

Paard en haas.

Stap 1 en 2: Oriënteren en onderzoeken

- ◆ Zo komen ze op ideeën (betekenis en onderzoek)
De kinderen zitten verspreid in het lokaal, stel hen een aantal vragen (z.g. 'spelvragen') waarvan je één of meerdere antwoorden gezamenlijk klassikaal uitbeeldt.

Spelvraag: Welke dieren wonen op de boerderij.

Suggesties: Kippen, varkens, schapen, koeien...

Spelvraag: Hoe verzorgt de boer(in) de dieren?

Suggesties: voederen, borstelen, stal schoonmaken, melken...

Stap 3: uitvoeren

- ◆ Hierop gaan ze letten (vorm)
De wijze waarop ze spelen staat bij drama aan kleuters niet centraal, ze spelen niet voor een publiek maar voor zichzelf. Het staat je vrij om wanneer een leerling duidelijk spel laat zien klasgenoten daarop te wijzen.

De kinderen zitten aan de kant.

De start.

Kies twee kdn uit voor de rol van paard en haas en geef ze de hoofddeksels.

Vertelpantomime: vertel dat paard en haas beste vrienden zijn, ze houden van samen spelen en spelen graag tikkertje. Nadat ze hebben even hebben getikt laat je ze moe in het weiland ploffen.

Vertel dat ze bij de sloot willen gaan drinken, dat ze naar voren stappen en hun hoofd stoten tegen een hek dat er eerst nog niet was. Vertel dat ze 'HELP' roepen.

Rolgroep 1: Waterdieren.

Richt je tot de groep, vertel dat de dieren in de sloot het hulpgeroep hebben gehoord.

Vraag: welke dieren wonen in het water? Kies daar één diersoort van uit.

Denkbeeldig omkleden tot dat waterdier.

Onderzoek: hoe bewegen ze, hoe eten ze, wat kunnen ze dat andere dieren niet kunnen?

Vertelpantomime: De waterdieren steken hun hoofd boven water en paard en haas leggen hun probleem uit.

Spelvraag: Hoe kunnen de waterdieren paard en haas helpen? Beeld wat suggesties uit.
Paard en haas kunnen wat drinken, de groep gaat weer aan de kant zitten.

Vertelpantomime: vertel dat paard en haas verder gaan met tikkertje. Nadat ze hebben even hebben getikt laat je ze moe in het weiland ploffen.

Vertel dat ze weer bij de sloot willen gaan drinken, dat ze naar voren stappen en hun hoofd stoten tegen een hek dat ze even waren vergeten. Vertel dat ze 'HELP' roepen.

Rolgroep 2: Bosdieren.

Richt je tot de groep, vertel dat de dieren in het bos het hulpgeroep hebben gehoord.

Vraag: welke dieren wonen in het bos? Kies daar één diersoort van uit.

Denkbeeldig omkleden tot dat bosdier.

Onderzoek: hoe bewegen ze, hoe eten ze, wat kunnen ze dat andere dieren niet kunnen?

Vertelpantomime: De bosdieren staan aan de andere kant van de sloot en paard en haas leggen hun probleem uit.

Spelvraag: Hoe kunnen de bosdieren paard en haas helpen? Beeld wat suggesties uit. Paard en haas kunnen wat drinken, de groep gaat weer aan de kant zitten.

Vertelpantomime: vertel dat paard en haas verder gaan met tikkertje. Nadat ze hebben even hebben getikt laat je ze moe in het weiland ploffen.

Vertel dat ze weer bij de sloot willen gaan drinken, dat ze naar voren stappen en hun hoofd stoten tegen een hek dat ze even waren vergeten. Vertel dat ze 'HELP' roepen.

Rolgroep 3: Gronddieren.

Richt je tot de groep, vertel dat de dieren onder de grond het hulpgeroep hebben gehoord.

Vraag: welke dieren wonen onder de grond? Kies daar één diersoort van uit.

Denkbeeldig omkleden tot dat gronddier.

Onderzoek: hoe bewegen ze, hoe eten ze, wat kunnen ze dat andere dieren niet kunnen?

Vertelpantomime: De gronddieren steken aan de andere kant van de sloot hun hoofd uit de grond en paard en haas leggen hun probleem uit.

Spelvraag: Hoe kunnen de gronddieren paard en haas helpen? Beeld wat suggesties uit en laat de groep weer aan de kant zitten.

Vertelpantomime: Vertel dat het niet goed genoeg werkt en dat paard en haas verdrietig in het weiland zitten.

Zet boeren pet op en pak de emmer: Vertel als boer(in) dat je het hek hebt geplaatst omdat je bang bent dat paard en haas in het water vallen. Zeg dat je iedere dag een emmer vers water neer zal zetten. Laat ze denkbeeldig drinken en leg emmer en pet weg.

Vertelpantomime: Vertel dat de aerdieren, de bosdieren én de gronddieren met paard en haas kwamen spelen op het weiland.

En ze speelden nog lang en gelukkig.

Kerdoel 40

Deze les gaat over de natuur: verschillende diersoorten.

Deze les sluit aan bij kerndoel 40.

En verder

◆ materie en werkwijze.

In deze methode zijn de begrippen 'materie' en 'werkwijze' bouwstenen die je naarmate de leerlingen ouder worden gaat bespreken maar die voor het kleuteronderwijs niet standaard aan de orde komen. Dat betekent niet dat je het niet over technische aspecten mag hebben met kleuters, maar omdat je niet voor (eigen) publiek speelt verbind je daar geen consequenties aan. In deze fase gaat het over andere doelen en zie

je dramaonderwijs aan kleuters zoals je bij taal en rekenen met 'aanvankelijk lezen' en 'aanvankelijk rekenen' omgaat.

Benodigheden.

Hoofddekseis haas en paard knippen en nieten, (boeren) pet en emmer voor jou.

