

Titel: Dierplezier.

Groep: 6.

Werkvorm(en): Nasynchronisatie.

Activiteit: De kinderen verzinnen een nagesynchroniseerde scène over de gedachten van een dier, 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’.

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.

Instructie voor de voorbeeldscene: *Je gaat een konijnenhok verschonen. Je begint heel blij, maar al snel stinkt het allemaal en vind je het vies. Dan ontsnapt het konijn ook nog, en vlak voor je het in het hok terugzet word je gebeten. Je verbindt jezelf met een pleister, dat is het einde van het verhaal.*

Warming up 1 tweetallen: losse oefeningen.

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

Instructie voor de spelacteurs: je lacht, je huilt, je niest, je hebt jeuk op je rug, je bent een hond die blaft en gromt, je bent een kat die zich wast en miauwt.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen. Na iedere opdracht wisselen ze van stem en spelfunctie.

Warming up 2 viertallen: situaties.

De tweetallen zoeken elkaar op en formeren viertallen. Ze bepalen per tweetal wie de stemkant doet en wie de spelkant, bij iedere opdracht wisselen ze.

Instructie voor de twee spelacteurs:

Iemand gaat zijn hond uitlaten, de hond heeft geen zin.

Een poes heeft honger, haar baasje heeft het niet door.

Een poes heeft een muis gevangen, haar baas is er bang voor. De poes snapt het niet en wil de muis als cadeautje geven.

Een hond heeft vlooien en moet met druppels in de vacht worden behandeld. De hond vindt het erg stinken en wil het liever niet.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen. Na iedere opdracht wisselen de tweetallen van stem en spelfunctie.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *In verschillende situaties komen mens en dier bij elkaar. Jullie krijgen zo 'n situatie en maken een nagesynchroniseerde scène waarin je ook de gedachten van het dier verwoordt.*

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak werkgroepen. Zie de bijlage voor een voorbeeldopdracht.

Opdrachten: *circus, boerderij, dierenasiel en de dierentuin.*

Maak vier grote werkgroepen waarvan de ene helft van de werkgroep de stemmen doet en de andere helft het mimespel.

Tijdens de uitvoering zitten de stemacteurs bij elkaar en aan één van de zijkanten van het publiek.

Bijlage 1: (dit voorbeeld zit niet bij de opdrachten dus je kunt het klassikaal bespreken).

Dierendag.

1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.

2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.

3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

In verschillende situaties komen mens en dier bij elkaar. Jullie krijgen zo'n situatie en maken een nagesynchroniseerde scène waarin je ook de gedachten van het dier verwoordt.

Jullie dierensituatie: op safari in Afrika.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

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

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Er ontstaat een gevaarlijke situatie, het dier (of de dieren) redden de mensen.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Dierendag.

- 1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.
- 2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- 3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

In verschillende situaties komen mens en dier bij elkaar. Jullie krijgen zo'n situatie en maken een nagesynchroniseerde scène waarin je ook de gedachten van het dier verwoordt.

Jullie dierensituatie: het dierenasiel.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

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

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Er ontstaat een gevaarlijke situatie, het dier (of de dieren) redden de mensen.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Dierendag.

- 1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.
- 2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- 3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

In verschillende situaties komen mens en dier bij elkaar. Jullie krijgen zo'n situatie en maken een nagesynchroniseerde scène waarin je ook de gedachten van het dier verwoordt.

Jullie dierensituatie: de boerderij.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

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

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Er ontstaat een gevaarlijke situatie, het dier (of de dieren) redden de mensen.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Dierendag.

- 1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.
- 2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- 3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

In verschillende situaties komen mens en dier bij elkaar. Jullie krijgen zo'n situatie en maken een nagesynchroniseerde scène waarin je ook de gedachten van het dier verwoordt.

Jullie dierensituatie: het circus.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

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

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Er ontstaat een gevaarlijke situatie, het dier (of de dieren) redden de mensen.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Dierendag.

- 1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.
- 2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- 3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

In verschillende situaties komen mens en dier bij elkaar. Jullie krijgen zo'n situatie en maken een nagesynchroniseerde scène waarin je ook de gedachten van het dier verwoordt.

Jullie dierensituatie: de dierentuin.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

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

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Er ontstaat een gevaarlijke situatie, het dier (of de dieren) redden de mensen.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.