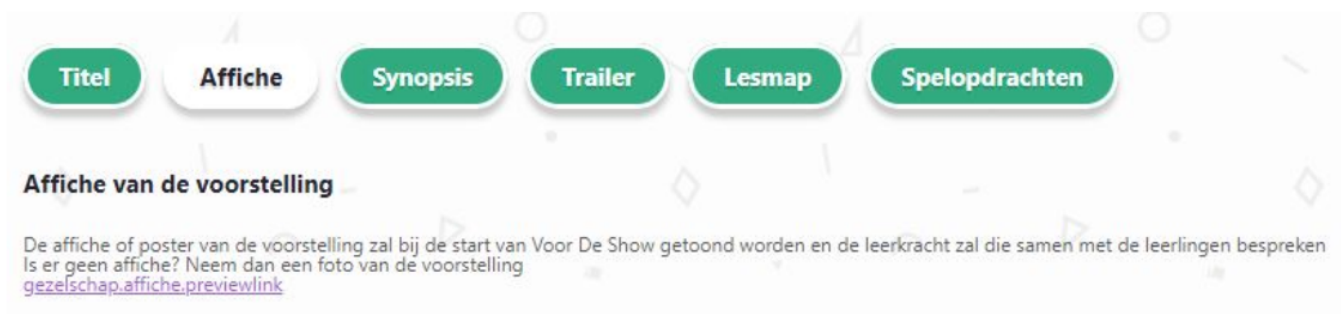


Basisgegevens over jouw voorstelling

Bij de start geef je eerst algemene informatie in over jouw voorstelling: de titel, een affichebeeld, de synopsis, de trailer, de lesmap. Klik door de wizard in de applicatie en laad telkens een bestand op of knip en plak een stukje tekst



Titel: de titel van de voorstelling

Affiche: hier kan je geen pdf uploaden. Als je de affiche enkel in pdf-formaat hebt, maak je er best een foto of screenshot van. De affiche of poster van de voorstelling zal bij de start van Voor De Show getoond worden en de leerkracht zal die samen met de leerlingen bespreken. Is er geen affiche? Neem dan een foto van de voorstelling

Synopsis: De synopsis wordt op het einde van elke spelopdracht getoond, samen met de affiche en de trailer. Heb je (nog) geen trailer beschikbaar, dan tonen we enkel de synopsis en de affiche van de voorstelling mee aan de leerlingen. Met synopsis bedoelen we een kort, **wervend tekstje** dat leesbaar is voor kinderen.

Trailer: Je mag zelf kiezen of je een trailer of een teaser wil tonen. Dit video-fragment zal op het einde van elke spelopdracht getoond worden aan de leerlingen. Is er geen trailer of teaser beschikbaar? Geen probleem, dan gebruiken we enkel de synopsis en de affiche. **Tip:** de trailer of teaser kan je op later moment nog altijd toevoegen.

Lesmap: De lesmap kan in Voor de Show, als aanvulling en uitbreiding aangeboden worden aan de leerkracht en de klas. Jouw lesmap komt in de aandacht aan het eind van een spelopdracht in Voor de Show. Wil je liever doorverwijzen naar een website met meer informatie? Dat kan ook! Voeg dan de link naar de webpagina toe.

Bronmateriaal spelopdracht Thema

NODIG VOOR GRAAD 1, 2 EN 3

- **Het thema van de voorstelling, te omschrijven in 1 woord**

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 1

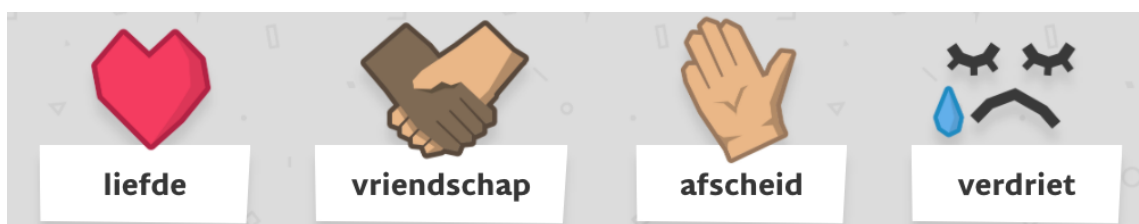
- **4 foto's** (van bijvoorbeeld een gratis online fotobank) die doen denken aan het thema van de voorstelling: Na het zien van de foto's proberen de leerlingen het thema van de voorstelling te achterhalen. Dit hoeven geen foto's van de voorstelling zelf te zijn. Het mogen foto's van objecten, gebouwen, mensen, dieren, ... zijn die verband houden met het thema van de voorstelling. Deze beelden staan symbool voor het thema van de voorstelling. Per getoond beeld bespreekt de klas wat ze zien.

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 2

- **2 foutieve thema's selecteren uit een opgegeven lijst (zie spel)**
- **Een video van of over de voorstelling die het thema doet vermoeden**
- **Een horizontale foto die representatief is voor het thema van de voorstelling**
- **3 vragen rond het thema om een klasgesprek op gang te brengen**

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 3

- **Geef een beknopte omschrijving (1 of max. 2 zinnen) van de voorstelling.** Waarover gaat de voorstelling? Aan de hand van het thema van de voorstelling en de omschrijving gaan de leerlingen per groepje noteren welke vragen dit bij hen oproept.



Bronmateriaal spelopdracht Inspiratie

NODIG VOOR GRAAD 1, 2 EN 3

- **De naam en een foto van de maker van de voorstelling.** Zijn er meerdere makers? Geef dan de naam van het team en een leuke groepsfoto.

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 1

- **Een foto van 1 personage uit de voorstelling**

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 2

- **Het thema van de voorstelling, te omschrijven in 1 woord**

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 2 EN 3

- **Geef inspiratiebronnen** over waar je inspiratie haalde voor de voorstelling. De foto en tekst zijn verplichte velden. De video is optioneel. een foto of beeld: dit hoeft geen beeld te zijn uit de voorstelling, maar kan een foto zijn waarop een inspiratiebron afgebeeld staat.
- **Een korte paragraaf over waar de makers hun inspiratie haalden** voor deze voorstelling. Schrijf een korte tekst die leesbaar is voor kinderen van 8 tot 12 jaar.
- **Een kort video-fragment (adhv een YouTube of Vimeo URL)** , bijvoorbeeld waarin de maker uitlegt geeft over de inspiratiebronnen voor deze voorstelling. Of een extern filmpje dat een inspiratiebron was bij het maken van de voorstelling.

Bronmateriaal spelopdrachten Verbeelding

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 1

- **3 foto's van voorwerpen.** Telkens 1 voorwerp per foto. Met voorwerp bedoelen we een attribuut of een stuk van het decor uit de voorstelling.

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 2

- **1 foto van een scènebeeld uit de voorstelling.** De foto mag voldoende vormelementen (speler, decor, licht, attribuut) bevatten, maar ze hoeven niet allemaal aanwezig te zijn, bvb als er weinig of geen attributen gebruikt worden in de voorstelling.
- **1 actiefoto van de voorstelling** als startpunt voor een tableau vivant

ENKEL NODIG VOOR GRAAD 3

- **4 foto's van de voorstelling** waarbij leerlingen de theatervorm kunnen achterhalen. Geef de theatervorm op van de voorstelling. Kies 1 van de 5 hoofdvormen uit het lijstje en formuleer een omschrijving in het vrije veld.
- **1 foto van de voorstelling als inspiratie voor de leerlingen** die een promo radiospot maken
- **Muziekje uit de voorstelling van 30 sec (optioneel)** als achtergrondmuziek bij de radiospot-oefening. Heb je niet direct een muziekje beschikbaar, geen probleem dan gebruiken we een standaard muziekje.

Bronmateriaal spelopdrachten Etiquette

- De algemene etiquette opdrachten voor graad 1, 2 en 3 bevatten de basisregels van hoe je je gedraagt als publiek. Wil je als gezelschap graag een extra woordje uitleg geven over jouw specifieke voorstelling en wat er kan/mag, dan kan je dat hier kort toelichten. Dit tekstje wordt door de leerkracht en de leerlingen gelezen. Hou het kort en leesbaar voor de kinderen. Dit is optioneel.
- Heb je een filmpje omtrent etiquette of theatercodes wat je graag wil tonen aan de leerlingen? Geef de YouTube of Vimeo URL in. Dit is optioneel

Afmetingen van de afbeeldingen

THEMA 1

- Geef 4 foto's die representatief zijn voor het thema van de voorstelling: **900x6004**.
- Maak een tekening of foto over het thema van de voorstelling: **700x700**

THEMA 2

- Een foto die representatief is voor het thema van de voorstelling: **1200x675**

THEMA 3

- Geen afbeeldingen.

VERBEELDING 1

- Geef foto's van 3 voorwerpen uit de voorstelling: **Eerste 270x350, tweede 350x270, derde 270x350**

VERBEELDING 2

- Foto van de voorstelling met heel wat vormelementen in beeld: **770x5602**.
- Een actiefoto van de voorstelling als startpunt voor een tableau vivant: **680x420**

VERBEELDING 3

- Muziekje uit de voorstelling: 30 seconden (Liefst niet korter dan 30sec, anders krijgen de kinderen minder tijd om hun radiospot te maken. Langer is op zich geen probleem aangezien het muziekje zowiezo stopt na 30sec)
- 4 relevante foto's: **450x300**

INSPIRATIE 1

- Wie is de maker van de voorstelling?: **700x8502**.
- Foto van een personage uit de voorstelling: **560x760**

INSPIRATIE 2

- Wie is de maker van de voorstelling?: **700x8503**.
- Wat was de inspiratie voor deze voorstelling?: **520x740**

INSPIRATIE 3

- Wie is de maker van de voorstelling?: **700x8502**.
- Wat was de inspiratie voor deze voorstelling?: **520x740**

Praktische tips

Pdf's

Enkel de lesmap kan je uploaden als een pdf.

De affiche of poster kan je **niet** uploaden als een pdf. Je kan best een afbeelding maken van je affichebeeld.

Video's

In de applicatie kan je geen video's uploaden. Video's worden geïntegreerd via een URL die linkt naar de video. Eigen video-materiaal of trailers zet je daarom best klaar op een extern platform als YouTube of Vimeo. Als je nog geen eigen account hebt is het een goed idee om een account te maken voor jouw gezelschap of te zorgen dat een derde partij (bvb een boekingskantoor) dit voor jou beheert.

Filmpjes die gepost zijn op Facebook kan je niet delen of uploaden in onze applicatie.

Foto's

Foto's worden wel geupload in de applicatie. De grootte van de foto's mag niet meer dan 5 Mb bedragen. Zorg er voor dat jouw foto ook niet te klein is (niet miniatuur) want de applicatie wordt op een digibord in de klas gespeeld. De foto moet dus voldoende resolutie hebben om op een groot scherm getoond te worden.

Hieronder vind je de technische specificaties voor de foto's. Hou voornamelijk rekening met 'horizontale' of 'vertikale' foto's. Als de afmetingen niet helemaal overeenkomen is dit niet erg. De applicatie snijdt dan een stukje van je foto af.

Afhankelijk van de graad waarvoor jouw voorstelling is bedoeld, en voor welke spelopdrachten je kiest, kan je rekening houden met de afmetingen. Zet je materiaal gestructureerd klaar zoals in het schema hieronder, dan kan je alles in de back-end van Voor de Show heel makkelijk invoeren.

Let op: het affichebeeld kan geen pdf zijn. Maak een afbeelding van de affiche

Tips om jouw foto's te verkleinen

Om foto's op een eenvoudige manier te verkleinen kan je gebruik maken van deze tool <https://www.jpeg.io/>

Wie met Windows werkt, kan dit ook makkelijk via het klikken op de foto met de rechtermuisknop, en kiezen voor "Formaat wijzigen".

