

Vertelpantomime: Jacy en Etu (Indianenverhaal)

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.

Tips vertelpantomime:

A: vertel coachend, bijvoorbeeld: de kabouters staan op, wrijven in hun ogen –goed zo kabouters- en kammen hun baardjes en staartjes. Ze doen hun raam open...

B: zet een streep op de grond voor de hoofdpersoon of hoofdpersonen als veilige zone voor enthousiaste andere personages in het verhaal.

C: vertel met dialogen (spreekteksten).

D: doe gebaren e.d. mee zodat het duidelijk is wat je bedoelt.

Benodigdheden: twee blauwe en twee roze hoofdtooiën, een koekenpan en eventueel een vrolijk eindmuziekje.

Hoofddekse knippen: zie webpagina.

Banken opstelling: zie webpagina.

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.

Voorbeelden van spelvragen:

Hoe maken Indianen vuur? (suggesties: vuurstenen tegen elkaar aan slaan, wrijven stro en hout).

Wat doen Indianen als het land droog is? (suggesties: dansen voor regen, graven in de grond naar water).

Wat doen Indianen om aan eten te komen? (suggesties: vissen, jagen, plukken).

Laat klassikaal wat antwoorden uitbeelden.

Iedereen gaat zitten op de banken.

De start.

Zet de banken in het midden van het lokaal (zie afbeelding webpagina)

Ter introductie: er waren twee stamhoofden (Anoki en Bimisi), hun stammen hadden al jaren lang ruzie. Om eten en om land, altijd ruzie. Anoki had een zoon (Jacy) en Bimisi had een dochter (Etu).

Kies een tweetal uit als opperhoofden. Geef ze de hoofddekse.

Tip: je kan de kleuters ook zelf de namen laten verzinnen, dit zijn Indianennamen.

Vertel over het probleem en vertel met dialogen (spreektekst), het tweetal beeldt het gelijktijdig aan je vertelling uit:

De twee opperhoofden gaan vaak wandelen met hun kinderen en dan komen ze elkaar tegen. Ze mopperen op elkaar van wie het land is waar ze elkaar tegenkomen. Jacy en Etu vinden het maar raar, ze vinden elkaar wel aardig en lachen stiekem naar elkaar.

Rolgroep 1: kippen in de nacht.

De groep staat verspreid door het lokaal en kleden zich denkbeeldig om tot kippen. Coach dat en/of bepaal dat samen met de kleuters.

Spelvraag: wat doen kippen graag? (eten, tokken, fladderen, eieren leggen)

Beeld wat antwoorden klassikaal uit en laat ze daarna op de grond zitten.

Vertellen: de kinderen beelden gelijktijdig uit.

Vertel dat de kippen van Anoki rustig zitten te slapen. Etu sluipt door het kamp van Jacy om hem te zien. Maar de kippen schrikken en springen op. Ze fladderen en kakelen. Etu vlucht terug naar haar kamp, maar veel kippen rennen in paniek met haar mee.

De volgende dag komt Anoki klagen bij Bimisi: 'mijn kippen lopen door jouw kamp en ik wil die en hun eieren terug!'

Rolgroep 2: koeien in de nacht.

De groep staat verspreid door het lokaal en kleden zich denkbeeldig om tot koeien. Coach dat en/of bepaal dat samen met de kleuters.

Spelvraag: wat doen koeien graag? (grazen, huppelen, liggen, drinken, herkauwen)

Beeld wat antwoorden klassikaal uit en laat ze daarna op de grond zitten.

Vertellen: de kinderen beelden gelijktijdig uit.

Vertel dat de koeien van Bimisi rustig zitten te slapen. Jacy sluipt door het kamp van Etu om haar te zien. Maar de koeien schrikken en springen op. Ze lopen en loeien. Jacy vlucht terug naar zijn kamp, maar veel koeien rennen in paniek met hem mee.

De volgende dag komt Bimisi klagen bij Anoki: mijn koeien lopen door jouw kamp en ik wil ze terug!

Rolgroep 3: het korenveld.

De groep staat verspreid door het lokaal en kleden zich denkbeeldig om: korenhalmen. Coach dat en/of bepaal dat samen met de kleuters.

Daarna verspreiden ze zich als een korenveld door het lokaal.

Vertellen: de kinderen beelden gelijktijdig uit.

De wind waait door het koren, aan de ene kant loopt Jacy, aan de andere kant Etu. Ze vinden elkaar en wandelen een stuk. Maar dan komen van beide kanten hun ouders. Ze rennen weg maar oh jee: het wordt een rommeltje want het koren beweegt en komt los.

Dan ploft iedereen op de grond waar hij staat.

Coach: Als je een koe wil zijn ga je op vier benen, wil je een kip zijn ga je op twee benen en wil je koren zijn blijf je lekker op de grond zitten.

Ontknoping.

Daar staan de twee opperhoofden, ze weten niet meer welke koe van wie is. De eieren, melk en meel zijn door elkaar gegooit: wat een rommeltje!

Geef Jacy en Etu een koekenpan.

Wacht, wat ruik ik? Jacy en Etu hebben iets heel slims gedaan, het mengsel in een pan gegooit en kijk nou, heerlijke pannenkoeken!

Eindfeest.

De Indianen komen spontaan tevoorschijn en er ontstaat een feestje, niemand is boos en iedereen eet pannenkoeken.

Zet hier eventueel een muziekje bij op. Laat daarna iedereen dan op de grond zitten waar hij staat, vertel dat er nooit meer ruzie was. En natuurlijk dat ze nog lang en gelukkig leven. Laat de Indianen de hoofddeksels weer inleveren.

Einde.**Extra informatie:**

Jacy betekent 'maan'.

Etu betekent 'zon'.