NIELS / *BRODER muziek + theater*

LESMAP



Beste leerkracht,

Fijn dat u met uw leerlingen komt kijken naar de muziek + theatervoorstelling *NIELS.* Daarin gaan de kinderen mee op reis met Niels en de ganzen over heel Zweden. Samen met Niels worden een echte vriend van de dieren. Een avontuur in verhaal en zang en verrassende beelden, niet in het minst dankzij een portie luchtacrobatie.

Om u te helpen deze theatrale en muzikale ervaring voor de kinderen te kaderen en maximaal zinvol te maken, ontwikkelden we deze lesmap. U vindt er lesactiviteiten die u kan doen zowel voor als na de voorstelling, en extra achtergrond over de thema's in de voorstelling.

We hopen daarmee u en uw leerlingen een fijne theater- en muziekervaring te kunnen bezorgen. Als u input of feedback hebt bij de voorstelling en/of de lesmap, dan horen wij dat zeer graag! Mail gerust naar koen@broder.be.

Tot binnenkort!

BRODER muziek + theater
www.broder.be

Voor de voorstelling

1 - Kijken naar theater

Gaat u voor het eerst met de leerlingen naar een theatervoorstelling? Of is het voor sommigen de eerste keer dat ze “muziektheater” zien? Dan is het zinvol om dat kort te kaderen. Deze voorstelling is immers *live* — de muziek en het spel ontstaan hier en nu, voor jullie. Enkele belangrijke handvaten, die u aan de kinderen kan meegeven:

- De spelers en muzikanten brengen het verhaal elke keer opnieuw live. Het publiek speelt daarin een grote rol: als je aandachtig luistert, meeleeft en soms zelfs reageert, dan wordt de voorstelling sterker.
- Je mag als kijker meeleven en dus reageren op de voorstelling. Je mag bijvoorbeeld lachen als het grappig is of schrikken als het spannend is, maar wel met aandacht voor de muziek en de spelers.
- Misschien is er soms iets wat je niet meteen begrijpt of waar je vragen bij hebt. Dat is niet erg. Hou je vraag even bij. Misschien wordt deze later beantwoord. Theater mag mysterieus zijn. En misschien beland je na afloop met je klasgenoten wel in een boeiende discussie.

Tips:

- Bespreek met de leerlingen wat het verschil is tussen film, concert en theater.
- Maak duidelijke afspraken met de kinderen over wat wel en niet kan tijdens een theatervoorstelling.
- Benadruk dat het live is. De spelers zijn echte mensen die hun best doen om voor hen een mooie voorstelling te brengen. Dat is een groot verschil met een film bijvoorbeeld. Wat zij doen en laten heeft invloed op de voorstelling. Een fijn publiek geeft een fijne voorstelling.
- Bereid de voorstelling in de mate van het mogelijke wat voor in de klas.
- Geeft de kinderen een paar kijkvragen mee die hun nieuwsgierigheid en aandacht alvast triggeren.
    - Wat doet de muziek met je tijdens de voorstelling?
    - Wanneer lijkt iets echt en wanneer gespeeld?
- Geef zelf het goede voorbeeld door met aandacht naar de voorstelling te kijken.
- Zoek als leerkracht een plekje tussen de leerlingen.

2 – Zing al een lied uit de voorstelling

OP MIJN EENTJE OP MIJN GANS

Dit lied is deel van de voorstelling. Je kan dit lied met de kinderen in de klas inoefenen. Of je zet het gewoon al eens op tijdens de voorbereiding.

Je kan het hier downloaden, de partituur vind je op de volgende baldzijde:
https://www.dropbox.com/scl/fi/y84tpxsswvw36qrom63qp/NIELS_Lesmap_OpMijnEentje.mp3?rlkey=4gagdo7iiwk8zvb3j9mjv7eo5&dl=0

MAARTEN, VAARWEL

Nog meer zingen? Hier is een kort fragemnet van het lied waar de voorstelling mee afsluit. Wie weet kunnen de kinderen het tegen dan wel meezingen?

De teksts is

“Maarten, vaarwel. Ik zal voor altijd aan je denken.”

Je kan dit lied hier downloaden of afspelen:

https://www.dropbox.com/scl/fi/2s4fnzc1szfvfafgzcipv/NIELS_Lesmap_MaartenVaarwel.mp3?rlkey=2ewin08oh9oobm6g1znl07w52&dl=0



Op mijn eentje

uit 'Niels'

t/m Peter Spaepen

A

p

met mijn piep-klei-ne vi-nger- tjes, koud, grijp ik diep in het dons, en ik

easy piano acc

C

A

Gm

Fmaj7

6

B

houd mij ste-vig vast aan die gan-zen klauw. en de win - ter maakt mij

B♭maj7

Gm6

A

B

Dm

B♭

13

bang geef ik toe, ik ver - ga van de schrik, van de win - ter zon - der

Gm7/E

A7

Dm

B♭

17

e-ten en ma-ma en pa-pa ik voel mij a- lleen op mijn een - tje, op mijn gans.

Gm7/E

A7(sus4)

B♭maj7

Am

Dm

3 – Vlieg over Zweden met NIELS – spel voor in de klas

In de voorstelling volgen we Niels op zijn reis op de rug van de ganzen doorheen Zweden. Voor schrijfster én leerkracht **Selma Lagerlöf** was het ook een manier om kinderen te laten kennismaken met het prachtige land. Speel dit spel met de klas. Zo ontdekken ze verschillende plekken in **Zweden** die ook aan bod komen in de voorstelling én zijn ze bezig met één van de thema's van het verhaal: hoe word je vriend van de dieren?

Dit spel introduceer je in klein een half uur. Daarna loopt het spel gedurende 1 of 2 weken. De kinderen kunnen in pauzes of in vrije mome nten en thuis verder spelen.

VOORBEREIDING

AF TE DRUKKEN

Druk het SPEELBORD in bijlage af. Het is aan te raden om het in het groot (A3 of zelfs A2) te laten afdrukken in een kopiecenter. Dat speelt makkelijker. Maar het kan zo nodig ook op A4. Geef het SPEELBORD een plek in de klas waar het kan blijven staan.
Druk ook de OPDRACHTEN uit die je in bijlage vindt. Deze kunnen gewoon op A4 maar het is aan te raden om ze af te drukken op verhard papier of ze te plastificeren.

Druk tot slot voor elk groepje een ROUTEKAART af (zie bijlagen).

TE VOORZIEN
Voorzie voor de start van het spel ook houtlijm en natuurlijk touw (onbewerkt hennep of sisaltouw).

Voorzie zelf nog een pion die kan staan voor SMIRRE (de vos).

START VAN HET SPEL

Welke kinderen kunnen er als eerste alle LANDINGSPLEKKEN van Zweden bezoeken samen met de Niels en de wilde ganzen? Kies zelf je weg. Verdien vleugelslagen om je te verplaatsen. Maar pas op voor SMIRRE, de gevaarlijke vos die op de ganzen jaagt. Hij blokkeert je de weg!

Verdeel de klas in groepjes van ongeveer 4 (max 6 groepjes per klas).

Stuur ze even naar de speelplaats of naar buiten om wat bladeren of stukjes hout te zoeken. Ze moeten ook een klein keitje of steentje vinden.

Elk team maakt nu eerst een GROEPSPION uit het natuurmateriaal. Dit kunnen ze met houtlijm en touw tot een pion maken. Ze zeten deze naast het SPEELBORD.

Elke groep laat één iemand met het KEITJE over het spelbord rollen met de ogen dicht. De LANDINGSPLEK (rood omcirkeld) het dichtst bij het keitje is hun startlokatie (Selma Lagerlöf kan geen startlokatie zijn!). Daar zetten ze hun GROEPSPION. Voor die LANDINGSPLEK krijgen ze ook meteen een stempel op hun ROUTEKAART.

Tot slot rolt de leerkracht blind met één van de steentjes. Op de route waar het steentje het dichtstbij is geland plaats je de pion van SMIRRE.

Daarna trekt elke groepje een eerste OPDRACHTFICHE. Elke opdracht kan een aantal vleugelslagen opleveren. Je bent als leerkracht jury over of de opdracht geslaagd is en hoeveel vleugelslagen ze daarmee verdienen. Er staat een aanwijzing voor het aantal op de fiche en in het overzicht hieronder. Als de opdracht bijzonder geëngageerd of kwalitatief is uitgevoerd, dan mag je altijd bonus vleugelslagen uitdelen. Vleugelslagen zijn VAKJES die verzet kunnen worden op het SPEELBORD. Ze mogen zelf hun parcours uitstippelen, maar de route met SMIRRE kan je nooit nemen. Als ze een LANDINGSPLEK bereiken (rood omcirkeld), dan krijgen ze een stempel op het bijhorende vakje op hun ROUTEKAART. Als een opdracht is volbracht, trekken ze een nieuwe OPDRACHTFICHE.

Als een groepje een opdracht niet ziet zitten, mogen ze die **teruggeven** en een andere trekken. Dit kost hun wel 1 vleugelslag, dat wil zeggen: ze moeten één VAKJE terug naar van waar ze kwamen.

EXTRA REGELS

- Als een groepje bij **SELMA LAGERLOF** is langs geweest, dan brengt de volgende opdracht DUBBELE VLEUGELSLAGEN op!
- De route waar SMIRRE op staat, daar kan je niet over vliegen. Veel te gevaarlijk! Als een groepje echter drie vleugelslagen opoffert na het voltooien een opdracht, dan mogen ze SMIRRE verzetten naar een zelf te kiezen andere route op het SPEELBORD.

Het groepje dat als eerste alle LANDINGSLPLEKKEN heeft bezocht én terug op zijn STARTLOKATIE geraakt, is gewonnen.

OVERZICHT VAN DE OPDRACHTEN

Opdracht	Wat moet je doen?	Vleugelslagen
🐝 **5 Sterren Insectenhotel**	Bouw een insectenhotel en plaats het in een tuin of op de speelplaats.	Klein **2** · middelgroot **4** · groot **6**
🗑️ **Naarstige Opruimdienst**	Verzamel met je groepje zwerfafval in de natuur en ruim het netjes op.	1 zak **3** · 2 zakken **5** · 3 zakken **7**

Opdracht	Wat moet je doen?	Vleugelslagen
🐌 **Slakkendorp**	Bouw met natuurlijke materialen een klein dorp voor de slakken.	Klein **3** · groot **6**
🫐 **Smakelijke Vetbollen**	Maak zelf vetbollen voor vogels en hang ze buiten op.	**3 per vetbol** · max. **15**
🪲 **Supersnelle Keversnelweg**	Maak met hout, schors, bladeren en stenen een avontuurlijk pad voor kevers.	**2 per ½ meter** · max. **12**
🚸 **Doldwaas Dierenverkeersbord**	Bedenk, maak en hang een grappig verkeersbord op dat aandacht vraagt voor wilde dieren.	**2 per bord** · + **2 bonus** voor een uitzonderlijk goed/grappig bord · max. **8**
🔎 **Dierendetective**	Zoek een echt dierenspoor, fotografeer het en ontdek van welk dier het afkomstig is.	**3 per herkend spoor** · max. **12**
🦔 **Geheime Egeldoorgang**	Maak, met toestemming en hulp waar nodig, een veilige doorgang in een tuinomheining voor egels.	**5 per doorgang** · max. **15**

OVERZICHT VAN DE LANDINGSPLEKKEN

Värmland
Lappland
Kebnekaise
Gotland
Uppsala
Göta Kanaal
Stockholm
Skaane
Smaaland
Selma Lagerlöf
Västra Vemmenhög

Na de voorstelling

1 – Nagesprek

Na de voorstelling is het zinvol om een nagesprek te houden met de kinderen in de klas. Hier zijn richtvragen die u voor dit nagesprek kan gebruiken:

STAP 1 – SPONTANE REACTIES

Laat de kinderen in de eerste plaats spontaan hun ideeën en gevoelens uiten, gebruik daarvoor vragen zoals:

- Wat is je bijgebleven van het verhaal? Wie kan het in een paar zinnen navertellen?
- Wat heb je beleefd in de voorstelling? Heb je bepaalde gevoelens gehad?
- Wat heeft de muziek met je gedaan? Vond je het mooie muziek? Waarom wel/niet?

STAP 2 – GERICHTE VRAGEN & DUIDING

Stel daarna vragen die de kinderen aanknopingspunten geven om de voorstelling diepgaander te begrijpen, zoals:

- Wat werd er allemaal in de voorstelling gebruikt om het verhaal te vertellen? Waar heb je dat in de voorstelling gezien?
- Waar waren we? Wat vertelde het decor?
- Welke rol speelde de muziek in het stuk?
- Wat heb je onthouden over Zweden?
- Waarom krijgt Niels op het einde vleugels? (er is niet één antwoord, de kinderen mogen fantaseren)
- Wat heeft Niels geleerd tijdens zijn tocht?
- Zijn er ook andere figuren die iets geleerd hebben?

STAP 3 – ACTIEVE VERWERKING

Hieronder vindt u een muzische activiteit, waarmee u de voorstelling in de klas op een actieve manier kan verwerken:

2 – Schaduwspel in de klas

In de voorstelling Niels wordt gebruik gemaakt van schaduwspel. Dit is een verbeeldingsrijke vorm van figurentheater waarmee ook de kinderen heel makkelijk bijzondere werelden tot leven kunnen roepen. Je kan deze werkvorm makkelijk in de klas met de kinderen toepassen.

HOE LANG? 2 lesuren

WAAR? kan gewoon in de klas. Het is een meerwaarde als je de ruimte wat kan verduisteren.

WAT HEB JE NODIG?

Vraag de kinderen om een wit laken mee te brengen.

Voorzie per twee à drie kinderen een goed opgeladen LED-zaklamp. Best een zaklamp met maar 1 LED in (geen paneeltjes). Je vindt ze makkelijk en betaalbaar in de Action.

Voorzie ook:

- wasknijpers om de doeken op te hangen
- dun karton
- scharen
- statéstokjes
- plakband



STAP 1 – ACTIVEREN

Hou een kringgesprek met de kinderen over het aspect van schaduwspel in de voorstelling. Richtvragen kunnen zijn:

- Wat is je allemaal opgevallen aan de voorstelling?
- Hoe hebben ze het verhaal verteld? Het is uiteindelijk een hele reis verteld in de veel kleinere ruimte van een toneelzaal.
- Heb je een idee hoe ze het schaduwspel hebben gemaakt? Op welke verschillende manieren zag je het in de voorstelling?
- Wat kan je allemaal doen met schaduwen? Heeft iemand nog andere ideeën dan wat we in de voorstelling zagen?
- Wat zou je nodig hebben om schaduwspel te maken?

Doe daarna een klein spel om de zaklampen te introduceren. Dit is een variant op 1-2-3-piano. Je bent als leerkracht de 'pakker'. Als je je omdraait schijn je met de zaklamp in het rond. Wie je ziet bewegen, moet genadeloos terug naar Västra Vemmenhög (het dorp van Niels). Wie geraakt als eerste helemaal tot op de Kebnekaise berg (de overkant, waar jij staat)?

UITBREIDING:

- De kinderen moeten bevriezen in een beeld waarbij er telkens een kind is die vliegt op een gans.

TIPS:

- extra leuk in het donker …
- als de kinderen te snel over geraken, kan je meerdere 'pakkers' inschakelen

STAP 2 – EXPERIMENTEREN

Laat de kinderen per 3 eerst hun 'theatertje' bouwen. Daarvoor zetten ze een bank omgekeerd op een andere bank. Over de poten spannen ze met wasknijpers hun scherm. Het is belangrijk dat het scherm goed aanspant. Dat levert de beste projectie op. Laat de kinderen daarna eerst even vrij experimenteren met een zaklamp. Vanuit het spel zullen ze al veel ontdekken. Geef daarna gerichte opdrachten die ze kunnen uitvoeren met telkens 1 kind met de zaklamp, 1 speler en 1 iemand kijkt aan de andere kant.

- Laat een vinger verschijnen, die wordt een hele hand, steekt over en verdwijnt weer.
- Twee handen komen elkaar tegen, geven een hand en gaan weer verder.
- Een vuist wordt een vorm en wordt terug een vuist.

Laat daarna de kinderen experimenteren met voorwerpen die achter het scherm verschijnen. Kunnen ze voorwerpen laten vliegen overheen het scherm? Hoe maken ze de vleugels met hun handen?

Geef hen daarbij opdrachten waardoor ze ook gaan experimenteren met de lichtbron:

- Laat de lamp vertrekken van heel dicht bij een hand in een bepaalde vorm en beweeg langzaam naar achter.
- Laat de lamp van links naar rechts bewegen, terwijl je wel het voorwerp in de lichtbundel houdt.

STAP 3 – CREËREN

Laat de kinderen op het karton 3 figuren tekenen en daarna uitknippen uit het verhaal van Niels. Overloop samen even de mogelijkheden: Niels, de kabouter, Smirre, Maarten de tamme gans, enzovoort. Aan de achterkant van de figuren kleven ze een satéstokje vast.

UITBREIDING:

- Het kan een meerwaarde zijn om onderdelen van een figuur los uit te knippen. Elk onderdeel krijgt dan een satéstokje. Zo kunnen ze apart bewegen. Bijvoorbeeld de vleugels van een gans, of de kaboutermuts van de kabouter.

- Met splitpennen of met touwtjes kunnen de kinderen ook bewegende elementen maken aan hun figuren.

De kinderen bedenken een kort verhaaltje met de figuren die ze hebben gemaakt. Dat moet niet het verhaal van de voorstelling zijn, ze mogen hun eigen verhaal bedenken met dezelfde figuren.

In het verhaal wordt niet gesproken. We moeten het kunnen begrijpen puur van de bewegingen van de figuren. Daag hen uit om ook te experimenteren met de positie en beweging van de lichtbron.

STAP 4 – PRESENTEREN

Laat de kinderen hun stukje schaduwspel oefenen. Ga even kijken of jij het verhaal kan volgen? Is het ook allemaal goed zichtbaar?

Daarna tonen de kinderen aan elkaar.

Voorzie een leuk muziekje voor onder de presentaties.

Achtergrond

1 – Thema's in de voorstelling

Niels is onze eigen bewerking van het oorspronkelijke avontuur 'Nils Holgerson'. De voorstelling volgt ruwweg de structuur van het origineel: Niels, een schavuit die de dieren op zijn boerderij voortdurend pest, wordt door een kabouter (tomte) tot een miniversie van zichzelf omgetoverd. Hij vlucht van de boze dieren met de tamme gans Maarten. Tijdens een avontuurlijke tocht naar het Noorden leert Niels hoe hij een vriend kan zijn van de dieren, en dat dat toch niet zo simpel is al bij al. Pas dan kan hij terug groot worden en terug naar huis.

Het thema **'vriend van de dieren'** staat centraal in onze theaterbewerking, meer dan de tocht langs alle bezienswaardigheden van Zweden, waar het origineel veel meer aan is opgehangen. Hoe kan je een vriend zijn van de dieren? En waarom zijn niet alle dieren even goede vrienden van elkaar? Het utopische hoogtepunt van de voorstelling is als alle dieren één nacht vrede sluiten om samen te genieten van de kraanvogeldans. De voorstelling zet de kinderen aan om na te denken over hoe zij meer vriend kunnen zijn van de dieren.

Daarnaast zet de voorstelling vraagtekens bij het **'recht van de sterkste'** dat toch nog vaak heerst op de gemiddelde speelplaats. Maar niet alleen de 'sterkste' (snelste, slimste, met de duurste jas, …) heeft waarde en heeft een belangrijke bijdrage te leveren. Er zijn zo veel talenten – zichtbaar en minder zichtbaar - en iedereen heeft iets te vertellen en iets bij te dragen. Uiteindelijk is het de zogezegd 'zwakke' tamme gans Maarten die Niels redt. En pas als zij vrienden worden **– een echte en eerlijke verbinding tussen zo verschillende wezens -** brengt de kabouter Niels terug thuis.

Niet in het minst zet de voorstelling **de schoonheid en de waarde van kunst en verbeelding** voorop. Dat zie je in de vorm die gekozen is – een avontuur in verbeelding gebouwd met sjorhout en doeken. Het doet denken aan kampen bouwen en daar de meest waanzinnige verhalen beleven. Maar ook in het verhaal is er pas echt even vrede voor alle dieren als ze kiezen om samen te verstillen bij de schoonheid van de kraanvogeldans.

2 – NILS – den ursprungliga*

(* Zweeds: het origineel)

Selma Lagerlöf (1858–1940) groeide op op het landgoed Mårbacka in Värmland, tussen verhalen, sagen en de landschappen die later haar hele oeuvre zouden kleuren. Ze werd onderwijzeres en brak als schrijfster door met *Gösta Berlings saga*. In 1909 werd ze de eerste vrouw die de Nobelprijs voor Literatuur ontving.

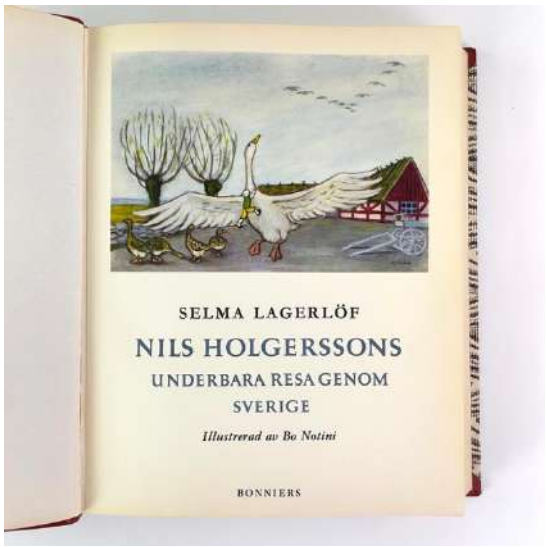
Haar beroemdste boek ontstond uit een merkwaardige opdracht. Rond 1902 vroeg de Zweedse onderwijzersvereniging haar om een nieuw aardrijkskundeboek voor schoolkinderen te schrijven. Lagerlöf vond dat kinderen hun land niet moesten leren kennen door rijtjes plaatsnamen, rivieren en grondstoffen uit het hoofd te leren. Ze wilde hen Zweden laten **beleven**.

Daarom bedacht ze Nils Holgersson: een brutale boerenjongen die dieren plaagt en weinig belangstelling heeft voor de wereld om hem heen. Nadat hij door een kabouter klein wordt gemaakt, belandt hij op de rug van de tamme gans Maarten en vliegt hij met wilde ganzen over heel Zweden. Van bovenaf ontvouwt het land zich onder hem. Bergen, meren, steden, bossen en landbouwgebieden worden geen leerstof maar een landschap vol verhalen, dieren, mensen, geschiedenis en legenden.

Nils Holgerssons wonderbare reis door Zweden verscheen in 1906 en 1907. Het is tegelijk schoolboek, sprookje, reisverhaal en ontwikkelingsroman. Terwijl Nils letterlijk leert kijken naar zijn land, leert hij ook anders kijken naar andere levende wezens. De egoïstische jongen die dieren kwelt, ontdekt afhankelijkheid, verantwoordelijkheid en mededogen.

Daarmee vertelt het boek ook iets over Lagerlöfs tijd. Zweden veranderde snel door industrialisering, modernisering en emigratie. Tegelijk groeide de aandacht voor volksopvoeding, natuur en een gedeelde Zweedse identiteit. Lagerlöf toont haar land met grote liefde, maar niet als een verzameling grenzen op een kaart: Zweden bestaat bij haar uit landschappen, verhalen en levende wezens die met elkaar verbonden zijn.
Dat maakt *Nils Holgersson* meer dan honderd jaar later nog verrassend modern. Lagerlöf vertrekt vanuit een pedagogische opdracht, maar haar antwoord is inspirerend en vol verbeelding: **als je wilt dat een kind de wereld leert kennen, moet je het niet alleen kennis geven. Je moet ervoor zorgen dat het kind zin krijgt om te kijken.**





3 – Credits

Muziek & Tekst: Peter Spaepen

Regie: Koen Boesman

Spel & zang: Yves De Pauw

Toetsen & spel: Elisabeth De Loore

Zang & spel: Pieter De Praetere, Lucas Cortoos

Vormgeving: Jana roos

Techniek: Fenna Maas

Lesmap: Koen Boesman

BIJLAGEN

- Stappenplan schaduwspel om uit te printen
- Opdrachtenfiches voor het spel
- Routekaarten voor het spel

SCHADUWSPEL

STAP VOOR STAP AAN DE SLAG IN DE KLAS



HOE LANG?
2 lesuren

WAAR?
Kan gewoon in de klas.
Een verduisterde ruimte is een meerwaarde.

WAT HEB JE NODIG?
- wit laken (door de kinderen)
- LED-zaklamp (per 2 à 3 kinderen)
- wasknijpers
- dun karton
- scharen
- satéstokjes
- plakband

1 ACTIVEREN

Praat, speel en ontdek.



SPEL:

1-2-3... piano!

Wie beweegt als de leerkracht met de zaklamp schijnt, moet terug naar Västra Vemmenhög. Wie geraakt als eerste tot op de Kebnekaise?

UITBREIDING:
- Bevries in een beeld waarbij telkens één kind vliegt op een gans.

TIPS:
- extra leuk in het donker ...
- als de kinderen te snel over geraken, kan je meerdere 'pakkers' inschakelen.

2 EXPERIMENTEREN

Bouw je theatertje en ontdek wat je kan.



PROBEER EENS:
- Een vinger die een hele hand wordt.
- Twee handen die elkaar ontmoeten.
- Een vuist die een vorm wordt.
- Laat voorwerpen vliegen. Experimenteer met de lichtbron.
- Breng de lamp van heel dicht naar ver.
- Beweeg de lamp van links naar rechts, terwijl je het voorwerp in de lichtbundel houdt.

3 CREËREN

Maak je eigen figuren en bedenk een verhaal.



TIPS:
- Kies figuren uit het verhaal: Niels, de kabouter, Smirre, Maarten de tamme gans, ...
- Knip onderdelen los voor extra beweging (bv. vleugels, muts, ...).
- Gebruik splitpennen of touwtjes voor beweegbare elementen.
- Bedenk een kort verhaaltje. Er wordt niet gesproken. We begrijpen het enkel door de bewegingen van de figuren!

4 PRESENTEREN

Oefen en toon jullie schaduwspel.



Oefen eerst even. Kan de leerkracht jullie verhaal volgen? Is alles goed zichtbaar?

Daarna tonen jullie het aan elkaar.

Voorzie een leuk muziekje onder de presentaties!



5-STERREN INSECTENHOTEL

Bouw een insectenhotel en plaats het in een tuin of op de speelplaats.

Insecten zijn een belangrijke schakel in ons ecosysteem. Ze zorgen voor bestuiving, ruimen afval op en zijn voedsel voor veel andere dieren. Insecten hebben plekjes nodig om te wonen. Help jij ze een beetje mee?

Zoek op het internet hoe je een insectenhotel kan bouwen. Het is altijd een raamwerk (vb houten kader of baksteen) waarin je dingen zoals strootjes, hooi, oud hout, dennenappels, … vast steekt. Je kan het afwerken met een stukje kippengaas om alles goed op zijn plek te houden. Plaats je insectenhotel in iemands tuin, ergens aan een muur of op de speelplaats. Breng een foto mee als bewijsmateriaal.

VLEUGELSLAGEN

Klein insectenhotel (een baksteen): 2 vleugelslagen
Middelgroot insecthotel (+/- formaat van een blad papier A4): 4 vleugelslagen
Groot insectenhotel (+/- 2 of meer bladeren papier groot): 6 vleugelslagen

NAARSTIGE OPRUIMDIENST

Spreek met je groepje af om eens wat afval op te ruimen dat slingert in de natuur in de buurt. Neem wat vuilniszakken mee en doe werkhandschoenen. Een afvalknijper kan handig zijn. Doe een fluohesje aan zodat je zeker zichtbaar bent in het verkeer. Stop het afval in een juiste vuilniszak die je kan buitenzetten bij de ophaling. Op een uurtje heb je al superveel vuil verzameld! Maak een foto van de zakken die je hebt verzameld.

VLEUGELSLAGEN

1 vuilniszak: 3 vleugelslagen

2 vuilniszakken: 5 vleugelslagen

3 vuilniszakken: 7 vleugelslagen

SLAKKENDORP

Bouw een dorp uit takjes en blaadjes voor de slakken in de tuin.

Verzamel veel kleine takjes en blaadjes. Kies een plekje uit in de tuin. Bouw hier een heel dorp voor de slakken. Bouw een houten omheining rond je dorp met takjes die je in de grond stopt. Bouw hutjes met takjes en bladeren. Je kan ook natuurlijk touw en natuurklei gebruiken om de huisjes te maken. Maak een foto van je wormdorp en breng dat mee naar de klas.

VLEUGELSLAGEN

Klein dorp: 3 vleugelslagen

Groot dorp: 6 vleugelslagen

SMAKELIJKE VETBOLLEN

Vogels hebben in de winter zaden nodig. Daar kan je hen bij helpen door een vetbol vol zaad te maken en die op te hangen. Vraag aan een volwassene om met jullie de boodschappen te doen. Laat je hierbij voor het smelten van het vet helpen door een volwassene!

Boodschappenlijstje:

- 500 gram vogelzaad
- 500 gram frituurvet (zonder zout en kruiden) of kokosvet
- onbewerkt sisal- of henneptouw
- plastic bakjes of vormpjes, je kan ook lege melkkartons gebruiken

Zo maak je een vetbol:

1. Smelt het frituurvet op laag vuur in een pan.
2. Voeg het vogelzaad toe en roer goed door.
3. Laat het mengsel afkoelen tot het lauwwarm is.
4. Vul de vormpjes met het mengsel en steek er een stuk touw in.
5. Laat de vetbollen volledig afkoelen en hard worden. Dit kan enkele uren duren.
6. Wanneer de vetbollen hard zijn, haal je ze voorzichtig uit de bakjes of vormpjes.
7. Hang de vetbollen op een veilige plek op waar vogels gemakkelijk bij kunnen.

Tips:

- Je kunt ook gedroogde vruchten, pitten, noten (ongebrand en ongezout) of gedroogde meelwormen toevoegen aan het mengsel om de vetbollen extra voedzaam te maken.
- Als je vetbol na het afkoelen moeilijk los komt, kan je er wat warm water aan de buitenkant over laten stromen.
- Het is belangrijk om het frituurvet zonder zout en kruiden te gebruiken, omdat dit schadelijk kan zijn voor vogels.

VLEUGELSLAGEN

3 vleugelslagen per opgehangen vetbol

Maximum 15 vleugelslagen

SUPERSNELLE KEVERSNELWEG

Bouw een pad waarover kevers zich kunnen verplaatsen. Ze eten er ook nog eens hun buikje aan vol.

Dit heb je nodig:

- Stukken vermolmd hout
- Schors
- Bladeren
- Stenen

Zo ga je aan de slag:

- Kies een parcours van ongeveer 10 cm breed
- Graaf het materiaal dat je verzameld hebt half een beetje in de grond in, maar laat de bovenkant vrij aan de lucht
- Maak een leuk en avontuurlijk pad voor de kevers

Meet je keversnelweg op. Maak ook een foto van je keversnelweg en breng deze mee naar de klas

VLEUGELSLAGEN

2 vleugelslagen per halve meter keversnelweg

Maximum = 12 vleugelslagen

DOLDWAAS DIERENVERKEERSBORD

Bedenk een verkeersbord waarmee je mensen die passeren kan wijzen op de aanwezigheid van dieren overal. Het mag best grappig zijn!

Stap 1: Kijk eens naar alle mogelijke soorten verkeersborden waar je uit kan kiezen.

Stap 2: Bedenk een regel

Stap 3: Welk verkeersbord hoort hierbij? Welke vorm en kleur? Welke afbeelding staat er op?

Stap 4: Schilder het verkeersbord op A4 papier. Laat het door een volwassene plastificeren zodat het lang mee kan gaan.

Stap 5: Hang het ergens op een goed zichtbare plek op.

Maak een foto van elk bord en breng dit mee naar de school.

VLEUGELSLAGEN

2 vleugelslagen per opgehangen bord

Extra grappig of goed gevonden bord = 2 extra vleugelslagen

Maximum = 8 vleugelslagen

DIERENDETECTIVE

Ga op zoek in een stukje wilde natuur in de buurt. Kijk goed rond. Naar de grond en overal. Kan jij een spoor vinden van een dier. Dit kan een afdruk zijn van een poot of een ander teken dat een dier op deze plek is gepasseerd. Je moet ook nog ontdekken van welk dier dit spoor is. Zoek op het internet om te ontdekken om welk dier het hier kan gegaan zijn.

Breng een foto van het spoor mee naar de klas.
Je moet natuurlijk ook kunnen uitleggen om welk dier het ging en waarom.

VLEUGELSLAGEN

3 vleugelslagen per gevonden en herkend spoor

Maximum = 12 vleugelslagen

GEHEIME EGELDOORGANG

Egels hebben veel last van tuinomheiningen. Zo kunnen ze namelijk niet rond trekken op zoek naar eten of vriendjes. Je kan hen helpen door een kleine doorgang te maken onderin een omheining van een tuin. Die hoeft niet groot te zijn.

Let op: voor deze opdracht moet de eigenaar van de tuinomheining akkoord zijn. Dus vraag eerst aan de juiste persoon of die hiermee akkoord is!

Zoek nu een plekje in de omheining, tegen de grond, waar je goed bij kan. Met een kniptang knip je een doorgang van ongeveer 15 centimeter doorsnede in de omheining. Vraag hier hulp bij. Zorg dat er geen uitstekende stukken zijn waar een egel zich aan kan verwonden. Werk de doorgang mooi af met takjes en bladeren die je in de buurt kan vinden.

Breng een foto mee naar de klas.

VLEUGESLAGEN

5 vleugelslagen per geheime egeldoorgang

Maximum = 15 vleugelslagen

Nils Holgersson
ROUTEKAART

OMCIRKEL JE STARTPLEK

- Värmland
- Lappland
- Kebnekaise
- Gotland
- Uppsala
- Göta Kanaal
- Stockholm
- Skåne
- Småland
- Selma Lagerlöf
  Ben je hier geland? Dan telt je volgende opdracht dubbel!
- Västra Vemmenhög



LET OP: staat de vos SMIRRE op de route?
Dan kan je hier niet door.
Met 3 vleugelslagen jaag je SMIRRE weg.

Nils Holgersson
ROUTEKAART

OMCIRKEL JE STARTPLEK

- Värmland
- Lappland
- Kebnekaise
- Gotland
- Uppsala
- Göta Kanaal
- Stockholm
- Skåne
- Småland
- Selma Lagerlöf
  Ben je hier geland? Dan telt je volgende opdracht dubbel!
- Västra Vemmenhög

KLEINE
VLEUGELS
GROTE
AVONTUREN

LET OP: staat de vos SMIRRE op de route?
Dan kan je hier niet door.
Met 3 vleugelslagen jaag je SMIRRE weg.

Nils Holgersson
ROUTEKAART

OMCIRKEL JE STARTPLEK

- Värmland
- Lappland
- Kebnekaise
- Gotland
- Uppsala
- Göta Kanaal
- Stockholm
- Skåne
- Småland
- Selma Lagerlöf
  Ben je hier geland? Dan telt je volgende opdracht dubbel!
- Västra Vemmenhög

KLEINE
VLEUGELS
GROTE
AVONTUREN

LET OP: staat de vos SMIRRE op de route?
Dan kan je hier niet door.
Met 3 vleugelslagen jaag je SMIRRE weg.


DE REIS VAN
NILS HOLGERSSON
N
W
Z
Värmland
Lapland
Kebnekaise
Gôta Kanaal
Uppsala
Gotland
Stockholm
Skãne
Småland
Västra
Vemmenhög
Selma Lagerlöf
Mãrbacka