

**Teacher in role: 'Teveel werk voor Sinterklaas!'**  
**(Groep 1, naar een idee van Iris Poland)**

Opmerking: deze les sluit aan bij de gedachte dat een zwarte Piet geen vaste verschijningsvorm heeft.

Bij teacher in role ben je zowel verteller als speler van één of meerdere rollen die zich van elkaar onderscheiden met een eenvoudig hoofddekseel.

Tips:

A: kies voor de rol een herkenbare houding.

B: zorg dat je een hoofddekseel draagt, dit stimuleert de inleving voor zowel jou als de kinderen.

C: maak je geen zorgen. Je hoeft echt geen goede speler te zijn voor deze werkvorm, doorgaans gaan kleuters er makkelijk in mee.

Benodigdheden: *Mijter, Pietenmuts.*

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

**Warming up:**

De kinderen staan verspreid door het lokaal, beelden klassikaal een aantal aspecten van de les uit. Vertel dat je een verhaal gaat vertellen waar o.a. de volgende dingen voorkomen:  
*lopen als een robot, lopen als een clown, een groot cadeau tillen, cadeaupapier knippen.*

Iedereen gaat op de grond zitten.

**De start: scene 1 (het probleem).**

Gebruik de twee hoofddekseels om te schakelen tussen Sinterklaas en Opapiet, de vertellerrol draagt geen hoofddekseel. Laat duidelijk zien wat er aan de hand is met Sinterklaas en maak ook contact met de kinderen vanuit de rollen.

Spelvraag: wat doen zwarte Pieten op de stoomboot?

Suggesties: cadeaus inpakken, cadeaus testen, schoonmaken, sturen, pepernoten bakken.

Vertel dat Opapiet lekker staat te douchen maar de douchedeur niet goed dicht had gedaan: er loopt water door de gang van de boot.

Spelen: de kinderen springen als Pietjes in roeibootjes en roeien naar hun zitplaats. Ze denken dat de boot zinkt.

Speel of vertel dat Sint en Opapiet er helemaal alleen voor staan: een miljoen cadeautjes inpakken en verspreiden.

Vertel dat Sinterklaas op zoek gaat naar hulp en uitkomt bij de robots.

**Rolgroep 1: 'de robots'.**

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

Vertel over de robots, wat ze zoal aan het doen zijn.

Speel hoe Sinterklaas contact maakt met de robots en leg het probleem kort uit. De robots gaan aan de slag met de cadeaus: *bewegen staccato door de ruimte, maken bliepgeluiden, knippen met een schaar, rollen en vouwen inpakpapier, lopen met cadeautjes.*

Iedereen gaat zitten op de banken. Opapiet kijkt naar de ingepakte cadeautjes: ze zijn erg slordig ingepakt, met cadeautjes werken is misschien toch mensenwerk?

Vertel dat de robots enorm moeten nadenken en dat de leider (kies daarvoor een kleuter en speel het uit) met een advies komt: *Ga naar de clowns.*

**Scene 2:** Speel dat Sinterklaas het advies van de robots uitprobeert. Speel de paniek uit door te schakelen tussen Sinterklaas, Opapiet en de vertellerrol.

Vertel dat Sinterklaas op pad gaat naar de clowns.

### **Rolgroep 2: de clowns.**

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

Vertel over de clowns, wat ze zoal aan het doen zijn.

De kinderen beelden een aantal handelingen uit die passen bij de clowns.

Sinterklaas vraagt om hulp, de clown helpen graag: *ze jongleren met de cadeautjes, vallen van het dak, kriebelen elkaar en moeten lachen, zitten vast in het plakband, gaan met de cadeautjes spelen. Moe gaan ze op hun plek zitten.*

Vertel dat de leider van de clowns (kies daarvoor een kleuter en speel het uit) met een advies komt: *Laat het de kinderen lekker zelf doen.*

**Scene 3:** Speel dat Sinterklaas terug gaat naar Opapiet en dat ze samen naar de kinderen gaan. Speel dat vervolgens uit door te schakelen tussen Sinterklaas, Opapiet en de vertellerrol.

### **Rolgroep 3: de kinderen.**

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

Vertel over de kinderen, wat ze zoal aan het doen zijn.

De kinderen beelden een aantal handelingen uit die ze vinden passen bij kinderen. Dan komt Sinterklaas of Opapiet en vraagt de kinderen om hulp: *ze plakken en knippen heel netjes, stapelen de cadeaus, en eten pepernoten.*

Vertel dat de cadeaus wel zijn ingepakt maar de kinderen niet in het grote boek kunnen lezen waar de cadeaus naartoe moeten. Daarnaast worden ze moe en moeten ze naar bed.

De kinderen gaan op hun plek zitten.

**Scene 4:** Speel dat Sinterklaas terug gaat naar Opapiet en vertelt dat het is mislukt. Ze staan op straat en zijn verdrietig. Speel dat uit door te schakelen tussen Sinterklaas, Opapiet (vergeet de hoofddekels niet) en de vertellerrol.

### **De oplossing komt van buitenaf.**

Maar dan gebeurt er iets bijzonders: *Opapiet ziet het niet meer goed komen, dan ziet Sinterklaas de mensen op straat. Ze doen boodschappen en zijn met veel. Het zijn mensen in alle soorten en maten. 'Iedereen kan Piet zijn' zegt Sinterklaas. Hij vraagt aan de mensen in de straat of ze willen helpen bij het verspreiden van de cadeaus. Opapiet deelt zakken*

*cadeaus uit per straat en school, na een uurtje waren alle cadeauzakken op weg naar het juiste kind.*

Vertel dat Sinterklaas en Opapiet juichen van blijdschap.

### **Eindfeest.**

Vertel en coach: *De robots, clowns en de kinderen komen spontaan tevoorschijn en er ontstaat een feestje.*

Zet hier eventueel een muziekje bij op en laat de kinderen even vrij bewegen. Laat iedereen dan op de grond zitten waar hij staat, en vertel dat Sinterklaas en Opapiet terugkijken op een spannend avontuur met een goed einde.

### **Einde.**

### Wat is een spelvraag?

Een spelvraag is een vraag waarvan een paar antwoorden (veelal klassikaal) worden uitgebeeld. Kleur het spel in, daarmee bedoelen we dat je niet alleen de vraag stelt en de antwoorden laat uitbeelden, maar het spel daar omheen ook meepakt.

Dus niet zo:

Jij: 'Wat was er vroeger in een stad te zien?'

Kind antwoordt: 'De markt'.

Jij: 'Goed zo, de markt. Ga maar dingen verkopen'.

Maar zo:

Jij: 'Wat was er vroeger in een stad te zien?'

Kind antwoordt: 'De markt'.

Jij: 'Goed zo, de markt. Zet je marktkoopman hoed op, til met zware kratten fruit of vis.

Bouw je kraam op...'. Enzovoorts.

Hiermee stimuleer je de het voorstellingsvermogen en de woordenschat van de kinderen.