

Titel: het Kerstverhaal.

Groep: 6-8

Werkvorm(en): tableaux met vertellen.

Activiteit: de kinderen maken tableaux van een deel van het kerstverhaal en presenteren die aan elkaar met verteller.

Benodigheden: een fluitje o.i.d. om het spel te 'bevriezen'. Lappen voor Jozef en Maria, ezelsoren, eventueel kroontjes voor de wijzen (karton knippen), een wit doek als baby. Eventueel één pen per werkgroep om aantekeningen te kunnen maken.

Opmerking: dit leent zich erg voor het kerstspel waar de rest van de school naar kan kijken. Laat het zo'n drie keer goed oefenen, de derde keer is een doorloop: zorg dat de wisselingen zeer snel en goed georganiseerd verlopen. Laat de laatste verteller afsluiten met 'Vrolijk Kerstfeest' en draai of zing een kerstliedje.

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 met een verrekijker naar de sterren kijkt.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

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.

Spelopdrachten: je loopt als een koning, je zingt een lied, je warmt je handen aan een kampvuur, je schenkt een glas in, je rijdt op een ezel.

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 op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *In de tijd waar de Bijbel zich afspeelt hadden ze ook al beroepen. Je geeft zo'n 'oud beroep' weer in een tableau, een levend standbeeld. Je medespeler raadt het, jullie wisselen zo lang om tot ik zeg dat je mag stoppen. Let op: er mag geen beweging in zitten, je laat alleen het standbeeld zien.*

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

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

Tips voor kinderen die het niet weten en naar je toe komen: bakker, barman (herbergier), herder, visser, kleermaker, pottenbakker, molenaar, smid, soldaat en tollenaar.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een deel van het kerstverhaal om te zetten in 3 tableaux. Eén speler van iedere werkgroep vervult de rol van verteller.*

Geef hier een voorbeeld van. Kies vier kinderen uit en vertel hoe ze moeten staan. Vertel dan improviserend Sneeuwwitje, als je in je handen klapt leg je het volgende tableau uit en gaan ze daar snel in staan zodat je door kan gaan met vertellen. Vertel met dialogen (spreekteksten).

Situatie...	Vertellen:
Kind 1: Sneeuwwitje Kind 2: Jager Kind 3: Boom Kind 4: Konijn	Vertel dat de jager Sneeuwwitje niet kan vermoorden en haar achter laat in het bos. Sneeuwwitje is bang, maar de bosdieren komen helpen.
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Kind 1: Sneeuwwitje die wakker wordt Kind 2: Dwerf Kind 3: Dwerf Kind 4: Dwerf	Vertel dat Sneeuwwitje met hulp van de dieren het dwergenhuys heeft gevonden en daar in slaap is gevallen. De dwergen vinden haar.
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Kind 1: Sneeuwwitje Kind 2: heks met appel Kind 3: huis Kind 4: boom	Vertel dat de stiefmoeder is omgetoverd tot heks en haar de giftige appel aansmeert.
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Kind 1: Sneeuwwitje ligt op de grond Kind 2: huilende dwerf Kind 3: huilende dwerf Kind 4: prins in de verte	Vertel dat de dwergen Sneeuwwitje hebben gevonden en verdrietig zijn, maar dat in de verte de prins verschijnt. Hij kust haar, trouwen en leven nog lang en gelukkig.

Besprek kort de aandachtspunten op de werkbladen, maak werkgroepen en deel de werkbladen/pennen uit. Geef ze een 10 minuten de tijd om te repeteren, de verteller moet zelf het verteldeel hardop oefenen met dialogen.

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

Extra informatie:

Op de pagina waar deze les op staat beschreven staat informatie over hoe je presentaties nabesprekt bij drama.

Ook staan er adviezen over welke pictogrammen je kan uitprinten om de speltechniek te bespreken met je leerlingen.

Wist je dat onder het klassenmenu een link staat naar het leerkrachtscherm? Hier vind je allerlei ondersteunde informatie.

Het kerstverhaal team 1

Jullie maken 3 tableaux (z.g. 'levend schilderijen') over een deel van het kerstverhaal.

Jullie opdracht: de reis begint.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan.

Noteer in het lege vak kort wat je wil gaan vertellen: wat vinden de rollen van hun situatie? Wat zeggen ze tegen elkaar? Welke geluiden zijn er?

Situatie...	Vertellen:
Jozef is de dieren aan het voeren op de achtergrond. Op de voorgrond vertelt engel Gabriël dat Maria een kindje zal krijgen. Tips rollen: Maria, Jozef, de ezel, een schaap, engel Gabriël.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Een Romein leest een bevel voor van keizer Augustus: iedereen moet zich in zijn geboortedorp laten registreren voor een volkstelling. Tips rollen: Maria, Jozef, een Romein, twee toehoorders.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Maria zit op de ezel, Jozef ernaast. De tocht is zwaar en het is druk omdat iedereen naar zijn geboortedorp afreist. Tips rollen: Maria, Jozef, de ezel, andere reizigers.	
het volgende groepje neemt eventueel spullen van jullie over	

Tableaus:	Verteller:
• Sta helemaal stil. • Maak een 'grote' houding. • Denk aan je gezichtsuitdrukking.	• Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). • Vertel luid en duidelijk.

Het kerstverhaal team 2

Jullie maken 3 tableaux (z.g. 'levend schilderijen') over een deel van het kerstverhaal.

Jullie opdracht: aankomst in Jeruzalem.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan.

Noteer in het lege vak kort wat je wil gaan vertellen: wat vinden de rollen van hun situatie? Wat zeggen ze tegen elkaar? Welke geluiden zijn er?

Situatie...	Vertellen:
's Nachts is het bitter koud, Maria en Jozef slapen buiten langs de weg, net als de andere reizigers. Tips rollen: Maria, Jozef, de ezel, andere reizigers.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Jozef en Maria zijn alle herbergen langs gegaan, maar kunnen nergens terecht. Bij de laatste herberg worden ze ook weggestuurd tot de vrouw van de herbergier ziet dat Maria zwanger is. Ze zegt tegen haar man dat hij hen in hun stal moet laten overnachten. Tips rollen: Maria, Jozef, de ezel, de herbergier, zijn vrouw.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
De herbergier laat de stal zien, waar alles is. Er zijn schapen, er is een voederbak (kribbe) en er is warm stro. Hij wenst ze goedenacht. Tips rollen: Maria, Jozef, de ezel, de herbergier, schapen.	
het volgende groepje neemt eventueel spullen van jullie over	

Tableaus:	Verteller:
• Sta helemaal stil. • Maak een 'grote' houding. • Denk aan je gezichtsuitdrukking.	• Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). • Vertel luid en duidelijk.

Het kerstverhaal team 3

Jullie maken 3 tableaux (z.g. 'levend schilderijen') over een deel van het kerstverhaal.

Jullie opdracht: de herders.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan.

Noteer in het lege vak kort wat je wil gaan vertellen: wat vinden de rollen van hun situatie? Wat zeggen ze tegen elkaar? Welke geluiden zijn er?

Situatie...	Vertellen:
De herders zijn hun kudde aan het bewaken, houden zich warm bij het vuur en zingen liedjes.	
Tips rollen: herders, schapen.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Ineens staat daar een engel, omringd door licht. De herders schrikken enorm. De engel stelt ze gerust en vertelt dat een Redder is geboren. Dat het een kindje in een stal is, gewikkeld in doeken.	
Tips rollen: herders, schapen, een engel.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
De herders willen dit kind bezoeken, zien een grote lichtgevende ster aan de hemel. Die gaan ze volgen, samen met hun schapen.	
Tips rollen: herders, schapen, een ster.	
het volgende groepje neemt eventueel spullen van jullie over	

Tableaus:	Verteller:
• Sta helemaal stil. • Maak een 'grote' houding. • Denk aan je gezichtsuitdrukking.	• Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). • Vertel luid en duidelijk.

Het kerstverhaal team 4

Jullie maken 3 tableaux (z.g. 'levend schilderijen') over een deel van het kerstverhaal.

Jullie opdracht: de drie wijzen.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan.

Noteer in het lege vak kort wat je wil gaan vertellen: wat vinden de rollen van hun situatie? Wat zeggen ze tegen elkaar? Welke geluiden zijn er?

Situatie...	Vertellen:
De drie wijzen bezoeken Herodes en vertellen dat de koning (van de Joden) geboren is. Herodes schrikt enorm: dat kan het einde van zijn loopbaan betekenen. Hij zegt dat de koningen hem een bericht moeten geven waar het kind is zodra ze hem gevonden hebben.	
Tips rollen: de drie wijzen, Herodes, de lijfwacht van Herodes.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
De drie wijzen liggen te slapen bij hun kameel, ze krijgen in hun slaap bezoek van een engel die hen waarschuwt: vertel Herodes niet waar het kind is want hij heeft slechte plannen.	
Tips rollen: de drie wijzen, een engel, een kameel.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Ze volgen de ster en vinden het kindje in een stal. Ze hebben prachtige cadeaus mee, een koning waardig.	
Tips rollen: Maria, Jozef, de drie wijzen.	
het volgende groepje neemt eventueel spullen van jullie over	

Tableaus:	Verteller:
• Sta helemaal stil. • Maak een 'grote' houding. • Denk aan je gezichtsuitdrukking.	• Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). • Vertel luid en duidelijk.

Het kerstverhaal team 5

Jullie maken 3 tableaux (z.g. 'levend schilderijen') over een deel van het kerstverhaal.

Jullie opdracht: het bezoek.

Eén van jullie is de verteller, die klapt in de handen als het volgende tableau klaar moet gaan staan.

Noteer in het lege vak kort wat je wil gaan vertellen: wat vinden de rollen van hun situatie? Wat zeggen ze tegen elkaar? Welke geluiden zijn er?

Situatie...	Vertellen:
Maria en Jozef zijn zo trots dat hun kind zo bijzonder is en dat zelfs vreemde wijze mensen uit een ver land hen komen bezoeken met mooie cadeaus. Tips rollen: Maria, Jozef, drie koningen.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Het wordt druk in de stal als ook de herders verschijnen. De schapen gaan stil liggen en eten van het stro, de herders zingen een slaapliedje voor de pasgeboren baby. Tips rollen: Maria, herders, schapen, een koning.	
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Die nacht, toen de rust was weergekeerd, viel iedereen in een diepe rustige slaap. Behalve de ster, die bleef als een teken uit de hemel boven de stal schijnen. Vrolijk kerstfeest. Tips rollen: Maria, Jozef, de ezel, een schaap, een ster.	
het volgende groepje neemt eventueel spullen van jullie over	

Tableaus:	Verteller:
• Sta helemaal stil. • Maak een 'grote' houding. • Denk aan je gezichtsuitdrukking.	• Vertel met dialogen ('Kijk uit, achter je!' zegt de boer, Willem kijkt achterom: 'Aaah!' schreeuwt hij). • Vertel luid en duidelijk.