

Mus & kapitein Kwaadbaard en De Amorfe

Mus & kapitein Kwaadbaard en De Amorfe is het derde deel in de serie van Kevin Hassing. In deel één leren Mus en kapitein Kwaadbaard elkaar kennen. Mus is een dapper meisje dat haar dorp Zeeburgerdam van piraten probeert te bevrijden. In deel twee werken Mus en Kwaadbaard samen om Zeeburgerdam te redden van het giftige venijn.

Overige belangrijke personages zijn De Buffel, Kromme Kareltje, Bertrand, Maurits, Venezuela en Hestia.



Personages

Mus: een stoer meisje. Samen met kapitein Kwaadbaard beleeft ze spannende avonturen.

Kapitein Kwaadbaard: hij was vroeger als kapitein en zeerover, maar is daarmee gestopt omdat de zeerovers te gewelddadig werden. Nu helpt hij Mus. Zijn echte naam is Augustus Spijker.

De Buffel: een enorme kerel. Praat een beetje plat (ken i.p.v. kan). Kent zijn eigen kracht niet. Getrouwd met Venezuela.

Kromme Kareltje: een heel klein en krom oud mannetje. Wordt vaak als tafeltje gebruikt omdat hij zo krom is. Kareltje vindt alles wat vies of eng is leuk en spannend.

Bertrand: de broer van Kwaadbaard. De twee broers zijn lang gescheiden geweest maar vinden elkaar in het eerste verhaal terug. Hij leeft als kluizenaar in een boomhut en is vaak gekleed in een bladerpak.

Maurits: de verloren gewaande zoon van Kwaadbaard. In het eerste verhaal wordt hij met zijn vader herenigd.

Venezuela: kan via telepathie met mensen praten. Ze horen dan haar zachte stem in hun hoofd.

Hestia: een stoere vrouw, die later Mus' moeder blijkt te zijn. In dit boek weet Mus dat, maar heeft ze er nog bijna niet met haar moeder over gepraat.



Lesideeën: creatief

Laat de kinderen een tekening maken. Kies uit een van de volgende opdrachten:

- Teken een boot van glas;
- teken een boot van een materiaal naar jouw keuze;
- of teken een ander voorwerp van glas dat normaal niet van glas is.

Er zijn veel beschrijvingen van personages in het boek. Laat de kinderen tijdens het voorlezen van het verhaal bepaalde personages tekenen. Laat ze ook steekwoorden, eigenschappen en typische uitspraken van de personages noteren om de tekening heen.



Lesideeën: schrijven

Er staan veel grappige scheldwoorden in het verhaal: rattentandjes, gore grotmarmotten, stik in een strontvlieg. Vraag de kinderen waarom die woorden zo goed werken als scheldwoord. Stuur richting de volgende antwoorden: het zijn grappige woorden en het heeft iets viezigs in zich, maar er is ook sprake van alliteratie en assonantie. Leg deze twee begrippen uit:

- alliteratie: er klinken dezelfde medeklinkers aan het begin van beide woorden.
- assonantie: er klinken dezelfde klinkers in beide woorden.

Laat nog meer voorbeelden zien van assonantie en alliteratie, door bijvoorbeeld een gedicht voor te lezen. Laat nu de kinderen zelf een scheldwoord bedenken met alliteratie en/of assonantie. Houd eventueel een verkiezing voor het beste scheldwoord.



Lesideeën: ontwerpen

Laat de kinderen in groepjes ook een Tetra Toernooi ontwerpen. Laat ze vier opdrachten bedenken die elk met een element te maken heeft: water, vuur, aarde, lucht. Of maak vier groepen en geef elke groep één element. Geef ruim de tijd om de opdracht voor te bereiden en kies een middag uit waarop alle vier de spellen worden uitgevoerd. Dezelfde groepen strijden nu tegen elkaar binnen het Tetra Toernooi. Eventueel bedenk je als leerkracht nog twee kleine deelopdrachten, net als de Separados in het verhaal.



Vragen om te bespreken

- HS** De nummers geven aan bij welk hoofdstuk de vraag hoort.
- 2** Wie heeft voor jou een heldenstatus? Wie heeft in jouw dorp/stad een heldenstatus? En wie in Nederland?
- 5** Wat vindt Mus van Nero?
- 7** Wie zie jij als familie, ook al zijn ze dat niet?
- 10** Waarom voelde Bertrand zich vrij toen hij geen spullen meer had? Denk jij dat geld gelukkig maakt? Waarom wel/niet?
- 12** *'De dood is niet alleen iets verdrietigs...'* Wat bedoelt De Buffel daarmee? Ben je het ermee eens?
- 16** De mensen zingen een lied om aan Bertrand terug te denken. Bij welk lied moet jij altijd aan iemand denken? Heb je ook een lied met een speciale betekenis of een speciale herinnering?
- 18** Op welke plek trek jij je graag terug als je wilt nadenken of even alleen wilt zijn?
- 23** *'Als Nero de dag is, dan is Maurits de nacht.'* Wat bedoelt Mus hiermee? Kun jij die vergelijking ook op iets toepassen?
- 28** Hoelang kun jij je adem inhouden? Kun je een oplossing bedenken zodat Mus wel diep genoeg kan duiken?
- 29** Maak een tekening bij jouw beeld van een neushaai.
- 31** *'Dat iets heel mooi lijkt, wil nog niet zeggen dat het ook zo is.'* Ben je het daarmee eens? Kun je een situatie noemen waarin dat ook zo is?
- 32** Wat zou *'een helpende vin voor wie zuiver op de graat is'* betekenen?
- 39** Mus is bang voor kleine ruimtes. Heb jij ook iets waar je bang voor bent?
- 47** Wie denk je dat de vrouw zou zijn die Kareltje veel pestte?
- 54** Wat betekent *'een uiltje knappen'*? Kun je nog meer spreekwoorden bedenken met een dier erin?

Vragen om te bespreken

- 56** (Stop na het raadsel.) Wat is het antwoord op het raadsel?
- 61** Wat denken ze dat Nero aan het maken is?
- 63** Wat zou Maurits van plan zijn?
- 75** Mus ontspant helemaal van het dansen. Waardoor kun jij ontspannen en al je gedachten vergeten?
- 79** Roe zegt dat je nergens controle over hebt. Hoe kijk jij daar tegenaan? Ben je het met Roe eens?

Algemene vragen

- Hoe omschrijf je het karakter van Mus/kapitein Kwaadbaard/Maurits/een ander personage?
- Wat vond je mooi aan het boek?
- Wat vond je spannend?
- Wat viel je op?
- Welke wijsheid ontdekte jij door het lezen van dit boek?
- Wat zou je over het boek zeggen als een klasgenoot het wil lezen?
- Hoe denk je dat het verhaal verdergaat?

KEVIN HASSING