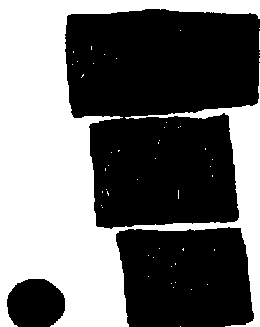




Lesbrief bij de voorstelling “Hodja in Holland”



Het Verhalenbedrijf, Postbus 107, 7400 AC Deventer, Tel: 0570-600785.

Suggesties voor een speelse verwerking van de voorstelling “Hodja in Holland”

Voorwoord

In deze lesbrief zijn een paar vertelpantomimes opgenomen die zonder veel organisatorische problemen met de klas kunnen worden opgevoerd. Bij ieder verhaal kunnen 6 à 8 kinderen meespelen, zodat de hele klas een beurt kan krijgen. De verhalen komen uit verschillende landen. De Hodja uit Turkije, De spin Anansi uit Suriname, De Djeha uit Marokko en Klein Duimpje uit Nederland. De keuze is op deze verhalen gevallen, omdat ze allemaal, net als de verhalen uit de voorstelling, vallen onder de categorie schelmenverhalen. De verhalen gaan over mensen die honger hebben en in armoede leven. Soms zijn het verhalen waar je ondanks de armoede en zorgen om moet lachen. Maar in alle verhalen biedt de held van het verhaal uitkomst door het bedenken van slimme dan wel gemene streken. De verhalen zijn bekende oude verhalen. Daarbij moet worden opgemerkt dat Nederlandse kinderen het verhaal van Klein Duimpje waarschijnlijk al kennen terwijl Turkse, Surinaamse of Marokkaanse kinderen deze specifieke verhalen van respectievelijk de Hodja, Anansi en de Djeha waarschijnlijk niet kennen. Over deze figuren zijn namelijk honderden verhalen in omloop, waar de kinderen niet allemaal van gehoord zullen hebben. Dat heeft consequenties voor het spel van de kinderen. Een verhaal dat je al kent is makkelijker vorm te geven dan een verhaal dat je niet kent. Het is dan ook goed om de vertelpantomimes een aantal malen te herhalen.

Wat is een vertelpantomime?

Een vertelpantomime is een verhaal dat zodanig bewerkt is, dat de kinderen het verhaal tijdens het voorlezen kunnen meespelen. Doordat de kinderen zelf een rol hebben in het verhaal is de betrokkenheid groter. De vertelpantomime is één van de veiligste manieren om met toneelspel in de klas bezig te zijn. Doordat de handelingen en gedragingen vast liggen in de tekst, kunnen de kinderen niet afgaan, terwijl ze wel alle mogelijkheden krijgen om op te gaan in het spel. Hoe vaker je de vertelpantomime herhaalt, hoe vrijer de kinderen zich gaan voelen en hoe meer eigen elementen ze aan het verhaal gaan toevoegen. Het is dan ook heel goed om de vertelpantomime een aantal malen te herhalen.

Organisatie

1. Schrijf de rollen uit het verhaal op kaartjes en deel die uit aan de kinderen. Eventueel krijgen zij de gelegenheid zich met lappen of oude kleren te verkleden en zich te schminken.
2. Wijs het speelvlak aan. Als herkenning kunnen attributen worden neergezet. Een bos wordt bijvoorbeeld gesymboliseerd door een plant, de keuken is een tafel met een pannetje, enzovoort.
3. Terwijl de leerkracht het verhaal voorleest, spelen de kinderen hun rol mee. Je leest bijvoorbeeld: 'De Djeha loopt over de markt', dan gaat het kind met de rol van Djeha op het speelvlak van de markt lopen.

4. Wanneer de voorlezer in z'n handen klapt, krijgen de kinderen de kans een stukje te improviseren op de gegevens van het verhaal. De leerkracht moet er voor zorgen dat de leerlingen niet te ver van het verhaal afdwalen om de draad weer op te kunnen nemen. Wanneer de voorlezer weer in zijn handen klapt, gaat het verhaal weer gewoon verder en mimen de kinderen hun rol. In de tekst staat aangegeven wanneer die improvisatiemomenten kunnen worden ingelast.

Als de kinderen nog niet vertrouwd zijn met de vertelpantomime en met de manier van meespelen, zullen ze ook niet vrij uit durven improviseren. Als je merkt dat de kinderen niet meer weten wat ze moeten zeggen of doen, ga dan weer verder met voorlezen. Als de vertelpantomime vaker herhaald wordt gaan de kinderen zich steeds vrijer voelen bij improvisaties.

Het zelf maken van vertelpantomimes

Leerkrachten die zelf verhalen willen bewerken tot vertelpantomimes moeten op de volgende punten letten:

1. Zet de tekst in de tegenwoordige tijd.
De kinderen worden geacht het verhaal op datzelfde moment mee te spelen. Het voelt vreemd aan als het verhaal in de verleden tijd is gesteld, terwijl zij het in de tegenwoordige tijd meespelen.
2. De handelingen uit het verhaal moeten voor de kinderen uitvoerbaar zijn.
Stel je bij iedere zin die je opschrijft voor wat de kinderen tijdens het voorlezen van die zin kunnen doen. Let daarbij op de tijd, de plaats en de handeling zelf.
 - De tijd: een zin waarin korte tijd vele handelingen moeten gebeuren, is voor kinderen onuitvoerbaar.
 - De plaats: geef in de tekst ook even de ruimte om de plaats te beschrijven zodat de kinderen de tijd hebben om op het speelvlak plaats te nemen.
 - De handeling zelf moet niet te ingewikkeld zijn. 'Ondersteboven aan een lamp moeten hangen' zal bij een kind verwarring opleveren over wat er nou precies van hem verwacht wordt.
3. Gesproken zinnen in de tekst
'Wij hebben gewonnen', roepen de mannen, en ze dansen om de Hodja heen. De kinderen die de mannen spelen weten op dat moment niet of ze de tekst tegelijk met de verteller moeten proberen uit te preken of dat ze hun mond moeten bewegen om de tekst te mimen. Als je tekst in de directe rede zet is het goed om meteen daarna een improvisatiestop in te lassen, zodat de kinderen de kans krijgen hun teksten uit te spelen. Nog mooier is het om de gesproken tekst in de indirecte rede te zetten, zodat de spelers hun eigen woorden kunnen gebruiken. Voorbeeld: heeft de Hodja dan geen last van de kou, vragen de mannen zich af. Als hierna een improvisatie-stop komt dan kunnen de kinderen dat vraagstuk in hun eigen woorden bespreken.

Het allerbelangrijkste bij het maken van vertelpantomimes is het aanboren van het voorstellingsvermogen: wat zijn de spelmogelijkheden van de kinderen bij de zin die je opschrijft.

De Hodja

Achtergrondinformatie

De Hodja is een nationale figuur in Turkije. Nog steeds ontstaan nieuwe anekdotes waarin de Hodja een hoofdrol speelt. De Hodja verschijnt in de over hem vertelde verhalen als een wat naïeve, domme figuur, die aan het eind van het verhaal toch altijd weer de slimste weg blijkt te hebben bewandeld.

Traditioneel wordt de Hodja afgebeeld als een oude man met een grijze baard en een tulband. Meestal is hij vergezeld van zijn bijna onafscheidelijke ezel.

De vertelpantomime 'De Hodja'

Rollen:

- de jongste man in het theehuis
- de man met de baard in het theehuis
- de man met de snor in het theehuis
- de oudste man in het theehuis
- de kleinste man in het theehuis
- de baas van het theehuis
- de Hodja.

Speelvlakken:

1. Theehuis (tafel en stoeltjes)
2. Dorpsstraat
3. Huisje van de Hodja (tafel en stoelen)

Tekst:

De mannen van het bergdorp zitten in het theehuis (de kinderen die die rol hebben nemen nu dus plaats op het speelvlak). Ze zien er helemaal niet vrolijk uit. Sombereg kijken ze door het raam naar de neerddwarrelende sneeuw. De baas van het theehuis krabt nadenkend op z'n hoofd. Hoe lang zal die kou nog duren, vraagt hij zich af.

De man met de snor is snipverkouden. Hij pakt z'n zakdoek en snuit z'n neus.

Wanneer zal de sneeuw gaan smelten? Het hele dorp is ondergesneeuwd. De wegen zijn onbegaanbaar geworden. De mannen kunnen niet meer naar hun werk.

Geen werk, geen eten. De jongste man trekt zijn broekriem maar weer eens wat strakker aan. Ze hebben honger.

(klap voor vrije improvisatie)

Opeens wijst de oudste man opgewonden naar buiten. Wie komt daar vrolijk aangereden op zijn ezel door de sneeuw? Dat is de Hodja.

Boven zijn hoofd houdt hij een mooi rond brood. De mannen in het theehuis lopen naar buiten. Ze kijken verbaasd naar de Hodja. Hoe kan die nou zo vrolijk zijn met die vreselijke kou?

Maar waarom zou de Hodja niet vrolijk zijn? Het hele jaar door heeft hij droog brood gegeten en vandaag strooit de hemel er gratis en voor niks sneeuwvlokken op.

(klap voor improvisatie)

De man de baard bibbert en slaat met z'n armen om warm te worden. De kleinste man stampet met z'n voeten op de grond. De man met de snor wrijft zijn oren warm. De Hodja staat daar maar te lachen. Heeft hij dan geen last van de kou? Wat je niet voelen wilt, voel je niet. Hoe kan de Hodja dat nou zeggen? Het is haast niet uit te houden in de kou, maar de Hodja beweert dat hij wel een hele nacht buiten kan blijven. Wedden voor een pan linzensoep? Als de Hodja de hele nacht buiten blijft, zonder zich aan een vuurtje te warmen, dan maken de mannen van het theehuis een pan linzensoep, alleen voor de Hodja. Maar als de Hodja het niet volhoudt in de kou, dan moet hij een grote pan linzensoep maken voor de anderen.
(klap voor improvisatie)

Het is nacht.

De mannen van het bergdorp zijn naar hun eigen huis gegaan. De Hodja staat alleen op het dorpsplein. Af en toe kijkt iemand uit zijn slaapkamerraam om te zien of de Hodja er nog staat. Midden in de nacht zet de baas van het theehuis heel voorzichtig een brandend kaarsje op de stoep. Zachtjes zodat de Hodja er niks van merkt. De Hodja rilt en bibbert. Hij houdt zijn handen voor zijn gezicht om ze warm te blazen. Eindelijk wordt het licht. Klappertandend roept de Hodja dat hij gewonnen heeft. De mannen komen naar buiten, maar dan wijst de baas van het theehuis op het kaarsje. De Hodja heeft helemaal niet gewonnen. Hij zou zich niet warmen aan een vuurtje. Wat doet dat kaarsje daar dan. Maar de Hodja heeft het kaarsje niet eens gezien. Bovendien staat het kaarsje veel te ver weg om zijn handen aan te kunnen warmen. De mannen lachen de Hodja uit en dansen om hem heen. 'Wij hebben gewonnen, wij hebben gewonnen' roepen ze.
(klap voor improvisatie)

Met een lachje om zijn mond gaat de Hodja naar huis om een pan linzensoep voor de mannen te maken. Hij snijdt de groenten, hij doet de linzen in de pan, kruiden erbij. Hij roert en proeft af en toe. Dan hangt hij de soepketel aan een haak aan het plafond. Op de grond, onder de soepketel zet hij een kaarsje neer. Een voor een komen de mannen binnen. De Hodja wijst ze hun plaats aan tafel. De mannen snuiven. Ze ruiken niks. Meestal ruik je linzensoep al van verre. De jongste man kijkt vragend naar de anderen. De oudste man haalt zijn schouders op. Dan ziet de man met de baard opeens aan het plafond de soepketel hangen met daaronder een heel klein kaarsje. Zo'n klein vlammetje kan toch geen ketel soep aan de kook brengen? Is de Hodja soms niet goed wijs. De Hodja glimlacht. Als dat kaarsje hem 's nachts wel van een grote afstand kon warmen, dan moet dat kaarsje toch zeker ook wel een ketel soep aan de kook kunnen brengen.
(klap voor improvisatie)

Anansi

Achtergrondinformatie

Overall ter wereld worden sprookjes verteld over slimme dieren die zich uit moeilijke situaties weten te redden. In West Europa is dat Reinaard de Vos die zijn honger weet te stillen door zijn tegenstanders te slim af te zijn. Uit West Afrika komen de verhalen over de spin Anansi. Toen in de 17de en 18de eeuw West-Afrikanen als slaven naar Amerika werden getransporteerd, namen zij hun verhalen mee. In Suriname, op de Antillen en verder in het Caribische gebied werd de spin een zeer populaire figuur.

De vertelpantomime van de spin Anansi,

Rollen:

- Spin Anansi
- Ma Akoeba
- 2 of 3 spinnenkinderen
- Ba Tigra -de tijger-
- Oude heer Ezel
- Neef Kaaiman.

Speelvlakken:

1. Huisje van Anansi - keuken -
2. Het bos

Tekst

Ma Akoeba, de vrouw van spin Anansi, staat bij het fornuis. Veel heeft ze daar niet te doen. Er is gewoon geen eten om te koken. Alleen een heel klein beetje rijst in een heel klein pannetje. Ma Akoeba staat te wachten tot de rijst gaar is. De spinnenkinderen zitten ongeduldig aan tafel. Ze hebben honger. 'Wat eten we, zeuren ze.

(klap voor improvisatie)

Buiten ligt Anansi onder een boom te slapen. Zijn maag knort en rommelt. Hij wordt er wakker van. O, wat heeft hij een trek in gebraden kippenpootjes, pasteitjes, gestoofde bonen en bakbananen. Hij kijkt er scheel van. Wat is dat nou voor piepklein pannetje op het fornuis? Waar zijn de gebraden kippenpootjes en de pasteitjes? Ma Akoeba doet de deksel van het pannetje. Heel precies verdeelt ze de rijst. Op ieder bord komen maar vijf korreltjes te liggen. 'Meer is er niet', zegt ze en ze laat de lege pan zien. 'Dan moet je ook maar niet de hele dag onder een klapperboom liggen pitten', zegt ze tegen Anansi. 'Het eten komt niet vanzelf op tafel'

(klap voor improvisatie)

Anansi begrijpt dat er niets anders opzit dan zelf op rooftocht uit te gaan. Met knikkende knieën van de honger, strompelt hij door het bos. Opeens ruikt hij iets. Hij snuift eens diep. Heerlijke etensgeuren ruikt hij. Waar komen die nou vandaan? Hij

kijkt zoekend om zich heen. Daar zit Ba Tigra, dat grote sterke tijgerbeest voor zijn hol te smullen. En daarnaast zit oude heer Ezel onder zijn afdakje. Neef Kaaïman zit ook al te smikkelen en te smakken.

'Geef mij ook wat', smeekt Anansi, maar niemand wil hem wat geven.

(klap voor improvisatie)

Dan krijgt Anansi opeens een idee. Hij rent naar huis. Uit een kist haalt hij zijn zwarte trouwkostuum. Hij trekt het pak aan, zet zijn hoge zwarte hoed op en rent terug naar het bos. Met open mond kijken Ba Tigra, oude heer Ezel en neef Kaaïman naar de vreemde figuur die voor hen staat, in een deftig zwart pak, handen gevouwen, ogen ten hemel geslagen. Geen van de dieren ziet dat die vreemde figuur Anansi is die zich als een heel belangrijke meneer verkleed heeft. Misschien wel een gebedsgenezer of een dominee of een andere heilige man. Anansi reikt met z'n armen naar de hemel. De dieren zijn diep onder de indruk. Dan begint Anansi met galmende stem te preken. Hij brengt de dieren een boodschap voor hun zielige ziel. De dieren moeten berouw tonen, voor al hun zonden. 'Leg al het eten aan mijn voeren', galmt Anansi 'en uw zonden worden u vergeven'. En dan komen de dieren met hangende pootjes aanzetten.

(klap voor improvisatie)

'Gaaf nu heen', galmt Anansi 'om met gesloten ogen te bidden'. Als de dieren met hun ogen dicht in hun holen en hutjes zitten re bidden, valt. Anansi aan op het verrukkelijke voedsel, pompelmoezen, kokosnoten, varkenslapjes in boterjus gebraden. Hij smult en smikkelt en smakt en ondertussen mompelt hij telkens dat hij wat voor zijn vrouw en kinderen moet overlaten. Tenslotte ligt er alleen nog maar een grote tros bananen aan zijn voeten. Hij telt ze, het zijn er 10, 2 voor ma, 2 voor pa en 2 voor ieder kind. Zuchtend gaat hij om weg met de zware tros bakbananen over zijn schouders. Her zweet loont langs zijn voorhoofd.

'Die tros is veel te zwaar voor mijl denkt hij en hij eet een paar bananen om. Telkens rust hij weer even om nog een paar bananen om te eten, totdat hij er nog maar 6 over heeft.

(klap voor improvisatie)

'Kijk eens hoe goed pappa voor jullie zorgt' roept Anansi als hij de deur van zijn huisje opendoet. 'Hoi, bananen' roepen de kinderen en ze gaan gauw om de tafel zitten. Terwijl de kinderen hardop meetellen deelt Anansi de bananen uit. Voor ieder één banaan.

(klap voor improvisatie)

N.B. De kinderen mogen het verhaal zelf afmaken. Gaat Anansi met een volle maag weer een dutje doen onder de klapperboom? Of stuurt Ma Akoeba de spin er weer om uit om nog meer eten te zoeken? Of gebeurt er iets heel anders?

De Djeha

Achtergrondinformatie

Ook in Marokko vinden we een groot aantal verhaaltjes en sprookjes. De hoofdpersoon in veel van die korte verhaaltjes is Djeha. De Djeha is al verschrikkelijk oud. Hij wordt al genoemd in een catalogus van verhalen uit de tiende eeuw. Nog steeds worden er nieuwe Djeha anekdotes gemaakt. De Djeha-figuur is te vergelijken met de Hodja-figuur uit Turkije.

Vertelpantomime 'De Djeha'

Rollen:

- Ghalid - koekverkoper
- Mohammed kruikenkoopman
- Sbrahim mandenkoopman
- Kadier - theehandelaar
- Chussa - marktslager
- De Djeha
- De vrouw van de Djeha
- De kat

Speelvlakken:

1. Markt met verschillende stalletjes
2. Keuken van de vrouw van de Djeha

Tekst:

Het is nog stil op de markt. Alleen de marktkooplieden zijn bezig hun kraampjes uit te stallen. Koeken, kruiken, manden, thee en vlees, alles wordt zo voordelig mogelijk uitgesteld. Dan ziet Sbrahim, de mandenmaker, in de verte de Djeha aankomen. Sbrahim wijst, kijk, daar komt de eerste klant. Alsof de kooplieden het met elkaar afgesproken hebben, beginnen ze allemaal tegelijk hun waar aan te prijzen. 'Lekkere thee, de beste manden bij Sbrahim, mooie kruiken, mals vlees, de grootste koeken bij Ghalid'.

(klap voor improvisatie)

Djeha tast met zijn hand in zijn zak. Het is lang geleden dat hij daar geld in had zitten. Hij kan maar niet besluiten wat hij ervan zal gaan kopen.

(klap voor improvisatie)

Djeha krijgt het er warm van. Het zweet loopt langs zijn voorhoofd. Hij rust even op een steen en dan merkt hij opeens dat hij een geweldige honger heeft. Zijn maag rommelt en knort. Hoe lang zou het wel niet geleden zijn dat hij vlees heeft gegeten? Hij aarzelt niet meer. Hoe de kooplui ook hun best doen om iets aan hem te verkopen, hij loopt recht op de slager af en koopt een mooi stuk vlees van drie pond.

(klap voor improvisatie)

Teleurgesteld kijken de andere koopmannen naar de Djeha, maar die kijkt heel tevreden naar het stuk vlees in zijn hand. Dat moet zijn vrouw nou maar eens lekker klaarmaken. Vrolijk neuriënd loopt hij over het geitenpad naar huis. De vrouw van de Djeha staat in de keuken. Vanuit het keukenraam ziet ze haar man al aankomen. 'Vrouw', zegt de man als hij de keuken inkomt. 'Vrouw steek het vuur maar aan. Ik heb iets lekkers meegebracht' en hij houdt het vlees omhoog om het te laten zien. (klap voor improvisatie)

De Djeha gaat lekker ' buiten op een bankje uitrusten terwijl zijn vrouw in de keuken het vlees klaarmaakt. Ze maakt het vuur aan. Ze doet het vlees in de pan, heerlijke kruiden erbij, een beetje zout, een beetje peper. Dan komen er zulke verrukkelijke geuren uit de pan dat de vrouw zich niet meer kan beheersen. Ze peutert een klein stukje vlees los en eet het op. Dat smaakt naar veel meer. Ze heeft zo'n honger en ze heeft al zo lang niet zo iets heerlijk geproefd. Het ene stukje na het andere verdwijnt. Tot haar grote schrik is het vlees opeens allemaal op. O jee, wat moet ze nu doen? Djeha buiten op het bankje rekt zich eens uit. Het vlees moet nou toch wel klaar zijn. Hij staat op. Geschrokken kijkt de vrouw in de keuken om zich heen. Dan ziet ze de kat nietsvermoedend onder de tafel liggen. Opeens krijgt ze een idee. 'Er is iets vreselijks gebeurd' jammert ze handenwrijvend als Djeha binnenkomt. 'De kat heeft al het vlees opgegeten'. (klap voor improvisatie)

Djeha kijkt zijn vrouw doordringend aan. Zwijgend pakt hij een weegschaal. Hij weet dat de kat van zichzelf drie pond weegt. Als die kat net een stuk vlees van drie pond heeft opgegeten dan moet de kat nou 6 pond wegen. Voorzichtig zet hij de kat op de weegschaal. Drie pond wijst de weegschaal aan. 'Vrouw' zegt de Djeha 'O wee, als je dit raadsel niet kunt oplossen. Als die drie pond op de weegschaal het vlees is, waar is dan de kat. En als dit de kat is, waar is dan het vlees'. (klap voor improvisatie)

N.B. De kinderen mogen het verhaal zelf afmaken. Moet de vrouw nu ook op de weegschaal gaan staan of gaat ze zoeken waar de kat het vlees dan wel verstopt kan hebben? Jaagt Djeha de vrouw het huis uit en mag ze pas weer terugkomen als ze een ander stuk vlees heeft weten te bemachtigen? Of belooft de vrouw beterschap en gaat ze koeken bakken om het weer goed te maken. De kinderen mogen het zelf bedenken.

Klein Duimpje

In de reeks verhalen rond het thema 'honger en armoede' is ook een sprookje opgenomen dat in Nederland heel bekend is. In dit sprookje wordt de heldenrol opgeëist door een slim klein jongetje, Klein Duimpje genaamd.

Vertelpantomime Klein Duimpje

Rollen:

- houthakker
- houthakkersvrouw
- Klein Duimpje
- 6 broertjes (eventueel minder)
- reus op zeven mijlslaarzen
- vrouw van de reus

Speelvlakken:

1. Huisje van de houthakker
2. Bos
3. Huis van de reus

Tekst:

Bedroefd zitten de houthakker en zijn vrouw in de halfdonkere kamer. Een klein stompje kaars doet zijn best om niet uit te gaan. Het is al heel laat. De kinderen liggen allang in de bedstee te slapen. Behalve Klein Duimpje, die is nog wakker. Doodstil ligt hij te luisteren. 'Geen rooie cent meer', hoort hij zijn vader zeggen. 'Nog maar een klein stukje brood', zucht zijn moeder. Als de houthakker en zijn vrouw morgen gaan houthakken in het bos, moeten ze de kinderen daar wel achter laten. Hoe verdrietig dat ook is. Ze kunnen hun kinderen immers geen eten meer geven. (klap voor improvisatie)

Het kleine houthakkershuisje is nog in diepe rust. De houthakker en zijn vrouw, de kinderen, Klein Duimpje, allemaal liggen ze nog te slapen. Misschien dromen ze wel van bergen rijstebrij of stapels pannekoeken. Zelfs in hun slaap hoor je hun maag rammelen van de honger. Wordt Klein Duimpje daar soms wakker van? Slaperig kijkt hij om zich heen. Maar dan herinnert hij zich het gesprek van de vorige avond. Vandaag worden hij en zijn broertjes achtergelaten in het grote donkere bos. Daar moet hij wat aan doen.

Zachtjes kruipt hij uit de bedstee om buiten kiezelsteentjes te rapen. Kiezelsteentjes om stiekem een spoor te maken door het bos, zodat hij de weg altijd weer terug kan vinden. Op zijn tenen sluipt hij door de kamer. De houthakker draait zich om in zijn slaap. Geschrokken blijft Klein Duimpje staan. Gelukkig, vader slaapt door.

Voorzichtig probeert Klein Duimpje de buitendeur open te maken. Helaas. Het gaat niet. Met al zijn kracht duwt hij ertegen, maar de deur is en blijft op slot. Hij maakt er alleen maar het hele huis mee wakker.

(klap voor improvisatie)

Verdrietig gaat Klein Duimpje aan tafel zitten. Dat plannetje is dus mislukt. Hongerig komen de andere kinderen ook aan tafel. Veel te eten is er niet. Moeder pakt het laatste stuk brood van de plank. Zuchtend verdeelt ze het onder de kinderen. Zonder dat de anderen het zien stopt Klein Duimpje het stuk brood in zijn broekzak. 'Het is tijd om te gaan', zegt de houthakker somber.
(klap voor improvisatie)

De houthakker en zijn vrouw lopen voorop. Helemaal achteraan loopt Klein Duimpje. Telkens laat hij een klein stukje brood vallen. Als ze heel diep in het grote donkere bos zijn, staat de houthakker stil. 'We zijn er', zegt hij. De kinderen moeten hout sprokkelen en er takkenbossen van binden.
(klap voor improvisatie)

Als de kinderen ijverig aan het werk zijn, gaan de houthakker en zijn vrouw er stiekem vandoor. De schemering valt. Grillige schaduwen dansen onder de donkere bomen. Een tak knapt, een nachtuil krijst. Verschrikt kijken de kinderen om zich heen. Waar zijn hun vader en moeder gebleven? Ze zijn alleen in het grote, gevaarlijke woud achtergebleven. De vogels hebben de broodkruimels van Klein Duimpje opgegeten. De weg naar huis kunnen ze niet meer vinden. Ze zijn verdwaald.
(klap voor improvisatie)

Bang staan de kinderen in het donkere bos. Plotseling ziet Klein Duimpje heel in de verte, tussen de bomen een lichtje branden. Ze pakken elkaars hand vast en gaan er op af. Wat is dat voor een reusachtig huis midden in het bos? Wie zou daar wonen? Durven ze wel aan te bellen?
(klap voor improvisatie)

De deur wordt open gedaan door een vrouw. Ze ziet er vriendelijk uit en dus durven de kinderen wel te vragen of ze binnen mogen komen. De vrouw waarschuwt de kinderen. Haar man is een vreselijke reus. En hij komt vanavond laat nog thuis. 'Hij eet kleine kinderen op', fluistert de vrouw. Maar Klein Duimpje en zijn broertjes hebben zo'n honger en ze zijn zo moe en bovendien zijn ze in het bos ook bang, ze smeken de vrouw of ze alsjeblieft binnen mogen komen. Ze zullen niet te lang blijven. 'Alsjeblieft'.
(klap voor improvisatie)

De kinderen krijgen brood en chocolademelk. Als ze alles op hebben, vallen ze van uitputting in slaap. Helaas. Daar komt de reus op zijn zeven mijlslaarzen thuis. Hij snuift. Wat ruikt hij? Mensenvlees. Woest kijkt hij om zich heen. In de keuken ziet hij de kinderen op de grond liggen slapen. Dat is nou net waar hij trek in heeft. Hij steekt zijn hand uit om één van de kinderen op te peuzelen, maar dan werpt zijn vrouw zich voor zijn voeten. Ze bidt en smeekt hem om toch eerst dat heerlijke schaap op te eten dat ze in roomboterjus voor hem heeft gebraden. Die kinderen kan hij dan later opeten.
(klap voor improvisatie)

Met luid gesmak kluift de reus het hele schaap tot op het bot af. De vrouw zorgt er voor dat hij er wel 15 flessen wijn bij drinkt. Telkens komt ze weer met een nieuwe fles aanzetten. Tenslotte heeft de reus zoveel gegeten en gedronken dat hij als een blok in slaan valt. Vlug maakt de vrouw de kinderen wakker. Ze moeten maken dat ze weg komen, voordat de reus wakker wordt. Maar wat doet Klein Duimpje nou opeens? In plaats van weg te rennen sluipt hij naar de reus. Heel voorzichtig probeert hij, de zeven mijlslaarzen van de reus uit te trekken. De broertjes staan angstig bij de deur. De reus gromt in zijn slaap, maar hij wordt gelukkig niet wakker. Als Klein Duimpje de zeven mijlslaarzen aantrekt en zijn broertjes een hand geeft zijn ze met z'n allen zo het bos uit.
(klap voor improvisatie)

NB: De kinderen mogen het verhaal zelf afmaken. Er bestaan verschillende versies



van het slot van Klein Duimpje. Zo wordt Klein Duimpje in één versie koerier van de koning. Een andere versie eindigt met het vinden van goud. De kinderen weten vast nog meer versies te bedenken.

Met dank aan Margriet van Gaalen.