

Werkvorm(en): acteerspel.

Activiteit: De kinderen verzinnen een groot avontuur waarbij Willem Alexander al z'n kwaliteiten moet inzetten om op tijd bij zijn kroning te zijn en presenteren dat aan elkaar.

Benodigdheden: een kroon (eventueel knippen van karton), een wit overhemd met een medaille er op.

Opmerking: de resultaten uit deze les kunnen achter elkaar als weeksluiting worden opgevoerd.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat zkh Willem Alexander in 2013 als koning werd ingehuldigd: een feestdag waarbij heel Nederland betrokken was en waarvan de beelden over de hele wereld zijn gegaan.

Vertel ook dat jullie in deze les gaan acteren. Benadruk dat je bij acteerspel duidelijk moet spreken en vanuit houding en gebaar moet spelen.

Warming up klassikaal: dingen die Willem Alexander graag doet.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Spelopdrachten: je vliegt in een vliegtuig, je vaart op een zeilschip, je rijdt op een paard, je schaatst, je zwemt onder water.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

Warming up tweetallen: Willem Alexander helpt.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *Jullie krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. Je moet er bij praten.*

De kinderen gaan staan:

A is Willem Alexander op een paard. B is verdwaald, je mag een stuk meerijden.

B is Willem Alexander in een boot, A is aan het verdrinken en wordt gered.

A is Willem Alexander in een duikpak, B heeft een gouden bal in het water laten vallen.

B is Willem Alexander op schaatsen, A is in een wak gevallen.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een stukje verhaal in te studeren. Willem Alexander heeft de op de dag van de inhuldiging grote pech, maar gelukkig kan hij veel. Alle verhaaltjes bij elkaar vormen één groot verhaal. Lees de opdrachtkaart rustig door en studeer het in.*

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten, verdeel de groep in maximaal 5 werkgroepen en verdeel de opdrachtkaarten. Na afloop van iedere presentatie volgt applaus en een (korte) nabespreking.

Groepje 1: Op weg naar de kroning.

Start: de Koninklijke familie gaat naar de kroning.

Probleem: Willem Alexander zoekt z'n fototoestel, de rest heeft dat niet door en rijdt zonder hem weg.

Oplossing: Willem Alexander is goed in hardlopen, hij haalt ze bijna in... maar...

Afloop: Willem Alexander komt bij een hek van een vliegveld: Nee, hè!

Rollen: Willem Alexander, zijn vrouw en kinderen, chauffeur, beveiliging.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Groepje 2: de lucht in.

Start: Willem Alexander staat bij een hek van Schiphol.

Probleem: hij moet naar de kroning maar kan niet verder.

Oplossing: hij stapt in een vliegtuig vol mensen en vraagt aan de piloot of hij richting de kroning mag vliegen. Dat mag, de reizigers vinden het leuk en willen met hem op de foto.

Afloop: Willem Alexander kan niet landen in het centrum: Nee, hè! Hij springt met parachute uit het vliegtuig.

Rollen: Willem Alexander, piloot, reizigers, stewardess.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Groepje 3: het water op.

Start: Willem Alexander komt uit de lucht met parachute bij het water aan.

Probleem: aan de overkant ligt Amsterdam, daar is de kroon en de kroning.

Oplossing: hij vraagt aan zeilers of hij met hun boot mee naar de overkant mag, dat mag. Op de boot is het gezellig, Willem Alexander kan zelf de boot besturen. Hij gaat met mensen op de foto en schudt handjes. Andere boten varen mee.

Afloop: Het is te druk op het water, zoveel boten gaan naar Amsterdam. Ze liggen stil...

Willem Alexander: Nee, hè!

Rollen: Willem Alexander, kapitein zeilboot, andere mensen in bootjes zeilen met hem mee.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Groepje 4: onder water.

Start: Willem Alexander zit op een boot met andere mensen maar kan niet verder. En hij moet naar het centrum van Amsterdam voor de kroning.

Probleem: er zijn teveel andere boten op het water: file.

Oplossing: Willem Alexander vraagt om een duikpak, die trekt hij aan en gaat onder water verder. Daar zwaait hij naar onderwater dieren, die zwaaien terug.

Afloop: Willem Alexander komt bij een weiland uit: Nee, hè!

Rollen: Willem Alexander, andere zeilers, onderwaterdieren.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Groepje 5: op een paard.

Start: Willem Alexander komt uit het water en trekt zijn duikpak uit. Hij is in een weiland.

Probleem: hij moet snel naar het centrum van Amsterdam voor de kroning.

Oplossing: Hij ziet een boer en boerin, en boerderijdieren. Hij springt op een koe, maar dat werkt niet. Hij vraagt of hij een paard mag lenen. Dat mag van de boer en boerin. Dan rijdt hij weg.

Afloop: Hij komt op zijn paard bij de kroning aan. Een deftige meneer zet hem de kroon op. Iedereen is blij dat het is gelukt!

Rollen: Willem Alexander, boer, boerin, koe, paard, deftige meneer.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Voorkom het uitbeelden van geweld .