

Titel: Toverdrankstank

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

Benodigheden: een omslagdoek of hoofddoek voor de rol van heks.

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

Warming up:

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Spelvraag 1: wat doet een heks zoals de hele dag? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: koken, roeren, vliegen, gemeen lachen, plantjes plukken, zwaaien met een toverstok, rare spreken verzinnen.

De start:

Vertellen: vertel dat de heks een kindje wou om voor te zorgen, maar dat ze per ongeluk de verkeerde toverspreuk heeft uitgesproken en dat ze nu heel veel kinderen heeft. Vertel dat ze altijd wel wat klusjes heeft voor al haar kinderen.

1: de bergen in.

Heks (doe je heksendoek om): vertel dat ze voor een speciaal drankje een blauw bergbloemetje moeten plukken (doe je heksendoek af).

Coachen: bergschoenen aan, rugzak om, klim over rotsen, spring over beekjes, loop door de koude sneeuw, klim verder over rotsen en reik naar de bloemetjes op de top van de berg. Pluk de bloemetjes en ga met de slee naar beneden en op de banken zitten.

Heks (doe je heksendoek om): Bedank ze en zeg dat ze moeten gaan spelen (doe je heksendoek af).

Vertellen: vertel dat de heks denkt dat niemand kijkt, maar dat de kinderen stiekem kijken hoe ze het drankje maakt.

Heks (doe je heksendoek om): verzin vieze dingen om in het drankje te doen, maak roerende bewegingen in een denkbeeldige pan en eindig met het bloemetje. Neem een denkbeeldige slok en verander in een kikker, wrijf dan met de wijsvinger onder je neus en verander terug. Vertel de kinderen dat je het drankje naar de koning gaat brengen en dat ze nergens aan mogen komen (doe je heksendoek af).

Coachen: de kinderen stoppen hun vinger in de pan en proeven het drankje, gaan als kikkers door het lokaal. Wrijven met hun wijsvinger onder hun neus en veranderen terug omdat ze de heks horen.

Heks (doe je heksendoek om): steek je neus in de lucht en zeg dat je toverdrank ruikt, vraag de kinderen of ze echt niet aan de toverspullen zijn gekomen (doe je heksendoek af).

2: duiken in de zee.

Heks (doe je heksendoek om): vertel dat ze voor een speciaal drankje een paars waterplantje van de zeebodem moeten plukken (doe je heksendoek af).

Coachen: flippers aan je voeten, zuurstoffles om, zwembroek aan, duiken, zoeken, plukken, naar boven, duikspullen uit en naar huis. Ga op de banken zitten.

Heks (doe je heksendoek om): Bedank ze en zeg dat ze moeten gaan spelen (doe je heksendoek af).

Vertellen: vertel dat de heks denkt dat niemand kijkt, maar dat de kinderen stiekem kijken hoe ze het drankje maakt.

Heks (doe je heksendoek om): verzin vieze dingen om in het drankje te doen, maak roerende bewegingen in een denkbeeldige pan en eindig met het bloemetje. Neem een denkbeeldige slok en verander in een vogel, wrijf dan met de wijsvinger onder je neus en verander terug. Vertel de kinderen dat je het drankje naar de koning gaat brengen en dat ze nergens aan mogen komen (doe je heksendoek af).

Coachen: de kinderen stoppen hun vinger in de pan en proeven het drankje, vliegen als vogels door het lokaal. Wrijven met hun wijsvinger onder hun neus en veranderen terug omdat ze de heks horen.

Heks (doe je heksendoek om): steek je neus in de lucht en zeg dat je toverdrank ruikt, vraag de kinderen of ze echt niet aan de toverspullen zijn gekomen (doe je heksendoek af).

Ontknoping: paniek!

Vertellen: vertel dat de heks alweer een drankje klaar heeft!

Heks (doe je heksendoek om): Vertel de kinderen dat je het drankje naar de koning gaat brengen en dat ze nergens aan mogen komen (doe je heksendoek af).

Coachen: de kinderen stoppen hun vinger in de pan en proeven het drankje, er gebeurt helemaal niks! Misschien moeten ze even wachten? Oei, ze horen de heks, wrijven met hun wijsvinger onder hun neus maar ze blijven aan de grond plakken! Ze bevriezen met hun wijsvinger onder hun neus!

Heks (doe je heksendoek om): je moet hard lachen en verbreekt de betovering. Vertel ze opgewekt dat het laatste drankje een valstrik was en ze beter moeten luisteren.

Afloop:

Blijkbaar hebben de kinderen niks beters te doen dan stiekem spioneren, daarom krijgen ze een huisdier. Dan hebben ze iets om voor te zorgen. Maak een toverbeweging en ieder kind heeft een eigen huisdier (doe je heksendoek af).

Coachen: laat maar zien hoe je voor je huisdier zorgt. Iedereen gaat zitten.

Vertellen: vertel dat de kinderen van de heks dolblij zijn met hun huisdier en nooit meer stiekem spieken als de heks haar toverdrankjes maakt.

Einde

Spiekbrief: 'Toverdrankstank'.



Wat doet een heks zoals de hele dag? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).
Suggesties: koken, roeren, vliegen, gemeen lachen, plantjes plukken, zwaaien met een toverstok, rare spreuken verzinnen.



Vertellen: vertel dat de heks een kindje wou om voor te zorgen, maar dat ze per ongeluk de verkeerde toverspreuk heeft uitgesproken en dat ze nu heel veel kinderen heeft.



Vertel dat ze altijd wel wat klusjes heeft voor al haar kinderen.



Vertel dat ze voor een speciaal drankje een blauw bergbloemetje moeten plukken.



Bergschoenen aan, rugzak om, klim over rotsen, spring over beekjes, loop door de koude sneeuw, pluk de bloemetjes en ga met de slee naar beneden en op de banken zitten.



Bedank ze en zeg dat ze moeten gaan spelen.



Vertel dat de heks denkt dat niemand kijkt, maar dat de kinderen stiekem kijken hoe ze het drankje maakt.



Verzin vieze dingen om in het drankje te doen, neem een denkbeeldige slok en verander in een kikker, wrijf dan met de wijsvinger onder je neus en verander terug. Vertel de kinderen dat je het drankje naar de koning gaat brengen en dat ze nergens aan mogen komen.



Ze proeven het drankje, gaan als kikkers door het lokaal, wrijven met hun wijsvinger onder hun neus en veranderen terug omdat ze de heks horen.



Steek je neus in de lucht en zeg dat je toverdrank ruikt, vraag de kinderen of ze echt niet aan de toverspullen zijn gekomen. Ze moeten een paars waterplantje van de zeebodem plukken.



Flippers aan je voeten, zuurstoffles om, zwembroek aan, duiken, zoeken, plukken, naar boven, duikspullen uit en naar huis. Ga op de banken zitten.



Bedank ze en zeg dat ze moeten gaan spelen.



Vertel dat de heks denkt dat niemand kijkt, maar dat de kinderen stiekem kijken hoe ze het drankje maakt.



Verzin vieze dingen om in het drankje te doen, neem een denkbeeldige slok en verander in een vogel, wrijf dan met de wijsvinger onder je neus en verander terug. Vertel de kinderen dat je het drankje naar de koning gaat brengen en dat ze nergens aan mogen komen.



Ze proeven het drankje, gaan als vogels door het lokaal, wrijven met hun wijsvinger onder hun neus en veranderen terug omdat ze de heks horen.



Steek je neus in de lucht en zeg dat je toverdrank ruikt, vraag de kinderen of ze echt niet aan de toverspullen zijn gekomen. Ze moeten een paars waterplantje van de zeebodem plukken.



Vertel dat de heks alweer een drankje klaar heeft!



Vertel de kinderen dat je het drankje naar de koning gaat brengen en dat ze nergens aan mogen komen.



Ze proeven het drankje, er gebeurt helemaal niks! Ze horen de heks, wrijven met hun wijsvinger onder hun neus maar bevroren met hun wijsvinger onder hun neus!



Je moet hard lachen en verbreekt de betovering. Vertel ze opgewekt dat het laatste drankje een valstrik was en ze beter moeten luisteren. En dat ze een huisdier krijgen als ze niks beters te doen hebben dan spioneren. Iedereen krijgt een huisdier getoverd en verzorgt het.

Vertel dat de kinderen van de heks dolblij zijn met hun huisdier en nooit meer stiekem spieken als de heks haar toverdrankjes maakt.