

Inhoudstafel

PAPEGAAIENSPEL	p 2
VERSJES	p 4
VERHALEN	p 5
De klokkenwinkel	p 6
De paashazenklas	p 8
Dokter uil	p 10
Logeren	p 12
Waterrap	p 18
Berceuse	p 19
Spelen	p 20



MUZISCH TAALGEBRUIK



PAPEGAAIENSPEL

Ritme is fascinerend.

Een ritmisch gesproken tekst wordt aandachtiger beluisterd.

Het ritme doet de oren spitsen en stimuleert een beleving die verder gaat dan de auditieve waarneming.

Het ritmisch scanderen van woorden vraagt om herhaling, om meer.

Het gezamenlijk uitvoeren van ritmen stimuleert een sterk samenhangsgevoel.

Er gaat een kracht van uit die invloed kan hebben op het dagelijkse leven.

Je zou kunnen zeggen dat het gevoel voor ritmische structuren aangeboren is. Misschien heeft het wel iets te maken met het ritme van dag en nacht, met de structuur in het leven.

We kiezen dus niet zomaar voor ritmische werkvormen.

Eén van de dankbaarste activiteiten is het "papegaaienspel". Dit spel is geliefd bij jong en oud en kan zowel ernstig als humoristisch zijn.

De naam verklapt al waarover het gaat. De leerkracht zegt ritmisch voor, de kinderen herhalen zin per zin. Hierbij wordt meestal ritmisch begeleid. De eenvoudigste vorm is het beurtelings op linker- en rechterknie tikken. Ook in de handen klappen of begeleiden op instrumenten behoort tot de mogelijkheden. Vaak wordt er een melodie aan toegevoegd. Deze zal altijd repetitief zijn en gebaseerd op enkele noten uit een pentatonische reeks. Het is de bedoeling dat iedereen gemakkelijk de juiste toon kan overnemen.

Eenvoudige papegaaienspelletjes in een rustig tempo lukken al bij 4-jarigen. "Eenvoudig" wil zeggen : niet te veel tekst per regel.

Onze 3 - jarigen zijn er nog niet aan toe om ritmische zinnen te herhalen. Zij vinden het wel leuk om naar een ritmisch verhaal te luisteren. De concentratie is hier groter dan bij gewone verhaaltjes en zij worden het niet moe om steeds opnieuw naar dezelfde tekst te luisteren. Naast een grote betrokkenheid kunnen we eveneens concrete doelstellingen nastreven.

De werkwijze

Wanneer de kinderen de methode van voor - en nazeggen begrijpen, zullen alle papegaaienspelletjes lukken op voorwaarde dat de leerkracht ritmisch correct spreekt, duidelijk articuleert en het tempo respecteert

Wanneer de methode nog niet gekend is, loopt het wel eens fout :

- De kinderen zeggen mee met de leerkracht.
- Ze herhalen niet op tijd.
- Ze spreken individueel i.p.v. klassikaal
- Ze herhalen alleen het laatste deel van een zin.

De leerkracht moet dus duidelijk maken wat er verwacht wordt. Een goed aanknopingspunt hierbij is de papegaaai zelf. Alle kinderen weten wat een papegaaai doet. Dan spelen we het spelletje met een visueel signaal :

Eerst vertelt de leerkracht en als hij naar de papegaaai wijst, herhalen de kinderen net hetzelfde.

Pas wanneer de kinderen dit onder de knie hebben, kan je de papegaaai weglaten. Meestal wordt er dan een signaal met het hoofd gegeven. Een klein knikje volstaat. Met de handen kan je ook dirigeren, maar dan kan je niet begeleiden.

Hoe beter de tekst ritmisch in elkaar zit, hoe beter de kinderen het begin zullen aanvoelen.

Het eenvoudigste zijn de versjes die uit 4, 6 of 8 regels bestaan. Wanneer ze rijmen, zijn ze door de leerkracht ook gemakkelijker te onthouden. Want een papegaaienspel zeg je van buiten op. Als je afleest, verlies je het contact met de kinderen.

Als je meerdere versjes hebt, kan je deze afwisselen met andere werkvormen zoals :

- luisterspel
- muziek beluisteren
- dans
- zang
- tellen
- visueel spel
- voelspel
- raadspel
- motorische ontlasting ...

Je kan ook steeds hetzelfde versje herhalen en dit variëren door wijzigingen aan te brengen in :

- tempo
- klanksterkte
- toonhoogte
- expressie
- melodie
- motorische beleving

Allerlei klanknabootsingen kunnen ingeschakeld worden. Deze zijn tegelijkertijd een goede stemvormende oefening.

Verkeer : tuut, boem, ring, ...

Dieren : miauw, waf waf, piep

Water : Pschschtscht, drup, blub, tik ...

Klokken en wekkers : ring, ding dong, tik tak, ...

Taaldoelstellingen :

De kinderen

- kunnen spreken met een correcte articulatie
- spreken in een vlot tempo
- nemen nieuwe woordenschat op in het dagelijks taalgebruik
- kunnen expressief spreken

Muziekdoelstellingen :

- ontwikkeling van het gevoel voor ritme en het muzikaal geheugen
- het gelijktijdig uitvoeren van een verbaal ritme en een ostinato-begeleiding

VERSJES

We maken een onderscheid tussen *ritmische versjes* en *niet - ritmische versjes*.

De *ritmische versjes* zijn geschikt om klassikaal uit te voeren. Iedereen spreekt de woorden uit in exact hetzelfde ritme. Daarom krijgen deze versjes een plaats binnen de *ritmische opvoeding*. Ritmische versjes zijn waardevol in het kader van de stemtraining door de ademhaling, articulatie en eventueel aanwezige resonanties.

Bij *niet-ritmische versjes* denken we eerder aan poëzie voor kinderen.

Een spel van woorden en klanken, met of zonder inhoud. Het genieten van de taal staat hier op de voorgrond.

Het is moeilijk om deze versjes klassikaal te laten uitvoeren omdat je dan iedereen tot eenzelfde ritme dwingt. Dat is juist tegen alle bedoelingen in. Zo verliezen zij hun meerwaarde t.o.v. de ritmische versjes.

Deze versjes komen het meeste tot hun recht wanneer zij individueel voorgedragen worden. Na een uitgebreide klassikale kennismaking kan je individueel voordragen een kans geven. Dat kan diezelfde dag zijn maar ook een week later.

Nog meer dan bij de ritmische versjes zullen we hier een grotere soepelheid van de stembanden in de hand werken. Daarnaast blijven ook de ademsteun, de articulatie, glissando en resonantie belangrijk.

TeeVee

Kijk niet te veel
Kijk niet te laat
Voor je naar je bedje gaat.

articulatie

Nabootsen van TV-geluiden
Opsommen van programma's in ritmische ostinato's

Muizen

In een grote mand wonen 7 witte muizen.
Ze kriebelen, krabbelen, kriebelen maar
en lopen allemaal door elkaar,
Maar plots is het stil....
Niet één die nog beweegt....
Miauw,
't Is poes die ze geroken heeft.

IJS

Viona wil vanille
Charlotte chocola.
Frankie wil frambozen
en ik denk nog eens na.

articulatie
"
"
Resonantie : mmmmm

VERHALEN

Verhalen kan je op verschillende manieren illustreren.

Prenten en ander beeldmateriaal worden in de kleuterklas het meeste gebruikt.

Ook *concreet materiaal* is voor dit doel geschikt. Denk maar aan mevrouw appel en meneer peer .

..

Een verhaal *bewegend uitbeelden* gebeurt meestal spontaan door de leerkracht. Maar toch is dit een onderschatte mogelijkheid om een verhaal te verduidelijken. Je kan veel verder gaan dan, zittend op een stoel, bewegingen na te bootsen.

Het *illustreren met muziekfragmenten* is niet meer nieuw. Muziek kan spreken waar woorden en prenten ontoereikend zijn.

Instrumenten bespelen en geluiden maken met het lichaam en de stem zijn gekende technieken om een verhaal te begeleiden.

De moeilijkheid is het vinden van geschikte verhalen. Niet alle verhalen lenen zich er toe om bij voorbeeld met klanken te illustreren.

Wanneer we verhalen nauwkeurig bekijken, ontdekken we dat er dikwijls meerdere illustratievormen mogelijk zijn. Wij proberen deze te herkennen en kiezen dan de meest logische.

Het verhaal **De klokkenwinkel** is heel geschikt als aanleiding voor stemvormende spelletjes. Daarnaast komen ook instrumentaal spel en improvisatie aan bod. Cfr infra

Met het **Sterrenmanneltje** willen we kinderen stimuleren om bewust te luisteren naar de geluiden rondom hen.

De muziek nodigt uit tot bewegingsexpressie. Stappen of huppel zoals het mannetje. Je hoort aan de muziek wanneer het mannetje stilstaat om te luisteren.

Na het verhaal kan je allerlei geluidenspelletjes inlassen, gaande van luisterspelen tot het uitvoeren van grafische partituren. Denk aan stemgeluiden, geluiden uit de natuur, dierengeluiden, geluiden in de klas, op straat, op de speelplaats...

Een geluidenzoektocht in combinatie met foto's of rijmpjes

Spits nu je o - ren en maak het e - ven stil.

Dan kan je ho - ren wat ik ver - tel - len wil.

O - ren om te ho - ren, al zijn ze groot of klein.

Wij kun - nen heel goed luis - te - ren en dat is fijn.

De klokkenwinkel

Klokkenmaker Veremans heeft een prachtige nieuwe winkel. In het uitstalraam pronken de mooiste klokken. Grote klokken, kleine klokken, koekoeksklokken en zelfs zakhorloges. Elke morgen windt klokkenmaker Veremans al zijn klokken op en geeft ze een afstofbeurt. Hij is echt trots op zijn zaak. Dag in dag uit tikken de klokken. De tijd gaat voorbij.

Op een dag roept het kleine klokje :

- Ik ben het beu altijd maar tik-tak te zeggen. Ik wil wel eens wat anders ! Meteen begint het van "tikke tak tak tak tikketik".

- Hé, wat doe jij nu ? vraagt de grote klok. Dat kan toch niet. Je brengt de tijd in de war.

- Kan me niet schelen ! roept het kleine klokje. Ik vind het reuzelollig !

Het werkt zo aanstekelijk dat een heleboel klokken ook gek beginnen te doen. De grote pendule slingert er lustig op los : "Boing, boing, bedoing".

De koekoek buitelt al fluitend in en uit zijn deurtje.

Twee kleine staanklokken zingen samen een duet. En het zakhorloge bootst met een zware stem de grote pendule na : TIK TAK TIK TAK".

Het is een lawaai van jewelste. Meneer Veeremans weet niet wat te doen en vlucht zijn winkel uit.

Door het lawaai komen alle dorpsbewoners op straat.

- Meneer Veeremans ! roept de bakker. Die klokken van jou maken me nog gek.

- Tja, zucht de klokkenmaker, er valt weinig aan te doen. Pas morgenmiddag vallen ze stil.

- Lieve hemel, dat wordt een slapeloze nacht ! roept de groentenman. Ik durf er niet aan te denken !

- Kunnen we echt niets doen ? vraagt de bakker.

- Hm-hm, kucht meneer Bazuin, misschien kan ik wel helpen.

Meneer Bazuin is dirigent van de dorpsfanfare.

- Ik kan heel goed de maat slaan, zegt hij. Als ik nu eens voor de winkel ga staan en begin te dirigeren.

Wie weet tikken ze dan weer samen in de maat. - Dat lijkt me geen slecht idee, zegt de klokkenmaker.

Met z'n allen trekken ze naar de klokkenwinkel. Meneer Bazuin gaat voor het uitstalraam staan en begint te dirigeren. De klokken vallen even stil en kijken heel verbaasd. Plots begint het kleine klokje te proesten :

- Zie daar ! Net een clown uit het circus ! Alle klokken slaan dubbel van het lachen.

- Dit helpt dus niet, zucht meneer Bazuin.

Alle dorpsbewoners kijken een beetje verloren. Wat nu gedaan ? Plots roept Simon, het zoontje van de groentenman :

- Papa, ik heb op school een liedje geleerd !

- Nu niet, Simon, zegt de groentenman, daar heb ik nu geen tijd voor.

Simon trekt aan zijn vaders jas.

- Jamaar, papa, het liedje gaat over klokken.

- O ja ? zegt de groentenman. En wat vertelt het liedje dan ?

Simon begint te zingen :

Klokje, klokje tik tak tik, luister toch een ogenblik.

'k Zie de wijzers altijd gaan. Zorg dat jij nooit stil blijft staan.

- Prachtig ! roept meneer Bazuin. Dat kunnen we gebruiken.

- Hoezo ? vraagt de bakker.

- Wel, we gaan weer voor de winkel staan en zingen dit liedje. Als het lukt, zingen de klokken mee en dan tikken ze weer netjes samen.

De groentenman geeft Simon een schouderklopje. Simon glundert van trots. Vol nieuwe moed gaan alle dorpsbewoners weer voor de klokkenwinkel staan. Meneer Bazuin zwaait met zijn dirigeerstokje en de hele bende begint te zingen.

In de winkel roept het kleine klokje :

- Hé, luister eens ! Daarbuiten wordt gezongen !

De klokken vallen stil en spitsen hun oren.

- Het lied gaat over ons, merkt het zakhorloge op.

- Wel sapperloot, dat liedje ken ik ook ! roept de pendule. En hij begint zachtjes mee te neuriën.

Klok na klok zingen ze allemaal mee; Buiten geeft meneer Bazuin een knipoogje naar de dorpsbewoners. Het is gelukt ! De klokken tikken weer netjes in de maat !

Ideeën voor verwerking

Een uitgebreid aantal stemvormende oefeningen komt hier aan bod. Naast **resonans** vinden we ook **articulatie** - oefeningen, **ademhalings**oefeningen en **toonspelletjes**.

Resonans

Grote klokken nabootsen : bim bam bom

Kleine klokken nabootsen : ting

Wekkers lopen af : tingelingeling ..., ringelingeling, tringngngngngng

Ademhaling

Klokje opwinden en zo lang mogelijk laten aflopen of tikken

Toonspel

pendule -> la-sol-fa / fa#-mi-re

koekoeksklok -> do-la / la-fa#

staanklok -> fa / re

Afwisselend clusters zingen (alle klokken slaan door elkaar) en één gezamenlijke toon overnemen.

Articulatie

Van polshorloge tot grote staanklok laten tikken.

Gebruik van klankstaven of staafspelen

rondovorm

refrein [A] = liedje // strofe [X] = improvisatie : Klankstaven re mi fa# - of re fa# la

Wanneer dit rondospel goed lukt, kunnen de klankstaven vervangen worden door vocale improvisaties.

Deze vorm noemen we een kettingrondo : ABACADA...

Grafische notatie

Van de kleinste horloges tot de grote staanklokken krijgen we een heel gamma aan geluiden waarmee we een "**grafische partituur**" kunnen uitwerken.

Pasen

Inleidend versje

*In de school van Pimpelhaar
staan de potten verf al klaar.
Eieren liggen op een rij,
met een lang penseel erbij.*

*Ring, ring, ring, daar gaat de bel.
De haasjes stoppen met hun spel.
Pimpelhaar roept hen naar binnen,
want de les gaat nu beginnen.*

Ideeën voor verwerking

Het speelkwartiertje

Ritmisch - motorisch

* Gecombineerd met een **gezongen improvisatie** :

De haasjes zingen terwijl zij in hun handen klappen, op de knieën tikken, rondansen....
Eén haasje staat in het midden van de kring, de andere haasjes bootsen na.

* Gecombineerd met een **lied** :

"Klappen in je handen" [J. Bakker, Ding dong p. 209]

De haasjes voeren klapselletjes uit terwijl zij het liedje zingen. Na het lied kiezen zij een ander vriendje.

Dit wordt eventueel instrumentaal begeleid :

* Als ritmiekopdracht

Zolang de handtrom klinkt, stappen, lopen of huppelen de haasjes rond. Als de handtrom stopt, blijven zij bij een vriendje staan."

Resonantie

Het speelkwartier is uit en Pimpelhaar laat de bel luid rinkelen. De kleuters mogen laten horen hoe de bel in het versje klinkt.

Hoe kunnen bellen nog klinken ? We werken met tekeningen van allerlei soorten bellen en klokjes (die nadien gekleurd worden door de kleuters). Of we geven alle kleuters een klokje zonder klepel. Nu bellen maar...

In de hazenklas

Vooraleer de haasjes mogen schilderen, moeten zij goed naar Pimpelhaar luisteren.
De meester zegt iets voor en de haasjes herhalen.
Het versje zelf toont welke beweging erbij hoort.

*Een, twee, drie, vier.
Stip-pen zet-ten met ple - zier.
Niet te snel, niet te traag,
O, wat gaat dat goed van-daag.*

*Tie-re-lan - tij - ne, tie-re-lan - tij,
Mooi - e krul - len moe-ten het zijn.
Om - hoog, om - laag, om - hoog, om - laag
Zo is het mooi, zo zie ik het het graag.*

*Kijk nu goed zegt Pim - pel - haar
Te - ken streep - jes naast el - kaar
Niet te lang, niet te kort.
Straks een ei - tje op je bord.*

Voorbereidend schrijven

Als voorbereiding op het voorbereidend schrijven, worden de verschillende bewegingen eerst "groot" uitgevoerd.
Een ritmestokje kan gebruikt worden om op de grond te werken.
Wanneer we echt overgaan naar de schrijfoefeningen, mogen de kleuters eerst nog eens met de achterkant van hun stift oefenen.

Ademhaling

* Gecontroleerd uitademen

Om de eitjes te laten drogen, zoeken de haasjes er een grote plaats voor. Waar zij nog erg natte plekken zien, mogen zij blazen. Heel langzaam, dat lukt het beste.

* Inademen

Pimpelhaar heeft een eitje op hun bord beloofd. Met hun ogen dicht ruiken de haasjes wat voor ei het is (chocola, roerei, gekookt ei..)

* Verven door een rietje

Er bestaat ook een techniek waarbij de kleuters door een rietje moeten blazen op een blad met verf

Resonantie

Heel voldaan zitten de haasjes over hun buikjes te wrijven.

"MMMMMMMM" dat was lekker."

Pimpelhaar vindt dat het mooi klinkt, dat zachte gezoem van zijn haasjes. Hij luistert vergenoegd

Dokter uil - Papegaaienspel met losse figuren

Eerste consultatie

BILLY-BLIS DE HAGEDIS

Mijn staart zat klem. Toen trok ik en trok ik. Maar mijn staart brak af. Ga ik nu dood?

**Wees niet bang, Billy-blis
Jij bent toch een hagedis
Neen, neen, neen, 't loopt niet zo'n vaart
Je krijgt vast een nieuwe staart**

ROZEMARIJN HET EVERZWIJN

Kijk toch nu eens dokter Uil. Eerst had ik een klein vlekje.
Dat was wel mooi. Maar nu Oei, oei, oei ...

**Maar mevrouw ! Wat is dat ?
Dat lijkt wel een reuzenwrat.
Olie van het wrattenkruid heeft U nodig.
(of: wonderolie heeft u nodig)
En dat huilen is overbodig.**

HANZO HAAS

Mijn poot zat vast in een klem. Ik rukte me los. Maar kijk eens, mijn poot is helemaal geschaafd.

**Zuster Veldmuis, helpt U even!
k moet dit dier een spuitje geven.
Bijt op je tanden en lig stil,
Voor een prik in je linkerbil.**

REINTJE DE VOS

Ik heb overal pijn, kunt u een briefje schrijven dat ik niet mag werken?
Dan hoef ik Moertje niet te helpen bij de grote schoonmaak !

**Reintje de vos, kleine rekel,
Aan dit geklaag heb ik een hekel!
Vlug naar huis, in 1, 2, 3.
Zorg dat ik je niet meer zie!**

Tweede consultatie

Het staartje van Billy-blis is weer helemaal aangegroeid. Dokter Uil is tevreden.

**Laat me eens kijken Biliblis
Hoe het met jouw staartje is.
Hum, ahum, dat zit wel goed.
Alles groeit zoal het moet.**

Rozemarijn is weer gelukkig, de wrat is verdwenen

**Ik wist het wel, ik wist het wel.
Wonderolie helpt heel snel.
Nu ben je weer het mooiste zwijn.
Tot ziens maar weer, Rozemarijn**

Dokter Uil moet de wonde verzorgen, maar Hanzo kan maar niet stil zitten. Hij is de prik nog niet vergeten.

**Zuster veldmuis, kom eens hier.
Help me met dit bange dier.
Want hij bibbert van de schrik
Ook al krijgt hij nu geen prik.**

Reintje de Vos is snipverkouden. Deze keer is hij echt ziek. Dokter Uil schrijft hem medicijn en platte rust voor.

**Hoestsiroop met levertraan,
Dan zal het heel vlug beter gaan.
Iedere dag 3 lepels vol,
Een week in bed in je vossenhol.**

Ideeën voor verwerking

Het papegaaienspel

De 4 zieke dieren zitten in de wachtkamer. Zuster Veldmuis laat hen één voor één bij de dokter binnen. Daar vertellen ze wat er aan de hand is. In de tekst cfr supra vind je een aanzet. Dokter uil spreekt altijd in rijm. Alles wat hij zegt, wordt door de kinderen herhaald. (vet gedrukt in de tekst hierboven) De andere dieren spreken niet ritmisch maar toch heel expressief. Deze rollen worden na enkele keren door de kinderen gedramatiseerd.

Ritme uitvoeren

We gaan samen met zuster veldmuis kijken wie er in de wachtzaal zit. De namen van de dieren worden ritmisch voor - en nagezgd.

We kunnen de namen ook in onze handen klappen en op instrumenten uitvoeren.

Ritme herkennen

De dieren zitten in de wachtkamer van Dokter Uil. Zuster Veldmuis tikt op de deur of klapt in haar handen de naam van het dier dat mag binnenkomen.

Ritmisch geheugen

In welke volgorde zijn de dieren binnen gekomen ? De 4 namen worden na elkaar ritmisch uitgevoerd. De kinderen hangen de prenten op in de juiste volgorde.

Dit spel kan eerst met 2 of drie dieren gespeeld worden.

Verplegen en bang zijn

De rol van Zuster Veldmuis wordt door één van de kinderen gespeeld. Met attributen zoals een kapje, een witte schort, een verbanddoos met watten, "wonderolie", een spuitje, pleisters, "ontsmettingsmiddel", windels ... is het succes verzekerd.

Een aantal van deze verbanddozen kunnen de poppenhoek verrijken.

De noodzaak om wonden en ziektes goed te verzorgen krijgt hierbij voldoende aandacht. De kinderen mogen vertellen uit hun eigen ervaring.

Zij mogen met Hanzo Haas bibberen en "doen alsof" zoals Reintje.

Genezingsproces

De prenten blijven in de klas en iedere dag worden de dieren verzorgd door de kinderen. Na een week komen ze terug op "controle" bij Dokter Uil. Billiblis heeft zijn staart terug, de wrat van Rozemarijn is verdwenen, de wonde van Hanzo Haas is helemaal genezen maar Reintje is snipverkouden en moet van de dokter een hoestsiroop nemen die afschuwelijk vies smaakt.

Dramatiseren

In de klas wordt een hoekje gemaakt voor Dokter Uil. Een andere hoek is wachtkamer en de rest van de klas is bos. Er kunnen nu nog andere dieren bijkomen. De kinderen mogen zelf kiezen of ze de tekst van ons verhaal houden of iets anders bedenken. Wanneer de tekst van Dokter Uil ritmisch correct uitgesproken wordt, kan de hele klas herhalen.

Logeren - Handleiding bij het prentenboek

Het prentenboek, voorbereiding

In het boek vind je 4 pagina's waar telkens één deur te zien is. Knip deze deuren zo dat ze open en dicht kunnen. Als je de deur opendoet, zie je wie er in het huis woont..

Een fles met een boodschap

Gratis logeren!!!

Drakenstraat 8

Griezelwijk

Schrijf de bovenstaande tekst op een papiertje en verkreukel het. Eventueel kan je de randen wat afbranden. Stop de boodschap in een plastic fles en gebruik deze als inleiding van het verhaal. Kinderen reageren heel enthousiast en nieuwsgierig. Ze zoeken een manier om het papiertje uit de fles te halen.

Zodra de boodschap gelezen is, knoop je een gesprek aan over logeren.

Wie vindt het fijn om te gaan logeren? Waar gaan de kinderen logeren? Hoeveel dagen blijven ze dan slapen? Hebben ze wel eens heimwee of zijn ze wel eens bang?

Het verhaal

Het verhaal is in rijmvorm geschreven. Het hoofdpersonage vertolkt alle kinderen die meedoen. Deze teksten worden uitgevoerd zoals een papegaaienspel. De leraar zegt ritmisch zin per zin voor, de kinderen herhalen. Ondertussen kan je beurtelings links en rechts op de benen tikken.

De figuren Sander Salamander, Juffrouw Jeuk en Karel Knokker spreken ook op rijm, maar deze teksten worden niet gescandeerd en niet herhaald.

De leraar dramatiseert deze rollen. Enkele attributen zijn handig en maken al snel het onderscheid tussen de verschillende personages.

Enkele voorbeelden:

Juffrouw Jeuk:

- een hoepel, een krabbertje, een grote bril, een "nerts", spinnetjes ...

Sander Salamander:

- een lange, groene slang, enkele reptielen in pluche of plastic ...

Karel Knokker:

- een boksbal, bokshandschoenen, een handdoek, een glas melk...

De muzikale illustraties

Bij het verhaal horen geluidsfragmenten. Deze illustreren het verhaal en worden ook gebruikt om de dansexpressie te begeleiden.

Fragment 1: Hoera, goed nieuws!

We nodigen alle vrienden en vriendinnen uit op dit logeerpartijtje.

Dat doe je door in de beide handen van het kind naast je te klappen. Dit kind klapt op zijn beurt in de handen van zijn buurman enz.

Ofwel dans je in de kring en maak je beurtelings met verschillende kinderen een rondedansje. Deze kinderen kiezen op hun beurt ook een kind uit de kring om mee te dansen. Zo danst uiteindelijk iedereen door elkaar en met elkaar.

Fragment 2: Op stap met de rugzak

Nadat iedereen zijn rugzak genomen heeft, vertrek je in een lange rij op weg naar de Griezelmijk. Het adres mag niet vergeten worden. Misschien haal je er best eerst een kaart bij om de route te bepalen. Als je de GPS gebruikt, geef je het adres in. In het midden van dit muziekstukje kan je eventueel een pauze inlassen om uit te rusten en een kleine picknick te organiseren.

Naar het einde toe versnelt het tempo, we gaan bergafwaarts.

Fragment 3: Bel, tingeling

Juffrouw Jeuk doet de deur open. We vertellen dat we op zoek zijn naar een adres. Juffrouw Jeuk geeft goede raad en nodigt ons uit in haar kamer. Ze biedt spinnensoep en thee met vliegenpoep aan.

Fragment 4 en 5: Kloppen op de deur – de deur slaat dicht

Sander Salamander is niet zo vriendelijk en gastvrij. Hij denkt dat we zijn reptielen plagen en gooit de deur met een smak dicht.

Fragment 6: Bel, ding dong

Karel Knokker is een bange man. Hij kijkt eerst door het kleine raampje om te kijken of het wel veilig is. Door te trainen hoopt hij sterk te worden zodat hij zichzelf kan beschermen.

Fragment 7: Piepende deur

Bij de zwarte deur zie je geen bel. We vinden evenmin een huisnummer. Overleg met de kinderen of je zomaar een huis kan binnenstappen.

Bij openbare gebouwen kan dat wel, in privé huizen doe je dat beter niet.

Als je de deur openduwt, zie je een papiertje op de muur hangen.

De tekst hangt in het midden van een groot kader.

Logeerhuis nr 8

Dit huis is voor de dapperen.

Maar als je tanden klapperen,

roep dan luid : “Jij hebt pech !”

Dan loopt het bangebeest weer weg.

Oefen samen de tekst “Jij hebt pech!” in. Dat is altijd handig als er plaaggeesten in de buurt komen.

Fragment 8: Dromen in het logeershuis

Ondertussen is het al laat geworden. Het is erg kaal in het logeershuis. We maken het wat gezelliger met onze knuffels en spreiden de slaapzakken uit om te gaan slapen. We wensen elkaar goede nacht en doen onze ogen dicht.

's Nachts krijgen we bezoek van de bewoners. De kinderen vertellen na het beluisteren van de muziek wat ze gedroomd hebben.

Je kan ook zelf vertellen over spookjes die iedere nacht in de kamer komen dansen. Hieraan kan je expressie opdrachten koppelen.

Spookjes vliegen laag, hoog, heel snel van de ene kant naar de andere kant.

Ze dansen in groep, per twee, om elkaar heen. Soms hangen ze zomaar in de kamer terwijl ze zachtjes heen en weer wiegen.

Geef de kinderen een wit doekje ter grootte van een zakdoek. Maak een knoop in één van de hoeken. Of maak met een elastiekje het midden van een doekje vast aan een wijsvinger. Zo kunnen de kinderen hun eigen spookje laten dansen.

Fragment 9: Op stap met de rugzak

De volgende ochtend maken we de rugzakken weer klaar en vertrekken we terug naar huis.

Eventueel stoppen we bij de picknickplaats om iets te eten en even uit te rusten.

Fragment 10: Hoera, goed nieuws!

Als we thuiskomen zijn we blij dat we iedereen terug zien. We spelen hetzelfde spel als bij fragment 1.

Fragmenten 11, 12, 13, 14: griezels

Deze fragmenten kunnen fragment 8 vervangen als het verhaal opnieuw verteld wordt.

Beluister de muziek samen met de kinderen en laat hen vertellen hoe de griezel er zou kunnen uitzien en hoe die zou bewegen.

Gebruik eventueel de prenten van de griezels.

13	7	20
SS Sander Salamander	JJ Juffrouw Jeuk	KK Karel Knokker

Ideeën voor verwerking

Raadspel

Een fles met een boodschap verstoppen en laten zoeken :

- * Koud - warm spel
- * Rebus
- * Opdrachten uitvoeren

Geluiden maken en beluisteren

- * Als je geluiden herkent, zijn ze niet meer akelig. Vrijwilligers mogen een geluid maken terwijl de anderen "slapen". Liedjes, Ik ben bang (5x7)
- * In het "donker" (geblinddoekt) een geluid volgen.
- * CD met verschillende geluiden gebruiken : beluisteren, monteren ...
- * De verschillende deurbellen vocaal of instrumentaal nabootsen.
- * Klankstaven bespelen : kleurpartituren

Taal en fantasie

- * Boodschappen schrijven.
- * "Geheime taal" uitvinden.
- * Experimenteren met spiegelschrift.
- * Vertellen of schrijven over een logeerpartij.
- * Papegaaienspel uitvoeren.
- * Zou er iemand wonen in het logeerhuis ?
- * Waarom laat die persoon zich niet zien ?
- * Herkennen de kinderen soortgelijke situaties in andere verhalen ?

Emoties : gevoelens en verwachtingen leren uiten

- * Spreken over heimwee.
- * Wat gebeurt er allemaal voor de kinderen gaan slapen ?
- * Wat zouden ze missen ?
- * Wat verwachten de kinderen als ze ergens gaan logeren ?

Wiskundige initiatie

De huisnummers in de drakenstraat hangen door elkaar.

- * Huisnummers in de straat waarnemen : even - oneven
- * Kennen de kinderen hun eigen nummer ? Wie heeft het hoogste huisnummer en wie het laagste ? De kinderen zelf rangschikken volgens hun huisnummer.
- * Huisnummers rangschikken.
- * Dezelfde cijfers herkennen : brieven in de juiste bus posten.

Ritme & melodie

Kloppen en aanbellen. Voor - en naspelen of nazingen.

Laat de kinderen zelf de instrumentjes kiezen...

Geheugen : verschillende ritmen associëren met verschillende personages.

Stemvorming

Resonantie : ringelingeling - ding dong

Articulatie : tokke tokke tok - papegaaienspel

Ademhaling : sissen zoals een slang - zuchten (oef !)

Glissando : spoken - "boe"

Middenrifactivatie : plots de adem inhouden

Toon overnemen : de juiste toon van de bellen overnemen (klankstaven)

Liedjes: Lange slang (Peuterliedjes) Ik ben bang (5x7) Heb je pijn (Het liedje van Annie)



1
Heb je pijn of heb je verdriet?

5
Ga dan naar buiten en zing dit lied.

9
Achter de wolken schijnt de zon.

13
Die - rie - don dei - ne die - rie - don don.

17
Na re - gen komt zon - ne - schijn, zon - ne - schijn, zon - ne - schijn.

22
Na re - gen komt zon - ne - schijn, zon - ne - schijn.

Dramatiseren

Het verhaal naspelen.

Verschillende intonaties zoeken voor de drie figuren.

Beweging en uitbeelden

Met een zware of lichte rugzak op stap.

Stappen, lopen en huppelen zoals de trom aangeeft.

Muziek - geen-muziek

Versnellen - vertragen

We rusten even uit om iets te eten en te drinken :

- gemakkelijke plaats zoeken om te zitten
- rugzak neerzetten, opendoen
- hoe eet je een banaan, een appel, een koek ... ?

Uitbeelden : aanbellen, kloppen, deur openen en sluiten.

Schimmen : Schaduwen op de muur of het gordijn laten bewegen.

Karel Knokker is een "sportman"- Een Karel Knokker bewegingsomloop uitvoeren.

Juffrouw Jeuk verzint steeds nieuwe oefeningen voor haar slimme dieren ...

Spoken : klein doekje voor een mini-spook, een groot laken voor een groot spook.

Dieren

Insecten, geleedpotigen, reptielen waarnemen.

Informatie zoeken in boeken.

Waarnemen

Gevels van de huizen vergelijken.

Manuele expressie

Mooie tekeningen maken in het kader. Kleine kunstwerkjes met allerlei technieken; collages, druktechnieken, ecoline, stempelen... maken het gezelliger.



Waterrap

Op een zondag ging ik zwemmen in het kanaal
Maar er lag zo een troep in 't water dat ik er nog steeds van baal.

*Mijn moeder riep toen "Jeetje jeetje jeetje jeminee"
"Zwemmen in 't kanaal, neen dat is geen goed idee!"*

**Het is te vuil, vuil, vuil, zo vreselijk vuil!
Je kan er niet zwemmen want het water is te vuil. (2x)**

Mijn zusje wilde kikkerdril gaan zoeken in de beek.
Maar het water was te troebel en zag er heus geen steek.

*Mijn moeder riep "jeetje jeetje jeetje jeminee"
"Spelen in de beek, neen dat is geen goed idee!"*

**Het is te vuil, vuil, vuil, zo vreselijk vuil,
je kan er niet in spelen want het water is te vuil. (2x)**

Mijn vader kocht een hengel en ging vissen in de sloot,
maar niet eentje wilde bijten want de vissen waren dood.

*Mijn moeder riep "jeetje jeetje jeetje jeminee"
"Vissen in een vieze sloot, dat is geen goed idee!"*

**Het is te vuil, vuil, vuil, zo vreselijk vuil,
je kan er niet in vissen want het water is te vuil. (2x)**



Het is te vuil, vuil, vuil, zo vre-se - lijk vuil. Je zou er be - ter niet in * * want het is te vuil.

Berceuse

Paul van Ostayen

Slaap als een reus

Slaap als een roos

Slaap als een reus van een roooooooooos

Reuzeke rozeke zoetekoeksdozeke

Reus, Roos

Zoetekoeksdoos.

Tussenspel met instrumentjes

(Snurken) reus (snurken) roos
ssssssssssssssssssssssssssss sjuut

Pauze

Doe de deur dicht van de doos

Ik slaap.....

Spelen

Mieke van Hooft, Kom maar dichters-Averbode

Glad glad

glibberglad.

Van de glijbaan

op de mat.

Trapje op,

grote duik

naar beneden

op mijn buik!

Juffrouw Els

doe je mee?

Van de glijbaan

met z'n twee?

Warme billen

lekker gillen

iiiiiiiiiiiiing

glissando

botsing!