

Spelcompositie Sneeuwwitje (Groep 3-4)

Thema: krijgt jaloezie een kans?

Inhoud

Het sprookje 'Sneeuwwitje' wordt vertellend en spelend uitgewerkt. De kinderen spelen verschillende rollen zoals dwergen, jagers, heksen en worden uitgedaagd om de problemen, waar ze mee geconfronteerd worden op te lossen. Door hun keuzes verandert de inhoud van het verhaal en ontstaan nieuwe intriges.

Doelen:	Samen een spelsituatie creëren en er in spelen, openstaan voor andere meningen en ideeën om de problemen die ontstaan op te lossen.
Vakgebieden:	drama, taal, wereldoriëntatie.
Aantal lessen:	drie van ongeveer drie kwartier.
Leerkrachttollen:	verteller, spiegel, dwerg, jager, heks. Afhankelijk van de ontwikkelingen kunnen er andere rollen ontstaan.
Middelen:	Een stoel en aantal lappen om een troon te decoreren. Een spiegel, een kroon, de brief van de koning (bijlage 1), liedje (bijlage 2). Van lappen geknoopte mantels (Twee voor de koningin, een rode en een zwarte. Een mantel voor Sneeuwwitje. Aanvullende lappen voor de andere rollen als dat nodig is).

Vorbereiding

Hou goed in de gaten welke reacties u oproept door middel van de rol die u speelt. Zwak de rol waar nodig af of stap er even uit om met de kinderen te overleggen.

Oplossingen van de kinderen

Sommige oplossingen kunnen meteen het einde van een les inluiden. Wij kiezen ervoor om de oplossing die het meeste leeft ook uit te voeren. In de tijd tussen de twee lessen wordt er dan een beroep op de inventiviteit van de leerkracht gedaan.

Zij moet vanuit de eerder gevonden oplossing de weg terug vinden naar de uitgeschreven rode draad. Bijvoorbeeld: De koningin kreeg een eeuwig slaapdrankje: maar ja bij koninginnen werkt dat niet zo lang. Of de koningin was oerlelijk geworden van een drankje, maar gaat toch weer op weg naar sneeuwwitje. Bij de laatste les bepalen de kinderen de definitieve oplossing

Een probleem voor de jagers

Korte inhoud

De dwergen werken in de mijnen en krijgen thuis een brief dat Sneeuwwitje geboren is. Als Sneeuwwitje groter en mooier wordt, wordt de koningin jaloez en wil Sneeuwwitje uit de weg ruimen. De jager moet dat doen. Deze gaat naar zijn jagers vrienden en vraagt om hulp. Een van de ideeën wordt uitgevoerd.

Doel:	Inleven in de verhaalsituatie en bedenken hoe ze de jager kunnen helpen.
Middelen:	Troon plus klein decor van lappen, Spiegel, Kroon. Mantels voor de koningin, Sneeuwwitje en eventuele andere rollen.

Vorbereiding

Zet een stoel in de speelzaal en versier deze met wat gekleurde lappen. Hang achter de stoel een draperie die een troonzaal suggereert. Maak een kroon. Versier een handspiegel.

Aandachtspunt.

Laat mogelijke oplossingen echt uit uw groep ontstaan. Lees onderstaande slechts ter voorbereiding op wat u kunt verwachten.

○	De kinderen bedenken dat de jagers inbreken in het kasteel en de spiegel stelen/kapotmaken/verstoppem.
○	Dat ze Sneeuwwitje verstoppem/vermommen.
○	Dat ze de koningin een schoonheidsdrankje geven zodat zij weer de mooiste wordt.
○	Dat ze zich verkleden als een monster en de koningin zo bang maken, dat ze het niet meer zal doen.
○	De jagers gaan 's nachts spoken in het kasteel waardoor de koningin zo bang wordt, dat ze niet meer achter Sneeuwwitje aangaat.

Lesverloop

Er was eens

De dwergen werken

De koningin en haar spiegel De opdracht voor de jager Het plan van de jagersvrienden

Leerkracht: Inleiding.

Vraag of ze van verhalen houden. Vraag of ze het leuk zouden vinden om in zo'n verhaal mee te spelen. Vertel de kinderen dat ze het sprookje van Sneeuwwitje gaan spelen, maar dat de kinderen er allerlei scènes gaan bij verzinnen. (Maak een paar afspraken bijvoorbeeld: bij een klap bevriezen/stilstaan, om te kunnen luisteren. Oefen dit even.)

De verteller: Er was eens...

“Er was eens heel lang geleden hier heel ver vandaan een land en in dat land woonde een koning en een koningin, dieren, jagers, boeren, dwergen en nog veel meer mensen. De dwergen hadden die ochtend hard gewerkt en waren toe aan een boterham ”.

Speler (in de rol van hoofddwerg): Schaftijd.

Stap in de rol van hoofddwerg en benader de kinderen meteen als dwergen. Laat ze (kinderen, zittend in de kring op hun stoel) beginnen met de lunch en doe mee met het uitpakken van het brood trommeltje en het eten. (Doe het doosje ook weer dicht)

Speler (in de rol van hoofddwerg): Aan het werk.

Laat ze vervolgens hun houweel van de grond pakken en vertel dat ze deze keer heel voorzichtig te werk moeten gaan in de mijn, want er zitten kleine diamanten tussen de stenen die ze niet kapot mogen hakken. Vertel dat ze de diamanten in hun mandje moeten stoppen. Laat ze aan werk gaan in de mijn en loop langs om hier en daar mee te zoeken. Eindig het werken door ze bij elkaar te roepen en verzamel de diamanten. Laat ze vervolgens hun olie lamp pakken en in de rij gaan staan om te vertrekken.

Speler (in de rol van hoofddwerg): Op weg naar huis.

Zeg dat ze onder weg net als altijd hun werklid zingen (zie bijlage 1), zing het lied een keer voor. Loop achter elkaar kris kras door het lokaal naar het denkbeeldige huis van de dwergen en laat ze weer zitten in de kring op hun stoel.

Speler (in de rol van hoofddwerg): De brief van de koning.

Pak als iedereen zit de binnen gekomen post, een brief van de koning (bijlage 2) en lees hem voor (Sneeuwwitje is geboren). Stap uit de rol van hoofddwerg.

Verteller: De koningin en haar ochtendritueel.

Vanaf die tijd werd er in het hele land feest gevierd, maar toen Sneeuwwitje groter was geworden ging de koningin dood. De koning vond een nieuwe koningin, maar deze koningin had een rare gewoonte.

(Vraag wie de koningin zou kunnen spelen, kies iemand uit en vraag aan de groep hoe een koningin zich gedraagt, oefen dit even met het kind of met de hele groep. Geef haar vervolgens een mantel om.)

Iedere ochtend vroeg zij spiegeltje, spiegeltje aan de wand wie is het mooiste van het land. (Als het kind dit gedeelte uit zichzelf speelt geeft u haar even de ruimte).

Speler: U zijt de schoonste. (Uw stem spreekt als spiegel)

Verteller: Op een dag.

Iedere dag vroeg de koningin het opnieuw, maar op een dag gebeurde er iets vreemds.

Speler (als spiegel): Sneeuwwitje is de allerschoonste

Verteller: De jager moet de koningin helpen.

De koningin wordt razend en bedenkt een plannetje. Sneeuwwitje moet worden gedood. Ze laat de jager bij zich komen.

Speler: De opdracht (in de rol van jager).

De jager maakt een sierlijke buiging voor de koningin en vraagt wat hij moet doen. De jager krijgt te horen dat hij Sneeuwwitje moet meenemen en doodmaken.

De jager protesteert tegen de koningin als hij de opdracht hoort en vraagt wat er gebeurt als hij het niet doet. De jager wordt stil en vertrekt tenslotte uit het paleis.

Verteller: De jager gaat naar de jagershut.

De jager heeft het vreselijk moeilijk weet niet wat hij moet doen. Plotseling komt hij op het idee om naar zijn jagersvrienden in de jagershut te gaan.

Leerkracht: Oefenen voor de jagersrol.

Vraag de kinderen wat jagers zoal doen, laat ze als jagers hun gereedschap schoonmaken, zittend in de kring op hun stoelen en laat ze elkaar vertellen hoe hun jacht de afgelopen dagen verlopen is. Geef ze de gelegenheid om op gang te komen.

Speler (in rol van de jager): een goed plan.

Kom rennend de hut binnen en vertel hen wat er aan de hand is, eindig met:

"Wat moet ik nou toch doen, willen jullie me helpen?" Laat de jagers hun ideeën formuleren, waardeer ze allemaal als mogelijkheid en vraag telkens wat nog meer zou kunnen. Formuleer tenslotte een voorstel met een of meerdere ideeën van de kinderen om uit te proberen.

Leerkracht: Organiseren van de scene.

Verteller: Het plan.

Begeleid deze scene in de vorm van een vertelpantomime waarbij jij als verteller steeds zorgt dat alles volgens plan verloopt.

Speler (in rol van jager): eind goed al goed

Eindig de scene door alle jagers bij elkaar te roepen en met z'n allen het werklid als feestlied te zingen.

Leerkracht: Organiseer de afronding.

Stap met z'n allen uit de rollen en laat iedereen op de banken zitten.

Verteller: Gered.

Sluit het verhaal af door te vertellen dat Sneeuwwitje voor nu gered was en dat de jagers de hele nacht feest vierde.

Afronding:

Sluit daarna de les af, met enkele evaluatieve vragen afgeleid van het doel van de les zoals, hoe ze het vonden om samen de problemen in het verhaal op te lossen op hun manier, hoe ze het vonden om te spelen, wat ze het spannendste, leukste moment vonden tijdens de les.

Wie helpt de koningin?

Korte inhoud

De koningin komt er achter en verzint een manier om verder te kunnen gaan met het weg werken van Sneeuwwitje. Ook dit plan mislukt door de inventiviteit van de dwergen of jagers.

Doel:	De kinderen kiezen aan wie ze hun loyaliteit geven.
Middelen:	Troon plus klein decor van lappen. Spiegel, Kroon. Mantels voor de koningin, Sneeuwwitje en eventuele andere rollen.

Vorbereiding

Zet een stoel in de speelzaal en versier deze met wat gekleurde lappen. Hang achter de stoel een draperie die een troon zaal suggereert. Leg de andere spullen ook klaar.

Aandachtspunt

Laat het ook dit keer het idee te krijgen aan uw groep over.

Mogelijke oplossing zijn	
<input type="radio"/>	De tovenaars weigeren hulp.
<input type="radio"/>	De koningin werd onder hypnose gebracht, waardoor ze alleen nog maar vriendelijk kon zijn.
<input type="radio"/>	Enkele kinderen bedachten dat de spiegel niet door een houten kast heen kon kijken, dus verstopte ze Sneeuwwitje in een houten kast.
<input type="radio"/>	Sneeuwwitje vermomt zich zodat de koningin haar niet herkent en de spiegel niet meer vertrouwt.
<input type="radio"/>	Sneeuwwitje krijgt een hoestdrankje, zodat het stukje appel uit haar keel schiet.

Lesverloop

Sneeuwwitje gaat op pad Sneeuwwitje en de dwergen De koningin ontdekt het. De bediende moet het oplossen De koningin gaat zelf op pad.

Leerkracht: Inleiding.

Open de les door even te vragen wat er in de vorige les gebeurd is.

Verteller: Sneeuwwitje gaat op pad.

Vertel dat de dwergen die morgen naar de mijnen gegaan waren. En dat op aanraden van de jagers, Sneeuwwitje over de zeven bergen, door de zeven dalen, over de grote rivier door de zeven bossen naar de dwergen op weg was. (vraag wie er Sneeuwwitje wil spelen en nodig hem of haar uit op weg te gaan. Begeleid het spel eventueel vertellend.)

Verteller: Sneeuwwitje bij de dwergen.

Na verloop van tijd komt Sneeuwwitje bij het huis van de dwergen Sneeuwwitje gaat naar binnen snoept van het eten e.d. en valt in slaap (in het midden van de zaal op een lap).

Ondertussen waren de dwergen uitgerust van het harde werken en gingen naar huis.

Speler (in rol van hoofddwerg) : De ontdekking.

Stap in de rol van hoofddwerg en spreek de kinderen toe als de dwergen die even op de bank zitten na een dag van harde arbeid. Laat ze in de rij gaan staan en begin met het werklied.

Loop vervolgens de zaal kras rond op weg naar huis.

Thuis gekomen, ziet u dat de deur open is en suggereert u dat er weleens een inbreker of een beer in huis kan zijn. Wie durft er te gaan kijken. Na een spannende zoektocht (die door de hoofddwerg door middel van allerlei vragen en suggesties wordt begeleid) vindt deze dwerg de slapende Sneeuwwitje. Alle andere dwergen komen binnen en gaan eromheen zitten. Ze maken haar wakker, vragen wie ze is en wat ze komt doen. Daarna bespreken de dwergen wat ze zullen doen. Willen ze wel dat Sneeuwwitje bij ze blijft? Het huisje is misschien wel veel te klein om haar voor lange tijd te laten blijven, kan er een stuk aan het huis worden bijgebouwd, is er een andere goede schuilplaats in het bos? Al naar gelang het besluit, worden de bijbehorende activiteiten uitgevoerd.

Leerkracht: Zullen we eens gaan kijken wat er ondertussen met de koningin gebeurde. (Vraag aan de kinderen wie de koningin deze keer wil spelen).

Verteller: De koningin merkt dat er iets mis is.

De koningin wordt de volgende ochtend wakker en begint meteen met haar ochtend ritueel. De koningin gaat naar de spiegel, zoekt deze of ontdekt dat hij niet meer spreekt of..... Ze roept de bediende en geeft hem de opdracht het probleem op te lossen.

Speler (in de rol van bediende): Wat nu

De bediende gaat de spiegel zoeken, een nieuwe halen bij de tovenaars of..... (De kinderen zijn eventueel tovenaars die ook hun medewerking kunnen weigeren. Wat er ook gebeurd, de koningin kan altijd ook nog zelf gaan proberen om een spiegel te betoveren met het oude boek in de kelder!)

Verteller: spiegeltje spiegeltje.....

De koningin vraagt tenslotte spiegeltje, spiegeltje En natuurlijk is Sneeuwwitje nog de mooiste. De koningin verzint een passend plan om Sneeuwwitje dit keer te pakken te krijgen. (Eventueel betreft ze haar bediende hierbij)

Verteller: De koningin gaat het zelf doen.

De koningin gaat op stap met haar plan. Ze gaat over de zeven bergen, door de zeven dalen, over de grote rivier, door de zeven bossen en komt dan bij het huisje. Ze lokt Sneeuwwitje naar buiten en voert haar plan uit of

Speler (in rol van hoofddwerg) : De thuiskomst.

Stap in de rol van hoofddwerg en ga met de dwergen op weg naar huis (zing tijdens het lopen het werklied). Als de dwergen thuis komen vinden ze Sneeuwwitje wel/niet; dood/levend. De dwergen bespreken wat ze zullen doen om Sneeuwwitje te redden en voeren dit uit. Eindig de scene met een feestlied.

Leerkracht: Afronding.

Ieder stapt uit haar rol, de les wordt afgesloten met enkele evaluatieve vragen over de gebeurtenissen, de keuzes die ze moesten maken, de rollen die ze speelden en de mooiste, spannendste, leukste momenten.

Wie winnen er de heksen of de dwergen?

Korte inhoud

In deze laatste les gaat de koningin naar de heksen en vraagt hen een super gemeen plan te bedenken. De dwergen of een andere partij bedenken een tegenplan en de koningin wordt gedwongen van verdere acties af te zien.

Doel:	De kinderen leven zich in de twee tegenoverliggende standpunten in en bedenken voor beide een plan van actie.
Middelen	Troon plus klein decor van lappen. Spiegel, Kroon. Mantels voor de koningin, Sneeuwwitje en eventuele andere rollen.

Vorbereiding

Zet een stoel in de speelzaal en versier deze met wat gekleurde lappen. Hang achter de stoel een draperie die een troon zaal suggereert. Leg de andere spullen ook klaar.

Aandachtspunt

Laat mogelijke oplossingen weer door uw groep ontstaan.	
<input type="radio"/>	Sneeuwwitje houdt zich schijndood, zodat de koningin de spiegel niet meer geloofd.
<input type="radio"/>	De koningin krijgt een eeuwig slaapdrankje.
<input type="radio"/>	De koningin maakt op advies van de heksenraad een drankje waardoor Sneeuwwitje voor altijd lelijk wordt. Door verwisseling van het drankje wordt ze zelf oerlelijk en vlucht in het bos).

Lesverloop

De koningin gaat naar de heksenraad. Het plan van de dwergen.

De koningin gaat (weer) op pad. Eind goed al goed.

Leerkracht: Inleiding.

Vraag aan de kinderen wat er in de vorige les gebeurd is. Vraag een ander kind om de koningin te spelen.

Verteller: De koningin gaat naar de heksenraad.

De koningin wordt de volgende dag wakker en begint weer meteen met haar ochtendritueel. Nu weet ze dat ze de hulp nodig heeft van haar heksen, diezelfde middag gaat ze naar de heksenraad.

Leerkracht: Oefenen in heksen macht.

Zeg de kinderen dat u even met ze gaat oefenen hoe heksen zich gedragen en waarover ze praten (openingsritueel, houding, stemmetjes, anekdotes). Zeg de kinderen dat u met hun de heksenraad gaat spelen en dat de koningin om hulp komt. Laat de kinderen met elkaar roddelen over de laatste gemenigheidjes die ze bedacht hebben.

Speler (in rol van eerste hulpheks): De heksenraad.

Stap daarna in de rol van eerste hulpheks en doe open voor de koningin vraag haar waarom ze komt. De heksen bedenken de meest gruwelijke oplossingen en de eerste hulpheks destilleert een gemeen plan uit de voorstellen van de heksen. (Al naar gelang het plan, worden de bijbehorende activiteiten voorbereid. Als de koningin b.v. gif moet kopen, dan zijn de kinderen gifverkopers en wijst de eerste hulpheks van de koningin de kinderen op de consequenties van de verkoop bijvoorbeeld als dit plan ooit zou uitlekken, dan moet er wel verteld worden van welke verkoper het gif was. De kinderen kunnen zo kiezen of ze het wel of niet verkopen. Als enkele heksen mee willen gaan, wordt ook op het gevaar gewezen).

Leerkracht: Wat gebeurt er ondertussen achter de zeven bergen?

De dwergen bespreken een plan om de koningin definitief tegen te houden. Laten we eens gaan kijken. Wie wil er sneeuwwitje spelen?

Speler (in rol van hoofddwerg): Wat kunnen we doen?

Roep de dwergen bij elkaar en bespreek de situatie vanuit de vraag: "Wat kunnen we doen de koningin zal nu waarschijnlijk onherroepelijk zijn". Afhankelijk van de oplossingen worden de bijbehorende activiteiten uitgevoerd in combinatie met wat de koningin van plan was.

Verteller: Eind goed al goed.

Daarna volgt de eindscene die door de kinderen zelf gespeeld wordt, maar ook door de verteller begeleid kan worden. Eindig met het feestlied.

Leerkracht: Afronding.

Sluit daarna de les af, met enkele evaluatieve vragen over de inhoud van de gebeurtenissen, de rollen die ze daarin speelden, het spannendste, leukste, moeilijkste moment.

Paleis

Aan de dwergen.

In het bos over de zeven bergen door de zeven dalen.

Vandaag is er bij ons een kindje geboren

Zij heeft zwart haar, bruine ogen en is stralend mooi.

Wij noemen haar Sneeuwwitje.

Iedereen is welkom in het paleis,

want er is vanaf nu een week lang feest in het land.

Hoogachtend De koning.

De oorspronkelijke titel van het werk- en feestlied is: "De wasvrouwtjes", uit de vrolijke kring van C. Meeboer. De dwergen of de jagers kunnen mee dansen, eten, drinken etc

Auteurs: Hans Boekel, Ann Meijer en Lidwine Janssens

Eerder uitgegeven door de SLO (Instituut Leerplanontwikkeling Enschede) 1993