

Titel: Was ik jarig?

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

Benodigdheden: een pet, iets dat dienstdoet als spelcomputer.

Opmerking: Dit is het thema van de Kinderboekenweek van 2013 ('sport & spel') maar kan ook buiten de Kinderboekenweek ook worden aangeboden.

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.

Instructie: *Ik ga jullie een verhaal vertellen en daar komen sporten en spellen in voor.*

Spelvraag 1: Welke spelletjes doe je binnen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: kaarten, bordspel, puzzels, tik tik wie ben ik?

Spelvraag 2: Welke binnensporten zijn er? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: gewichtheffen, tafeltennis, darten, zwemmen.

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

- Vertel dat Jet jarig is.
- Doe de pet op en spreek de kinderen aan, vertel dat je jarig bent. Laat wat denkbeeldige cadeautjes zien, pak daarna je 'spelcomputer' en vertel dat dit het mooiste cadeau ooit is. Doe de pet af.
- Vertel dat alle kinderen cadeautjes inpakken voor Jet.
- De kinderen spelen met denkbeeldig speelgoed en pakken het daarna denkbeeldig in.

Deel 1: binnenspelletje zonder Jet.

Vertel dat Jet op haar spelcomputer speelt en nauwelijks doorheeft dat er gasten zijn.

Doe de pet op en spreek de kinderen mompelend aan terwijl je op de spelcomputer speelt.

Spelvraag 3: Wat is een leuk spelletje om binnen te spelen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: zakdoekje leggen, snoephappen.

Vraag een kind om als ouder te vragen of jij als Jet de spelcomputer weg wil doen. Zeg 'nog even' en doe de pet af.

Spelvraag 4: Wat eet je op een verjaardag? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: patat, pannenkoeken, pizza, poffertjes, ijs.

Deel 2: buitensport zonder Jet.

Vertel dat de kinderen naar buiten gaan (jas aan) en dat Jet met haar spelcomputer afzijdig gaat zitten.

Doe de pet op en spreek de kinderen mompelend aan terwijl je op de spelcomputer speelt.

Spelvraag 5: Welke sport kunnen de kinderen buiten gaan doen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: zwemmen, voetbal, tennis.

Vraag een kind om als ouder te vragen of jij als Jet de spelcomputer weg wil doen. Zeg 'nog even' en doe de pet af.

Spelvraag 6: Wat snoep je op een verjaardag? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).
Suggesties: chips, rozijntjes, rolletje snoep.

Deel 3: Buitenspelletje zonder Jet.

Vertel dat de kinderen na het snoepen nog een spelletje gaan doen.

Doe de pet op en spreek de kinderen mompelend aan terwijl je op de spelcomputer speelt.

Spelvraag 7: Welke buitenspelletjes zijn er eigenlijk? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: tikkertje, verstoppertje.

Vraag een kind om als ouder te vragen of jij als Jet de spelcomputer weg wil doen. Zeg 'nog even' en doe de pet af.

Spelvraag 8: Wat krijg je aan het eind van een feestje? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: snoepzakje, klein speelgoedje, ballon.

De ontknoping:

Vertel dat de gasten door hun ouders worden opgehaald.

Doe de pet op en laat de kinderen afscheid nemen, mompel wat terug en speel door op je spelcomputer. Doe je pet af.

De kinderen gaan op de bank zitten, het kind dat de ouder van Jet speelde blijft bij jou staan.

De afloop:

Vertel dat iedereen naar huis is en de ouder zegt dat Jet naar bed moet.

Doe de pet op en speel met je 'ouder', wees heel verdrietig dat je je verjaardag hebt gemist. Gooi je spelcomputer weg en doe je pet af.

Je 'ouder' mag gaan zitten.

Vertel dat Jet die nacht in haar bed een fantastische droom heeft, een waarbij ze met al haar vriendjes een leuk spel speelt.

Spelvraag 9: Wat is het leukste spel om mee af te sluiten, wat droomt Jet?

Laat een antwoord klassikaal uitspelen, zet je pet op en doe mee.

Einde