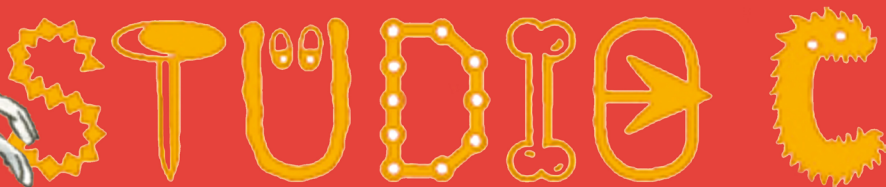


BEKIJK DEZE ILLUSTRATIE
VAN THÉ TJONG-KHING



ONTDEK MEE MET



- **Waar lijkt dit magische wezen op?**
Het heeft vier poten, een kwispelstaart en een snavel..
- **Wat kan dit magische wezen wat een normaal dier niet kan?**
Hij is magisch, vergeet dat niet!
- **Waar zou dit magische wezen leven?**
Misschien wel op land, of op zee of in het bos..

- **Waarom heeft Thé Tjong-Khing dit magische wezen gemaakt?**
Thé Tjong-Khing vindt het leuk om fantasiedieren te bedenken, en juist heel saai om iets realistisch te tekenen. Daarom zijn veel van zijn tekeningen en verhalen ook spannende sprookjes waarin van alles gebeurt!

STAP 1

Bekijk de kijkplaat.

- Wat zie je allemaal?
- Welke dieren herken je in de magische wezens? Tel hoeveel je er herkent!
- Zijn ze lief of gemeen?
- Waar zie je dat aan?

STAP 2

Pak het kaartjesblad erbij. Print de kaartjes en knip ze uit. Doe de kaartjes per categorie in een bakje.



1. Waar woon ik?

2. Wat kan ik?

3. Wat ben ik?

STAP 3

Grabbel uit bakje 1 een kaartje en grabbel uit bakje 2 een kaartje. Wil je een extra uitdaging? Grabbel dan ook uit bakje 3 een kaartje.

STAP 4

Bekijk het inspiratieblad.

- Welke magische wezens passen bij jouw kaartjes?
- Welke helemaal niet?
- Waarom dan?
- Zijn deze magische wezens met verf of met potlood gemaakt?

STAP 5

Bedenk nu hoe jouw eigen magische wezen eruit ziet! Je kunt kiezen uit twee verschillende materialen om jouw magische wezen te maken: verf of kleurpotlood. Denk bij het tekenen ook aan de details van jouw wezen! Dit maakt hem/haar extra bijzonder.

Tip: Thé Tjong-Khing omlijnt zijn wezens altijd met een zwarte fineliner of pen zodat ze goed opvallen in hun omgeving.



LAAT JE INSPIREREN DOOR
ILLUSTRATIES VAN THÉ TJONG-KHING.
BEKIJK DE VOLGENDE PAGINA!

KRANENBURGH

KIJKPLAAT

Dit is een illustratie uit
het boek Bosch (2015).

Bosch is een verhaal over een
jongetje dat op een magische
plek terecht komt.

- Wat zie je allemaal?
- Waaraan zie je dat?
- Wat kan je nog meer ontdekken?

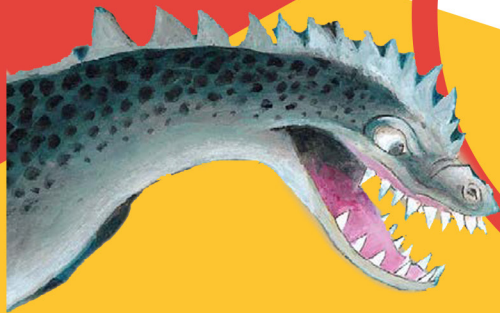




Thé Tjong-Khing bedenkt net als jij of zijn magische wezens lief of stout, zacht of ruw zijn en waar zij wonen. Bekijk de illustraties op dit blad. Heb je al ideeën over hoe jouw magische wezen eruit gaat zien? Pak je kaartjes erbij en begin!

TIPS:

1. Denk goed na voordat je met de fineliner begint. Je kunt niet gummen.
2. Tijdens het schilderen gebruik je veel water, dan vloeien de kleuren mooi!
3. Maak je wezen niet te klein. Jouw wezen is de hoofdrolspeler in jouw verhaal!
4. Hoe meer kleuren en hoe meer lijntjes, hoe beter je tekening wordt.



BRENG JE MAGISCHE WEZEN TOT LEVEN

Ben je klaar met het tekenen van je magische wezen?

- Bedenk net als Thé Tjong-Khing een verhaal waar jouw magische wezen in voorkomt.
- Geef hem ook een naam en een missie!
- Maak ook een omgeving om hem heen, laat het aansluiten bij je verhaal!



waar woon ik?

DIEP IN DE ZEE

STUDIO C

wat kan ik?

VUUR SPUWEN

STUDIO C

wat ben ik?

HEEL ERG LIEF

STUDIO C

waar woon ik?

IN EEN GROT

STUDIO C

wat kan ik?

VLIEGEN

STUDIO C

wat ben ik?

**ONTZETTEND
GEMEEN**

STUDIO C

waar woon ik?

IN DE WOESTIJN

STUDIO C

wat kan ik?

**HEEL SNEL
RENNEN**

STUDIO C

wat ben ik?

GLUIPERIG

STUDIO C

waar woon ik?

IN DE LUCHT

STUDIO C

wat kan ik?

ZWEMMEN

STUDIO C

wat ben ik?

GIERIG

STUDIO C

waar woon ik?

IN HET WOOD

STUDIO C

wat kan ik?

BLIKSEM MAKEN

STUDIO C

wat ben ik?

GRAPPIG

STUDIO C

waar woon ik?

IN EEN KASTEEL

STUDIO C

wat kan ik?

HEEL VEEL ETEN

STUDIO C

wat ben ik?

ALTIJD HONGERIG

STUDIO C