

Het grote zeeavontuur

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 jouw vertelling meespelen.

Benodigdheden: een hoed of pet voor de burgemeester, een zeemanshoed voor de burgemeester, een hoed of pet voor de dochter van de burgemeester. Een schatkist: een willekeurige doos of krat met deksel voldoet. Eventueel een vrolijk muziekje.

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

Warming up:

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Spelvraag 1: wat zijn zeedingen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: roeien, vissen, zeilen hijsen, zwemmen...

De start.

Kies een tweetal uit, de één speelt de burgemeester, de ander de dochter van de burgemeester. Geef ze de petjes of hoedjes.

Vertel dat de dochter van de burgemeester bij de burgemeester komt klagen: er is geen zwembad in het dorp en het is wel 25 graden! Vertel dat ze op zolder gaan zoeken en daar vinden ze: een zeepet met schatkaart, die was van de opa van de burgemeester geweest. Ze gaan een schat zoeken, want dan kunnen ze vast een zwembad voor het dorp betalen.

1: de boot

De kinderen zitten verspreid op de grond in het lokaal.

Vertel dat de kinderen van het dorp zich vervelen, ze spelen in de zandbak, maar na tien minuten hebben ze het wel gezien.

Dan spelen ze met een bal, maar na tien minuten vinden ze daar niks meer aan en zitten ze weer op de grond.

Vertel dat de burgemeester en zijn dochter de kinderen uitnodigen om een schat te gaan zoeken zodat er een zwembad gebouwd kan worden. De boot is wel wat oud en vies.

Spelvraag 2: wat moet er nog aan de boot worden opgeknapt voordat we kunnen gaan varen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: timmeren, schrobben, verven, reddingsbanden opblazen.

2: de reis

Iedereen gaat zitten in het lokaal, de burgemeester blijft staan.

Vertel dat de reis eerst heel goed gaat, iedereen kijkt naar de zee en de burgemeester staat aan het roer. Dan wordt het spannend, er komt den golf van links, een golf van rechts, en zelfs een van onderen.

Spelvraag 3: wat kan er nog meer voor spannends gebeuren met de boot? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: er kan een gaatje in de boot komen, er kan een walvis tegen de boot botsen, de boot kan omslaan.

3: het eiland

Vertel dat de boot op het eiland aankomt, maar dat ze niks te eten meer hebben. Ze gaan naar het oerwoud en plukken van alles.

Spelvraag 4: wat kan je plukken in een oerwoud? (laat een aantal antwoorden klassikaal plukken en opeten).

Suggesties: bananen, kokosnoten, mango's.

4: de schat

Kijk samen met de kinderen op de schatkaart. Er staan allerlei obstakels op die uitnodigen tot uitbeelden.

Een berglandschap, een dichtbegroeid oerwoud, moerassen met krokodillen en stenen waar je op kan springen.

Hoeveel tijd je hieraan besteedt is naar eigen inzicht.

Als je verder wil ga je stappen tellen, bijvoorbeeld drie stappen vooruit, zes stappen naar links enzovoorts.

Vertel dat iedereen een schep uit zijn rugzak haalt en begint te graven. Iedereen graaft een schatkist op, en gaat zitten. De kinderen beelden uit wat ze in hun zelf opgegraven schat kist vinden.

Geef daarna de burgemeester en zijn dochter van de burgemeester de schatkist.

Ontknoping: schatkist, open u!

Vertel dat de burgemeester en zijn dochter de grootste schatkist niet open krijgen. Ze duwen en trekken, maar het slot is verroest en de sleutel zit er niet bij. Moe en verdrietig zitten ze aan het strand. In de verte zien ze een boot varen, en op die boot zit hulp!

Spelvraag 5: wat voor soort hulp zit er in die boot?

Suggesties: dieren zoals beren, sterke sporters, handige werklieden.

Kies een suggestie en speel die uit (denkbeeldig omkleden, de helper komen aan land). Kies één kind uit de boot (de 'hoofdhelper') die het voor elkaar krijgt. De schat is open en zit vol goud!

Afsluiting: zwemmen!

De burgemeester en zijn dochter openen het zwembad.

De kinderen uit het dorp gaan zwemmen, laat daarbij eventueel een vrolijk muziekje klinken en laat ze even vrij bewegen alsof ze in een zwembad zijn.

Einde.

Spiekbrieven: 'het Grote Zeeavontuur'.



Wat zijn zeedingen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).



suggesties: roeien, vissen, zeilen hijsen, zwemmen...

De één speelt de burgemeester, de ander het kind van de burgemeester. Geef ze de petjes of hoedjes.



Vertel dat het kind komt klagen: er is geen zwembad in het dorp en het is wel 25 graden! Vertel dat ze op zolder gaan zoeken en daar vinden ze: een zeepet met schatkaart, die was van de opa van de burgemeester geweest. Ze gaan een schat zoeken, dan kunnen we vast een zwembad voor het dorp betalen.



Vertel dat de kinderen van het dorp zich vervelen, ze spelen in de zandbak, dan spelen ze met een bal, maar na tien minuten vinden ze daar niks meer aan en zitten ze weer op de grond.



De burgemeester en zijn dochter nodigen de kinderen uit om een schat te gaan zoeken zodat er een zwembad gebouwd kan worden. De boot is wel wat oud en vies.



Wat moet er nog aan de boot worden opgeknapt voordat we kunnen gaan varen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).



Suggesties: timmeren, schrobben, verven, reddingsbanden opblazen.
De reis eerst gaat heel goed, iedereen kijkt naar de zee en de burgemeester staat aan het roer. Dan wordt het spannend, er komt den golf van links, een golf van rechts, en zelfs een van onderen.



Wat kan er nog meer voor spannends gebeuren met de boot? Suggesties: er kan een gaatje in de boot komen, er kan een walvis tegen de boot botsen, de boot kan omslaan.



Vertel dat de boot op het eiland aankomt, maar dat ze niks te eten meer hebben. Ze gaan naar het oerwoud en plukken van alles.



Wat kan je plukken in een oerwoud? (laat een aantal antwoorden klassikaal plukken en opeten).



Suggesties: bananen, kokosnoten, mango's.



De schatkaart. Er staan allerlei obstakels op die uitnodigen tot uitbeelden. Hoeveel tijd je hieraan besteedt is naar eigen inzicht. Ga stappen tellen, bijvoorbeeld drie stappen vooruit, zes stappen naar links enzovoorts.



Iedereen graaft een schatkist op, en gaat zitten. De kinderen beelden uit wat ze in hun zelf opgegraven schat kist vinden.



Geef daarna de burgemeester en zijn dochter van de burgemeester de schatkist.

De burgemeester en zijn dochter krijgen de grootste schatkist niet open. In de verte zien ze een boot varen, en op die boot zit hulp!



Wat voor soort hulp zit er in die boot? Suggesties: dieren zoals beren, sterke sporters, handige werklieden.



Kies een suggestie en speel die uit (denkbeeldig omkleden, de helper komen aan land).

Kies één kind uit de boot (de 'hoofdhelper') die het voor elkaar krijgt. De schat is open en zit vol goud!

De burgemeester en zijn dochter openen het zwembad. De kinderen uit het dorp gaan zwemmen, laat daarbij eventueel een vrolijk muziekje klinken en laat ze even vrij bewegen alsof ze in een zwembad zijn.

