

**Thema: De Gouden Weken**

Leerdoel:	kinderen het verhaal laten herbeleven en uitdagen woorden in streektaal te gebruiken
Vaardigheid:	Spreken & luisteren
Vorbereiding:	20 minuten.
Activiteit:	20 minuten.
Leerfase(n):	Spreken; gesprekken; Kunst; literatuur; taalproductie; natuurkunde
Materiaal:	Zie lesplan.
Hoofdkoppeling kerndoelen SLO:	KC36A
Nevenkoppeling kerndoelen SLO:	NL9A; NL3B; NL7B; MN30C

Les 'De Gruffalo'

STAP	Omschrijving	Materialen en links
MATERIALEN	Wat heb je nodig? • Het theater: Een grote kartonnen doos (bijvoorbeeld een verhuisdoos) óf een omgekeerde kleutertafel. • Het scherm: Wit bakpapier of een wit laken. • De lamp: Een felle zaklamp, een bouwlampje of de zaklamp-functie van je smartphone op een statief. • De figuren: Zwart karton, satéprikkers en plakband. • Woordkaartjes: streektaal	
STAP 1 20 min	<i>Kernactiviteit: Kinderen maken een schimmenspel, vertellen het verhaal na en gebruiken stem/gevoelens/figuren.</i> Het theater maken. De makkelijke manier. 1. Snijd de bodem en de achterkant uit een kartonnen doos, zodat je een soort 'tunnel' overhoudt. 2. Plak aan de voorkant (de opening) een strakgespannen stuk bakpapier. Dit is je projectiescherm. 3. Zet de doos op een tafel en plaats de lamp op een verhoging <i>achter</i> de doos, zodat het licht recht op het bakpapier schijnt.	

	De figuren maken 1. Zoek op internet naar 'kleurplaat Gruffalo' of 'silhouet Gruffalo'. 2. Print de figuren uit (Muis, Vos, Uil, Slang en de Gruffalo), knip ze grof uit en trek ze over op zwart karton. Knip ze daarna netjes uit. 3. Plak met stevig tape een satéprikker aan de achterkant van elk figuur. <i>Tip: Plak de prikker aan de onderkant vast, zodat je hand straks niet in het licht te zien is.</i>	
STAP 2 20 min	3. Hoe speel je ermee met kleuters Kleuters vinden kijken naar een schimmenspel prachtig, maar zelf meespelen is nóg leuker. Zo pak je dat aan: Stap 1: Voordoen, nadoen (Leerkracht speelt) Maak het speellokaal of de klas donker. Vertel het verhaal van De Gruffalo in het kort en laat de figuren achter het scherm verschijnen. • Schim-techniek: Laat zien dat als je de pop <i>dicht</i> tegen het bakpapier houdt, de schaduw heel scherp en klein is. Houd je de pop <i>dichter bij de lamp</i>, dan wordt de schaduw ineens reusachtig (perfect voor als de Gruffalo in beeld komt!). Stap 2: Samen spelen en ontdekken Laat de kinderen daarna zelf experimenteren. Geef ze de figuren in handen. • Gevoelens uitbeelden: Laat de 'Muis' heel dapper en rechtop lopen. Laat de 'Vos' stiekem achter een boom (knip ook een boom uit karton!) vandaan gluren. • Gekke stemmetjes: Laat de kleuters de geluiden van de dieren maken terwijl ze de pop vasthouden. "Oehoe!" voor de uil, of een luide "GRRRR!" voor de Gruffalo. Stap 3: De kleuters spelen voor elkaar Wie durft mag het verhaal spelen en vertellen> uitdaging daar waar mogelijk is streektaal gebruiken.	