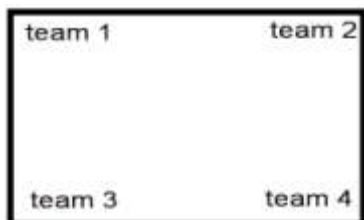


Amalia, schiet nou op!

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.

Voorbereiding: hang in iedere hoek een A4 met een cijfer (1, 2, 3 en 4).



Benodigheden: een kroontje voor Amalia, een oranje Pet voor Willem Alexander, een kroon voor Willem Alexander en een muziekje voor de afsluiting van de les.

Tip: vertel zonder papier in je handen, print de spiekbrieven uit (bijvoorbeeld op A3 formaat) en hang die ergens neer zodat je je handen vrij hebt.

Warming up:

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Vertellen: vertel dat dit verhaal gaat over de dag dat Willem Alexander koning wordt.

Uitbeelden wat jij vertelt: doe alsof je aan het zaklopen bent, koek hapt, spijker poept, een muziekinstrument bespeelt voor geld, oude spullen verkoopt.

De start.

Vertel dat het druk is in het paleis, want vandaag wordt Willem Alexander koning! Iedereen is druk in de weer voor deze bijzondere dag.

Spelvraag: Wat voor personeel heeft Willem Alexander en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: koks (koken, snijden, bakken), paardenverzorgers (borstelen, voeren, stal uitmesten), schoonmakers (schrobben, poetsen, dweilen), tuinmannen (knippen, maaien, harken).

Kies een tweetal uit, de één speelt Willem Alexander, de ander Amalia. Geef ze de hoofddekens (Willem Alexander de oranje pet). De rest gaat zitten op de banken.

Vertellen: vertel dat Willem Alexander zich netjes aan het aankleden is. Zodra hij klaar is roept hij Amalia. Maar waar is ze? Zit ze nou nog op haar kamer te spelen? *Amalia, schiet nou op!* Vertel dat ze in de auto naar Amsterdam gaan voor de kroning, maar dat ze al snel in de file staan omdat iedereen de kroning wil zien. Misschien kunnen ze omrijden? Ze gaan van de snelweg af en komen in een dorpje waar de vrijmarkt in volle gang is. *Leuk!* Roept Amalia, en ze springt uit de auto.

Vrijmarkt: vier teams in de hoeken.

Splits de groep in vier teams, ieder team gaat naar een hoek in het lokaal. Ze krijgen een opdracht: iets dat je op de vrijmarkt kan doen.

Team 1: Spulletjes verkopen en kopen.

Team 2: eten en drinken verkopen en eten en drinken.

Team 3: spelletjes spelen (zaklopen, springtouwen, koekhappen, spijker poepen, blik gooien).

Team 4: Muziek maken en naar muziek luisteren.

Laat ze even spelen en daarna in hun hoek op de grond zitten.

Willem Alexander gaat bij team 1 staan, Amalia bij team 4.

- Vertel dat Willem Alexander bij de vrijmarkt staat (team 1), er worden spullen verkocht en gekocht. Laat Willem Alexander wat leuks kopen en vragen of ze Amalia hebben gezien.
- Vertel dat Amalia bij de muziek staat (team 4), er wordt mooie muziek gemaakt. Amalia geniet er van en doet wat geld in een hoed. Daarna gaat ze bij team 2 zitten.
- Vertel dat Willem Alexander bij de spelletjes staat (team 3), er worden leuke spelletjes gedaan. Willem Alexander doet met wat spelletjes mee en vraagt of ze Amalia hebben gezien.
- Vertel dat Amalia bij het eten en drinken staat (team 2), Amalia koopt wat eten en loopt langs de kraampjes.

Dan ziet Willem Alexander Amalia in de verte en loopt naar haar toe. *Amalia, we moeten naar de kroning. Schiet zou op!*

Iedereen gaat zitten op de banken.

Via het water:

Vertellen: vertel dat ze terug in de auto (krukken) stappen, in de verte zien ze water.

Misschien kunnen ze met de boot naar Amsterdam?

De kinderen op de banken gaan in groepjes van 5 bij elkaar 'in de boot' zitten.

Vertellen: vertel dat er roeibootjes, zeilbootjes, motorboten en zelfs een stoomboten op het water waren. Iedereen wil naar Amsterdam voor de kroning! En iedereen is druk in de weer.

Spelvraag: Wat kun je allemaal doen op een boot? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: dansen, zingen, roeien, eten, zwaaien, sturen, vissen.

Vertellen: vertel dat Willem Alexander en Amalia op een boot springen en een stuk meevaren. Dan springen ze op een andere boot en varen weer een stuk mee. Zo komen ze wel op tijd voor de kroning! Maar dan springt Amalia in het water. Wat houdt zij van zwemmen zeg! Willem Alexander heeft niks door en springt naar de volgende boot. Kijkt om zich heen en schrikt: waar is Amalia? Hij springt in het water en ziet Amalia bij een andere

boot vrolijk zwemmen. Hij zwemt naar haar toe: *Amalia, we moeten naar de kroning. Schiet nou op!*

Ze springen op de laatste boot, die brengt hun naar Amsterdam. Daar staat de gouden koets al klaar (laat ze op hun krukken zitten, de rest van de groep staat in het lokaal).

Ontknoping:

Vertellen: vertel dat het hele volk zwaait als de koets voorbij komt. Vertel ook dat Amalia en Willem Alexander uitstappen.

Laat ze naar je toe komen, zeg iets deftigs en verwissel de oranje pet van Willem Alexander voor een kroon. Iedereen klapt.

Afsluiting: iedereen zit verspreid op de grond.

Vertel dat Willem Alexander een groot feest geeft, en iedereen mag komen. Zet een muziekje op en laat ze even vrij bewegen. Rond de les dan af.

Spiekbrieft: Amalia, schiet nou op!

Warming up: doe alsof je aan het zaklopen bent, koek hapt, spijker poept, een muziekinstrument bespeelt voor geld, oude spullen verkoopt.

Vertel: vandaag wordt Willem Alexander koning! Iedereen is druk in de weer.

Spelvraag: Wat voor personeel heeft Willem Alexander en wat doen ze zoal? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: koks (koken, snijden, bakken), paardenverzorgers (borstelen, voeren, stal uitmesten), schoonmakers (schrobben, poetsen, dweilen), tuinmannen (knippen, maaien, harken).

Tweetal Willem Alexander (oranje pet) en Amalia uitkiezen (kroontje).

Vertellen: W.A. is zich aan het omkleeden, daarna is hij Amalia kwijt. Ze zit op haar kamer te spelen: *Amalia, schiet nou op!* In de auto / file / omrijden / komen in een dorp: vrijmarkt / Amalia ontsnapt.

Vrijmarkt: de groep vier teams opdracht in de hoeken.

Team 1: Spulletjes verkopen en kopen.

Team 2: eten en drinken verkopen en eten en drinken.

Team 3: spelletjes spelen (zaklopen, springtouwen, koekhappen, spijker poepen, blik gooien).

Team 4: Muziek maken en naar muziek luisteren.

Teams even spelen en daarna in hun hoek op de grond zitten.

Willem Alexander gaat bij team 1 staan, Amalia bij team 4.

Willem Alexander loopt bij team 1, kijkt / koopt wat en vraagt of ze Amalia hebben gezien.

Daarna op de grond bij team 3.

Amalia bij team 4: kijkt bij muziek / geeft geld – daarna bij team 2 op de grond.

Willem Alexander gaat staan, doet met team 3 mee (spelletjes) en vraagt naar Amalia.

Amalia staat bij team 2 en eet/drinkt wat, loopt langs kraampjes.

Dan ziet Willem Alexander Amalia in de verte en loopt naar haar toe. *Amalia, we moeten naar de kroning. Schiet zou op!*

Iedereen gaat zitten op de banken.

Via het water: vertel dat ze terug in de auto (krukken) stappen, in de verte zien ze water.

De kinderen op de banken gaan in groepjes van 5 bij elkaar in allerlei boten zitten.

Spelvraag: Wat kun je allemaal doen op en boot? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: dansen, zingen, roeien, eten, zwaaien, sturen, vissen.

Vertellen: Willem Alexander en Amalia springen van boot op boot en doen overal wat mee.

Amalia springt in het water, Willem Alexander heeft niks door en gaat verder.

Is Amalia kwijt – ziet haar in de verte – zwemt naar har toe - *Amalia, we moeten naar de kroning. Schiet nou op!*

Ze springen op de laatste boot, die brengt hun naar Amsterdam. Daar staat de gouden koets al klaar (laat ze op hun krukken zitten, de rest van de groep staat in het lokaal).

Ontknoping: vertel dat het hele volk zwaait als de koets voorbij komt. Vertel ook dat Amalia en Willem Alexander uitstappen.

Laat ze naar je toe komen, zeg iets deftigs en verwissel de oranje pet van Willem Alexander voor een kroon. Iedereen klapt.

Iedereen zit verspreid op de grond: Vertel dat Willem Alexander een groot feest geeft, en iedereen mag komen. Zet een muziekje op en laat ze even vrij bewegen. Rond de les dan af.