

1. START MET SPELEN

Levend memory

 15 min |  kleine groep

 Doel: bewegen • geheugen • samenwerken

Kinderen vormen geheime bewegingsparen. De spelleider draait spelers om en probeert de juiste setjes te vinden. Laat de kinderen een boek of bekend boekpersonage uitbeelden.

2. GEBRUIK JE LICHAAM

Hoge en lage status

 10–15 min |  hele groep

 Doel: houding • personage • lichaam

Onderzoek hoe een hoge of lage status zichtbaar wordt in houding, blik, beweging en manier van lopen. Laat de leerlingen door de ruimte lopen en noem telkens een boekpersonage dat ze uitbeelden.

3. EMOTIE & MIMIEK

Emotiebibliotheek

 15 min |  kleine groep

 Doel: emoties • reageren • improviseren

Lezers stappen met verschillende emoties de bibliotheek in en beïnvloeden elkaar.

De bibliothecaris neemt de emotie ook over, maar wil natuurlijk wel dat het stil is.

4. GEBRUIK JE STEM

Ik ga op reis en ik neem mee: een boek...

 10 min |  hele groep

 Doel:  stem • intonatie • betekenis

Laat de kinderen boektitels noemen bij dit spel. Hoeveel kunnen ze er onthouden?

5. IN JE ROL

Loop als je karakter

 10 – 15 min |  alleen

 Doel: personage • lichaam • houding

Transformeer stap voor stap naar een personage uit een boek door te onderzoeken hoe het staat, loopt, kijkt en beweegt.

6. SAMEN SPELEN

De boekwinkel

 10 – 15 min |  hele groep

 Doel: lichaam • personage • non-verbaal

Word een boek dat 's nachts tot leven komt en speel het avontuur uit.

Maar pas op! Als de bewaker langskomt, sta je stil.

7. IMPROVISEREN → SAMEN EEN SCÈNE SPELEN

Locatiespel

 15 – 20 min |  kleine groep

 Doel: pantomime • improvisatie • waarnemen

Eén speler beeldt een locatie uit vanuit een boek zonder die te benoemen. Andere spelers ontdekken de plek door in de scène te stappen.

8. VAN SCÈNE NAAR VOORSTELLING

Raad het boek, eeeeh musical

 30 min |  kleine groep

 Doel: boeken • tableau • expressie

Beeld een bekend boek of een bekende musical uit zonder de titel of personages te noemen.

Kan de klas raden welk verhaal het is?

Je kunt de kaarten uit de bijlage gebruiken.



De NEE-hoorn, Watbeer, Kus-m'n-kont-hond en de Wellesprinses gaan samen op reis naar nergens. Ze krijgen ruzie en gaan allemaal een andere kant op en komen uiteindelijk weer bij elkaar.



Minoes is een mevrouw die zich gedraagt als een poes, want dat is ze geweest. Haar baasje Tibbe gebruikt de nieuwtjes die ze hoort voor de krant waar hij voor schrijft. Ze probeert met haar kattenvrienden meneer Ellemet te dwarsbomen die o.a. kleine katjes wil verdrinken.



De ouders van Matilda sturen haar naar de school van de verschrikkelijke juffrouw Bulstronk. Ze ontdekt dat ze met haar ogen voorwerpen kan verplaatsen, telekinese. En zet dat in om Bulstronk een lesje te leren.



Geppetto wil graag een zoon en maakt daarom een houten jongen die tot leven komt, Pinokkio. Hij wordt door Vos en Kat naar Luilekkerland getrokken waar hij een ezel wordt. Als hij vlucht gaat hij op zoek naar zijn vader die hij in een grote walvis vindt.



Sjake ontdekt het gouden ticket in een reep chocola. Hij gaat naar de chocoladefabriek en daar gebeurt er van alles met de kinderen: een gulzige jongen, verwend meisje, kauwgom kauwend meisje dat in alles wil winnen, altijd maar tv kijkende jongen.