

Fantomimo

Wie laat zien dat hij fantasie heeft bij het toneelspelen en raden?

In dit leerspel voor **3-6** kinderen **vanaf 5** jaar oefenen kinderen waarnemen en nabootsen.

Om beurten volgens de wijzers van de klok beeldt telkens een van de kinderen een dier uit. Alle overige kinderen proberen te raden om welk dier het gaat.

Speelduur: ca. 15-20 minuten

Spelidee: Uli Geiler

Illustraties: Jutta Neundorfer

Spelinhoud:

28 houten dierfiguren

28 dierkaarten

28 houten daalders

Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wie met het uitbeelden en het raden van de dieren de meeste punten verzamelt, wint het spel.

3 kinderen

4-6 kinderen

dieren in het midden
kaarten en daalders klaarleggen

Spelvoorbereiding:

Doen er slechts 3 kinderen mee, dan worden er 10 willekeurige dieren met de bijbehorende kaarten uitgezocht en terug in de doos gelegd. Als er 4-6 kinderen meespelen, dan wordt er van alle 28 dieren gebruik gemaakt.

Leg de **houten dieren** in het **midden op tafel**, zodat ze voor iedereen goed zichtbaar en bereikbaar zijn.

Schudt de **kaarten**, en leg ze op een stapel met de afbeelding naar beneden. De **houten daalders** worden binnen handbereik klaargelegd.

Spelverloop:

Wie van jullie is het vaakst in de dierentuin geweest? Jij mag beginnen.

kaart trekken, dier uitbeelden

Neem de bovenste **kaart** van de stapel en bekijk die **zonder** hem aan de rest te **laten zien**. Nu is het tijd voor je eerste optreden: je moet het op de kaart afgebeelde dier d.m.v. **bewegingen, gebaren of ook met geluiden en klanken** uitbeelden.

dier raden en van tafel nemen

Wie het **uitgebeelde dier** heeft herkend, pakt bliksemsnel het overeenkomstige **houten dierfiguurtje** van tafel en roept de naam van het dier.

Goed?

- **Goed geraden?** Als beloning krijg je een **houten daalder**. Het kind dat het dier had nagebootst, krijgt de **dierkaart**. Het **houten dierfiguurtje** wordt weer terug op tafel gelegd.

Verkeerd?

- **Verkeerd geraden?** Niemand krijgt iets. het **houten dierfiguurtje** wordt weer op tafel gelegd. De **dierkaart** gaat omgekeerd terug in de doos.

volgende kind

Vervolgens is het volgende kind aan de beurt en neemt een kaart van de stapel. Even nadenken - en dan gaat voor jou het doek op...

Einde van het spel:

stapel opgebruikt?
kaarten en daalders tellen

Wanneer er **geen enkele kaart** meer op de stapel ligt, is het spel afgelopen. Elk kind telt zijn veroverde dierkaarten en daalders bij elkaar op. Elke **kaart** en elke daalder tellen voor een punt. Wie de meeste **punten** heeft, heeft het spel gewonnen.

tip voor de kleintjes

Voor kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen:

Neem in plaats van elke dierkaart het corresponderende houten dierfiguurtje en vervolgens stapel je al je houten dieren en daalders op elkaar. Wie heeft er nu de hoogste toren? Diegene heeft gewonnen.

Spelvariant voor kleinere kinderen

Speelsheden

De moeilijkheidsgraad van het spel is **variabel**. Voor kleinere kinderen kunnen de **dieren** die wat **moeilijker** zijn na te **boot-**
sen (eekhoorn, giraffe, krokodil, neushoorn, nijlpaard, pinguïn, zeehond, schildpad, beer) samen met de bijbehorende kaarten verwijderd en in de doos teruggelegd worden.

Spelvariant:
pantomime

Zo stom als een vis

Het spel wordt een stuk moeilijker, als alle dieren alleen door gebaren en bewegingen - **dus zonder enig geluid** - uitgebeeld moeten worden. Deze vorm van toneelspelen wordt pantomime genoemd en is een hoge kunstvorm!

Spelvariant: om
over na te den-
ken!

Olifantastisch!

Van olifanten wordt er gezegd, dat ze een heel goed geheugen hebben. Hier gaat het er om te onthouden waar de overeenkomstige **kaart** van het betreffende dier ligt.

houten dieren,
kaarten
dier, kaart
nemen
Hetzelfde?

Leg de **houten dierfiguurtjes** klaar. Spreidt de kaarten uit over de tafel **met de afbeelding naar beneden**.

Vervolgens neemt een kind een **houten dierfiguur** en draait een van de kaarten om.

- **Staat op de kaart hetzelfde dier afgebeeld**, dan krijg je als beloning zowel de kaart als het dier. Je mag vervolgens opnieuw een dier uitzoeken en een kaart omdraaien.

Een ander?

- **Staat er op de kaart een ander dier afgebeeld**, dan gaat het houten dier weer terug bij de rest. De kaart wordt opnieuw omgedraaid. Het volgende kind is aan de beurt.

Alle kaarten
omgedraaid?

Het spel is afgelopen, wanneer de **laatste kaart wordt omgedraaid**. Wie de meeste paren heeft verzameld, heeft gewonnen.

