

LESBRIEF

nijntje op de fiets

CREDITS

spel marianne van houten
eindregie mariska simon
decor einstein design
muziek thijs borsten
producent klein amsterdam
producties
educatie bibi zurburg



Beste Docent & Klas,

Binnenkort gaan jullie met de klas naar de voorstelling **nijntje op de fiets** (2+) van Klein Amsterdam Producties. Een voorstelling gebaseerd op verschillende verhalen van nijntje.

Super leuk dat jullie komen kijken!

In deze lesbrief vind je oefeningen om samen met de klas te doen. Sommige oefeningen zijn ter voorbereiding op de voorstelling, en andere zijn ter verdieping na de voorstelling. In de inhoudsopgave is te vinden welke oefeningen geschikt zijn voor welk moment. Het is aan te raden de oefeningen kort voor- of na- de voorstelling te doen, zodat je nog goed weet wat er in de voorstelling is gebeurd.

Als docent mag je zelf kiezen welke oefeningen je met de klas wil doen. Deze lesbrief is een handvat, voel je vrij om je creativiteit de vrije loop te laten of aanpassingen te maken waar nodig.

Het is aan te raden in ieder geval voorafgaand aan de voorstelling het bezoek voor te bereiden met elkaar. De ervaring leert dat een theaterbezoek met enige voorbereiding voor iedereen fijner verloopt en daarmee een leuker bezoek wordt!



Regels Theaterbezoek

- Rustig naar de ruimte lopen
- Zitten op je billen
- Kijken en Luisteren
- Reageer alleen als dat wordt gevraagd - de speler kan jou ook horen en zien
- applaus geven aan het einde

Hierover kun je met de klas in gesprek, en dit ook oefenen: de klas binnenkomen alsof ze publiek zijn dat naar een voorstelling gaat kijken. Een aantal algemene theater afspraken vind je hiernaast:

Ook na de voorstelling is het fijn na te praten met elkaar.

Ga dus vooral na de voorstelling in gesprek over wat jullie hebben gezien, beleefd, gehoord, ervaren. Bedenk welk moment je het mooist vond en waarom dat zo was. Maar ook als je iets niet snapte of iets niet leuk vond kun je dit bespreken.

We wensen jullie voor nu alvast veel plezier met de voorpret en het bezoek aan **nijntje op de fiets**!

Lieve groetjes,

Klein Amsterdam Producties

INHOUDSOPGAVE

Over de voorstelling	p. 4
Vorbereidende opdrachten	p. 5 t/m 7
Zo stil als een konijntje	p. 5
Samen fietsen!	p. 6
Nijntje lezen	p. 7
Verdiepende opdrachten	p. 8 t/m 11
De Koe zegt BOE	p. 8
Hut-huisje	p. 9
Bakken maar!	p. 10
Thuis in je huis	p. 11
Bijlage 1	p. 12

OVER DE VOORSTELLING



nijntje op de fiets

duur: 35 minuten

Ga met nijntje mee op muzikaal avontuur langs al haar favoriete plekken!

Nijntje heeft een hele leuke dag, en fietst langs al haar lievelingsplekken. Ze fietst naar de speeltuin, logeert op de boerderij en maakt kennis met de dieren! Leer over de verschillende dieren op de boerderij, pluk appels samen met nijntje en ontmoet de boer!

VOORBEREIDENDE OPDRACHTEN

1. Zo stil als een konijntje

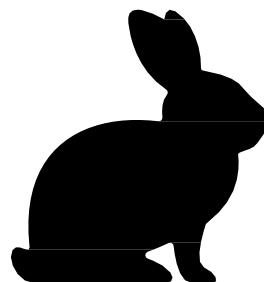
Klassenmanagement: In de kring

Leeftijd: 2 tot 5 jaar

Tijd: 15 minuten

Doel:

Informereren over hoe naar een voorstelling te gaan en spelen



A) **Bespreek**

- Zijn kinderen al vaker naar het theater geweest? Wat is een theatervoorstelling?

Leg uit welke rol de kinderen hebben als ze naar het theater gaan, en hoe dat heet: **Publiek**. Leg uit wat het publiek doet: het publiek ervaart/kijkt naar de voorstelling.

- Laat een plaatje van nijntje zien. Wat zie je? Welk dier zie je?
- Hebben kinderen wel eens een konijn gezien? Hoe doet een konijn?
- Welk geluid maakt een konijn? (Stilte?)

- Laat kinderen bedenken waarom stilte handig kan zijn (in de klas of thuis?) (bijv niet opvallen, iets beter kunnen horen)

Leg uit:

- Waarom moet je stil zijn in het theater?

Als iedereen stil is, kan iedereen de acteurs horen.

De acteurs doen hun best om een mooi verhaal te vertellen.

Als we stil zijn, kunnen we het verhaal goed volgen, net als een konijn: als je stil bent, hoor en zie je meer!

Als iets leuk of grappig is of om reactie vraagt, mag er natuurlijk wel gereageerd worden!

B) **Doen**

Stap 1: Laat de kinderen op hun tenen lopen, zo stil mogelijk.

Stap 2: Laat de kinderen als konijntjes rondhuppelen, zo stil mogelijk.

Stap 3: Doe een "stilte-wedstrijd": We gaan nu oefenen alsof we in het theater zitten. Ik tel tot 20, en jullie moeten zo stil mogelijk zitten, net als een spin of als het publiek. Wie lukt het om helemaal stil te zijn? Tel hardop af.

Stap 4: Bespreek na afloop: Hoe voelde dat? Was het moeilijk om stil te zijn? Waarom is dat belangrijk als je publiek bent?

Variatie voor oudere kinderen:

Laat de kinderen om de beurt een stil dier naspelen, de rest van de klas is publiek en geeft daarna applaus.

2. Samen fietsen!

Klassenmanagement: normale opstelling of open ruimte

Leeftijd: 2 tot 5 jaar

Tijd: 20 minuten

Doel:

Lichaam gebruiken en kopiëren

A) Bespreek

Jullie gaan naar de voorstelling *nijntje op de fiets*. Zit er iemand wel eens op een fiets? Wie fietst er al zelf? Hoe moet je fietsen?

Leg uit dat jullie in het lokaal een stukje gaan fietsen. Jullie gaan fietsen over het magische fietspad, en jij fietst voorop. Precies hoe jij fietst, fietsen de leerlingen ook. Ze doen jou na.

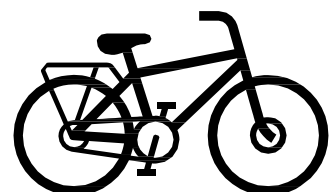
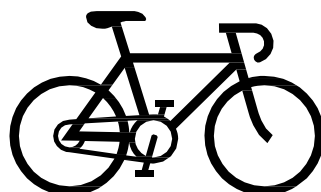
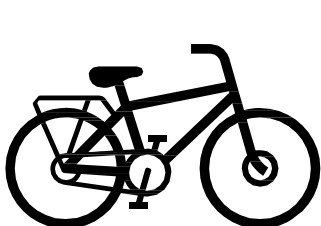
B) Doen

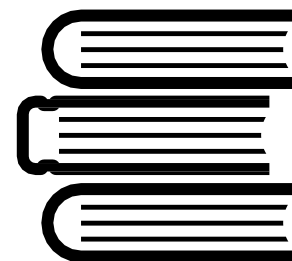
Doe voor:

- maak een lange slinger en fiets heel voorzichtig
- heel snel met kleine trapjes
- heel traag
- heel groots en wild
- goed om je heen kijkend
- wild met de bel
- alsof er heel veel wind is
- alsof je over een heel hobbelig pad gaat
- remmen voor een stoplicht
- etc.

Variatie voor oudere kinderen

Laat een leerling de leiding nemen en dat alle andere kinderen volgen. Deze mag zelf beslissen hoe jullie fietsen.





3. nijntje lezen

Klassenmanagement: In de kring

Leeftijd: 2 tot 5 jaar

Tijd: 15 minuten

Doel: Luisteren en spelen, fantasie prikkelen

A) **Besprek**

De voorstelling waar jullie naartoe gaan is gebaseerd op de verhalen van nijntje. Voor deze opdracht heb je een boekje van nijntje nodig, welke dat is maakt niet uit-behalve dat het een verhaaltje moet zijn. Wellicht heb je deze al op school, anders kan je deze boekjes bij de bibliotheek lenen.

Lees het boekje samen met de klas en besteed aandacht aan de plaatjes.

Vraag of leerlingen nijntje al kennen. Vraag of ze het thuis ook lezen.

B) **Doen**

Stap 1. Lees het verhaaltje nog een keer, en laat ze leerlingen nu meespelen met het verhaal. Het boek komt tot leven!

Dat kan je doen in de vorm van een geleide improvisatie: als jij bijvoorbeeld voorleest 'nijntje wordt wakker', dan worden alle leerlingen wakker. Dit spelen ze voor zichzelf. Het makkelijkst is om alle leerlingen nijntje te laten spelen. Lees zo het hele boekje uit.

Stap 2. Een variatie hierop is dat je de plaatjes uitbeeldt met de klas. Laat de plaatjes zien en laat de leerlingen op deze manier een stilstaand beeld maken. Wat zie je in de plaatjes?

Nijntje, waarschijnlijk. Misschien een kip? Wie speelt de kip?

Belangrijk hierbij is te vertellen dat het een stilstaand plaatje is en dat de leerlingen ook een stilstaand beeld zijn. Als dat goed gaat, kunnen de plaatjes wellicht even tot leven komen.



VERDIEPENDE OPDRACHTEN

1. De koe zegt BOE

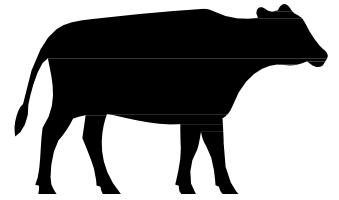
Klassenmanagement: klassenopstelling en kring

Leeftijd: 2 tot 5 jaar

Tijd: 30-60 minuten

Doel:

Dieren leren kennen en spelplezier



A) Bespreek

In de voorstelling gaat nijntje naar de boerderij. Wie weet nog welke dieren ze tegenkwam op de boerderij?

Gaan kinderen uit de klas weleens naar een boerderij? Of een kinderboerderij?

Welke dieren hebben ze daar allemaal?

Welke geluiden maken deze dieren?

Wat zijn hun lievelingsdieren?

B) Doen

Stap 1. Speel met elkaar de dieren die nijntje tegenkwam.

Koe, Schaap, Kip.

Loop door het lokaal als een koe, ga liggen of zitten als een koe. Laat ze elkaar ontmoeten als koe.

Stap 2. Zet muziek aan. Leg uit dat de kinderen gaan bewegen door de ruimte als een groot dier. Daarna als een klein dier. Laat kinderen uitproberen hoe ze bewegen.

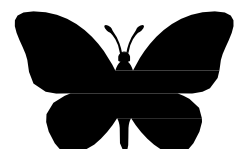
Stap 3: Leg uit dat als je de muziek stopt, dat de kinderen dan stokstijf stil staan als het dier. Ze mogen niet bewegen totdat de muziek weer aangaat. Je kan ze allemaal hetzelfde dier laten spelen, maar ze mogen ook zelf een dier kiezen. Pas als de muziek weer aangaat, mogen ze weer bewegen.

In de voorstelling kwam ook een vlinder voorbij fladderen! Die gaan jullie zelf maken.

Stap 1: Deel lange stokjes (saté-prikkers zonder punt) en papieren uit. Knutsel met de klas een vlinder. Je kan het plaatje op de laatste pagina uitprinten en gebruiken, of de leerlingen zelf een vlinder laten tekenen.

Stap 2: Laat de leerlingen de vlinder inkleuren en help met uitknippen als dat nodig is. Vervolgens plakken jullie de uitgeknipte vlinders op de stokjes.

Stap 3: Laat de leerlingen met de stokjes op en neer bewegen, alsof de vlinder rond fladdert. Doe het voor, en laat de leerlingen jou volgen als dat nodig is.



2. Hut-huisje

Klassenmanagement: klassenopstelling

Leeftijd: 2 tot 5 jaar

Tijd: 30-45 minuten

Doel:

Samenwerken en spelplezier

A) Bespreek

In de voorstelling gaat nijntje kamperen op de boerderij in een tent.

Wie gaat er wel eens kamperen? Hebben kinderen wel eens in een tent geslapen?

Vertel dat mensen vaak gaan kamperen op vakantie.

Wie gaat er wel eens op vakantie? En waar naartoe?

Vertel dat je ook vakantie kan vieren in je eigen tuin of huis, daarvoor hoeft je niet perse ver weg!

B) Doen

Julie gaan nu op vakantie in de klas! Wat heb je daarvoor nodig?

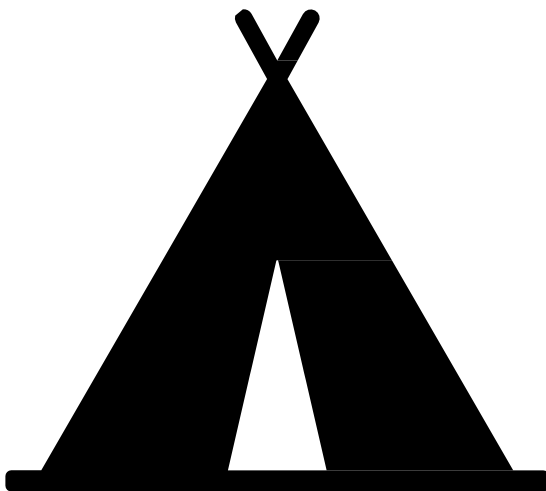
Stap 1: Verzamel doeken en lakens uit de school. Hang die samen met de leerlingen over de tafels en stoelen. Bouw een hut met elkaar!

Voor een goede hut geldt vaak, hoe hoger hoe beter. Je kan doeken aan het plafond bevestigen, of tussen het raam klemmen. Pas op dat kinderen niet aan de doeken gaan trekken.

Stap 2: Als de hut staat, kan je vertellen dat jullie met z'n allen gaan kamperen. Je kan eindeloze activiteiten bedenken in de tent.

Zoals:

- samen een liedje zingen
- samen een boekje lezen
- een spelletje spelen
- naar de sterren kijken (die kan je knutselen en aan de binnenkant van de doeken hangen)



3. Bakken maar!

Klassenmanagement: In de klas

Leeftijd: 2 tot 5 jaar

Tijd: 15 minuten

Doel:

Leren over ingrediënten en bewegen



A) Bespreek

In de voorstelling gaat nijntje cakejes bakken. Wie bakt er wel eens wat? En wat maken ze dan?

Leg uit wat bakken is en welke ingrediënten er in cakejes zitten. Nijntje gebruikt melk, suiker, ei, appel. Je kan zelf ingrediënten toevoegen. Wat vinden kinderen lekker om in het beslag te doen?

Kies een aantal ingrediënten waar jullie de cake van gaan 'maken'.

B) Doen

Stap 1: Jullie gaan zogenaamd cake maken.

Net als nijntje moet je daarvoor eerst de ingrediënten verzamelen.

Doe dit voor:

Appels groeien aan de boom. Pluk de appels! Hoog boven je hoofd! Strek je armen boven je.

Eieren komen van de kip. Raap de eieren! Stop ze in je 'mandje'.

Melk komt van de koe, melk de koe maar.

Stap 2: Doe de ingrediënten in een grote kom. Je kan elke leerling een eigen 'kom' laten hebben, of 1 grote kom in het midden van de klas.

Gooi alles in de kom. Beeld elke stap uit.

Snijd de appel, strooi de suiker, giet de melk.

Goed roeren! Net als nijntje in de voorstelling werkt het goed als je hier geluid aan toevoegt.



Gieten in de vormpjes en in de oven. Leg uit dat het een hele snelle magische oven is, en dat als de oven klaar is, dat er dan een ping klinkt en dat bij de ping iedereen moet springen!
PING!

Stap 3: De cakejes zijn klaar, smullen maar! Goed blazen en eten.

Stap 4: Laat de leerlingen een cakeje tekenen, zoals ze denken dat het eruit zag toen jullie ze hadden gemaakt.

Let op dat je als docent alles goed en overdreven uitbeeldt, dan gaan de leerlingen het ook beter voor zich zien.

4. Thuis in je huis

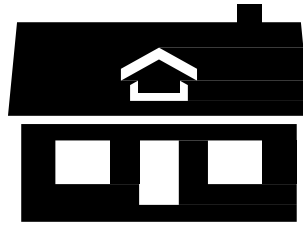
Klassenmanagement: In de kring

Leeftijd: 2 tot 5 jaar

Tijd: 15 minuten

Doel:

Kinderen leren over hun en elkaars huizen.



A) Bespreek

Na veel verschillende avonturen die nijntje heeft beleefd, is ze ook wel blij om weer lekker thuis te zijn.

Vraag: Waar ben jij thuis? Thuis is waar jij woont en waar iemand voor jou zorgt.

Wat is er allemaal in jouw huis? (een bed, een tafel, je speelgoed)

Wat vind jij het fijnst om thuis te doen? (voorlezen, knuffelen, spelen)

Met wie ben jij thuis? (mama, papa, opa, je poes)

Tip: Benoem verschillen als iets normaal: "Oh, bij jou is de poes thuis! En jij slaapt boven!"

B) Doen

Stap 1: Teken je huis — zo groot als je kunt!

Stap 2: Teken wie erin wonen — mama, papa, je broertje, je knuffel. Stickers of vingerverf kan ook.

Stap 3: Laat het zien — in de kring vertelt elk kind: Dit is mijn huis en die woont erin.

