



Welkom bij de geluk(t)(e)lesmap!

Hoe werkt de lesmap?

In deze lesmap kan je lesideeën terugvinden en inspiratie opdoen om in je klas te gebruiken. Je kan de geluk(t)(e)lesmap gebruiken voor & na de voorstelling.

Veel gelukplezier!

Inhoud

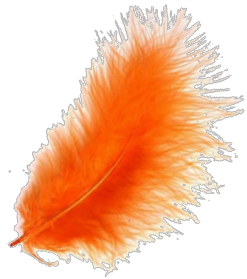
VOOR

- Wat mag en wat mag niet spel
- Kringgesprek

NA

- Geluk(t)(e) dramatiseerspelletjes
- Geluk(t)(e) kringspelletjes
- Geluk(t)(e) themahoek
- Geluk(t)(e) bewegingen





VOOR

de voorstelling



Wat mag & wat mag niet -spel

Het is aan te raden dat je vooraf met de kleuters enkele afspraken bespreekt. Zo blijft de voorstelling leuk voor iedereen! Voor de toneelspelers, de juffen en meesters en zeker voor al de andere kinderen in de zaal!

Om het kringgesprek rond de afspraken wat actiever te maken voor de kleuters kan je het 'Wat mag en wat mag niet-spel' terugvinden in de bijlage. De kleuters sorteren de pictogrammen op de juiste plaats. Laat de kleuters ook zelf verwoorden waarom ze denken dat iets niet mag of juist wel mag.

Wat mag niet → rode kader
Wat mag wel → groene kader

Materiaal:

- Wat mag en wat mag niet - spel (**Bijlage 1**)
- Losse pictogrammen wat mag en wat mag niet (**Bijlage 1**)

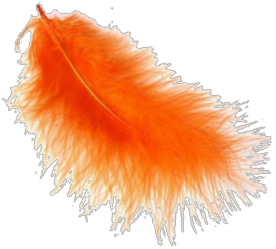


Kringgesprek

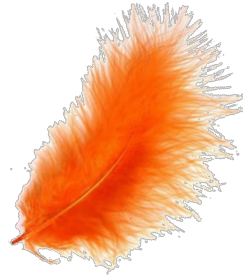
Nadat je samen de afspraken hebt overlopen en/of het spel hebt gespeeld, kan je een kort gesprek houden met de kleuters.

Je kan samen met de kleuters filosoferen over de voorstelling. Het enige wat de kleuters mogen weten is de titel van de voorstelling. Dan kan het gesprek beginnen. Enkele hulpvraagjes:

- Over wat zou de voorstelling gaan?
- Wie zouden de hoofdpersonages zijn?
- Waar speelt het verhaal zich af?
- Wat zou de titel van het toneel betekenen?
- Wat zou er gelukt zijn?
- ...

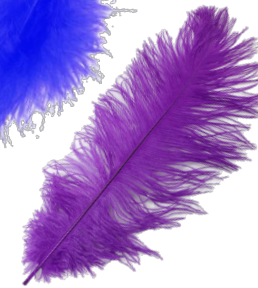
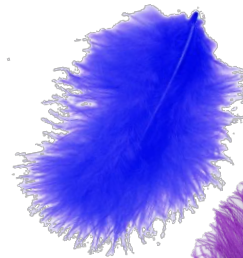


Schrijf de ideeën van de kleuters op. Bespreek ze samen na de voorstelling. Klopte ze?



NA

de voorstelling



Geluk(t)(e) dramatiseerspelletjes

Drama leuk om naar te kijken, nog leuker om te doen!
Ga aan de slag met enkele voorbeelden uit de voorstelling en speel het mime-spel.



Doe alsof iets héél zwaar is

Schrikken: De kleuters bewegen door de ruimte en doen alsof ze elkaar niet zien. Op een afgesproken signaal (van de leerkracht) zien ze elkaar en schrikken ze zich een bult!

Doe alsof je vastplakt aan je stoel



Gevoelens uitbeelden: Blij, boos, bang, verdrietig, verward, verliefd, enthousiast, verlegen, verrast, gefrustreerd, jaloers, ...



Mime-spel: Speel het mime-spel (bijlage 2)
De kleuters beelden uit zonder woorden te gebruiken of geluiden te maken. De anderen raden wat ze uitbeelden. (Enkele voorbeelden kan je herkennen uit de voorstelling)

Materiaal: stoel, mime-spel (bijlage 2)

Geluk(t)(e) kringspelletjes

Speel in de klas enkele kringspelletjes die je misschien wel herkent uit onze voorstelling.



Wie zit er achter of in de doos?

Eén van de kleuters gaat even uit de ruimte. Een andere kleuter verstopt zich achter of in de doos. Wie ontbreekt er?



Dozengeluiden

De kleuters zitten in een kring. Eén van de kleuters neemt plaats in het midden van de kring met een doos op het hoofd. Ondertussen maakt 1 van de kleuters in de kring lawaai (BV: woord roepen, bellenkrans, fluitje). De kleuter met de doos op zijn hoofd, probeert te ontdekken waar het geluid zich bevindt in de kring.



Muziekdoos

De leerkracht doet de muziekdoos open, wanneer de muziekdoos geopend is bewegen/dansen de kleuters. Is de muziekdoos dicht? Dan gaan ze zo snel mogelijk terug op hun plaats zitten.

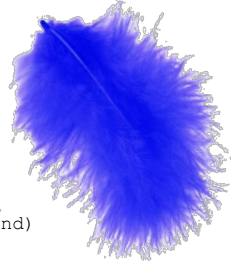
Materiaal: grote en kleine doos, iets dat geluid maakt (BV: bellenkrans of fluitje), muziekdoos

Geluk(t)(e) themahoek

Bied in de klas een themahoek aan geïnspireerd op de voorstelling.

Denk aan:

- Dozen
- Veel laagjes kledij
- Veren
- Beker
- Kast met schuiven
- Gordijnen
- Muziek
- Afgebakende ruimte (bv: tape op de grond)
- ...



Laat de kleuters ook zelf nadenken wat ze nog nodig hebben om de voorstelling te kunnen naspelen. Wie weet komen ze nog op ongelofelijk creatieve ideeën.

Laat hen vrij experimenteren en dramatiseren in de themahoek. Ter inspiratie kunnen de foto's van de voorstelling worden opgehangen.

Materiaal: zie beschrijving themahoek + **bijlage 3** (foto's)

Geluk(t)(e) bewegingen

Tijdens de geluk(t)-voorstelling staat bewegen centraal. Dagdagelijkse bewegingen, maar soms ook héél gekke bewegingen. Met deze bewegingsopdrachten gebaseerd op onze voorstelling, kan je alvast aan de slag.



Bewegen met dozen: schuiven, stappelen, voor/achter, verstoppen, springen, ...

Spiegelen: Iemand doet een beweging voor, de anderen proberen deze na te doen.

Vliegende veren: Probeer de veer in de lucht te houden door te blazen.



Verstopte veren: Gooi alle veren in een ruimte. Laat de kleuters de veren zo snel mogelijk verstoppen onder de dozen.

💡 Gebruik een kookwekker



Snelle bewegingen: Bepaal samen met je klas een bepaalde beweging of zelfs een bewegingszin. Zet dan de muziek op. Hoe sneller de muziek, hoe sneller de beweging moet uitgevoerd worden.

Beweegrichting: De kleuters bewegen in een afgesproken richting. Wanneer de leerkracht in de handen klapt, verandert de richting.

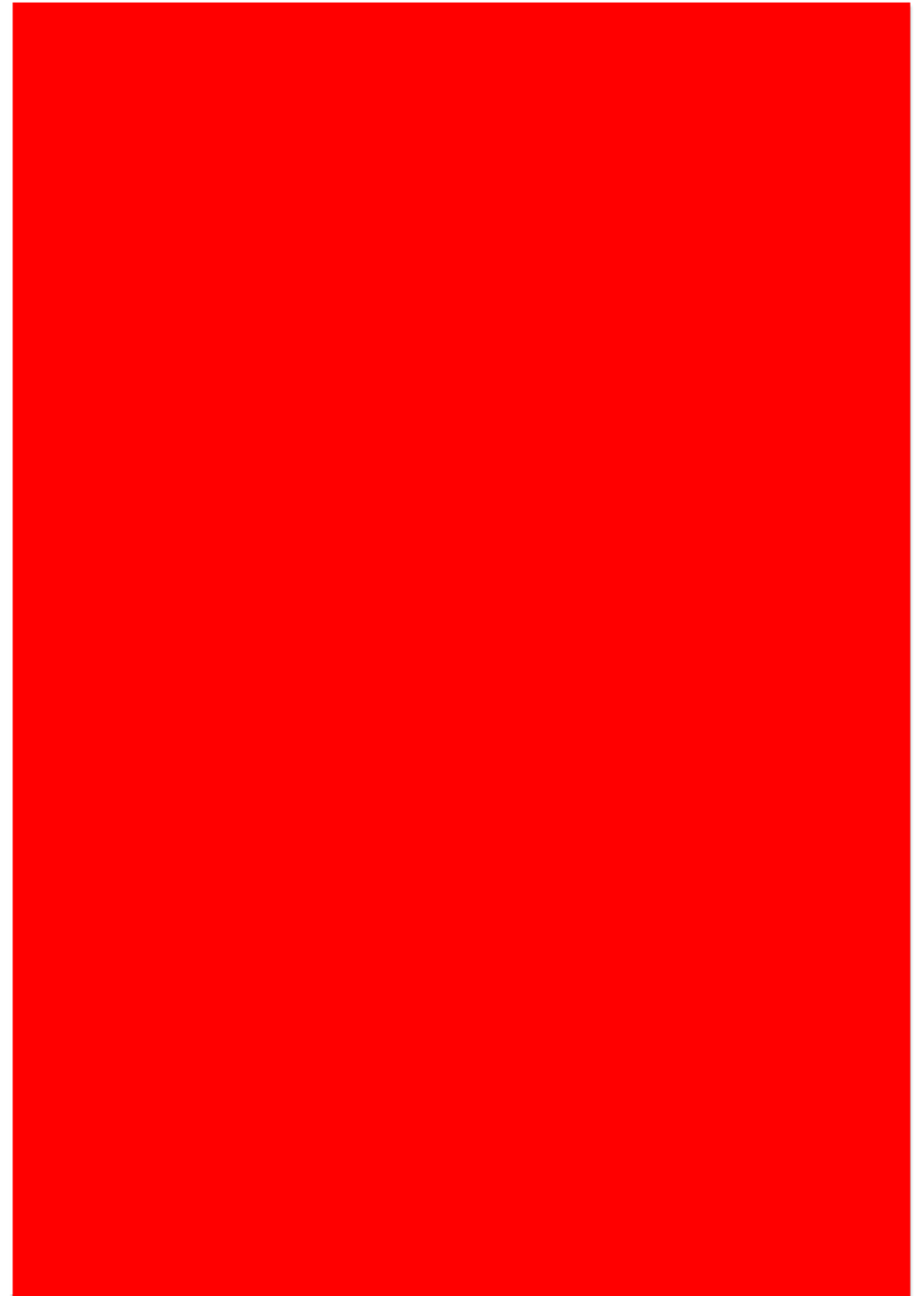
Materiaal: dozen, veren, kookwekker, muziek

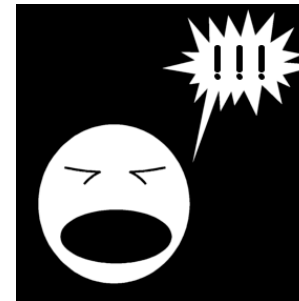
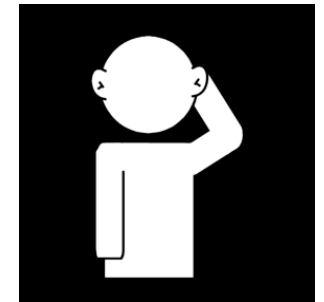
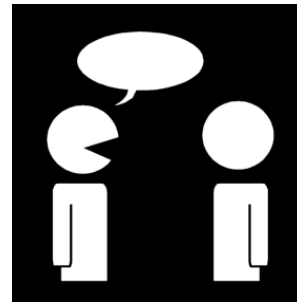
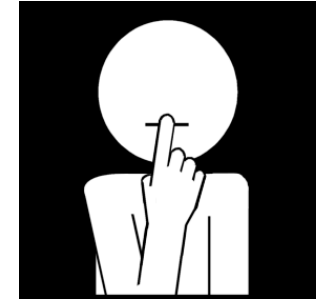
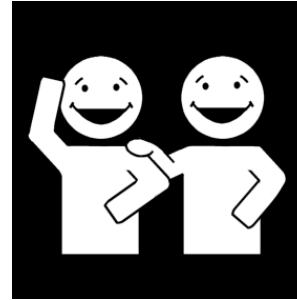
Bijlage 1

Wat mag en wat mag niet-spel

Betekenis van de pictogrammen:

- Pictogram 1: Samen lachen ✓
- Pictogram 2: Rondlopen in de zaal ✗
- Pictogram 3: Stil zijn ✓
- Pictogram 4: Praten ✗
- Pictogram 5: Gezellig naast elkaar zitten ✓
- Pictogram 6: Luisteren en kijken naar de voorstelling ✓
- Pictogram 7: Genieten van de voorstelling, plezier beleven ✓
- Pictogram 8: Roepen, gillen en geluiden maken ✗



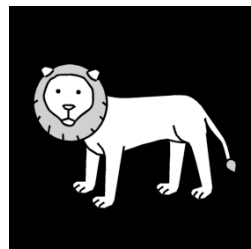
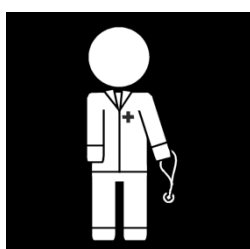
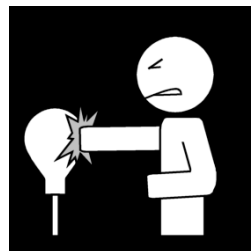
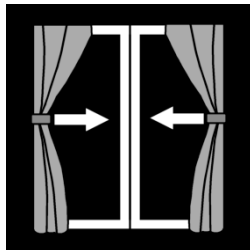
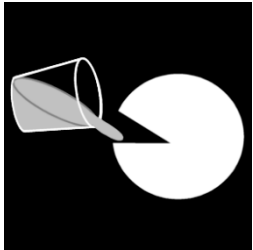


Bijlage 2

Mime-spel

Betekenis van de pictogrammen:

- Pictogram 1: Drinken
- Pictogram 2: Gordijnen dicht doen
- Pictogram 3: Tv kijken
- Pictogram 4: Konijn
- Pictogram 5: Fietsen
- Pictogram 6: Boksen
- Pictogram 7: Koken
- Pictogram 8: Dokter
- Pictogram 9: Leeuw



Bijlage 3

Foto's voorstelling

