

Het vliegtuig is weg!

Vertelpantomime: Vertelpantomime is een werkvorm waarbij je een verhaal vertelt dat synchroon aan de vertelling wordt uitgebeeld door de kinderen.

Benodigheden: pet voor de piloot, jasje voor steward, hoofddekseel voor de aap, A3tje als landkaart (je kan er een kaart op tekenen met een rode streep richting Afrika).

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

Opmerking: deze les komt het beste tot zijn recht in een speellokaal met matten en banken. Afhankelijk van wat de kinderen kiezen kun je die tussendoor verplaatsen.

Warming up:

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Spelvragen:

Hoe pak je je koffers in?

Wat pak je in? Wat kun je er mee?

Hoe zit je in een vliegtuig? (stijgen, landen...).

Hoe loop je in een warm land, hoe in een koud land?

Laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen

De start.

De kinderen zitten op de banken, kies twee kinderen en geef ze de hoofddekseels.

- Vertel dat Pien Piloot en Steward Stefan samen op weg gaan naar het vliegtuig dat ze gaan besturen.
- Vertel ook dat de reizigers al wachten (laat de kinderen op de bank zwaaien).
- Vertel dat wanneer Pien Piloot en Steward Stefan op de plek van het vliegtuig aankomen het hele vliegtuig is verdwenen!
- Ze gaan naar de reizigers en vertellen wat er aan de hand is, ze schrikken.
- De reizigers zeggen: maar we willen naar Afrika! En Pien Piloot en Steward Stefan zeggen: Dat komt helemaal goed!

Reiswijze 1:

Vertel dat Pien Piloot en Steward Stefan samen op de kaart kijken, dan kijken ze naar de Reizigers en zeggen:

We moeten een heel stuk over land, die kant op!

Spelvraag: hoe reizen mensen een lang stuk over land?

Kies één van de antwoorden en plaats de matten en/of banken zo dat alle kinderen er in passen.

Speel het reizen: laat ze het geluid en de bewegingen maken. Is het hobbelig, gaan we bochten om, gaat het snel of juist langzaam?

Vertel dat ze moeten remmen: er staan bergen in de weg!

De reizigers zeggen: maar we willen naar Afrika!

Pien Piloot en Steward Stefan zeggen: Dat komt helemaal goed!

Reiswijze 2:

Vertel dat Pien Piloot en Steward Stefan samen op de kaart kijken, dan kijken ze naar de Reizigers en zeggen:

We moeten over die bergen!

Spelvraag: hoe reizen mensen over bergen?

Kies één van de antwoorden en plaats de matten en/of banken zo dat alle kinderen er in passen.

Speel het reizen: laat ze het geluid en de bewegingen maken. Is het hobbelig, gaan we bochten om, gaat het snel of juist langzaam?

Vertel dat er een probleem is en ze niet verder kunnen.

Vraag wat het probleem zou kunnen zijn, en wat de oplossing zou kunnen zijn.

Speel dat uit. *

Vertel daarna dat ze moeten remmen: we zijn bij de zee!

De reizigers zeggen: maar we willen naar Afrika!

Pien Piloot en Steward Stefan zeggen: Dat komt helemaal goed!

Reiswijze 3:

Vertel dat Pien Piloot en Steward Stefan samen op de kaart kijken, dan kijken ze naar de Reizigers en zeggen:

We moeten hier over de zee!

Spelvraag: hoe reizen mensen door of over het water?

Kies één van de antwoorden en plaats de matten en/of banken zo dat alle kinderen er in passen.

Speel het reizen: laat ze het geluid en de bewegingen maken. Is het hobbelig, gaan we bochten om, gaat het snel of juist langzaam?

Vertel dat er een probleem is en ze niet verder kunnen.

Vraag wat het probleem zou kunnen zijn, en wat de oplossing zou kunnen zijn.

Speel dat uit. *

Vertel daarna dat ze langzamer moeten reizen, ze kunnen Afrika al bijna zien!

Ontknoping: Vertel met dialogen.

Vertel dat ze in het oerwoud belanden. Iedereen is moe en heeft honger en dorst.

De reizigers zeggen: we hebben honger en dorst!

Pien Piloot en Steward Stefan zeggen: Dat komt helemaal goed!

Spelvraag: Wat kun je in het oerwoud vinden om te eten en drinken?

Laat het verzamelen van eten en drinken uitbeelden en vertel dat ze het heerlijk hebben in het oerwoud.

Vertel ook dat het donker wordt en iedereen een slaapplek maakt van wat ze daar vinden en gaat liggen. Doe eventueel het licht uit.

Kies een aapje. Laat dat kind iedereen wakker maken.

Vertel dat ze het aapje volgen, en dat ze aankomen bij... het vliegtuig!

Vraag: hoe kan het vliegtuig nou al in Afrika zijn?

Bepaal met de kleuters een logische verklaring.

Vertel dat iedereen snel in het vliegtuig stapt (laat ze dit uitbeelden) en dat Pien Piloot en Steward Stefan hen het laatste stukje naar hun hotel brengt.

Daar is het feest!

Zet ter afsluiting een muziekje op (bij voorkeur Afrikaans) en laat de kleuters vrij bewegen.

En Pien Piloot en Steward Stefan zijn blij dat het zo goed is gegaan.

Einde.

* Let op, volg kinderen in hun fantasie. Als dieren komen helpen dan speelt een deel dieren, als mensen die daar wonen kunnen helpen dan laat je ze dat uitspelen. Niet vergeten: laat hen denkbeeldig omkleden, en vraag eventueel wat ze bij zich hebben.