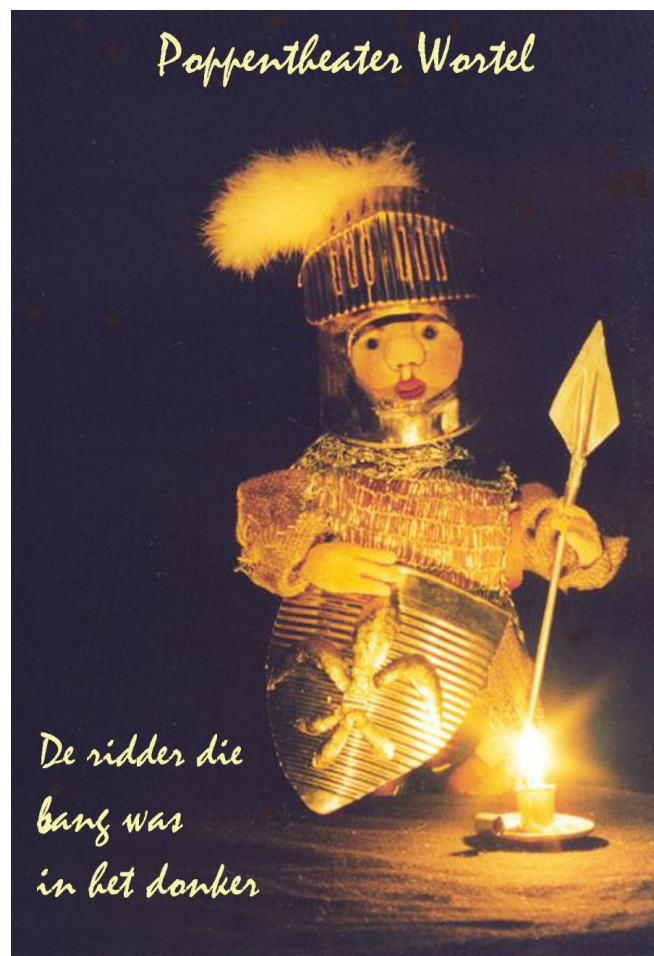




De ridder die bang was in het donker



Door Marianne Timbal

Een gevoelige en visuele voorstelling voor ridders en prinsessen van **3 tot 10 jaar**.



Iedere morgen na het ontbijt gaat de kleine ridder William naar de ridderschool. Hoewel hij veel liever helemaal boven in zijn boom zit. Van daaruit kan hij alles goed zien. Ook het mooie kasteel daarboven op de berg, waar prinses Silvia woont. Met haar zou hij graag willen spelen maar dat mag niet. Daarom zien ze elkaar enkel 's nachts. Alleen heeft William een groot geheim... hij is bang in het donker.

Inhoud

1.	Voorwoord.....	5
2.	Vorbereiden en verwerken van een voorstelling.....	6
2.1.	Enkele bedenkingen	6
2.2.	Twee mogelijke vertrekpunten:	6
3.	De ervaring van de kinderen als uitgangspunt.....	7
3.1.	Inleiding	7
3.2.	Nabespreking.....	7
4.	Uitwerking thema “Ridders”	9
4.1.	Vorbereidend gesprek.....	9
4.2.	Vakgerelateerde activiteiten	12
4.2.1.	Wereldoriëntatie	12
4.2.2.	Bewegingsopvoeding.....	12
4.2.3.	Beeldopvoeding.....	12
4.2.4.	Nederlands	13
4.2.5.	Hoek.....	17
4.2.6.	Wiskundige initiatie	17
5.	Uitwerking thema “vriendschap”	19
5.1.	Vorbereidend gesprek.....	19
5.2.	Vakgerelateerde activiteiten.	20
5.2.1.	Bewegingsopvoeding.....	20
5.2.2.	Beeldopvoeding.....	20
5.2.3.	Wiskunde.....	21
5.2.4.	Nederlands	22
6.	Uitwerking thema “Licht en donker”	24
6.1.	Vorbereidend gesprek.....	24

6.2.	Vakgerelateerde activiteiten	24
6.2.1.	Wereldoriëntatie	24
6.2.2.	Hoekverrijking	25
6.2.3.	Beeldopvoeding.....	25
6.2.4.	Zelfstandig spel.....	25
6.2.5.	Godsdienst.....	25
6.2.6.	Nederlands, drama	25
6.2.7.	Wiskunde.....	26
6.2.8.	Bewegingsopvoeding.....	26
6.2.9.	Muzikale opvoeding	27
6.2.10.	Voorlezen / boekenhoek	28

1. Voorwoord

Deze lesmap helpt je om de kinderen op de voorstelling voor te bereiden en ze nadien te verwerken. Je kan ze gebruiken om de voorstelling in je lessen te integreren. Op die manier is de voorstelling geen losstaand uitstapje, maar geeft ze net een meerwaarde aan dat klasgebeuren.

Kinderen die goed voorbereid zijn, reageren anders. Ze leggen andere accenten, vinden andere dingen belangrijk. Omdat theater een wisselwerking is tussen acteurs en publiek, wordt de voorstelling zo rijker. Door de uitstap goed voor te bereiden, gaan de kinderen zich ook beter voelen bij de voorstelling. Ze hebben een zicht op wat er komen gaat, zonder dat de verrassing eraf is. Vooral bij kinderen die niet vaak naar het theater gaan, helpt dat om de voorstelling te begrijpen en te plaatsen. Die donkere ruimte, waar straks van alles gebeurt, wordt er minder bedreigend door. Dankzij een goede voorbereiding zijn de kinderen minder onrustig.

Deze lesmap is opgebouwd rond de thema's "ridders", "vriendschap" en "donker". Het stuk gaat over angst, over kleine en grote geheimen en over hechte vriendschap.

Wij stellen voor om met de kinderen vóór de voorstelling te werken rond de thema's "ridders, vriendschap en donker". Zodoende kunnen de kinderen zich gemakkelijk inleven in deze thema's en zitten zij niet meer met vragen hieromtrent. Zij kunnen dan hun volledige aandacht richten op het theatergebeuren.

Wij hopen van harte dat deze lesmap u van nut kan zijn. Wij zijn erg nieuwsgierig over de manier waarop en de mate waarin dit u heeft geholpen. Uw reacties en meningen zijn heel erg welkom op. (Contactgegevens onderaan de pagina)
We wensen jullie in ieder geval heel veel plezier en inspiratie om er samen met de kinderen een fijne en misschien wel feestelijke verwerking van te maken!!

2. Voorbereiden en verwerken van een voorstelling

2.1.Enkele bedenkingen

“De context, waarin een toeschouwer komt kijken naar een voorstelling, kan heel bepalend zijn voor de manier waarop hij de voorstelling waarneemt en daaruitvolgend ook ervaart. Daarom gaan we hier even dieper op in, zodat je, als begeleider kan kiezen hoe je dit wenst aan te pakken. Er zijn natuurlijk veel factoren, die je niet kan sturen. Maar er zijn een aantal mogelijkheden om kinderen ontvankelijker te maken voor theater. Zoals gesprekken en activiteiten, die ervoor zorgen dat kinderen zich meer kunnen openstellen voor allerlei indrukken en gesprekken, activiteiten waardoor de kinderen hun ervaringen in een naverwerking kunnen verdiepen, verbreden en integreren.”

2.2.Twee mogelijke vertrekpunten:

- De voorstelling als startpunt nemen en dan kijken wat de kinderen heeft geboeid en geraakt. Vanhieruit vertrekken in klassikale, groeps- en/of individuele projecten. Kinderen geven zelf aan wat ze willen doen. (de ervaringen van de kinderen over de voorstelling als focus) Zie hoofdstuk 3.
- Vanuit een bepaald thema, waarin deze voorstelling past, meer gericht gaan kijken met de kinderen. (een thema als focus, waarin de voorstelling past) Zie hoofdstuk 4,5,6,7.

3. De ervaring van de kinderen als uitgangspunt

3.1. Inleiding

Vertel kort dat jullie naar een voorstelling van een poppentheater gaan. Laat kinderen die al directe of indirecte ervaringen hebben met theater vertellen:

- Wat is theater of poppentheater? Wie weet dat?
- Wat gebeurt er als je naar een theater gaat?
- Waar ga je dan kijken?
- Wie is er al ooit naar een theater gaan kijken?
- Wat moest je daar doen?
- ...

Doelstelling:

- Reeds opgedane ervaringen delen en als begeleider aan de weet komen welke ideeën, verwachtingen, gedachten de kinderen over "naar theater gaan" hebben.
- Zorgen voor een open, ontvankelijke houding
- Nieuwsgierigheid prikkelen
"We gaan samen kijken naar een verhaal over een ridder, William. Ridder William zou heel graag met prinses Sylvia spelen, maar dat mag niet. Daarom spreken ze 's nachts af, wanneer het donker is. Maar William heeft een geheim ... Zijn jullie benieuwd wat dat geheim kan zijn? Dat ga ik jullie nog niet vertellen. Kom maar mee kijken, dan kunnen jullie het zelf zien!"

3.2. Nabespreking

"Hoe heeft elk individueel kind deze voorstelling ervaren?" Elk kind ervaart dit anders, omdat iedereen anders is. Daarom is het een uitdaging om het kind zoveel mogelijk te ondersteunen en te stimuleren om te zeggen wat het zelf al dan niet mooi vond! Geef hiervoor vrije opdrachten, die de kinderen stimuleren zich te uiten op een speelse manier, om uit te drukken wat ze ervan vonden, wat hen geraakt heeft.

Eerst kunnen de kinderen vrij en spontaan vertellen wat ze ervaren hebben.

Op deze manier kunnen ze hun directe, spontane reacties uiting geven. Dit hoeft niet lang te duren, afhankelijk van de noden en het enthousiasme van de kinderen.

Dan laat je de kinderen vb een tekening maken. Ze mogen iets tekenen over de voorstelling.

Eventuele vragen, die wat kunnen helpen:

- Wat vonden jullie leuk in de voorstelling?
- Wat vonden jullie het allerleukste, het tofste van allemaal?
- Was er iets dat je niet zo fijn vond? Iets dat je niet graag zag?
- Was er iets dat je grappig vond? Hebben jullie gelachen? Waarom hebben jullie gelachen?

Het is niet de bedoeling om een tot in de puntjes uitgewerkte tekening te krijgen, maar eerder een eerste impressie van de voorstelling. Later kunnen ze nog veel meer uitwerken.

Deze tekeningen zijn het aanknopingspunt, om dieper op de ervaringen van de kinderen in te gaan. Bespreek de tekeningen. De kinderen vertellen over hun tekening, wat er opstaat, wat er gebeurt... Het wordt een interactief gesprek. Er ontstaan herkenningpunten bij elkaar. De ene heeft misschien eenzelfde element getekend als iemand anders. Zo ontstaan vergelijkingen, worden ervaringen uitgewisseld...

Je kan als begeleider bij elk kind de interessepunten noteren. Je ontdekt dat er bepaalde thema's zijn, die algemeen genomen in de groep leven en aansluiting vinden. Je ontdekt misschien dat er interessegebieden ontstaan bij een bepaalde groep van kinderen of hele individuele interesses. Er kan dus op de verschillende niveaus gewerkt worden, op klassikaal niveau, met groepjes en individueel.

Kinderen en begeleider doen door middel van heel dit gesprek voorstellen om aan de slag te gaan. Soms is het nodig om een doel te stellen, soms is vrij experimenteren meer aangewezen. Het is handig als alle voorstellen genoteerd worden op een bord.

Vb

- Iemand wil een schilderij maken, 3 andere kinderen willen dit ook
- Iemand wil met het ridderkasteel spelen
- Iemand wil tegen de volgende dag een boek meebrengen over ridders, over bang zijn, over vriendschap ...
- ...

Op deze manier ontstaat een projectwerking, die losstaat van één vast thema.

4. Uitwerking thema “Ridders”

4.1.Vorbereidend gesprek

Wat is een ridder? Wanneer leefden zij? Wat deden ze? Waar woonden ze? Hoe waren ze gekleed? Welke wapens gebruikten ze? Wie leefde er nog in deze tijd? Hoe ziet een kasteel eruit? Wie woonden er nog in het kasteel?

Info voor de begeleider:

De Ridder

Een ridder (een woord afgeleid van “ruiter”) was in de middeleeuwen oorspronkelijk een bereden en bepantserde soldaat die de ridderslag ontvangen had. Dit gebeurde meestal door de koning.

Deze ridder was een zwaar gewapende krijger die over een eigen paard beschikte. Om een dergelijke ridder te onderhouden was de landbouwproductie van een heel dorp of zelfs van meerdere dorpen nodig en waar ooit alle vrije mannen krijgers waren geweest, ontstond nu een feodaal stelsel (=een maatschappelijke orde wordt aangeduid, het in leen geven van gebieden waar een onderlinge verplichting tot trouw, bijstand en het betalen van schattingen tegenover stond.)

Aanvankelijk werd een groot deel van de ridders gerekruteerd uit de klasse der “ministerialen (=en persoon van onvrije afkomst aan wie een belangrijke post in bestuur en leger werd toevertrouwd.)”, dienstmannen van rijke edelen. Dat waren vaak eenvoudige boerenzonen die door hun landheer voor een andere taak waren uitverkoren. Dat kon de taak van huisbediende of rentmeester zijn, maar het meest nog hadden de grootgrondbezitters behoefte aan gewapende begeleiders, die te paard konden strijden.

Het gevecht met de lange lans te paard was een alles behalve eenvoudige kunst; om daarin uit te blinken was het het best om reeds als kleine jongen met de training te beginnen.

De ministerialen leefden meestal in het kasteel van hun meester of op één van de ondergeschikte kastelen, indien de meester er meerdere bezat. De droom van iedere ministeriaal was echter om eens als beloning voor verleende diensten een “ridderleen” te ontvangen, een versterkt woonhuis met een klein aantal hoeven, waarvan de boeren hun pacht rechtstreeks aan de ridder betaalden. Dan kon je leven als een klein edelman. En de ambitie van een ministeriaal met een dienstleen was natuurlijk dat zijn zonen ook ridder zouden worden. Zo begonnen de ridders zich huizenhoog verheven te voelen boven de boeren, waaruit zij waren voortgekomen (iets dat zij liefst zo snel mogelijk probeerden te vergeten).

Er ontstond vanaf de Karolingische tijd een “ridderstand”, waarvan het lidmaatschap voor een groot deel erfelijk bepaald was. Wat hun levenswijze betreft, verschilden de ridders met een ridderleen niet veel van de kleine grondbezitters. In toenemende mate werd het ook voor een grondbezitter als onwaardig beschouwd om niet de ridderslag te ontvangen.

Voor een zoon van een edelman was het enige maatschappelijk aanvaardbare alternatief voor de krijgsdienst te paard om geestelijke te worden. Zo werd de scheidslijn tussen ridder-ministerialen en edelen steeds vager, zonder overigens ooit helemaal te verdwijnen. De positie in de ridderschap werd erfelijk en er ontstond een ritueel waarin leerlingen, schildknapen genaamd, tot ridders konden worden geslagen door hun patroon. In de late middeleeuwen trokken de koningen deze bevoegdheid aan zich.

Toen de maliënkolders werden vervangen door de nog kostbaarder harnassen werd de ridderstand nog geslotener. Op anderen, handelslieden of boeren werd neergekeken. Men trouwde binnen de eigen kaste. De ridderstand was een klasse binnen de adel geworden.

De ridderslag of accolade was het ritueel waarmee men tot de Ridderstand toetrad. De Ridder knielde voor een andere ridder of een koning en werd met een zwaard op zijn schouder getikt. Deze ridderslag kon men tijdens, of na, een gevecht ontvangen.

In vreedetijd gedurende de latere Middeleeuwen en tot het einde van 16e eeuw werd de rol van de ridder bevorderd en verheerlijkt met behulp van gestileerde toernooien en steekspelen die weinig leken op de bloederige strijd waaraan de ridder ooit deelnam.

Naar de kleuters toe:

Ridders zijn stoer, sterk en heel dapper. Ze wonen in een kasteel, maar zijn vaak lang van huis weg, omdat ze ten strijde moeten trekken. Ze helpen mensen in nood en zijn aardig tegen jonkvrouwen. De ridders beschermden de koning, en in ruil daarvoor kregen ze van de koning een stuk grond met een kasteel.

Om de koning te beschermen moesten ze vaak vechten. Tijdens het vechten droegen de ridders een maliënkolder, om niet gewond te geraken. Dit pak was gemaakt van een heleboel ijzeren ringetjes. Omdat zo'n pak de ridder niet beschermde tegen een pijl of een las, ging hij ijzeren platen over de maliënkolder dragen, het harnas. Maar een harnas was heel zwaar, zo zwaar dat de ridder met een soort kraan, een katrol, op zijn paard gezet moet worden! Het was ook heel heet in een harnas.

Een ridder heeft een eigen schild waaraan je hem kan herkennen. Dat is nodig, want met zo'n harnas aan zie je niet wie er voor je staat! Zo'n schild heet een wapenschild.

Ridders voerden niet altijd oorlog. Om te oefenen organiseerden ze toernooien en steekspelen. Dat waren wedstrijden tussen verschillende ridders. Twee ridders te paard stormden naar elkaar toe. Ze probeerden elkaar van het paard te duwen met een botte lans.

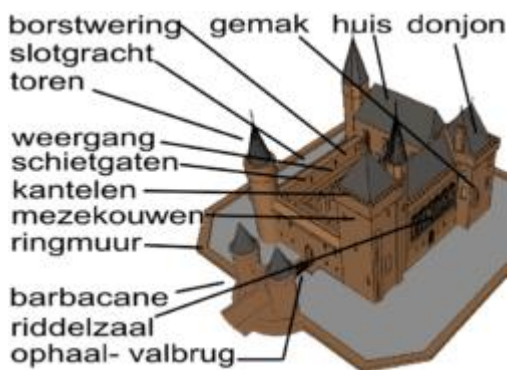
Het kasteel

Een kasteel is een versterkte woning van een gezin of kleine groep. Een sterk kasteel wordt ook wel aangeduid als burcht of slot.

Kastelen werden in de middeleeuwen ontwikkeld als verdedigbare woning. Dit kon een versterkte hoeve of huis zijn of een speciaal gebouwde constructie om in tijden van gevaar naar te kunnen vluchten. Aanvankelijk bestond de versterking slechts uit houten palissades, later werden stenen muren gebruikt. Met de introductie van het buskruit en artillerie verloren kastelen hun militaire betekenis.

Naar de kleuters toe:

Lang geleden waren de kastelen geen musea, je kon ze niet zomaar gaan bezoeken. Het waren huizen waar ridders in woonden, samen met hun jonkvrouw en kinderen. Er waren heel veel kamers, lange gangen en hoge trappen. Er waren geen kranen in het kasteel. Water haalde je uit een waterput, die op de binnenplaats stond. De ridder sliep met zijn vrouw en kinderen in 1 kamer, in een hemelbed. De kinderen sliepen in een la onder het bed. Er was ook een keuken in het kasteel. De ridder en jonkvrouw kookten niet zelf, dat deden de kok en de dienstmeisjes. In de kelder lagen de groeten, bonen, meel, kazen en wijn. Het vlees liep buiten rond, in de stallen. De grootste zaal in het kasteel was de ridderzaal, daar ontving de ridder bezoek, besprak hij belangrijke dingen, of hield hij feesten.



Andere bewoners van het kasteel:

- Smid: Hij maakt zwaarden, harnassen, helmen, ...
- Minstreel: een middeleeuws zanger die van paleis tot paleis trok en van dorp tot dorp.
De minstreel zong liederen en bracht muziek, veelal over actuele gebeurtenissen en roddels. Onderling werden ook verbale duels uitgevochten, minstrelen konden zaken ook zeer goed opruimen.
- Dienstmeiden: Zij zorgen ervoor dat het kasteel proper blijft en bedienen de ridder en jonkvrouw.
- Hofnar: een grappenmaker aan het hof van een vorst
- Jonkvrouw: Een jonkvrouw is de echtgenote van de ridder. Meestel besliste haar vader met wie ze moest trouwen. De jonkvrouw zorgde voor het eten en dat het kasteel proper en netjes was. Dat deed ze niet zelf, de dienstboden, dienstmeiden en kok deden dit.
Jonkvrouwen konden goed paardrijden. Ze gingen mee jagen of deden een ritje door het veld. Ze zongen liedjes, borduurden of naaiden
- Wachters: verdedigen het kasteel
- Schildknaap: een jongen in dienst van de ridder, die later ook ridder wil worden. Hij moest niet alleen klusjes doen voor zijn heer, maar ook meegaan tijdens gevechten. Hij oefende in paardrijden en vechten met een stok. Hij leerde met pijl

en boog schieten, zwemmen en worstelen. Wanneer hij eenentwintig jaar werd, kon hij de ridderslag krijgen.

- Kok(kin): maakt het eten klaar voor de kasteelbewoners
- Koning: vorstelijke titel. Met deze titel wordt het staatshoofd van het koninkrijk aangeduid.

4.2. Vakgerelateerde activiteiten

4.2.1. Wereldoriëntatie

- Ga op onderzoek naar het leven van een ridder. Vraag wat de kinderen graag willen leren over de ridder en ga het dan opzoeken in boeken, foto's, prenten, film's, op internet. Laat de kinderen een collage maken over hetgeen ze leren met verzamelde prenten, kopieën, tekeningen, woordjes,
- Kijk naar een kort videofragmentje van school tv (http://www.schooltv.nl/beeldbank/clip/20050614_middeleeuwen07)
- Maak een uitstap met de kleuters naar een kasteel. Indien de mogelijkheid er is, maak gebruik van een gids. Hij kan je een heleboel leuke dingen vertellen!

4.2.2. Bewegingsopvoeding

- Zoek middeleeuwse muziek en leer de kleuters een ridderdans aan.
- Maak een hindernissenparcours dat de ridders moeten afleggen om tot bij de schat te komen.
- Steenslingeren: de ridders moeten oefenen voor een toernooi met steenslingers (sokken opgerold in een stuk nylonkous).

4.2.3. Beeldopvoeding

- Laat de kleuters een tekening van een ridder beplakken met aluminiumfolie
- Kleuters maken een ridderhelm of jonkvrouwwhoed
- Kleuters maken een eigen wapenschild
- Kleuters maken een kasteel met vinmateriaal (kartonnen dozen, keukenrolletjes,...)
- Maak van de zithoek een echte burcht (voor grote stukken karton kan je terecht bij een electro zaak) met een ophaalbrug; Laat de kleuters dit kasteel schilderen (bakstenen stempelen met een spons). Binnenin hang je de werkjes van de kleuters op als schilderijen.
- Fotocollage: maak van elke kleuter enkele foto's. Zorg voor een heleboel afbeeldingen van ridders en jonkvrouwen. Laat de kleuters deze uitknippen en hun eigen hoofd erop kleven. Zo maak je een collage van de ridderklas.

4.2.4. Nederlands

4.2.4.1. Kringgesprek

Wat is dat, een goede ridder zijn?

1. Wat is een goede ridder?

(goede ridders vechten enkel als het nodig is, voor het goede. Ze helpen vooral anderen en komen voor de zwakkeren op. Ze beschermen mensen tegen aanvallers)

-Een ridder die een jonkvrouw ontvoert, is dat een goede ridder? (soms)

Altijd? (neen)

Wanneer wel? (als de jonkvrouw in nood is) Wanneer niet? (als de jonkvrouw helemaal niet mee wil)

2. Wat is een slechte ridder?

(roofridders doden en roven voor het geld of voor het plezier van het doden)

-Een ridder die steelt, is dat een slechte ridder?

Mag je stelen? En als hij geld steelt voor de arme mensen, is hij dan slecht of goed?

3. Mag een goede ridder vechten?

(soms kan je niet anders als je zwakkeren wil verdedigen)

Wordt een goede ridder dan een slechte ridder als hij iemand pijn doet?

4. Wat voor ridder zouden jullie willen zijn?

-Waarom?

-Wat zou je dan doen om andere mensen te helpen?

-Hoe zou je dit doen?

5. Kun je aan de buitenkant zien of een ridder goed of slecht is?

(Ja, een beetje, maar het verschil zit vooral in de binnenkant, wie ze als mens zijn. Je kunt het zien aan het goede dat ze al dan niet voor anderen doen.)

-Waarom kan je zien dat het een slechte ridder is? (in het zwart, doodskop op schild, boos kijken,...)

-Denk jij dat een ridder die er zo uit ziet altijd een slechte ridder is?

-Hoe ziet een goede ridder er uit?

6. We hebben het nu over ridders gehad, maar zijn er ook goede en slechte mensen?

-Wanneer is iemand goed?

-Wanneer is iemand slecht?

-Zijn slechte mensen altijd slecht?

-Zijn goede mensen altijd goed?

-Zie je aan de buitenkant van iemand of hij goed of slecht is?

-Is iemand met een piratendoodskop op zijn T-shirt slecht?

-Hoe kan je te weten komen of iemand iets slecht wil doen?

-Hebben jullie al wel eens iets slechts gedaan?

4.2.4.2. Spelletje

De kinderen op een prent of aan de hand van verkleedkleden, de onderdelen van een kasteel, de uitrusting van een ridder, ... laten benoemen.

4.2.4.3. Liedjes

Ridder Martijn en ridder Koen

1. Rid - der Mar-tijn en Rid - der Koen zeur - den bij de ko - ning: We

4 heb-ben niks te doen. Kom, zei de ko - ning, ver - sla dan eens een draak. Een

7 draak? Hé, nee, dat doen we al zo vaak. pom-per - de-pom pom-per - de-pom

10 pom-per - de-pom pom-per - de-pom pom-per - de-pom pom-per - de-pom

12 pom - per - de - pom pom pom.

2. Ridder Martijn en ridder Koen zeurden bij de koning: We hebben niks te doen. Kom, zei de koning, red dan eens een prinses.'n Prinses? He nee, we hebben er al zes.

3. Ridder Martijn en ridder Koen zeurden bij de koning: We hebben niks te doen.
Kom, zei de koning, ga rijden op het paard. Het paard? Hé, nee, dat zwiept zo met z'n staart.

4. Ridder Martijn en ridder Koen zeurden bij de koning: We hebben niks te doen. Kom, zei de koning, regeer dan maar het land. Ga zitten op de troon. Ik ga wel aan de kant.

5. Ridder Martijn en ridder Koen moesten toen regeren. Wat was er veel te doen. Steeds dat gezeur, steeds wat aan de hand. En de koning? Die...lag voortaan op het strand. (ha ha)

4.2.4.4. Versjes

Ik word ridder met een paard
Een harnas, schild en superzwaard
Ik ga vechten met een draak
Kijk maar hoe ik alles maak!
Ik plooi en knip en plak en draai
En met een grote zwaai
Heb ik mijn harnas aan
En kan ik naar de koning gaan.
Buig nu maar voor Ridder Bas
De stoerste kerel uit de klas!

4.2.4.5. Voorlezen / Boekenhoek

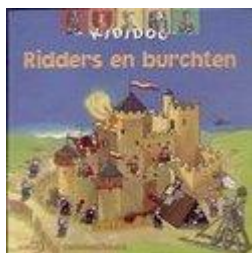
Ridder Wout



Dirk Nielandt

Wout speelt voor ridder. De mensen vinden het mooi. Maar Wout gelooft het echt.
Hij is een ridder. Hij speelt het niet. Nee, hij is het echt!

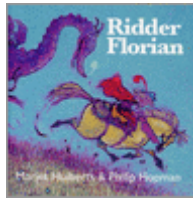
Ridders en burchten



Michèle Longour

Wie leefde in een burcht?
Hoe werd je ridder? Waarom vochten ridders in toernooien?
Wie woonde in de slottoren?

Ridder Florian



Marjet Huiberts

Ridder Florian de Bange moet vandaag een draak gaan vangen. Is die draak misschien niet thuis? Mooi, dan gaat hij nū naar huis!

Ridder Rikki



Guide Van Genechten

Rikki gaat vaak naar zijn lievelingsplek onder de oude eik. Het is een bijzondere plek: Rikki doet zijn ogen dicht en verzint iets dat daarna ook echt gebeurt! Vandaag is Rikki niemand minder dan ridder Rikki. En net als echte ridders...

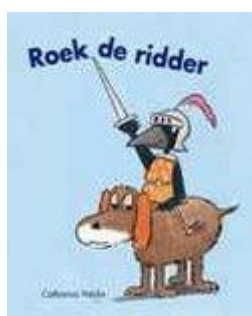
Mijn eerste boek over ridders en kastelen



D. Murrell

De Middeleeuwen waren een spannende tijd van ridders en edelvrouwen, toernooien en blinkende harnassen. Er werden prachtige kastelen gebouwd, van de eerste Normandische houten torens tot indrukwekkende kruisvaarderkastelen

Roek de ridder



Vlackx & Catharina Vlackx

Als Roek op zolder een ridderpak vindt, gaat hij meteen een paard zoeken. Samen met dit bijzondere rijdier doet hij wat alle ridders doen: de vijand aanvallen!

Als een ware Don Quichot gaat hij op pad, alleen vindt hij geen windmolens op zijn weg, maar een emmer en een grote boze wolf.

4.2.5. Hoek

Bouwhoek: maak voorbeeldkaarten van kastelen gemaakt met blokken en gemaakt met vindmateriaal (dozen, rolletjes, ...)

Zandtafel: zorg voor materiaal om een kasteel te maken en voorzie kleine riddertjes enz.

Speelhoek: zorg ervoor dat de kinderen met ridders en kastelen kunnen spelen (vb. playmobil).

Verkleedhoek: voorzie verkleedkledij van een ridder, een nar, een jonkvrouw, een koning, een kok, een dienstmeid enz.

Poppenhoek: richt de poppenhoek in als kasteel: een troon, een prinsessenbed enz.

Zithoek: maak van de zithoek een echt kasteel (zie reeds eerder vermeld).

4.2.6. Wiskundige initiatie

Puzzelhoek: voorzie verschillende soorten puzzels rond het thema. Je kan er eventueel zelf maken.



Maak een matrix rond het thema ridders





5. Uitwerking thema “vriendschap”

5.1. Voorbereidend gesprek

Wat is dat, vriendschap? Wanneer ben je met iemand bevriend? Kunnen vrienden ook ruzie maken? Wat doen vrienden als ze ruzie gemaakt hebben? Hoe voelen ze zich dan? Waarom is iemand je vriend? Doe je meer voor een vriend dan iemand waarmee je niet bevriend bent? Moet iedereen je vriend zijn? Wat doe je met iemand die je vriend is?

Voor de begeleider:

Het thema “vriendjes” is een uitstekend thema om de sociaal-emotionele kant van je klas eens onder de loep te nemen en te verbeteren.

Vriendschap bij kleuters kan nog sterk wisselen, maar ook al heel trouw zijn, is heftiger, goed of niet goed, zoals het hoort bij de kleuter en is gericht op samen eten, spelen enz. 's Morgens in de klas kunnen de vrienden of vriendinnen elkaar met vreugde begroeten. Ze gaan van louter plezier rondjes rennen of vertellen elkaar nieuwe dingen. Ze schuiven dicht tegen elkaar aan in de kring. Daar zitten ze dan te stralen. En schuift er iemand tussen, dan zijn ze verdrietig. In het spel vullen ze elkaar aan, en juist in die fantasie komen verrassende en komische vondsten naar voren. Al associërend verrijken ze elkaar en zo ontstaat een intieme cirkel, waar je als volwassene vertederd naar kunt kijken en innerlijk weet je dat deze kinderen op dit moment echt bij elkaar horen, en zou je willen dat het altijd zo blijft. Zo is het natuurlijk niet. Naarmate kinderen ouder worden, verandert vriendschap.

Ook pesten is kinderen niet vreemd. Soms gebeurt dat onderhuids, dikwijls door kinderen die zelf erg kwetsbaar zijn of zelf gepest worden. Het is niet altijd te zien of te horen. Soms kan iemand tegen een ander heel zachtjes zeggen: “Jij stinkt”. Belangrijk is dat hierover gepraat wordt als dit gebeurt. Vertel verhaaltjes met een context waarin dit probleem voor kinderen goed voelbaar is, en hun hart wordt geraakt. Beelden spreken dan een duidelijke taal. Kinderen vormen elkaar en hoe kinderen dat doen vertelt iets over die kinderen, maar

ook iets over hoe volwassenen met elkaar (bij voorbeeld in het huishouden) en met hun vrienden omgaan. Vriendschap hebben we nodig om het leven te delen.

Wie kent ze niet: **Jip en Janneke**. Ze spelen altijd samen, zijn ondeugend, hebben heel veel plezier, maar maken ook ruzie. Dat is wat beste vriendjes doen. Ook in jouw klas hebben kinderen 'beste vriendjes'.

Rond Jip en Janneke bestaan er een heleboel verhalen met bijhorende lesideeën. Je kan deze onder andere vinden op

<http://www.jipenjanneke.nl/web/show?id=39957&framenoid=40009>

5.2. Vakgerelateerde activiteiten.

5.2.1. Bewegingsopvoeding

- Nabootsen van houding: de kleuters zoeken elk één vriendje. Op het signaal van de trom maakt 1 kleuter een bepaalde lichaamshouding, de andere kleuters doen dit na. Na enkele keren wisselen.
- Tikspel 'vriendjes redden': 1 kleuter is de heks. Hij zit in het midden van de zaal op een mat met kleine balletjes en slaapt. De andere kleuters moeten de mat tikken, zonder dat de heks hen kan aanraken. Wanneer ze aangeraakt worden, moeten ze bij de heks op de mat gaan zitten. De vriendjes kunnen hen bevrijden door een balletje weg te nemen zonder dat de heks dit ziet.

5.2.2. Beeldopvoeding

- **Slingertje van vriendjes**

Als knutselopdracht maken we een slinger(tje) van poppetjes. Je tekent een sjabloon van een poppetje. Dan pak je een blaadje en vouw je deze 2 keer, om en om. Leg dan je sjabloon er op. De kinderen kunnen het dan uitknippen of prikken, maar let op, ze mogen niet de handen en voeten knippen. Ze mogen er alleen langs knippen.

Het poppetje in het midden zijn ze zelf, de kinderen houden rekening met wat voor een kleren ze aan hebben. De poppetjes links en rechts zijn hun vriendjes of vriendinnetjes. Ze maken de kleren van gescheurd sitspapier, en de haren van wol. Je kan als alternatief ook echte stukjes stof gebruiken voor de kleren.

- **Mijn vriendje en ik**

Laat de kinderen een tekening maken van zichzelf met hun beste vriend.

- **Handafdruk van jou en je beste vriendje:**

Nodig: gips in poedervorm, water, een plastic bakje, een ronde of vierkante vorm, olie, acrylverf

1. Maak het gips volgens de aanwijzing op de verpakking. Smeer de vorm met behulp van een papieren zakdoekje in met olie.
 2. Giet het gips in de vorm. Als het gips een beetje hard begint te worden, laat je de twee kleuters hun hand enkele seconden in het gips drukken. Schrijf hun naam boven hun hand met een tandenstoker. Laat het gips volledig hard worden.
 3. Draai de vorm voorzichtig om en klop op de achterzijde om het gips eruit te krijgen. Laat verven met een niet te dunne acrylverf (niet het hand en de naam)
- **Vrienden-vinger-slinger**
De kleuters maken elk een mannetje met hun eigen vingerafdruk. Hiervoor kan je een stempelkussen gebruiken, of werk je met waterhoudende viltstiften. Teken dan een vierkantje van 3 cm op een plastic ondergrond (schutblad, zak, ...). Laat de kleuters 1 voor 1 eerst hun duimafdruk plaatsen (lijfje mannetje) met erboven een afdruk van het topje van hun wijsvinger (hoofdje). Ze tekenen dan met een dunne, zwarte stift een gezichtje, haren, armen en benen. De volgende kleuter zet zijn mannetje ernaast. Zo krijg je een slinger van vriendjes)
 - **Stenen vriendje**
Nodig: stenen met verschillende afmetingen en vormen, acrylverf, vierkantjes karton, viltstiften, haakjes met plakstroken
 1. Laat de kleuters een steen kiezen naar gelang het vriendje dat ze willen voorstellen (een lange voor een lang gezicht, een ronde voor een rond gezicht enz.)
 2. Laat hen de steen lichtroze verven. Laat alles drogen en laat dan de haren toevoegen. Welke kleur en vorm hebben ze? Blond, bruin, lang, kort, gekruld, ...
 3. Laat de details aanbrengen met een viltstift: ogen, neus, mond
 4. Laat de kleuters op het vierkant stuk karton een mooie rand en de schouders van het vriendje verven. Kleef de steen vast met krachtlijm. Lijm het haakje aan de achterzijde vast, zodat het werkje opgehangen kan worden.

5.2.3. Wiskunde

- Aan de hand van uiterlijke kenmerken prenten van vriendjes sorteren, classificeren (kleur ogen, kleur haar, ...)
- Tellen: hoeveel vriendjes kunnen er tegelijk in een bepaalde hoek spelen (bij het kiezen in de kring)
- Vriendjes in de klas vergelijken: wie is het grootst, kleinst. (op een rij gaan staan, van klein naar groot). Nadien grote en kleine dingen zoeken in de klas. Tenslotte een reeks maken van de verzamelde dingen: van groot naar klein.
- 1-1 relatie: voor elk vriendje in de klas moeten we een foto vinden

5.2.4. Nederlands

5.2.4.1. *Kringgesprek:*

- Vriendschap; Hoe maak je vriendjes? We praten hierover met elkaar en oefenen dit door elkaar te vragen: Wil je mijn vriendje/vriendinnetje zijn?
- Je kunt een kringgesprek hebben over logeren bij je vriendje. Lees uit het boek van Jip en Janneke voor dat Janneke bij Jip gaat logeren. Vraag de kinderen of ze ook wel eens bij hun vriendje gingen logeren. Vonden ze het leuk? Kregen ze last van heimwee? Als afsluiting kan je een "telefoongesprek" voeren. Twee oude telefoons helpen de zaak een beetje. Als juf begin je met een ander kind een gesprek te voeren. Je kunt de volgende dingen aan bod laten komen:
 - mag ik bij jou logeren?
 - hoe lang mag ik blijven?
 - hoe moet ik naar je toe komen?
 - wat gaan we eten?
 - moet ik nog iets meebrengen?

5.2.4.2. *Versje*

Ik ben blij met jou (Marianne Busser & Ron Schröder)

Een vis is blij met water
Een trein met een station
Een aapje met bananen
Een ijscoman met zon
Een plant is blij met regen
Een baby met zijn pap
Een ridder met zijn degen
Een clowntje met een grap
Een kip is blij met eitjes
Een eskimo met kou
Een bloempje met de bijtjes
En ik ben blij met j...

5.2.4.3. *Liedje*

Ik en jij (Erna van Koeveren, Lieuwe Noordam)

5.2.4.4. *Gezelschapsspelletjes*

Maak een gezelschapsspelletjeshoek. Wat is er leuker dan met je vriendjes een gezelschapsspelletje te spelen?!

5.2.4.5. *Voorlezen / Boekenhoek*

Wil je mijn vriendje zijn?



Eric Carle

Kleine muis gaat op zoek naar een vriendje. Maar niemand heeft belangstelling. Uiteindelijk komt hij een andere muis tegen. En die wil heel graag zijn vriendje worden

Kikker vindt een vriendje



Max Velthuis

Kikker vindt een lief beertje in het bos. Hij neemt hem mee naar huis, zorgt goed voor hem en leert hem praten. Alle dieren spelen met Beertje. Ze worden de beste vrienden.

Rikki en zijn vriendjes



Guido Van Genechten

Elke avond gaat Rikki naar de open plek in het bos. Hij speelt er met al zijn vriendjes: witte, maar ook grijze, bruine en zwarte konijntjes. Vreemd genoeg is Rikki de enige die met iedereen speelt.

Max zoekt zijn vriendjes



Guido Van Genechten

Max en zijn vrienden ontdekken en beleven van alles.

6. Uitwerking thema “Licht en donker”

6.1.Voorbereidend gesprek

Wat is dat licht? Wat is dat donker? Wat is er anders wanneer het donker is? Waarom? Is het fijn in het donker? Waarom (niet)?

Heel wat kinderen ervaren duisternis vaak als een beangstigend gegeven, dat wantrouwen en soms paniek bij hen veroorzaakt. Door met de kleuters rond licht en donker te werken, hen het echt te laten beleven, trachten we hun angst weg te nemen.

6.2.Vakgerelateerde activiteiten

6.2.1. Wereldoriëntatie

- **Licht en donker in de natuur:** bespreek met de kleuters wat er in de natuur licht en donker is. Kunnen ze zelf voorbeelden geven? (zon, maan, sterren, vuur, een dicht begroeid bos, holtes in een boom, holtes in de grond, grotten, schaduwbeelden, ogen open/dicht, dag & nacht, dieren die overdag wakker zijn, dieren die 's nachts leven, ...)
- **Licht en donker in de techniek:** stekker, kabel, stopcontact, elektriciteit, lichtknop, schakelaar, lamp, scherpe lichtstraal, lichtbundel, leeslamp, nachtlamp, zaklamp, spotlicht, reflecterende strips en figuren, fietslicht, ...
→ verschillende lichtbronnen waarnemen

- **Licht en donker en gevoelens:** bang, blij, boos, verdrietig, paniek, onzeker, onveilig, iemand in nabijheid nodig, knuffelen, knuffels, doen wonderen, lichtpunt als veilig gegeven ervaren, spoken zien, ...
- **Licht en donker in de ruimte:** open ruimte, bos, plein, tuin, speelplaats, gesloten ruimte, kamer, kelder, zolder, toilet, sleutelgat als opening naar licht, lichtinval, lichtdoorlatend, doorzichtig, verduisteren, belichten, verlichten, ...
➔ De donkere kelder van de school bezoeken

6.2.2. Hoekverrijking

- Witte tapestreden op de vloer plakken als weg voor speelgoedauto's
- Verkleedmateriaal spookjes
- Knusse, donkere slaaphoek inrichten
- De poppenhoel voorzien van gordijnen en nachtlampjes

6.2.3. Beeldopvoeding

- spookje maken met lapje van lakenstof
- schilderen met donkere en lichte kleuren verf
- knutselen met glimpapier; glimwormpjes
- lichte en vrolijke muziek en kleuren en bewegingen erbij combineren zware, beangstigende muziek...
- lichtbak om figuren op prent na te tekenen
- knuffelspookje schilderen met fluover
- maan - zon - ster knutselen met propjes zijdepapier
- met textielverf sterren stempelen op een dekentje. (nadien pyjamafeestje houden)

6.2.4. Zelfstandig spel

- Electro
- Tastspel met voeldoos (Clementoni)

6.2.5. Godsdienst

- Lied "Kijk ik steek een kaarsje aan, het is voor Jezus" uit "Een straaltje van de maan"

6.2.6. Nederlands, drama

- mimespel met stokpoppen

6.2.7. Wiskunde

- **Ontdektafel:** zaklampjes – dozen met en zonder kijkgaten – sleutelgaten – caleidoscoop – reflecterende strips als armband voor de fietser – plastic lamp van kinderkamer
- **Foto – associatiespel:** voorwerpen en hun schaduw-beelden associëren
- Logische volgorde: ritueel voor het slapengaan
- Sorteerafactiviteit met knuffels
- 2 dezelfde sterren zoeken en juist kleuren

6.2.8. Bewegingsopvoeding

- Blindeman spelen
 - Bewegingsspel met zaklamp en muziek
 - Met parachute/ laken en teddybeer laten dansen
 - Relaxatieoefening: CD Dag Jules liedje Pyjama aan: op het einde van het lied slapen al de kleuters
-
- Sterrendans (variant op de stoelendans: met sterren in de zaal (ipv hoepels) als de muziek stopt zoeken alle zoeken vlug de ster waarop ze willen landen, er kan telkens 1 hoepel worden weggenomen zodat er uiteindelijk maar één overblijft, ofwel worden er geen hoeples weggenomen en iedereen kan blijven meenemen

Sterrendans (LO- activiteit: sterrendans)

Bron: musicfantasy - kleuternootjes

t/m: delphine berden

The musical score for 'Sterrendans' is written in G major (one sharp) and 4/4 time. It consists of four staves of music. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are G4, A4, B4, C5, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F#6, G6. The second staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are G4, A4, B4, C5, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F#6, G6. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are G4, A4, B4, C5, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F#6, G6. The fourth staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are G4, A4, B4, C5, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F#6, G6.

Drie, twee, een, nul daar gaat de ra - ket! We

vlie - gen door de ruim - te, wat een pret.

Drie, twee, één, nul we rei - zen ver, maar nu

da - len we en lan - den op een ster.

6.2.9. Muzikale opvoeding

- Liedje "Naar de maan"

Liedje: naar de maan!

Bron: musicfantasy - kleuternootjes

t/m: willeke libeert

The musical score for 'Liedje: naar de maan!' is written in G major (one sharp) and 2/4 time. It consists of four staves of music. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are G4, A4, B4, C5, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F#6, G6. The second staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are G4, A4, B4, C5, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F#6, G6. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are G4, A4, B4, C5, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F#6, G6. The fourth staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are G4, A4, B4, C5, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F#6, G6.

Op - ge - let: de ra - ket zal ver - trek - ken

voor een reis naar de maan hier ver van - daan.

Drie twee één en daar gaat ze dan

tot ik ze niet meer vol - gen kan.

6.2.10. Voorlezen / boekenhoek

Rond een brandende kaars, in een verduisterde zithoek, naar verhalen luisteren.

Kleine beer is bang in het donker



Norbert Landa

Beer, Eekhoorn en Egel hebben de hele dag zoete besjes geplukt, maar nu is het tijd om naar huis te gaan. Ze gaan op weg, terug door het bos, maar de zon gaat al onder, en Beer is bang in het donker!

De uil die bang was voor het donker



Tomlinson, van Berkum

Plof vindt het donker eng, zwart en helemaal niet leuk. Dat komt omdat je er niet genoeg van weet, zegt zijn moeder. Dus gaat Plof op onderzoek uit. Aan mens en dier vraagt hij hoe het zit met het donker. Iedere ontmoeting levert nieuwe informatie op en hoe meer Plof over het donker te weten komt, des te minder bang is hij ervoor.

Tommy is (g)een bangerik



Klaus Baumgart

Tommy is een bangerik. Tenminste, dat zegt iedereen die hem kent. En iedereen zegt ook altijd: 'Je hoeft niet bang te zijn, hoor Tommy.' En toch is Tommy een bangerik. Maar daar komt verandering in als Tommy op zijn verjaardag een heel bijzonder cadeau krijgt.

Welterusten, kleine beer



Waddell, Firth

Kleine Beer kan niet slapen. Het is zo donker! Geduldig komt Grote Beer hem telkens weer geruststellen. Iedere keer brengt hij een groter lichtje mee en uiteindelijk haalt hij zelfs de maan voor Kleine Beer.