

Titel: Help!

Groep: 7.

Werkvorm(en): Nasynchronisatie.

Activiteit: De kinderen verzinnen een nagesynchroniseerde scène over een panieksituatie 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 (zie hieronder), jij gaat uit het beeld van het publiek staan en doet de stem van dat kind.

Spelopdracht: Je verheugt je op een fijne barbecue. Je zet de spullen klaar en steekt de barbecue aan. Eerst lukt dat niet, pas wanneer je er brandbaar spul op gooit begint de boel te branden. Letterlijk. Je zal dus water moeten vinden om te blussen. Speel niet te snel.

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: *begin heel rustig met de spelhandelingen, langzaam aan laat je het verkeerd lopen.*

Spelopdrachten: hond uitlaten, tandenpoetsen, gewichtheffen, vissen, auto rijden, wandelen in de natuur.

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

Warming up 2 tweetallen: gesprekjes.

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

Instructie voor de spelacteurs: *Loop door het lokaal, je stem(acteur) loopt achter je aan. Kom je een andere spelacteur tegen dan begin je gewoon een gesprek. Door jullie gebaren reageren jullie stemmen. Tip: geef elkaar complimenten, nog elkaar uit om iets te gaan doen (sporten, eten...).*

Geef kinderen even de tijd om de spelopdracht uit te spelen, laat ze dan wisselen van spel en stemfunctie.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een reddingsactie na te synchroniseren.*

Besprek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten, zie de bijlage voor een voorbeeldopdracht.

Opdrachten: het water, bergen, brandend gebouw, lift, pretpark.

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).

Help!

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.

De plek van jullie reddingsactie: een bus op z'n kant.

A: de reizigers onderweg, niks aan de hand.

B: de reizigers zwaar in de problemen.

C: de redders komen op, proberen maar het gaat fout.

D: de redding gaat goed.

E: de afloop (verplicht).

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.

Help!

- 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.

De plek van jullie reddingsactie: het water.

- A: de reizigers onderweg, niks aan de hand.
- B: de reizigers zwaar in de problemen.
- C: de redders komen op, proberen maar het gaat fout.
- D: de redding gaat goed.
- E: de afloop (verplicht).

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.

Help!

- 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.

De plek van jullie reddingsactie: in de bergen.

- A: de reizigers onderweg, niks aan de hand.
- B: de reizigers zwaar in de problemen.
- C: de redders komen op, proberen maar het gaat fout.
- D: de redding gaat goed.
- E: de afloop (verplicht).

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.

Help!

- 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.

De plek van jullie reddingsactie: een brandend gebouw.

- A: de reizigers onderweg, niks aan de hand.
- B: de reizigers zwaar in de problemen.
- C: de redders komen op, proberen maar het gaat fout.
- D: de redding gaat goed.
- E: de afloop (verplicht).

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.

Help!

- 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.

De plek van jullie reddingsactie: een lift.

- A: de reizigers onderweg, niks aan de hand.
- B: de reizigers zwaar in de problemen.
- C: de redders komen op, proberen maar het gaat fout.
- D: de redding gaat goed.
- E: de afloop (verplicht).

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.

Help!

- 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.

De plek van jullie reddingsactie: een pretpark.

- A: de reizigers onderweg, niks aan de hand.
- B: de reizigers zwaar in de problemen.
- C: de redders komen op, proberen maar het gaat fout.
- D: de redding gaat goed.
- E: de afloop (verplicht).

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.