

Titel: Willem Alexander- de inhuldiging - WEEKSLUITING

Werkvorm(en): tableaux.

Activiteit: de kinderen verzinnen naar aanleiding van opdrachtkaarten avontuurlijke tableaux over de inhuldigingsdag en presenteren die in combinatie met vertellen.

Benodigheden: een oranje pet, een kroon, eventueel hoeden/kroontjes voor de drie prinsessen en Maxima. Een fluitje o.i.d. om het spel te 'bevriezen'. Eén pen per werkgroep.

Opmerking: de tijdsinvestering is 45-60 minuten voor deze les, voordat je het gaat uitvoeren doe je een doorloop (ongeveer 20 minuten). Deze weeksluiting kun je ook als dramales geven.

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 z.k.h. Willem Alexander die wuift. Vertel dat je helemaal stil moet staan bij deze werkvorm, en moet zorgen voor een duidelijke gezichtsuitdrukking.

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. De opdrachten gaan over de hobby's van z.k.h. Willem Alexander.

Spelopdrachten: je zadelt je paard op en rijdt een stuk, je bindt je schaatsen onder en schaatst een stuk, je bestuurt een vliegtuig, je komt na een marathon als eerste over de finishlijn, je bent in een duikpak onder water.

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: Wist je dat Willem Alexander erg veel kan zoals een vliegtuig besturen, hij is marinier dus kan mensen redden, hij kan goed boten besturen, met (teveel) water omgaan, hardlopen, schaatsen, tennissen, skiën, zeilen, golfen, paardrijden en duiken. Een soort actieheld dus. Je krijgt een situatie te spelen, als ik op mijn fluitje blaas bevries je zoals je op dat moment bent.

- A is Willem Alexander, B een zwemmer in nood. Willem Alexander komt je redden in zijn boot.
- B is Willem Alexander, A je bent door het ijs gezakt. Willem Alexander komt je redden uit het wak.
- A is Willem Alexander, B een boer in paniek: je weiland loopt onder water. Willem Alexander komt je weiland redden.
- B is Willem Alexander, A zit vast in drijfzand. Willem Alexander komt je redden op zijn paard.

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

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Kies vier kinderen om iets met je uit te leggen, hou de kroon bij de hand.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om vier tableaux –levende foto’s – te verzinnen over de inhuldiging van z.k.h. Willem Alexander. Hierin is hij uiteraard een held. Eén van jullie gaat vertellen wat er gebeurt. Steeds als de verteller in de handen klapt gaan de spelers in het volgende tableau staan.*

Rollen: Willem Alexander – Bediende – Maxima – Amalia.

Staan alsof...	Vertellen:
Willem Alexander: kijkt verbaasd om. Maxima: poets haar tanden. Amalia: kamt haar haren. Bediende: in paniek.	's Ochtends staat iedereen zich in orde te maken voor de kroningsdag. Dan komt de Bediende binnen: <i>'Hoogheid, de kroon is weg! Heeft u hem gezien?'</i>
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Iedereen zoekt in paniek, Amalia: poetst haar tanden.	<i>'Oh nee! Zonder kroon geen kroningsdag'</i> . Iedereen is in paniek en zoekt, Amalia blijft erg rustig.
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau. Geef Amalia de kroon in handen.	
Maxima en Willem Alexander: moeten lachen. Amalia: houdt de kroon in de lucht. Bediende: kijkt opgelucht.	Amalia haalt de oordopjes van haar mp3 speler uit haar oren en pakt de kroon. <i>'Bedoelen jullie deze? Die had ik opgeruimd.'</i> Iedereen is opgelucht en stapt in de gouden koets.
Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.	
Bediende: bestuurt de koets, de rest zwaait.	Het werd een prima kroningsdag... met kroon.

Laat applaudiseren.

Bespreek kort de aandachtspunten van de opdrachtkaart. Maak werkgroepen.

Let op: een werkgroep moet uit ongeveer 6 kinderen bestaan (één van de kinderen is verteller en je hebt ongeveer 5 spelers nodig). Heb je rond de 25 kinderen maak dan vier werkgroepen en deel het werkblad voor werkgroep 1 niet uit. Heb je rond de 30 kinderen dan maak je vijf werkgroepen en gebruik je ook alle werkbladen.

Weeksluiting: De groepjes achter elkaar (1-5), hoofddeksels geven de groepjes aan elkaar over, zorg voor snelle wisseling, verteller een microfoon op een standaard.

Groep 1: Willem Alexander (de inhuldiging)

Tableau: een levend schilderij waar je als standbeeld in staat.

Kies één verteller.

Als de verteller in de handen klapt gaan jullie naar het volgende tableau.

Jullie verzinnen vier tableaux over een deel van de k(r)oningsdag, z.k.h. Willem Alexander is in jullie verhaal steeds de held. De verteller vertelt er bij: wat er gebeurt en vooral wat er wordt gezegd.

Jullie dagdeel: Ochtend in het paleis.

Tableaus.	Verteller (je mag aantekeningen maken).
Tableau 1: Alles gaat goed, niets aan de hand.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 2: Er is paniek.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 3: Willem Alexander redt de situatie.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 4: Iedereen is blij.	

Let op:

- Sta helemaal stil.
- Een grote houding.
- Duidelijke gezichtsuitdrukking.

Verteller:

Bij het eerste tableau hoef je niet in je handen te klappen.

Vertel met praattekst (dialogue), voorbeeld: 'Kijk uit, achter je!' zegt Amalia, 'Waar?' zegt Willem Alexander en draait zich om.

Praat luid en duidelijk.

Groep 2: Willem Alexander (de inhuldiging)

Tableau: een levend schilderij waar je als standbeeld in staat.

Kies één verteller.

Als de verteller in de handen klapt gaan jullie naar het volgende tableau.

Jullie verzinnen vier tableaux over een deel van de k(r)oningsdag, z.k.h. Willem Alexander is in jullie verhaal steeds de held. De verteller vertelt er bij: wat er gebeurt en vooral wat er wordt gezegd.

Jullie dagdeel: Op weg naar de kroning.

Tableaus.	Verteller (je mag aantekeningen maken).
Tableau 1: Alles gaat goed, niets aan de hand.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 2: Er is paniek.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 3: Willem Alexander redt de situatie.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 4: Iedereen is blij.	

Let op:

- Sta helemaal stil.
- Een grote houding.
- Duidelijke gezichtsuitdrukking.

Verteller:

Bij het eerste tableau hoef je niet in je handen te klappen.

Vertel met praattekst (dialogue), voorbeeld: 'Kijk uit, achter je!' zegt Amalia, 'Waar?' zegt Willem Alexander en draait zich om.

Praat luid en duidelijk.

Groep 3: Willem Alexander (de inhuldiging)

Tableau: een levend schilderij waar je als standbeeld in staat.

Kies één verteller.

Als de verteller in de handen klapt gaan jullie naar het volgende tableau.

Jullie verzinnen vier tableaux over een deel van de k(r)oningsdag, z.k.h. Willem Alexander is in jullie verhaal steeds de held. De verteller vertelt er bij: wat er gebeurt en vooral wat er wordt gezegd.

Jullie dagdeel: De inhuldiging (kroning: een deftige bijeenkomst waar z.k.h. Willem Alexander de kroon ontvangt).

Tableaus.	Verteller (je mag aantekeningen maken).
Tableau 1: Alles gaat goed, niets aan de hand.	Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 2: Er is paniek.	Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 3: Willem Alexander redt de situatie.	Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 4: Iedereen is blij.	

Let op:

- Sta helemaal stil.
- Een grote houding.
- Duidelijke gezichtsuitdrukking.

Verteller:

Bij het eerste tableau hoef je niet in je handen te klappen.

Vertel met praattekst (dialog), voorbeeld: 'Kijk uit, achter je!' zegt Amalia, 'Waar?' zegt Willem Alexander en draait zich om.

Praat luid en duidelijk.

Groep 4: Willem Alexander (de inhuldiging)

Tableau: een levend schilderij waar je als standbeeld in staat.

Kies één verteller.

Als de verteller in de handen klapt gaan jullie naar het volgende tableau.

Jullie verzinnen vier tableaux over een deel van de k(r)oningsdag, z.k.h. Willem Alexander is in jullie verhaal steeds de held. De verteller vertelt er bij: wat er gebeurt en vooral wat er wordt gezegd.

Jullie dagdeel: De rondvaart door de grachten van Amsterdam.

Tableaus.	Verteller (je mag aantekeningen maken).
Tableau 1: Alles gaat goed, niets aan de hand.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 2: Er is paniek.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 3: Willem Alexander redt de situatie.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 4: Iedereen is blij.	

Let op:

- Sta helemaal stil.
- Een grote houding.
- Duidelijke gezichtsuitdrukking.

Verteller:

Bij het eerste tableau hoef je niet in je handen te klappen.

Vertel met praattekst (dialoog), voorbeeld: *'Kijk uit, achter je!'* zegt Amalia, *'Waar?'* zegt Willem Alexander en draait zich om.

Praat luid en duidelijk.

Groep 5: Willem Alexander (de inhuldiging)

Tableau: een levend schilderij waar je als standbeeld in staat.

Kies één verteller.

Als de verteller in de handen klapt gaan jullie naar het volgende tableau.

Jullie verzinnen vier tableaux over een deel van de k(r)oningsdag, z.k.h. Willem Alexander is in jullie verhaal steeds de held. De verteller vertelt er bij: wat er gebeurt en vooral wat er wordt gezegd.

Jullie dagdeel: Het feest na afloop van de kroning (kroningsbal).

Tableaus.	Verteller (je mag aantekeningen maken).
Tableau 1: Alles gaat goed, niets aan de hand.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 2: Er is paniek.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 3: Willem Alexander redt de situatie.	 Klap in je handen, de spelers gaan naar het volgende tableau.
Tableau 4: Iedereen is blij.	

Let op:

- Sta helemaal stil.
- Een grote houding.
- Duidelijke gezichtsuitdrukking.

Verteller:

Bij het eerste tableau hoef je niet in je handen te klappen.

Vertel met praattekst (dialogue), voorbeeld: 'Kijk uit, achter je!' zegt Amalia, 'Waar?' zegt Willem Alexander en draait zich om.

Praat luid en duidelijk.