



Workshop Handleiding

team
TALENTO
wat is jouw talent?

Hoorspel

WAF WAF

MIAUW

KABOEM

VR9EM

Maak een keuze uit het menu rechtsboven.

Copyright • CWG Media

Hoorspel

wat is jouw talent?

Inhoudsopgave

Hoe gebruik je deze workshop?	3
Hoe kun je deze workshop inzetten in je klas?	
Wat is een hoorspel?	4
Achtergrondinformatie over het fenomeen Hoorspel.	
Het hoorspel “De reis van Avontura”	5
Een voorbeeld van een hoorspel; een zelfbedacht verhaal met bijpassende geluiden.	
Het programma Hoorspel	6
Stel een set van maximaal 20 geluiden samen, passend bij jouw verhaal.	
Vijf voorbeeldverhalen, maar ook zelf aan de slag!	12
Beschrijving van de voorbeeldverhalen en een voorstel voor een goede aanpak.	

Hoe gebruik je deze workshop?

Welkom bij de workshop “Hoorspel” van Team Talento! In deze workshop maken de leerlingen zelf een hoorspel. Ze bedenken eerst een verhaal en zoeken daar dan geluiden bij uit. Dit computerprogramma helpt ze bij het samenstellen van een goede set met geluiden. De verzamelde geluiden kan je dan opslaan en bewaren. Vertel dan het verhaal en speel de geluiden er bij af. De leerlingen gaan zelfstandig of in tweetallen aan de slag. Het eindresultaat kan door de gehele klas beluisterd worden.

Tijdsduur

Geheel afhankelijk hoe je deze workshop wilt gaan inzetten. Reken voor het maken van een compleet hoorspel, inclusief het bedenken van een verhaal, op minimaal een uur.

Vorbereiding

Vertel eerst eens iets over het fenomeen “hoorspel”. Gebruik daarvoor o.a. de achtergrondinformatie die je in deze handleiding tegenkomt. Of zoek zelf wat verder op internet en gebruik wat voorbeelden van bestaande hoorspelen of luisterboeken.

Doelgroep

Deze workshop is niet echt aan een bepaalde leeftijd gebonden. Bepaal zelf of de workshop geschikt is voor de leerlingen in jouw groep. Wij adviseren je om deze workshop vanaf groep 5 in te zetten.

Planning

Een globale planning voor het inzetten van deze workshop kan zijn:

- Bespreek het fenomeen “hoorspel”.
- Luister met z’n allen naar ons hoorspel “De reis van Avontura” en bespreek deze na.
- Bekijk met z’n allen de introductievideo. Hierin wordt uitgelegd hoe het programma Hoorspel werkt.
- Werk een of meerdere voorbeeldverhalen uit. Deze worden in de handleiding verder beschreven.
- Laat de leerlingen zelf een verhaal bedenken en daar de geluiden bij zoeken.
- Laat de leerlingen dit hoorspel nog eens verder uitbreiden met zelfgemaakte geluiden. Luister met z’n allen naar zo’n hoorspel.



Wat is een hoorspel?

Achtergrondinformatie over het fenomeen hoorspel

Een **hoorspel** (vooral gebruikelijk in Nederland) of een **luisterspel** (vooral gebruikelijk in Vlaanderen) is een vorm van drama, waarbij uitsluitend gebruik wordt gemaakt van geluid. De meeste hoorspelen worden dan ook voor het medium radio gemaakt. Vandaar dat het hoorspel ook wel radiodrama of radiotoneel genoemd wordt.

Hoorspelen worden al gemaakt sinds 1924. Aanvankelijk kregen de luisteraars vooral 'radiotoneel' te horen, waarbij de rollen alleen maar werden voorgelezen door acteurs. Langzaam ontwikkelden deze voorgelezen verhalen zich tot 'radiogenieke' stukken, muziek en geluiden kregen een belangrijke rol. Meer dan bij een speelfilm zal men geluiden laten horen waaraan de luisteraar kan merken wat er gebeurt. Een hoorspelstudio beschikt dan ook over middelen om deze geluiden te produceren.

Hoorspel of luisterboek?

Een hoorspel is niet hetzelfde als een luisterboek. Bij een luisterboek wordt de gehele tekst van een boek voorgelezen, en soms worden citaten door verschillende stemmen uitgesproken. Bij een hoorspel worden alleen de citaten uitgesproken, maar andere geluiden worden daadwerkelijk opgenomen zoals ze zijn. In een luisterboek zal de voorlezer zeggen "de telefoon ging", terwijl bij een hoorspel men het gerinkel van een telefoon zal horen.



Het hoorspel “De reis van Avontura”

Een voorbeeld van een hoorspel; een zelfbedacht verhaal met bijpassende geluiden.

“De reis van Avontura” is een voorbeeld van een hoorspel, zoals je deze zou kunnen maken met behulp van ons programma. De geluiden die in “De reis van Avontura” gebruikt worden, zijn allemaal te vinden in ons programma. Kinderboekenschrijver Willem Eekhof heeft dit verhaal bedacht en ook zelf ingesproken. In zijn eigen studio heeft hij de gekozen geluiden toegevoegd aan het verhaal.

Hoorspel, of toch een luisterverhaal?

Voor een écht hoorspel heb je flink wat acteurs nodig voor het vertolken van alle rollen in het verhaal. Tevens moet je over een flink arsenaal geluiden kunnen beschikken. Geluiden die ontbreken, zul je zelf moeten maken. “De reis van Avontura” is dan ook eigenlijk een luisterverhaal; het verhaal wordt voorgelezen en je hoort zo nu en dan een geluid. We gaan dus ook niet zo heel strak om met de “spelregels” voor het maken van een hoorspel en we adviseren je dan ook om dat zelf ook niet te doen. Op die manier blijft deze workshop eenvoudig inzetbaar.

Geluiden

De geluiden die je in “De reis van Avontura” hoort, hebben wij op professionele “Soundeffect”-cd’s bij elkaar gezocht. In ons hoorspel maken we geen gebruik van zelfgemaakte geluiden, alleen maar van kant-en-klare digitale geluiden.

Het verhaal

In “De reis van Avontura” vertrekt een raket vanaf de Aarde. De bemanning is op zoek naar Aarde 2, een nieuwe plek om te kunnen wonen. Op Aarde 1 is het te druk geworden. Onderweg beleeft de bemanning een avontuur.

Werkwijze

Vertel dat de leerlingen straks naar een verhaal gaan luisteren. Dit verhaal is door Willem Eekhof bedacht. Hij had het ook op papier kunnen zetten en dan zou jij het kunnen voorlezen. Maar hij heeft er een hoorspel van gemaakt. Willem leest het verhaal voor. En zo nu en dan hoor je een geluid, dat goed past bij het verhaal.

Start “De reis van Avontura.mp3” en luister met z’n allen naar dit verhaal. Er is geen beeld bij, zet het scherm van het digibord uit, zodat je alleen maar “oor” hebt voor het verhaal. Het verhaal duurt zo’n 8 minuten en je vindt dit onder “extra materiaal” bij het programma “Hoorspel”.

Nabespreking

Bespreek het verhaal eens kort na. Wat vonden de leerlingen van de geluiden? Maakten ze het verhaal leuker / beter / duidelijker? Vraag ook eens of ze tijdens het luisteren naar het verhaal en de geluiden zichzelf ook een voorstelling konden maken van wat er nu gebeurde? Begon het verhaal als het ware wat “te leven”?

Vertel dat we zelf ook dit soort verhalen gaan maken, met het programma Hoorspel. En daar kan dan ook iedereen naar luisteren!

Het programma Hoorspel

Hoorspel is een online programma waarmee je een set van maximaal 20 geluiden kunt samenstellen. Deze geluiden kan je eenvoudig opzoeken en beluisteren. Bewaar daarna deze set geluiden en speel ze af bij jouw zelfbedachte verhaal.

Met Hoorspel ben je creatief bezig. Luister naar de geluiden en bepaal of ze bij jouw verhaal passen.

Instructievideo

Naast het lezen van deze handleiding kan je ook de introductievideo bekijken. Daarin zie je hoe dit programma werkt en wordt alles stap voor stap voorgedaan. Deze introductievideo kan je ook samen met de leerlingen gaan bekijken.

Het programma Hoorspel zelf



Start het programma Hoorspel. Je ziet dan dit openingsscherm; leuke afbeeldingen van geluiden die je in dit programma tegen kunt komen.

Maak eerst een keuze in het menu (knop rechtsboven).



Bij de eerste start van het programma zal alleen de knop "Ontwerp hoorspel" actief zijn. Er zijn immers nog geen hoorspelen aangemaakt en opgeslagen.

Klik op de knop "Ontwerp hoorspel".

Kies eerst een Hoorspel

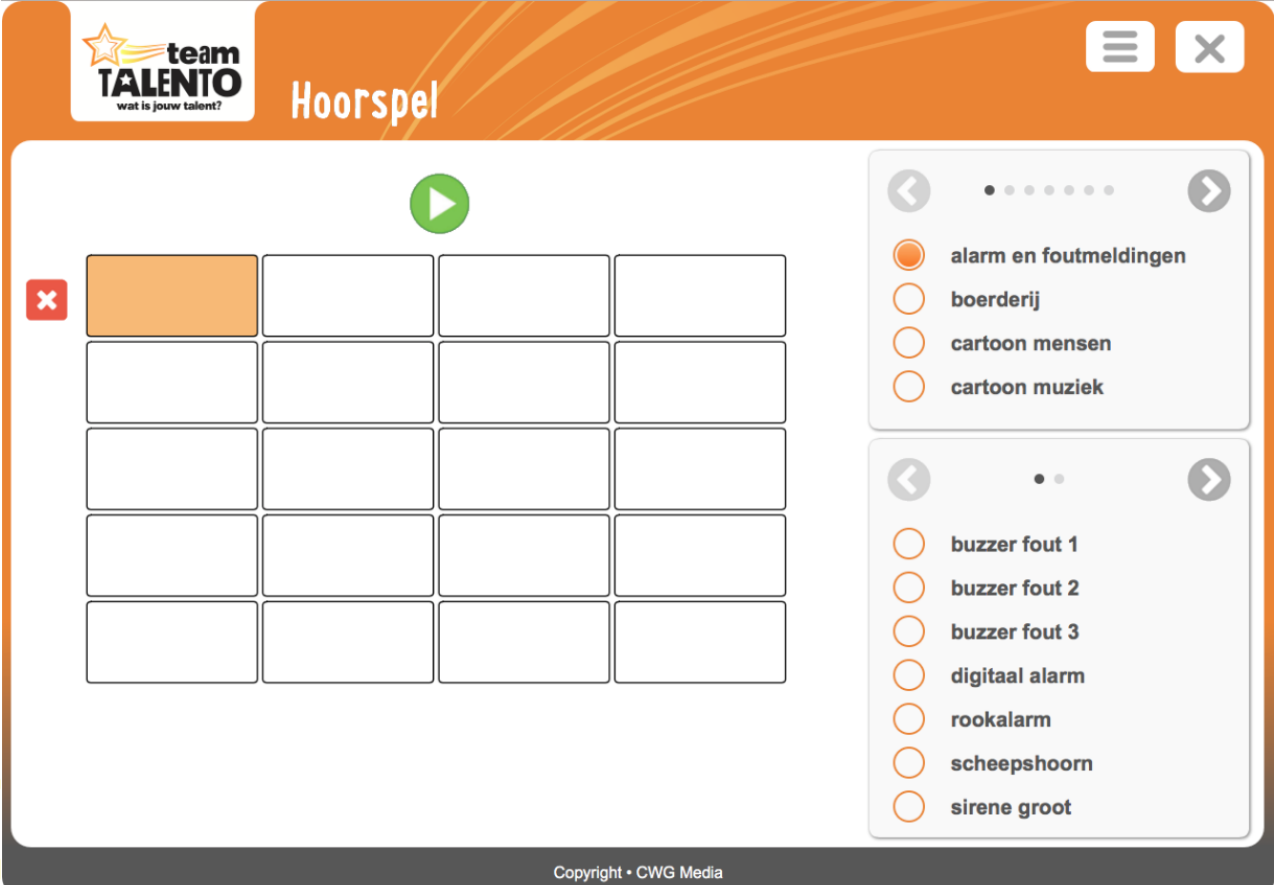
- Eigen hoorspel
- Natuur
- In de ruimte
- Cartoon
- Thriller
- Thuis

Maak vervolgens een keuze uit de beschikbare hoorspelen.

Met "Eigen hoorspel" ontwerp je een compleet nieuw hoorspel.

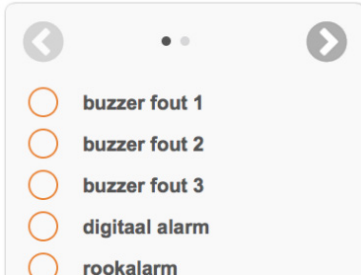
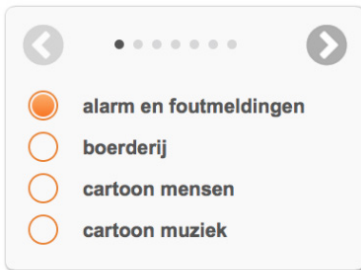
Als je kiest voor een van de vijf ingebouwde hoorspelen (natuur ... thuis), dan kan je onze selectie aan geluiden aanpassen. Maak het hoorspel dan meer op maat zoals jij het wilt hebben.

Klik daarna op "start".



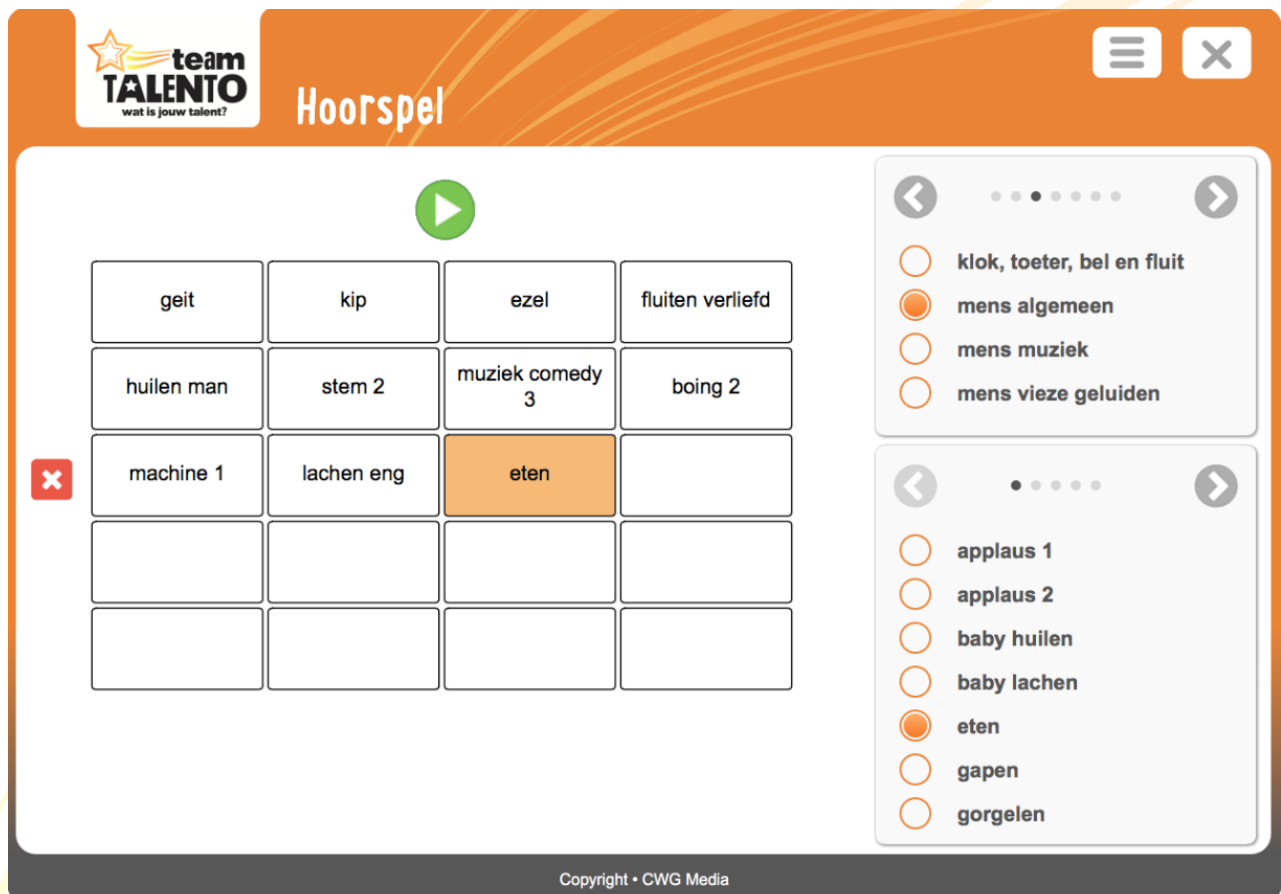
Copyright • CWG Media

Het scherm bestaat uit twee delen. Aan de linkerkant zie je twintig knoppen. Deze zijn nu nog leeg, maar kan je vullen met geluiden. Aan de rechterkant zie je de categorieën en de bijbehorende geluiden.



Deze hebben we handzaam ingedeeld in categorieën. Klik op de pijltjestoetsen om door de categorieën heen te gaan. Kies een categorie.

In het onderste vak zie je de geluiden die bij de gekozen categorie horen. Klik ook nu (indien van toepassing) op de pijltjestoetsen om door de beschikbare geluiden heen te gaan. Klik op een geluid om deze te beluisteren.


 The screenshot shows the 'Hoorspel' application interface. At the top left is the 'team TALENTO' logo. The title 'Hoorspel' is centered at the top. On the right are menu and close icons. In the center is a large green play button. Below it is a 5x4 grid of buttons. The 'eten' button is highlighted in orange. To the right of the grid are two vertical category lists. The top list has 'mens algemeen' selected. The bottom list has 'eten' selected.

geit	kip	ezel	fluiten verliefd
huiden man	stem 2	muziek comedy 3	boing 2
machine 1	lachen eng	eten	

Vul de twintig knoppen door aan de rechterkant telkens een geluid te selecteren.

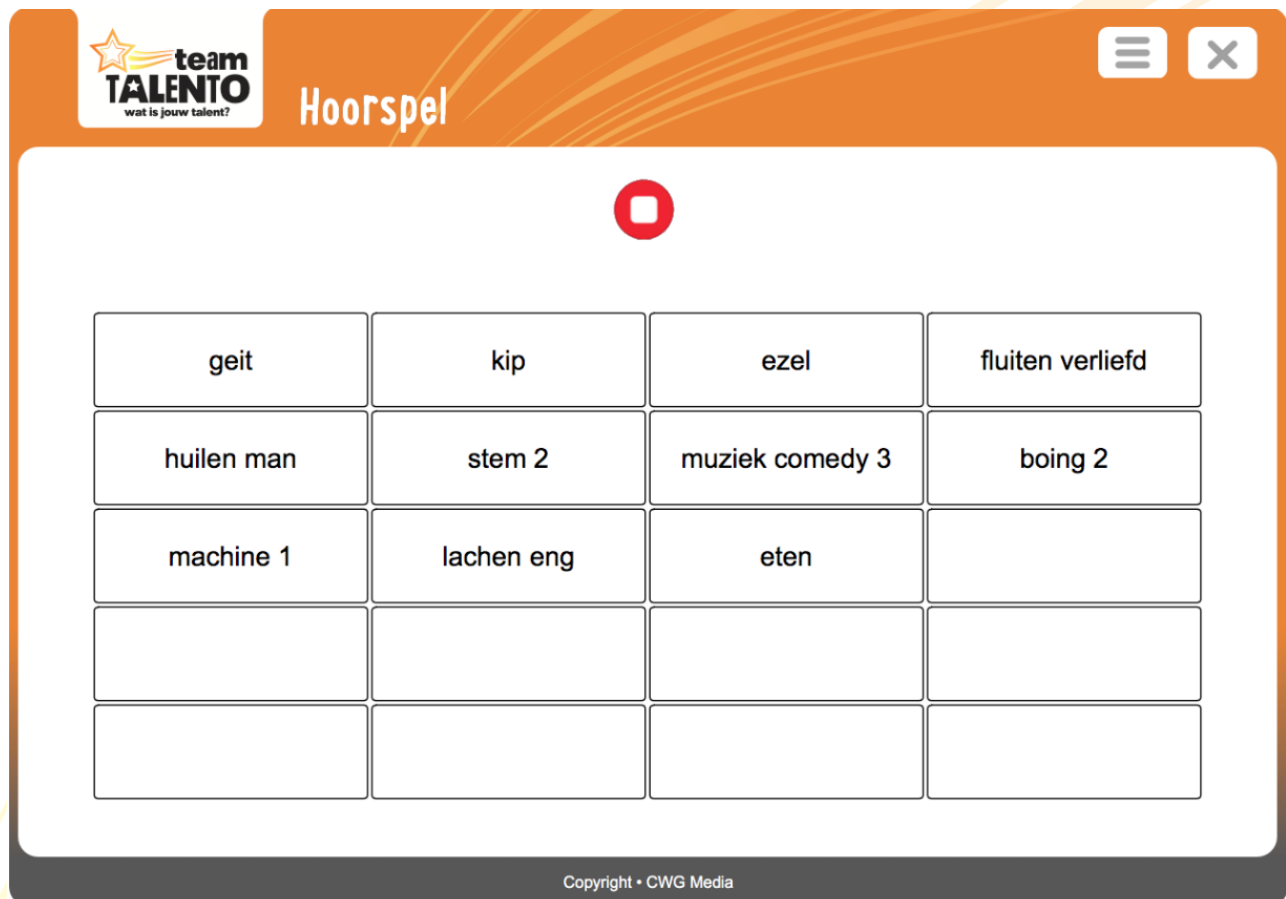
- De actieve knop is oranje gekleurd. Als je een geluid aan de rechterkant selecteert, hoor je dit geluid en wordt het gelijk ook op de oranje knop geplaatst. Kies je een ander geluid, dan komt deze op de knop te staan.

Ga zo door tot je tevreden bent over het gekozen geluid.

- Klik op een lege (witte) knop om deze te vullen met een ander geluid.
- Klik op het kruisje aan de linkerkant om een knop weer “geluidloos” te maken.



Klik op de groene playbutton om over te stappen op een schermvullend beeld voor de geluidsknoppen. Dit kan op ieder gewenst moment. Je hoeft dus niet alle knoppen met geluiden te vullen.



De categorieën en de geluiden aan de rechterkant zijn nu verdwenen. Je ziet alleen nog maar de twintig knoppen. Klik op de knoppen om de geluiden af te spelen.

Klik op de rode stopknop om weer terug te keren in het ontwerpscherm, om zodoende geluiden toe te voegen of aan te passen.



Ben je tevreden over de geluiden voor het hoorspel? Bewaar dan dit hoorspel. Ga naar het menu rechtsboven en klik op de knop “Bewaar hoorspel”.

Bewaar je hoorspel

Jouw naam:


OK



annuleren

Vul je naam in. Maar geef het hoorspel ook nog een omschrijving mee. Je mag namelijk meerdere hoorspelen maken en met jouw omschrijving kan je later het juiste hoorspel weer eenvoudig terugvinden.



Een opgeslagen hoorspel kan je ook weer ophalen. Ga naar het menu rechtsboven en klik op de knop “Kies hoorspel”.

Kies een Hoorspel all 

 1 Wim spannend 


start
annuleren

Kies het hoorspel dat je wilt gaan gebruiken of nog verder wilt gaan bewerken. Dat kan jouw eigen hoorspel zijn, maar ook het hoorspel van iemand anders.

Gebruik onder en boven eventueel de pijltjestoetsen om naar een volgende pagina te gaan.

Je kunt in dit scherm hoorspelen ook verwijderen. Selecteer een hoorspel en klik op het icoontje van de prullenbak (rechts van het spel).


De leerkracht kan ook in één keer alle hoorspelen verwijderen. Klik dan op het icoontje van de prullenbak rechts van "Kies een hoorspel".



Hoorspel

Wim spannend

☰
✕



kip	bijen zoemen	gebouw opblazen	lachen eng
banjo	bel boksring	hond blaffen 1	kat miauw 2

Copyright • CWG Media

Een gekozen hoorspel kan je eventueel verder bewerken (en dan ook weer opslaan), of klassikaal met alle leerlingen gaan gebruiken. In dit geval zal de maker van het hoorspel zijn of haar verhaal gaan voorlezen en kan een andere leerling de knoppen bedienen om zo de geluiden op het juiste moment af te spelen.

Vijf voorbeeldverhalen, maar ook zelf aan de slag!

Beschrijving van de voorbeeldverhalen en een voorstel voor een goede aanpak.

Bij het programma Hoorspel vind je vijf voorbeeldverhalen. Gebruik deze om op een eenvoudige manier een leuk hoorspel te maken. De voorbeeldverhalen vind je bij het programma Hoorspel onder de knop "Extra materiaal".

Voorstel voor een werkwijze deel 1:

- Kies voor één van de eerste drie verhalen (boerderij, Frits Vlam of Handige Harry). Net welke je zelf leuk vindt. Print dit verhaal en deel het uit aan de leerlingen. Of laat de leerlingen zelf een keuze maken uit deze drie verhalen.
- Laat de leerlingen in tweetallen werken aan het programma Hoorspel en geef ze de opdracht mee om de juiste geluiden bij het verhaal te gaan zoeken.
- Laat de leerlingen de set met geluiden opslaan, zodat je ze later gemakkelijk terug kunt vinden.
- Laat één of meerdere verhalen door zo'n tweetal voorlezen en afspelen; een leerling leest voor, de andere leerling bedient de knoppen van het hoorspel. Speel het hoorspel af op het digibord.

Voorstel voor een werkwijze deel 2:

- Laat nu iedereen het vierde verhaal maken. Werk wederom in tweetallen.
- Kies de voorgestelde geluiden en bedenk zelf ook geluiden. Zoek die op.
- Sla het hoorspel op.
- Laat één of meerdere versies van dit verhaal horen en luister daar met z'n allen naar.

Voorstel voor een werkwijze deel 3:

- Kies nu voor het verhaal "Geluiditus".
- De leerlingen werken nu ieder voor zich. Laat ze zelf bepalen wat een prettige werkwijze is; eerst het verhaal helemaal uitwerken en dan geluiden erbij zoeken, of gelijk aan de slag gaan met geluiden zoeken en aan de hand van de gevonden geluiden het verhaal verder afmaken.
- Laat een aantal "Geluiditus"-hoorspelen horen.

Voorbeeldverhaal 1: Op de boerderij

Het verhaal is al kant-en-klaar. In het verhaal zie je op welk moment je welk geluid moet afspelen. Zoek deze geluiden op met het programma Hoorspel. Je vindt de geluiden allemaal in de categorie "Boerderij".

Voorbeeldverhaal 2: Frits Vlam

Dit tweede verhaal is ook al kant-en-klaar. Zoek nu de geluiden uit meerdere categorieën.

Voorbeeldverhaal 3: Handige Harry

Dit derde verhaal is ook al kant-en-klaar. Zoek nu de geluiden uit meerdere categorieën.

Voorbeeldverhaal 4: De grote verbouwing

In dit verhaal gebruik je soms onze geluiden, maar mag je ook zelf geluiden gaan bedenken. Zoek door alle categorieën heen en selecteer de geluiden die goed bij dit verhaal passen.

Voorbeeldverhaal 5: Geluiditus

In dit verhaal bedenk je helemaal zelf welke geluiden je wilt gaan gebruiken. Tevens is het verhaal niet af ... je mag zelf bedenken hoe het verhaal verder gaat.

Voorstel voor een werkwijze deel 4:

De leerlingen zijn nu vertrouwd geraakt met de werkwijze van het programma Hoorspel. Laat ze nu zelf een hoorspel maken. Dat kan op meerdere manieren:

- Geef een opdracht mee. Bepaal het onderwerp voor het hoorspel. Of laat dit helemaal vrij en laat iedereen zelf iets bedenken.
- Laat de leerlingen zelfstandig of in tweetallen werken. Bij het afspelen van het hoorspel is het sowieso handig om met tweetallen te werken.
- Laat leerlingen het hoorspel nog eens verder uitbreiden, met zelfgemaakte geluiden. Deze geluiden kunnen live tijdens het voorlezen van het hoorspel gemaakt worden. Zo ontstaat een mooie combinatie tussen onze digitale geluiden en de live geluiden die de leerlingen zelf produceren. Het verhaal wordt dan meer en meer een hoorspel.

Wat is jouw talent?



Team Talento wordt ontwikkeld door CWG Media B.V.

Postbus 311

1600 AH Enkhuizen

internet: www.teamtalento.nl | e-mail: info@teamtalento.nl