

Titel: Verstoppertje met de prins.

Groep: 1

Werkvorm: teacher in role. Teacher in role is een werkvorm waarbij je schakelt tussen vetteller en speler. Wanneer je vertelt zet je af en toe een hoofddeksel op en speelt een rol.

Benodigheden: een oranje pet, een kroon, een muziekje voor het eindfeest.

Tip: vertel zonder papier in je handen, print de spiekbrief uit en hang die ergens neer zodat je je handen vrij hebt.

Warming up:

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Instructie: *Ik ga jullie een verhaal vertellen en daar komen de volgende dingen in voor: dieren (welke zijn er en wat doen ze zoal?), een prins (hoe loopt en doet een prins?), en een feest met dans en muziek.*

Laat ieder verhaalelement kort uitspelen.

De start: De kinderen zitten verspreid door het lokaal op de grond.

Vertel dat er een Prins was, Willem Alexander die koning moest worden. Maar of hij daar nou zo'n zin in had...

Doe de oranje pet op en spreek de kinderen aan als Prins Willem Alexander. Doe dat heel zenuwachtig. Vertel dat je koning moet worden van een heel land, maar dat je niet goed weet hoe dat moet.

Vertel dat je je gelukkig heel goed kan verstoppen, je bent als het ware de beste verstopper van het hele koninkrijk. Je plan is om je te verstoppen zodat ze je niet vinden om koning te worden.

Doe de oranje pet af. Vertel dat Willem Alexander stiekem zijn tas ging pakken, het hele kasteel is echter vol met personeel.

Spelvraag: Wat voor personeel heeft Willem Alexander en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: koks, paardenverzorgers, schoonmakers, tuinmannen.

Doe bij de laatste je oranje pet op, vertel dat je stiekem wil wegglijpen maar dat je wordt betrapt. Doe de oranje pet af.

Deel 1: In de bergen.

Vertel dat het Willem Alexander toch was gelukt en dat hij de bergen in was gevlucht om zich te verstoppen. Hij kan toevallig erg goed skiën dus dat komt wel goed.

Spelvraag: Welke dieren wonen in de bergen en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: beren (vis vangen), geiten (klimmen, bokken), koeien (kauwen), roofvogels (broeden, wormen eten), konijnen (graven, knagen), vossen (snuffelen, sluipen).

Doe bij de laatste je oranje pet op en laat de kinderen op de grond zitten. Kom aangeskied en vertel hoe rustig het is, en zo fijn dat niemand hier wil dat je koning wordt. Wijs één kind aan die als dier je duidelijk maakt dat je de kroon op moet zetten. Vertel dat je niet durft. Daarna ga je toch maar.

Deel 2: Op het water.

Vertel dat Willem Alexander in zijn boot op zee gaat varen, hij kan goed boten besturen en duiken. Hier vindt niemand hem.

Spelvraag: Welke dieren wonen op en onder water en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: zeehonden (duiken, spelen), vogels (vliegen, dobberen), vissen (zwemmen, eten), kwallen (zwemmen), krabben (lopen, graven), inktvissen (zwemmen, inkt spuiten).

Doe bij de laatste je oranje pet op en laat de kinderen op de grond zitten. Kom varend aan en vertel hoe rustig het is, en zo fijn dat niemand hier wil dat je koning wordt. Wijs één kind aan die als dier je duidelijk maakt dat je de kroon op moet zetten. Vertel dat je niet durft. Daarna ga je toch maar en vaar je weer weg.

Deel 3: In de lucht.

Vertel dat Willem Alexander in zijn vliegtuig is gestapt, daar vindt niemand hem!

Spelvraag: Welke dieren wonen hoog in de lucht en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: vogels (vliegen).

Pak een stoel en doe alsof je een vliegtuig bestuurt, doe je oranje pet op. Laat de kinderen om je heen vliegen. Zo kan je niet vliegen, dat is te gevaarlijk, wat willen de vogels toch? Dat ik ga landen? WAAROM? Doe de pet af.

De ontknoping:

Vertel dat Willem Alexander wel moest landen, en dat op het vliegveld allemaal mensen staan te zwaaien. Doe de pet op, laat de kinderen zwaaien, buigen en 'Oranje boven' zingen. Daarna gaan ze zitten. Vertel dat als iedereen wil dat je koning wordt, zelfs de dieren, dat je het dan maar gaat proberen. Doe de pet af, geef een kroon aan een kind. Laat je deftig door dat kind de kroon opzetten. Zet muziek aan en zeg dat je een Kroningsfeest geeft.

Laat ze rustig even bewegen op de muziek.

Einde

Spiekbrief: Verstoppertje met de prins.

Warming up: *dieren (welke zijn er en wat doen ze zoal?), een prins (hoe loopt en doet een prins?), en een feest met dans en muziek.*

Kinderen verspreid op de grond.

Vertellen: prins moet koning worden maar hij is te zenuwachtig.

Pet op: je weet niet hoe je koning moet zijn, maar je kan je wel goed verstoppen.

Pet af: hij pakt stiekem zijn tas om weg te glippen uit het kasteel.

Spelvraag: Wat voor personeel heeft Willem Alexander en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: koks, paardenverzorgers, schoonmakers, tuinmannen.

Pet op: je wordt betrap.

Pet af: het lukt hem toch om naar de bergen te vluchten om te skiën.

Spelvraag: Welke dieren wonen in de bergen en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: beren (vis vangen), geiten (klimmen, bokken), koeien (kauwen), roofvogels (broeden, wormen eten), konijnen (graven, knagen), vossen (snuffelen, sluipen).

Pet op: één van de kinderen vertelt je als dier dat je de kroon op moet.

Pet af: hij gaat naar het water op een boot, daar vindt niemand hem.

Spelvraag: Welke dieren wonen op en onder water en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: zeehonden (duiken, spelen), vogels (vliegen, dobberen), vissen (zwemmen, eten), kwallen (zwemmen), krabben (lopen, graven), inktvissen (zwemmen, inkt spuiten).

Pet op: één van de kinderen vertelt je als dier dat je de kroon op moet.

Pet af: hij gaat naar zijn vliegtuig, daar vindt niemand hem.

Spelvraag: Welke dieren wonen hoog in de lucht en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: vogels (vliegen).

Pet op: op een stoel bestuur je je vliegtuig maar de vogels vliegen in de weg. Dan maar landen.

Pet af: daar staat iedereen te juichen en te zwaaien. De prins vindt het toch wel heel fijn, en zelfs de dieren willen dat hij koning wordt. Kies een kind, geef hem de kroon.

Pet op: Je doet het, je wordt koning (het kind zet je de kroon op).

Muziek en feest.