

ko | lo
= | bo

spellessen

**SPELLESSEN MET
PLUK VAN DE PETTEFLET**

Nancy Scholten is onderwijzeres en docente dramatische vorming. Collega's vroegen haar wel 'ns om een leergang poppenspel of een opzetje voor een serie dramalessen. Ze bedacht dan altijd wel een aardige les, maar was daar nooit zo tevreden over omdat ze niet wist of dát spel nou juist wel 't geschikste was voor díe klas op dát moment. Ze kwam toen op het idee haar eigen ervaringen met spellessen die voortkwamen uit de avonturen van Pluk van de petteflet tot een model te verwerken. Veel leerkrachten kennen dat boek wel. Wie aan de hand van dit artikel spellessen geeft bij dit boek, zal letterlijk spelenderwijs handig worden in het geven van allerlei soorten spellessen. Zo krijg je ideeën om ook 'ns wat met een ander boek te werken. Voor een integratienummer van Moer ligt het voor de hand om een typisch voorleesboek te nemen als uitgangspunt: daar kun je mee werken met leerlingen die (nog) niet kunnen lezen, beginnen te lezen en al lezen.

In het volgende stuk wil ik duidelijk maken hoe je aan de hand van één bepaald boek, *Pluk van de petteflet* van Annie M.G. Schmidt, een aantal spellessen kan geven.

Ik zal eerst in het kort duidelijk maken wat voor mij de waarde van spel is. Daarna zal ik uitleggen waarom ik gekozen heb voor dit boek in het bijzonder. Dan geef ik wat algemene opmerkingen over de lessen en behandel ik elke spelles apart. In de loop van deze reeks lessen komen allerlei spel- en speelvormen aan bod. Wie de hele reeks heeft doorgewerkt, moet in staat zijn om bij een boek van eigen keus eigen spellessen te ontwerpen.

De opbouw van de spellessen wordt meer bepaald

door het verhaal dan door een opklimming in moeilijkheidsgraad. Het is moeilijk om aan te geven welke spel oefening moeilijker is dan de andere.

Waarom spel?

Het lijkt me niet zo makkelijk om mensen die niets in spel zien, te overtuigen van de waarde van spel. Dat is mijn bedoeling ook niet. Ik heb dit stuk geschreven voor mensen die wel met spel willen werken, maar zich er nog wat onzeker mee voelen.

Toch wil ik wel wat argumenten noemen voor het gebruik van spel.



Kinderen spelen graag. Ze spelen graag spelletjes en ze spelen graag toneel. Spel is een manier die kinderen gebruiken om de wereld te leren kennen.

Spel is een sociaal gebeuren. Met elkaar werk je een spel uit, met elkaar los je de problemen op die je tegenkomt. Soms geef je ook een voorstelling voor anderen. Ook dat is een gezamenlijk gebeuren. Het commentaar dat je elkaar in spel geeft, kan hard zijn, maar het heeft een andere kwaliteit dan het commentaar dat je krijgt van een leerkracht die toch al zoveel weet en kan. De leerkracht schept voorwaarden voor spel, maar is er verder niet bij aanwezig als *leerkracht*. De kinderen krijgen in spel dus volop gelegenheid

om aan elkaar en met elkaar te leren.

Wat leren ze dan?

Ze leren met hun eigen taal om te gaan, ze leren aangeboden situaties te verbeelden in taal, gebaar en beweging. Ze leren zich in te leven in nieuwe situaties, ze leren hun fantasie vorm te geven. Ze bewegen functioneel.

Dit lijken me argumenten genoeg.

Waarom een voorleesboek?

Voorlezen of vertellen aan een groep kinderen heeft iets heerlijk. Het geeft mij altijd het tevreden gevoel dat we met z'n allen met één ding bezig zijn, allemaal uit vrije wil. De beleving van de

kinderen is het belangrijkste. Zulke momenten zijn nog steeds zeldzaam op school. Ik heb deze serie lessen geschreven met leerlingen van zes of zeven jaar in mijn hoofd. Met die leeftijd heb ik ook de meeste ervaring.

Je hoeft niet te wachten tot de basisschool er is om met een voorleesboek te beginnen. Op de kleuterschool is voorlezen belangrijk, kinderen in de eerste klas krijgen een vertrouwd gevoel als er wordt voorgelezen. Bij voorlezen speelt de leesvaardigheid van de leerlingen geen rol.

Waarom dit voorleesboek?

Ik heb *Pluk* genomen omdat het aan veel voorwaarden voldoet om kinderen van zes à zeven jaar te blijven boeien. Het is dicht bij huis, de optredende figuren zijn heel herkenbaar, er zit een knap opgebouwde spanningslijn in, humor, engagement — wat wil een mens nog meer — en de grote hoeveelheid afgeronde hoofdstukken maken het mogelijk om elke dag een avontuur voor te lezen.

Ik heb dit boek verschillende keren voorgelezen aan kinderen bij mij in de (eerste) klas. Ook kinderen die het boek al kenden van de kleuterschool of thuis wilden het graag nog 's horen. Meestal deed ik er enkele maanden over voor het uit was, 'lekker langzaam'. (Duur: veertig hoofdstukken geeft ongeveer acht weken bij één hoofdstuk per dag.)

Het boek telt veel verschillende karakters, waardoor je een gevarieerde hoeveelheid personages kunt (laten) spelen en bij het maken van een kleine productie veel mogelijkheden hebt.

Ook de aanwezigheid van veel dialoog nodigt uit tot spelen.

Een laatste voor mij heel belangrijke reden om dit boek te nemen, is de populariteit ervan bij leerkrachten in de lagere klassen.

De lessen

Ik heb bij het maken van deze lessen vooral aandacht besteed aan:

- * Beweging: tegen het vele stilzitten dat nog steeds gebeurt op school. Inleiding is dan ook vaak een bewegingsoefening voor iedereen, binnen de beperkte ruimte van de klas.
- * Herkennen, bespreken en spelen van de eigen situatie.
- * Integratie met de andere expressievakken.

* Toneelspel met alles d'rop en d'ran.

* Verruimen van de mogelijkheden op taalgebied.

Opmerkingen vooraf

Ik heb deze oefeningen steeds bekeken op hun haalbaarheid binnen een klassesituatie. Ik wil dat het voor een leerkracht die druk bezig is met 1001 dingen haalbaar en leuk blijft om deze spellessen te geven.

Bronnen zijn voornamelijk mijn eigen ervaringen met spelen met kinderen in die leeftijdsfase.

Organisatie: Als het nodig is, zal ik bij de lessen specifieke aandachtspunten voor de organisatie noemen.

Ik had zelf mijn klas zo ingericht dat je door schuiven een open ruimte in het midden kon maken: ook handig voor het in de kring zitten. Als zo'n opstelling niet mogelijk is, dan is het in elk geval nodig dat je nagaat of iedereen vanaf zijn plaats het spel kan zien (zie afb. 1).

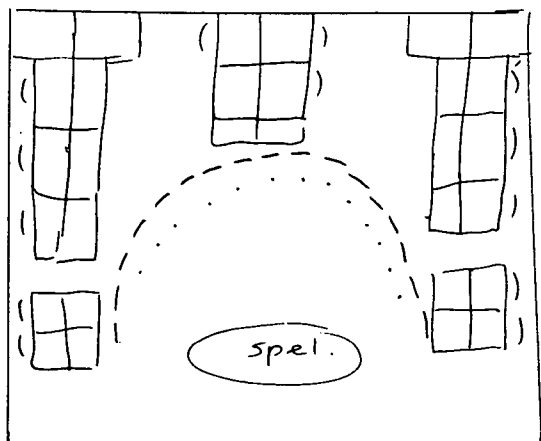
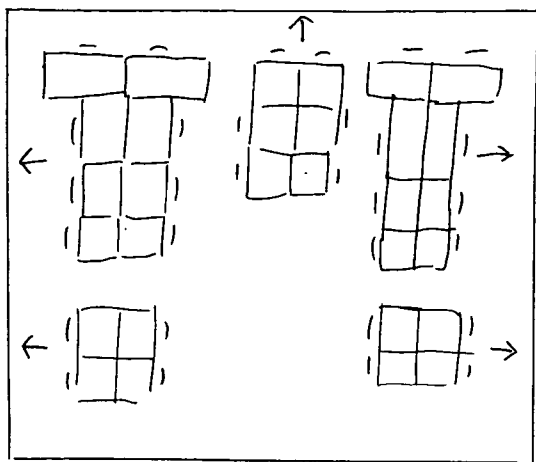
Hoe komt iedereen aan de beurt, ook de kinderen die liever kijken en er moeite mee hebben om in het middelpunt van de belangstelling te staan? Ik denk dat bij spel iedereen altijd 'meedoet'; ook het kijken is erg belangrijk. In de eerste klas is de grens tussen 'kijken' en 'meedoen' zelfs erg vaag. Ik kom daar op terug.

Verder geloof ik dat het goed is om af te wachten tot kinderen uit zichzelf gaan spelen. 'Doe nou mee, het is zo goed voor je' lijkt me een filosofie die niet best werkt. Ik denk dat je houding moet zijn: afwachtend maar oplettend. Verder komen kinderen die niet zo gemakkelijk uit zichzelf spelen, wel aan bod bij improvisaties waarbij de opdracht wordt gegeven om in groepjes af te spreken. Ze kiezen dan vaak een rol die bij ze past, die ze aankunnen.

Ook kun je deze kinderen helpen door ze in de poppenkast te laten spelen, of met maskers voor. Tenslotte kunnen deze kinderen bij een productie op alle mogelijke manieren meedoen zonder zelf mee te spelen: decors maken, schminken, kleding en rekvisieten maken.

Tussen het spelen en het voorlezen moet weinig tijd zitten. 't Beste is om direct na het voorlezen te spelen. Op die manier houd je de beleving 'vers'.

Buitenlandse kinderen in je klas kun je, als ze nog maar net in Nederland zijn, niet verbaal bereiken, maar wel op andere manieren. Het zien van spel kan, door z'n niet-verbale kanten, die kinderen



Afb. 1: Deze plattegrond gaat uit van een klas met dertig kinderen. Bij spel schuift ieder z'n stoel en tafel wat naar de muur. Halve kring: deel op stoelen, deel op de grond.

stimuleren. Je kunt het verband laten zien tussen de illustraties van Fiep Westendorp, die een sterk verhalend karakter hebben, en het spel. Ook kun je met de leerkracht voor de niet-Nederlandstalige kinderen afspreken om geregeld te praten over het voorleesboek zodra de kinderen de taal beginnen te beheersen.

Zorg er vooral voor dat deze kinderen bij het af-

spreken van de improvisaties méédoen en de 'Nederlandstalige' kinderen het niet als vanzelfsprekend beschouwen dat je kinderen die jouw taal niet spreken, automatisch opzijshift.

Het boek: korte inhoud en opbouw

Pluk zoekt een huis en vindt het met behulp van Dollie de Duif. Hij gaat wonen in het ronde kamertje boven op de Petteflet en leert daar veel vrienden kennen: Meneer Pen, de familie Stamper (vader met zes kinderen), de Majoor, en ook enkele vijanden: mevrouw Helderder die alles wil schoonmaken, en de Flettekat. Het boek heeft vier delen:

1 Avonturen rond de Petteflet (blz. 7-57)

Dit gebruik ik voor een grote serie lessen die ik qua vorm zo veelzijdig mogelijk tracht te maken. Je kunt uit deze serie lessen een keuze maken, afhankelijk van tijd en sfeer. Alles doen lukt niet en is niet nodig: de lessen zijn aparte eenheden.

2 De vakantie in Egwijk aan Zee (blz. 58-78)

Dit vakantieverhaal gebruik ik voor het maken van een poppenspel, waarbij je voor integratie met andere vakken kunt zorgen.

3 De strijd om het behoud van de Torteltuyn (blz. 79-141)

Een mooi afgerond verhaal met veel verschillende figuren, heel goed tot een produktie te verwerken.

4 De krullevaar

Dit laatste deel van het boek vind ik een soort aanhangsel. De grote strijd is al gestreden en dit verhaal heeft een wat kunstmatig aandoende spanning. Daarom maak ik hier geen lessen voor: die zouden er voor mijn gevoel wat bij hangen. Ik houd me aan de verdeling in drieën: allegaartje – poppenspel – produktie.

Hoofdstuk 1: Pluk vindt een huisje

Na lang zoeken vindt Pluk een woning in de vorm van het torenkamertje bovenop de Petteflet. Ontmoeting met Zaza de kakkerlak, meneer Pen, mevrouw Helderder die druk met haar vernietigende spuitbus in de weer is.

Organisatie: Ruimte gemaakt in het midden van

de klas. De kinderen zitten in een halve kring op hun stoeltjes. (Bij gebrek aan ruimte zitten ze op hun eigen plaats.)

Duur van de les: Ongeveer drie kwartier.

Tijd van de dag: Voor de pauze, middagpauze of vier uur, als er wat behoefte aan activiteit begint te ontstaan.

Materiaal: Eventueel een (lege!) spuitbus of iets dat erop lijkt. Spuitbus bewaren, die komt in latere lessen terug.

Accent: op beweging.

'Mevrouw Helderder is weer 's op pad, met haar spuitbus. Ik heb nodig: mevrouw Helderder en vijf insekten (vliegen, motten, torren, eventueel even uitleggen). We gaan spelen: mevrouw Helderder richt de spuitbus met een sissend geluid op de insekten. Die verdoven en maken daarbij geluid. Als de verdoving is uitgewerkt, komen ze langzaam weer tot leven.'

Je kan deze opdracht ook zonder geluid laten spelen: mevrouw Helderder maakt dan alleen de beweging van spuiten; de insekten moeten haar bewegingen goed in de gaten houden.

Je kan bijvoorbeeld twee of drie groepjes de eerste opdracht (kort!) laten doen. Dan doen de andere groepjes opdracht twee.

Bewegingsopdracht voor de hele klas (indien 'te veel' of 'te druk', in delen laten doen, terwijl de overige kinderen kijken):

'We gaan onze stoel net als mevrouw Helderder schoonmaken tot er geen stofje meer op zit.' Vooraf kun je samen bespreken waarmee de stoel wordt schoongemaakt: stofdoek, dweil, borstel, enz.

Extra opdracht: schoonmaken met een boze bui, vrolijke bui, rustig, enz.

Tot besluit: Een spelletje in het kader van het kennismaken met de verschillende hoofdfiguren: hoe praten Pluk, Zaza en alle anderen?

Als de kinderen wat verschillende stemmen hebben gevonden, gaat er een op de gang. De klas spreekt een stem af die een van de kinderen doet en geraden moet worden door degenen die op de gang gestaan heeft. Je kunt aandacht besteden aan: wat zegt die iemand, hoe zegt-ie het? Dit spel kun je vaker spelen. Het wordt leuker naarmate er meer verschillende stemmen zijn.

Hoofdstuk 2: De Stampertjes

Dit hoofdstuk begint met een verdwaald Stampertje. Pluk brengt het mee naar huis en maakt dan kennis met de hele familie Stamper.

Organisatie: Tafels langs de muur. De kinderen zitten op hun stoel in een kring.

Duur: Ongeveer een half uur.

Tijd: Begin van de dag. Het verhaal is de dag tevoren voorgelezen, liefst 's middags; we zouden er in de kring op terugkomen.

Accent: Op ervaringen delen, luisteren naar elkaar.

In de kring praten we over verdwalen. Wie 't wel eens heeft meegemaakt, vertelt erover aan de anderen. Gebruik hier de regels die je zelf voor een kringgesprek hebt afgesproken.

Eén verhaal (dat naar jouw mening speelmogelijkheden heeft) laat je een van de kinderen nog eens navertellen (dus: Marcel heeft iets verteld, Monique vertelt het verhaal van Marcel na).

Samen met de andere kinderen en degenen van wie het verhaal komt, maken we aanvullingen en veranderingen als dat nodig is.

Je vat samen en stelt met de klas vast wat het begin, midden en eind van het verhaal zullen zijn. Daarna kunnen kinderen die daar zin in hebben, het verhaal spelen. Tot slot kan het kind dat met het verhaal gekomen is, vertellen wat er anders was geworden en wat hetzelfde gebleven is.

Hoofdstuk 3: Duizeltje

Aagje redt het eekhorentje Duizeltje en wordt daarbij smerig.

Organisatie: Ieder op de eigen plaats in de klas. Je leest het hoofdstuk voor tot: 'Ik kom toch,' zei ze.

Duur: Een half uur.

Tijd: Elk moment van de dag.

Accent: Op de tekst.

Drie kinderen krijgen als opdracht dat ze samen dit stukje gaan spelen, zonder verdere voorbereiding. Vaak vraag ik van tevoren: 'Wie wil er Aagje zijn? Wie wil Duizeltje spelen? Enz.' Zo ontstaan er vanzelf groepjes. Je kan natuurlijk ook groepjes (zich laten) vormen die dan even een rolverdeling afspreken.

Als de kinderen iets spelen dat letterlijk is voorgelezen in de klas, mengen de toeschouwers zich

vaak in het spel als de spelers een stuk overslaan of iets anders zeggen. Die reacties komen vaak spontaan en ik vind ze meestal positief. Je kunt ze niet afdoen met 'Hè, stoor nou niet', want dat is nooit de bedoeling. Vooral kinderen op deze leeftijd leven zo intens mee met een hun bekend verhaal, dat ze onmiddellijk in actie komen als er iets gebeurt dat anders is dan ze verwachten.

Dit kunnen we bij dit stukje gebruiken, zonder dat de spelers erg in de war raken.

Deze opmerkingen samenvoegend: We laten dit stukje tekst, voornamelijk dialoog, spelen. We letten vooral op de reacties aan de kant. Zo komen we na een paar keer hetzelfde gespeeld te hebben tot een vrij precieze weergave van dit stukje zonder dat je zelf al te veel hoeft in te grijpen.

Daarna kan je het hoofdstuk uitlezen, want de kinderen zullen wel willen weten waar Pluk en Aagje naar toe gaan.

Tot besluit kun je een klein bewegingsspel laten doen. Tweetallen maken: één kind staat op een stoel, durft er niet af; het andere kind helpt het er voorzichtig af. Dit spel gaat uit van Duizeltje, de eekhoorn met hoogtevrees, die door Aagje uit de boom wordt gered.

Hoofdstuk 4: Langhors en de majoor

Pluk redt Langhors het paard uit het water.

Organisatie: Deze les kun je het beste geven aan een halve klas, in een wat grotere ruimte (gymzaal, speellokaal). Blote voeten.

Duur: Ongeveer drie kwartier.

Tijd: Afhankelijk van beschikbaarheid van de ruimte.

Materiaal: Kleden, lappen, krijtje.

Accent: Op beweging.

'Dit is een les over paarden. Loop maar 's door elkaar heen alsof je een paard bent. Loop als een oud paard, een poneypaardje, een paard dat een kar trekt, een circuspaard, een heel jong paard, een paard dat over allerlei moeilijke hekken, muren en sloten moet springen.' De kinderen kunnen hun paarden het beste gewoon op twee benen spelen, anders zijn ze veel te gauw moe. Na deze inleiding moet ieder kind even stilstaan op de plaats waar het is en luisteren: kies nu een van de paarden die we net gespeeld hebben. Blijf dat paard een tijdje zijn.

Als je het idee hebt dat de kinderen zich in hun keuze hebben ingeleefd, laat je weer stoppen. Als

spel: iedereen gaat even uitrusten en op de grond zitten (in halve kring of rij).

Een van de kinderen loopt langs de rij als het paard dat het net gespeeld heeft. We kunnen raden wat voor paard het is. Houdt dat kort. Laat het niet iedereen doen. Als het te lang duurt, krijg je onrust.

We maken drie groepjes van ongeveer vijf kinderen die samen het verhaal van het paard Langhors gaan spelen (Pluk, majoor, adjudant en Langhors: twee kinderen). Langhors kan op de volgende wijze geformeerd worden:



afb. 2

Het verhaal 'Langhors' kan nu gespeeld worden met de opdracht dat je er niet bij mag praten. Zo blijft de aandacht gericht op de beweging.

Suggestie om het voor de kinderen wat begrijpelijker te maken: het geluid op de televisie is uitgevallen, maar je moet toch duidelijk laten zien wat er gebeurt.

Het is deze keer niet nodig dat we naar elkaar kijken. De kinderen zouden dan weer zo lang stilzitten na die beweeglijke inleiding, koelen dan te snel af. Bovendien is het prettig om gebruik te maken van de beschikbare ruimte. We kunnen dit spelen eventueel ook beschouwen als 'repetitie' van een voorstelling voor de andere helft van de klas.

Het is handig om bij voorbaat de speelterreinen van de drie groepjes met een krijtje op de vloer af te bakenen.

Dus nog eens voor alle duidelijkheid: de leerlingen spelen niet voor publiek; ze spelen met elkaar. De groepjes weten van elkaar dat ze elk met hetzelfde bezig zijn. Je moet wel wat overzicht hebben als ze zo met elkaar bezig zijn. Je kan natuurlijk altijd even ergens inspringen als er iets misgaat of als er iets niet duidelijk is.

Hoofdstuk 5: Zaza

Mevrouw Helderder geeft Zaza de kakkerlak mee aan de vuilnisman. Dollie brengt Zaza terug.

Organisatie: In de klas, alles kan op z'n plaats blijven.

Duur: Drie kwartier à een uur.

Tijd: 's Middags.

Accent: Op toneelspelen voor elkaar, samenwerking.

Het hoofdstuk Zaza is een afgerond en spannend verhaal waarin optreden: Zaza, Pluk, Dollie, meneer Pen, mevrouw Helderder en twee vuilnis- mannen: zeven personen. Het verhaal kan integraal gespeeld worden.

Verdeel de klas in vier groepen van zeven kinderen. Als er meer kinderen zijn, dan kan er een extra vuilnisman bij. Als er minder zijn, kun je drie grote groepen maken.

Ik liet de kinderen bij deze werkwijze naar de vier hoeken van de klas gaan. Regel was dat ze daar zachtjes afspraken wie wat ging doen. Het verloop van het verhaal was in dit geval al bekend: dus er werd alleen een rolverdeling besproken. Daarna volgde een vertonen van het verhaal aan elkaar.

Ik varieerde hierbij mijn werkwijze. Ik liet het gewoon vier keer spelen wat de kinderen altijd heel boeiend vonden. Of ik maakte een verdeling in vieren: groep 1 speelt de eerste scene, groep 2 hoe het verder gaat, enz. Het nadeel van de laatste vorm is dat dan niet iedereen speelt.

Hoofdstuk 6 en 7: Karel met de houten poot en De meeuwen

Karel met de houten poot, een meeuw, valt samen met zijn familie mevrouw Helderder aan op het moment dat ze het door haar bezette en als naaikamer ingerichte huis van Pluk verlaat. Wanneer ze er anderen bijhaalt om haar te beschermen, houden de meeuwen zich koest, zodat niemand haar gelooft.

Resultaat van deze acties is dat mevrouw Helderder het huis verlaat, zodat Pluk er weer in kan wonen.

Organisatie: Ruime kring, in de klas of liefst in een grotere ruimte.

Duur: Twintig minuten.

Tijd: Onbelangrijk.

Materiaal: Vergiet, spuitbus, klosje garen of ander handwerkattribuut, regenjas, vlag, sleutel en een stuk of twintig losse krantevellen.

Accent: Op beweging, geluid.

Je leest de hoofdstukken binnen een tijdsbestek van twee dagen voor.

De opzet van deze les is een verwerking die in de bewegingssfeer ligt. Laat steeds andere kinderen spelen.

Scene 1 Een kind speelt mevrouw Helderder die naar buiten komt, wild spuitend met haar spuitbus. Ongeveer zes tot tien kinderen (afhankelijk van de ruimte) maken met kranten een 'meeuwenvleugelgeluid' (op hun stoel of staand of lopend, hangt weer af van de ruimte). Het bewegen van de kranten geeft een aardig fladder-effect.

Scene 2 Mevrouw Helderder komt haar eigen flat uit met een klosje garen. Geüniformeerd: vergiet op het hoofd, jas aan, zwaaiend met vlag. Weer een meeuwenaanval, nu met stemmen erbij. Mevrouw Helderder houdt steeds ook een sleutel vast.

Scene 3 Mevrouw Helderder haalt de portier erbij. De meeuwen zijn weg, mevrouw Helderder lacht blij. Op het moment dat de portier wegl loopt, komen de 'kranten' weer tevoorschijn. Mevrouw Helderder vlucht, nog steeds met sleutel.

Scene 4 Mevrouw Helderder haalt de Majoor. Weer zijn de meeuwen stil. Op het moment dat hij weg is, verschijnen ze weer. Een meeuw slaat de sleutel uit haar hand en brengt die naar Pluk.

Hoofdstuk 8: De luchtbrug

Dollie speelt voor postduif en brengt boodschappen van Pluk naar Aagje.

Organisatie: De klas kan blijven zoals hij is. Als alle kinderen moeten spelen, is het nodig om ongeveer tien korte oefeningen te bedenken.

Duur: Ongeveer een half uur.

Opmerking: Er zitten enkele oefeningen bij die geblinddoekt gebeuren. Nooit doen als een kind niet durft. Het is ook heel leuk om naar te kijken!

Tijd: Als de kans op geconcentreerd spel het grootst is (liefst het begin van de ochtend).

Materiaal: Enveloppen, mandje of tasje, dropje, koekje, lepeltje, suiker, kopje water, materiaal uit de klas dat je aan z'n vorm kunt herkennen (puntslijper, bordewisser), blinddoek, stukje zeep, geurende bloem of plant, koffie.

Accent: Op zintuiglijke ervaringen.

De aanleiding voor dit spel is het postduif spelen van Dollie. We gaan geen echte brieven sturen aan

elkaar, zoals Pluk doet, maar brieven die je kunt raden als je maar goed ruikt, hoort, proeft of voelt.

Organisatie: Een kind is postduif, een kind afzender, een ontvanger.

Horen: De duif loopt/vliegt van afzender naar ontvanger en geeft een gefluisterde boodschap door, geeft antwoord. Daarna zeggen de kinderen hardop wat er verteld is (of doorgegeven). Zo houd je de aandacht van de grote groep erbij.

Voelen: De afzender geeft de postduif een voorwerp uit de klas. De ontvanger, die geblinddoekt is, moet het raden. En ook weer hardop zeggen wat het was.

Proeven: De afzender geeft de postduif in een envelop een dropje, koekje, lepeltje suiker. De ontvanger, geblinddoekt, proeft en raadt.

Ruiken: Hetzelfde als proeven (met bijvoorbeeld koffie, spons, citroenplant).

Losse oefening: in de kring een zin of woord doorfluisteren, bijvoorbeeld 'Ik stuur een brief aan ...'.

Hoofdstuk 9: Dikke Dollie in gevaar

Dollie verstopt zich in de tas van de dokter, die bij Aagje komt.

Organisatie: Kring voor gesprek, later halve kring bij spelen.

Duur: Een half uur tot een uur.

Tijd: Niet aan het eind van de dag.

Accent: Op spelen vanuit eigen ervaring.

Deze les lees je het inleidende verhaal niet voor, maar begin je met een kringgesprek. In dit hoofdstuk komt een dokter ten tonele: we gaan met elkaar praten over het gaan naar de dokter. Het kringgesprek wordt vooraf gehouden om te voorkomen dat de voorgelezen tekst de eigen verhalen beïnvloedt. Bovendien is dit een erg spannend verhaal. Het wordt een beetje onnatuurlijk als je daarna nog eens over dokters gaat praten.

Het kringgesprek kan gaan over allerlei figuren in de medische sector: dokter, schooldokter, tandarts. Het onderwerp leefde altijd erg bij de kinderen die bij mij in de klas zaten. Na het praten kunnen we erover spelen. De organisatie/opzet kan zijn:

* Vier of vijf groepjes maken een spel waarin een dokter voorkomt. De kinderen bedenken zelf de rollen en verdelen die. Het is mijn ervaring dat als je geregeld in deze vorm laat werken, dat de

kinderen steeds gemakkelijker afgaat. In een aantal lessen heb ik al wat aandacht besteed aan deze manier van werken. In deze les laat je eigenlijk voor het eerst invulling en rolverdeling aan de kinderen over. Na het afspreken volgt een presentatie voor elkaar. Deze werkwijze neemt zeker een uur in beslag.

* Mocht deze opzet nog te zwaar zijn, dan kun je op de volgende manier werken: één ervaring of verhaal voortkomend uit het kringgesprek wordt door een groepje gespeeld zonder afspraken vooraf; alleen de rollen worden verdeeld.

* Andere manier. Je zegt dat je een vader of moeder, een kind en een dokter nodig hebt en je laat de spelers vanuit hun rollen improviseren. Het verhaal staat dan niet vast zoals bij de tweede manier.

Later op de dag lees je 'Dikke Dollie in gevaar' voor.

Hoofdstuk 10 en 11:

Nog mazelen en weer frieten en De televisie

Deze twee hoofdstukken vormen samen een verhaal.

Omdat de televisie een belangrijke plaats inneemt in menig mensen- en kinderleven, lijkt dit verhaal me een goed uitgangspunt voor een les rondom televisie. We kunnen wat favoriete programma's nemen en daarover spelen. Hoe zien de figuren eruit, hoe praten ze?

Ik geef hiervoor weinig aan omdat de kinderen meestal zelf vol zitten en voldoende informatie aandragen.

Hoofdstuk 12: De apeketting

De Stampertjes gaan aan elkaars benen hangen vanaf het balkon, waardoor Pluk, die onderaan deze apeketting hangt, bij Aagje naar binnen kan gluren. Hij durft niet gewoon aan te bellen, is bang voor mevrouw Helderder.

Het gluren maken we tot onderwerp van deze les.

Organisatie: Kring.

Duur: Drie kwartier.

Tijd: Onbelangrijk.

Accent: Op taal (uitbreiding woordenschat) en snel een opdracht uitvoeren.

Inleidend hebben we een gesprek in de kring. Over hoe leuk het is om bij andere mensen naar binnen te kijken, door de brievenbus, door het

raam, door het gordijn als je binnen bent en naar buiten wilt kijken zonder gezien te worden.

Gluren is eigenlijk: stiekem kijken.

Opdracht: Een groepje kinderen loopt rond binnen de kring en krijgt de opdracht om al lopend het volgende te doen: probeer 's terwijl je loopt te gluren, te turen, te zoeken met je ogen, te staren, te knijpen alsof je tegen de zon in kijkt. De groepjes wisselen steeds. Zoveel mogelijk, liefst alle kinderen krijgen een beurt.

Na deze inleiding geven we een serie snelle, korte opdrachten waar gluren in voorkomt. Kies twee of drie kinderen uit en vertel een kort verhaaltje waarin het begrip gluren voorkomt. Deze kinderen krijgen een rol en gaan onmiddellijk spelen, ze dienen zich aan het verhaal te houden. Voorbeelden:

* Twee kinderen lopen op straat. Ze gluren naar binnen in een huis en zien een oude heer liggen die niet op kan staan en met zijn armen zwaait. Ze rennen weg om hulp te halen.

* Een kind loopt buiten. Het ziet iemand iets bij een boom begraven. Het sluipt dichterbij en gluurt door de struiken. Als de iemand weg is, graaft het kind een kist met goudstukken op.

* Het hoofd van een strenge school gluurt naar binnen in een klas en vindt de kinderen veel te druk. Komt opeens de klas binnen en zegt dat de leerkracht de kinderen rustiger moet laten werken.

Het prettige van deze korte spelen met korte instructie is dat het veel houvast geeft. Het thema is bekend. Omdat de kinderen die gaan spelen al van tevoren wéten dat ze gaan spelen, luisteren ze geconcentreerd naar de opdracht. Veel kinderen kunnen spelen omdat de scènes én de instructies niet lang mogen duren.

Hoofdstuk 13: Eén middag keurig

Mevrouw Helderder komt kijken of het bij de Stampertjes netjes is. Als dat zo is, mag Aagje mee naar Egwijk aan Zee om aan te sterken. Snel ruimen de Stamperts alles op en houden theevenisite in een klein deel van het huis.

Organisatie: Halve kring. Elf kinderen spelen. Het spelen kan zonder afspreken vooraf, het verhaal is bekend.

Duur: Een uur.

Tijd: Niet belangrijk.

Materiaal: Bezems, dweilen, stofdoeken, propjes, stof, rommeltjes, stoelen en/of tafels voor het

suggereren van een galerij, tafel voor de dokter met papieren erop, dokterskleding.

Accent: Op het in elkaar zetten van een toneelstuk met vooral aandacht voor situering.

We laten Eén middag keurig helemaal spelen. Het is een mooi afgerond verhaal met veel actie erin. Het verhaal kan op verschillende plekken gespeeld worden: die kunnen gebouwd worden in de klas zodat de kinderen echt van de ene naar de andere scene gaan (de mogelijkheden hangen natuurlijk af van de ruimte).

De plekken:

* De spreekkamer: dokter en Pluk.

* Het huis van mevrouw Helderder: dokter, mevrouw H., Aagje.

* Galerij (eventueel uitleggen wat dat is): Pluk en dokter.

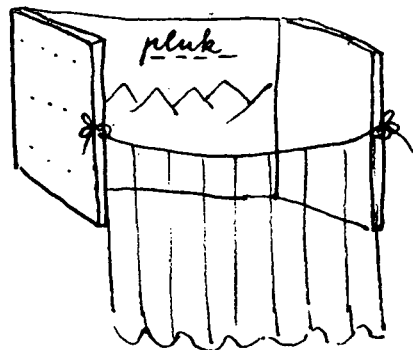
* Het huis van de Stampertjes: Vader, Stampertjes, Pluk, mevrouw H.

Van dit verhaal kan je een kleine produktie maken die de kinderen ook aan andere klassen kunnen laten zien. Het is een voorbereiding voor een (eventuele) produktie over De Torteltuín.

Poppenkast: De Vakantie in Egwijk aan Zee

In de periode dat we dit boek voorlezen, kunnen we het spelen erover in de poppenkast doen.

Het spelen met poppen spreekt kinderen meestal aan, zeker als ze die pop zelf gemaakt hebben. Het is handig om een poppenkast(je) te lenen of de kast te gebruiken die in de school is. Is er niet zoiets dan kan je met een kleed of laken tussen de naar voren geklapte schoolborden iets improviseren. Het bord achter de lap kan als decor dienen. De kinderen kunnen dat zelf maken.

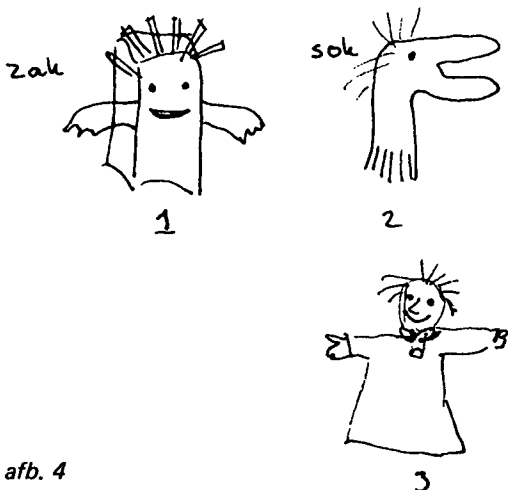


afb. 3

* Er zijn zestien sprekende rollen en wat figuren die als toeschouwers bij een concert van de familie Stamper aanwezig zijn.

* Poppen kunnen eenvoudig gemaakt worden. Het simpelste is: niet al te grote papieren zakken die je op je hand kunt zetten en met bijvoorbeeld gekleurd sitspapier beplakt. Is in één les klaar, vereist weinig organisatie. Er moet in elk geval voor iedere rol minstens één pop zijn. Afspreken dus wie wat maakt.

Wat ingewikkelder zijn sokpoppen (ongeveer twee lessen) of poppen van papier maché en stof (zeker vier lessen). Bij deze laatste methode krijg je wel de duidelijkste karakters, variatie, beweeglijkheid.



afb. 4

Het spelen

Je kan een produktie maken. De hele vakantie kan uitgespeeld worden. In dat geval kan er elke dag een stukje gespeeld worden: later worden alle stukjes één geheel. Deze werkwijze is een goede voorbereiding op de manier van werken die ik gezocht heb bij het spelen over de redding van De Torteltuyn.

Als je daarvoor kiest, is het leuk als er wat materiaal bijkomt ter decoratie, zoals:

- * wielmpjes met as voor Langhorns (bijvoorbeeld uit oud kapot autootje)
- * hangmatjes van de Stampertjes (sinaasappelnetjes)
- * schelp (Lispeltuut)
- * eieren (speelgoed — echt — van snoep).

Je kan ook kiezen voor een wat minder strakke vorm en af en toe wat scenes eruit lichten en laten spelen.

Produktie: De Torteltuyn

Dit deel van het boek omvat zestien hoofdstukken. Er is een onderverdeling van vijf scènes. Er treden ongeveer vijfendertig verschillende figuren in op.

Na de 'voorbereiding' in de vorm van 'allegaartje' en 'produktie poppenkast' lijkt het me heel leuk om zonder al te veel organisatie een spel te maken over De Torteltuyn, omdat het een prachtig verhaal is met een schitterende clou.

Mijn idee voor een werkwijze is dit: elke dag gedurende ongeveer drie weken lees je een hoofdstuk voor.

Eerste dag: hoofdstuk 1 en dat vijf tot tien minuten naspelen.

Tweede dag: hoofdstuk 2, het spel van de vorige dag herhalen en het nieuwe eraan vastplakken. Zo ontstaat er een kettingeffect. Zodra één scène van de vijf is afgesloten, gaan we een nieuw kettingspel maken.

Aan het eind beschikken we dan over een compleet spel waar alle kinderen aan meedoen.

Het zal dan nog enkele spellessen kosten om de vijf delen aan elkaar te lijmen, maar dan is er ook een kwaliteitsprodukt geleverd!

In deze periode kunnen de kinderen in de handvaardigheidslessen decors, costuums en attributen maken.

Ik ga ervan uit dat de kinderen na het spelen van de eerste serie lessen een vaardigheid met spel hebben opgedaan die het mogelijk maakt om deze produktie in elkaar te zetten.

Elementaire dingen voor een produktie als: samen iets afspreken en je daaraan houden, het gebruiken van attributen, tekstverwerking, die zijn allemaal aan de orde geweest en dus niet vreemd meer.

En tot slot

Zoek je andere boeken?

Alle recente boeken van Annie Schmidt lenen zich voor deze aanpak. Ik reis even door onze toekomstige basisschool en opper het volgende leerplan:

4-, 5- en 6-jarigen: *Pluk van de Petteflet*

7- en 8-jarigen: *Wiplala* en *Wiplala weer*

9- en 10-jarigen: *Otje*

11- en 12-jarigen: *Minoes*.

Ik zie het voor me: elke school ontvangt een pakketje boeken met bijbehorende lessen. Aan het

eind van elk schooljaar laat elke klas iets zien. Er wordt nooit over vergaderd of geëvalueerd, alleen maar gespeeld, gekeken en geklapt.

Overigens, als je echt voor de jonge kleuters met *Pluk* wilt werken, zou ik andere lessen geven.

Minder gericht op de grote lijn, het geheel, als wel op de beleving van het moment. Ik zou het dus nog kleiner en fragmentarischer houden dan ik al gedaan heb in die eerste lessenreeks voor de eerste klas.

Ik zou niet aan een voorstelling denken. Ik zou me minder houden aan wat er precies gebeurt. De lessen zouden korter zijn en meer ruimte vrij-

laten voor fantasie-uitstapjes omdat het zonde is die niet te gebruiken. Bij kinderen die in de 'lage-re-schoolleeftijd' komen, begint de werkelijkheid en het waarderen daarvan een grotere rol te spelen en daardoor geven verhalen een kind van zes steun in zijn spel.

Een kind van vier heeft die aanzet meestal niet nodig, een kind van acht kan zich al weer beter redden zonder aanzet, omdat het beter in staat is afspraken te maken en daardoor minder afhankelijk is van een concreet gegeven, zeker als er in de klas in de jaren ervoor aandacht is besteed aan spelen op school.

Sinds de eerste ideeën over integratie van kleuter- en lagere school op papier kwamen heeft het Ministerie van Onderwijs enkele proeftuinen opgezet, de zogenaamde integratieprojecten. In dit kader geven enkele traditionele vernieuwingsscholen (een Vrije School, een Montessorischool en een Jenaplan-school) vanuit hun specifieke onderwijs- en maatschappijvisie inhoud aan de KoLo-integratie: door hun specifieke situatie is de ontwikkeling naar één school voor 4- tot 12-jarigen bij hen al vaak een heel eind op weg.

De redactie meent dat andere scholen die met het integratieproces bezig zijn, profijt kunnen hebben van deze ervaringen. Wij vonden het ook belangrijk dat het Freinet-onderwijs in dit themanummer een plaats zou krijgen. Door omstandigheden is het niet gelukt een voorbeeld uit de Freinet-praktijk te kunnen plaatsen. Te zijner tijd willen wij een uitvoerig artikel over het Freinet-onderwijs in *Moer* opnemen.

Wij willen er in dit verband op wijzen dat zo'n beschrijving van één van die drie scholen niet meer is dan een voorbeeld; andere scholen van dezelfde richting kunnen de integratie op een andere wijze hebben ingevuld. Dat de uitwerking van de projecten niet helemaal hoeft overeen te komen met de uitgangspunten van de VON (zie onder meer het eerste artikel) belet ons niet deze vernieuwingsbewegingen om haar werk te waarderen.