

### Verhaallijn 1: Eet smakelijk allemaal

Het is etenstijd op de Breinplaneet. Het gezin zit aan tafel. Alle Breinhelden eten. Iedereen vindt het lekker, behalve één. Die zeurt en zegt dat het eten niet lekker is.

- Bedenk zelf wie wie is.
- Bedenk zelf wat er gegeten wordt.
- Laat de mensen aan tafel met elkaar praten over van alles en nog wat.

Op een goed moment wordt het kind dat het niet lust boos en het schuift zijn bord wild naar het midden van de tafel en doet zijn armen over elkaar. De anderen kijken geschrokken naar het bord.

**Bevries! Hoe gaat het verhaal verder?**

1

### Verhaallijn 2: Au, dat doet pijn

Een groepje kinderen speelt buiten op het schoolplein bij de Breinheldenschool. Ze gooien met een bal over. Dan valt er opeens iemand.

**Bevries! Hoe gaat het verhaal verder?**

2

### Verhaallijn 3: Oeps, vergeten!

Het Breinheldengezin zit in het ruimteschip. Ze zijn onderweg. Een dagje uit.

- Bedenk zelf wie wie is.
- Bedenk zelf waar ze naartoe gaan. De dierentuin? Een andere planeet? Het pretpark? Opa en oma?
- Laat de Breinhelden in het ruimteschip lekker met elkaar kletsen. Opeens komen jullie erachter dat jullie iets vergeten zijn! Jullie schrikken.

**Bevries! Hoe gaat het verhaal verder?**

3

### Verhaallijn 4: Het regent pijpenstelen

Een groepje kinderen zit in de Breinheldenklas aan hun tafeltjes te werken. Ze wijzen naar de klok. Het is bijna tien uur. Tijd voor pauze. Ze hebben zin om buiten te spelen. Dan begint het opeens heel hard te regenen.

'Het regent heel hard', zegt iemand  
'O jee, dan kunnen we niet buitenspelen', zegt iemand anders.

**Bevries! Hoe gaat het verhaal verder?**

4

### Verhaallijn 5: Wat een suffie

De kinderen lopen met elkaar in een rij naar de Breingymles. Ze kletsen over van alles en nog wat. Ze komen bij de gymzaal aan en lopen naar de kleedkamer. Iedereen doet zijn jas en schoenen uit en pakt zijn gymtas. Dan ziet een van de kinderen dat zijn gymschoenen niet in zijn tas zitten. Die liggen nog thuis. O jee, wat een suffie.

**Bevries! Hoe gaat het verhaal verder?**

### Verhaallijn 6: Een spel op de PlayStation

Dit verhaal speelt zich thuis bij een Breinheldengezin af. De kinderen spelen met elkaar op de PlayStation. Vader en moeder zijn ook thuis; zij doen klusjes. De kinderen spelen om de beurt.

- Bedenk zelf wie wie is.
  - Bedenk zelf welk spel er gespeeld wordt.
  - Bedenk zelf welke klusjes vader en moeder doen.
- Opeens krijgen ze ruzie over wie er aan de beurt is en hoe lang de volgende mag.

**Bevries! Hoe gaat het verhaal verder?**

6

### Verhaallijn 7: Sloopjespringen

Een groepje kinderen spreekt na schooltijd met elkaar af. Ze gaan stiekem sloopjespringen. Er zijn heel veel sloopjes op de Breinheldenplaneet. Ze gaan naar het veld buiten de Breinheldenstad en springen daar sloopje. Eerst gaat het nog goed, maar dan valt er iemand in de sloot. De kinderen schrikken heel erg en halen het kind snel uit het water. Gauw brengen ze hem naar huis. Ze bellen aan. Ding-dong. Moeder doet open.

**Bevries! Hoe gaat het verhaal verder?**

7

### Verhaallijn 8: Poes vermist

In de buurt van school is een poes vermist. Er hangen posters met Vermist erop. De kinderen praten erover met elkaar. Ze vinden het zielig voor de poes en voor het baasje. Na schooltijd gaan de kinderen naar huis. Wat zien ze daar? De vermiste poes! Heel voorzichtig vangen ze de poes en brengen ze haar naar binnen. De school in. Zo kan ze niet meer weglopen. Een van de kinderen rent terug naar buiten en haalt een poster van een paal. Daar staat een telefoonnummer op. Nu kunnen ze bellen.

**Bevries! Hoe gaat het verhaal verder?**

8

**Verhaallijn (bedenk zelf):**

**Verhaallijn (bedenk zelf):**