

DE BOEKENBALIE

HERKEN HET GENRE

Naam: _____

Groep: _____



Doel: Je leert acht boekgenres herkennen aan onderwerpen, gebeurtenissen, personages en typische kenmerken.

De genres uit de game:



avontuur



fantasy



humor



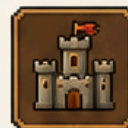
spanning



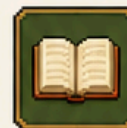
detective



sciencefiction



historisch
verhaal



informatie-
boek

1 Verbind het genre met het juiste kenmerk.

Trek lijnen.

Avontuur

Fantasy

Humor

Spanning

Detective

Sciencefiction

Historisch verhaal

Informatieboek

- Je leest echte feiten en uitleg over een onderwerp.
- Er moet een raadsel, misdaad of verdwijning worden opgelost.
- Het verhaal speelt zich af in een andere tijd uit het verleden.
- De hoofdpersoon beleeft een gevaarlijke reis of opdracht.
- Er komen magie, bijzondere krachten of fantasiewezens in voor.
- De schrijver wil je laten lachen.
- Het verhaal gaat over de toekomst, ruimtevaart of nieuwe technologie.
- Er dreigt gevaar en je wilt steeds weten hoe het verdergaat.

2 Zet de kenmerken bij het juiste genre.

Schrijf ieder nummer in het passende vak. Sommige genres hebben meer dan één kenmerk.

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. aanwijzingen zoeken | 5. feiten en afbeeldingen | 9. robots |
| 2. buitenaardse wezens | 6. magie | 10. een geheimzinnige dader |
| 3. grappen en gekke situaties | 7. een ontvoering | 11. een ontsnapping |
| 4. een gevaarlijke tocht | 8. leven in de middeleeuwen | 12. draken |

Avontuur

Fantasy

Humor

Spanning

Detective

Sciencefiction

Historisch verhaal

Informatieboek

3 Welk boek hoort in welke kast?

Schrijf het genre onder iedere boekwens.

A



Ik zoek een verhaal over een jongen die door een magische poort in een wereld met reuzen terechtkomt.

Genre: _____

B



Ik wil ontdekken hoe vulkanen ontstaan en waarom sommige vulkanen uitbarsten.

Genre: _____

C



Een kostbaar schilderij is verdwenen. Drie kinderen verzamelen sporen en ondervragen verdachten.

Genre: _____

D



Een meisje leeft in de tijd van kastelen. Ze wil leren lezen, maar dat is voor haar niet toegestaan.

Genre: _____



DE BOEKENBALIE

HELP DE BEZOEKERS

PAGINA 2

Naam: _____

Groep: _____



NU HELPEN



WACHT 1



WACHT 2



WACHT 3



WACHT 4



Lees de boekwens van de actieve bezoeker.

Loop naar de juiste genrekast, pak een boek en breng het naar de balie.

4 De rij bij de boekenbalie

Lees iedere boekwens. Schrijf het juiste genre op en onderstreep de woorden die jou hielpen.

1



Geef me een verhaal over een groep kinderen die op een onbewoond eiland terechtkomt en zelf een weg naar huis moet vinden.

Genre: _____

2



Ik zoek een boek waarin een nieuwe robot ontdekt dat hij zelf beslissingen kan nemen.

Genre: _____

3



Ik wil een verhaal waar alles misgaat, maar op zo'n manier dat je erom moet lachen.

Genre: _____

4



Iemand hoort 's nachts voetstappen op zolder. De deur zit op slot, maar elke ochtend zijn er spullen verplaatst.

Genre: _____

5



Ik wil lezen hoe dieren zich aanpassen om in de woestijn te kunnen overleven.

Genre: _____

6



Een jonge tovenaars moet drie betoverde voorwerpen vinden voordat een duister wezen ontwaakt.

Genre: _____

5 Genres die op elkaar lijken

Sommige verhalen passen bij meer dan één genre. Kies het genre dat het belangrijkste is en leg je keuze uit.

A Een meisje reist in het jaar 2150 naar Mars. Tijdens de reis raakt het ruimteschip beschadigd en moet ze zien te overleven.



Belangrijkste genre: _____

Ik kies dit genre omdat:

B Een speurder onderzoekt een verdwenen kroon in een oud kasteel. Het verhaal speelt zich af in het jaar 1450.



Belangrijkste genre: _____

Ik kies dit genre omdat:

6 Maak zelf een boekwens

Kies één genre. Schrijf een korte boekwens voor een bezoeker zonder de naam van het genre te noemen.



Mijn genre: _____

De boekwens:

Twee woorden of kenmerken waaraan je het genre kunt herkennen:

1. _____
2. _____



DE BOEKENBALIE

HERKEN HET GENRE

ANTWOORDMODEL

Naam:

Voorbeeld Antwoorden

Groep:

7/8



Doel: Je leert acht boekgenres herkennen aan onderwerpen, gebeurtenissen, personages en typische kenmerken.

De genres uit de game:



avontuur



fantasy



humor



spanning



detective



sciencefiction



historisch
verhaal



informatie-
boek

1 Verbind het genre met het juiste kenmerk.

Trek lijnen.



2 Zet de kenmerken bij het juiste genre.

Schrijf ieder nummer in het passende vak. Sommige genres hebben meer dan één kenmerk.

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. aanwijzingen zoeken | 5. feiten en afbeeldingen | 9. robots |
| 2. buitenaardse wezens | 6. magie | 10. een geheimzinnige dader |
| 3. grappen en gekke situaties | 7. een ontvoering | 11. een ontsnapping |
| 4. een gevaarlijke tocht | 8. leven in de middeleeuwen | 12. draken |

Avontuur

4, 7, 11

Fantasy

2, 6, 12

Humor

3

Spanning

7, 11

Detective

1, 10

Sciencefiction

2, 9

Historisch verhaal

8

Informatieboek

5

3 Welk boek hoort in welke kast?

Schrijf het genre onder iedere boekwens.

A

 Ik zoek een verhaal over een jongen die door een magische poort in een wereld met reuzen terechtkomt.

Genre: **fantasy**

B

 Ik wil ontdekken hoe vulkanen ontstaan en waarom sommige vulkanen uitbarsten.

Genre: **informatieboek**

C

 Een kostbaar schilderij is verdwenen. Drie kinderen verzamelen sporen en ondervragen verdachten.

Genre: **detective**

D

 Een meisje leeft in de tijd van kastelen. Ze wil leren lezen, maar dat is voor haar niet toegestaan.

Genre: **historisch verhaal**



DE BOEKENBALIE

HELP DE BEZOEKERS

PAGINA 2 – ANTWOORDMODEL

Naam:

Voorbeeld Antwoorden

Groep:

7/8



NU HELPEN



WACHT 1



WACHT 2



WACHT 3



WACHT 4



Lees de boekwens van de actieve bezoeker.

Loop naar de juiste genrekast, pak een boek en breng het naar de balie.

4

De rij bij de boekenbalie

Lees iedere boekwens. Schrijf het juiste genre op en onderstreep de woorden die jou hielpen.

1



Geef me een verhaal over een groep kinderen die op een onbewoond eiland terechtkomt en zelf een weg naar huis moet vinden.

Genre: avontuur

2



Ik zoek een boek waarin een nieuwe robot ontdekt dat hij zelf beslissingen kan nemen.

Genre: sciencefiction

3



Ik wil een verhaal waar alles misgaat, maar op zo'n manier dat je erom moet lachen.

Genre: humor

4



Iemand hoort 's nachts voetstappen op zolder. De deur zit op slot, maar elke ochtend zijn er spullen verplaatst.

Genre: spanning

5



Ik wil lezen hoe dieren zich aanpassen om in de woestijn te kunnen overleven.

Genre: informatieboek

6



Een jonge tovenaar moet drie betoverde voorwerpen vinden voordat een duister wezen ontwaakt.

Genre: fantasy

5

Genres die op elkaar lijken

Sommige verhalen passen bij meer dan één genre.

Kies het genre dat het belangrijkste is en leg je keuze uit.

A

Een meisje reist in het jaar 2150 naar Mars. Tijdens de reis raakt het ruimteschip beschadigd en moet ze zien te overleven.



Belangrijkste genre: sciencefiction

Ik kies dit genre omdat:

Het verhaal speelt zich af in de toekomst en gaat over ruimtevaart.

Dat is het belangrijkste in deze omschrijving.

B

Een speurder onderzoekt een verdwenen kroon in een oud kasteel. Het verhaal speelt zich af in het jaar 1450.



Belangrijkste genre: detective

Ik kies dit genre omdat:

Het belangrijkste is dat de speurder een verdwenen kroon onderzoekt en aanwijzingen zoekt. Dat is het oplossen van een raadsel.

6

Maak zelf een boekwens

Kies één genre. Schrijf een korte boekwens voor een bezoeker zonder de naam van het genre te noemen.

Mijn genre: avontuur

De boekwens:

Een jongen krijgt een oude schatkaart. Samen met zijn vriend vaart hij naar een onbekend eiland op zoek naar de verloren schat van een beroemde piraat.

Twee woorden of kenmerken

waaraan je het genre kunt herkennen:

1. gevaarlijke tocht / reis

2. onbekende plek / uitdaging

