

## **Titel: Onderwateravontuur.**

**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:** twee hoofddeksels (zie webpagina) eventueel een vrolijk eindmuziekje (Tip: 'Diep in de zee' uit de musical 'de Kleine Zeemeermin').

**Tip:** vertel zonder papier in je handen, print de spiekbrieff uit en hang die ergens neer zodat je je handen vrij hebt.

### **Warming up:**

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Spelvraag: Wat leeft er allemaal in de zee? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: vissen, schildpadden, zeepaarden, kwallen.

Iedereen gaat zitten op de banken.

### **De start.**

Kies een tweetal uit, de één speelt Joep, de ander Jet. Geef ze de hoofddeksels.

Vertellen: vertel dat Joep en Jet gaan duiken.

Uitbeelden wat jij vertelt: vertel dat Joep en Jet zich omkleden: zuurstofflessen op hun rug, flippers aan hun voeten. Vertel ook dat ze in het water springen en naar de bodem van de zee duiken, dat ze daar van alles zien: zeepaardjes, schildpadden, kwallen.

Vertel dat ze het zo mooi vinden dat ze niet goed opletten en vast komen te zitten in het zeewier.

Laat ze op de krukken zitten.

### Herhaling:

Joep en Jet trekken aan hun ene been, ze trekken aan hun andere been. Ze roepen om hulp maar onder water hoort niemand dat.

### **Rolgroep 1: krabben.**

Denkbeeldig omkleden: doe je scharen aan, doe je kraaloogetjes in, doe een schild op je rug.

Uitbeelden wat jij vertelt: de krabben zijn aan het graven en trippelen over de zeebodem. Ze raken elkaar niet aan.

Vertellen: vertel dat Joep en Jet naar ze zwaaien en dat de krabben dichterbij komen.

Uitbeelden wat jij vertelt: vertel dat Joep en Jet naar hun voeten wijzen en dat de krabben het wel snappen. Ze knippen op de grond wat zeewierblaadjes door maar het gaat niet zo snel want het zeewier is groot en de krabben maar klein. Dan valt er een schaduw over Joep en Jet, boven hun zwemt Harry de haai. Niemand beweegt (bevries), en als Harry verder zwemt gaan de krabben snel naar hun holletjes terug (ga maar op de bank zitten).

### Herhaling:

Ze trekken aan hun ene been, ze trekken aan hun andere been. Ze roepen om hulp maar onder water hoort niemand dat.

### **Rolgroep 2: zeehonden.**

Denkbeeldig omkleden: doe je staart aan, doe je grote ogen in, doe je snorharen op.

Uitbeelden wat jij vertelt: de zeehonden zijn aan het spelen, ze zwemmen achter elkaar aan, laten een schelp op hun neus staan, klappen in hun zwemvliezen.

Vertellen: vertel dat Joep en Jet naar ze zwaaien en dat de zeehonden dichterbij komen.

Uitbeelden wat jij vertelt: vertel dat Joep en Jet naar hun voeten wijzen en dat de zeehonden het wel snappen. Ze bijten op de grond wat zeewierblaadjes door, maar het gaat niet zo snel want het zeewier is taai en smaakt een beetje vies. Dan valt er een schaduw over Joep en Jet, boven hun zwemt Harry de haai. Niemand beweegt (bevries), en als Harry verder zwemt gaan de zeehonden snel naar het strand terug (ga maar op de bank zitten).

Herhaling:

Ze trekken aan hun ene been, ze trekken aan hun andere been. Ze roepen om hulp maar onder water hoort niemand dat.

**Rolgroep 3: zeemeermensen.**

Denkbeeldig omkleden: doe je staart aan, doe je schelpenkettingen om, doe je kroon op.

Uitbeelden wat jij vertelt: de zeemeermannen en zeemeerminnen zijn een paleis aan het bouwen, ze bouwen met zand, met stenen, met schelpen. Ze dansen in de danszaal en spelen in de speelkamer.

Vertellen: vertel dat Joep en Jet naar ze zwaaien en dat de zeemeermensen dichterbij komen.

Uitbeelden wat jij vertelt: vertel dat Joep en Jet naar hun voeten wijzen en dat de zeemeermensen het wel snappen. Ze prikken met hun speer op de grond wat zeewierblaadjes stuk, maar het gaat niet zo snel want het zeewier is taai en de speren komen ook vast te zitten. Dan valt er een schaduw over Joep en Jet, boven hun zwemt Harry de haai. Niemand beweegt (bevries), en als Harry verder zwemt vluchten de zeemeermensen snel naar hun paleis terug (ga maar op de bank zitten).

**Ontknoping:**

Uitbeelden wat jij vertelt: ze trekken aan hun ene been, ze trekken aan hun andere been. Dan trekken ze zo hard aan het zeewier dat het zeewier in de lucht vliegt. Harry de haai schrikt daar zo erg van dat hij snel wegzwemt.

**Afsluiting:**

Joep en Jet kunnen weer vrij zwemmen! Van alle kanten komen de krabben, de zeehonden en de zeemeermensen om de goede afloop te vieren.

Zet eventueel een vrolijk muziekje op en laat ze even vrij bewegen als de rol die ze het leukste vinden.

**Einde.**

## Spiekbrief: 'Onderwateravontuur'.



Wat leeft er allemaal in de zee? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).  
Suggesties: vissen, schildpadden, zeepaarden, kwallen.



Joep en Jet gaan zich omkleden: zuurstofflessen op hun rug, flippers aan hun voeten. Springen in het water, duiken naar de bodem van de zee: zeepaardjes, schildpadden, kwallen, letten niet goed op en komen vast te zitten in het zeewier. Zitten op de krukken.



[één keer afgedrukt!] Joep en Jet trekken aan hun ene been, ze trekken aan hun andere been. Ze roepen om hulp maar onder water hoort niemand dat.



Doe je scharen aan, doe je kraaloogetjes in, doe een schild op je rug.



Krabben zijn aan het graven en trippelen over de zeebodem. Ze raken elkaar niet aan. Joep en Jet zwaaien, de krabben komen dichterbij. Ze wijzen naar hun voeten, krabben knippen zeewierblaadjes maar zeewier is groot en de krabben maar klein. Harry de haai komt eraan, niemand beweegt (bevries), als Harry verder zwemt vluchten de krabben.



Doe je staart aan, doe je grote ogen in, doe je snorharen op.



De zeehonden zijn aan het spelen, ze zwemmen achter elkaar aan, laten een schelp op hun neus staan, klappen in hun zwemvliezen. Joep en Jet zwaaien, de zeehonden komen dichterbij. Ze wijzen naar hun voeten, zeehonden bijten zeewierblaadjes maar zeewier is taai en vies. Harry de haai komt eraan, niemand beweegt (bevries), als Harry verder zwemt vluchten de zeehonden.



Doe je staart aan, doe je schelpenkettingen om, doe je kroon op.



De zeemeerminnen zijn een paleis aan het bouwen, ze bouwen met zand, met stenen, met schelpen. Ze dansen in de danszaal en spelen in de speelkamer. Joep en Jet zwaaien, de zeemeerminnen komen dichterbij. Ze wijzen naar hun voeten, de zeemeerminnen prikken met hun speren in het zeewier maar die blijven vastzitten. Harry de haai komt eraan, niemand beweegt (bevries), als Harry verder zwemt vluchten de zeemeerminnen snel naar hun paleis terug.



Joep en Jet trekken aan hun ene been, ze trekken aan hun andere been. Dan trekken ze zo hard aan het zeewier dat het zeewier in de lucht vliegt. Harry de haai schrikt daar zo erg van dat hij snel wegzwemt. Joep en Jet kunnen weer vrij zwemmen!

Van alle kanten komen de krabben, de zeehonden en de zeemeerminnen om de goede afloop te vieren.

**Einde.**