

### **Paardenpiet in paniek!**

**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 je vertelling meespelen.

**Benodigheden:** hoofddekse Amerigo, een pietenpet en een mijter.

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

### **Warming up:**

De kinderen staan verspreid door het lokaal. Vertel dat dit verhaal gaat over paardenpiet.

Spelvraag: wat doet Paardenpiet allemaal om Amerigo goed te verzorgen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: nieuwe hoefijzer aanmeten, borstelen, eten geven, wassen.

Opmerking: als het niveau van de groep dat toelaat zou je dit in tweetallen kunnen doen waarbij het ene kind Amerigo is en de andere Paardenpiet. Iedereen gaat zitten op de banken.

### **De start.**

Kies een tweetal uit, de één speelt Paardenpiet, de ander Amerigo. Geef ze de hoofddekse. Vertel dat Sinterklaas bijna aankomt, en Paardenpiet met Amerigo naar de haven gaat om daar klaar te staan zodat Sinterklaas meteen op zijn lieve paard kan stappen. Paardenpiet verzorgt Amerigo en gaat op pad. In de verte ziet hij het dorp al, maar kijk: wat veel mensen zeg!

De rest van de groep gaat bij elkaar staan met hun rug naar Paardenpiet en Amerigo toe. Komen jullie allemaal voor Sinterklaas? Wat gezellig. De mensen vinden het ook gezellig dat Paardenpiet er is.

Vertel dat het dorp zo is volgestroomd dat Paardenpiet en Amerigo er niet door kunnen. Het staat helemaal vast. Vertel ook dat Paardenpiet in paniek raakt: zonder Amerigo kan Sinterklaas niet aan het werk. Hij kijkt om zich heen of hij een andere weg naar de haven kan vinden.

Herhaling: hij krabt zich achter zijn oor, geeft Amerigo een pepernoot en krijgt een idee.

### **Rolgroep 1:**

De kinderen gaan zitten waar ze op dat moment zijn.

Paardenpiet en Amerigo zien een weiland: als ze daar doorheen lopen komen ze vlakbij de haven uit. Het weiland hoort bij een boerderij.

Spelvraag: welke dieren wonen op een boerderij? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen: in een hok of stal, wat eten ze?).

Suggesties: kippen, varkens, geiten, koeien, paarden.

De kinderen gaan zitten waar ze op dat moment zijn.

Paardenpiet en Amerigo komen langs de boerderij. Amerigo vraagt in diertaal aan een boerderijdier welke kant ze op moeten om bij Sinterklaas te komen. De dieren wijzen allemaal een kant op en gaan op de banken zitten.

### **Rolgroep 2:**

Paardenpiet en Amerigo lopen door het weiland, gezellig. Maar dan blijven ze staan. Vertel dat er een brede en diepe sloot door het weiland loopt en ze moeten naar de andere kant!

Herhaling: Paardenpiet krabt zich achter zijn oor, geeft Amerigo een pepernoot en krijgt een idee.

Ze springen er gewoon overheen! Ze nemen een aanloop en springen... er middenin. Vertel dat ze zo hard in de sloot zijn gesprongen dat ze helemaal vast zitten. En in de verte horen ze de stoomboot al! Laat de kinderen een sloopshoorn nadoen.

Een eindje verderop was de brandweer aan het oefenen.

Denkbeeldig omkleden: doe je helm op, je laarzen aan, je handschoenen...

Spelvraag: wat doet de brandweer als ze oefenen? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: brandslang uitrollen, spierballen trainen, waterpompen repareren, blussen, duiken in een duikpak.

Amerigo hinnikt, de brandweer komt erbij staan. Paardenpiet legt het probleem uit, de brandweermensen snappen het en denken na.

Spelvraag: hoe kan de brandweer Paardenpiet en Amerigo uit de sloot krijgen?

Speel één goed plan uit en laat ze afscheid nemen. De brandweertenten gaan op de banken zitten. Zet iets in het veilige deel waar Amerigo en Paardenpiet op kunnen staan (een stoel bijvoorbeeld).

### **Rolgroep 3:**

Paardenpiet en Amerigo lopen door, maar Paardenpiet weet niet waar ze naar toe moeten.

Herhaling: hij krabt zich achter zijn oor, geeft Amerigo een pepernoot en krijgt een idee.

Als we over dat grote gebouw daar klimmen dan zijn we er bijna. Luister, je kan de kinderen al horen zingen (laat de kinderen aan de kant 'Zie ginds komt de stoomboot' zingen).

Paardenpiet klimt op het gebouw en roept Amerigo. Amerigo komt erbij staan, Paardenpiet klimt er weer af en roept. Maar Amerigo schudt zijn hoofd: hij durft er niet meer af, het is te hoog! De stoomboot is er al bijna en Amerigo staat op het dak te bibberen. Paardenpiet gaat verdrietig op de grond zitten: voor het eerst is het mislukt om Amerigo op tijd bij Sinterklaas te krijgen. En nu?

In de verte zijn de boeren bezig op het land.

Denkbeeldig omkleden: doe je klompen aan, je overall, je laarzen en je pet.

Spelvraag: wat doen boeren zoal de hele dag? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen). Suggesties: dieren voeren, hekken repareren, melken.

Eindig er mee dat ze wortels uit de grond trekken. Amerigo hinnikt, ze komen erbij staan en snappen het probleem al. Ze schudden met hun wortels om hem te lokken. Maar Amerigo schudt

zijn kop. Ze wuiven naar Amerigo, maar die wil echt niet. Ze doen zelfs andere paarden na om hem te lokken, maar niks helpt.

Iedereen gaat op de grond zitten, geef één kind een mijter.

**Ontknoping:**

Sinterklaas kijkt om zich heen en vraagt zich af waar zijn trouwe paard toch is. Dan roept hij: Amerigo! Amerigo!

Amerigo hinnikt, springt snel van het dak en rent naar Sinterklaas toe, Paardenpiet erachteraan. Sinterklaas moet lachen, ze zien er een beetje modderig uit maar wat zijn ze blij om elkaar weer te zien!

Amerigo, Paardenpiet en Sinterklaas leveren hun hoofddeksels in en gaan ook op de grond zitten.

**Afsluiting: iedereen zit nog steeds verspreid op de grond.**

Vertel dat die nacht iedereen zijn schoen mag zetten en dat ze er de volgende ochtend een speelgoedje in vinden.

Spelvraag: wat zit er in je schoen?

Laat ze kort vrij spelen met een denkbeeldig stuk speelgoed.

### Spiekbrief: 'Paardenpiet in paniek!'



Wat doet Paardenpiet allemaal om Amerigo goed te verzorgen?  
Suggesties: nieuwe hoefijzer aanmeten, borstelen, eten geven, wassen.



Kies Paardenpiet en Amerigo. Geef ze de hoofddeksels.  
Sinterklaas komt bijna aan, Paardenpiet met Amerigo brengen, hij verzorgt hem.



Alle kinderen staan in de rij voor Sinterklaas, Paardenpiet en Amerigo kunnen er niet door, ze zoeken een andere route.



Hij krabt zich achter zijn oor, geeft Amerigo een pepernoot en krijgt een idee.  
Ze zien een weiland: als ze daar doorheen lopen komen ze vlakbij de haven uit. Het weiland hoort bij een boerderij.



Welke dieren wonen op een boerderij? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen: in een hok of stal, wat eten ze?). Suggesties: kippen, varkens, geiten, koeien, paarden.



Amerigo vraagt in diertaal aan een boerderijdier welke kant ze op moeten om bij Sinterklaas te komen. De dieren wijzen allemaal een kant op.



Paardenpiet en Amerigo lopen door het weiland, gezellig. Maar dan blijven ze staan.

Vertel dat er een brede en diepe sloot door het weiland loopt en ze moeten naar de andere kant!



Ze nemen een aanloop en springen... er middenin. Ze zitten vast en horen de boot. Laat de kinderen een scheepshoorn nadoen. Een eindje verderop was de brandweer aan het oefenen. Doe je helm op, je laarzen aan, je handschoenen...



Wat doet de brandweer als ze oefenen? Bijv: brandslang uitrollen, spierballen trainen, waterpompen repareren, blussen, duiken in een duikpak. Amerigo hinnikt, Paardenpiet legt het probleem uit.  
Hoe kan de brandweer Paardenpiet en Amerigo uit de sloot krijgen? Speel één goed plan uit en laat ze afscheid nemen



Zet een stoel op het spelvlak. Paardenpiet en Amerigo zijn echt verdwaald.



Ze hoeven alleen nog maar over dat gebouw, ze horen de kinderen al zingen (Zie ginds komt de stoomboot).



Piet klimt over gebouw (stoel) Amerigo durft niet. In de verte zijn de boeren aan het werk: doe je klompen aan, je overall, je laarzen en je pet.



Wat doen boeren zoal de hele dag? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen). Suggesties: dieren voeren, hekken repareren, melken. Eindig er mee dat ze wortels uit de grond trekken.



De boeren proberen Amerigo met wortels te lokken, zwaaien, doen paarden na. Niks helpt.



Geef één kind een mijter, die roept, Amerigo komt eraan Paardenpiet komt er ook bij. Ze leveren hun hoofddeksels in. Iedereen mag die nacht zijn schoen zetten.



Wat zit er in je schoen? Laat ze kort vrij spelen met een denkbeeldig stuk speelgoed.