

Titel: Bremer stadsmuzikanten

Werkvorm: werken met prenten.

Je vertelt een verhaal waarbij er naar aanleiding van prenten wordt uitgebeeld.

Facultatief: in dit verhaal komen boeren voor en een boef. Je kunt dat vertellend doen, maar je kan ook zelf met een petje als boer en boef tegen de kinderen praten. Je combineert dan werken vanuit prenten met de werkvorm teacher in role.

Print de lesopzet inclusief prenten.

Tips: print het bestand dubbelzijdig af, als je de prent aan de kinderen laat zien kan je aan de achterkant de lesinhoud lezen.

Warming up:

De kinderen staan verspreid in het lokaal.

Spelvraag: welke boerderijdieren zijn er?

Suggesties: koeien, schapen, kippen, varkens.

Prent 1: boer Appelman is boos.

Vertellen: vertel dat boer Appelman boos is omdat er overal muizen rondlopen en de kat te lui is om er achteraan te jagen.

Spelvraag: Wat doet een kat? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen – de kinderen blijven katten)

Suggesties: Zich wassen, spinnen, spelen met een bolletje wol.

Vertel: vertel dat de kat houdt niet van jagen houdt, hij houdt van zingen.

Instructie: we gaan het lievelingsliedje van de kat zingen, 'Poesje mauw' maar dan in poezentaal (mauw-mauw- mauw, mauw mauw mauw).

Vertel: vertel dat de boer tegen de kat zegt dat hij hem morgen gaat inwisselen voor een betere kat, een die wel muizen vangt.

De kat krabt zich achter zijn oren, beweegt met zijn staart en vertrekt. Hij gaat liever naar Bremen om muzikant te worden dan ingewisseld te worden voor een andere kat. Hij loopt door het bos, springt over takken en ziet in de verte een andere boerderij.



Prent 2: de boer kan niet slapen.

Vertellen: vertel dat boer Benno maar niet kan slapen omdat zijn haan steeds maar kraait, midden in de nacht!

Spelvraag: Wat doet een haan eigenlijk nog meer dan kraaien? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen – de kinderen blijven hanen)

Suggesties: eten pikken met zijn snavel, stoer lopen, fladderen.

Vertellen: vertel dat boer Benno er zo van baalt dat hij steeds wakker wordt gemaakt, dat hij de haan de volgende ochtend naar de slager zal brengen. De kat had alles gehoord en vraagt of de haan misschien mee wil naar Bremen. Samen zingen ze 'Poesje mauw'.

Instructie: zing het in hanentaal (kukelekuuu, kukelekuuu).

Vertel: Vertel dat de kat en de haan op weg gaan, in de verte zien ze een derde boerderij. Vertel dat boer Christiaan op zijn hond aan het mopperen was.

Spelvraag: wat doet een hond allemaal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen – de kinderen blijven honden)

Suggesties: graven, blaffen, kwispelen.



© All content dramamethode dramaland copyright: www.dramaland.nl

Prent 3: boer Christiaan is boos.

Laat de prent zien. Vertel dat een boef een kip had gestolen, en de hond had niet eens geblaft! Wat heb je nou aan een hond als die niet eens de boerderij kan bewaken? Vertel dat de boer de hond gaat inruilen voor een gemenere.

Vertellen: De kat en de haan horen alles en vragen of de hond misschien mee wil naar Bremen om muzikant te worden. Dan moet hij wel kunnen zingen natuurlijk.

Samen zingen ze 'Poesje mauw' maar dan in hondentaal (Waf-waf-waf!)

Op naar Bremen! In de verte zien ze een vierde boerderij. In die boerderij staat boer Dirk verdrietig bij zijn ezel.

Spelvraag: wat doet een ezel allemaal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen – de kinderen blijven ezels)

Suggesties: grazen, balken, steigeren.



© All content dramamethode dramaland copyright: www.dramaland.nl

Prent 4: te oud.

Vertellen: boer Dirk staat verdrietig bij zij ezel, die is te oud om nog zo hard te werken. Vertel dat de boer het niet leuk vindt maar dat hij een jongere ezel nodig heeft om op het land te werken. Daarom zal de ezel morgen worden ingeruild.

De kat en de haan en de hond horen alles en vragen of de ezel misschien mee wil naar Bremen om muzikant te worden. Dan moeten ze eerst oefenen natuurlijk.

De kinderen zingen 'poesje mauw' in ezeltaal.

Instructie: Kies welk dier je leuk vindt om te spelen.

Vertelpantomime: de dierenvrienden lopen door het bos, maar ondertussen is het wel al nacht geworden. En ze hebben erge honger.

De kat eet een paddenstoel, maar dat vindt ze niet lekker. De hond eet een stuk boomschors maar dat vindt hij niet lekker. De haan eet een eikeltje maar bah, dat vindt hij echt vies! En als laatste eet de ezel blaadjes van een struik maar die waren bitter.

In de verte zien ze een klein huisje, er brandt licht.

De kinderen gaan zitten.

Vertellen: vertel dat in het huisje de ergste boef van het hele land woont. En dat zijn hele huis vol zit met heerlijk eten en rijkdommen. De hond herkent de boef van een foto uit de krant. Ze kunnen daar niet zomaar aankloppen, er hangt een geweer aan de muur! Ze besluiten een groot monster te vormen.

Instructie. De kinderen die ezel willen zijn gaan vooraan staan , de kinderen die hond willen zijn gaan daar achter, de katten weer daar achter en de hanen op twee benen achteraan.



Prent 5: het grote monster.

Vertelpantomime. De ezel bonkt met zijn hoofd tegen de deur, de boef doet open en ziet in het donker een groot wezen staan met vleugels, poten, tanden, een staart! De boef wordt bang, vooral omdat het wezen heel veel lawaai kan maken.

De boef rent weg en durft niet meer te stoppen met rennen. De dieren gaan naar binnen en gaan heerlijk eten. Vlak voordat ze in slaap vallen, zingen ze nog een keer hun lievelingsliedje.

Einde



© All content dramamethode dramaland copyright: www.dramaland.nl