



Vragen voor bij het boek

- 1 - Wat betekent plezier? En wat betekent eigenheid?
 - Wat betekent het scherpe mes dat aan de wegwijspaal hangt denk je? (je 'een weg hakken' ergens naartoe; een eigen manier vinden om ergens naartoe te gaan waar je graag wilt zijn)
 - Wat gaat Flo ermee doen denk je?
- 2 - Wat vind jij heel erg leuk of fijn om te doen?
 - Met wie doe je dat het liefst?
 - Hoe voel je je als je leuke dingen doet?
 - Wat maakt jou uniek of bijzonder? Wat vind jij uniek of bijzonder aan andere mensen?
 - Doe jij dingen op jouw eigen manier? Vraag eens aan andere kinderen om jou te beschrijven
 - Is er iemand die je heel speciaal vindt? En waarom?
 - Zie je wat de fontein aan Tapi geeft?
 - Welke kleuren heeft Tapi nu al verzameld?
 - Vind je de kleur groen passend bij plezier?
- 3 - Waarom heeft Flo de rol tekenpapier en krijtjes meegenomen?
 - Hoe vaak heb je het teken dat op het kleine witte papiertje dat op de boom geplakt zit al gezien tot nu toe?
 - Bespreek de lijfspreuk met elkaar

Werkvormen

Toneelopdracht

Benodigheden: ruimte

Toneelspelen geeft over het algemeen veel lol. Bij deze scene gaan de kinderen een bepaalde scene steeds op een andere manier spelen. Verzin een eenvoudige scene en maak daar tekst bij. Bijvoorbeeld:

Een bakker is aan het werk in de bakkerij. Een klant (vrouw/man) loopt naar de bakker (man/vrouw). Ze groeten elkaar, de klant zegt wat hij/zij wil, de bakker vraagt hoeveel en wat nog meer, etc... en de klant gaat weer. Spreek niet meer dan 10 vaststaande zinnen af. Deze 10 zinnen worden steeds zo precies mogelijk herhaald, dus moeten eenvoudig zijn. Speel de scene eerst gewoon. Oefen met elkaar de snelheid van de zinnen. Oefen een paar keer met verschillende duo's zodat iedereen de scene zo'n beetje kent. Tijdens de volgende opdracht kijkt iedereen naar elkaars duo.

De docent geeft de opdracht mee:

Volg je
eigenwijsheid
en
Blijf spelen!



- Speel de scene eens zonder woorden hardop te zeggen. Mime, dansend, alles is geoorloofd.
- Speel in verzonden taal
- De een praat hard, de ander zacht
- De een is heel boos, de ander heel verdrietig
- De een is heel moe, de ander lacherig
- ...eindeloze mogelijkheden die je samen kunt verzinnen.

Gegarandeerd heel veel plezier.
Is de scene onderweg veranderd?

Variatie op deze toneelopdracht

Er springt een derde speler in het spel die iets komt doen. Bijvoorbeeld: diegene komt binnen rennen en zegt: "Kom mam, we moeten gaan, de boot vertrekt. Er is geen tijd meer om te betalen!" Vanaf dan gaat iedereen met de derde speler mee spelen en wordt de bakkerij een boot, of een haven. De derde speler bepaalt dus hoe de scene verandert en de eerste twee spelers gaan er meteen in mee. Dit vraagt oefening. Je mag de scene stilleggen, om te helpen tussendoor. Wat gebeurt er? Wie gaat wat doen?

Je kunt dit inspringspel heel lang blijven doen, dan verandert de scene elke keer en neemt het verhaal steeds een andere wending. De bakker kun je als beginsituatie nemen, en kan daarna helemaal losgelaten worden. Iedere keer als er een derde speler in het spel komt, kunnen ze even samen spelen, dan gaat de eerste speler (de bakker) uit het spel. Dan zijn er twee spelers. Dan komt er een nieuwe speler drie in het spel die de scene weer verandert. Na een tijdje spelen verlaat de 'oudste' speler weer het spel. En zo door. Zo vernieuwt het zich steeds. Je kunt als docent steeds een klap geven als een wisseling plaats moet vinden; iemand er in, iemand er uit. Steeds zijn er minstens twee spelers op het toneel. In het begin is dit zoeken, maar uiteindelijk kun je een soepel spel krijgen. Oefenen!



Muziekopdracht met grafische partituur en stem

Benodigdheden: ruimte, bord

- Vraag kinderen geluiden te verzinnen bij water. Zoek verder dan het meest gangbare, daag ze uit. Neem een aantal goedklinkende geluiden, oefen ze, speel met elkaar met dat geluid. Jij bent de dirigent die aan/uit zet. Of een kind?
- Maak groepjes van 4/5. Laat elke groep een watergeluid/waterritme bedenken dat ze kunnen herhalen. Loop langs, pas zo nodig iets aan, totdat het echt goed loopt in elk groepje. Past er een beweging bij? Verzin voor elk groepje een naam en een teken voor op het bord (bijvoorbeeld de groep: 'De kletterende water-vallen' krijgen een wiebelig teken).
- Schrijf op het bord de tekens, in een willekeurige volgorde. Hoe geef je aan dat een groepje hard of zacht klinkt? Verzin met elkaar.
- Nu wijs je een dirigent aan die met de vinger de groepjes na elkaar aanwijst en laat klinken. Zo krijg je een waterorkest.
- Laat de helft van de klas eens naar de andere helft luisteren. Wat horen ze? Hebben ze nog tips? Kun je nog duidelijker tekens bedenken met elkaar? Eventueel kan iedere kind op een eigen vel een eigen partituur maken en die voer je uit. Wissel af met dirigenten.
- Waarmee kun je dirigeren? Met je elleboog, je voet, je haar?
- Als iemand een instrument bespeelt kan die ook meedoen. Waterorkest met solist...

Dansopdracht

Benodigdheden: ruimte, en muziek die past bij water. Niet alleen spetterend en stromend, maar ook dynamisch of kabbelend

- Beweeg eerst met de groep op de muziek.
- Hoe beeld je water uit? Ben je een kabbelend beekje of een klotsende waterval, rivier, oceaan? Welke lichaamsdelen gebruik je als je zelf water bent?
- De leerkracht geeft een klap als teken om af te wisselen tussen kabbelend, stromend, spetterend of stilstaand water.
- Hoe dans je in het water? Wat kun je nog meer bedenken behalve zwemmend? In een speedboot, op een waterval, op een surfplank, in een kano, drijvend op een vlot, half verdrinkend, borstcrawlend, redding zwemmend...
- Maak duo's en spiegel elkaar. De 1 leidt, de ander volgt en andersom
- Laat eventueel een paar duo's aan elkaar zien.

Klassikale dansopdracht

Benodigdheden: een swingend nummer als basis van deze opdracht.

Verzin in een kring een aantal bewegingen die bij water passen, leg ze vast, plak ongeveer acht verzonden bewegingen aan elkaar, en maak zo een klassikale waterdans. Laat kinderen met ideeën komen. Voor het refrein iets anders verzinnen. Herhaal, laat ruimte voor solo's en sluit samen de dans af. Uitvoeren of doen als het rekenen even niet opschiet?