

Vertelpantomime: Jip en Jet en de snelle kinderen

Groep: 1

Vertelpantomime: Vertelpantomime is een werkvorm waarbij je een verhaal vertelt dat synchroon aan de vertelling wordt uitgebeeld door de kinderen. Als er dus staat 'Vertel...' is het de bedoeling dat de kinderen gelijktijdig met je vertelling meespelen.

Benodigdheden: vier hoofddeksels en eventueel een vrolijk eindmuziekje.

Vertelpantomime: vertelpantomime is een werkvorm waarbij je een verhaal vertelt dat synchroon aan de vertelling wordt uitgebeeld door de kinderen. Als er dus staat 'Vertel...' is het de bedoeling dat de kinderen gelijktijdig met je vertelling meespelen.

Praktisch: vertel zonder papier in je handen, maak een spiekbrieven en hang die ergens neer zodat je je handen vrij hebt.

Warming up:

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Voorbeelden van spelvragen:

Wat doen opa's en oma's buiten in het park? (suggesties: wandelen met wandelstokken, eendjes voeren)

Wat doen sportieve kinderen in het park? (suggesties: balspellen, rennen)

Wat voor spelletjes spelen opa's en oma's? (suggesties: kaarten, bordspellen)

Wat voor spelletjes spelen kinderen? (suggesties: tikkertje, verstoppertje)

Laat klassikaal wat antwoorden uitbeelden. Iedereen gaat zitten op de banken.

De start.

Kies een tweetal uit als bejaarden Jip en Jet. Geef ze de hoofddeksels. Kies een tweetal uit als Pien en Peter. Geef ze de hoofddeksels.

Tip: laat je kinderen zelf bepalen hoe de hoofdpersonen heten, in de lesopzet noemen we ze zoals hierboven staat beschreven.

Vertel over het probleem en vertel met dialogen (spreektekst), het tweetal beeldt het gelijktijdig aan je vertelling uit:

Jip en Jet schuifelen rustig door het park en worden bijna omver gelopen door de twee kinderen. Vertel dat de kinderen moeten lachen omdat de twee bejaarden zo langzaam zijn. Vertel dat Jip en Jet zeggen dat ze alsnog sneller aan de andere kant van het park kunnen zijn dan zij. Ze gaan een wedstrijd houden.

Ze gaan op een rij staan: klaar voor de start? AF! Pien en Peter rennen weg, Jip en Jet schuifelen rustig richting de andere kant van het park.

Rolgroep 1: de sporters op het veld.

De groep staat verspreid door het lokaal en kleden zich denkbeeldig om. Coach dat en/of bepaal dat samen met de kleuters.

Spelvraag: welke spelletjes en sporten doen mensen in een park, op het gras?

Beeld wat antwoorden klassikaal uit en kies daarna één sport of spel uit. Deze gaan ze nadoen. Vertel dat Pien en Peter langs rennen en zo ver voor liggen dat ze wel even willen meespelen met de sporters. Dit doen ze [laat dat dus ook uitbeelden].

Maar in de verte schuifelen Jip en Jet langzaam dichterbij. Pien en Peter gaan rustig verder, de groep gaat zitten. Vertel dat Jip en Jet, moe van de wandeling in de zon gaan zitten en wat eten en drinken. Vertel ook dat ze zeker weten dat ze gaan winnen.

Rolgroep 2: de muziekgroep in het park.

De groep staat verspreid door het lokaal en kleden zich denkbeeldig om. Coach dat en/of bepaal dat samen met de kleuters.

Spelvraag: wat voor muziekgroepen bestaan er?

Beeld wat antwoorden klassikaal uit en kies daarna één soort muziekgroep uit. Deze gaan ze nadoen. Vertel dat Pien en Peter langs komen rennen en zo ver voor liggen dat ze wel even willen dansen en muziekinstrumenten willen bespelen. Dit doen ze [laat dat dus ook uitbeelden].

Maar in de verte schuifelen Jip en Jet langzaam dichterbij. Pien en Peter gaan rustig verder, de muziekgroep gaat zitten. Vertel dat Jip en Jet ook graag een muziekje horen. Vertel ook dat ze zeker weten dat ze gaan winnen.

Rolgroep 3: de eettentjes bij de vijver.

De groep staat verspreid door het lokaal en kleden zich denkbeeldig om als koks. Coach dat en/of bepaal dat samen met de kleuters.

Spelvraag: welke eettentjes vind je op straat en in het park?

Beeld wat antwoorden klassikaal uit en laat ze daarna op de grond zitten.

Vertel dat Pien en Peter langs komen rennen en zo ver voor liggen dat ze tijd hebben om iets te eten. Ook vragen ze of ze even mee mogen koken, dat mag best [laat dat dus ook uitbeelden].

Maar in de verte schuifelen Jip en Jet langzaam dichterbij. Pien en Peter gaan rustig verder, de koks begroeten de oudjes. Vertel dat Jip en Jet ook best trek hebben. Ze krijgen iets te eten. Vertel ook dat ze zeker weten dat ze gaan winnen.

Vertel dat Pien en Peter ondertussen moe zijn van het sporten en eten en dat ze even heerlijk onder een boom gaan liggen slapen. Ze liggen toch ver vóór!

Ontknoping.

Trek een streep op de vloer.

Vertel dat Pien en Peter nog steeds liggen de slapen onder de boom, Jip en Jet komen steeds dichterbij de streep. Vertel dat Pien en Peter wakker worden en hen nog bijna bij de streep inhalen maar net te langzaam zijn: opa Jip en oma Jet hebben gewonnen.

Eindfeest.

Iedereen uit het park komt spontaan tevoorschijn en er ontstaat een feestje. Zet hier eventueel een muziekje bij op. Laat daarna iedereen dan op de grond zitten waar hij staat, vertel dat Jip en Jet terugkijken op een geslaagd avontuur. Pien en Peter kunnen er wel om lachen en zullen niet meer zo raar doen tegen de bejaarden, ze feesten vrolijk mee.

Laat de tweetallen de hoofddeksels weer inleveren.

Einde.