

Titel: de Wolf en de drie Biggetjes.

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 je vertelling meespelen.

Benodigheden: hoofddeksels 3 biggetjes en wolf knippen.

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.

Vertellen: vertel dat het verhaal vandaag gaat over sprookjesdieren en wat ze eten.

Spelvragen: **welke dieren ken je uit sprookjes, wat eten ze en hoe komen ze daar aan?** (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: een kat (Gelaarsde kat) eet muizen en die vangt hij, een nachtegaal (de Chinese Nachtegaal) eet wormen en die trekt hij uit de grond, een ezel (Bremer Stadsmuzikanten) eet gras en dat eet hij van het weiland.

De start.

Iedereen gaat zitten op de banken.

Kies een drietal uit en geef ze de hoofddeksels van de biggen.

Vertel dat de biggen groot genoeg zijn om zonder hun moeder in het bos te wonen. Nu moeten ze nog een huis bouwen. Vertel ook dat ze het niet eens kunnen worden over het materiaal waarmee je een stevig huis kan bouwen. De ene big vindt stro een goed plan, de andere hout en de derde voelt meer voor steen. Laat ze wandelen door het bos, over dingen heen klimmen tot ze bij het denkbeeldige stro aankomen.

Rolgroep 1: waterdieren.

Spelvragen: **welke dieren wonen in of bij het stro, wat eten ze en hoe komen ze daar aan?** (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: vissen eten plantenrestjes die happen ze van de waterplanten. Eendjes eten insecten en visjes, die vangen ze. Waterkevers eten waterplanten, daar zwemmen ze naartoe om ervan te eten.

De kinderen gaan zitten waar ze op dat moment zijn. De biggen vragen aan de waterdieren of ze willen helpen een huis van stro te maken. Dat willen ze wel: ze bijten stro kapot, verzamelen het, maken het vast enzovoorts (coach ze).

De waterdieren gaan zitten op de banken, de drie biggen zitten in hun huis. Het is geweldig daar, lekker warm.

Geef één kind het hoofddeksel van de wolf. Vertel dat de wolf wakker wordt van de honger en biggetjesvlees ruikt.

Herhaling.

Hij gaat naar het huisje en klopt aan.

Biggetjes: Wie is daar?

Wolf: Ik ben het, de wolf. Doe open.

Biggetjes: Wij zijn niet gek!

Wolf: Dan zal ik blazen tot jullie huisje kraakt!

De wolf blaast en blaast en blaast het huisje omver, de biggetjes rennen knorrend het bos in. Wolf levert zijn hoofddekseel in en gaat op de bank bij de anderen zitten (hij krijgt hem straks terug maar dan kan hij nu met de andere dieren meespelen).

Rolgroep 2: bosdieren.

De biggetjes zijn nog maar net ontsnapt, ze zijn bang en willen een sterker huis bouwen. Ze lopen door het bos, klimmen en springen over van alles heen en dan komen ze op een idee: hout! Bomen genoeg in het bos.

Spelvragen: **welke dieren wonen in het bos, wat eten ze en hoe komen ze daar aan ?** (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: eekhoorns eten noten, die plukken ze uit de boom. Konijnen eten wortels, die trekken ze uit de grond. Egels eten insecten, die vangen ze.

De kinderen gaan zitten waar ze op dat moment zijn. De biggen vragen aan de bosdieren of ze willen helpen een huis van hout te maken. Dat willen ze wel: ze bijten takken kapot, verzamelen het, zagen, timmeren en boren (coach ze).

De bosdieren gaan zitten op de banken, de drie biggen zitten in hun huis. Het is geweldig daar, lekker warm.

Geef het kind dat de wolf speelt het hoofddekseel terug. Vertel dat de wolf op zoek is naar eten en biggetjesvlees ruikt.

Herhaling.

Hij gaat naar het huisje en klopt aan.

Biggetjes: Wie is daar?

Wolf: Ik ben het, de wolf. Doe open.

Biggetjes: Wij zijn niet gek!

Wolf: Dan zal ik blazen tot jullie huisje kraakt!

De wolf blaast en blaast en blaast het huisje omver, de biggetjes rennen knorrend het bos in. Wolf levert zijn hoofddekseel in (hij krijgt hem straks terug maar dan kan hij nu met de andere dieren meespelen).

Rolgroep 3: bergdieren.

De biggetjes zijn nog maar net ontsnapt, ze zijn bang en willen een sterker huis bouwen. Ze lopen door de bergen, klimmen en springen over van alles heen en dan komen ze op een idee: steen! Stenen genoeg in het bergen.

Spelvragen: **welke dieren wonen in de bergen, wat eten ze en hoe komen ze daar aan?** (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: berggeiten eten gras, dat eten ze van grasveldjes. Beren eten vis, die vangen ze uit het water. Adelaars eten kleine knaagdieren, daar zweven ze boven en vangen ze dan.

De kinderen gaan zitten waar ze op dat moment zijn. De biggen vragen aan de bergdieren of ze willen helpen een huis van steen te maken. Dat willen ze wel: ze duwen stenen los, helpen met tillen, stapelen en metselen (coach ze).

De bergdieren gaan zitten op de banken, de drie biggen zitten in hun huis. Het is geweldig daar, lekker warm.

Geef het kind dat de wolf speelt het hoofddeksel terug. Vertel dat de wolf op zoek is naar eten en biggetjesvlees ruikt.

Herhaling.

Hij gaat naar het huisje en klopt aan.

Biggetjes: Wie is daar?

Wolf: Ik ben het, de wolf. Doe open.

Biggetjes: Wij zijn niet gek!

Wolf: Dan zal ik blazen tot jullie huisje kraakt!

De wolf blaast en blaast en blaast en blaast tot hij uitgeput op de grond zit. De biggen hebben pret. Nu moet hij iets anders verzinnen.

Ontknoping: bespreken.

Instructie: *In het origineel valt de wolf via de schoorsteen in de pan van de biggen, die eten de wolf dan op. Da's misschien een beetje raar om uit te beelden. Wie kan een ander einde verzinnen?*

Kies één van de ideeën uit de groep en laat dat uitspelen. Coach de kinderen daar bij.

Afsluiting: iedereen zit verspreid op de grond.

Vertel dat alle dieren uit het water, het bos en de bergen kwamen om de goede afloop te vieren. Laat de kinderen even vrij bewegen als hun favoriete dier uit het verhaal voordat je terug gaat naar je lokaal.