



Project: Koning van de stad Theater

Onze stad, Groep 1-2

Leerlingen kennen koningen uit sprookjes, maar wonen zelf ook in een koninklijke stad. Daarover gaat dit project. In de eerste opdracht onderzoeken de leerlingen de hoeden van Prinsjesdag en hoe je jezelf met bewegingen kunt uitdrukken. Met die ervaring laten ze in spel zien wat koningschap is. In de tweede opdracht staan de werkzaamheden van de koning centraal. De leerlingen leven zich in en brengen hun fantasie in het spel. Verbeelding speelt ook een grote rol in de slotopdracht: een fictief bezoek van de koning aan de school, dat uitmondt in een groots gespeeld koningsfeest.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf en hun omgeving, en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructie filmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij het project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders en/of verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project

Dit project maakt kleuters bewust van de tradities en rituelen rondom het koningschap. Wat is een koninklijke pose? Hoe gedraagt een koning zich? Welke werkzaamheden voert een koning uit? Waar woont een koning? Welke attributen gebruikt een koning? Wat gebeurt er als de koning op bezoek komt? De leerlingen kijken en luisteren naar echte koningen en bijbehorende tradities, rituelen en omgevingen. Ze spelen situaties uit het koningschap na en gebruiken hun fantasie.

Doelen

Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? raadpleeg dan de [begrippenlijst](#).

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit dat hij/zij/hen in een koninklijke stad woont en benoemt kenmerken van een fantasiekoning.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling speelt diens eigen interpretatie van koningschap.

Benodigdheden

- verkleedspullen koning en koningin
- geschreven brief van de koning
- beeldmateriaal: zie de linkjes in de opdrachten
- sprookjesboeken naar keuze

Aan de slag in de klas

Het project kan op verschillende manieren worden geïntroduceerd. Maak een keuze uit één of meerdere onderdelen.

- Vertel dat je vandaag zin had om koning van de klas te zijn.
- Zet een kroon op en neem een koninklijke houding aan. Zing een deel van het volkslied. Voer naar aanleiding hiervan een klassengesprek over koningen en koninginnen.
- Nodig een acteur uit die kan laten zien hoe je een koning speelt en hoe je je koninklijk gedraagt: hoe een koning zijn dagelijkse rituelen uitvoert, hoe hij eet, slaapt, televisiekijkt. Ook kan de acteur wat vertellen over toneelspelen en doen alsof.
- Bekijk en bespreek een aantal afbeeldingen van paleizen. Bijvoorbeeld de Haagse paleizen (Noordeinde, Huis ten Bosch, Escher in Het Paleis), maar ook sprookjespaleizen die te vinden zijn in attractieparken.
 - [Paleis Noordeinde](#)
 - [Paleis Huis ten Bosch](#)
 - [Paleis Hawa Mahal](#)
 - [Disneyland Parijs](#)

Stel de leerlingen vragen, bijvoorbeeld:

- Wie denk je dat hier woont?
- Wat is een koning?
- Waaraan zie je dat iemand een koning of koningin is?
- Wie is onze koning, en wie is onze koningin?
- Waarom wordt iemand koning of koningin?
- Wat doen de koning en de koningin de hele dag?
- Improviseer dat je een brief van de koning hebt waarin de koning wat over zichzelf vertelt. Het paleis van de koning wordt verbouwt en hij zoekt een nieuw paleis of logeeradres. Vraag de klas om raad. Kan hij misschien bij iemand van de klas logeren? Mogen de prinsessen en prinsesjes dan tijdelijk naar jullie school?

3. Oriëntatie

Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

In de oriëntatiefase van de les voer je naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Hoe is het denk je om te leven als koning (of koningin, prins of prinses)?
- Als jij koning zou zijn, zou je dan in Den Haag willen wonen of ergens anders?
- Hoe wordt iemand koning?
- Hier in Nederland is maar één persoon koning. Zouden er meerdere koningen in een land kunnen zijn? (Bijvoorbeeld de koning van de bomen, de koning van de stad, de koning van de school.)
Verdieping:
- Kan een land zonder koning?

Oriëntatieopdracht

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

- Lees en bekijk een sprookjesboek waarin een koning, koningin of prins of prinses een belangrijke rol speelt. Bekende voorbeelden zijn *De nieuwe kleren van de keizer*, *Assepoester*, *Repelsteeltje* en *Doornroosje*. Andere tips:
- de bundel *Grootmoeders grote oren...* van Jacques Vriens (Unieboek/Het Spectrum, 2006) waarin de schrijver in zijn eigen stijl dertig bekende sprookjes navertelt;
- het YouTube-filmpje bij [Assepoester van Dick Bruna](#), waarin Anouk Bakker het sprookje vertelt;
- Laat een stukje zien van [dit YouTube-filmpje](#) met de Glazen koets.
- Oefen met de leerlingen koninklijke gebaren en poses. Bijvoorbeeld: ga mooi rechtop staan en kijk rond alsof je heel belangrijk bent, knik iemand vriendelijk toe en wuif naar de mensen in de straat.
- Vraag aan de leerlingen waar zij graag koning of koningin van zouden willen zijn. Denk hierbij ook aan het onverwachte, zoals: koning van de gummen of koningin van de plasketting.
- Maak een foto van de leerlingen terwijl ze een koninklijke pose aannemen zoals bij een staatsieportret. Zie de website [staatsieportretten.nl](#).
- Laat de leerlingen een koninklijke spreuk bedenken die past bij hun staatsieportret, bijvoorbeeld 'Hoera voor de Koning!'.

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project: De leerling geeft op een eigen manier vorm aan de verbeelding van het koningschap.
-----------------	--

4. Opdracht: Koninklijke hoedjes

In deze opdracht kijken de leerlingen naar voorbeelden van koningshoeden tijdens Prinsjesdag, staan zij stil bij kenmerken zoals vorm, materiaal en kleur en maken zij een eigen koninklijke hoed. Vervolgens onderzoeken de leerlingen hoe bewegingen kunnen worden uitgebeeld tijdens een mime-workshop met als thema 'bewegingen van de stad en de straat'. Bewegen, gebaren, dans, muziek en geluid spelen een belangrijke rol in de verschillende spelvormen rond het onderwerp 'koningschap'.

Subdoel kennis	De leerling legt uit waarom je je door een hoed anders gedraagt.
Subdoel vaardigheid	De leerling beweegt als een koning of koningin met een zelfgemaakte hoed op.

Benodigdheden

- beeldmateriaal en geluidsfragmenten: zie de linkjes in de opdrachten
- verschillende materialen waarmee de leerlingen eigen hoeden kunnen maken

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

- Bekijk met de leerlingen het AD-filmpje '[Daar zijn de hoedjes!](#)' (speel het filmpje af zonder geluid). Bespreek voorbeelden van hoeden die werden gedragen tijdens Prinsjesdag. Wat zien de leerlingen? Sta stil bij de kenmerken van een koninklijke of bijzondere hoed.
- Laat de leerlingen hun eigen koninklijke hoed maken. Gebruik hiervoor een basis(verjaardag)muts van bijvoorbeeld vier of vijf stroken karton. De leerlingen kunnen de hoed persoonlijk maken door ermee te laten zien waar zij van houden. Zorg er in ieder geval voor dat ze de hoed een koninklijke uitstraling geven. De leerlingen gebruiken hun hoeden in de vervolgoopdrachten.
Tip: Op de website [De Blauwe Raaf](#) vind je leuke ideeën voor het maken van hoeden.

Uitvoeren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Koninklijk bewegen

Geef de leerlingen de opdracht om (met de koninklijke hoed op) een belangrijke en trotse houding of hoge status aan te nemen. Zo kunnen zij deftig wuiven, paraderen, elkaar deftig begroeten, een koninklijke buiging maken, met hun hoedjes tegen de wind in lopen. Gebruik tijdens de opdracht het spelelement 'bevries'. Als je 'bevries' zegt, staan de leerlingen stil als standbeelden. Daarna geef je een nieuwe opdracht.

Modeshow en koninklijk bal

Kies twee muziekfragmenten die passen bij een modeshow of koninklijk bal. Gebruik bijvoorbeeld:

- de muziek uit [Pronovias Fashion Show 2017](#)
- [klassieke luïtmuziek](#).

Gebruik de muziek bij onderstaande twee opdrachten:

1. De leerlingen lopen over een catwalk, eerst koninklijk deftig en dan koninklijk blij en aan het einde bedanken ze het publiek door te wuiven en te buigen.
2. De leerlingen dansen koninklijk op de muziek. Zij doen dit individueel, in tweetallen of in de kring. Het kan een improvisatie zijn, maar je kunt ook een aantal eenvoudige danspasjes leren aan de hele groep. Laat de klassenkoning en -koningin het bal openen.

Prinsen en prinsessen spelen

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Bespreek met de leerlingen wat prinsen en prinsessen zijn. Mogen ze ook naar school, mogen ze op straat of op het schoolplein spelen?
2. Laat de leerlingen een aantal bewegingen uitbeelden die ze kennen van het schoolplein. Denk aan hinkelen, bal gooien of tikkertje.
3. Herhaal de bewegingen op muziek. Kies een muziekstuk zonder tekst bijvoorbeeld [de muziek die Yann Tiersen componeerde voor de film Amélie](#).
4. De leerlingen verzinnen zelf bewegingen die volgens hen passen bij prinsen en prinsessen die spelen in de paleistuin of op straat. Zoek via Google [een aantal paleistuinen](#).

Presentatie

De spelopdrachten kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden.

Prinsjesdag in de klas

Maak een presentatie waarin de staatsieportretten en de hoedjesparade getoond worden. Verdeel de rollen over de klas: koning, koningin en de hoedendragers.

Hoedjesmodeshow

Maak een presentatie in de vorm van een modeshow waarin alle opbrengsten uit de oriëntatie en het onderzoek verwerkt zijn. Benader ouders/verzorgers of collega's om vlak voor de presentatie onverwachts als koning en koningin binnen te lopen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke koninklijke beweging maakte je?
Reflectie proces	Ga je anders bewegen met de hoed op?

5. Opdracht: De koning aan het werk

In deze opdracht staan de werkzaamheden van de koning en de koningin centraal. De leerling speelt in verschillende spel- en werkvormen koninklijk gedrag en koninklijke omgang uit, waarbij bewegen, luisteren, opvolgen, muziek en dans de leidraad vormen. Vervolgens maken de leerlingen in groepsverband een scène. Zij doen dit op basis van het onderzoek en een gesprek over de werkzaamheden, en met behulp van de geleide fantasie. De leerlingen presenteren de scène aan hun medeleerlingen en ontvangen tips en tops. Fantasie, pose en inlevingsvermogen spelen in deze opdracht een grote rol.

Subdoel kennis	De leerling benoemt de werkzaamheden van de koning en de koningin.
Subdoel vaardigheid	De leerling speelt in verschillende werkvormen koninklijk gedrag en koninklijke omgang uit.

Benodigdheden

- 'koninklijke' versierspullen
- blinddoek
- beeldmateriaal van werkzaamheden van de koning en de koningin (zoek op YouTube en Google)
- sprookje van Doornroosje
- 'koninklijke' rekvisieten en verkleedspullen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

De koning(in) heeft hoofdpijn (warming-up)

De koning(in) (een leerling) zit op een 'troon' aan de korte zijde van de paleiszaal (het speellokaal). Hij/zij heeft hoofdpijn. Aan beide zijden van de troon staan drie stoelen. De koning(in) heeft een blinddoek voor of een koninklijke handdoek over zijn/haar hoofd. De bedienden (de andere leerlingen) zitten aan de andere kant van de paleiszaal en proberen het lokaal geruisloos over te steken en op een lege stoel naast de koning(in) te gaan zitten. Als de koning(in) wat hoort, mag hij/zij wijzen in de richting van het geluid. Als hij/zij de loper aanwijst, is de loper af. Begin met elke keer één leerling de beurt te geven. Gaat het spel goed, dan kunnen ook twee of meer leerlingen tegelijkertijd gaan lopen. Jij bent spelleider en geeft de leerlingen de beurt. Als alle stoelen bezet zijn, gaat de blinddoek af. Start het spel daarna opnieuw. Wissel regelmatig van koning(in) en beëindig het spel als iedereen een keer gelopen heeft.

De koning zegt (warming-up)

Jij zit als koning op de troon en geeft opdrachten. De leerlingen moeten de opdrachten alleen uitvoeren als je begint met de zin 'De koning zegt'. Bijvoorbeeld:

- 'De koning zegt: maak een buiging.' Iedereen maakt een buiging.
- 'Maak een buiging'. Niemand beweegt.

Oefen deze opdracht een aantal keren en beëindig het spel met een afvalrace: de leerlingen die zich vergissen zijn af.

Het bevel van de koning(in) (spel oefening)

Bespreek met de leerlingen welke beroepen in het paleis van de sprookjeskoning uitgeoefend worden (bijvoorbeeld kok, hofnar, kamermeisje of -jongen, schoonmaker, stalmeester, tuinman of -vrouw). Zet een kroon op en speel dat je op een troon of paard zit. De leerlingen spelen de bedienden aan het hof en moeten de koning gehoorzamen (bijvoorbeeld de vloer poetsen, dansen, veters strikken, eten opdienen, het paard borstelen). Vervolgens verzinnen de leerlingen zelf handelingen die ze voor de koning of koningin spelen.

Bezoek aan de koning (improvisatie)

De koning van de klas (leerkracht of leerling) zit op de troon. Een bode, jonkvrouw of jonkheer (leerling) gaat op bezoek bij de koning, maakt een buiging en heeft een vraag of boodschap. Bijvoorbeeld: 'Koning, de kinderen in de klas willen graag tekenen, kan dat?', 'Koning, wat moet ik doen om de hele dag te mogen spelen?', 'Koning, ik heb een brief voor u van mijn moeder, zij wil taart komen eten.' Laat de koning en zijn gast een gesprekje met elkaar voeren.

Koninklijk bal (afsluiting)

De koning (leerkracht of leerling) geeft een feest. Hij houdt niet van dansen, maar alle gasten willen wel graag dansen. De muziek gaat aan. Als de koning de muziek uitzet, staat iedereen stil. Wie beweegt is af.

Vrijmarkt (kringgesprek)

Voer een gesprekje over Koningsdag: Wie weet wat er zoal gebeurt op Koningsdag? Wat is de vrijmarkt? Ben je er weleens geweest, heb je er zelf wat verkocht of iets anders gedaan?

Uitvoeren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Doornroosje (begeleidspel)

Lees vooraf eventueel het sprookje van Doornroosje voor. Vraag de leerlingen op de grond te gaan liggen en te spelen dat ze in diepe slaap zijn. Als je in je handen klappt, worden ze wakker. Iedereen staat stijf en stram op, ze hebben vele jaren geslapen. Ze weten niet meer zo goed waar ze zijn en gaan het kasteel bekijken. Ze komen in een lange gang met allemaal deuren. Wat zit er achter de eerste deur? De leerlingen mogen het bedenken. Er hangen ook schilderijen. Wie staan erop? Als laatste komen ze bij een gouden deur. Daarachter bevindt zich de troonzaal. Jullie bekijken de troonzaal. Op de troon zit de koning; hij weet niet meer welke namen zijn bedienden hebben en wat hun beroep is. Om de beurt mogen de leerlingen de koning spelen die een personeelslid bij zich roept en vraagt wie hij/zij/hen is en wat diens werk is. De leerlingen moeten netjes buigen en de koning geeft een opdracht. Bijvoorbeeld: 'Ga eten voor me maken', als het de kok betreft, waarna de leerling de bereiding van het eten uitbeeldt.

Op de troon (zelf een scène maken)

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Bespreek met de leerlingen welke werkzaamheden een koning uitvoert. Denk aan: lintjes doorknippen, prijzen uitreiken, de troonrede uitspreken, ambassadeurs ontvangen, op de tribune zitten bij de Olympische Spelen, op staatsbezoek gaan, in de Gouden Koets zitten, chique dineren.
2. Vorm groepjes van drie of vier leerlingen die een korte en eenvoudige scène bedenken waarin de koning aan het werk is. Geef de leerlingen de tijd om te oefenen. Laat de toneelstukjes aan elkaar presenteren. De andere leerlingen geven tips en tops.

Presentatie

De spelopdrachten kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden.

- Maak een compilatie van de zelfverzonnen scènes. Gebruik als decor bijvoorbeeld een troon en rekwisieten zoals een kroon, koningsstaf of mantel die de leerlingen aan elkaar doorgeven als de nieuwe scène begint. Op deze manier verbind je de verschillende scènes met elkaar. Of maak een filmopname die op de website van de school geplaatst kan worden.
- Speel het sprookje van Doornroosje of een ander sprookje in een begeleid spel.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Op welk moment was je echt een koning(in)?
Reflectie proces	Welke tip zou je aan de echte koning(in) willen vragen, zodat je nog meer op een echte koning(in) lijkt?

6. Opdracht: Koningsfeest

In de laatste opdracht wordt de leerling gevraagd om, middels een fictieve brief van de gemeente Den Haag, een koningsfeest te organiseren voor een koninklijk bezoek aan de school. De leerlingen bedenken activiteiten, onderzoeken met een medeleerling hun talenten en maken naar aanleiding hiervan een werktekening. In de werktekening maken ze kenbaar wat de activiteit inhoudt en wat ze hiervoor nodig hebben. Op basis van het onderzoek, de tekeningen en de benodigde rekwisieten wordt een voorstellingsprogramma samengesteld. De leerlingen krijgen een rol, oefenen de act en presenteren dit aan hun medeleerlingen. Vervolgens wordt het theaterstuk of koningsfeest gespeeld voor publiek.

Subdoel kennis	De leerlingen benoemen individueel waar zij goed in zijn en welke act voor het koningsfeest daarbij past.
Subdoel vaardigheid	De leerlingen presenteren een eigen korte theatrale act tijdens een koningsfeest.

Benodigdheden

- verhaal 'De koningin huilt' [zie bijlage 1](#)
- teken- en schildermateriaal
- verkleedspullen
- presentatiemateriaal voor het koningsfeest

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoeken

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

- Improviseer dat je een brief hebt gekregen van de gemeente Den Haag waarin de klas of school verzocht wordt een koningsfeest te organiseren. Bedenk met welke activiteiten je de koning en de koningin een plezier kunt doen; van binnenkomst tot en met vertrek en alles wat daartussen zit. Bijvoorbeeld een dans op het schoolplein als onthaal, een korte sketch, een gedichtje, acrobatiek, muziek, een bal hooghouden, een mop vertellen en een gezamenlijk afscheidslied. Laat de leerlingen in tweetallen of groepjes onderzoeken wat hun talenten zijn. Waar zijn ze heel goed in? Een taart bakken? Jongleren? Noteer de bevindingen en laat de leerlingen eventueel een tekening maken van wat ze aan de koning en de koningin willen laten zien en wat ze nodig hebben voor hun act.
- Lees het verhaal uit [bijlage 1: De koningin huilt](#) Bespreek met de leerlingen de strekking van het verhaal.

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Koningsfeest op school

- Stel met de uitkomsten uit het onderzoek een programma samen waarmee de koning en koningin kunnen worden ontvangen op de school. Gebruik de tekeningen voor het bepalen van een aantrekkelijke volgorde en verzamel de benodigde rekwisieten. Verdeel de taken onder de leerlingen. Bijvoorbeeld een ceremoniemeester of presentator, een hofnar, de beveiliging en bodyguards. Oefen vervolgens de verschillende rollen en acts. Laat ze aan elkaar zien, geef elkaar tips en tops.

De koningin huilt (begeleid spel)

- Lees het verhaal *De koningin huilt* opnieuw voor en laat de leerlingen tegelijkertijd spelen en uitbeelden. Laat de leerlingen om de beurt een stukje uit beelden. Na een paar keer oefenen is het mogelijk om het verhaal zonder onderbreking te spelen. Geef de leerlingen een vaste rol. Wijs hen erop dat ze zich ook mogen verkleeden. Oefen en speel het stuk een aantal keer.

Presenteren

Doorloop onderstaande stappen bij het presenteren van de spelopdrachten.

1. Bedenk samen met de leerlingen aan wie jullie het koningsfeest of het theaterstukje *De koningin huilt* zullen gaan aanbieden en op welk moment. Denk aan ouders en verzorgers, wijkbewoners, de directeur, andere medewerkers van de school (zoals de conciërge of schoonmakers), een leerling die afscheid van de klas neemt, ter ere van Koningsdag, de verjaardag van Koningin Máxima of van de directeur.
2. Oefen met het publiek dat het tijdens de presentatie koninklijk gedrag vertoont, zoals wuiven, klappen, netjes zitten en bravo roepen.
3. Maak tijdens het feest of de presentatie een foto van iedereen die het tot een succes heeft gemaakt. Zorg dat iedereen koninklijk op dit 'staatsieportret' staat.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat deed jij dat niemand anders deed tijdens het koningsfeest?
---------------------	--

Evalueren

Besprek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen.

- Wat weet je nu over de koning en de koningin? Vertel.
- Wat is leukste dat je hebt geleerd of gedaan?
- Hoe vind je het om voor publiek op te treden? Wil je dit vaker doen?
- Hoe is het om te spelen dat je iemand anders bent?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welk stukje zou je voor de echte koning en de koningin willen spelen?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Wie zou je een volgende keer willen spelen?