

DE DIEREN ZIJN ONTSNAPT!



Doel van het spel:

De kleuters leven zich in in de wereld van de zoo en laten zich meeslepen door hun fantasie.

Verloop:

De animatoren zijn verkleed als dierenverzorger.

Opwarmertje: de verzorger noemt een getal in combinatie met een dier (bv. drie leeuwen en een giraf). Kleuters kunnen de dieren uitbeelden in het midden van het lokaal. De kooien kun je voorhand afbakenen met tape, krijt, hoepels of kegels.

Andere: vier olifanten en twee slangen, zes tijgers en een beer, vijf pinguïns en twee apen.

Verkenning: dieren verzorgen. De verzorger neemt de kleuters mee langs de kooien van enkele denkbeeldige dieren. Hij leert hen hoe je de dieren verzorgt.

- De leeuwen eten geven is gevaarlijk. De grote stukken vlees moeten ver genoeg gegooid worden.
- De giraffen wassen is niet simpel met die lange nek.
- De olifanten water geven, daar heb je wel een hele grote emmer voor nodig.

Verdieping: Er zijn heel wat problemen in de dierentuin. Een deel van de kleuters speelt de dieren, het andere de verzorgers.

- De olifanten zijn ziek. Ze hebben iets fout gegeten. De verzorgers proberen te helpen.
- De apen hebben een fototoestel gestolen van de bezoekers. De verzorgers proberen het terug te krijgen.
- De pinguïns zijn hun eieren kwijt en gaan ze overal zoeken. De verzorgers zoeken mee.

Eindopdracht: Alle dieren zijn ontsnapt en straks komt er bezoek kijken naar onze dieren. Hoe kunnen we dit oplossen? Er hangen foto's en prenten op die de kleuters of de animator kunnen inspireren voor het rollenspel (bv. jezelf verkleeden als dier en de dieren nabootsen, op dierenjacht gaan met netten en verrekijkers ...)

Afronding: de dieren zitten weer allemaal in hun kooi, maar de sleutel is zoek. De kleuters gaan op tocht om de sleutel te zoeken. Hier en daar zit een stukje verstopt van een grote sleutel die ze dan in elkaar moeten puzzelen. Doe dit snel, voor de dieren weer ontsnappen!



Doelgroep	3 tot 5 jarigen
Soort spel	Fantasiespel
Aantal deelnemers	10 tot 15 kleuters
Materiaal	Prenten die de kleuters kunnen inspireren Prentenboek (ter inspiratie) <i>vb. Jelle en de leeuw van Gerard Sonnemans</i> Verkleedkleden van dieren Netten en verrekijkers (eventueel gemaakt van twee wc-rolletjes) Telefoon Hoepels of kegels, tape of krijt Grote kartonnen sleutel in stukjes
Locatie	Buiten of binnen (grote ruimte waar je zaken kunt verstoppen)

Speluitleg



Bouw het fantasiespel op in verschillende stappen. Leg telkens alleen het stapje uit waaraan je gaat werken.

Is een bepaalde stap te moeilijk of slaat die niet aan, ga dan over naar de volgende.

Toon samen met de andere animatoren hoe het spel werkt

Toon het met één kleuter, zeg wat hij moet/kan doen.

Spelprikkels



Betrek timide kleuters in het spel door interactie.

Bekijk de prenten of het prentenboek als kleuters niet op ideeën komen.

Taaltips



Speel zelf mee, maak grote gebaren en inspireer je kleuters. Verwoord wat je doet en ziet.

Toon in je mimiek wat je zegt. Vb. kijk angstig als je als pinguïn merkt dat je eieren weg zijn.

Splits de groep in twee: de spelers en de toeschouwers. Vraag aan 'het publiek' wat ze gezien hebben.

Maak kleine groepjes om de dieren te vangen. Geef ze even bedenktijd om te overleggen hoe ze het zullen aanpakken. Zorg dat er bij elk groepje een animator is om het gesprek op gang te houden.

Mogelijke thema's



Dit speelt zich af in de dierentuin. Kan bij 'reis rond de wereld', 'allemaal beestjes', 'een koffer vol avontuur', 'op stap' ...