



OP DRIFT

Reinhilde Van Driel en Harmen van Straaten (ill.)

Davidfonds/Infodok

(door Lotte Oers)

OVER DE MAKERS

Reinhilde Van Driel is (toneel)actrice, theaterschrijfster en schrijfster. Ze werd geboren te Brussel maar studeerde toneel in Antwerpen aan de Studio Herman Teirlinck. Sinds 1990 is ze actrice, vooral werkzaam in het kindertheater. Reinhilde speelde bij Het Gevolg, De Kopergieterij en Kollektief D&A. Voor dat laatste gezelschap schrijft ze ook theaterteksten. 'Op drift' is haar debuut als boekenschrijfster.

Harmen van Straaten studeerde rechten, maar dat werk beviel hem niet, en dus begon hij in zijn vrije tijd kinderboeken te illustreren. Nadat hij een paar jaar het illustreren had gecombineerd met zijn baan als jurist, besloot hij om de sprong te wagen en zijn brood te gaan verdienen als illustrator. Intussen heeft hij een mooie studio aan een gracht in Amsterdam en hij werkt voor uitgeverijen in Nederland, België, Groot-Brittannië en Duitsland. Hij illustreerde ruim 400 boeken in binnen- en buitenland en schreef ruim 50 boeken voor alle leeftijden.

1. VERHAAL

Het verhaal in 3D?

Materiaal naar keuze

- speelhuisjes en –poppen
- speelblokken: hout, lego, duplo...
- knutselmateriaal: schaar en lijm, papier en karton, doosjes en rollen allerhande...
- tekenmateriaal

Hieronder vind je enkele thema's en bijhorende vragen die je samen met de juryleden kan bespreken. Dit kan perfect in een eenvoudig gesprek, zonder materiële ondersteuning. Maar het kan fijn zijn om samen met je juryleden eerst een visuele opstelling te maken van de verhaalelementen, en de vragen te bespreken terwijl het verhaal zich binnenin de kring afspeelt. Het verhaal leent zich daar goed toe omdat het over een reis gaat. De mogelijkheden om tot een visuele voorstelling te komen zijn legio, enkele suggesties:

- Maak gebruik van speelgoed dat je thuis hebt liggen of kan lenen: huisjes, een boot, poppetjes van eender welk merk kunnen geschikt zijn. Je hebt nodig: Zaligkerke (het hotel? de bus? enkele huisjes?), een gewoon huisje, enkele poppetjes, Monscat (een aanlegsteiger? het paleis? een grote boot?), een boot waarop je het huis kan zetten. Het hoeft allemaal niet in verhouding te zijn.
- Speelblokken om Zaligkerke, het huis, Monscat en de boot na te bouwen. Je kan dit zelf al vooraf doen als je niet zoveel tijd hebt, maar nog leuker is het om de juryleden zelf te laten bouwen. Breng ook enkele poppetjes mee.
- Als je veel tijd hebt: breng knutselmateriaal mee en laat de juryleden zelf Zaligkerke, het huis,

- Monscat en de boot bouwen (net zoals Elly doet in het verhaal). Breng daarnaast enkele poppetjes mee.
- Een tussenoplossing bij minder tijd: laat de juryleden een grote tekening van Zaligkerke en Monscat maken, en breng zelf een huisje, een boot en enkele poppetjes mee.

Terwijl je onderstaande thema's (niet in onderstaande volgorde, maar chronologisch, naargelang hun plaats in het verhaal) bespreekt, beweeg je het huis met de poppetjes weg van Zaligkerke, richting Monscat. Daar plaats je het bovenop de boot, die terugvaart naar Zaligkerke.

Personages

(Als je werkt met poppetjes, kan je de juryleden zelf laten kiezen welke pop welk personage uitbeeldt) Bespreek met de juryleden de evolutie die de personages doormaken in de loop van het verhaal.

Vraag de juryleden om de personages op te sommen en ze vervolgens te beschrijven zoals we ze in het begin van het verhaal leren kennen.

- Wie was gelukkig in het begin? (iedereen behalve tante Cora)
- Wat dachten de verschillende personages over de bouw van het hotel? (Elly vindt het zwemparadijs wel leuk, papa is heel erg tegen)
- Wat gebeurde er met de personages toen hun eiland op drift sloeg? (eerst zagen ze er vooral voordelen van in, daarna steeds meer nadelen)
- Wie was gelukkig op zee? (Ronny, tante Cora (door Fonz), soms Elly, soms ook de anderen)
- Wat maakte de verschillende personages gelukkig (de vrijheid, het uitzicht op de zee, het samenzijn...), wat maakte hen bang of onzeker (water- en voedseltekort, niet weten waar ze zijn, afbrokkelend land...)?
- Welke verandering(en) brengt Fonz bij hen teweeg? (maakt iedereen wat gelukkiger, vooral tante Cora en Ronny)
- Wat deden de verschillende personages in de haven van Monscat? (papa en Nestor werken aan het huis, Bill en Elly hebben een job, mama verveelt zich, tante trekt zich terug) Wie was daar graag? (vooral Bill) Laat de juryleden ook Nestor beschrijven.
- Terug in Zaligkerke: laat de juryleden het begin en het einde vergelijken. Wie van de personages is gelukkiger dan in het begin? (tante Cora, Bill) Wie mist iets en wat mist hij/zij? (vooral papa mist het uitzicht op de klif)

Bekijk samen met de juryleden de illustraties van de personages:

- Papa: p. 14
- Mama: p. 12
- Bill: p. 51
- Elly: p. 8, 40, 60, 71, 73
- Ronny: p. 8, 28, 29, 42, 48
- Tante Cora: p. 79

De meeste personages worden maar een enkele keer afgebeeld, we vormen onze voorstelling van hen dus voor een groot deel uit de tekst.

- Komt het beeld dat de juryleden in hun hoofd hebben overeen met de afbeeldingen?

Ruimte

Zaligkerke en Monscat zijn twee heel verschillende plaatsen.

- Laat de juryleden beide steden beschrijven.
- Er zijn in het boek geen illustraties van de steden... Is dat jammer?
- Zouden deze steden echt bestaan?
- Waar ter wereld denken de juryleden dat deze plaatsen ergens (zouden) liggen (als ze echt bestonden)? Waarom denken ze dat?

Avontuur

- Kan dit avontuur echt gebeuren? Wat kan echt, wat niet? Vinden de juryleden het een probleem dat niet alles realistisch is?
- Welke problemen krijgen de personages onderweg (drank- en voedseltekort, terrein dat loskomt

van het eiland, huis weggesleept...)? Maakte dit de reis spannend (genoeg)? Hadden de juryleden dit verwacht? Welke andere problemen/moeilijkheden hadden ze eventueel verwacht of hadden ze zelfs spannender gevonden?

- Vonden ze dit een spannend avontuur? Waarom (niet)?
- Is dit een avontuur dat ze zelf ook wel zouden willen beleven? Waarom (niet)?

2. VERWERKING

Thuis

Materiaal

- Losse kaartjes met de woorden “gebouw”, “plaats”, “huisgenoten”, en een touw OF
- Groot papier met een driehoek erop getekend en in de hoeken de woorden “gebouw”, “plaats”, “huisgenoten”

EN VERDER

- Kaartjes met de namen van de juryleden erop

Wat is thuis? In ‘Op drift’ zijn er drie aspecten die van het huis een echte thuis maken en die niet zonder elkaar lijken te kunnen:

- de plaats: het stadje Zaligkerke en de hoge klif met het grasveldje
- het gebouw: het statige herenhuis met zijn twee verdiepingen, ramen, balkon en erker, en zijn wisselende kleuren
- de huisgenoten: Elly, mama, papa, Ronny, Bill en tante Cora

Maak een grote driehoek (met touw of op papier) met in de hoeken de woorden “gebouw”, “plaats”, “huisgenoten”. Laat de juryleden nu nadenken in welke mate deze drie aspecten voor hen belangrijk zijn om een thuis te maken. Elk jurylid mag het kaartje met zijn naam ergens in de driehoek leggen: hoe dichterbij een bepaald aspect, hoe belangrijker het voor hem/haar is.

- Hebben de juryleden ongeveer dezelfde plaats gekozen of zijn er veel verschillen? Laat hen vertellen over wat zij belangrijk vinden aan thuis.
- Welke zaken zijn voor Elly in ‘Op drift’ belangrijk?
- Op het einde van het boek is één van de drie aspecten (deels) veranderd, welke is dat? (de plaats: het huis ligt niet meer op de klif).
- Stel dat de juryleden aan hun thuis één aspect moeten veranderen, welk zou dat zijn? Voor welk alternatief zouden ze dan kiezen?

Materiaal

– Tekengerei: papier, stiften, potloden...

Op pagina 6 zien we het huis van Elly bovenop de klif, op pagina 19 staat het op het eiland, op pagina 83 op de boot. Laat de juryleden zelf hun huis tekenen (dit kan hun echte huis zijn, of net hun droomhuis). Laat hen daarbij speciale aandacht besteden aan de plaats waar het huis staat. Eventueel kunnen ze ook experimenteren door het huis op verschillende plaatsen te tekenen. Welke plaats is hun favoriet?

Theater

De auteur maakte van ‘Op drift’ ook een theatervoorstelling voor kinderen vanaf 8 jaar. Vertel er de juryleden iets meer over met behulp van dit tekstje:

In haar gekende aanstekelijke en expressieve stijl speelt, vertolkt en wordt Reinhilde van Driel Op Drift. Met haar eigen vertelling over de avonturen van Elly en haar familie neemt ze je mee op een fantasierijke, spannende reis.

Maar evengoed laat ze je met haar verhaal voelen dat het niet altijd een pretje is om op drift te zijn. Naast het enthousiasme in haar spel is er ook tijd voor verstillig en mijmering. Want al wordt het hele verhaal verteld door de ogen van de 11-jarige Elly, de echte hoofdrol is weggelegd voor ‘het huis’. Elly’s

huis heeft een ziel, karakter en het ademt. Het leeft en reist mee doorheen het hele familie verhaal. Alles wordt versterkt en onderstreept door intimistische muziek van Piet Slangen en een sobere, esthetische vorm die de verbeelding van de kinderen extra prikkelt.
(Bron: <http://theaterdetekomst.be/op%20drift.html>)

- Kunnen de juryleden zich een beeld vormen hoe dit verhaal er op toneel zou uitzien?
- Wat verwachten ze van het decor?
- Welke passages zijn volgens hen moeilijk op toneel te brengen? Kunnen ze zelf oplossingen hiervoor bedenken?
- Denken de juryleden dat de auteur het verhaal hier en daar wat veranderd heeft voor de theaterversie? Zo ja, waar?
- Zouden ze de voorstelling graag zien?
- Gaan de juryleden graag naar theater?

In de theaterversie is er slechts één actrice, Reinhilde Van Driel zelf. Maar wat als er verschillende acteurs zouden zijn? Laat de juryleden een passage naspelen, maar probeer het sober te houden, net als in de echte theaterversie.

- Kies vooraf zelf een passage of laat de juryleden in overleg een passage kiezen.
- Laat de juryleden zelf de rollen verdelen, maar help waar nodig. Is er een verteller nodig? Wat met de overige personages wanneer er niet genoeg acteurs zijn (spelen sommige acteurs verschillende personages, of blijven deze personages onzichtbaar)?
- Gebruik geen of zo weinig mogelijk attributen. Laat het verhaal zich vertellen door mimiek, bewegingen en woorden.
- Het toneelstukje hoeft niet letterlijk het boek te volgen, laat de juryleden improviseren als ze niet helemaal zeker meer zijn hoe het gaat.

Lof voor het boek (of niet)

Op de achterflap vinden we een kort stukje tekst dat het boek aanprijst:

*“Op drift is een verhaal over een hechte familie die een grensverleggend avontuur beleeft. Elly neemt je mee naar een wereld van vrolijkheid en melancholie. Haar blik op de zee, het land en het leven maken van *Op drift* een hartverwarmend boek.”*

Dit stukje tekst moet samen met de korte inhoud de lezer aansporen om het boek te lezen en extra nieuwsgierig maken.

- Begrijpen de juryleden alle woorden? Zo niet, bespreek samen de moeilijke woorden.
- Vinden de juryleden dat de tekst doet wat hij moet doen: hen nieuwsgierig maken en aansporen het boek te lezen? Waarom (niet)?
- Hadden ze dit boek uitgekozen om te lezen als het niet op de KJV-lijst had gestaan?

Vraag de juryleden om twee stukjes tekst van elk drie zinnen te schrijven, dezelfde lengte dus als het tekstje op de achterflap.

- In het eerste tekstje schrijven ze een nieuw stukje voor de achterflap, waarin ze het boek dus aanprijzen. Dit mogen ze doen in hun eigen woorden, en op een manier waarvan ze denken dat het hun leeftijdsgenoten aanspreekt. Vraag hen om dit ook te doen als ze het boek niet mooi vonden!
- In het tweede tekstje schrijven ze wat ze echt van het boek vonden, een korte recensie dus. Dit kan gelijkaardig of net heel verschillend zijn van het eerste.

Ga samen nog eens extra in op het tweede tekstje:

- Wie van de juryleden vond het boek mooi, wie niet?
- Wat vonden ze wel of niet goed aan het verhaal?
- Wat vonden ze van de illustraties? Pasten ze bij het verhaal? Vormden ze een meerwaarde?

Juryleden kunnen online op de KJV-boeken reageren.

Ga naar www.kjv.be, klik op ‘Welke boeken moet ik lezen’ en dan op de groep en het boek in kwestie.