

HET KLINKT ALS JIMMY BOSDUIF (SENSORISCH SPEL).

KLEEDJE / AANBRENG

Een oude man nodigt kinderen uit om mee het mysterie van Jimmy Bosduif te ontcijferen. Hij neemt ze mee naar een duistere ruimte, slechts verlicht met wat groene spots en een kleine leeslamp.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Geluidsvorwerpen: typemachine, regenmaker, metalen plaat of kookpotdeksels (om donderslag mee na te bootsen), lampje, glas water, fluitje, piepend scharnier, ballon, aftrekker, gsm, enkele takken

Licht: enkele groene spots, een leeslampje, eventueel een zaklamp

Kijkvoorwerpen naar keuze.

SPEELIMPULSEN

Vertel het mysterie van Jimmy Bosduif. Doorheen het verhaal zorg je voor extra sfeer en sensatie met enkele geluidseffecten. Deze staan aangegeven in de tekst.

Jimmy Bosduif, journalist van beroep, moest nog tot 's avonds laat werken om zijn artikel af te krijgen (typemachine). Toen hij naar huis vertrok, deed hij als laatste op de bureau het licht uit (lichtschakelaar). Op eenzame, natte wegen haastte hij zich naar huis. Zijn zicht op de weg werd gehinderd door hevige regenval (regenmaker). Hij was nog maar net op de baan, of er brak een onweer boven zijn hoofd los (gedonder met metaal). Jimmy's ruitenwissers gingen als gekken heen en weer (aftrekker op glas). Jimmy haatte bliksem (lichtflits), hij haatte donder (donderslag), hij haatte laat werken... Diep in gedachten verzonken reed Jimmy de verkeerde kant op. Hij reed langs het bos, op een onbekende baan. Daar sloeg het noodlot toe (ontploffende ballon). Lekke band! In the middle of nowhere. 'Kalm blijven, kalm blijven' sprak Jimmy Bosduif zichzelf moed in. Hij greep naar zijn gsm en (drie piepende geluidjes) lege batterij?! Moest echt alles fout lopen deze avond? Nu stond Jimmy daar alleen. In de gietende regen (regenmaker), zonder telefoonverbinding en moederziel alleen. Of toch niet? (klein lampje aansteken). Ver in het bos ontwaarde Jimmy een licht schijnsel. Daar brandde een licht. Was daar een huisje? Jimmy moest eens stevig slikken (grote slok water), raapte zijn moed bijeen en stapte uit de wagen. De storm was inmiddels overgewaaid en er vielen nog slechts enkele druppeltjes (regenmaker, traag). Jimmy bewoog zich behoedzaam richting het licht. Enkele malen werd hij opgeschrikt door dierengeluiden (fluitje, ritselende takken). Maar Jimmy zette door. 'Schrik hebben in het bos, dat is niets voor mij, voor zo waar ik Bosduif heet!' praatte hij zichzelf moed in. 'Daar in dat huis zal ik wel hulp kunnen bellen en dan is deze rampavond zo voorbij.' Toen hij het huis naderde, zag hij dat het een oud hutje was. Zo oud, dat Jimmy al begon te twijfelen of er wel een telefoon zou zijn. Hij klopte voorzichtig op de deur (zacht geklop). Geen antwoord. Jimmy klopte een tweede maal, harder dit keer (hard geklop). De deur ging krakend open (piepend scharnier). 'Hallo, is hier iemand?' vroeg Jimmy voorzichtig.

Extra speelimpuls: Nodig de kinderen uit om zelf een vervolg aan het verhaal te verzinnen en speel het verhaal na. Of ... de verteller blijkt de bewoner van het hutje te zijn en we zitten nu allemaal samen in het hutje. Jimmy Bosduif werd er betoverd door enkele hypnotiserende voorwerpen (lavalamp, lichtkrans...). Laat de kinderen bedenken welk effect de voorwerpen op Jimmy hadden.

BEGELEIDERSTIPS

Timing is belangrijk in het verhaaltje, daarom repeteer je best eens

Het verhaaltje is maar een voorbeeld, je kan ongetwijfeld zelf verhaaltjes met geluidseffecten verzinnen die passen binnen je eigen thema.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be