

Titel: Halloween

Groep: 8

Werkvorm(en): Nasynchronisatie.

Activiteit: De kinderen verzinnen een nagesynchroniseerde scène over Halloween 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.

Spelopdracht: Je bent een toverheks/tovenaar die een drankje maakt. Je stopt van alles in een ketel en dan ga je proeven. Spontaan verander je in een dier. Je weet jezelf na een tijdje terug te toveren.

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.

Opdrachten voor de spelacteurs:

Van een droevige bik langzaam naar hysterisch huilen.

Van een grinnik langzaam naar een kwaadaardige lach.

Je zit tv te kijken en er loopt een muis langs je voeten: je moet één keer gillen.

Je zaagt per ongeluk in je hand en moet jezelf verbinden.

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

Warming up 2 viertallen: situaties.

De groep staat in viertallen in het lokaal, bepaal wie a, b, c en d is.

Instructie: De twee stemacteurs bepalen van wie ze de stem gaan spelen. Bij iedere opdracht wisselen jullie van functie. A en C zijn als eerste spelacteurs.

Opdrachten voor de spelacteurs:

A is verdwaald C is een enge zwerver die wil helpen.

B is een agent, D een winkeldief: aan het einde van de scene moet de agent huilen.

A is een kind dat weer te laat in de klas komt, C de leerkracht en die is heel gemeen.

B en D worden wakker: ze horen beneden een geluid.

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

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een nagesynchroniseerde presentatie te van een bijzonder griezelverhaal. De krantenkop op de opdrachtkaart is de titel van het verhaal en helpt je op weg.

Besprek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak vier grote werkgroepen waarvan de ene helft van de werkgroep de stemmen doet en de andere helft het mimespel. In deze opdracht staat ook 'voorkom geweld', dat kan soms lastig worden bij Halloween. Als je er vragen over krijgt, benadruk dan dat het in ieder geval om meer moet gaan dan het geweld alleen. En dat de geluiden van het geweld ook moeten worden nagesynchroniseerd.

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

Opdrachtkaarten:

Halloween:

Jullie maken een Halloweenverhaal met de volgende krantenkop: ***'Basisschoolkinderen slapen met Halloween op school.'***

- 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.

Maak het verhaal in vier stappen:

- Stap 1: Het is gezellig.
- Stap 2: Er ontstaat lichte paniek of onbegrip.
- Stap 3: Er ontstaat grote paniek.
- Stap 4: Afloop.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar, praat luid.

Spelregels:

Iedere rol moet levend de eindstreep halen, je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Er moet huilen, een kwaadaardige lach en een gil in voorkomen.

Halloween:

Jullie maken een Halloweenverhaal met de volgende krantenkop: ***'Halloweengrap loopt uit de hand.'***

- 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.

Maak het verhaal in vier stappen:

Stap 1: Het is gezellig.

Stap 2: Er ontstaat lichte paniek of onbegrip.

Stap 3: Er ontstaat grote paniek.

Stap 4: Afloop.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar, praat luid.

Spelregels:

Iedere rol moet levend de eindstreep halen, je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Er moet huilen, een kwaadaardige lach en een gil in voorkomen.

Halloween:

Jullie maken een Halloweenverhaal met de volgende krantenkop: ***'Griezelige ontdekking op basisschool groot nieuws.'***

- 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.

Maak het verhaal in vier stappen:

Stap 1: Het is gezellig.

Stap 2: Er ontstaat lichte paniek of onbegrip.

Stap 3: Er ontstaat grote paniek.

Stap 4: Afloop.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar, praat luid.

Spelregels:

Iedere rol moet levend de eindstreep halen, je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Er moet huilen, een kwaadaardige lach en een gil in voorkomen.

Halloween:

Jullie maken een Halloweenverhaal met de volgende krantenkop: ***'Schoolreisje met Halloween om nooit meer te vergeten.'***

- 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.

Maak het verhaal in vier stappen:

Stap 1: Het is gezellig.

Stap 2: Er ontstaat lichte paniek of onbegrip.

Stap 3: Er ontstaat grote paniek.

Stap 4: Afloop.

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar, praat luid.

Spelregels:

Iedere rol moet levend de eindstreep halen, je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Er moet huilen, een kwaadaardige lach en een gil in voorkomen.