

Titel: Dappere Dirk!

Werkvorm: werken met prenten.

Je vertelt een verhaal waarbij naar aanleiding van prenten wordt uitgebeeld.

Tip: print het bestand dubbelzijdig en bij voorkeur op A3-formaat af, als je de prent aan de kinderen laat zien kan je aan de achterkant de lesinhoud lezen.

Warming up:

De kinderen staan verspreid in het lokaal.

Spelvraag: wat doen mensen op een boot? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: zeilen hijsen, het dek schrobben, vissen, aan het roer staan.

Vertellen: vertel dat Dappere Dirk altijd ruzie heeft met de koning. Vertel dat Dirk altijd iets heeft afgepikt van de koning en dat de koning eindelijk wraak heeft genomen: hij heeft het schip van Dirk ingepikt en Dirk mag die pas terug als hij twee opdrachten heeft gedaan.

Prent 1: een moeilijke reis.

Vertellen: vertel dat de koning Dirk een gammel bootje geeft om de opdrachten mee te vervullen. Vertel ook dat de reis daardoor lastig is.

Spelvraag: wat kan er allemaal misgaan met zo'n oude boot? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: hij kan lek raken, hij kan scheef gaan hangen, het roer kan afbreken, de zeilen kunnen stuk gaan.

Spelvraag: wat kan er met de natuur tegen zitten? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: het kan windstil worden, er kunnen hoge golven komen, er kan een groot dier tegen de boot duwen, het kan hard gaan regenen.

Vertellen: vertel dat de eerste opdracht is om de hoorn van een hoornkonijn naar de koning te brengen. Dat konijn leeft op het eiland Oeps. Dirk en zijn mannen hebben geen idee wat een hoornkonijn is, maar ze gaan kijken.

Vertel ook dat ze op het eiland de raarste dierenmixen zien die je je maar kan voorstellen.



Prent 2: Het eiland Oeps!

Spelvraag: welke dierenmixen kan je zelf verzinnen?(laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

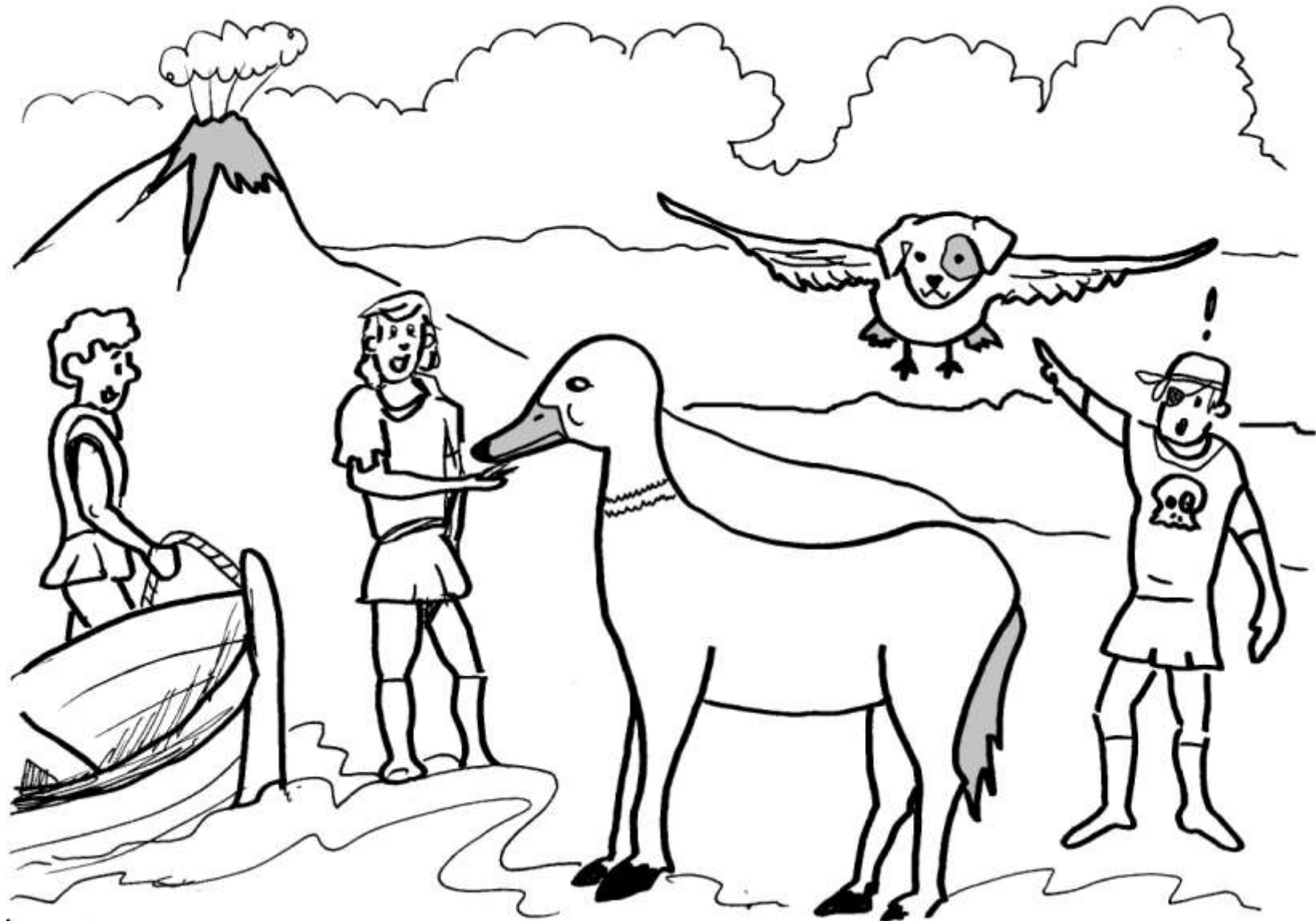
Suggesties: een olifantvogel (vlieg door de lucht en maak olifantgeluiden), het haanpaard (galoppeer door het lokaal en kraai), de schapenhond (hijg, krab en apporteer als een hond maar maak schapengeluiden), een kanga-ezel (ga als een kangoeroe door het lokaal en balk).

Denkbeeldig omkleden: piratenhoed op, haak als hand, houten been aan.

Uitbeelden wat jij vertelt (vertelpantomime): vertel dat de piraten onder de bosjes een schattig staartje zien van een konijntje en als ze verder kijken heeft het konijn inderdaad het hoofd van een neushoorn. Ze willen het niet dood maken om de hoorn eraf te halen want hij ziet er zo lief uit. Vertel dat het hoornkonijn wakker wordt en de piraten aanvalt. Vertel dat ze moeten springen omdat ze anders worden geprikt. Ze vangen het en nemen het hele konijn mee naar de koning.

De kinderen gaan zitten waar ze zijn.

Vertellen: vertel dat ze het hele konijn aan de koning geven die direct in zijn achterwerk wordt geprikt en boos is. Maar de hoorn is gebracht dus de opdracht is gelukt! Vertel dat de piraten ooit een schip van de koning hebben laten zinken en dat de volgende opdracht is om uit dat schip de spiegel van de koning op te duiken. Vertel dat Dirk en zijn mannen roeien (maak roeiende bewegingen) en dan gaan duiken.



Prent 3: Duiken spiegel van de koning

Spelvraag: welke vriendelijke dieren komen de piraten tegen?(laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

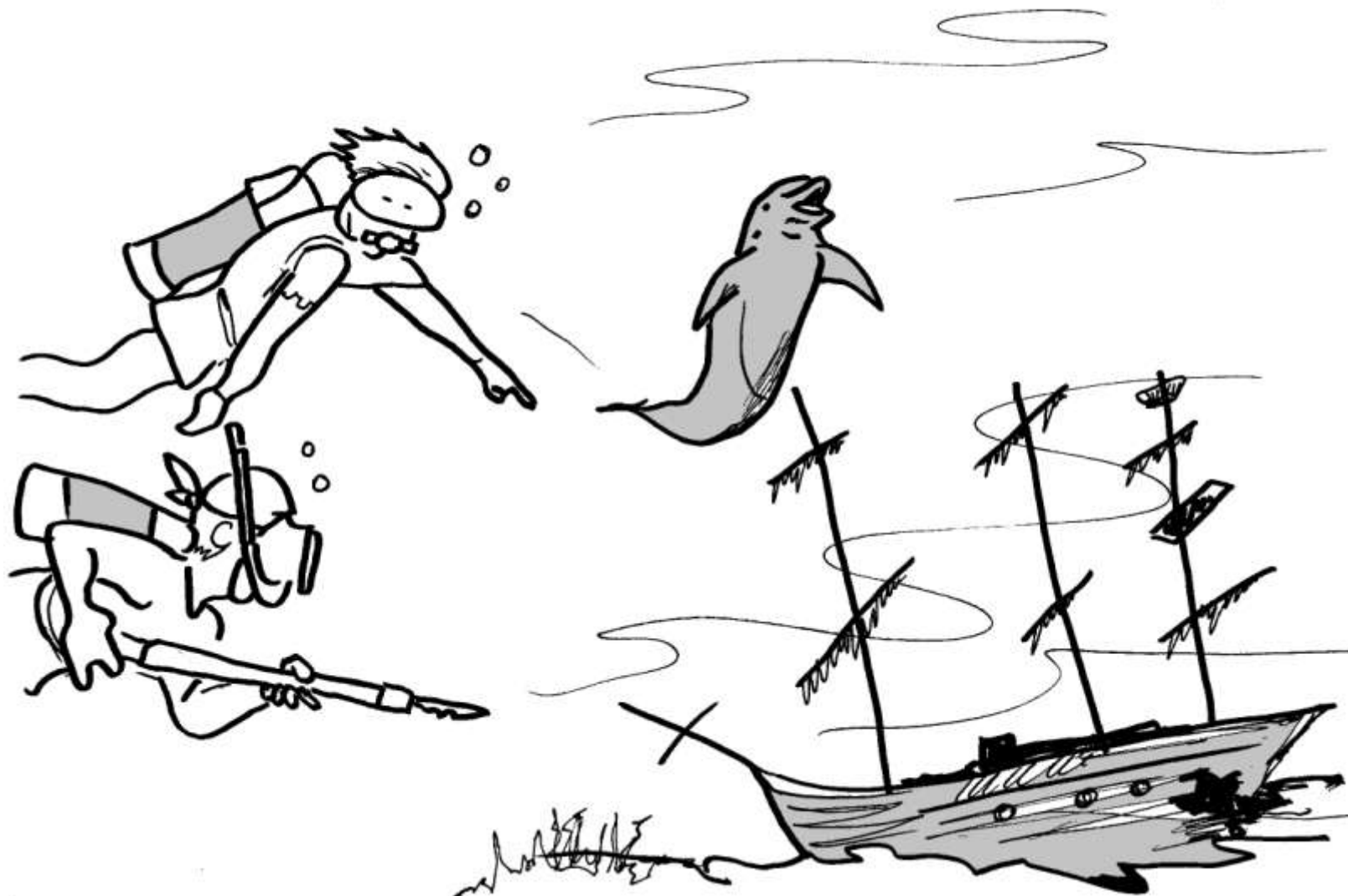
Suggesties: schildpadden, vissen, walvissen, dolfijnen.

Spelvraag: welke gevaarlijke dieren komen de piraten tegen?(laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: kwallen, inktvissen, krabben, haaien.

Denkbeeldig omkleden: doe je duik helm op, je zuurstoffles op je rug, zwem naar de gezonken boot van de koning.

Uitbeelden wat jij vertelt (vertelpantomime): vertel over een tocht door de gezonken boot. Af en toe schrikken van een dier, de keuken, de danszaal, de kanonnen. Vertel dat ze de spiegel vinden, maar ook de teddybeer van de prinses en de ring van de koningin. Vertel dat ze die driemdingen meenemen.



Ontknoping: Zo blij!

Vertellen: vertel dat de koning blij is met zijn spiegel, maar nog blijer is dat de prinses en de koningin zo blij zijn met hun teddybeer en ring. De opdrachten zijn gelukt, Dirk krijgt zijn schip terug en de koning geeft een feest voor Dirk en zijn mannen.

Spelvraag: wat regelt de koning voor het feest? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: eten (koks maken eten), muziek (het orkest speelt), drinken (druiven stampen), spelletjes (bowlen, hoepelen, spijkerpoepen).

Iedereen gaat zitten.

Vertellen: vertel dat het feest heel leuk was, en Dirk en de koning voortaan geen ruzie meer maken.

Einde.

