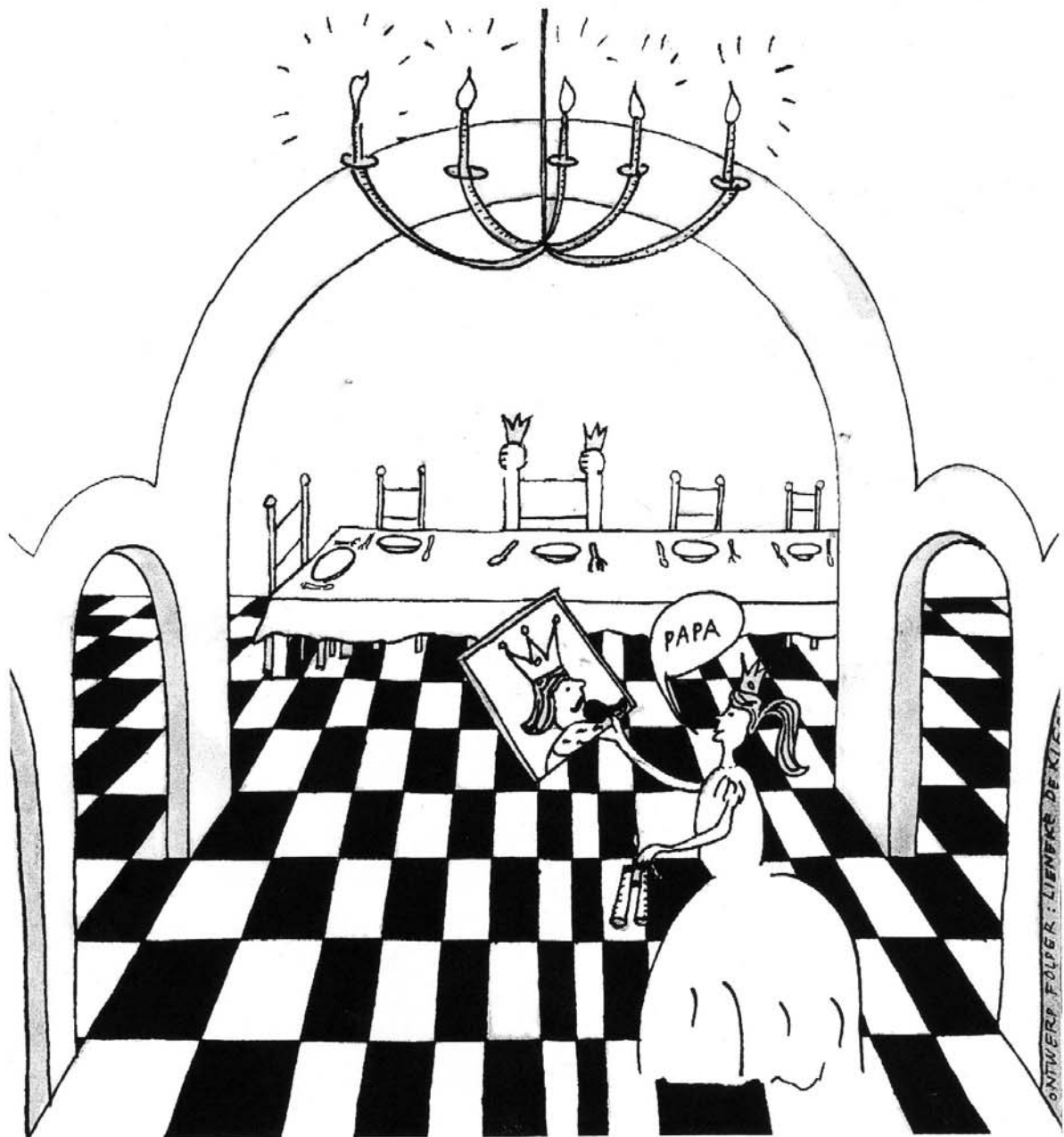


Lesbrief bij de voorstelling

De Koning is uit logeren geweest

Een schimmenspel in kleur met live muziek.

Voorstelling voor kinderen in de leeftijd van 3,5 t/m 7 jaar.



POPPENTHEATER MUZIPO
GRAZ ENDONKSTR. 20 4818 PJ BREDA
TEL.: 076-5224875 WWW.MUZIPO.NL

Waar gaat de voorstelling over

Over een koning die wel kan regeren, maar niet weet wat er buiten zijn paleis gebeurt. Zonder de hulp van anderen kom je nergens. Je hebt de ander nodig om verder te komen in het leven.

Het verhaal

De koning heeft genoeg van elke dag regeren en wil net als iedereen een keertje uit logeren. Zo gezegd, zo gedaan. Hij is naar zijn oma toegegaan en daar is het elke dag groot feest, want daar eet hij 's ochtends, 's middags en 's avonds een enorm groot bord patat. Maar aan alles komt een eind, zo ook aan de logeerpartij. De koning, een grote vent, gaat voor het eerst van zijn leven helemaal alleen op weg naar huis. En thuis bij het paleis staat het prinsesje op de koning te wachten. Het prinsesje weet echter niet dat de koning verdwaald is en eerst nog door het donkere bos, over de steile berg en door het diepe water moet. Gelukkig krijgt hij hulp van de dieren en komt hij eindelijk veilig thuis. Daar heeft het prinsesje een verrassing voor hem. De koning heeft in heel zijn leven nog niet zoveel avonturen meegemaakt.

Het verhaal wordt verteld en gezongen door een minstreel, die zichzelf begeleidt met simpele muziekinstrumenten waaronder een autoharp. Het verhaal wordt gekenmerkt door rijm, ritme en herhaling.

Een terugkerend liedje is:

*De koning is uit logeren geweest
Hij is op weg naar huis
Hij heeft een koffertje in zijn hand
En is nu bijna thuis
Hij heeft een koffertje in zijn hand en is nu bijna thuis*

Dit varieert :

*De koning is uit logeren geweest
En is nu bijna thuis,
Nog drie boom, nog twee boom, nog 1 boom van huis
En dan is hij eindelijk thuis
Nog drie boom nog twee boom, nog 1 boom van huis
En dan is hij eindelijk thuis.*

De vorm van poppenspel; schimmenspel

Het verhaal wordt op twee schimmenschermmpjes uitgebeeld. Het ene schermpje laat het paleis zien, waar het prinsesje staat te wachten. Het andere schermpje toont ons de avonturen die de koning beleefd. Na elk avontuur denkt de koning bijna thuis te zijn en zien wij het schermpje waar de prinses wacht op haar vader. De figuurtjes zijn plat, dus tweedimensionaal. Er wordt zowel met kleur als met zwarte schimfiguurtjes gespeeld.

Herkenbaarheid voor kinderen en lessuggesties

Geheugenspelletje:

De koning heeft een koffertje bij zich waar spulletjes in zitten die hij mee op reis neemt. Hij heeft bijvoorbeeld zijn knuffelbeer bij zich, maar ook een tandenborstel, een bord patat, een wortel en een kronenkam.

Zet een grote koffer neer. Eenieder mag er iets in doen wat hij mee zou nemen als hij op reis zou gaan. Wie heeft onthouden wat er allemaal in de koffer zit.

Dieren en hun omgeving

Welke dieren leven er in het bos:

De koning komt konijntjes, vogeltjes en een muis tegen.

Er zijn vast nog veel meer dieren die in het bos leven. Wie weet nog meer dieren te noemen die in het bos leven.

Welke dieren leven er in het water:

De koning komt een vis, eendjes en een kikker tegen.

Er zijn vast nog meer dieren die in of dichtbij het water leven. Wie weet nog meer dieren te noemen die in of bij het water leven.

Welke geluiden maken de beestjes:

Raadspelletje:

Elk kind neemt een dier in gedachte en bedenkt wat voor een geluid dat diertje maakt. Om beurten maakt een kind het geluid en de andere kinderen moeten raden welk dier dit is.

Andere mogelijkheid is om plaatjes uit de delen waarop een dier staat. Ieder kind krijgt een plaatje en moet proberen het juiste geluid te maken bij het dier op het plaatje.

Welke bewegingen maken de dieren:

Neem beesten met duidelijke verschillen.

Bijv. een konijn springt, een vogel vliegt en een rups kruipt. Zodra de docent de naam van het beestje noemt bijv. konijn, dan begint iedereen zich springend door de ruimte te bewegen. Zo ook met andere dieren.

Daaraan toevoegend kun je de kinderen bij de bewegingen geluiden laten maken die bij het diertje passen.

Hoe wonen de dieren:

De koning leeft in een paleis, maar onderweg ontmoet hij een schildpad die heeft zijn huisje altijd bij zich, want hij woont in zijn schild.

Waar kun je nog meer wonen? In een huis of als je een konijntje bent dan woon je in een hol, onder de grond. Een slak heeft zijn huisje op zijn rug. Een vogel bouwt een nestje. Een spin weeft een web. etc. Maak plaatjes van de dieren en maak plaatjes van woningen van de dieren. Laat de kinderen de juiste woningen bij de dieren leggen.

Of geef de kinderen plaatjes van een woning en laat ze het dier erin tekenen.

Of laat een dier eens expres in een verkeerde woning tekenen, wat gebeurt er dan. Dit kun je ook met een overheadprojector doen door een sheet met bijv. een tekening van een spinnenweb.

over een sheet met een konijn te leggen etc. en de kinderen laten raden wat klopt.

Muziek

Er wordt gebruik gemaakt van simpele muziekinstrumentjes.

Dit voornamelijk om de sfeer aan te geven. Bijvoorbeeld het bos wordt aangekondigd door klein trommeltje, het water door twee kleine bekkens.

Maak met de kinderen simpele instrumentjes van afvalmateriaal:

Als voorbeeld; closetrolletjes met rijst of erwtes een beetje vullen en dichtplakken. Deze daarna beschilderen. Probeer met de gemaakte instrumentjes geluiden te maken die horen bij het bos, de zee, de wind etc.

Terwijl de ene groep de bosgeluiden maakt, kan de andere groep spelen dat zij dieren zijn die in het bos wonen etc.

Kringgesprek

Het koningshuis in Nederland

De koning heeft genoeg van regeren. Maar wat is regeren eigenlijk. Hebben wij in Nederland een koning of een koningin? Hoe worden de kinderen van de koning genoemd? Wie kan daar iets over vertellen. Wat doet een koningin overdag. Laat de kinderen plaatjes uitknippen van de koninklijke familie en maak een soort stamboom.

Schimmenschermb

Je kunt zelf schimmetjes maken:

Teken een simpel figuurtje, knip het uit en zet het met een plakbandje aan een satéstokje vast.

Van een kartonnen doos kun je een theatertje maken:

Snij of knip in het midden van de bodem een vierkant gat en plak aan de binnenkant een stuk papier tegen de opening. Zet er een lamp achter en je hebt een klein schimmentheatertje.

De volgende lessen zijn overgenomen van Hans Teunissen, zie: www.schimmenspel.nl. Voor meer info over schimmenspel is deze site ook aan te bevelen.

Schimmenspel

Wie is wie?

Tijdsduur: ong. 30 minuten.

Benodigdheden: Grote spot (60 W) of bouwlamp, wit doek ong. 2 meter hoog en 3 meter breed, verduisterbare ruimte, tafels, verkleedkleden.

Voorbereidingen en didactische aanwijzingen:

De ruimte moet zo goed mogelijk verduisterd worden, de spot mag met de achterkant tegen de muur staan, het doek moet daar ong. 3 meter voor gehangen (bijv. aan gespannen touw). Naast het doek wordt m.b.v. de tafels een afscherming gemaakt, waar de kinderen achter kunnen gaan zitten. De verkleedkleden heeft de leerkracht in zijn buurt. Voor het doek worden banken of stoelen neergezet.

De leerkracht neemt plaats aan de zijkant van het doek, zodat hij alle kinderen kan overzien. De kinderen nemen plaats voor het doek, uitgezonderd die kinderen die spelen.

Beginsituatie en doelstelling:

Eerste kennismaking met het schimmenspel.

De kinderen worden bewust gemaakt van hun eigen schaduw, ze zien dat je ook als schaduw te herkennen bent door bepaalde karakteristieke gegevens.

Lesverloop:

De kinderen nemen plaats op de bank, steeds komt een groepje naar voren; zij nemen plaats achter de tafels zodat de andere kinderen niet kunnen zien wie er achter het doek gaat lopen. Een voor een lopen de kinderen nu achter het doek langs. Ze ontdekken zelf hoe ze het best langs het doek kunnen lopen.

Met behulp van verkleedkleden mogen een aantal kinderen het moeilijker maken.

Ook kunnen ze proberen juist onherkenbaar te worden voor de toeschouwers. De belangrijkste vraag is steeds: Hoe komt het nu dat we kunnen zien dat hetis?(Of: Hoe komt het dat we dit niet kunnen zien?) Ook de leerkracht laat zich als schaduwbeeld herkennen, of illustreert aan de hand van eigen voorbeeld.

Als laatste krijgen de kinderen de opdracht om een leuke, rare of gekke schaduw te maken, ze kunnen zich even "uitleven" achter het doek.

Teken je schaduw op de stoep

Tijdsduur: ong. 2 keer 30 minuten.

Benodigheden: Een mooie zonnige dag met veel zonlicht, het schoolplein, stoepkrijt.

Voorbereidingen en didactische aanwijzingen:

-Klaarleggen van voldoende krijt.

-Bij deze les moet de zon het liefst nog wat laag aan de hemel staan. De beste tijd voor deze les is dus 's morgens meteen na de dagopening. Het tweede deel wordt op een later tijdstip (bijvoorbeeld rond het middaguur) gedaan.

Beginsituatie en doelstelling:

-Deze les is voor kinderen vanaf ong. 5 jaar.

-De kinderen zijn al bewust gemaakt van hun eigen schaduw.

-In deze les worden de kinderen zich van hun eigen schaduw in een dagelijkse situatie bewust gemaakt.

-De kinderen zien dat die eigen schaduw kan veranderen doordat de lichtbron van plaats verandert.

Lesverloop:

Deel 1.

De kinderen (en het krijt) worden mee naar buiten genomen. Op het schoolplein worden de kinderen in groepjes van twee verdeeld en krijgen ze een paar krijtjes. De leerkracht laat zijn schaduw zien en ook dat je die kunt veranderen door een andere houding aan te nemen. De kinderen nemen nu een bepaalde houding aan en tekenen dan om de beurt elkaars schaduw op het plein. Steeds als een schaduw getekend is, wordt de naam van de eigenaar er in geschreven. (door het kind zelf, of door de leerkracht)

Deel 2.

De kinderen worden rond het middaguur weer mee naar buiten genomen en in dezelfde tweetallen verdeeld. Bij een van de schaduwen die zij zelf hebben gevormd en getekend, krijgen ze nu de opdracht weer zo te gaan staan dat dezelfde schaduw weer ontstaat. Dit zal ze niet, of zeer moeizaam lukken, Hoe kan dit nu? Als afsluiting van deze les tekenen de kinderen nogmaals een schaduwbeeld op het plein. Eventueel kan een derde keer op het schoolplein, bijvoorbeeld laat in de middag, nog meer duidelijkheid geven.

Verander je schaduw

Tijdsduur: ong. 30 minuten.

Benodigheden: Verschillende spots(minimaal 40 W), doek van ong. 2 meter hoog en ong. 3 meter breed, verduisterbare ruimte, kleden of lakens.

Voorbereidingen en didactische aanwijzingen:

-Zie les 1: "Wie is wie?" voor de opstelling. Er hoeft nu geen afscherming met behulp van tafels worden gemaakt.

-De leerkracht neemt zoveel mogelijk plaats aan de zijkant van het doek, zodat hij alle kinderen kan overzien. De kinderen zijn vrij om voor of achter het doek te kijken, de ruimte aan de zijkanten van het doek moet dit dus toelaten. De leerkracht vraagt tijdens deze les steeds aandacht voor bijzondere ontdekkingen.

Beginsituatie en doelstelling:

- De kinderen spelen met schaduwen en ontdekken zo hoe je de schaduw kunt veranderen.
- Aan het eind van de les weten ze hoe ze groter kunnen groeien (door bijvoorbeeld naar de lamp te lopen) en hoe je onherkenbaar kunt worden (karakteristieke gegevens veranderen in het silhouet).

Lesverloop:

- De leerkracht geeft een paar kinderen een lamp en vraagt evenveel andere kinderen op ong. een halve meter van het doek te gaan staan. Beweeg nu de lamp van links naar rechts en van boven naar beneden. De kinderen zien dat de schaduw steeds verandert.
- Hoe kun je een schaduw groter/kleiner maken? Eerst met bewegen van de lamp, dan mag de lamp niet meer bewegen.
- Daarna moeten ze het zelf proberen, zonder dat de lamp beweegt. (Loop eens dicht langs het doek of loop eens dicht langs de lamp).
- Probeer je schaduw eens helemaal te veranderen. Eerst zonder attributen, dan met. Maak een groot gevaarlijk monster met gebruik van attributen.
- Andere opdrachten: Loop langs elkaar (de toeschouwers zien: door elkaar heen). Geef elkaar, niet echt maar in de schaduw, een zoen.
- Ga eens achter elkaar staan; probeer in de schaduw van de ander te kruipen.

Schaduwen raden

Tijdsduur: ong. 30 minuten.

Benodigheden: Diverse voorwerpen, schimmenkast (bijvoorbeeld een poppenkast met een doek ervoor), als lamp een diaprojector, verduisterbare ruimte.

Vorbereidingen en didactische aanwijzingen:

- In de goed verduisterde ruimte moet om de kast voldoende ruimte zijn, zodat de kinderen er om heen kunnen lopen. Achter de kast staat een tafel met daarop de verschillende voorwerpen. De lichtbundel van de diaprojector is precies even groot als , en gericht op de opening van de kast.
- De leerkracht kan nu ook als toeschouwer voor de kast gaan zitten. Hij moet er echter wel op letten dat de kinderen niet zelf in het licht gaan staan, zodat de schaduw van het voorwerp niet meer zichtbaar is.

Beginsituatie en doelstelling:

- De kinderen hebben enige ervaring met schaduwspel en weten daardoor dat de karakteristieke belangrijk zijn voor de herkenning.
- In deze les ervaren de kinderen dat voorwerpen ook schaduw geven en als schaduw ook te herkennen zijn.
- De kinderen wennen aan de schimmenkast en leren een kleiner schaduwbeeld goed te vormen.
- De kinderen zien dat de schaduw gericht moet zijn op het vlak waarop de toeschouwers zicht hebben.

Lesverloop:

- Een kind achter de kast pakt een voorwerp en beweegt die over het scherm. De toeschouwers raden om welk voorwerp het gaat.
- Dezelfde opdracht, maar nu mogen ze het voorwerp herkenbaar maken, of het zo vasthouden dat de schaduw verandert (dicht bij de lamp, of de karakteristieke eigenschappen verdwijnen). Vervolgens moeten de toeschouwers een beetje geholpen worden, doordat er steeds iets meer zichtbaar wordt gemaakt.