

LESMAF

CLICK

Dit is een lesmap voor leerkrachten en ouders
als omkadering van de voorstelling CLICK.
Samengesteld en geïllustreerd door Hanne Bockx
in opdracht van Sprookjes enzo.



INHOUDSPAGINA

OVER CLICK	5
OVER DE LESMAP	6
OVER SPROOKJES ENZO	7
ANGELO	8 - 9
SPIEGELBEELD CLICK - CLICK	10 - 11
RACEAUTO - AUTORACE	12 - 13
LICHTJE UIT - LICHTJE AAN	14 - 15
LICHTBALLETTJES VANGEN	16 - 17
PARAPLU KOM TOT LEVEN	18 - 19
KORTE TOUWTJES	20 - 21
KLOK TIKT KOEKOEK	22 - 23
WAAR IS MIJN FIETS	24 - 25
BIJLAGEN	26 - 31



OVER **CLICK**

Click. De betovering duurt een nacht lang, elke nacht, de hele nacht.

Een carrousel van dansende, springerige lichtjes in de piste van een circus waar de tijd is blijven stilstaan. Een schommelende kroonluchter, gewichtloos als een droom, een kandelaar op de toppen van zijn tenen, een familie schemerlampjes die verstoppertje speelt terwijl een straatlantaarn naar de zonsondergang glimlacht.

Een lichtgevende, interactieve circusvoorstelling voor kinderen vanaf drie jaar.

Kom met lichtjes in je ogen. Wij zorgen voor de lampjes.

Click.

OVER **DE LESMAP**

Dit is een lesmap als inleiding of verwerking van de voorstelling Click.

De drie hoofdpersonages nemen de kinderen mee op hun zoektocht op zolder.



OVER **SPROOKJES ENZO**

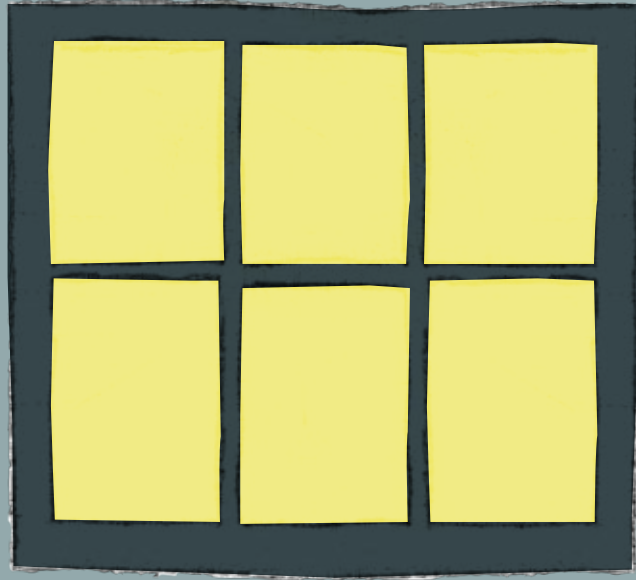
Sprookjes enzo is een jonge, internationale compagnie gespecialiseerd in wonderlijke voorstellingen voor kinderen van een tot tien jaar en poëtische vuurspektakels.

De verhalen die we vertellen zijn sprookjes: universele avonturen met diepe wortels in het collectieve geheugen, zwevend in de tijd... herkenbaar maar niet realistisch.

Sprookjes enzo gebruikt een heel uitgepuurde, archetypische beeldtaal en creëert daarmee zijn eigen magische universum. Objecten komen stiekem tot leven...

Dromen, fantasieën en gekke ideeën worden echt!
Reis je met ons mee?

www.sprookjes.be





HALLO IK BEN ANGELO! WELKOM OP MIJN ZOLDER.
IK BEN HIER AL EVENTJES NIET MEER GEWEEST.
GAAN JULLIE MEE OP ONTDEKKING?

SPIEGELBEELD **CLICK-CLICK**



KLOP KLOP!

WAT HOOR IK DAAR?

HEY CLICK!



Alles komt tot leven, kijk maar eens in de spiegel.

Een leuk, eenvoudig spelletje voor tweetallen (wat je ook in de klas kan spelen):
Ga tegenover elkaar staan en doe alsof de een het spiegelbeeld is van de ander....

- Ga in dezelfde houding staan als je spiegelbeeld
- Probeer verschillende gebaren
- Lach eens
- Kijk treurig
- Probeer op een been te staan, welk been moet de ander in de lucht doen?
- Maak danspasjes
- enz. enz

RACEAUTO **AUTORACE**

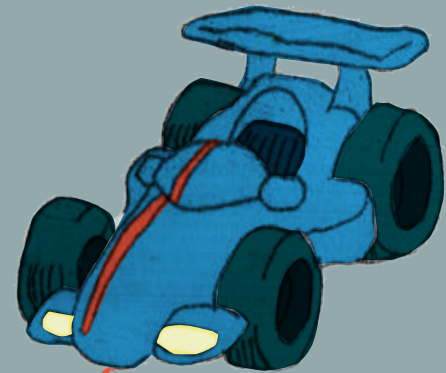
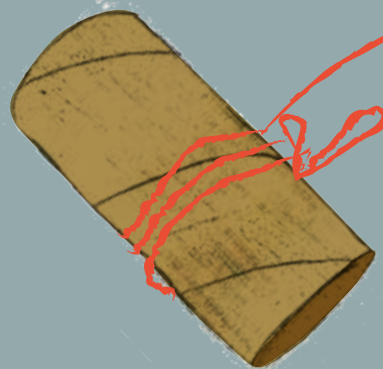


JOEPIE! GEWONNEN!

Neem de klosjes (rolletjes) waarop het touw gewonden is.
Maak het uiteinde van het touw vast aan de auto. Laat de kleuter de auto aan de startlijn zetten en hun touw geleidelijk aan afwinden tot aan de aankomstlijn.
De kleuters staan nu aan de aankomst, op jouw signaal winden ze zo snel mogelijk hun touw op het klosje. De auto komt steeds dichterbij. De auto die als eerste over de aankomstlijn is, is de winnaar.

WAT HEBBEN WE NODIG

- matchbox autootjes
- leeg rolletje wc-papier (of iets anders als bobbijn)
- touw
- tafel met START en AANKOMST



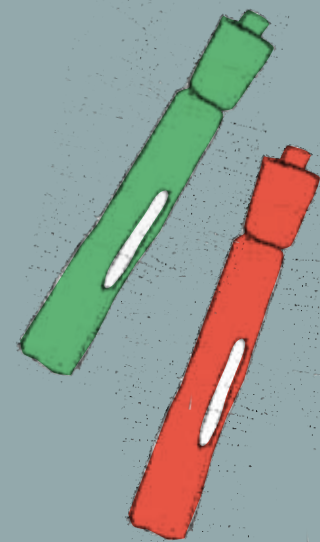
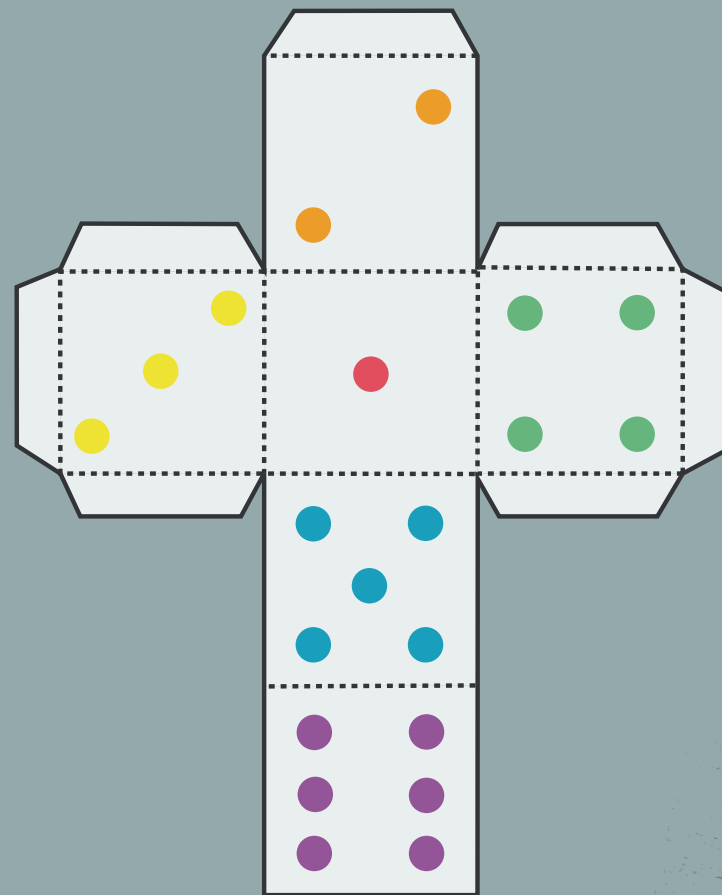
LICHTJE UIT LICHTJE AAN

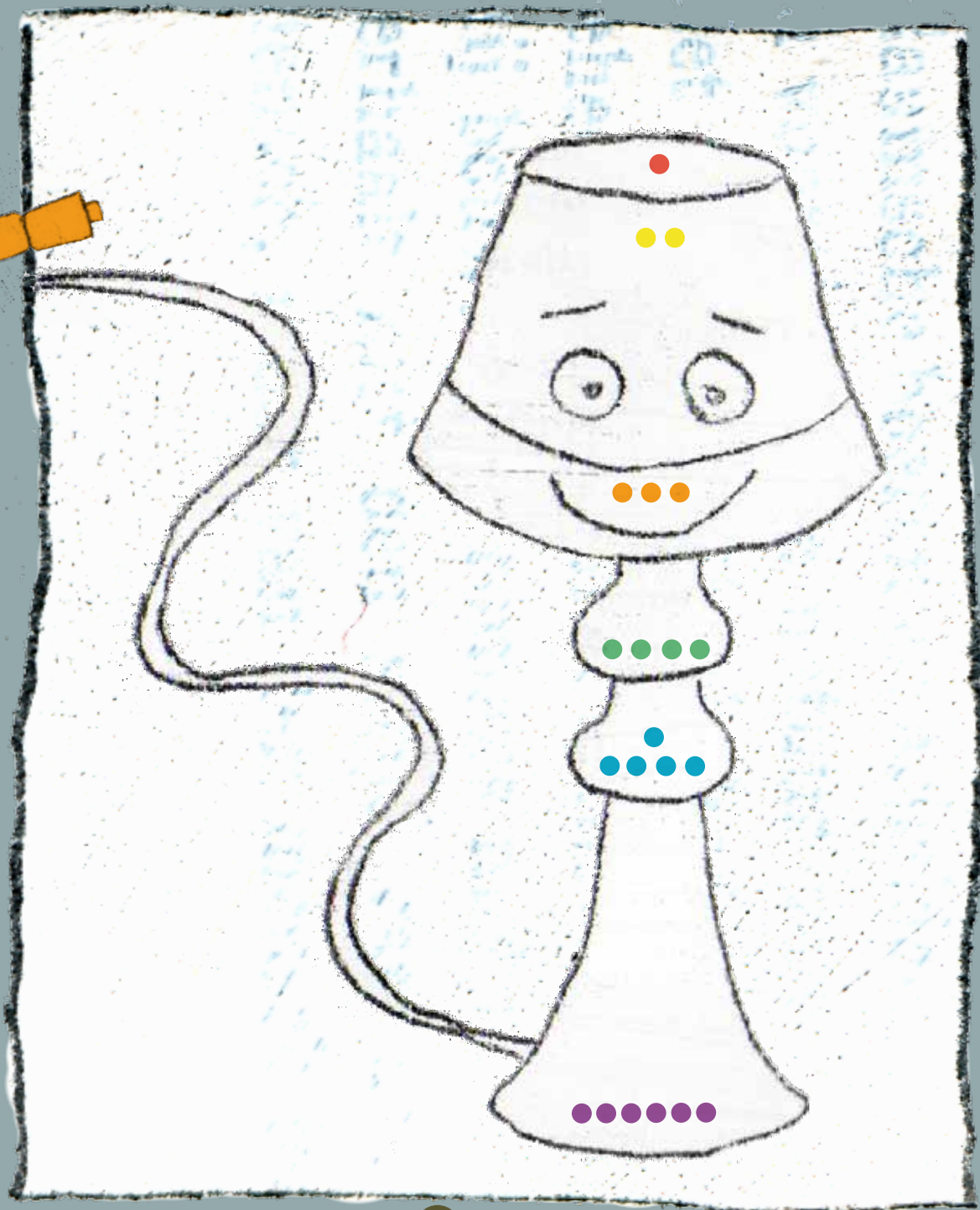
Elke speler krijgt een lamp die nog niet brandt waarin gekleurde bolletjes staan. Zo kunnen kinderen die nog niet kunnen tellen dit spel ook spelen. Om de beurt smijten de spelers met de dobbelsteen, het is de bedoeling dat elk kind zijn bootje zo vlug mogelijk kleurt, maar dat mag pas als de dobbelsteen het juiste aantal ogen gooit.



WAT HEBBEN WE NODIG

- Dobbellamp per kind (zie p.29)
- Kleurpotloden/stiften
- Dobbelsteen

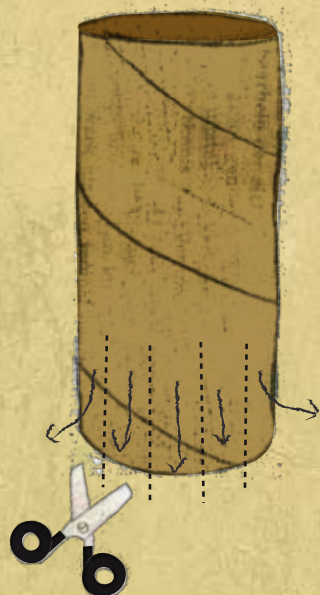




LICHT BALLETTJES VANGEN



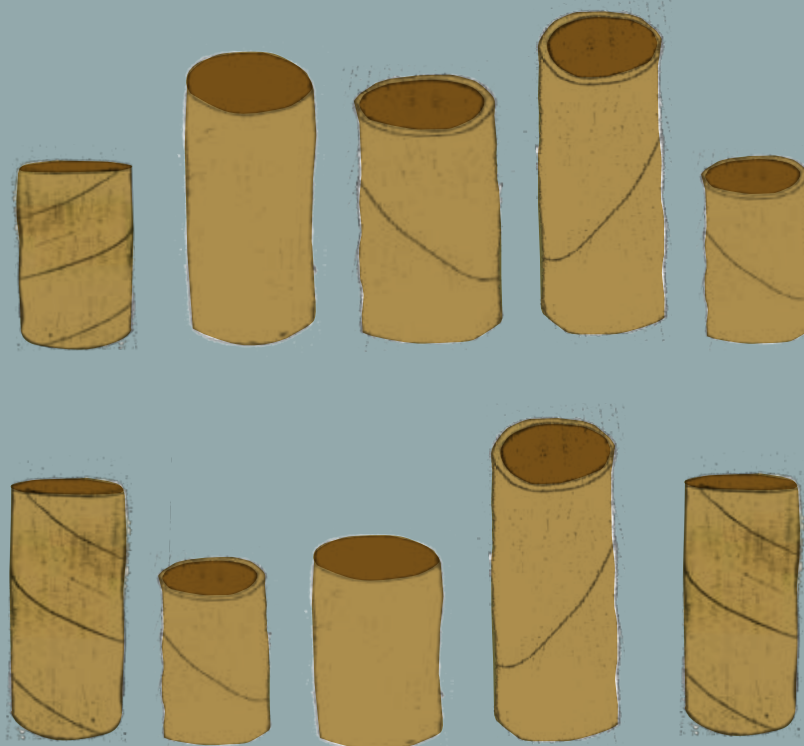
HOE MAAK JE HET



Knip de kokers af op ongeveer tien centimeter hoogte; de een wat korter, de ander wat langer.

Knip de onderkant van de kokers op enkele plaatsen een centimeter in, zo krijg je lipjes die je naar buiten kunt buigen.

Lijm deze lipjes vast op je ondergrond. Herhaal dit met de andere kokers. De kokers zijn de vanggaten. Geef elk vanggat een getal: hoe breder het vanggat, hoe lager het getal.



WAT HEBBEN WE NODIG

- Stuk stevig karton of triplex
- Tien kartonnen kokers van verschillende afmetingen
- Schaar of breekmes
- Lijm
- Watjes

HOE GAAT HET SPEL

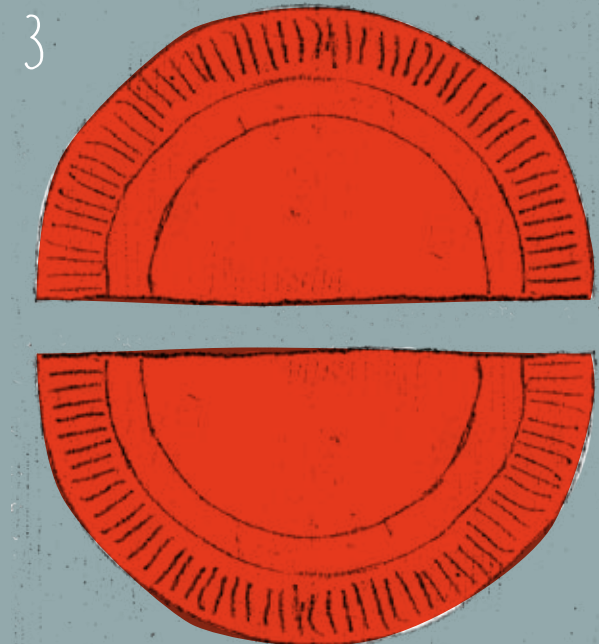
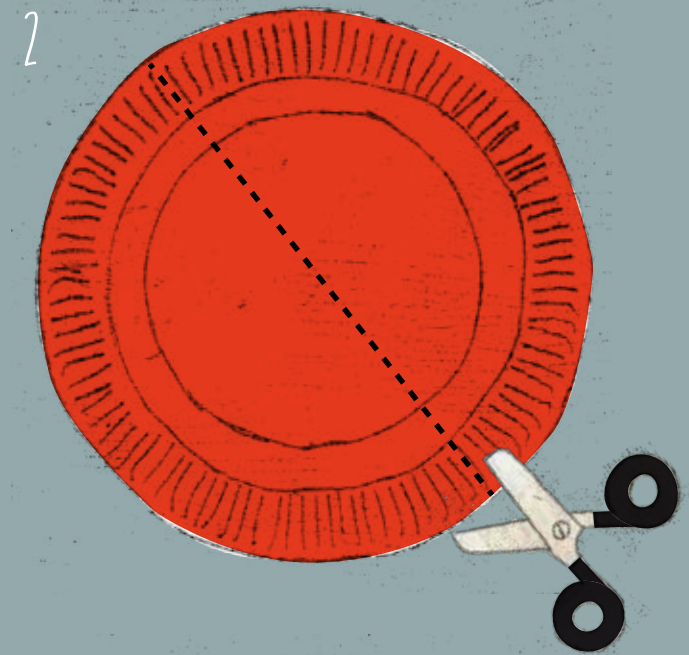
Het spel bevat een lichtballetjes - vanger en een lichtballetjesgooier. De gooier neemt tien watjes, pluist deze wat op (zodat ze bol worden) en gaat op een stoel staan met in elke hand vijf watjes.

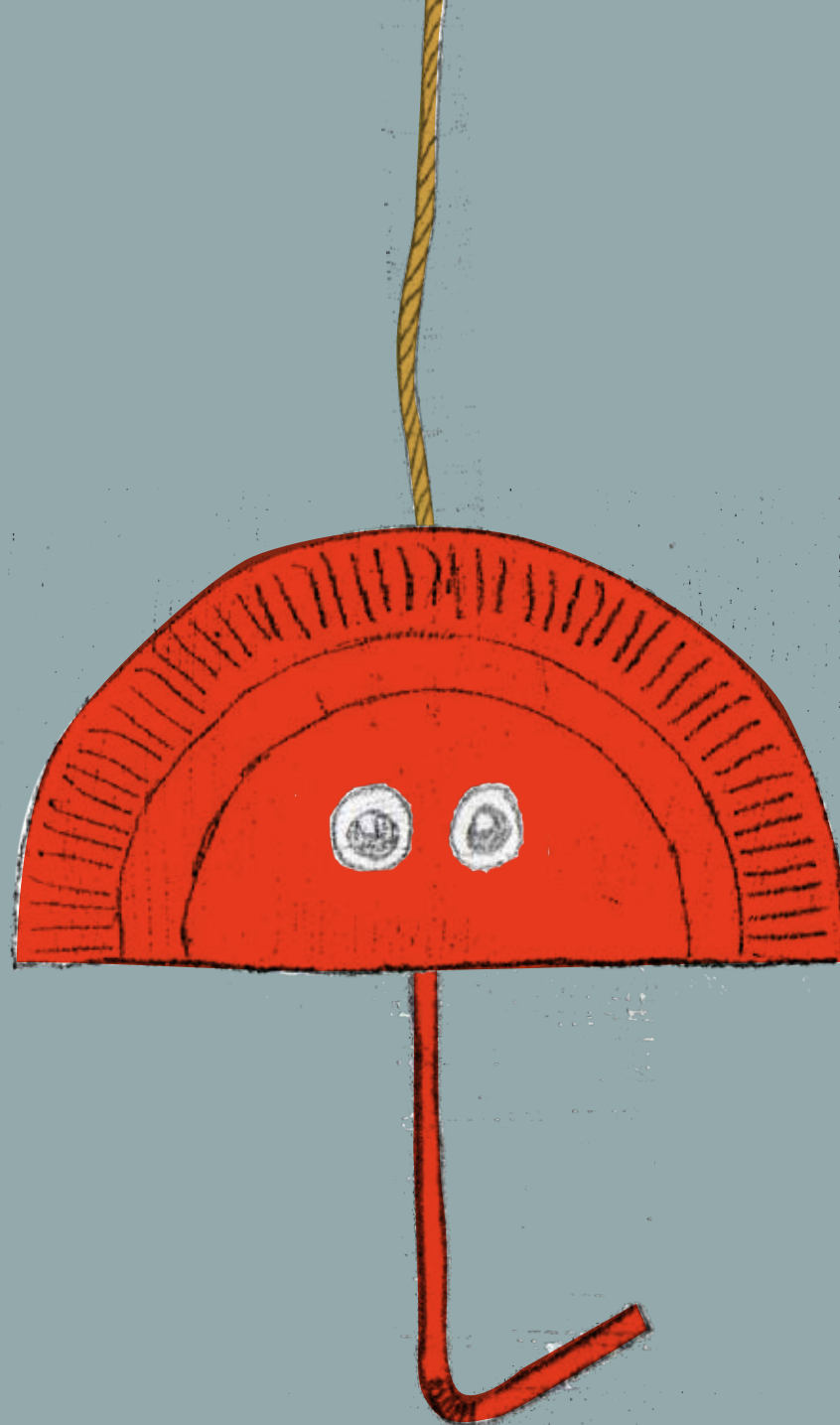
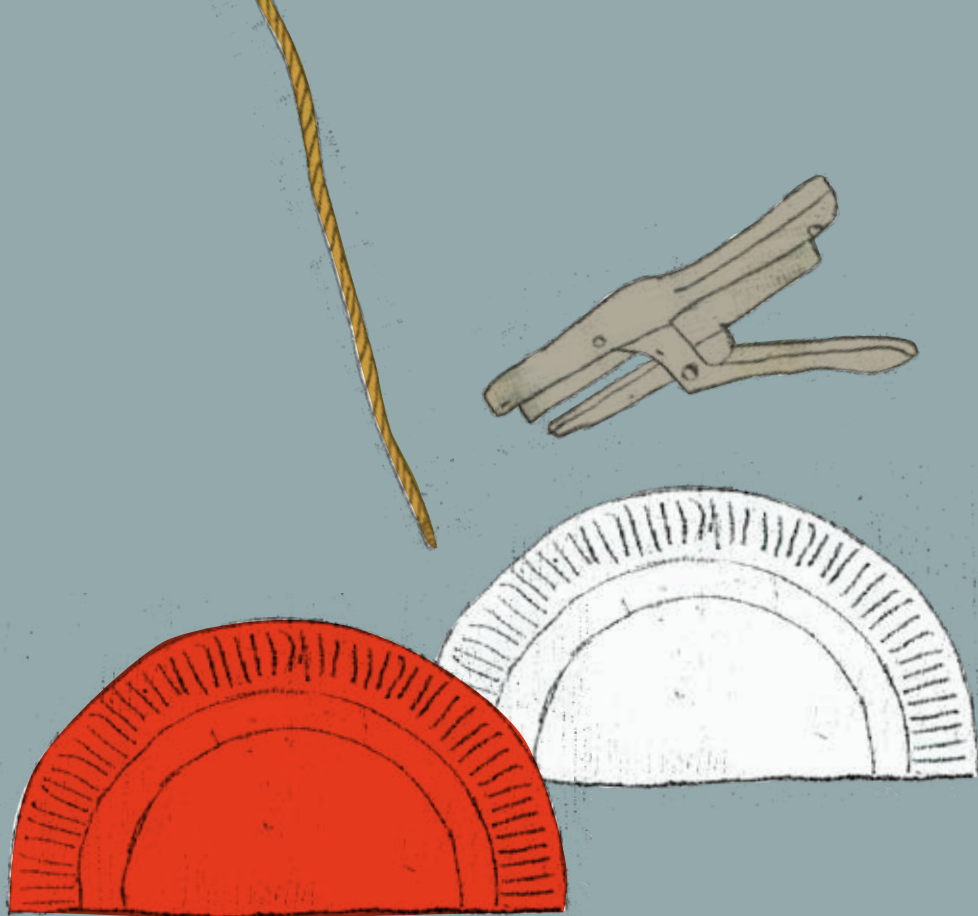
De lichtballetjesvanger staat met zijn dienblad vlak bij de stoel om zoveel mogelijk lichtballetjes op te kunnen vangen.

Dan gooit de gooier de vlokken uit beide handen in één keer hoog in de lucht, in de richting van de vanger. Hoeveel balletjes kan de lichtballetjesvanger vangen? En hoeveel punten heeft hij?

Een lichtballetje die door een vanggat met een 3 naar binnen is gekomen telt voor drie punten, een watje dat wel op het dienblad terecht is gekomen maar niet in een vanggat is gevallen telt voor één punt. Hierna zijn de volgende twee spelers aan de beurt.

PARAPLU KOM TOT LEVEN





WAT HEBBEN WE NODIG

- kartonnen borden
- verf
- schaaltes
- penselen
- nietjesmachine
- schaar
- rietjes

KORTE TOUWTJES

WAT HEBBEN WE NODIG

- korte touwtjes (+/- 70 cm)

Korte touwtjes, wat kan je er eigenlijk mee?

- dragen
- vasthouden
- als vast object
- spel



DRAGEN

- Laat zien op welke verschillende manieren je het touw kunt dragen.
- Beweeg door de ruimte terwijl je het touwtje draagt.
- Benoem lichaamsdelen en laat de kinderen daar het touwtje op leggen: op het hoofd, schouder, arm, nek, een hand, twee handen, elleboog, voet.
- Draag het touwtje op je buik of rug en beweeg door de ruimte.

VASTHOUDEN

- Houd het touw met twee handen aan de punten vast; voor je, achter je, boven je, tussen je benen
- Houd het touwtje vast met twee handen, stap er overheen en breng het touwtje langs je rug en over je hoofd weer voor je.
- Houd twee touwtjes met een ander kind vast en beweeg de armen heen en weer. (zaagbeweging)
- Houd twee touwtjes met een ander kind vast en leun naar achter.
- Houd het touwtje boven je hoofd met één hand en zwaai het touwtje in het rond als een helikopter. Je kunt hier ook het liedje helikopter bij zingen.



ALS VAST OBJECT

- Leg je touw op de grond en beweeg vrij door de ruimte. Probeer over alle touwtjes te springen.
- Spring op verschillende manieren over de touwtjes; huppelen, met twee benen tegelijk, op een been, gaan en lopen.
- Maak van twee touwtjes een slootje. Beweeg vrij door de ruimte en spring over alle slootjes. Ga, loop, hinkel over alle slootjes.
- Spring in tweetallen over je eigen slootje. Doe dit weer op verschillende manieren. Maak de afstand steeds breder.

SPEL

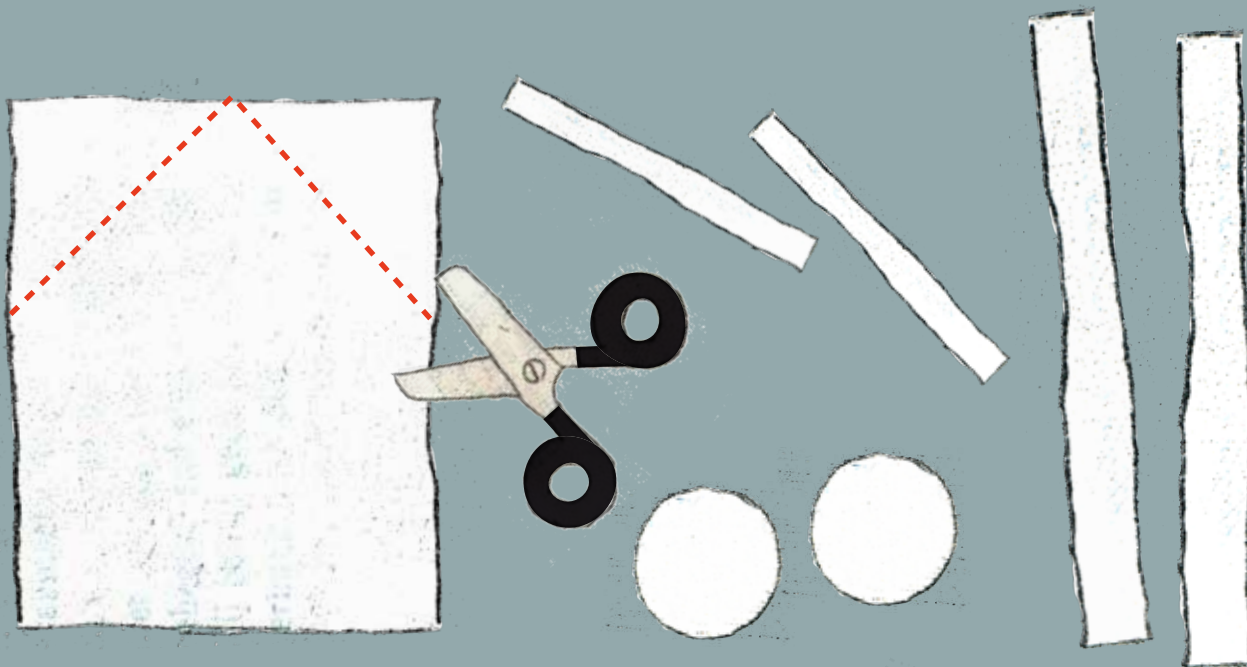
- Kat en muis tikspel:
Een spel waarbij elk kind een touw krijgt, duidelijk zichtbaar aan de achterkant in zijn broek. De kat trekt de muisjes hun staart uit de broek. Hoeveel staarten heeft de kat, zijn er ook zoveel muisjes zonder staart?
- Met muziek:
Beweeg vrij door de ruimte, als de muziek stopt sta je op een touw met je voeten wijd op de twee punten. Neem steeds een paar touwtjes weg. Hoeveel kinderen blijven er over, hoeveel touwtjes heb ik?

KLOK TIKT **KOEKOEK**

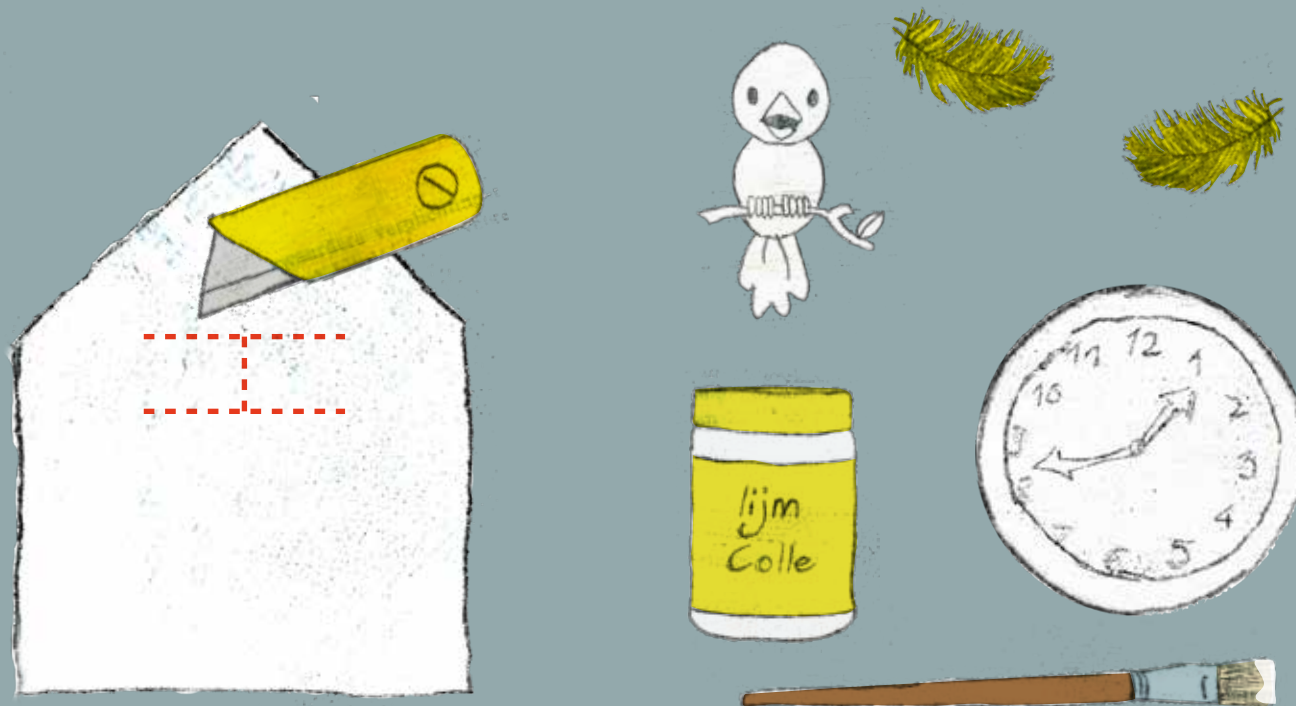
WAT HEBBEN WE NODIG

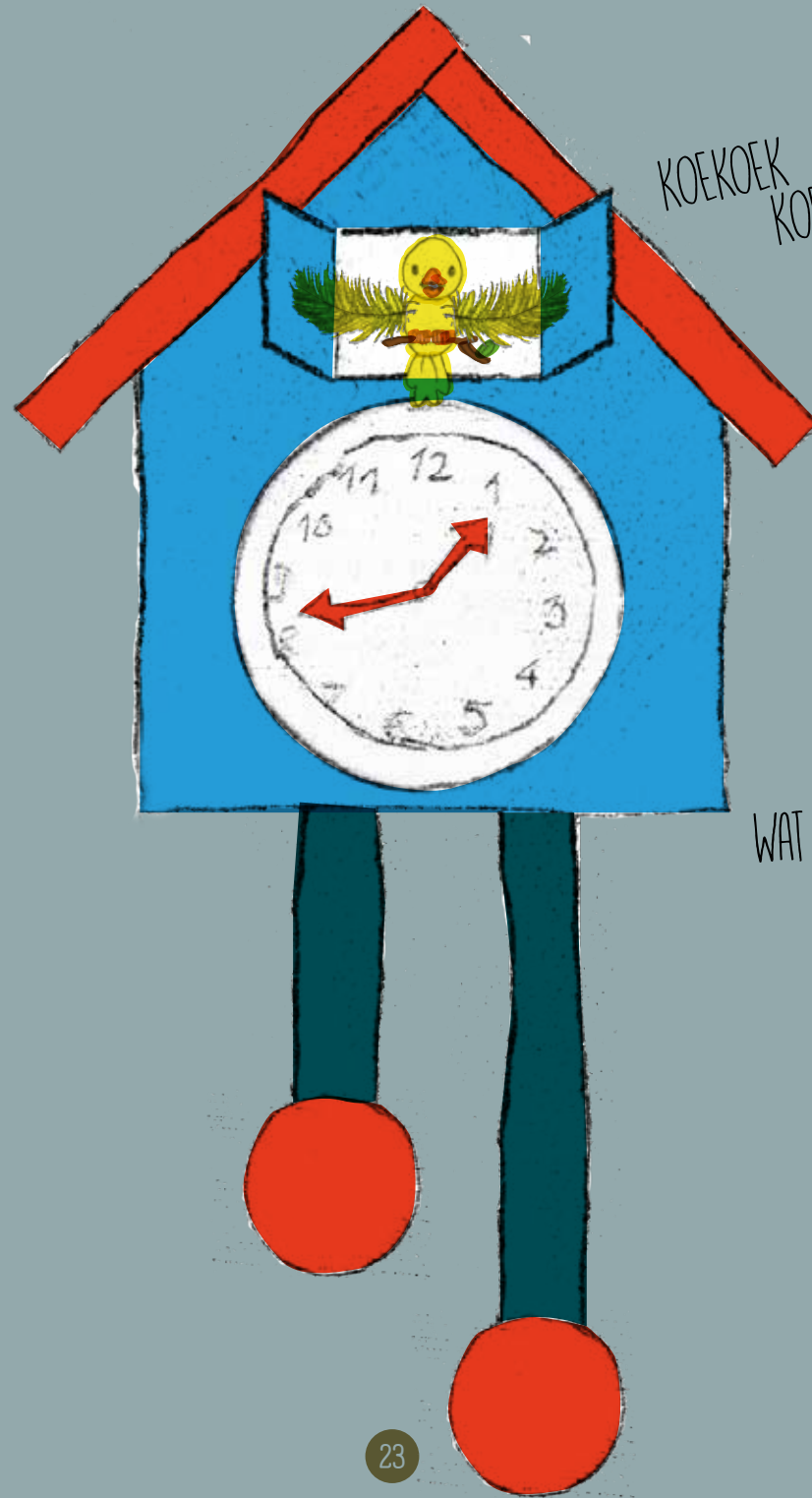
- A4 papier (gekleurd)
- Knip hieruit de huisjes vorm van de klok
- Snij een opening voor de koekoek
- 2 papierstroken voor het dak
- 2 papierstroken voor de klepels
- 2 ronde vormen
- 1 keer het kloksjabloon (zie p.30)
- Je kan de wijzers vastzetten met een splitpen.
- veertjes voor de vogel
- lijm + kwast

1



2



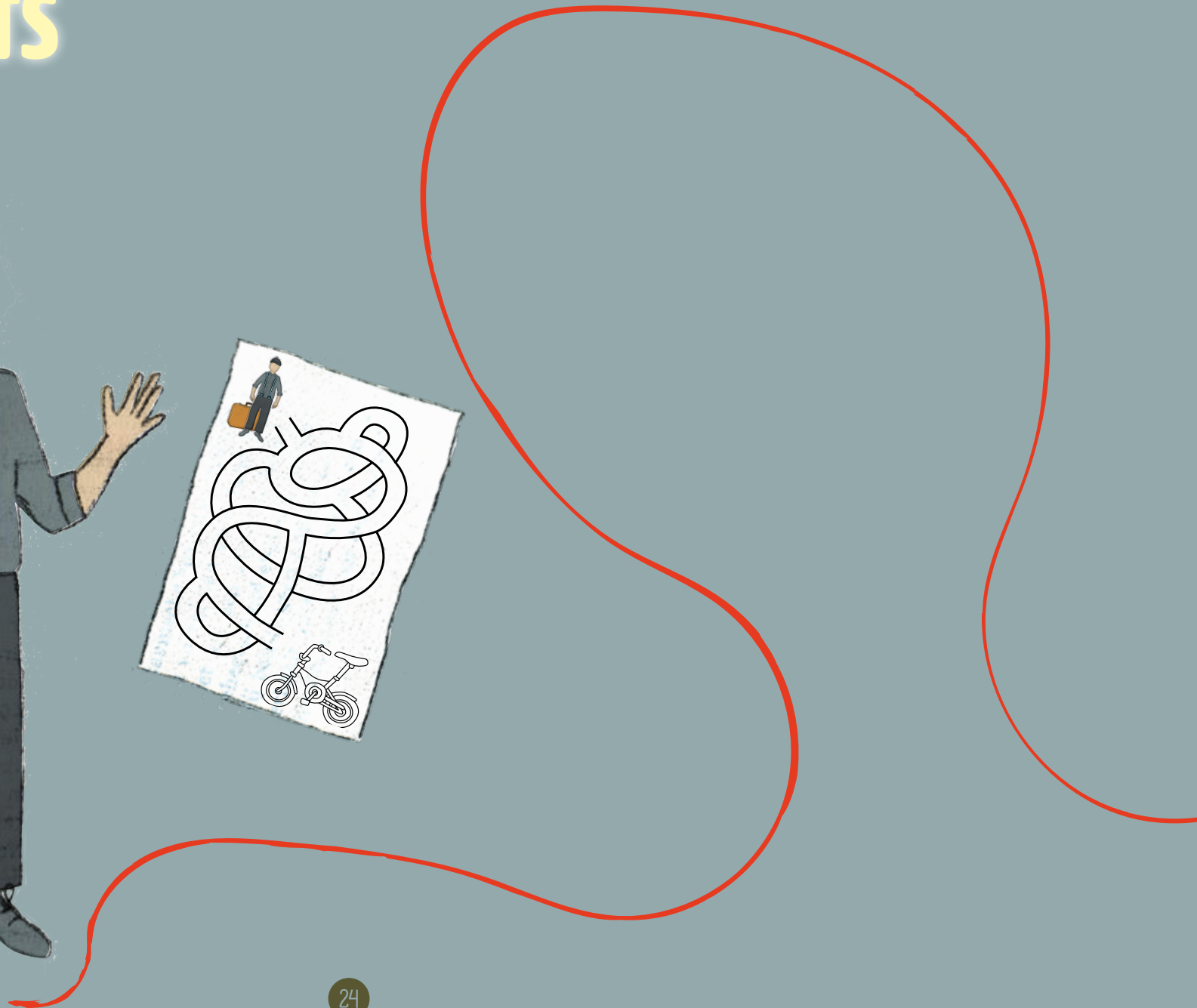


KOEKOEK
KOEKOEK

WAT HOOR IK DAAR?



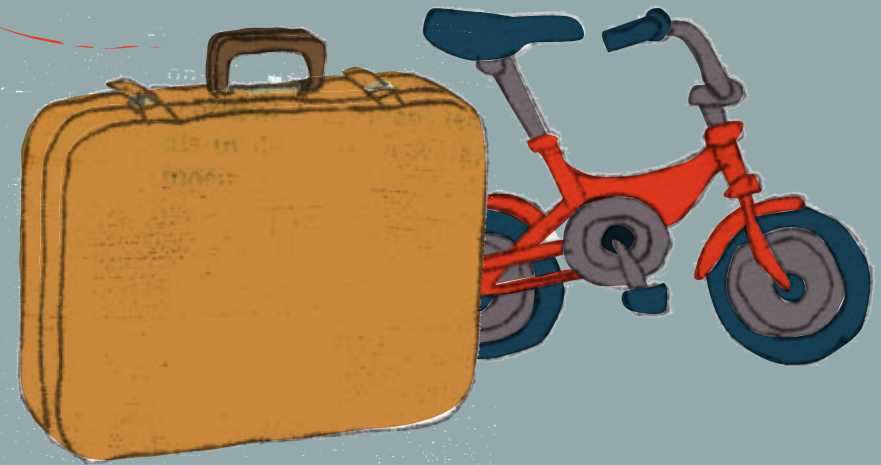
WAAR IS MIJN **FIETS**



WAT HEBBEN WE NODIG

Click wil zo graag op zijn fietsje rijden.
Helpen jullie hem zijn fietsje terug te vinden.

- per kind 1 keer sjabloon fietsdoolhof (zie p.31)
- kleurpotloden



LESMAP

BIJLAGEN

