



Draaiboek: De Filmstudio, dag na dag

Het volledige verloop van het 4-5-daagse kernkamp, **uur per uur**: wat er gebeurt, wat de kinderen daarbij **leren**, welk **spel** erbij hoort en welke **ondernemersrollen** ze zelf opnemen — van regisseur tot popcornverkoper. Onderaan staat hoe je hieruit het 2-daagse en het 10-daagse kamp afleidt. De volledige ateliers en achtergrond staan op de kamppagina De Filmstudio, de speluitleg in de Spellenbank.

🕒 kampdag 9-16u, opvang 8u30-17u

👥 10-12 kinderen · 2 begeleiders

⌚ eindigt op een échte rode loper

📅 **Vandaag-modus**

BEKIJK • BEGRIJP • DOE

Filmstudio in beeld

Zie eerst het verhaal. Lees daarna alleen de dag die je vandaag nodig hebt.



① Zo lees je dit draaiboek

Elke dag heeft een vast skelet: onthaal en dagopening (kring: wat filmen we vandaag en welke crew-rol neem ik op?), twee tot drie werkblokken in de voormiddag, een middagpauze mét dierenronde, blokken in de namiddag, het spel van de dag en een afsluitkring met rollenbord-doorschuif. De kolom "Wat leren ze" benoemt telkens de filmvaardigheid of het inzicht van dat blok — dat is ook de taal waarmee je 's avonds aan ouders vertelt wat hun kind vandaag leerde. Differentiatie per leeftijdsgroep staat per dag onderaan: **6-8** Kuikens · **9-11** Veulens · **12-14** Alpaca's.



Dag 1 — De studio opent: pitch, storyboard & casting

DAG 1

Vandaag wordt de kinderboerderij een filmset: teams bedenken hun verhaal, vertalen het naar een storyboard, en casten de dieren die vanaf morgen hun hoofdrolspelers zijn. Iedereen gaat naar huis met een eigen crew-rol en een scenario dat al één keer is bijgestuurd.



Vandaag leren ze

Een goed idee vertel je in één zin (pitch) · een storyboard is de shot-voor-shot vertaling van tekst naar beeld · een dier cast je op gedrag, niet op wat je zou willen dat het doet.

LEREN



Vandaag maken ze

Een mini-scenario van één A4, een storyboard op sjabloon, screentests van de kandidaat-dieren en een eerste propsheet voor het kostuum- en decoratelier.

MAKEN



Vandaag runnen ze

Het rollenbord: elk team verdeelt regisseur, cameraman, geluidsman en art director, en beheert vanaf vandaag een eigen productiebudget in kammunten.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LERE
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel op het terrein, dieren bekijken van achter het hek	aankomen tempo
● 9u00-9u30	Dagopening	Kennismakingskring; de studio wordt geopend: wat is een klapbord, wat betekent "actie" en "cut"; omgangsregels tegenover de dieren als afspraak die de kinderen zelf mee formuleren en ondertekenen	een filmset rollen en re als een ech
● 9u30-10u30	Pitchatelier	Teams van 3-4 bedenken een kort verhaal (komedie, mysterie of actie) dat zich op de boerderij afspeelt; elk team pitcht het idee in 1 minuut aan de groep, de anderen mogen 1 vraag stellen	een idee w goed als je moet uitleg
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water; wie wil helpt de konijnen voederen met een verzorger	—
● 10u45-12u00	Scenario & storyboard	Verhaal uitschrijven op één A4, dan shot-voor-shot vertalen naar het storyboard-sjabloon (camerahoek, personage, actie per vakje); begeleider legt script naast storyboard naast een echt uitgewerkt voorbeeldverhaal	elk vakje v storyboard shot
● 12u00-13u00	Middag	Picknick; daarna dierenronde met de verzorger: welke dieren zijn rustig genoeg voor een close-up, welke te druk?	kijken naar toekomstig
● 13u00-14u00	Castingdag deel 1	Korte "screentests" filmen: gedrag en geluid van elk kandidaat-dier vastleggen samen met de verzorger, zonder iets te forceren	een dier sp commandc observeert
● 14u00-14u45	Castingdag deel 2	Screentests samen terugbekijken, castingbeslissing per team, scenario aanpassen aan wat het gecaste dier écht kan en wil doen	een goed s flexibel, ge script
● 14u45-15u15	Start decoratelier	Eerste rekwisieten van stro, jute en karton (boerenhoed, decorbord); art director houdt het propsheet bij; wat is gemaakt, wie bewaart het	bijhouden ' maakt besp morgen zo
● 15u15-15u40	Spel van de dag	Emotie-regisseur (zie hieronder)	regie geven woorden, g voordoen
● 15u40-16u00	Afsluitkring	Rollenbord invullen per team (regisseur/cameraman/geluidsman/art director); kring: "welk dier gaat morgen jouw ster zijn en waarom?"	reflectie + vooruitblik

Spel van de dag: Emotie-regisseur

(20 min, hele groep, kring of buiten)

Om beurt is één kind "regisseur" en trekt een emotiekaart (blij, boos, bang, verveeld, jaloers...) zonder ze te tonen. De regisseur mag het woord van de emotie *nooit* zeggen, enkel regie-aanwijzingen geven zoals op een echte set ("groter! trager! kijk weg van de camera, nu een glimlach die wegvalt") aan een "acteur" die de emotie zonder geluid moet uitbeelden — enkel houding en gezicht. De rest van de groep is het castingpanel en raadt binnen 30 seconden welke emotie het is; juist geraden levert de acteur én de regisseur een punt op. Laatste ronde: de acteur moet de emotie uitbeelden als boerderijdier — een boos schaap, een verlegen alpaca.

Waarom dit spel:

het oefent regie-taal (aankwijzingen geven zonder voor te doen) en laat zien dat lichaamstaal meer zegt dan tekst — precies wat je morgen nodig hebt bij de castingdag.

Ondernemersrollen vandaag: het rollenbord

Elk team verdeelt vier crew-rollen die de hele week roteren:

regisseur

(eindbeslissing over elk shot, roept "actie" en "cut"),

cameraman/DP

(bedient camera en statief, checkt de kadrering),

geluidsman

(microfoon, klapbord, geluidsniveau) en

art director

(rekvisieten, kostuums, houdt het propsheet bij). Erbij krijgt elk team een productiebudget van 40 kampmunten voor de hele week, waarmee ze vanaf morgen materiaal "huren" bij de materiaalbalie (extra statief-tijd, decorstukken, later montage-tijd). Wat je overhoudt, komt van pas op dag 3 en dag 5. Het rollenbord hangt bij de materiaalbalie.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

tekenen het storyboard in plaatjes in plaats van technische termen en spelen "dierenfluisteraar" bij de castingbeslissing

9-11

schrijven het scenario mee en bedienen om beurt de camera bij de screentests

12-14

schrijven shots technisch uit (camerahoek per vakje genoteerd) en leiden de castingbeslissing samen met de verzorger.

DAG 2



Dag 2 — Filmdag 1: camerabootcamp & eerste opnames

DAG 2

Vandaag komen de handen aan de camera: shotgroottes, de regel van derden en statiefwerk, meteen gevolgd door de eerste échte scènes met de gecaste dieren op locatie.



Vandaag leren ze

Elk shottype vertelt iets anders (close-up = emotie, totaalshot = plaats) · de regel van derden · een klappbord synchroniseert beeld en geluid.

LEREN



Vandaag maken ze

Acht afgevinkte shottypes op de scavenger-huntkaart en de eerste echte scènes van hun scenario, gefilmd op locatie bij stallen, moestuin en boomgaard.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De materiaalbalie-economie: camera, statief en microfoon huur je per blok met kampmunten — plannen loont.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZE
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel op het terrein, dieren bekijken van achter het hek	aankomen op eigen t
● 9u00-9u20	Dagopening	Korte terugblik op de castingdag; rollenbord schuift door; uitleg shotgrootte met een duim-kadertje voor de ogen ("wat laat je wel en niet zien?")	kadreren = kiezen wa wégdraait
● 9u20-10u30	Camerabootcamp 1	Shotgroottes van close-up tot totaalshot + de regel van derden; duo's oefenen bij de stallen en de moestuin, één filmt, één acteert, dan wisselen	hetzelfde onderwerp shot, ander gevoel
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Camerabootcamp 2	Stabiel statiefwerk (pan en tilt zonder schokken), klapbord gebruiken en hardop scène/take noemen vóór "actie"	een schokkerig shot meer redden in mont
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde: de verzorger wijst filmische details aan (staartbeweging, oren, herkauwen) die goede close-ups opleveren	kijken als camerama toeschouwer
● 13u00-14u15	Locatie-opnames 1	Teams filmen de eerste scènes van hun scenario met hun gecaste dieren; geluidsman test de lavaliermicrofoon vooraf op windgeruis	buiten filmen beteke houden met wind en achtergrondgeluid
● 14u15-15u15	Locatie-opnames 2	Opnames afwerken, elk team vinkt zijn shotlist af; regisseur bekijkt met de groep 1 ruwe clip terug op de tablet	een shotlist voorkom thuis iets mist
● 15u15-15u40	Spel van de dag	De Shot-savenger-hunt (zie hieronder)	elk shottypen in één k herkennen
● 15u40-16u00	Afsluitkring	Rollenbord doorschuiven; materiaalbalie-munten tellen; kring: "welk shot van vandaag was je trots op?"	—

Spel van de dag: de Shot-scavenger-hunt

(30 min, per duo, op het terrein)

Elk duo krijgt een kaart met acht shottypes: een close-up van een dier, een totaalshot van de stal, een low-angle vanaf de grond, een over-the-shouldershot, een detailshot van een hoef of hand, een bewegend shot langs het hek, een shot dat door een kader kijkt (een gat in het hek, een raam), en een shot dat de regel van derden gebruikt. Binnen 30 minuten filmen ze alle acht, elk op een andere plek op het terrein — een begeleider tekent elk shot af op de kaart. Bonus: staat er ook een dier in beeld, dan telt het dubbel. Snelste duo met een volledige kaart wint de titel "Beste DP (Director of Photography) van de dag".

Waarom dit spel:

shottypes onthoud je met je handen sneller dan met een les — na deze hunt herkent iedereen ze meteen terug in een film.

Ondernemersblok: de materiaalbalie-economie

Er zijn maar zes statieven en vijf microfoons voor 10-12 kinderen — precies zoals op een echte set moet je materiaal delen. Elk team huurt per blok wat het nodig heeft bij de materiaalbalie tegen kampmunten uit hun productiebudget (1 munt = extra statief-tijd, 2 munten = de goede lavaliermicrofoon). Teams die vooraf plannen welk shot ze wanneer nodig hebben, huren minder en sparen meer over voor dag 3 en de première op dag 5.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

acteren en figureren in de scènes, bedienen nog geen camera zelfstandig

9-11

bedienen zelf camera en statief in duo's en wisselen rollen

12-14

leiden het tempo van de scavenger-hunt en controleren de shotlist van de jongere teams.



Dag 3 — Filmtruccdag: stop-motion, greenscreen & foley

DAG 3

Drie filmtrucs op één dag: klein (stop-motion), onzichtbaar (greenscreen) en gehoord-maar-niet-gezien (foley). De groep roteert in drie kleine ploegen langs drie stations, zodat iedereen alle drie proeft.



Vandaag leren ze

12 beelden per seconde geeft vloeiende beweging (stop-motion) · groen verdwijnt, dus geen groene kleding (greenscreen) · filmgeluid is bijna nooit het echte geluid (foley).

LEREN



Vandaag maken ze

Een stop-motionscène met kleidiertjes in de mini-boerderij, een greenscreen-shot (vliegen boven de boerderij of een reuzenkonijn) en een gesynchroniseerd foley-geluid bij een stille scène.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De afdelingen-ruil: een team dat ergens sterk in is, "verhuurt" die expertise tegen kampmunten aan een ander team.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel op het terrein	aankomert tempo
● 9u00-9u20	Dagopening	De drie stations en het roulatieschema getoond (elke ploeg wisselt 3x); gouden greenscreen-regel benadrukt: nooit groen dragen	een roulat plannen b wachttijd
● 9u20-10u30	Ronde 1 (roulatie)	Ploeg A start in de stop-motio studio (klei/LEGO in de mini-boerderij, 12 fps, klik-voor-klik op een vaste camerapositie), ploeg B bij de greenscreen (kledingcheck, belichting zonder slagschaduw, eerste testopname), ploeg C in het geluidslab (geluidsdoos samenstellen met maïzena, selderij, rijst, karton)	elke filmt een ander geduld
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Ronde 2 (roulatie)	Ploegen wisselen (A→greenscreen, B→geluidslab, C→stop-motion); eerste "vliegende" greenscreen-testshots gemonteerd naast een luchtfoto van de boerderij	groen ver geen groe (chroma k
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde: de verzorger laat dierengeluiden horen als "gratis foley" — kan je raden welk dier het is zonder te kijken?	geluid her zonder be
● 13u00-14u15	Ronde 3 (roulatie)	Laatste wissel (A→geluidslab, B→stop-motion, C→greenscreen); geluidsman synchroniseert het eerste foley-geluid met een stille scène uit de opnames van dag 2	geluid syr met beelc puzzelwei
● 14u15-15u15	Afwerken	Stop-motionclip exporteren in de app, greenscreen-ruwe opnames klaarzetten voor morgen, geluidsdoos-inventaris aanvullen voor de montagedag	klaar-voor is ook een zich
● 15u15-15u40	Spel van de dag	Geluiden-raden — de foley-quiz (zie hieronder)	je oor sch geluidson
● 15u40-16u00	Afsluitkring	Elk team toont zijn favoriete moment van vandaag; telling van de afdelingen-ruil-munten	—

Spel van de dag: Geluiden-raden (de foley-quiz)

(20 min, hele groep, geluidslab)

Achter een scherm demonstreert de begeleider een foley-truc live, onzichtbaar voor de groep: maïzena in een theedoek pletten voor voetstappen in de sneeuw, selderij breken voor een botbreuk, rijst laten vallen op karton voor regen. De groep mag alleen lúísteren en raadt op een blaadje welk filmbeeld erbij hoort. Na elke ronde volgt de onthulling van het echte voorwerp. Ronde 2 draait om: elk kind trekt een geheime kaart met een filmgeluid ("een dier dat wegrent door het gras", "een deur die kraakt") en moet binnen 1 minuut met iets uit de geluidsdoos dat geluid live namaken voor de groep, die raadt wat het moet voorstellen.

Waarom dit spel:

het scherpt het oor voor geluidsontwerp en laat voelen dat filmgeluid bijna nooit het échte geluid is — de kern van foley.

Ondernemersblok: de afdelingen-ruil

Tijdens ronde 3 mag een team dat ergens opvallend goed in is (een scherpe greenscreen-opstelling, een rake foley-vondst) zich voor 5 minuten laten "inhuren" door een ander team tegen 3 kampmunten uit hun productiebudget, om te helpen een lastig shot te fixen. Geen verplichte hulp, wél een ruil — bedrijfsleven in het klein: samenwerken kán, maar het kost iets, en dat maakt de keuze bewust.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

focussen op stop-motion (kneden en samen met de begeleider op de knop drukken) en op foley-rekwisieten

9-11

nemen de helft van de stop-motionscènes voor hun rekening en bedienen de greenscreen-camera

12-14

regisseren het greenscreen-shot (kleur en belichting checken) en doen de eerste geluidssynchronisatie.

DAG 4



Dag 4 — Montagedag: van rushes naar kortfilm

DAG 4

Vandaag wordt alle ruwe materiaal van de week een echte film: knippen, sorteren, geluid mixen, muziek en titels — met een harde deadline om 16u.



Vandaag leren ze

Montage bepaalt het tempo van een film · geluid mixen is dialoog, foley en muziek in balans brengen · een titelkaart is de handtekening van het team.

LEREN



Vandaag maken ze

Een volledig gemonteerde eerste cut van hun kortfilm, met gemixt geluid, muziek en titelkaart/aftiteling.

MAKEN



Vandaag runnen ze

Hun eigen "editing suite" met een deadline; het persteam schrijft het persbericht en de filmposter voor het ouderbord.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZIJN
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel op het terrein	aankomen op e
● 9u00-9u20	Dagopening	Alle footage van de week samen bekijken als ruwe compilatie op groot scherm; de deadline van vandaag wordt op het bord gezet: "16u moet de cut af zijn"	een deadline d keuzes te make
● 9u20-10u30	Montageblok 1	Sorteren en beste takes selecteren per scène in CapCut/iMovie (Kuikens en Veulens) of DaVinci Resolve (Alpaca's); jongsten kiezen mee, oudsten knippen zelf	niet elke take f film
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Montageblok 2	Scènes na elkaar zetten, overgangen kiezen, eerste ruwe "assemblage cut" compleet van begin tot eind	volgorde bepa verhaal, niet al losse beelden
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde: kort inchecken met de verzorger over hoe de gecastе dieren het deden deze week	terugblikken o opnames
● 13u00-14u15	Geluidsmontage	Foley-geluiden en dialoog toevoegen en synchroniseren, volumebalans zoeken; DaVinci-teams doen er een eenvoudige kleurcorrectie bovenop	geluid maakt c het gevoel van
● 14u15-15u15	Muziek & titels	Rechtenvrije muziek kiezen op het tempo van de scène, titelkaart en aftiteling maken met élke crew-rol erin; het persteam schrijft ondertussen het persbericht en de filmposter	een titelkaart i handtekening v team
● 15u15-15u40	Spel van de dag	De Montage-sprint (zie hieronder)	volgorde en co voelen, niet all begrijpen
● 15u40-16u00	Afsluitkring	Elk team speelt zijn cut één keer integraal af voor de andere teams als generale test; kort feedbackrondje: "wat snap je niet meteen?"	een testpublie dingen die jij n

Spel van de dag: de Montage-sprint

(20 min, per team)

Elk team krijgt een set van tien afgedrukte losse stilstaande beelden uit een korte, herkenbare scène (of uit hun eigen rushes), volledig door elkaar geschud. Op het signaal legt het team de foto's zo snel mogelijk in de juiste, logische volgorde — zónder de film te zien, enkel op continuïteit (kleren, actie, blikrichting, licht). Denken ze klaar te zijn, dan roepen ze "cut!" en legt de begeleider de tijd vast. Nadien controleert de groep en moet het team per overgang in één zin uitleggen wáárom die twee beelden na elkaar komen. Snelste én best onderbouwde volgorde wint de titel "Best Cut van de dag".

Waarom dit spel:

het maakt tastbaar wat een editor de hele dag doet — beelden een logische volgorde en betekenis geven — vlak vóór ze zelf hun eigen rushes moeten monteren.

Ondernemersblok: de editing suite met deadline

Elk team runt zichzelf als een kleine editing suite: de regisseur-rol wordt vandaag "producer" en bewaakt de klok, beslist welke scène sneuvelt als de tijd krap wordt, en verdeelt wie knipt, wie geluid doet en wie de titels ontwerpt. Het persteam (de verslaggevers) schrijft het persbericht en ontwerpt de filmposter voor het ouderbord — precies zoals een echte productie ook een marketingteam heeft naast de montagekamer.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

kiezen mee over muziek en titelkleur maar knippen niet zelf, en krijgen extra tijd bij het decorateliër voor de awardstrofeeën van morgen

9-11

knippen zelfstandig in CapCut of iMovie

12-14

monteren in DaVinci Resolve met kleurcorrectie en een eenvoudige geluidsmix via Fairlight.

DAG 5



Dag 5 — Premièredag: rode loper, eigen handen

DAG 5

De grote dag: 's ochtends de laatste montageklussen, daarna organiseren de kinderen zelf de volledige première — tickets, rode loper, popcornkassa en awards, zonder dat de begeleider zich met de ouders bemoeit.



Vandaag leren ze

Een evenement organiseren vraagt een duidelijke taakverdeling · gastvrijheid is ook een vaardigheid · voor een groep durven praten over je eigen werk.

LEREN



Vandaag maken ze

De afgewerkte kortfilm, de volledige premièreset (rode loper, ticketbalie, popcornbar, awardstroeën) en een generale repetitie van de hele avond.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De volledige première als mini-onderneming: ticketverkoop, popcornkassa, rode-loper-onthaal en de awards-uitreiking — helemaal zelf.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZE
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel op het terrein	aankomen op eigen
● 9u00-9u20	Dagopening	Laatste checklist ("wat moet nog af vóór 16u?"); taken verdeeld voor de premièreorganisatie: ticketbalie, popcorn, rode loper, presentatoren, awards-jury	op een productiedag iedereen een rol
● 9u20-10u30	Montage afwerken	Laatste cut exporteren en renderen, back-up maken op een tweede toestel	exporteren kost tijd vooraf in
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-11u30	Première-opbouw	Rode loper uitrollen met paaltjes en koord, ticketbalie inrichten, popcornbar klaarzetten, awardstroeën afwerken met materiaal van het decoratelier	een decor bouw je vóór naar binnen — eers dan de details
● 11u30-12u00	Generale repetitie	Presentatoren oefenen de aankondiging, awardsvolgorde afgesproken, projector en geluid getest	een repetitie vangt voordat het publiek
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde: een laatste dank-je-wel-moment bij de gecaste dieren samen met de verzorger	afscheid nemen van
● 13u00-14u00	Spel van de dag	De Rode-Loper-Persconferentie (zie hieronder)	hardop en met plezier over je eigen werk
● 14u00-14u45	Laatste puntjes	Kostuums en naamkaartjes klaar, ticketbalie opent voor de eerste ouders; kinderen "verdienen" munten bij hun ouders door iets over de film te vertellen	verkopen begint met verhaal
● 14u45-16u00	PREMIÈRE	Rode loper, vertoning van alle korte films, awards-uitreiking (beste stunt, beste geluid, beste dieren-acteur), applaus en groepsfoto met alle crews	trots tonen wat je zelf hebt

Spel van de dag: de Rode-Loper-Persconferentie

(20 min, hele groep, vóór de deuren opengaan)

Elk team zit samen "op het podium" (een paar stoelen op een verhoging), de rest van de groep is "pers" met neppe microfoons (een borstel, een houten lepel). Om beurt stelt een pers-kind één vraag aan het team op het podium — dat moet altijd in karakter blijven van zijn crew-rol (de regisseur praat over "mijn visie", de geluidsman over "de sfeer die ik zocht", een acteur blijft in de huid van zijn personage). Hoe gekker en overtuigender het antwoord, hoe beter — geen serieuze interviews. Elke minuut wisselt het podiumteam. De groep kiest met een applausmeter de winnaar, die de "Gouden Microfoon" krijgt en zo dadelijk als eerste over de échte rode loper mag lopen.

Waarom dit spel:

het is de generale repetitie voor het echte moment straks — verlegen kinderen oefenen alvast hardop praten over hun werk, in een speelse, veilige vorm.

Ondernemersblok: de première als mini-onderneming

De kinderen runnen alles zelf: de ticketbalie (elke ouder "koopt" een ticket met drie kampmunten die ze eerst bij de kinderen moeten verdienen door een vraag over de film te beantwoorden), de popcornkassa, het rode-loper-onthaal en de awards-uitreiking. De begeleider is vandaag alleen gastheer van de kinderen — niet van de ouders. Dat is het ondernemende hart van het hele kamp: *zij* hebben iets gemaakt, *zij* tonen het, *zij* staan aan de kassa.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

staan bij de popcornkassa en vormen het onthaalcomité op de rode loper

9-11

bemannen de ticketbalie en presenteren de films aan

12-14

zitten de awards-jury voor en houden de openings- en dankspeech van de avond.



Zo leid je de andere formaten hieruit af

2-daags = dag 1-compact + dag 2-compact

Dag 1 voormiddag: kennismaking + verkort pitch- en storyboardatelier + castingdag met de dieren. Dag 1 namiddag: camerabootcamp + eerste opnames op locatie. Dag 2 voormiddag: één korte stop-motionscène óf greenscreen-opname, opnames afwerken. Dag 2 namiddag: montage (begeleider doet het meeste technische werk, kinderen kiezen mee) + informeel afhaalmoment met korte vertoning en fotomoment voor de ouders — geen volledige rode-loper-avond. Het productiebudget start meteen op dag 1; de afdelingen-ruil en de veiling van uitrusting vervallen. Spellen: Emotie-regisseur (verkort) en de Shot-savenger-hunt (verkort tot 4 shots).

10-daags = week 1 + de postproductieweek

Week 1 = dit draaiboek, maar uitgesponnen: meer personage-ontwikkeling, meer scènes en een volledige oefendag voor de stuntchoreografie van de multicam-actiescène "de ontsnapte geit". Week 2: dag 6-7 montage verdiepen (kleurcorrectie, sounddesign) + een interviewdag waarin een subgroep een mini-documentaire maakt over het boerderijpersoneel; dag 8-9 de multicam-actiescène met 3-4 camera's tegelijk, en elke subgroep maakt daarnaast een eigen korte "trailer" of mockumentary van 1 minuut; dag 10 een groot filmfestival met meerdere premières na elkaar en een jury/awards per categorie. De kampmunt-economie loopt door; in week 2 komt er een "crew-loon" bij (elke rol verdient dagelijks munten) en wordt de veiling een echte aanbesteding: teams "bieden" met hun shotlist als offerte op wie de multicam-actiescène mag registreren.



Dagelijkse checklist begeleider



Toestemmingsformulieren ouders voor filmen én vertonen gecontroleerd/ingezameld

- ☐ Camera's/tablets, statieven en microfoons getest, genummerd en op het uitleenbord gezet
- ☐ Rollenbord doorgeschoven (nieuwe regisseur, cameraman, geluidsman, art director)
- ☐ Kampmunten-kas geteld, materiaalbalie bijgevuld
- ☐ Dierenronde en/of castingafpraak afgestemd met de verzorger van dienst
- ☐ Spel van de dag: materiaal klaargelegd
- ☐ Greenscreen/foley/montage-materiaal van vandaag klaargezet, indoor regenplan gecheckt

Boerderijkampen Wilrijk · Draaiboek De Filmstudio · dag na dag

Filmstudio · startkaart

KAMPKOFFER · 1/3

Vertel een boerderijverhaal met beeld, geluid, montage en een echte première.

DRIE ZICHTBARE DOELEN

- 1 Vertel met shots, niet uitleg
- 2 Neem bruikbaar geluid op
- 3 Monteer op ritme en betekenis

Materiaalcheck

☐

camera's of tablets

☐

statieven

☐

microfoons

☐

storyboardkaarten

☐

rekwisieten

☐

montagelaptops

STARTBRIEFING IN 60 SECONDEN

Vandaag bouwen of onderzoeken we zichtbaar. We testen vóór we tonen, veranderen telkens één ding en kunnen op het einde uitleggen waarom het beter werkt.

Zes kampmissies

KAMPKOFFER · 2/3

Knip de kaarten uit of wijs per ploeg één missie toe.

1

Zes-vakken-verhaal

Teken begin, probleem, poging, verrassing, oplossing en eindbeeld.

NODIG

storyboard

2

Shot-trio

Film dezelfde handeling totaal, half-totaal en close-up.

NODIG

camera · statief

3

Stille foley

Neem drie boerderijgeluiden apart op zonder stemmen of windruis.

NODIG

microfoon

4

Tien-frame-beweging

Maak een korte stop-motion waarin één object duidelijk verandert.

NODIG

tablet · klei

5

Montage met reden

Knip één seconde weg of voeg die toe en leg uit wat het tempo doet.

NODIG

montagelaptop

6

Premièreploeg

Maak titelkaart, publieksintro en één gerichte feedbackvraag.

NODIG

premièrekaart

Ik maakte · testte · leerde

KAMPKOFFER · 3/3

Eén concreet bewijs per stap; korte zinnen of tekeningen zijn genoeg.

NAAM / PLOEG

1

Dit maakten of onderzochten we

2

Deze test ging eerst fout

3

Dit veranderden we bewust

4

Dit kan ik nu uitleggen

TENTOONSTELLINGSLABEL

Onze titel:

Vraag die je ons mag stellen:

Voor de begeleider

Deze map is het materiaal dat het draaiboek veronderstelt maar nergens uitschrijft. Elk onderdeel hoort bij een concreet draaiboekblok: het voorbeeldverhaal bij dag 1 · 10u45 (scenario & storyboard), de castingfiches bij dag 1 · 13u00 (castingdag), het set-ritueel en de callsheet bij dag 2, foley en stop-motion bij dag 3, en het première draaiboek bij dag 5. Print de map één keer per team plus één keer voor de materiaalbalie.

Set-ritueel & voorbeeldfilm



Het vaste set-ritueel

Zes stappen, altijd in deze volgorde. Hang dit blad aan de materiaalbalie en laat elk team het op dag 2 één keer droog oefenen vóór de eerste echte take.

1

Set stil

De geluidsman steekt een hand op en zegt: set stil. Iedereen zwijgt, ook achter de camera.

2

Klapbord

De geluidsman zegt hardop scène en take (scène 2, take 3) en klapt het bord vlak vóór de lens.

3

Camera loopt

De cameraman bevestigt: camera loopt. Pas dan mag er iets gebeuren.

4

Actie

Alleen de regisseur roept actie. Niemand anders, nooit.

5

Cut

Alleen de regisseur roept cut. Daarna pas praten en bewegen.

6

Log

De regisseur zegt OK of opnieuw en de geluidsman vult meteen het shotlog in (productieboek blad 6).



Het voorbeeldverhaal: De Zaak van de Verdwenen Wortels

mysterie-komedie · ± 90 seconden · 14 shots

Logline: Boer Fien ontdekt dat alle wortels uit de moestuin verdwenen zijn. Een detective ondervraagt drie verdachte dieren — tot blijkt dat de dader al die tijd de beste bedoelingen had.

De cast:

- BOER FIEN — kind-acteur met tuinschort en lege mand.
- DE DETECTIVE — kind-acteur met boerenhoed uit het decoratelier (dag 1 · 14u45) en een speelgoedvergrootglas.
- HET KONIJN — de getuige. Hoeft alleen te knabbelen en zijn neus te laten trillen: doet het vanzelf.
- HET MICRO-VARKEN — verdachte 1. Hoeft alleen te wroeten in de modder: doet het vanzelf.
- DE GEIT — verdachte 2. Hoeft alleen te kauwen en brutaal te kijken: doet het vanzelf.
- DE PONY — de nieuwsgierige omstander die zijn hoofd over het hek steekt.

Waarom dit scenario werkt

Let op de truc van dit scenario: geen enkel dier hoeft iets te dóen. Elke dierscène is gedrag dat het dier sowieso vertoont (knabbelen, wroeten, kauwen, over het hek kijken). Het verhaal ontstaat in de montage en de voice-over — precies wat het draaiboek bedoelt met een flexibel, deels documentair scenario.

Beeldconcept

 Afbeelding nog te genereren — ../img/materiaal/materiaal-film-01.jpg 16/9

Two children on a small farm film set: one holding a wooden clapperboard about to snap it shut in front of a smartphone mounted on a tripod, another child crouched behind the camera with headphones on, a third child in a director's cap watching intently, barn and fence softly blurred behind them, warm daylight. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

▶ Scène 1 • De ontdekking (moestuin • geen dieren nodig)

Boer Fien komt oogsten en vindt een leeggeroofde wortelbedding. Ze roept de hulp van de detective in. Vijf shots, allemaal zonder dieren — ideaal om de opnamedag mee te starten terwijl de verzorger de dieren nog voedert.

SHOT	SHOTTYPE	WAT ZIE JE	WAT HOOR JE
1A	TOTAALSHOT	De moestuin in de ochtend. Boer Fien stapt van links het beeld in met een lege mand en neuriet.	echte buitengeluiden + geneurie van Fien
1B	DETAILSHOT	De wortelbedding van dichtbij: omgewoelde aarde, één plukje achtergebleven wortelloof. De mand zakt in beeld en blijft leeg hangen.	stilte, dan één zacht ohnee van Fien (buiten beeld)
1C	CLOSE-UP	Het gezicht van Fien: glimlach die langzaam wegzakt naar geschokt. Precies de oefening van het Emotie-regisseurspel van dag 1.	muziek stopt abrupt
1D	LOW-ANGLE	Camera ligt bijna op de grond in de bedding (wortelperspectief). Fien buigt zich groot en dreigend over de lens en roept.	dialogo Fien: Mijn wortels! Allemaal weg!
1E	OVER-DE-SCHOUDER	Over de schouder van Fien zien we de detective aankomen bij het moestuinhek, vergrootglas al in de hand.	dialogo Fien: Detective! Er is geknabbeld! — detective: Ik ruik... een mysterie.

Regie- en dierentip

Speel shot 1C twee keer: één keer te klein en één keer te groot, en laat het team kiezen. Dat is regie leren. Kuikens spelen Fien of dragen de mand aan, Veulens filmen 1A en 1E vanaf statief, Alpaca's nemen 1D voor hun rekening (moeilijkste kader).

▶ **Scène 2 • De verdachten (langs het hek • stal • schapenwei — mét verzorger)**

De detective gaat de dieren af. Elke verdachte krijgt één shot dat volledig op natuurlijk gedrag draait. Film deze shots wanneer het gedrag zich toch voordoet — de volgorde van opnemen mag anders zijn dan de volgorde in de film.

SHOT	SHOTTYPE	WAT ZIE JE	WAT HOOR JE
2A	MEEBEWEGEND SHOT	De camera loopt met de detective mee langs het hek richting de stal. De pony steekt nieuwsgierig zijn hoofd over het hek en snuffelt aan de boerenhoed.	voetstappen (foley 8: stro), gesnuif van de pony — gratis geluid, neem het apart op
2B	KADERSHOT	Door het stalraam (of een gat in het hek) zien we het micro-varken wroeten in de modder.	voice-over detective: Verdachte één. Modder tot achter de oren... maar nergens een wortel.
2C	CLOSE-UP	De geit kauwt langzaam en kijkt recht in de lens. Naast haar op het klimblok ligt een decorwortel van karton (rekwisiet van de art director — komt nooit binnen geitbereik, zie castingfiche).	voice-over: Verdachte twee. Kauwt op iets. Kauwt altijd op iets.
2D	DETAILSHOT	De trillende neus van het konijn, gefilmd door het gaas van de ren, terwijl het knabbelt op het groenvoer dat de verzorger sowieso geeft.	voice-over: En de getuige... at rustig door. Verdacht rustig.
2E	REGEL VAN DERDEN	De detective staat rechts op de derdelijn en tuurt naar links het lege moestuinpad in. Veel kijkruimte links: daar zit het raadsel.	mysterieuze muziek + één verre mekker van de geit

Regie- en dierentip

Dierenwelzijn eerst: de verzorger bepaalt bij welk dier je wanneer mag staan, en elk shot stopt zodra een dier wegdraait of onrustig wordt. Shot 2C en 2D lukken meestal rond voedertijd — zet die dus vooraan of achteraan je draaischema (zie de callsheet hieronder).

▶ **Scène 3 • De ontknoping (picknickweide + hek van de konijnenren)**

Plottwist: er is nooit een dief geweest. Fien had de wortels zelf geoogst voor het verjaardagsfeest van de dieren. De detective mag mee vieren.

SHOT	SHOTTYPE	WAT ZIE JE	WAT HOOR JE
3A	TOTAALSHOT	De picknicktafel met een bord vol gewassen wortels en een slinger. Fien hangt de laatste versiering op. De detective sluipt in beeld met het vergrootglas.	feestmuziek zet zacht in
3B	OVER-DE-SCHOUDER	Over de schouder van de detective: Fien draait zich om met het bord wortels en verstijft.	dialogoog Fien: Verjaardagsverrassing... voor de dieren. — detective: Zaak. Gesloten. Mag ik popcorn?
3C	PAN (CAMERABEWEGING)	Trage pan op statief van het bord wortels naar de dieren aan het hek, konijn vooraan in de ren. Start twee tellen stil, eindig twee tellen stil.	voice-over: De dader had een goed hart. Zoals meestal, op deze boerderij.
3D	CLOSE-UP (SLOTSHOT)	De verzorger geeft het konijn een wortel; de neus trilt, de film bevriest op het mooiste beeld. Titelkaart EINDE + aftiteling met elke crewrol.	laatste knabbelgeluid (of foley 7: selderij) + eindmuziek

Regie- en dierentip

Antwoordsleutel voor de begeleider: dit verhaal gebruikt bewust álle acht shottypes van de scavenger-hunt (totaal 2×, close-up 3×, detail 2×, low-angle, over-de-schouder 2×, meebewegend, kadershot, regel van derden) plus één pan. Laat teams na het lezen de shottypes in hun eigen storyboard aanduiden: wie er zeven of acht haalt, denkt al als een DP.

Zo gebruik je dit voorbeeld

Lees op dag 1 alleen scène 1 voor en laat teams raden hoe het afloopt — dat is meteen hun eerste pitch-oefening. Leg daarna het volledige verhaal naast het lege storyboardvel (productieboek blad 3): elk shot hierboven is precies één kader. Teams mogen dit verhaal ook gewoon zélf verfilmen met hun eigen gecaste dieren in de rollen — het is er speelklaar voor.

Castingfiches



Castingfiches: de zeven diersterren

Lees vóór de screentests de fiche van elk kandidaat-dier voor. De rubriek *speelt vanzelf* is je scenariogereedschap: een goed boerderijscript vraagt alléén gedrag uit die lijst. De welzijnsregel op elke fiche is geen tip maar een wet — de verzorger is altijd eindbaas.

 **Afbeelding nog te genereren —** `../img/materiaal/materiaal-film-02.jpg`

16/9

A child filming a screen test of a goat on a small farm with a smartphone on a tripod, a notepad with simple animal-behavior sketches lying on the ground nearby, another child observing quietly a few steps away, natural farmyard setting, patient documentary atmosphere. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

🕒 **De alpaca — “de diva”**

Typecast: geheimzinnige getuige, koninklijke voorbijganger, komische fotobom op precies het verkeerde moment.

Speelt vanzelf (gratis acting):

- nieuwsgierig dichterbij komen en recht in de lens staren — de beroemde alpaca-fotobom
- statig en traag stappen, perfect voor een dramatisch achtergrondshot
- oren draaien naar elk nieuw geluid: een gratis reactieshot

Verspil er geen takes aan: op commando naar een plek lopen, iets dragen of een kostuum aan. Wie dat probeert, verliest een halve draaidag.

Zo krijg je de take: zet de camera op statief bij het hek en wacht: de alpaca komt naar jón, niet omgekeerd. Film lange takes en knip het goede stuk er later uit (montageplan, blad 9).

Dierenwelzijnsregel — geldt altijd: nooit achternalopen of insluiten. Komt de alpaca vandaag niet, dan heeft ze geen zin — dat is haar recht. Plan met de verzorger een tweede castingmoment.

🕒 **De pony — “het edele ros”**

Typecast: trouwe held, rijdier van de detective (in suggestie, nooit bereden door de cast), manen-in-de-wind-drama.

Speelt vanzelf (gratis acting):

- het hoofd over het hek van de ponystal steken en snuffelen aan alles wat je vasthoudt
- oren spitsen en snuiven — houd de microfoon (op afstand) klaar: topgeluid
- rustig meestappen aan het halster naast de verzorger

Verspil er geen takes aan: galopperen op commando of ergens van schrikken voor de film. Galop maak je met foley-recept 1, niet met het dier.

Zo krijg je de take: vraag de verzorger wanneer de pony toch verplaatst wordt en film dat meelopend (filmkaart 6). Het snuiven neem je apart op als geluidseffect.

Dierenwelzijnsregel — geldt altijd: alleen de verzorger leidt de pony. Nooit voeren voor een shot, geen fel licht, niet gillen of rennen in de buurt van de ponystal.

🕒 De geit — “de schurk met een hart”

Typecast: sluwe hoofdverdachte, ontsnappingskoning, kauwende boef die brutaal in de camera kijkt.

Speelt vanzelf (gratis acting):

- op alles klimmen wat hoger is dan de grond — film haar op het klimblok en je hebt je schurkentroon
- aan alles knabbelen wat in de buurt komt
- mekkeren op momenten die in de montage altijd goed uitkomen

Verspil er geen takes aan: stilzitten voor een lang shot of iets vasthouden. Denk in shots van drie tot vijf seconden en veel takes.

Zo krijg je de take: schrijf je scène naar het gedrag toe: de geit óp het klimblok is de scène. Kort filmen, vaak filmen, beste take kiezen.

Dierenwelzijnsregel — geldt altijd: alles wat binnen geitbereik ligt, wordt opgegeten of kapotgeknabbeld. Dus: geen verf, piepschuim, plastic of decorstukken in de wei — de decorwortel van scène 2C blijft bij de art director, áchter het hek.

🕒 Het schaap — “de kudde-figurant”

Typecast: achtergrondmenigte, wollige wolk, comic relief die alles nét verkeerd begrijpt.

Speelt vanzelf (gratis acting):

- grazen in groep: een levend decor voor elk totaalshot in de schapenwei
- allemaal tegelijk opkijken bij een onverwacht geluid — het beste synchrone reactieshot van het kamp
- blaten in koor als er één begint

Verspil er geen takes aan: in z'n eentje acteren. Een schaap alleen is een bang schaap, en dat wil niemand op deze set.

Zo krijg je de take: één begeleider maakt op afstand een zacht geluid, de camera staat al klaar op de kudde: je vangt de opkijk-reactie in één take. Film schapen altijd als groep.

Dierenwelzijnsregel — geldt altijd: nooit één schaap afzonderen van de kudde. De wei betreed je alleen samen met de verzorger, met trage bewegingen en een lage, rustige stem.

✧ De mini-koe — “de rots in de branding”

Typecast: wijze oma, onverstoorbare rechter, de stilste waarnemer van elk mysterie.

Speelt vanzelf (gratis acting):

- herkauwen — een hypnotiserend goede close-up waar je een wijze voice-over overheen legt
- heel traag met de ogen knippen: gemonteerd na een grap is dit comedy-goud
- majestueus stilstaan, minutenlang

Verspil er geen takes aan: snel bewegen of verrast reageren. Actiescènes schrijf je rond haar heen, niet met haar.

Zo krijg je de take: de mini-koe is de ideale ster voor beginnende cameramannen: ze beweegt amper, dus perfect om statiefwerk en scherpstellen te oefenen (filmkaart 2 en 9).

Dierenwelzijnsregel — geldt altijd: houd twee meter afstand en benader haar nooit langs achter. Herkauwen betekent tevreden — laat haar dan gewoon herkauwen.

✧ Het micro-varken — “de komiek”

Typecast: modderige verdachte, snuffelende speurneus, geboren slapstick-ster.

Speelt vanzelf (gratis acting):

- wroeten met de snuit — van dichtbij gefilmd (laag bij de grond!) je grappigste shot
- knorren: neem het apart op, je gebruikt het de hele film door
- enthousiast draven bij voedertijd

Verspil er geen takes aan: schoon blijven voor je continuïteit: twee takes na elkaar betekent twee verschillende moddervlekken-patronen. Film varkenshots dus meteen na elkaar, niet verspreid over de dag.

Zo krijg je de take: film op voedertijd samen met de verzorger: dan krijg je draven, knorren en wroeten gratis. Ga zelf laag bij de grond voor het varkensperspectief (filmkaart 4).

Dierenwelzijnsregel — geldt altijd: nooit optillen of duwen. Voedertijd bepaalt de verzorger, niet het draaischema — pas je callsheet aan het varken aan, niet omgekeerd.

✧ Het konijn — “de onschuld zelve”

Typecast: de getuige, het vertederende slachtoffer, de stille ster van elke slotscène.

Speelt vanzelf (gratis acting):

- de neus laten trillen — het beste detailshot van het hele kamp
- knabbelen op groenvoer dat het toch al krijgt
- rechtop zitten en luisteren, poetsen met de voorpootjes

Verspil er geen takes aan: blijven zitten waar jij dat wil, of opgepakt worden voor een shot. Plan je kader rond de plek waar het konijn al zit.

Zo krijg je de take: film in of aan de ren: camera op de grond of door het gaas (kadershot, filmkaart 7). Wil je dichterbij? Niet kruipen — dichterbij croppen doe je in de montage.

Dierenwelzijnsregel — geldt altijd: alleen de verzorger tilt het konijn op. Stilte op de set: stampt het konijn met een achterpoot, dan is het bang — dat is jullie stopteken. Meteen pauze en afstand.

Foley & geluid



Tien foley-recepten

Elk recept staat klaar met echte ingrediënten uit de geluidsdoos (maïzena, selderij, rijst en karton zitten er al in volgens het draaiboek — vul aan met de rest). Neem elk geluid drie keer op en kies de beste take, net als bij beeld. Recepten 2, 5 en 7 zijn ook de demonstratietrucs van de foley-quiz.

FILMGELUID	ECHTE INGREDIËNTEN	ZO MAAK JE HET	ZO KLINT HET NÓG ECHTER
1 · Galop van de pony	2 halve kokosnoten (of 2 omgekeerde harde plastic bekertjes), plank met een laagje zand	klop de helften afwisselend op de plank in het ritme dá-da-dam, dá-da-dam; oefen eerst traag stappen, dan draf, dan galop	hoe losser je polsen, hoe echter de galop; zand op de plank maakt het zachter, kale plank klinkt als kasseien

FILMGELUID	ECHTE INGREDIËNTEN	ZO MAAK JE HET	ZO KLINT HET NÓG ECHTER
2 · Regen op het staldak	kom droge rijst, stuk karton (schuin gehouden)	laat de rijst in een dun straaltje van hoog op het karton vallen; draai het karton schuiner voor hardere regen	begin met drie korrels tegelijk (eerste druppels) en laat het aanzwellen — regen begint nooit ineens
3 · Stappen in de modder	natte spons + bakje dikke yoghurt of pap	knijp de spons in het bakje dicht en open, één knijp per voetstap; til hem tussendoor nét op voor het zuiggeluid	het lospuls-geluid (spons omhoog) is de helft van het effect: modder plakt bij elke stap
4 · Vleugelslag van de kippen	2 tuinhandschoenen of een opgevouwen theedoek	wapper ze vlak naast de microfoon kort en fel, drie tot vijf slagen, dan abrupt stoppen	fladderen is onregelmatig: wissel snel-snel-traag af, nooit een gelijkmatig ritme
5 · Voetstappen in de sneeuw	zak maïzena, stevig ingedraaid in een theedoek	druk de zak per voetstap één keer stevig in met je duimen; links-rechts afwisselen met twee zakken klinkt nog echter	dit is het beroemdste foley-recept ter wereld — maïzena knerpt precies zoals verse sneeuw
6 · Krakende staldeur	rieten mand of een oude leren riem	wring de mand of riem heel traag vlak bij de microfoon; hoe trager, hoe griezeliger	kraken gebeurt in schokjes: draai-stop-draai-stop, nooit in één vloeiende beweging
7 · Brekende tak (of de knak in een stuntscène)	verse selderijstengel, eventueel gewikkeld in een dun doekje	breek de stengel in één keer resoluut door, vlak bij de micro; per take een nieuw stuk	twee stengels tegelijk breken klinkt als een dikke tak; het doekje haalt het groente-sappige eraf
8 · Lopen door stro en gras	een handvol echt stro — gratis te vinden bij de stal (vraag de verzorger)	wrijf en knijp het stro in je handen in het ritme van de stappen op het beeld	kijk naar de voeten op het scherm en volg ze exact: geluid dat één stap achterloopt, voelt meteen fout
9 · Knapperend kampvuur	lege chipszak of een prop cellofaan	verfrommel de zak heel traag en onregelmatig naast de microfoon	vuur knispert met pauzes: knets... knets-knets..... knets. Regelmaat verraadt de truc
10 · Onweer in de verte	dunne metalen bakplaat, met twee handen aan één kant vast	laat de plaat zacht golven (wobbelen) op armlengte van de micro; feller golven = dichterbij onweer	houd de plaat verder van de microfoon voor ver onweer en kom langzaam dichterbij: de bui nadert

Foley-gouden-regel

Kijk naar het beeld terwijl je het geluid maakt, niet naar je handen. Je handen volgen vanzelf wat je ogen zien — daarom staat de foley-tafel op de montagedag (dag 4 · 13u00) altijd naast het scherm.



De drie foley-quiz-demotrucs, met beeld

Deze drie recepten demonstreert de begeleider live tijdens de foley-quiz van dag 3 · 15u15 — hier alvast met beeld erbij, zodat je de handbeweging vooraf kan instuderen.

2 · Regen op het staldak

Ingrediënten: kom droge rijst, stuk karton (schuin gehouden)

Zo maak je het: laat de rijst in een dun straaltje van hoog op het karton vallen; draai het karton schuiner voor hardere regen

Nog echter: begin met drie korrels tegelijk (eerste druppels) en laat het aanzwellen — regen begint nooit ineens

5 · Voetstappen in de sneeuw

Ingrediënten: zak maïzena, stevig ingedraaid in een theedoek

Zo maak je het: druk de zak per voetstap één keer stevig in met je duimen; links-rechts afwisselen met twee zakken klinkt nog echter

Nog echter: dit is het beroemdste foley-recept ter wereld — maïzena knerpt precies zoals verse sneeuw

7 · Brekende tak (of de knak in een stuntscène)

Ingrediënten: verse selderijstengel, eventueel gewikkeld in een dun doekje

Zo maak je het: breek de stengel in één keer resoluut door, vlak bij de micro; per take een nieuw stuk

Nog echter: twee stengels tegelijk breken klinkt als een dikke tak; het doekje haalt het groente-sappige eraf

Stop-motion



Stop-motion-receptuur

Stop-motion is rekenen plus geduld. De receptuur hieronder is afgestemd op de app-instelling van 12 beelden per seconde uit het draaiboek. Elke ploeg haalt in één roulatieronde realistisch 60 tot 90 foto's — dus vijf tot zeven seconden film. Plan daarop.

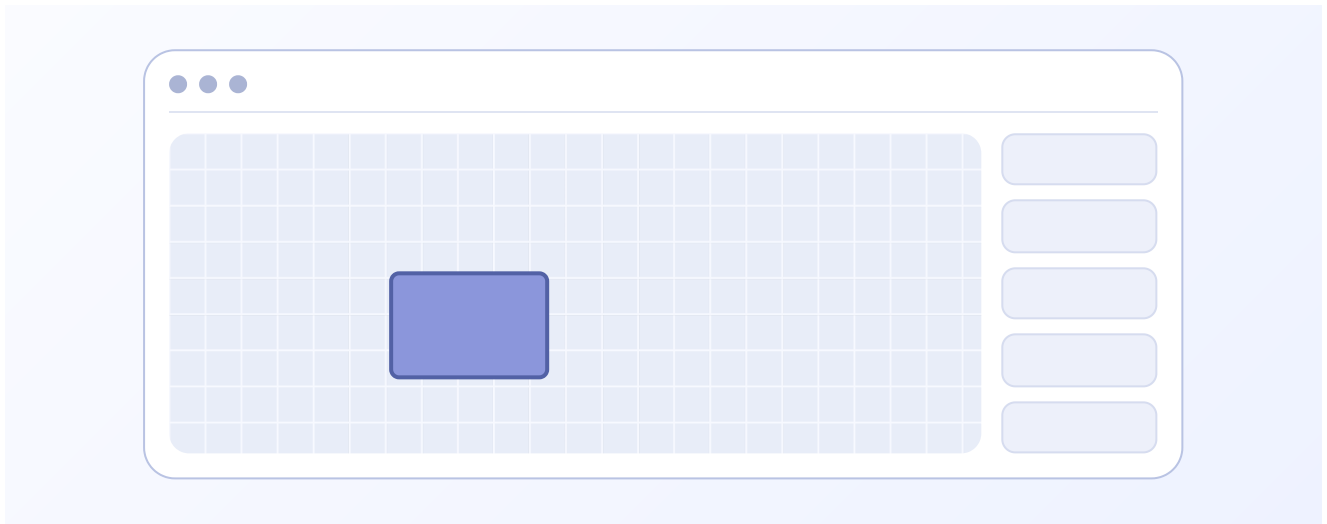
Bouw de studio muurvast

Tablet op het statief, statiefpoten én tafelpoten vastplakken met tape. Trek met potlood een dun lijntje rond elk decorstuk van de mini-boerderij: verschuift er iets per ongeluk, dan zie je meteen waar het terug moet.

art director + cameraman

begeleider checkt de opstelling vóór foto 1

Klaar als: niemand kan camera of decor per ongeluk verschuiven; elk decorstuk heeft een potloodlijn



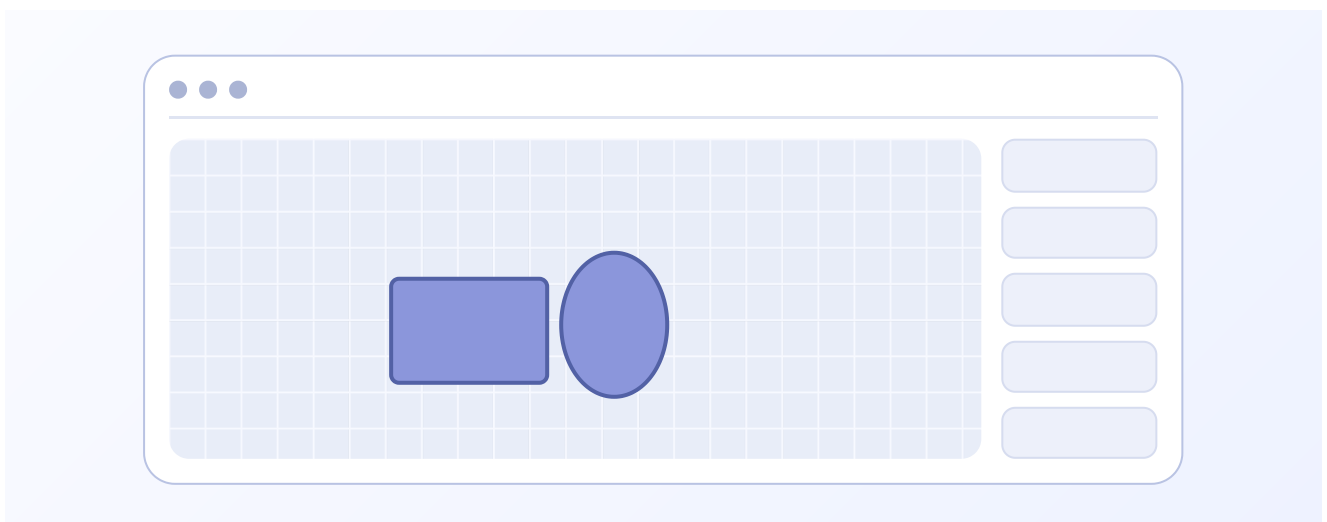
Zet het licht vast — begeleider plaatst de lamp

Eén bureaulamp als enige lichtbron, gordijnen dicht. Daglicht is verboden: één wolk voor de zon en je halve film flakkert. De lamp wordt na plaatsing niet meer aangeraakt (warm — begeleider-only).

kind kiest de lichtrichting mee

begeleider plaatst en verplaatst de lamp

Klaar als: de schaduw van het kleidiertje valt in elke proeffoto op exact dezelfde plek



STAP 3 VAN 6

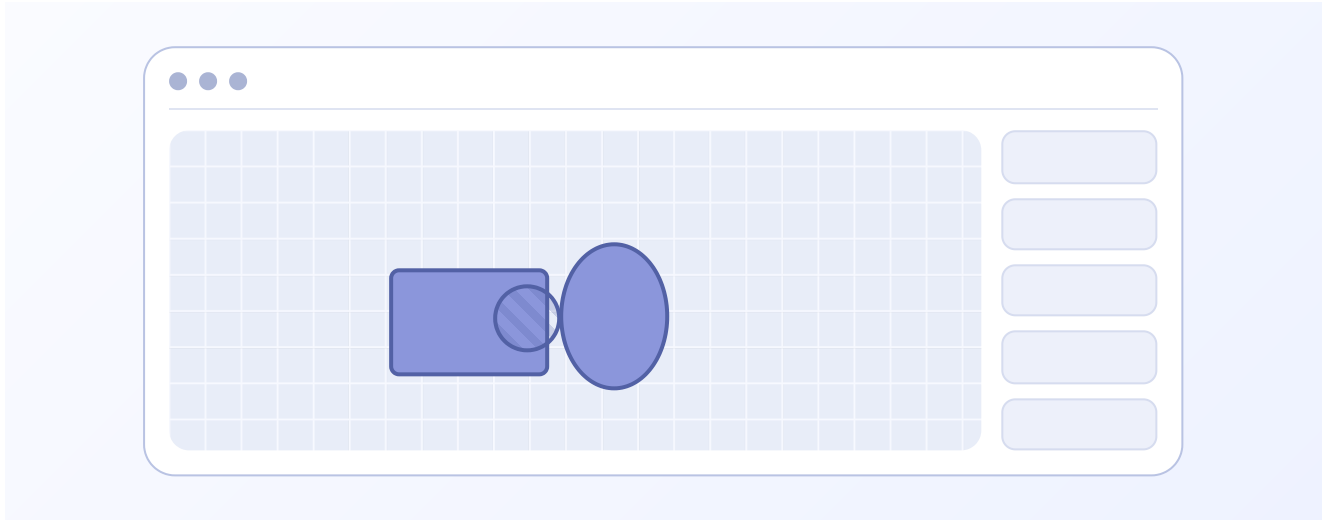
Reken je scène uit: 12 foto's per seconde

Het draaiboek zegt het al: 12 beelden per seconde geeft vloeiende beweging. Dus: 1 seconde = 12 foto's, 5 seconden = 60 foto's, 10 seconden = 120 foto's. Reken je scène uit op blad 8 van het productieboek vóór je begint.

hele team rekent samen

begeleider checkt of het plan realistisch is (± 60-90 foto's per ronde)

Klaar als: het team weet hoeveel foto's hun scène kost en of dat in één roulatieronde past



STAP 4 VAN 6

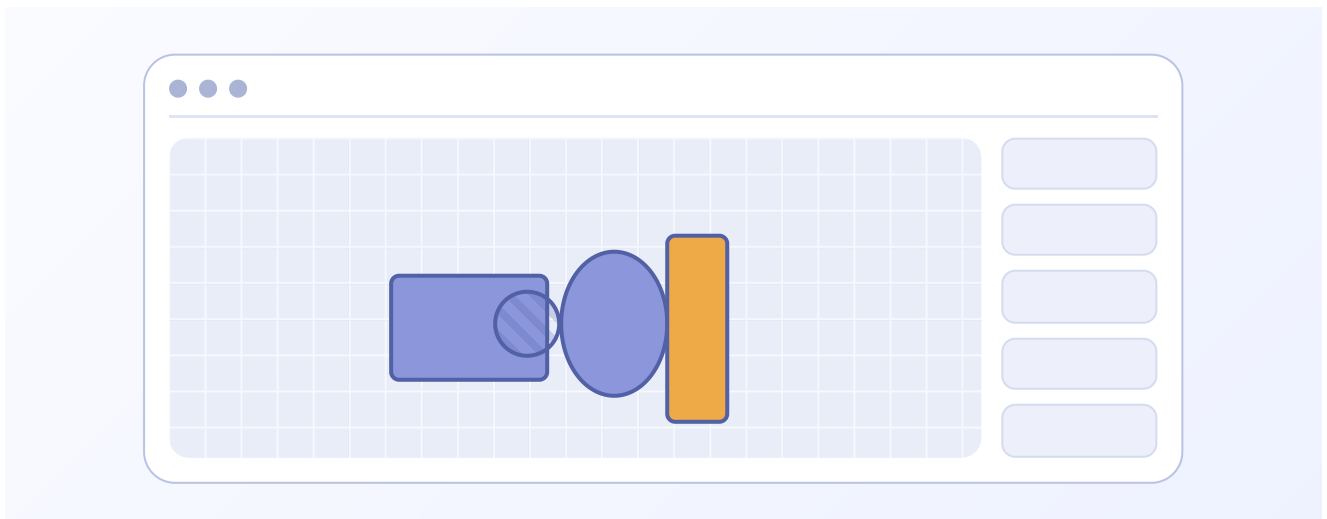
Verzet in vaste stapjes

Sluipen: een halve centimeter per foto. Wandelen: één centimeter. Rennen: twee centimeter. Alleen praten of kijken: enkel de kop, twee à drie millimeter. Gebruik een liniaal of een blokje als vaste afstandsmeter.

animator verzet, met liniaal



Klaar als: de beweging op het testfilmpje is vloeiend, niet schokkerig en niet teleporterend



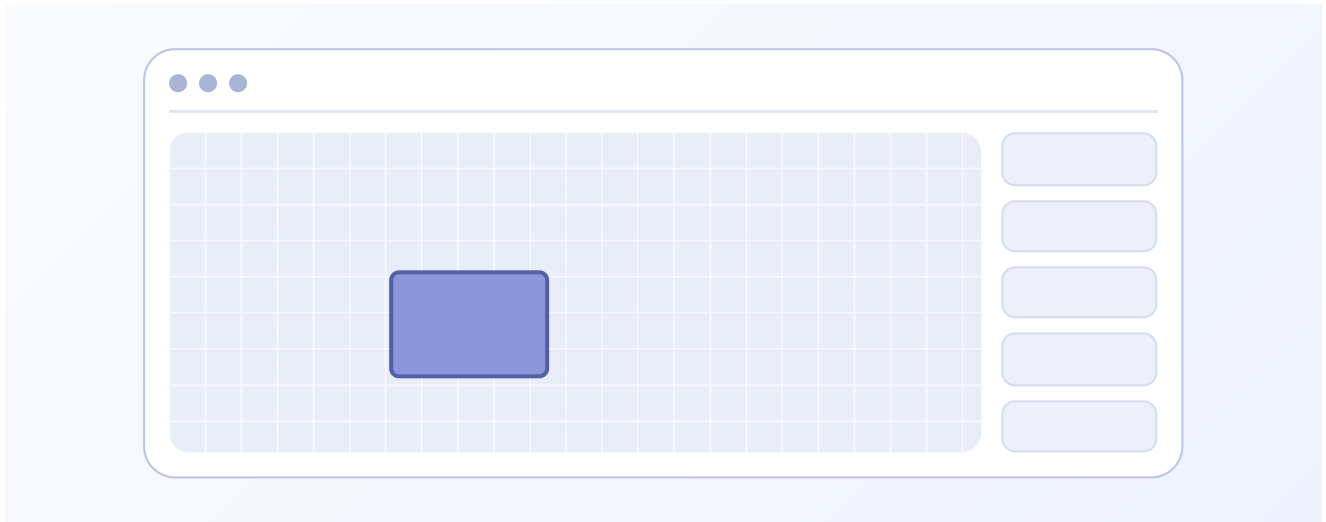
Het klik-ritueel

De animator verzet het diertje, haalt zijn handen weg en roept: handen weg! De operator telt hardop één-twee (controleblik: geen handen, geen schaduw van hoofden) en drukt af. Dan pas mag de animator weer de tafel aanraken.

animator + operator wisselen halverwege



Klaar als: geen enkele foto met vingers, mouwen of hoofdschaduwen erin



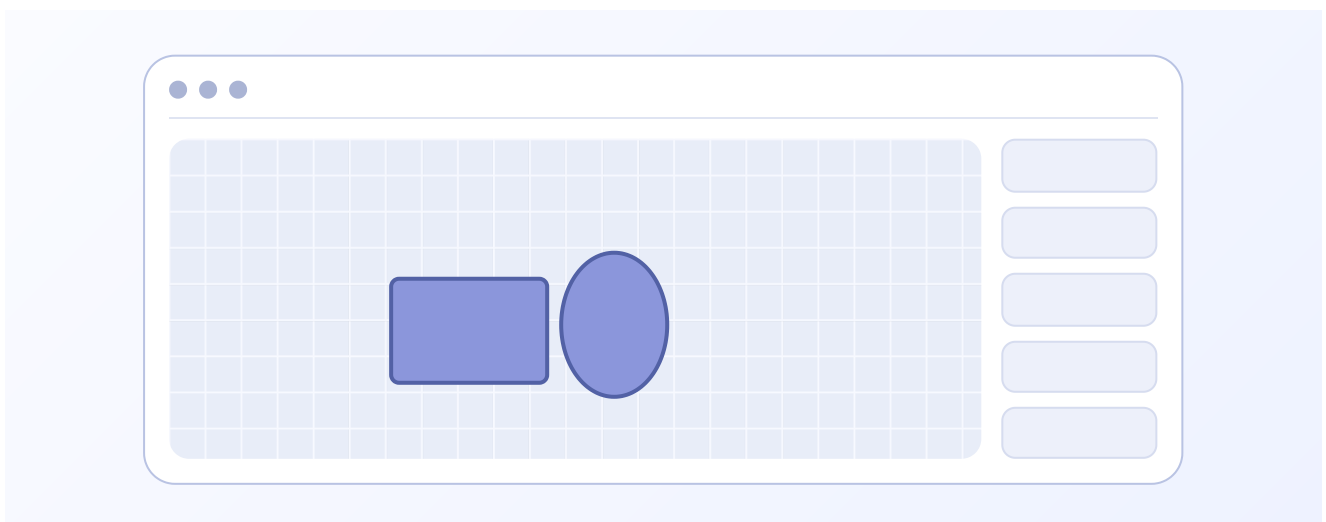
Controleer om de 12 foto's

Speel na elke 12 foto's (= 1 seconde film) het resultaat af in de app. Schokt het? Dan waren je stapjes te groot. Zweeft het? Te klein. Bijsturen kost nu 10 seconden, op de montagedag een uur.

continuïteitschef bekijkt en beslist

begeleider helpt exporteren aan het eind (dag 3 - 14u15 afwerkblok)

Klaar als: elke geteste seconde beweegt vloeiend; het team past stapgrootte aan op basis van wat het ziet



 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-film-03.jpg` 16/9

A miniature clay and cardboard farm diorama on a classroom table, a tablet mounted on a small taped-down tripod pointed at it, a child's hand carefully repositioning a tiny clay sheep figure, a desk lamp as the only light source, storyboard sketches taped to the wall behind. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

 Spiekbrief: beweegstapjes per frame

BEWEGING	STAPGROOTTE PER FOTO	ZO SNEL GAAT DAT OP HET SCHERM
sluipen / voorzichtig	0,5 cm per foto	6 cm film-afstand per seconde
wandelen	1 cm per foto	12 cm per seconde
rennen	2 cm per foto	24 cm per seconde
springen of vallen	3-4 cm + één tussenpose in de lucht	gebruik een propje kneedgum als onzichtbare steun
praten / omkijken	kop 2-3 mm per foto, lijf stil	beweeg nooit kop én lijf tegelijk

Callsheet & première

 Het callsheet-model

Een callsheet is het spoorboekje van een draaidag: wie, wat, waar, wanneer — op één blad. Hieronder staat een volledig ingevuld voorbeeld voor dag 2 van het team De Gouden Klapborden, dat het voorbeeldverhaal draait. Vervang de ingevulde namen en tijden door die van je eigen team; de vaste afspraken onderaan neem je letterlijk over.

CALLSHEET • team De Gouden Klapborden • dag 2 van 5 (Filmdag 1)

RUBRIEK	ZO STAAT HET OP DE CALLSHEET
Productie	De Zaak van de Verdwenen Wortels (mysterie-komedie, ± 90 s)
Weer & plan B	weerbericht checken om 8u45 · bij regen: leslokaal, greenscreen-hoek (draaiboek dag 2, indoor terugvalplan)

RUBRIEK	ZO STAAT HET OP DE CALLSHEET
Crew vandaag (rollenbord)	regisseur Nora · cameraman/DP Elias · geluidsman Sam · art director Lina
Materiaalhuur (materiaalbalie)	1 statief = 1 kampmunt per blok · lavaliermicrofoon = 2 munten · budget-stand bijhouden op blad 1 van het productieboek
Oproeptijden	9u00 dagopening · 9u20 materiaal huren en testen · 13u00 eerste actie op locatie · 15u15 alles terug naar de balie

Scèneschema van de dag

SCÈNE + SHOTS	LOCATIE	DIEREN + AFSpraak	REKWISIETEN	GEPLAND
scène 1 · shots 1A-1E	moestuin	geen dieren	mand, wortelloof, speelgoedvergrootglas, boerenhoed	13u00-13u45
scène 2 · shots 2A-2B	heypad + stalraam	pony + micro-varken · verzorger aanwezig	boerenhoed, lavalier met windkap	13u45-14u15
scène 2 · shots 2C-2E	klimblok geit + konijnenren	geit + konijn · rond voedertijd (verzorger beslist)	decorwortel (blijft bij art director, achter het hek!)	14u15-15u00

Vaste afspraken — op elke callsheet

- Dieren: de verzorger beslist over elke dierscène; wegdraaien of onrust = cut en afstand.
- Geluid: op elke locatie eerst 10 seconden stilte opnemen (room tone, zie filmkaart 12).
- Klapbord: voor elke take, ook de mislukte — anders vind je morgen niets terug.
- Log: shotlog (blad 6) meteen na elke take invullen, niet aan het eind van de dag.

Draaiboek van de rode-loperpremière

De première is van de kinderen: Kuikens runnen popcorn en onthaal, Veulens de ticketbalie en de presentatie, Alpaca's de jury en de speeches — precies zoals de differentiatie van draaiboekdag 5 het verdeelt. Dit schema hangt op de ochtend van dag 5 naast het rollenbord.

De rode-loperpremière, minuut per minuut

volle zaal + drie uitgereikte awards

De kinderen runnen de volledige avond zelf: tickets, popcorn, rode loper, vertoning en awards. De begeleider is gastheer van de kinderen — niet van de ouders.

10u45

Opbouw

Rode loper uitrollen met paaltjes en koord (van buiten naar binnen: eerst de loper, dan de details). Ticketbalie inrichten met kassadoos en muntenbakje, popcornbar klaarzetten, awardstrofeeën van het decorateliër op de jurytafel.

materiaal: loper, paaltjes, kassa, popcorn, 3 trofeeën

11u30

Generale repetitie

Presentatoren (Veulens) oefenen de aankondiging met het spiekbrieftje hieronder. Awardvolgorde afspreken met de jury (Alpaca's). Projector en geluid testen met de eerste 10 seconden van elke film.

klaar als: elke film start binnen 5 seconden vanaf de knop

13u00

Rode-Loper-Persconferentie

Het spel van de dag als generale voor het praten met publiek — winnaar krijgt de Gouden Microfoon en opent straks de rode loper.

zie draaiboek dag 5 · 13u00

14u00

Ticketbalie

De eerste ouder koopt een ticket — te verdienen vraag over de film (de vraag staat van het product

Veulens aan de popcorn

15u05

Vertoning

Alle kortfilms na elkaar; tussen twee films kondigt een presentator het volgende team aan met titel en genre.

volgorde: van jongste naar oudste team

15u40

Awards

De jury reikt uit: Beste Stunt, Beste Geluid en Beste Dieren-Acteur. Per award: nominaties voorlezen, tromgeroffel (foley: vingertoppen op de tafel!), winnaar, trofee, applaus.

3 trofeeën van het decorateliër

15u55

Groepsfoto & slot

Alle crews samen op de rode loper met klappborden; dankwoord aan de verzorgers en de dieren. Uitzwaaien.

klaar: elke ouder ging naar huis met een trots kind

Spiekbrieftjes voor de microfoon

De openingsspeech (Alpaca, 1 minuut — vul de lege stukken in)

Dames en heren, welkom op de première van ____! Vijf dagen geleden waren wij gewoon kinderen — vandaag zijn wij een filmcrew. U ziet zo dadelijk films met de échte sterren van deze boerderij: ____ (dier) als ____ (rol). Er is gelachen, er is opnieuw gedraaid, en één dier heeft precies op het verkeerde moment door het beeld gelopen — kijk maar goed. Applaus mag, popcorn kraakt. Licht uit... daar gaan we!

Het award-script (jury, per award)

De nominaties voor ____ (award) zijn... ____, ____ en ____! (tromgeroffel met de vingertoppen) En de award gaat naar... ____!! Kom naar voren en vertel in één zin hoe je dit gedaan hebt.

Het dankwoord (slot)

Deze films bestonden niet zonder onze dieren-acteurs en hun verzorgers. Applaus voor de alpaca, de pony, de geit, het schaap, de mini-koe, het micro-varken en het konijn — de best betaalde cast van Wilrijk: ze werden betaald in wortels.

De drie awards

Beste Stunt · Beste Geluid · Beste Dieren-Acteur — dezelfde drie als in het draaiboek, met trofeeën uit het decoratelier (Kuikens maken ze af op dag 4). De jury beslist tijdens de vertoning en noteert per award één zin waarom: die zin wordt voorgelezen bij de uitreiking.

Voor de begeleider

Kaart 1 tot 8 zijn de acht shottypes van de shot-scavenger-hunt (dag 2 · 15u15) — print ze dubbelzijdig en geef elk duo een set mee op jacht: de kwaliteitscheck onderaan elke kaart is waar jij op aftekent. Kaart 9 en 10 horen bij camerabootcamp 2 (dag 2 · 10u45), kaart 11 bij het persteam en de interviewdag, kaart 12 bij elke geluidsopname van de week. Eén dier in beeld = dubbele punten, zoals het draaiboek zegt.

De 8 shottypes



De acht shottypes

Werk deze acht kaarten in duo's af: één filmt, één acteert, dan wisselen. Samen vormen ze de shot-scavenger-hunt van dag 2 · 15u15.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-film-04.jpg

16/9

Two children practicing camera framing techniques outside a barn on a farm summer camp, one holding a smartphone on a small tripod at knee height for a low-angle shot, the other posing as the subject near the barn door, warm midday light, playful concentration. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Kaart 1 • Het totaalshot

In één zin: Het shot dat vertelt wáár we zijn: de hele plek in één beeld — daarom opent bijna elke film ermee.

dag 2 • 9u20 bootcamp

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Film een totaalshot van de stal waarin iemand die hier nooit kwam drie dingen kan aanwijzen: het gebouw, wie erin woont en wat voor weer het is. Loopt er een dier door beeld, dan telt je shot dubbel in de scavenger-hunt.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Doe drie stappen achteruit. En nog drie. Als je dénkt dat je te ver staat, sta je meestal precies goed.”

- 1

Zoek een plek op vijftien tot twintig stappen van de stal.
- 2

Zet het statief op heuphoogte en kadreer: het dak erbij, een reep grond eronder.
- 3

Zet de horizon recht: de deurpost moet evenwijdig lopen met de beeldrand.
- 4

Wacht tot er leven in het beeld is — een dier, wapperend stro, een collega-crew in de verte.
- 5

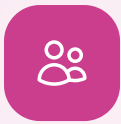
Film tien seconden zonder de camera aan te raken.
- 6

Kijk terug en vraag: weet een vreemde nu waar we zijn?

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
dak én grond in beeld • horizon recht • 10 s zonder camerabeweging

Veelgemaakte fout
Te dicht gaan staan: dan heb je een halftotaal en mist de kijker de plek.

Per leeftijd
6-8 wijzen de drie dingen aan op het scherm • 9-11 filmen zelfstandig • 12-14 kiezen bewust vóór- en achtergrond



Kaart 2 • De close-up

In één zin: Close-up = emotie: het gezicht vult het beeld van kin tot kruin, en de kijker voelt wat het personage voelt.

dag 2 • 9u20 bootcamp

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Film een close-up van het gezicht van je gecaste dier (of een teamgenoot die een emotie uit het Emotie-regisseurspel speelt) bij het kippenhok of de schapenwei. De ogen moeten haarscherp zijn.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Ik wil alleen het gezicht. Als ik nog schouders zie, ben je te ver.”

- 1 Kies je onderwerp en blijf op de afstand die het dier prettig vindt — zoom of stap dichterbij een mens.
- 2 Kadreer van kin tot nét boven de kruin; oren mogen randje beeld raken.
- 3 Leg de ogen op de bovenste derdelijn (zet het raster aan).
- 4 Tik op het scherm om scherp te stellen op het óóg, niet op de neus.
- 5 Film vijf seconden en wacht op een micro-beweging: een knipper, een oorbeweging, een trillende neus.
- 6 Vergelijk met een halftotaal van hetzelfde gezicht: voel je het verschil?

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
ogen scherp · ogen op de bovenste derdelijn · geen afgesneden kin

Veelgemaakte fout
Te veel lucht boven het hoofd — dan zakt de emotie letterlijk uit beeld.

Per leeftijd
6-8 zijn zelf het close-up-gezicht · 9-11 filmen dieren door het gaas · 12-14 stellen handmatig scherp



Kaart 3 • Het detailshot

In één zin: Eén hoof, één hand, één trillende neus: het detailshot toont het kleine ding dat het verhaal vertelt.

dag 2 • 9u20 bootcamp

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Film in de moestuin een hand die een wortel uit de grond trekt, óf bij de ren de neus van het konijn door het gaas. Het onderwerp moet meer dan de helft van het beeld vullen.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Wat is het kléinste ding dat dit verhaal vertelt? Film alleen dát.”

- 1 Kies één detail dat iets betekent: de hoof die stamp, de hand aan het hek, de mand die leeg is.
- 2 Ga dichtbij of zoom tot het detail meer dan half beeld vult.
- 3 Steun je ellebogen op je knieën of op een hekbalk: hoe dichter bij, hoe zichtbaarder elk trilhandje.
- 4 Stel scherp op het detail en film acht seconden.
- 5 Laat er iets in gebeuren: de hand trékt, de neus trílt, het stro vált.
- 6 Check: is de achtergrond rustig genoeg dat niets afleidt?

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
detail vult ruim half beeld · geen trilling · er gebeurt iets in het shot

Veelgemaakte fout
Een detail filmen waar niets in beweegt — dan is het een foto, geen filmshot.

Per leeftijd
6-8 zijn de handen in beeld · 9-11 filmen met steun · 12-14 combineren detail + scherptediepte



Kaart 4 • Het low-angle-shot

In één zin: Camera laag, blik omhoog: alles wat je van onderaf filmt wordt groot, machtig of grappig.

dag 2 • 9u20 bootcamp

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Leg de camera bijna op de grond buiten het hek en film de geit op haar klimblok van onderaf: de schurk op haar troon. Werkt ook geweldig met een teamgenoot als reus.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

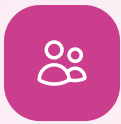
“Maak jezelf zo klein als een muis. Hoe ziet de boerderij eruit voor een muis?”

- 1 Blijf búiten het hek; alleen de camera komt laag, jij ligt nooit in de wei.
- 2 Leg de telefoon met de lens naar boven gekanteld op de grond of op een omgekeerde emmer.
- 3 Kadreer zodat het onderwerp van onderaf tegen de lucht of het staldak afsteekt.
- 4 Gebruik de selfie-timer of laat een teamgenoot afdrukken zodat het beeld niet schudt.
- 5 Film een beweging van laag naar hoog: het dier klimt, het kind stapt over de camera heen.
- 6 Vergelijk met hetzelfde shot op ooghoogte: wie is er machtiger?

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
camera onder kniehoogte · onderwerp steekt af tegen lucht of dak · geen vingers voor de lens

Veelgemaakte fout
Half laag filmen (op buikhoogte): dan is het effect weg. Laag is: bijna op de grond.

Per leeftijd
6-8 spelen de reus · 9-11 bouwen de emmersteun · 12-14 combineren low-angle met de regel van derden



Kaart 5 • Het over-de-schoudershot

In één zin: Je kijkt mee over de schouder van personage A naar personage B: hét shot voor elk gesprek of elke confrontatie.

dag 2 • 13u00 locatie-opnames

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Film een gesprek tussen de detective en Boer Fien (of tussen een kind en het gecaste dier over het hek): schouder en achterhoofd van de één onscherp in de hoek, het gezicht van de ander scherp in beeld.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Ik wil het gevoel dat ik stiekem mee sta te luisteren.”

- 1

Zet personage A met de rug schuin naar de camera, personage B ertegenover.
- 2

Kadreer: schouder + achterhoofd van A in de linker- of rechterbenedenhoek, ongeveer een derde van het beeld.
- 3

Stel scherp op het gezicht van B — A mag onscherp zijn, dat hoort zo.
- 4

Film de zin van B volledig, en dan hetzelfde gesprek van de andere kant (over de schouder van B).
- 5

Zorg dat A in shot 1 links staat en in shot 2 rechts: zo blijven ze naar elkaar kijken in de montage.
- 6

Speel de twee shots na elkaar af: klopt de kijkrichting?

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
schouder van A in beeld maar onscherp · gezicht B scherp · kijkrichtingen kloppen als je beide shots na elkaar afspeelt

Veelgemaakte fout
De schouder scherp en het gezicht onscherp — de camera stelt vaak automatisch scherp op wat het dichtst bij is: tik op het gezicht.

Per leeftijd
6-8 zijn personage A of B · 9-11 filmen één kant · 12-14 draaien beide kanten en checken de kijkrichting



Kaart 6 • Het meebewegend shot

In één zin: De camera loopt mee met het onderwerp: je kijker wandelt letterlijk mee het verhaal in.

dag 2 • 13u00 locatie-opnames

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Loop mee met een dier dat langs het hek stapt (of met de detective op weg naar de stal) en houd het al lopend in hetzelfde stuk van je kader.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Word een standbeeld dat toevallig benen heeft: alles beweegt, behalve je armen.”

- 1

Klem je ellebogen tegen je ribben en houd de camera met twee handen vast, riem om je nek.
- 2

Buig je knieën lichtjes en loop hiel-teen, hiel-teen, in kleine stappen.
- 3

Kijk over het scherm heen naar waar je loopt — een teamgenoot loopt mee als spotter met een hand aan je elleboog.
- 4

Houd het onderwerp steeds in hetzelfde deel van je beeld (bijvoorbeeld links op een derdelijn, met kijkruimte vooruit).
- 5

Film breed (niet ingezoomd): dat verbergt kleine schokjes.
- 6

Start je opname 2 s vóór je vertrekt en stop 2 s na het stilstaan.

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
onderwerp blijft op dezelfde plek in het kader · geen struikelschokken · spotter aanwezig

Veelgemaakte fout
Ingezoomd meelopen: elke minitrilling wordt een aardbeving. Breed filmen en later croppen.

Per leeftijd
6-8 zijn het onderwerp dat gevolgd wordt · 9-11 lopen met spotter · 12-14 proberen de overgang stappen-stilstaan-pannen



Kaart 7 • Het kadershot

In één zin: Je filmt dóór iets heen — een gat in het hek, het stalraam, tussen twee planken: een kader in het kader maakt elk shot spannender.

dag 2 • 13u00 locatie-opnames

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Film het micro-varken of een teamgenoot door het stalraam of door een opening in het hek, zoals shot 2B van het voorbeeldverhaal. De randen van je doorkijk moeten donker in beeld staan.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Zoek een gat. Elk gat is een lijst, en in elke lijst past een film.”

1 Wandel rond de stal en verzamel drie mogelijke doorkijkjes: raam, hekspijlen, kier, bladeren.

2 Zet de camera dicht bij de opening, zodat de randen onscherp en donker worden.

3 Kadreer je onderwerp in het midden van de doorkijk, helder verlicht.

4 Stel scherp op het onderwerp (tik op het scherm), niet op de rand.

5 Film tien seconden; laat het onderwerp in of uit de lijst bewegen.

6 Vraag een ander duo te raden waar je doorheen filmde.

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)

randen van het kader zichtbaar donker • onderwerp scherp en verlicht • doorkijk voelt als stiekem meekijken

Veelgemaakte fout

Te ver van de opening staan: dan filmt je gewoon een muur met een gat erin.

Per leeftijd

6-8 zoeken de gaten • 9-11 filmen erdoor • 12-14 gebruiken het kadershot als spionage-moment in hun scenario



Kaart 8 • De regel van derden

In één zin: Verdeel je beeld in negen vakken en leg wat belangrijk is op de lijnen: alles staat meteen sterker dan pal in het midden.

dag 2 • 9u20 bootcamp

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Zet het raster van je camera aan en film een dier op een kruispunt van lijnen, met kijkruimte in de richting waarin het kijkt — zoals de detective in shot 2E.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Het midden is voor paspoortfoto's. Wij maken film.”

- 1

Zet in de camera-instellingen het raster (grid) aan: je ziet nu de negen vakken.
- 2

Zet je onderwerp op een van de vier kruispunten, niet in het midden.
- 3

Kijkt je onderwerp naar links? Laat dan links twee derde ruimte open (kijkruimte).
- 4

Leg de horizon op de onderste of bovenste lijn, nooit halverwege.
- 5

Maak van hetzelfde onderwerp één midden-shot en één derden-shot.
- 6

Toon beide aan je team zonder te zeggen welke welke is: iedereen voelt de betere.

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
raster aan • onderwerp op een kruispunt • kijkruimte in de kijkrichting • horizon op een derdelijn

Veelgemaakte fout
Kijkruimte áchter het dier in plaats van ervóór: dan lijkt het uit het beeld te willen ontsnappen.

Per leeftijd
6-8 wijzen de kruispunten aan • 9-11 passen het toe op stilstaande dieren • 12-14 houden het vol bij bewegende dieren

Camerabeweging



Twée camerabewegingen

Pan & tilt en het set-ritueel horen bij camerabootcamp 2 (dag 2 • 10u45) — daarna gelden ze de hele week

bij elke take.

Beeldconcept

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-film-05.jpg`

16/9

A child slowly panning a smartphone camera mounted on a tripod across a farmyard scene, hands gently guiding the tripod head, sheep grazing in a meadow on one side and a pony peeking over a stable fence on the other, smooth motion implied by soft motion blur at the edges. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Kaart 9 • Camerabeweging: pan & tilt

dag 2 • 10u45 bootcamp 2

In één zin: Pannen is draaien van links naar rechts, tilten van laag naar hoog — op statief, traag en in één vloeiende beweging.

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Maak op statief één trage pan van de schapenwei naar de ponystal, en één tilt van de hoeven van de pony tot zijn oren. Start en eindig telkens twee tellen stil.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Tel in je hoofd: éénentwintig, tweeëntwintig. Trager. Nog trager. Ja — zó traag.”

- 1

Zet het statief waterpas en draai de klemmen vast.
- 2

Kies een beginbeeld en een eindbeeld die allebei op zichzelf mooi zijn.
- 3

Oefen de beweging twee keer zonder op te nemen (de droogzwaai).
- 4

Neem op: twee tellen stil, dan in één vloeiende beweging naar het eindbeeld, twee tellen stil.
- 5

Adem uit tijdens de beweging — wie zijn adem inhoudt, schokt aan het eind.
- 6

Bekijk terug: stopt en start de beweging zonder hapering?

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
start en einde 2 s stil • één vloeiende snelheid • begin- én eindbeeld zijn elk apart een goed shot

Veelgemaakte fout
De heen-en-weer-zwaai: pan nooit terug in dezelfde opname. Eén richting, één keer.

Per leeftijd
6-8 zijn het onderwerp waar naartoe gepand wordt • 9-11 doen de pan • 12-14 combineren pan en tilt in één beweging



Kaart 10 • Camerabeweging: klaar voor de take

dag 2 • 10u45 bootcamp 2

In één zin: Een shot begint niet bij actie maar bij het set-ritueel: stilte, klapbord, camera loopt — dan pas actie.

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Draai één mini-scène (een kind dat de moestuin in stapt en iets vindt) volledig volgens het set-ritueel van de productiemap, met klapbord en hardop scène en take.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Zonder klapbord bestaat je shot niet: morgen weet niemand meer welke take de goede was.”

- 1 Geluidsman: hand omhoog — set stil.
- 2 Geluidsman: scène één, take één — en klap het bord vlak voor de lens.
- 3 Cameraman: camera loopt.
- 4 Regisseur (en niemand anders): actie!
- 5 Speel de scène; iedereen buiten beeld blijft bevroren staan.
- 6 Regisseur: cut! Daarna meteen: OK of opnieuw — en het shotlog invullen.

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
klapbord hoorbaar én zichtbaar in beeld • alleen de regisseur riep actie en cut • shotlog meteen ingevuld

Veelgemaakte fout
Cut roepen en meteen de camera stoppen: laat hem nog twee tellen lopen, die stilte heeft de editor nodig.

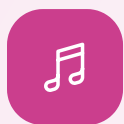
Per leeftijd
6-8 klappen het bord • 9-11 draaien het volledige ritueel • 12-14 bewaken het als vaste set-discipline bij elke take

Interview & geluid



Interviewtechniek & geluid opnemen

Interviewtechniek hoort bij het persteam en de interviewdag (dag 4 • 14u15); geluid opnemen geldt bij



Kaart 11 • Interviewtechniek

In één zin: Een goed interview is een gesprek waarin de ander gaat vertellen — jouw vraag is alleen het duwtje.

dag 4 • 14u15 per team (10-daags: interviewdag)

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Interview de dierenverzorger over jullie gecaste ster: drie open vragen, twee minuten materiaal. De verzorger kijkt naar jÓu, nÉt naast de lens — nooit recht in de camera.

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Stel geen vraag waarop ja of nee kan volgen. Begin met hoe, wat, waarom of vertel eens.”

- 1 Schrijf vooraf drie open vragen op (hoe...? waarom...? vertel eens over...).
- 2 Kies een achtergrond die bij het verhaal hoort: de stal, niet de parking.
- 3 Zet de geïnterviewde op een derdelijn met kijkruimte richting de interviewer.
- 4 De interviewer zit of staat vlak naast de camera: de ooglijn valt dan vanzelf goed.
- 5 Stel je vraag, en dán: stil zijn. Knik. Laat de stilte bestaan — daar komen de mooiste antwoorden.
- 6 Vraag als afsluiter altijd: wat had ik moeten vragen en vroeg ik niet?

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)

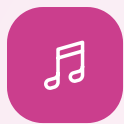
elke vraag begint met hoe/wat/waarom/vertel • antwoorden van minstens drie zinnen • geïnterviewde kijkt naast de lens, niet erin

Veelgemaakte fout

Zelf in het antwoord praten (mmm, ja, oké): jouw stem zit dan onknipbaar door het antwoord heen. Knikken is geluidloos.

Per leeftijd

6-8 verzinnen één vraag mee • 9-11 interviewen in duo (vraag + camera) • 12-14 monteren het interview tot een nieuwsitem



Kaart 12 • Geluid opnemen

In één zin: De kijker vergeeft een lelijk beeld, maar nooit onverstaaanbaar geluid — geluid is de helft van je film.

dag 2 • 13u00 (lavaliertest) + dag 3 geluidslab

DOE-OPDRACHT OP DE BOERDERIJ

Neem op jullie draailocatie drie dingen op: tien seconden stilte (room tone), een zin op de lavalier zónder windgeruis, en één boerderijgeluid apart (gesnuif, geknor, gemekker).

ZEG DIT TEGEN JE TEAM

“Doe de koptelefoon op. Wat jij nu hoort, hoort straks de hele zaal.”

- 1 Klik de lavaliermicrofoon onder de kraag, een handbreedte onder de kin, kabel onder de kleren weg.
- 2 Zet de koptelefoon op en luister: hoor je wind? Zet de spreker met de rug naar de wind of gebruik de windkap (het dode katje).
- 3 Neem op elke locatie eerst tien seconden waarin iedereen zwijgt op — die room tone is de lijm waarmee de editor gaten plakt.
- 4 Doe de fluistercheck: laat de spreker op twee meter fluisteren; versta je het op de koptelefoon, dan zit je goed.
- 5 Neem dierengeluiden apart op, los van het beeld: de montagedag legt ze precies waar ze moeten.
- 6 Zeg vóór elke geluidsopname hardop wat het is (geluid: pony snuift, take 2) — zo vindt de editor alles terug.

Kwaliteitscheck (begeleider tekent af)
koptelefoon op tijdens elke opname · wind zachter dan de stem · room tone van elke locatie in de map

Veelgemaakte fout
Opnemen zonder koptelefoon: je ontdekt de brommende tractor pas op de montagedag, en dan is het te laat.

Per leeftijd
6-8 doen de stilte-check mee · 9-11 bedienen lavalier en app · 12-14 beheren de geluidsbibliotheek van het team

Voor de begeleider

Twaalf invulbladen die de crew de hele week meeneemt, hier per fase gegroepeerd in tabbladen. De downloadknop print altijd het volledige boek — de tabbladen zijn er om tijdens het kamp snel het juiste blad terug te vinden. Kinderen hoeven geen leeg blad zelf in te delen: elk blad staat klaar, vastgeklemt aan een dag en een blok uit het draaiboek.

Bladen 1-4 • schrijven & storyboards

Beeldconcept

 Afbeelding nog te genereren — ../img/materiaal/materiaal-film-06.jpg 16/9

A close-up of a child's hands sketching simple camera-frame drawings into numbered storyboard boxes on a printed worksheet, colored pencils scattered on the table, a farm-camp classroom setting with soft daylight. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

Mijn crewpaspoort

Dag 1 • dagopening. Dit boek reist de hele week mee met het team.

NAAM + TEAM

WERKTITEL VAN ONZE FILM

HET ROLLENBORD VAN DE WEEK (VUL ELKE DAG IN BIJ DE AFSLUITKRING)

DAG	REGISSEUR	CAMERAMAN/DP	GELUIDSMAN	ART DIRECTOR
1				
2				
3				
4 (regisseur = producer)				

DAG	REGISSEUR	CAMERAMAN/DP	GELUIDSMAN	ART DIRECTOR
5				

PRODUCTIEBUDGET · START: 40 KAMPMUNTEN

DAG	GEHUURD BIJ DE MATERIAALBALIE	MUNTEN UIT	SALDO
1			40 -
2			
3			
4			
5 (première!)			

ONZE SET-AFSPRAKEN

- ☐ dieren krijgen altijd rust — de verzorger is eindbaas
- ☐ klapbord voor elke take
- ☐ alleen de regisseur roept actie en cut
- ☐ nooit groen dragen op greenscreen-dag

Logline & pitch

Dag 1 · 9u30 pitchatelier. Eén zin die je film verkoopt — test hem op een ander team.

ONS GENRE (OMCIRKEL)

☐ komedie☐ mysterie☐ actie

WAAR OP DE BOERDERIJ SPEELT HET?

ONZE LOGLINE: [HELD] WIL [DOEL], MAAR [PROBLEEM], EN DAAROM [PLAN]

ONZE PERSONAGES (NAAM + GESPEELD DOOR: DIER OF KIND + WAT WIL DIE?)

PITCH-CHECK DOOR TEAM _____ : BEGREPEN ZIJ DE HELD? HET PROBLEEM? HET EINDE?

☐ held duidelijk☐ probleem duidelijk☐ wij willen dit zien!

Storyboardvel 1 · kader 1-6

Dag 1 · 10u45. Elk vakje wordt later precies één shot — kijk naar het voorbeeldverhaal in de productiemap.

KADER 1

shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 2

shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 3

shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 4

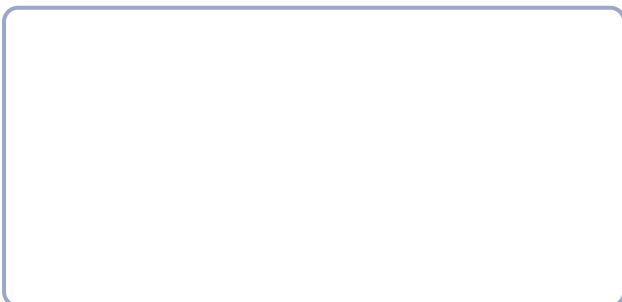
shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 5

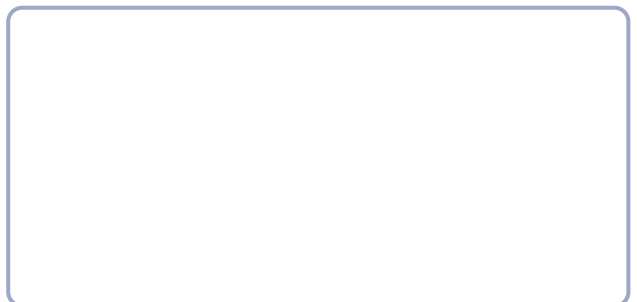
shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 6

shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

Storyboardvel 2 · kader 7-12

Vervolg. Tel na het tekenen: hoeveel verschillende shottypes gebruikt jullie film? Zeven of acht = denken als een DP.

KADER 7

shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 8

shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 9

shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 10

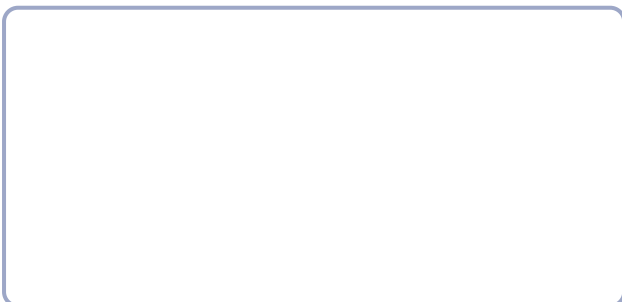
shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 11

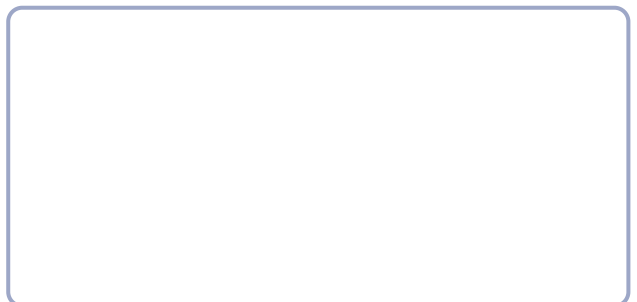
shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

KADER 12

shottype (omcirkel): totaal · close-up · detail · low-angle · over-de-schouder · meebewegend · kadershot · derden



WAT GEBEURT ER + WAT HOOR JE?

Bladen 5-8 • casten, filmen & bouwen

Castingblad • de screentests

Dag 1 • 13u00. Noteer wat elk dier vanzélf deed — casten doe je op gedrag, niet op wensen.

DIER	WAT DEED HET VANZELF?	WELK GELUID MAAKTE HET?	RUSTIG BIJ DE CAMERA?	GESCHIKT VOOR ROL...
alpaca				
pony				
geit				
schaap				
mini-koe				
micro-varken				
konijn				

Onze castingbeslissing (en wat we in het scenario aanpassen)

Welzijnsafspraken die wij ondertekenen

☐ verzorger beslist over elke dierscène

☐ wegdraaien of stampen = stopteken

☐ nooit voeren voor een shot

☐ rekwisieten blijven buiten dierbereik

Shotlog

Dag 2 · 13u00 locatie-opnames. De geluidsman vult in, meteen na elke take — zo vindt de editor op dag 4 alles terug.

SCÈNE	SHOT	TAKE	KLAPBORD?	OK / OPNIEUW	WAAROM?

Beste take per shot (omcirkel hierboven en schrijf hier over)

Geluidsplan

Dag 2-3 · lavalieretest en geluidslab. Elk geluid dat je film nodig heeft, staat hier — echt of foley.

SCÈNE	GELUID DAT WE NODIG HEBBEN	ECHT OF FOLEY?	FOLEY-RECEPT NR (ZIE PRODUCTIEMAP)	WIE MAAKT HET?

Room tone-check

☐ 10 s stilte moestuin ✓

☐ 10 s stilte stal ✓

☐ 10 s stilte leslokaal ✓

Dierengeluiden die we los opnamen (dier + bestandsnaam)

Stop-motionplanner

Dag 3 · mini-boerderij. Eerst rekenen, dan kneden: 12 foto's = 1 seconde film.

ONZE SCÈNE DUURT ____ SECONDEN $\times 12 =$ ____ FOTO'S

SHOTPLAN

SHOT	WAT BEWEEGT ER?	STAP PER FOTO (CM)	AANTAL FOTO'S

LICHTCHECK VÓÓR FOTO 1

☐ gordijnen dicht

☐ één vaste lamp (begeleider plaatst)

☐ tafel + statief vastgeplakt

☐ potloodlijn rond elk decorstuk

CONTROLE NA ELKE 12 FOTO'S: SCHOKT HET (STAPJES KLEINER) OF ZWEEFT HET (STAPJES GROTER)?

Bladen 9-12 · monteren & première

Montageplan

Dag 4 · 9u20. De producer bewaakt de klok: om 16u moet de cut af zijn — plan dus wat sneuvelt als het krap wordt.

VOLGORDE VAN ONZE SCÈNES (HERTEKENEN MAG!)

VOLGORDE	SCÈNE	BESTE TAKES (UIT HET SHOTLOG)	OVERGANG NAAR DE VOLGENDE
1			
2			
3			
4			

MUZIEK PER SCÈNE (RUSTIG / SPANNEND / VROLIJK + WAAROM)

SCHETS VAN ONZE TITELKAART

AFTITELING: ÉLKE CREWROL MET NAAM

ALS DE TIJD OP IS, SCHRAPPEN WE EERST... (BESLIS DIT NU, NIET OM 15U30)

Feedbackronde • de generale test

Dag 4 • 15u40 afsluitkring. Een testpubliek ziet wat jij niet meer ziet. Luisteren, noteren, niet verdedigen.

DIT SNAPTE HET TESTPUBLIEK NIET METEEN

MOOIESTE SHOT VOLGENS HET PUBLIEK

GELUID: TE STIL / TE LUID / PRECIES GOED — WAAR?

EÉN TOP EN EÉN TIP PER KIJKEND TEAM

DIT PASSEN WE MORGENOCHTEND NOG AAN (MAXIMAAL 3 DINGEN — KIES!)

Premièretickets + popcornkassa

Dag 5. Knip de vier tickets uit. Elke ouder betaalt 3 kampmunten — te verdienen met de vraag op het ticket.

▷ PREMIÈRETICKET · RODE LOPER · nr. 1

Film: _____ Team: _____

Datum: _____ Aanvang: _____ Rij: _____ Stoel: _____

Prijs: 3 kampmunten — te verdienen door deze vraag over onze film juist te beantwoorden:

▷ PREMIÈRETICKET · RODE LOPER · nr. 2

Film: _____ Team: _____

Datum: _____ Aanvang: _____ Rij: _____ Stoel: _____

Prijs: 3 kampmunten — te verdienen door deze vraag over onze film juist te beantwoorden:

▷ PREMIÈRETICKET · RODE LOPER · nr. 3

Film: _____ Team: _____

Datum: _____ Aanvang: _____ Rij: _____ Stoel: _____

Prijs: 3 kampmunten — te verdienen door deze vraag over onze film juist te beantwoorden:

▷ PREMIÈRETICKET · RODE LOPER · nr. 4

Film: _____ Team: _____

Datum: _____ Aanvang: _____ Rij: _____ Stoel: _____

Prijs: 3 kampmunten — te verdienen door deze vraag over onze film juist te beantwoorden:

Prijslijst popcornbar (Kuikens vullen de prijzen in kampmunten in)

LEKKERS	PRIJS (KAMPMUNTEN)
zakje popcorn	
beker water of fruitsap	
appel uit de boomgaard	

Onze filmaffiche

Dag 4 · 14u15 persteam. Hang de affiche op het ouderbord: dit is de uitnodiging voor de première.

DE AFFICHE

TITEL (GROOT OP DE AFFICHE!)

MET DE STERREN: (DIEREN EERST)

QUOTE VAN DE PERS: ☆☆☆☆☆ — ...

PREMIÈRE: DATUM, UUR, PLAATS + RODE LOPER

GEMAAKT DOOR (TEAM + ALLE CREWROLLEN)

Zo werkt jouw kampweek



Zo werkt jouw kampweek

Dit is jouw eigen kampweek. Boven zie je Dag 1 tot Dag 5 — klik op een dag en lees wat jij die dag gaat maken.

Bij elke dag hoort een lijstje: vink af wat je al deed. Hoe meer vinkjes, hoe voller de balk wordt.

Je vinkjes blijven bewaard op dít toestel. Kom je morgen terug op dezelfde laptop of tablet? Dan zie je meteen weer waar je gisteren gebleven was. Speel je op een ander toestel, dan begin je daar met een lege lijst — dat is normaal.

Helemaal op het einde vind je **Na het kamp**: wat je mee naar huis neemt en je diploma-moment.



Jouw crew-rol deze week

Jij bent deze week écht filmcrew. Samen met je team verdeel je vier rollen: regisseur, cameraman, geluidsman en art director — en die rollen schuiven elke dag door, zodat jij van alles proeft. Je hebt zelfs je eigen productiebudget in kampmunten. En de sterren van de film? Dat zijn de boerderijdieren zelf.

Dag 1



Vandaag word jij ...

Vandaag word jij filmmaker! Je verzint met je team een verhaal dat zich hier op de boerderij afspeelt en tekent het shot voor shot na in een storyboard. In de namiddag ga je op zoek naar je hoofdrolspelers: de dieren zelf, met een echte screentest. Je speelt ook Emotie-regisseur en krijgt aan het eind je eerste crew-rol.



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-film-17.jpg

16/9

A small group of children sitting in a circle in a farm-camp classroom, one child excitedly pitching a story idea with hands raised, a large blank storyboard sheet and colored pencils on the table in front of them, a detective-style hat prop resting nearby, warm cheerful morning light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐

Ik hielp de studioregels bedenken: wat betekenen klapbord, actie en cut?

☐

Ik pitchte ons filmidee in 1 minuut aan de groep

☐

Ik tekende of schreef mee aan ons storyboard, vakje per vakje

☐

Ik filmde een screentest van een dier samen met de verzorger

☐

Ik hielp kiezen welk dier onze ster wordt

☐

Ik maakte mee aan een rekwisiet in het decoratelier

☐

Ik speelde Emotie-regisseur

☐

Ik kreeg mijn eerste crew-rol op het rollenbord

0/8



Wat je erbij pakt

Kijk in de productiemap naar het volledig uitgeschreven voorbeeldverhaal en de zeven castingfiches. Je storyboardvellen en het castingblad vind je in het productieboek.



Vertel dit thuis

“Welk dier ga ik deze week filmen — en wat is zijn allereerste rol?”



Vandaag word jij ...

Vandaag pak jij de camera zelf vast! Je leert alle shotgroottes kennen — van een totaalshot tot een close-up — en oefent stabiel statiefwerk. Daarna film je de eerste échte scènes van jullie film, met jullie gecaste dier in de hoofdrol. Aan het eind ga je op jacht naar acht shottypes in de Shot-savenger-hunt.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-film-18.jpg

16/9

Children filming their first real movie scene on a farm set: one holding a clapperboard about to clap it shut, another looking through a smartphone on a tripod, a goat curiously peeking into frame near a wooden fence, warm afternoon farmyard light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐

Ik oefende shotgroottes: totaalshot, close-up en nog meer

☐

Ik gebruikte de regel van derden in een shot

☐

Ik hield de camera stil op een statief zonder te schudden

☐

Ik deed het volledige set-ritueel: stil, klapbord, camera loopt, actie

☐

Ik filmde een echte scène met ons gecaste dier

☐

Ik vinkte onze shotlist af

☐

Ik speelde de Shot-savenger-hunt en vond shottypes

☐

Ik bekeek onze eerste ruwe clip terug



Wat je erbij pakt

De 12 filmkaarten tonen elk shottype met een doe-opdracht. Vul het shotlog van het productieboek meteen na elke take in.



Vertel dit thuis

“Welk shottype vond ik vandaag het leukste om te filmen?”

Dag 3



Vandaag word jij ...

Vandaag ontdek jij drie filmtrucs! Je maakt kleidiertjes tot leven in de stop-motio studio, verdwijnt (bijna) achter een groen doek, en bouwt in het geluidslab je eigen geluidseffecten met maïzena, rijst en selderij. Je roteert langs alle drie de stations, dus je proeft van elke truc.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-film-19.jpg

16/9

A split farm-camp classroom scene showing three film-trick stations: a child animating clay figures on a miniature farm diorama, another child standing in front of a green screen backdrop, a third child crinkling a bag of rice onto cardboard for a foley sound effect, cozy indoor camp setting. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐

Ik animeerde een kleidiertje in de stop-motio studio, klik voor klik

☐

Ik stond voor de greenscreen zonder groene kleren aan

☐

Ik maakte een foley-geluid na met spullen uit de geluidsdoos

☐

Ik hielp de geluidsdoos vullen met maïzena, rijst, selderij of karton

☐ Ik zag ons eerste stop-motionfilmpje afspelen

☐ Ik speelde de foley-quiz en raadde geluiden zonder te kijken

☐ Ik ruilde hulp met een ander team tijdens de afdelingen-ruil

0 / 7



Wat je erbij pakt

De productiemap heeft de volledige stop-motion-receptuur en tien foley-recepten. Je stop-motionplanner en geluidsplan vul je in het productieboek in.



Vertel dit thuis

“Welk geluid maakte ik vandaag na — en met wat?”

Dag 4



Vandaag word jij ...

Vandaag word jij editor! Je knipt alle beelden van de week tot één echte film: je kiest de beste takes, zet ze in de juiste volgorde en voegt geluid, muziek en een titelkaart toe. Er is een deadline — om 16u moet de cut af zijn, dus kiezen is de kunst.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-film-20.jpg

16/9

Two children sitting together at a laptop in a farm-camp classroom, editing video clips on a simple timeline interface with colorful non-legible clip thumbnails, headphones around one child's neck, a printed shotlist checklist on the table, focused and excited expressions. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐ Ik koos onze beste takes per scène

☐ Ik zette onze scènes in de juiste volgorde

☐ Ik voegde geluid en muziek toe aan onze film

☐ Ik hielp mee aan onze titelkaart en aftiteling

☐ Ik speelde de Montage-sprint en legde foto's in de juiste volgorde

☐ Ik keek onze eerste volledige cut samen met het team

☐ Ik gaf of kreeg feedback tijdens de generale test

0/7



Wat je erbij pakt

Het montageplan en de feedbackronde van het productieboek houden je scènes en je punten van vandaag bij.



Vertel dit thuis

“Wat schraptten wij uit de film omdat de tijd te krap was?”

Dag 5



Vandaag word jij ...

Vandaag is het zover: de première! 's Ochtends werk je de laatste montage af, daarna bouw je de hele rode loper zelf op — ticketbalie, popcornbar en awardstrofeeën. Vanmiddag lopen de eerste gasten over de rode loper en zien ze jullie film op groot scherm.

 **Afbeelding nog te genereren —** `../img/materiaal/materiaal-film-21.jpg`

16/9

A joyful red carpet premiere scene at a small farm camp: children in simple homemade costumes walking a short red carpet lined with rope-and-post stanchions, a popcorn cart and a projector screen glowing softly in the background, proud parents watching, warm evening string lights overhead. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐ Ik hielp onze film exporteren en een back-up maken☐ Ik hielp de rode loper en de ticketbalie opbouwen☐ Ik oefende mijn rol in de generale repetitie☐ Ik speelde mee in de Rode-Loper-Persconferentie☐ Ik verkocht tickets of hielp bij de popcornbar☐ Ik liep zelf over de rode loper☐ Ik keek onze film op het grote scherm☐ Ik was erbij toen de awards werden uitgereikt

0/8



Wat je erbij pakt

De premietickets, de popcornkassa en je filmaffiche staan klaar in het productieboek. De spiekbriefjes voor de microfoon vind je in de productiemap.



Vertel dit thuis

“Welke award viel er bij ons team — en waarom?”

Na het kamp



Wat je mee naar huis neemt

Je hebt deze week een échte kortfilm gemaakt: van een verzonnen verhaal tot een première met rode loper. Je productieboek met twaalf ingevulde bladen is jouw logboek van de hele week — bewaar het goed, want daar staat elke beslissing en je mooiste blooper in.



Jouw diploma

Bij de groepsfoto na de première krijg je je filmcrew-diploma. Daarop staat wat jij deze week leerde: shottypes filmen, geluid opnemen, monteren en — misschien wel het belangrijkste — geduldig samenwerken met een dier dat niet op commando speelt.



Een uitdaging voor thuis

Film thuis je eigen mini-scène van 30 seconden met een knuffel, huisdier of broer/zus in de hoofdrol: bedenk eerst een shot-voor-shot storyboard, gebruik minstens twee shottypes uit de filmkaarten, en maak één foley-geluid zelf na. Laat iemand thuis raden hoe je het geluid maakte.