eerlijk</b>	<b>driftig</b>	<b>serius</b>
<b>gemeen</b>	<b>een echte</b>	<b>niet eerlijk</b>	<b>slim</b>	<b>gek</b>
<b>aardig</b>	<b>vriend</b>	<b>trouw</b>	<b>niet zo slim</b>	<b>wantrouwend</b>
<b>onaardig</b>	<b>onbetrouwbaar</b>	<b>vals</b>	<b>gezellig</b>	
<b>eigenwijs</b>	<b>vriendelijk</b>	<b>koppig</b>	<b>gierig</b>	of nog iets
<b>dapper</b>	<b>agressief</b>	<b>behulpzaam</b>	<b>grappig</b>	anders...?




## Deel XI & XII: ONGELOOFLIJK & VERRASSING

### 15. Maak een Torre minimuseum


 Verzamel zoveel mogelijk spullen die met het boek te maken hebben, neem die mee naar school en richt een Torre tafel of Torre kast in met al jullie spullen en vondsten. Nog leuker: maak er een heus minimuseum van! Misschien heeft iemand wel een uilenknuffel thuis, een rat of pluche geitje. Of ga met zijn allen de natuur in en ga op zoek naar dingen uit het boek: rottende bladeren, modder, dood hout, vogelveren, libelle(bevleugelden)vleugels... Wie weet vindt iemand wel een eigen padsteen! Je kunt er ook kruiden bij leggen, of erwtes, je kunt het zo gek niet bedenken. Om het helemaal af te maken, zet je er bordjes bij waarop je schrijft wat het allemaal is en eventueel waarom het bij het boek past.

### 16. Kinderboekenweek opdracht: een eigenwijs gesprek


Nodig: digibordpen/stift.

 Kringgesprek. Welke twee woorden zitten er in het woord eigenwijs? Precies: eigen en wijs. Wie van jullie doet er graag dingen *op eigen wijze*, op je eigen manier? In het woordenboek staat dat eigenwijs twee dingen betekent: **1** niet luisterend naar goede raad en **2** eigenaardig-grappig. Maar wat maakt iemand eigenwijs? Kunnen dieren ook eigenwijs zijn? En kun je er ook eigenwijs uitzien? En hoe dan? Wie in deze klas is het eigenwijs? Tip: Ben jij als juf/meester ook wel eens eigenwijs (geweest)? Heb je bijvoorbeeld wel eens kattenkwaad uitgehaald of iets expres niet gedaan toen iedereen zei dat je dat wel moest doen? Bedenk zelf een mooi voorbeeld en deel dit met de klas.

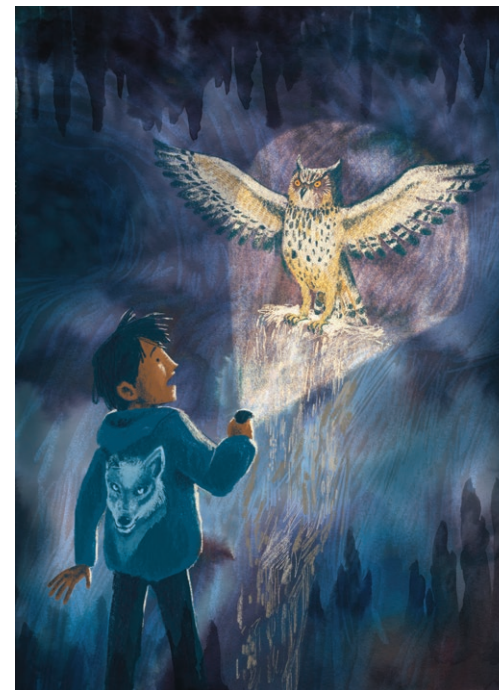
In *de toch niet zo eenzame tocht van Torre* wemelt het van de eigenwijze figuren. Sommigen luisteren niet naar goede raad en willen alles alleen maar op hun eigen manier doen. En anderen doen gewoon een beetje gek of zien er grappig uit. **Je kunt niet alleen eigenwijs doen, of eigenwijs zijn, je kunt er dus ook eigenwijs uitzien en zelfs eigenwijs klinken!** Omdat eigenwijze mensen (of dieren) de dingen graag net even anders doen, proberen ze ook vaak andere oplossingen te zoeken. Is eigenwijs doen, zijn, of eruit zien, dan iets positiefs of iets negatiefs?

 Bedenk samen met de klas welke personages in Torre eigenwijs zijn en waarom. Laat (net als bij opdracht 14) steeds een figuur op het digibord zien en schrijf er dan in steekwoorden bij waarom die volgens de kinderen eigenwijs is.

Spiekbriefje voor de docent: praat grappig, stoer, ziet er vrolijk uit, volhouder, bazig (wil graag de leider zijn), heeft gekke ideeën, heeft een duidelijke mening, weet precies wat hij/zij/die wel of niet wil, koppig, wil alles helemaal anders doen, vastberaden (laat niet los), zelfstandig (wil geen hulp, wil het zelf doen) creatief: verzint gekke oplossingen, wil er expres apart uitzien, geeft nooit toe, komt voor zichzelf op. Over de personages: Oom Fons woont liever in zijn uppie in een wonderlijke berghut vol uitvindingen dan in een rijtjeshuis. Natneus zegt wat-ie denkt. Het aardvolk trekt zich van niemand wat aan, zelfs hun taal heeft iets eigenwijs (zie opdracht 9) Knarf is luid en laat anderen niet uitpraten. Estian luistert niet graag naar de Grote en wil dingen alleen doen. Walgor doet precies wat-ie zelf wil (en ziet lompe opmerkingen als complimentjes) Etc.

 Vraag tot slot aan de klas: wat is jouw favoriete eigenwijze karakter uit Torre? En waarom? En welke eigenwijze eigenschap zou jij wel willen hebben?

TIP: Nóg leuker is het natuurlijk om Annekarijn zelf in de klas uit te nodigen om dit gesprek met de kinderen te voeren. Voor de Kinderboekenweek 2024 heeft ze een speciaal eigenwijs programma ontwikkeld (duur: 60 minuten). Voor meer informatie en boekingen: <https://deschrijverscentrale.nl/auteurs/3521423>



## 17. Zelf een Torre-kijkdoos maken

Nodig: een schoenendoos (1 per groepje, of 1 per kind), folie of crepepapier, lijm, eventueel verf of gekleurd karton, knutselplaten (zie link).

 Deze opdracht kan zowel klassikaal, in groepjes als individueel gedaan worden. Hoe werkt het? Op <https://gottmerkinderboeken.nl/product/de-toch-niet-zo-eenzame-tocht-van-torre> vind je een knutselplaat die je kunt downloaden en printen in kleur. Leg de opdracht als volgt uit:

 Kringgesprek. Dit boek lijkt soms wel een beetje op een film. Wat is jouw/jullie favoriete scène? En hoe zie jij of zien jullie dat precies voor je? NB Dit kan ook in groepjes besproken worden.


Stap 1. Volg de instructies op de knutselplaat en maak alleen of in groepjes van jullie favoriete scène een mooie kijkdoos. Tip: Je hoeft niet alle figuren te gebruiken en je kan er ook zelf figuren bij tekenen! Extra tip: knip, als je het knippen lastig vindt, maar een beetje om de haren en vingers heen en kleur het 'wit' met kleurpotlood bij in de kleur van de achtergrond.

Stap 2. Plak de figuren in de doos en richt de doos in met mos, bladeren, modder, klei, steentjes, takjes of iets anders dat bij jouw/jullie scène past. Tip: verstopt voor een extra spectaculair effect een paar lampjes op batterijen of zo'n mini-snoer met (kerst)verlichting in de doos.

Je kan natuurlijk ook gewoon een kijkdoos maken met alle figuren.

### Maak je eigen illustratie

Nodig: stiften, potloden, lijm, eventueel verf en tijdschriften en de knutselplaat.

 Je kan jouw favoriete scène natuurlijk ook gewoon **tekenen** of er een **collage** van maken. Knip de figuren die je voor jouw illustratie nodig hebt uit de knutselplaat (zonder de witte stripjes!) en teken op een nieuw vel papier jouw scène daaromheen. Of knip voor een collage mooie foto's uit een tijdschrift en plak ze op een grote achtergrondfoto rondom je favoriete figuur. Tip: Bij een collage mogen de foto's over elkaar heen geplakt worden, sterker nog: dat hoort er zelfs een beetje bij!

Helemaal leuk: maak zelf foto's! Of zoek ze op bijv. [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) en print en knip die uit.

Is het resultaat mooi geworden? Vertel in één zinnetje wat je hebt getekend en stuur een foto naar [info@annekarijnoverduin.nl](mailto:info@annekarijnoverduin.nl) en wie weet komt jouw illustratie wel op haar website.

## 18. Na afloop:

 Kringgesprek. Bespreek het boek met de klas na:

Wat vond je van het verhaal: spannend, mooi, ontroerend, droevig, grappig, gek, verdrietig of misschien iets anders? Wat was het spannendste moment en wat het grappigste? En was er ook iets wat je niet leuk vond aan het boek of wat je te moeilijk vond? Als jij Torre was geweest, wat had jij dan het engste moment gevonden? En wat het gaafste? En had je misschien iets ook heel anders gedaan of aangepakt?


Is Torres avontuur nou wel of niet gebeurd? En waarom denk je dat? Wat zijn de aanwijzingen?

Wat vond je van de tekeningen in het boek? Passen die er goed bij of had je misschien iets heel anders in je hoofd?

En welke illustratie vind je het spannendst, het griezeligst, het zieligst of het stoerst?



## 19. Hoe zou het verder gaan?

 **Schrijfopdracht:** Wat gaat er gebeuren als Torre weer helemaal is opgeknapt? Annekarijn is bezig met het vervolg, maar wat hoop jij dat er gaat gebeuren? Schrijf op een A4'tje wat jij het liefst zou willen lezen.  
NB Ook geschikt voor een kringgesprek!

 **Tekenopdracht:** hoe zou het verder gaan?

 Als jij in het bos een magisch wezen tegen zou komen, hoe zou dat er dan uitzien? Teken het wezen dat jij het liefst in een bos zou willen ontmoeten. Of teken het wezen dat jij juist NOOIT VAN JE LEVEN zou willen tegenkomen. Dat kan natuurlijk ook!

Zijn je leerlingen tevreden over het resultaat? Mail dan een foto naar [info@annekarijnoverduin.nl](mailto:info@annekarijnoverduin.nl) en wie weet doet ze wel iets met hun bedenksels in het vervolg!

