

## **Naar het restaurant**

### **Groep 3**

**Werkvorm(en):** pantomime

**Activiteit:** De kinderen beelden handelingen uit die met het restaurant te maken hebben en improviseren een restaurant in een inspringspel

**Benodigheden:** eventueel (beeld)materiaal om het thema in de inleiding te verhelderen.

### **Inleiding.**

De groep zit in hoefijzeropstelling. Bespreek met de groep de redenen die mensen kunnen hebben om uit eten te gaan en welke soorten restaurants er eigenlijk zijn.

### **Warming up klassikaal.**

De groep staat verspreid in het lokaal en beeldt mimisch handelingen uit van beroepen om en rond het restaurant.

*Handelingen: uien snijden in de keuken (oei, daar krijg je prikogen van!), tafels schoonmaken, een dienblad met drankjes serveren, met een koekenpan een pannenkoek de lucht in gooien en weer opvangen, bestellingen noteren, in een pan soep roeren, enzovoorts.*

### **Warming up tweetallen.**

De groep staat in tweetallen in het lokaal.

Doe alsof je iets eet (bijvoorbeeld een appel), en laat de kinderen na het tweede raden wat je hebt gegeten.

Maak zo de opdracht helder: a speelt dat hij iets eet, B raadt het waarna ze wisselen en b mag uitbeelden dat hij iets eet.

Let op: je kunt ook als voorbeeld twee of drie dingen voordoen zodat ze ook in tweetallen meerdere dingen voor elkaar uitbeelden. Er mag pas geraden worden als de speler klaar is.

### **Kern: aanvulrestaurant.**

De groep zit in hoefijzeropstelling. Leg uit dat je straks begint met spelen, iets dat in een restaurant voorkomt. Het kind dat het kan aanvullen steekt de vinger op, pas als hij door jou wordt aangewezen komt hij de spelvloer op en vult het naar eigen inzicht aan (hij kan bijvoorbeeld de ober spelen).

Benadruk die regel vóóordat je van start gaat.

Begin als klant, zittend en wachtend. Eén voor één komen de kinderen om het spel aan te vullen. De kijkers zullen waarschijnlijk met elkaar in gesprek gaan over de mogelijkheden en wat er zich afspeelt, hou daar rekening mee. Als het spel op gang is, kun je er eventueel uitstappen om de kinderen aan te wijzen, hou het tempo daarbij redelijk hoog.

Variatie: Je kunt dit nogmaals herhalen, of het spel met de halve groep te doen en dan wisselen zodat er een publiek ontstaat.

Advies: ga sidecoachen om de boel te stimuleren. 'Ober, breng die gasten maar naar hun tafel', 'Pas op, kok, er brandt iets aan!', enzovoorts.