

Beweegverhaal: Dokter Daan



Doelgroep: kleuters

Duur: 10–15 minuten

Thema: ziek zijn / dokters / verzorging

Je kunt het verhaal, voorlezen in de klas of gebruiken als activiteit in de gymzaal of kring.

Taaldoelen beweegverhaal

1. **Luisteren:**

Het kind luistert aandachtig naar het verhaal en voert eenvoudige mondelinge opdrachten correct uit.

2. **Begrijpend luisteren:**

Het kind begrijpt wat er in het verhaal gebeurt en kan benoemen wat de dokter of de dieren doen.

3. **Woordenschat:**

Het kind leert en gebruikt nieuwe woorden die passen bij het thema *ziek zijn*, zoals dokter, thermometer, keelpijn en pleister.

4. **Mondelinge taalvaardigheid:**

Het kind vertelt met eigen woorden wat er in het verhaal gebeurt of hoe een dier zich voelt.

5. **Taal in spel:**

Het kind gebruikt taal in rollenspel door in de rol van dokter of patiënt te praten en te reageren op anderen.

6. **Zinsbouw:**

Het kind gebruikt steeds langere en meer samenhangende zinnen bij het vertellen of naspelen van het verhaal.

7. **Communicatie en interactie:**

Het kind luistert naar anderen, wacht op zijn beurt en reageert passend in een gesprek of spelsituatie.

Inleiding

Vandaag spelen we een spannend verhaal! Dokter Daan (of Dokter Daisy!) werkt in het ziekenhuis. Maar o nee... er komen allemaal zieke dieren binnen! Kunnen wij helpen om iedereen weer beter te maken?

1. De oproep van de dokter

Brrrring brrrring! De telefoon gaat!

“Dokter Daan! Kom snel naar het ziekenhuis!”

We springen uit bed — *spring!*

We trekken onze witte jas aan — *doe alsof je een jas dichtknoopt*

We pakken onze dokterstas — *pak en zwaai met een denkbeeldige tas*

En rennen naar het ziekenhuis! — *ren op je plek!*

2. De eerste patiënt: een zieke beer

O nee, Beer heeft keelpijn! “Aaaaah,” zegt Beer.

We pakken onze zaklamp — *doe alsof je in zijn keel schijnt*

“Zeg eens Aaaaah!” — (laat de kinderen luid “Aaaah” zeggen!)

We schrijven een recept: *krabbel op je handpalm*

En we geven honingdrank — *doe alsof je schenkt en roert*

Beer zegt: “Dank je wel!” en geeft een grote knuffel!

Allemaal even een berenknuffel aan jezelf!

3. De kikker met buikpijn

“Kwaak, kwaak! Mijn buik doet pijn!” zegt Kikker.

We leggen Kikker op de tafel — *doe alsof je tilt en neerlegt*

We voelen aan zijn buik — *doe alsof je zachtjes voelt*

Oeps! Hij laat een hele grote... *kwaaaak!* (boer of scheetgeluid maken)

Iedereen lachen en schudden met je buik! *Lach en beweeg heen en weer.*

4. De olifant met een verstopte slurf

“Toet toet! Ik kan niet niezen!” zegt Olifant.

We pakken een reuzenzakdoek — *doe alsof je een enorme zakdoek vasthoudt*

“1... 2... 3... HATSJOOOOOO!” (Laat iedereen niezen en tegelijk springen!)

De slurf is weer vrij! *Doe alsof je met je arm als slurf zwaait!*

5. De dokter wordt zelf ziek!

O nee... Dokter Daan voelt zich ineens niet goed! "Hatsjoe! Hatsjoe!"

We hoesten — *hoest*

We niezen — *niezen met overdreven bewegingen*

We strompelen naar bed — *loop langzaam en wankel*

Maar wie zorgt er nu voor de dokter?

Juist ja! WIJ!

We geven een dekentje — *doe alsof je iemand toedekt*

We brengen warme thee — *blaas voorzichtig op de thee*

We zingen een zacht liedje — *zingen zacht "beterschap, dokter Daan!"*

6. Iedereen weer beter!

De volgende dag voelt iedereen zich goed!

We rekken ons uit — *rek hoog in de lucht!*

We maken een vreugdedansje — *spring en dans op je plek!*

En roepen samen: "Iedereen beter! Hoeraaaa!"

Tip voor extra plezier:

- Gebruik attributen: een witte doek als doktersjas, knuffels als patiënten.
- Voeg geluiden toe (telefoon, nies, hartslag, "kwaak kwaak").
- Laat kinderen zelf verzinnen welke dieren er ziek zijn en hoe ze beter kunnen worden.