

Titel: familie Beer gaat op vakantie.

Vertelpantomime: Vertelpantomime is een werkvorm waarbij je een verhaal vertelt dat synchroon aan de vertelling wordt uitgebeeld door de kinderen. Als er dus staat 'Vertel...' is het de bedoeling dat de kinderen gelijktijdig met jou vertelling meespelen.

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: welke dieren wonen er in een bos? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: herten, konijnen, wilde zwijnen.

De start: hebben we alles?

Vertellen: vertel dat familie Beer op vakantie gaat. Vertel ook dat er een mamabeer, een papabeer en een babybeer is.

Spelvraag 2: wat moet je inpakken als je op vakantie gaat? (laat het gebruik van een aantal voorwerpen klassikaal uitspelen).

Suggesties: knuffel, tandenborstel, zwembroek.

1: iedereen is druk.

Vertel dat iedereen druk is met de voorbereiding.

A: Papabeer doet zware koffers in de auto.

Denkbeeldig omkleden: doe sterke spierballen aan, sterke berenbenen enz.

Til de koffers, loop naar de auto, gooi ze in de koffervak. Herhaal dat.

B: Mamabeer smeert berenboterhammen voor onderweg.

Denkbeeldig omkleden: doe een mooie zonnehoed op.

Boterham in de ene hand, boter smeren, honing er op, andere boterham er op. Maak zo een hoge toren.

C: Babybeer zit op het speelkleed.

Denkbeeldig omkleden: doe een babypet op.

Spelvraag 3: wat zit er in de speelgoedkist van babybeer? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

2: pech onderweg.

De kinderen zitten in rijen naast elkaar op de grond alsof ze in een auto zitten. Ook al rijdt de auto straks blijft iedereen op zijn plek op de grond zitten.

Herhaling: mamabeer zegt 'Ehm, doen jullie wel je riem goed vast?'

Maak klassikaal de beweging alsof je een autogordel vastmaakt en zeg 'Klik!'.

Vertel dat vader de sleutel van de auto omdraait.

Dat de auto wat schudt (de kinderen schudden mee).

Een bocht de ene kant op (de kinderen buigen mee).

Een bocht de andere kant op (de kinderen buigen mee).

Berg op (kinderen buigen achterover).

Berg af (kinderen buigen voorover).

Stop: er is iets mis met de auto!

‘Wat een pech!’ zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.

Spelvraag 4: wat kan er aan de hand zijn?

Suggestie: de band is lek, de motor is kapot, het wiel is er af.

Kies één suggestie uit en repareer de auto met de hele groep.

Stap daarna weer in de auto.

Herhaling: mamabeer zegt ‘Ehm, doen jullie wel je riem goed vast?’ [klik!]

Rij weer een stuk en rem.

3: het strand!

‘We zijn bij het strand!’ zegt mamabeer.

Doe je zwemkleding aan.

Spelvraag 5: wat doe je op het strand? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: spelen met een schep en emmer, overgooien met een bal, schelpen zoeken.

Maar dan gaat het regenen.

‘Wat een pech!’ zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.

Stap daarna weer in de auto.

Herhaling: mamabeer zegt ‘Ehm, doen jullie wel je riem goed vast?’ [klik!]

Rij weer een stuk en rem.

4: het vakantiebed.

‘We zijn bij onze slaappleats!’ zegt mamabeer.

Spelvraag 6: waar kan je slapen als je op vakantie bent?

Suggesties: in een tent, in een hotel, in een vakantiehuisje.

Kies er één uit en speel dat je daar gaat slapen: tandenpoetsen, in je bed, licht uit.

Maar ze kunnen niet slapen!

‘Wat een pech!’ zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.

Spelvraag 7: waarom kunnen de beren niet slapen in hun vakantiebed?

Suggesties: muggen, te warm, nachtmerries.

Kies er één uit en speel dat de beren uiteindelijk toch in slaap vallen.

Ontknoping: papabeer heeft heimwee.

Vertel dat papabeer slecht heeft geslapen, en eigenlijk gewoon naar huis wil.

Stap weer in de auto.

Herhaling: mamabeer zegt ‘Ehm, doen jullie wel je riem goed vast?’ [klik!]

Rij weer een stuk en rem.

Vertel dat nu de beren thuis zijn iedereen heel blij is. Ze zijn bij hun eigen spullen en iedereen kan doen wat hij het fijnste vindt.

Laat de kinderen nog even vrij bewegen als berenfamilie en sluit dan af. **Einde.**

Spiekbrieven: 'Familie Beer gaat op vakantie'.



Welke dieren wonen er in een bos? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: herten, konijnen, wilde zwijnen.



Vertel dat familie Beer op vakantie gaat. Vertel ook dat er een mamabeer, een papabeer en een babybeer is.



Wat moet je inpakken als je op vakantie gaat? (laat het gebruik van een aantal voorwerpen klassikaal uitspelen). Suggesties: knuffel, tandenborstel, zwembroek.



Vertel dat iedereen druk is met de voorbereiding.



A: Papabeer doet zware koffers in de auto. Denkbeeldig omkleden

B: Mamabeer smeert berenboterhammen voor onderweg. Denkbeeldig omkleden.

C: Babybeer zit op het speelkleed. Denkbeeldig omkleden.



Wat zit er in de speelgoedkist van babybeer? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).



In de auto (naast elkaar op de grond), mamabeer vraagt of de riemen vastzitten (klik!), bochten, bergen, remmen: er is iets mis met de auto! 'Wat een pech!' zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.



Wat kan er aan de hand zijn? Suggestie: de band is lek, de motor is kapot, het wiel is er af. Kies één suggestie uit en repareer de auto met de hele groep.



In de auto (naast elkaar op de grond), mamabeer vraagt of de riemen vastzitten (klik!), bochten, bergen, remmen. 'We zijn bij het strand!' zegt mamabeer. Doe je zwemkleding aan.



Wat doe je op het strand? Suggesties: spelen met een schep en emmer, overgooien met een bal, schelpen zoeken.



Maar dan gaat het regenen.

'Wat een pech!' zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.



In de auto (naast elkaar op de grond), mamabeer vraagt of de riemen vastzitten (klik!), bochten, bergen, remmen. 'We zijn bij onze slaappleats!' zegt mamabeer.



Waar kan je slapen als je op vakantie bent? Suggesties: in een tent, in een hotel, in een vakantiehuisje. Speel dat jullie gaan slapen: tandenpoetsen, in je bed, licht uit.



Maar ze kunnen niet slapen!

'Wat een pech!' zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.



Waarom kunnen de beren niet slapen in hun vakantiebed? Bijv: muggen, te warm, nachtmerries. Kies er één uit en speel dat de beren uiteindelijk toch in slaap vallen.



Vertel dat papabeer slecht heeft geslapen, en eigenlijk gewoon naar huis wil.



In de auto (naast elkaar op de grond), mamabeer vraagt of de riemen vastzitten (klik!), bochten, bergen, remmen.



Vertel dat nu de beren thuis zijn iedereen heel blij is. Ze zijn bij hun eigen spullen en iedereen kan doen wat hij het fijnste vindt.



Laat de kinderen nog even vrij bewegen als berenfamilie en sluit dan af.