

Pietleutig stelt voor:

WAAROM KONING KOFFIEPOT ZICH NOOIT MEER VERVEELDE



Educatief Pakket

AANBOD

1

CREATIEVE VERWERKING

CREATIEVE EXPRESSIE - Tableau vivant, Scène afbeelden en nieuwe elementen toevoegen

2

CREATIEVE VERWERKING

ROLLENSPEL - Levende fotoreportage, situaties uit het stuk naspelen.

3

CREATIEVE VERWERKING

CREATIEF SCHRIJVEN - Het nieuwe avontuur van Koning Koffiepot

4

DISCUSSIETHEMA'S

Verantwoordelijkheid - Eerlijkheid en liegen -
Familiebanden en herinneringen - Fantasie en realiteit

5

THEMAGERELATEERD

PROJECT FAMILIEGESCHIEDENIS

6

THEMAGERALTEERD

MIJN EIGEN FANTASIELAND

WAAROM KONING KOFFIEPOT ZICH NOOIT MEER VERVEELDE

Brief voor ouders

Beste ouder(s), voogd(en),

Vandaag keek uw zoon/dochter naar 'Waarom Koning Koffiepot zich nooit meer verveelde'. We namen de kinderen mee op een magisch avontuur naar het land van Tasië.

De voorstelling was een duik in een wereld waar eerlijkheid, moed, familie, en de kracht van de verbeelding centraal staan. We brachten de thema's op een speelse manier tot leven en hopen de kinderen ook stof tot nadenken te hebben bezorgd.

We geloven dat leren verder gaat dan de muren van de klas, en ouderbetrokkenheid is daar een groot onderdeel van. Daarom nodigen we u uit om het gesprek aan te gaan met uw kind over hun ervaring met "Koning Koffiepot".

Misschien willen ze hun favoriete moment delen, of zelf een verhaal of tekening maken geïnspireerd door het stuk. Dit zijn geweldige manieren om samen te reflecteren op de thema's van het verhaal en hoe deze resoneren in ons eigen leven.

Hoe kunt u meedoen?

Praat met uw kind over de voorstelling. Stel vragen, luister, en moedig hen aan om hun gedachten en creaties te delen.

Heeft u vragen of wilt u meer weten? Schroom niet om contact op te nemen.

Bedankt voor jullie betrokkenheid!

Vele Groeten,



ACTIVITEIT 2 - ROLLENSPEL

Doel: Bevorderen van verbale expressie, empathie en samenwerking.

LESVERLOOP

Benodigdheden

- Kaartjes met situatieschetsen - **bijlage 1**
- kostuums
- rekvisieten

Opwarming

- Een goede opwarming is belangrijk. Doe een aantal korte opwarmers in kring (Bunny bunny, Woesj, denkbeeldige voorwerpen doorgeven,...)

Levende Fotoreportage

- Vertel de leerlingen dat ze straks een stukje uit 'Waarom Koning Koffiepot zich nooit meer verveelde' zullen naspelen. Om ons goed te herinneren wat er allemaal in het stuk gebeurde bekijken we eerst een fotoreportage. Geen gewone fotoreportage, één die jullie zelf zullen uitbeelden.
- Wijs één leerling aan die naast de leerkracht gaat zitten. Deze leerling zal de "**fotobeschrijver**" zijn. (kunnen tussendoor gewisseld worden)
- De overige leerlingen zijn de "**fotoacteurs**" die de scènes zullen uitbeelden.

Instructie voor de fotoacteurs:

- Beschrijf kort hoe de eerste foto eruitziet. Geef details over de personages, hun emoties, posities, en eventuele objecten of achtergronden.
- Geef de leerlingen 15 seconden om hun positie in te nemen en een stuk uit de foto na te bootsen. Zorg ervoor dat ze begrijpen dat ze in hun pose moeten "bevriezen" zodra de tijd om is.

Instructie voor de fotobeschrijver

- Zodra de fotoacteurs in positie zijn, vraag je de fotobeschrijver om te beschrijven wat hij/zij ziet. Laat de beschrijver focussen op details zoals de interactie tussen de personages, de uitgebeelde acties, en de mogelijke betekenis van de scene.

Rollenspel

Verdeling

- Deel de situatieschetsen uit aan de leerlingen en wijs rollen toe.

Rekvisieten en Kostuums:

- Zorg voor eenvoudige verkleedkleden en rekvisieten die leerlingen kunnen gebruiken om hun personage meer vorm te geven. Dit kan zo simpel zijn als een stok als zwaard, een boek voor de wijze opa, of een papieren kroon.

Activiteitenverloop:

- Rolstudie: Geef de leerlingen tijd om vertrouwd te raken met hun rol. Ze kunnen in kleine groepjes werken om hun regels en acties te oefenen.
- Uitwerken situatie: Geef leerlingen de tijd om in groep hun situatie samen uit te werken en het verloop van hun scène een duidelijke vorm te geven.
- Repetities: Laat de leerlingen de scène een paar keer oefenen.
- Uitvoering: Zodra de leerlingen klaar zijn, voeren ze de scène op voor de klas.

Reflectie

- Laat de leerlingen reflecteren op hun ervaring. Wat hebben ze geleerd over hun personage, over acteren en over samenwerken?



ACTIVITEIT 3 - CREATIEF SCHRIJVEN

HET NIEUWE AVONTUUR VAN KONING KOFFIEPOT

Stimuleren van de ontwikkeling van creatief schrijven en verbeelding bij leerlingen door hen hun eigen einde aan het verhaal te laten schrijven of een nieuw avontuur voor de personages te laten bedenken.

LESVERLOOP

Benodigheden

- Schrijfpapier, schrijftjes
- Pennen en potloden
- Samenvatting originele verhaal - **bijlage 2**
- Eventueel toegang tot computers of tablets voor het uitwerken van de verhalen

Opdracht

- Leerlingen schrijven een eigen einde aan het verhaal "Waarom koning Koffiepot zich nooit meer verveelde" of bedenken een geheel nieuw avontuur voor Koning Koffiepot en zijn vrienden.

Inleiding

- Begin met een korte samenvatting of het voorlezen van geselecteerde delen van "Waarom koning Koffiepot zich nooit meer verveelde" om de leerlingen te inspireren. - **bijlage 2**
- Brainstorm: Organiseer een brainstormsessie waarbij leerlingen ideeën kunnen delen over mogelijke nieuwe avonturen of alternatieve eendes. Moedig fantasierijke en unieke ideeën aan.
 - *Tip: gebruik hiervoor een coöperatieve werkvorm: placemat, brainstorm, woordweb,...*

Kern

Instructie

- Leerlingen kunnen kiezen tussen het schrijven van een nieuw einde voor het bestaande verhaal of het bedenken van een geheel nieuw avontuur.

Schrijfproces

- Geef de leerlingen tijd om individueel aan hun verhalen te werken. Loop rond om vragen te beantwoorden, te ondersteunen en te motiveren waar nodig.
- Peer Review: Afhankelijk van de tijd en de voorkeur, organiseer een peer review sessie waarbij leerlingen in paren of kleine groepjes feedback kunnen geven en ontvangen op hun verhalen.
- De leerlingen schrijven hun werk op schrijfpapier of kiezen voor een digitale verwerking.

Afsluiting

- Presentatie: Nodig leerlingen uit om hun verhalen te delen met de klas.
- Discussie: Voer een klasdiscussie over de verschillende eendes en avonturen. Wat vonden ze van de creaties van hun klasgenoten? Welk nieuw element vonden ze het meest verrassend of interessant?

Reflectie

- Vraag de leerlingen om te reflecteren op het schrijfproces. Wat hebben ze geleerd? Wat vonden ze uitdagend en wat vonden ze leuk?



ACTIVITEIT 4 - DISCUSSIETHEMA'S

Doel: Het stimuleren van kritisch denken en discussie onder leerlingen.

LESVERLOOP

Inleiding

- Licht toe dat de les van vandaag draait om vier belangrijke thema's die niet alleen in verhalen voorkomen, maar ook in ons dagelijks leven een rol spelen: eerlijkheid, verantwoordelijkheid, familiebanden, en het onderscheid tussen fantasie en realiteit.

Discussiethema's

DISCUSSIE - 1: VERANTWOORDELIJKHEID

Vragen

- Wat betekent het om verantwoordelijk te zijn?
- Hoe toonde Kobe verantwoordelijkheid of het gebrek eraan?

Activiteit

Rollenspel waarbij leerlingen situaties naspelen waarin ze verantwoordelijkheid moeten tonen.

DISCUSSIE - 2: EERLIJKHEID EN LIEGEN

Vragen

- Waarom is het belangrijk om eerlijk te zijn?
- Wat gebeurt er als je liegt, zoals in het geval van de GSM van opa?

Activiteit

Groepsdiscussie of schrijfpdracht waarin leerlingen reflecteren op een moment dat ze zelf eerlijk of oneerlijk waren en de gevolgen daarvan.

DISCUSSIE - 3: FAMILIEBANDEN EN HERINNERINGEN

Vragen

- Hoe zijn herinneringen aan familieleden belangrijk?
- Bespreek de herinneringen aan oma in het stuk.

Activiteit

'Mijn Familieboom' project waar leerlingen hun familiegeschiedenis verkennen en presenteren.

*Activiteit 5



DISCUSSIE 4 – FANTASIE EN REALITEIT

Vragen

- Wat is het verschil tussen fantasie en realiteit?
- Hoe gebruikt het verhaal fantasie?

Activiteit

'Mijn Fantasieland' teken- of schrijfo opdracht waar leerlingen hun eigen fantasiewereld creëren

* *Activiteit 3 en 6*

Reflectie

- Sluit af met een reflectie op hoe deze thema's van toepassing zijn in hun eigen leven en hoe ze deze inzichten kunnen gebruiken in de toekomst.

Extra Tip

- Voor een diepere verkenning van deze thema's, kun je de activiteiten over meerdere lessen verspreiden en de leerlingen de tijd geven om grondiger na te denken over hun creaties.

PIETLEU
Kindertheater



ACTIVITEIT 5 - THEMAGERELATEERD

PROJECT FAMILIEGESCHIEDENIS

DOELEN

- Leerlingen inzicht geven in hun persoonlijke en culturele geschiedenis.
- Ontwikkeling van onderzoeks- en presentatievaardigheden stimuleren.
- Bevorderen van waardering voor de diversiteit binnen de klas.

LESVERLOOP

Benodigdheden

- Toegang tot internet, bibliotheekboeken, en interviews met familieleden.
- Presentatiemiddelen zoals PowerPoint, of digitale platforms zoals Prezi, canva of Google Slides.
- Schrijf- en tekenmaterialen

Opdracht

- Tijdens meerdere lessen maken de leerlingen een presentatie over hun familiegeschiedenis.

Inleiding

- Start de Les met een kort klasgesprek:
 - Wat weten leerlingen al over hun familiegeschiedenis?
 - Hebben ze bijzondere verhalen, tradities, of herkomsten in hun familie?
- Licht het belang toe van het kennen van je eigen familiegeschiedenis

Onderzoek

- Leerlingen krijgen de opdracht om meer te weten te komen over hun familiegeschiedenis. Dit kan variëren van het opzoeken van de betekenis van hun achternaam, het interviewen van familieleden, tot het onderzoeken van de achtergrond of herkomst van hun voorouders.
- Geef tips over hoe leerlingen informatie kunnen verzamelen, zoals het stellen van vragen tijdens familiebijeenkomsten, het gebruiken van online tools, het bekijken van oude fotoalbums,...

Presentatie voorbereiden

- Nadat de leerlingen hun onderzoek hebben voltooid, beginnen ze met het voorbereiden van hun presentatie. Moedig creativiteit aan door het gebruik van foto's, kaarten, familie verhalen, en andere visuele elementen.
- Bied ondersteuning bij het gebruik van PowerPoint of andere presentatiesoftware. Besteed aandacht aan het structureren van de presentatie en het toevoegen van beeldmateriaal.

Presentatie

- Organiseer een dag waarop de leerlingen hun familiegeschiedenis aan de klas presenteren.
- Na afloop van alle presentaties, bespreek met de klas wat ze hebben geleerd. Wat vonden ze interessant? Waren er verrassende ontdekkingen?

Reflectie

- Laat leerlingen reflecteren op wat ze hebben geleerd door dit project. Dit kan in de vorm van een schriftelijke opdracht of een klassikale discussie.



ACTIVITEIT 6 - THEMAGERELATEERD

ONTWERP EEN EIGEN FANTASIELAND

DOELEN

- Het bevorderen van creativiteit en ruimtelijk inzicht door het ontwerpen van een eigen fantasiewereld.
- Het vergroten van begrip voor culturele diversiteit door de creatie van unieke inwoners en culturen.

LESVERLOOP

Benodigdheden

- Papier voor het tekenen van kaarten en schetsen (A3-formaat aanbevolen voor de kaarten).
- Teken- en knutselmateriaal zoals kleurpotloden, stiften, verf, lijm, scharen, en diverse knutselmaterialen voor 3D-elementen.
- Optioneel: toegang tot computers of tablets voor het ontwerpen van digitale kaarten of illustraties.

Opdracht

- Leerlingen ontwerpen een eigen Fantasieland

Inleiding

- Begin met een korte beschrijving of hervertelling van het land Tasië.

Ontwerp

Kaart Ontwerpen

- Leerlingen beginnen met het tekenen van de kaart van hun Fantasieland.

Creatieve uitwerking

Leerlingen gebruiken teken- en knutselmateriaal om hun kaart en beschrijvingen van hun Fantasieland tot leven te brengen. Moedig het gebruik van diverse materialen aan.

Presentatie

- Elke leerling of groepje leerlingen presenteert hun Fantasieland aan de klas.

Reflectie

- Sluit af met een reflectie op wat leerlingen hebben geleerd door deze opdracht. Bespreek hoe creativiteit hen heeft geholpen om unieke werelden te creëren.



Bijlage 1 - Situaties

Stiekem met de GSM spelen

Kobe sluipt naar de zolder om stiekem met de GSM van opa te spelen. Jules, nieuwsgierig naar wat zijn broer uitspookt, volgt hem en ontdekt Kobe's geheime spel. Dit leidt tot een gespannen maar fluisterend gesprek.

De Val van de Pot

Terwijl ze spelen en de zolder verkennen, veroorzaakt Jules per ongeluk lawaai door een pot te laten vallen, wat bijna hun positie aan opa verraadde.

De Ontdekking van Opa

Terwijl Kobe en Jules op zolder zijn, ontdekt opa hen en confronteert ze met hun gedrag. Opa is boos op Jules en Kobe, op allebei evenveel.

Herinneringen aan Oma

Een droevig moment waarin opa vertelt over oma, die er niet meer is. Hij legt uit dat waar oma naartoe is gegaan, gsm's niet nodig zijn.

Het Verhaal van Koning Koffiepot

Opa begint een verhaal te vertellen over Koning Koffiepot en het land van Tasië, een plek waar de namen van mensen en dingen uit de keuken komen.

De Zoektocht naar Amusiereutig

In een poging zich niet te vervelen, gaan Kobe en Jules op een avontuur om de bokaal met 'Amusiereutig' open te krijgen..

De Magische Ontdekking

Na veel pogingen ontdekken Kobe en Jules eindelijk wat 'amusiereutig' betekent en hoe het hen kan helpen zich nooit meer te vervelen.

Terug naar de Realiteit

Na hun hun avontuur, worden Kobe en Jules geroepen door hun moeder, wat hen terugbrengt uit de fantasiewereld naar de echte wereld, de realiteit.

Bijlage 2 - Korte inhoud

Het verhaal begint wanneer Kobe, de oudste broer, stiekem de gsm van opa pakt en ermee naar zolder gaat. Jules volgt hem en ontdekt Kobe's geheime spel. Hun ondeugende avontuur wordt echter onderbroken wanneer opa hen ontdekt.

Opa besluit een verhaal te vertellen over Koning Koffiepot uit het land van Tasië waar iedereen vernoemd is naar keukengerei. Koning Koffiepot bezit een magische bokaal 'amusiereutig', die belooft de verveling te verdrijven, alleen weet niemand hoe ze de pot moeten openmaken.

Kobe en Jules gaan op een fantasievolle zoektocht naar iemand buiten de kasteelmuren die de bokaal wel kan openen. Dit leidt tot heel wat avonturen op opa's zolder.

Na een lange tocht ontdekken ze de echte betekenis van 'amusiereutig':
"De verveling van koning Koffiepot is niet weggegaan toen de bokaal openging. De bokaal is opengegaan toen de koning zich niet meer verveelde."