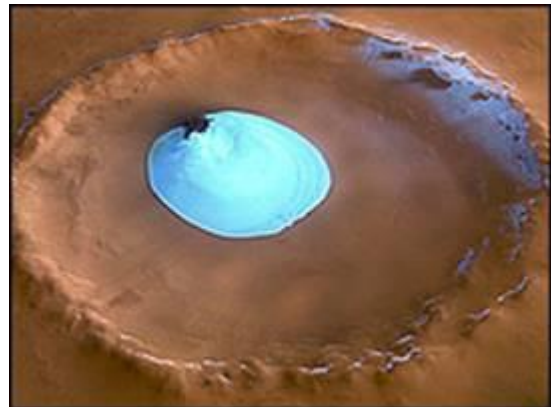


Buïtenaards leven



Opdracht 1: De UFO.

Stel je voor:

Je bent alleen buiten en opeens zie je een vreemd ding in de lucht. Het is geen vliegtuig, geen helikopter of luchtballon. Wat is het dan wel? Het ding beweegt zich ook vreemd en heeft allerlei lichtjes. Als het ding dichterbij komt, weet je het zeker. Het is een UFO! Uiteindelijk landt de UFO vlakbij je op de grond!

De opdracht is om deze UFO te tekenen.

Dat doe je met waskrijt.

Je mag natuurlijk zelf bedenken hoe de UFO eruit ziet. Je mag ook zelf weten of je de UFO in de lucht of op de grond tekent. Bedenk wel dat je ook de details mooi tekent; de lichtjes, de deuren, de ramen enz.

En je tekent natuurlijk ook de achtergrond.

Het hoeft niet een UFO te zijn, zoals je die uit de film kent, gebruik gewoon lekker je fantasie!



Opdracht 2: Het buitenaardse wezen.

Als je net een beetje aan het idee bent gewend dat je een UFO voor je neus ziet staan, gaat opeens de deur open.... Er schuift een trap uit de UFO en bovenaan de stap staat een buitenaards wezen. Heel langzaam komt hij de trap af lopen. Je bent er zo van onder de indruk dat je je niet kunt bewegen. Het wezen komt steeds dichterbij....

De opdracht is om dit buitenaardse wezen te schilderen. Je mag zelf weten hoe het wezen eruit ziet. En of het wezen goedaardig of kwaadaardig is. Als er verschil is tussen een mannetje en een vrouwtje, mag je ze allebei schilderen. Denk eraan dat je in opdracht 6 het wezen ook nog gaat kleien. Hou daar bij je ontwerp rekening mee.



Opdracht 3: De plattegrond

Als het wezen vlakbij je is, begint hij te praten. Je verstaat er niks van. Dan pakt het wezen je vast en neemt je mee de UFO in. Je bent bang, maar je vindt het eigenlijk ook wel heel cool! Jij in een UFO! Het wezen zet je op een stoel en de UFO begint te vliegen. Na een half uurtje mindert de UFO vaart en landt hij op een planeet. Het wezen geeft je een plattegrond van de planeet en jullie stappen uit de UFO. Op de plattegrond staan alle belangrijke plekken van de planeet en een grote X.

De opdracht is om de plattegrond van de planeet te tekenen met de X erop. Op de plattegrond staan alle dingen die ook op een aardse plattegrond staan, dus wegen, water, steden, bergen enz. Ook moet rechts onderaan een legenda worden gemaakt. En waar komt de X?

Legenda	
	Fietsroute
	Snelwegen
	Provinciale wegen
	Overige wegen
	Spoorweg met station
	Rivier, kanaal
	Meren, plassen
	Bebouwing
	Overige gebieden
	Beschreven item
	Fort
	Restaurant, café

Opdracht 4: de planeet

Het wezen vertelt je een heel verhaal, maar je snapt er nog steeds niks van! Wel wijst hij steeds naar de X op de plattegrond. Dan stapt het wezen weer in de UFO en vliegt weg. Je blijft alleen achter met de plattegrond. En je denkt: nu ik hier toch ben, kan ik net zo goed even rondkijken! En je gaat op pad. Onderweg neem je 4 foto's van interessante dingen en plekken die je tegenkomt.

De opdracht is om die 4 foto's te tekenen. Je vouwt je papier zodat je deze vorm krijgt:

In de grote vakken teken je met potlood de foto's en in de kleine vakken schrijf je wat het voorstelt. Denk eraan dat het plekken moeten zijn die je in opdracht 3 al hebt aangegeven.

Opdracht 5: het verhaal

Hoe loopt het verhaal af?

Wat is er bij de X?

Red jij de planeet?

Komt het buitenaardse wezen je weer ophalen?

Kom je ooit nog terug op aarde?

Hoe dan?

Mist iemand je op aarde?

Zijn ze ongerust?

De opdracht is: Schrijf een verhaal waarin je begint met wat je tijdens de opdrachten al te weten bent gekomen en het einde bedenkt je zelf.

Wat is belangrijk bij het schrijven van het verhaal?

- Let goed op het gebruik van hoofdletters en leestekens (aanhalingstekens als iemand iets zegt! niet vergeten!)
- Gebruik alinea's
- Zorg dat het verhaal een begin, midden en einde heeft
- Je schrijft over je eigen avontuur en over wat er in de tussentijd op aarde gebeurt

Opdracht 6: kleien

Hoe ziet het wezen er in het echt uit?

Vandaag ga je het wezen maken van klei.

Pak je tekening van opdracht 2 erbij en maak je wezen zo mooi mogelijk van klei.

Zorg dat alles goed aan elkaar vast zit.

Stukjes die niet goed vast zitten, vallen er tijdens het drogen van af.

Als de klei goed gedroogd is, mag je je wezen ook nog verven als je wilt.

