

Titel: Vakantie in het water (met verteller).

Werkvorm(en): tableaux met verteller.

Activiteit: de kinderen maken met tableaux een verhaal van een rampzalige vakantie en presenteren dat met een verteller.

Benodigheden: eventueel één pen per groepje om aantekeningen te maken. Het is leuk om bij deze les zomerse hoofddeksels te gebruiken, maar niet noodzakelijk.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les tableaux gaan maken, z.g. 'levende foto's'. Ga ter illustratie als standbeeld staan, bijvoorbeeld als iemand die voetbalt.

Warming up klassikaal.

Instructie: Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. Als het fluitje klinkt 'bevries' je zoals je op dat moment bent, het is absoluut niet de bedoeling dat je ook maar iets beweegt na het fluitje. Je krijgt hele normale dingen te spelen die je op vakantie zou kunnen doen. Alleen zorg je ervoor dat het helemaal verkeerd loopt, je maakt van iets heel simpels een kleine ramp. Als ik zeg 'eet een boterham', zorg jij ervoor dat je dat eerst heel normaal doet, maar je dan bijvoorbeeld vreselijk verslikt.

Spelopdrachten: slapen, tent opzetten, zwemmen, wandelen, onder een boom zitten.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen voor je op het fluitje blaast.

Warming up tweetallen.

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

Instructie: A maakt twee vakantiefoto's van B. A bepaalt de eerste, B de tweede. De eerste is een gewone, B een foto waarbij het fout gaat.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Jij zegt tegen een kind dat je een vakantiefoto wil maken in het zwembad. Met een denkbeeldig fototoestel maak je foto één, het kind neemt een pose aan alsof het zwemt. In foto twee verzint het kind wat er mis zou kunnen gaan en gaat in een pose staan waarin dat idee naar voren komt.

De kinderen verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze weer mogen gaan zitten.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om drie tableaux, z.g. vakantiefoto's van een gezin te maken. Hun vakantie gaat echter helemaal verkeerd. Verzin zelf waar de reis naar toe gaat. Een speler van iedere werkgroep vervult de rol van verteller.

Geef hier een voorbeeld van. Kies vier kinderen uit, geef ze eventueel hoofddeksels en vertel hoe ze moeten staan. Vertel dan improviserend over de vakantie, als je in je handen klapt leg

je het volgende tableau uit en gaan de kinderen daar snel in staan zodat je door kan gaan met vertellen. Vertel met dialogen (spreekteksten).

Situatie...	Vertellen:
Kind 1: Vader praat met medewerker. Kind 2: Moeder smeert zich in. Kind 3: kind* springt in zwembad. Kind 4: hotelmedewerker laat zwembad zien.	Vertel dat de hotelmedewerker het gezin welkom heet in Mexico, een rondleiding geeft en het zwembad laat zien.
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Kind 1: Vader huilt. Kind 2: Moeder gilt. Kind 3: kind wordt aangevallen door wespen. Kind 4: hotelmedewerker rent naar kind.	Vertel dat er een woeste zwerm bijen het kind aanvalt. Moeder schreeuwt om hulp en vader is bang voor wespen. Vertel dat de hotelmedewerker komt aansnellen.
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Kind 1: Vader vecht met wesp. Kind 2: Moeder maakt foto van redding. Kind 3: kind ligt op de grond. Kind 4: hotelmedewerker spuit met een spuitbus.	Vertel dat de wespen er vandoor gaan door het optreden van de hotelmedewerker, maar dat één wesp maar geen afscheid kan nemen van vader.
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Kind 1: Vader bedankt medewerker. Kind 2: Moeder troost kind. Kind 3: kind eet ijsje. Kind 4: hotelmedewerker is blij.	Vertel dat iedereen blij is en het kind een ijsje krijgt.

* geef het kind een rolnaam, dat vertelt fijner.

Bespreek kort de aandachtspunten op de werkbladen, maak werkgroepen en deel de werkbladen uit.

Blijf tijdens de uitvoering dicht bij het vertellende kind. Na iedere presentatie volgt een applaus en een korte nabespreking.

Een vervelende vakantie.

Jullie maken 4, hooguit 5 tableaux (z.g. 'levende schilderijen') over een rampzalige vakantie. Jullie bepalen zelf wat er gebeurt, hou je wel zoveel mogelijk aan de verhaalopbouw zoals die in de kolom 'situatie' staat beschreven.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan. Bepaal waar het verhaal zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Situatie...	Vertellen:
Alles gaat goed, geen probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Er ontstaat een probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Dat wordt opgelost (of niet...).	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Afloop.	

Tableaus:	Verteller:
. Sta helemaal stil. . Maak een 'grote' houding. . Denk aan je gezichtsuitdrukking. . Speel richting het publiek.	. Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). . Geef rolnamen en waar mogelijk met geluidjes.

Een vervelende vakantie.

Jullie maken 4, hooguit 5 tableaux (z.g. 'levende schilderijen') over een rampzalige vakantie. Jullie bepalen zelf wat er gebeurt, hou je wel zoveel mogelijk aan de verhaalopbouw zoals die in de kolom 'situatie' staat beschreven.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan. Bepaal waar het verhaal zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Situatie...	Vertellen:
Alles gaat goed, geen probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Er ontstaat een probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Dat wordt opgelost (of niet...).	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Afloop.	

Tableaus:	Verteller:
. Sta helemaal stil. . Maak een 'grote' houding. . Denk aan je gezichtsuitdrukking. . Speel richting het publiek.	. Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). . Geef rolnamen en waar mogelijk met geluidjes.

Een vervelende vakantie.

Jullie maken 4, hooguit 5 tableaux (z.g. 'levende schilderijen') over een rampzalige vakantie. Jullie bepalen zelf wat er gebeurt, hou je wel zoveel mogelijk aan de verhaalopbouw zoals die in de kolom 'situatie' staat beschreven.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan. Bepaal waar het verhaal zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Situatie...	Vertellen:
Alles gaat goed, geen probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Er ontstaat een probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Dat wordt opgelost (of niet...).	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Afloop.	

Tableaus:	Verteller:
. Sta helemaal stil. . Maak een 'grote' houding. . Denk aan je gezichtsuitdrukking. . Speel richting het publiek.	. Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). . Geef rolnamen en waar mogelijk met geluidjes.

Een vervelende vakantie.

Jullie maken 4, hooguit 5 tableaux (z.g. 'levende schilderijen') over een rampzalige vakantie. Jullie bepalen zelf wat er gebeurt, hou je wel zoveel mogelijk aan de verhaalopbouw zoals die in de kolom 'situatie' staat beschreven.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan. Bepaal waar het verhaal zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Situatie...	Vertellen:
Alles gaat goed, geen probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Er ontstaat een probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Dat wordt opgelost (of niet...).	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Afloop.	

Tableaus:	Verteller:
. Sta helemaal stil. . Maak een 'grote' houding. . Denk aan je gezichtsuitdrukking. . Speel richting het publiek.	. Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). . Geef rolnamen en waar mogelijk met geluidjes.

Een vervelende vakantie.

Jullie maken 4, hooguit 5 tableaux (z.g. 'levende schilderijen') over een rampzalige vakantie. Jullie bepalen zelf wat er gebeurt, hou je wel zoveel mogelijk aan de verhaalopbouw zoals die in de kolom 'situatie' staat beschreven.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan. Bepaal waar het verhaal zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Situatie...	Vertellen:
Alles gaat goed, geen probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Er ontstaat een probleem.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Dat wordt opgelost (of niet...).	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Afloop.	

Tableaus:	Verteller:
. Sta helemaal stil. . Maak een 'grote' houding. . Denk aan je gezichtsuitdrukking. . Speel richting het publiek.	. Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). . Geef rolnamen en waar mogelijk met geluidjes.