

**Titel: Iets vergeten?**

**Groep: 5-6**

**Werkvorm(en): Nasynchronisatie.**

**Activiteit: De kinderen verzinnen een nagesynchroniseerde scène over een klunzig voetbalteam en presenteren dat aan elkaar.**

**Opmerking: Bij nasynchronisatie verwoordt de ene speler (de stemacteur) de tekst en gedachten van de andere speler (de spelacteur). Het staat ook bekend als ‘dubbing’.**

**Voor aandachtspunt bekijk de pictogrammen in het leerkrachtenscherf.**

### **Inleiding.**

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les gaan nasynchroniseren. Als je een DVD afspeelt zie je in het menu vaak verschillende talen staan, in al die landen zijn acteurs bezig geweest om stem te geven aan de rollen die meespelen. Ter illustratie doe je een stukje voor: kies een kind die je een korte spelopdracht geeft, jij gaat uit het beeld van het publiek staan en doet de stem van dat kind.

Spelopdracht: *Je bent een voetbalsupporter, je denkt dat je team een doelpunt gaat maken. Je gaat al staan, begint je juichen maar dan gaat de bal er toch naast. Je krijgt een huilbui, na tien tellen huilen gaat de bal er onverwacht toch in.*

### **Warming up 1 tweetallen: losse oefeningen.**

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie de stemkant doet en wie de spelkant, na iedere opdracht wisselen ze.

Instructie voor de spelacteurs: je speelt een voetballer.

- Iemand van het andere team schopt tegen je knie, je hebt pijn.
- Je zingt het Nederlandse volkslied maar kent de tekst eigenlijk niet.
- Je staat in de regen te voetballen en je hebt heel koud, je speelt bibberend.
- Je staat met 40 graden in de hitte te voetballen, je kan niet meer.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

### **Warming up 2 tweetallen: situaties.**

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie de stemkant doet en wie de spelkant, na iedere opdracht wisselen ze.

Instructie voor de spelacteurs:

- Je bent de bal aan het hoog houden en schiet hem na tien keer per ongeluk in het gezicht van een teamgenoot.
- Je zit in de teambus, die krijgt pech. Je sleutelt en schroeft en krijgt de bus weer aan de praat.
- In Brazilië krijg je een bord Braziliaans eten, maar na vier happen is echt veel te scherp.
- Je juicht want je team heeft gescoord, na tien tellen juichen wordt het doelpunt toch afgekeurd en moet je huilen.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

**Kern.**

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Stel je voor je werkt in de voetbalwereld voor het wereldkampioenschap. Daar wordt je best zenuwachtig en als je zenuwachtig bent... dan vergeet je iets. Jullie gaan een voetbalverhaal verzinnen waarin je iets belangrijks bent vergeten. Waarschijnlijk niet realistisch maar des te leuker om uit te voeren. We gebruiken geen echte bal, die moeten we erbij denken.*

Opdrachten: de bal, het doel, de keeper, de regels, het adres van het stadion.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak werkgroepen:

Optie 1: Maak 4 grote werkgroepen waarvan de ene helft van de werkgroep de stemmen doet en de andere helft het mimespel (jij bepaalt door aan te wijzen *stem-spel-stem-spel* enzovoorts).

Optie 2: Maak 5 kleinere groepen. Tijdens de presentatie:

Groep 1 doet de stemmen van groep 5.

Groep 2 doet de stemmen van groep 1.

Groep 3 doet de stemmen van groep 2.

Groep 4 doet de stemmen van groep 3.

Groep 5 doet de stemmen van groep 4.

Van tevoren vertelt de spelende groep in één zin de clou van hun presentatie aan de nasynchroniserende groep. De nasynchroniserende groep bepaalt wie welke speler nasynchroniseert.

Tijdens de uitvoering zitten de stemacteurs bij elkaar aan één van de zijkanten van het publiek. Dus niet in het zicht op het spelevlak.

## Iets vergeten?

Stel je voor je werkt op het WK-voetbal, iedereen is super zenuwachtig. En dan vergeet je iets belangrijks.

De scheidsrechter vergeet: de bal

Stap 1: het volkslied.

Stap 2: aanvoerders geven elkaar de hand. Scheidsrechter fluit.

Stap 3: jullie komen erachter dat de scheidsrechter de bal is vergeten.

Stap 4: jullie gebruiken iets anders als bal.

- De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar. Doe vooral (ook) de geluiden, niet alleen de tekst.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

## Iets vergeten?

Stel je voor jullie werken op het WK-voetbal, iedereen is super zenuwachtig. En dan vergeten jullie iets belangrijks.

Terreinknechten vergeten: het doel

Stap 1: aanvoerders geven elkaar de hand, spelers gaan naar een kant van het veld.

Stap 2: keeper overstuurt, er is geen doel!

Stap 3: jullie lossen het probleem op.

Stap 4: de wedstrijd kan beginnen.

- De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar. Doe vooral (ook) de geluiden, niet alleen de tekst.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

## Iets vergeten?

Stel je voor je speelt op het WK-voetbal, iedereen is super zenuwachtig. En dan vergeten jullie iets belangrijks.

Jullie vergeten: de keeper

Stap 1: Scheidsrechter fluit voor de start van de wedstrijd. Er wordt richting het doel gespeeld: Paniek. Er staat niemand in.

Stap 2: Scheids fluit af: overleg. De keeper is blijkbaar nog in het hotel.

Stap 3: Een onverwacht persoon wordt in het doel gezet.

Stap 4: De wedstrijd gaat door.

- De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar. Doe vooral (ook) de geluiden, niet alleen de tekst.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

## Iets vergeten?

Stel je voor je speelt op het WK-voetbal, iedereen is super zenuwachtig. En dan vergeten jullie iets belangrijks.

Een speler vergeet: de regels.

Stap 1: Scheidsrechter fluit voor de start van de wedstrijd

Stap 2: Een speler doet iets onverwachts, de scheids fluit. Paniek.

Stap 3: Uit zenuwen is hij de regels vergeten. Hij doet een ontspanningsoefening om zijn zenuwen kwijt te raken.

Stap 4: De wedstrijd gaat door.

- De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar. Doe vooral (ook) de geluiden, niet alleen de tekst.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

## Iets vergeten?

Stel je voor je werkt op het WK-voetbal, iedereen is super zenuwachtig. En dan vergeet je iets belangrijks.

De chauffeur vergeet: het adres van het stadion.

Nodig: stoelen in busopstelling.

Stap 1: In de spelersbus, chauffeur remt: hij is verdwaald.

Stap 2: Paniek, nog 5 minuten. Chauffeur vraagt de weg.

Stap 3: Jullie rijden goed en met de bus het veld op.

Stap 4: Scheidsrechter fluit, wedstrijd begint.

- De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar. Doe vooral (ook) de geluiden, niet alleen de tekst.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.