

PRAKTISCH TECHNIEK



TECHNIEKSCENARIO'S VOOR DE MUSICAL (GROEP 8)

Praktisch Techniek helpt het basisonderwijs door middel van activiteiten en producten met het techniekonderwijs. Dit document hoort bij een serie documenten voor bij de eindmusical.

GELUIDSSCENARIO BIJ DE MUSICAL SPOOKIE

Voor reacties, vragen en onze andere interessante activiteiten en producten:

<http://www.praktischtechniek.nl>

Disclaimer

Praktisch Techniek aanvaardt geen enkele aansprakelijkheid voor schade ontstaan ten gevolg van dit document.



VOORAF

WAT BETEKENEN DE SYMBOLEN

Symbol

Betekenis



START EEN TRACK VAN DE CD:

Overal waar dit symbool staat moet je een track van de CD starten.



STAND VAN DE BOXEN:

Overal waar dit symbool staat moet je iets doen met de stand van de lampen die het toneel verlichten.



STAND VAN DE MICROFOON:

Overal waar dit symbool staat, vind je een activiteit waar meer informatie bij hoort. Vaak staat die informatie in een apart werkblad.



LET OP:

Overal waar dit symbool staat moet je iets doen met een spotlicht. Een spotlicht is gericht licht. Het mooiste is als er één spotlicht op de zaal en één spotlicht naar het podium gericht staat.



EXTRA INFORMATIE BESCHIKBAAR

ZELF INVULLEN: STAND _____

Tijdens de voorbereiding van de musical merk je welke stand het beste geluid geeft. Dit schrijf je op in het scenario waar Stand: _____ staat.



SCÈNE 1

BEGINSITUATIE



track 14 of 1 startklaar










stand: _____



stand: _____

SCENARIO

CUE	ACTIE
 <p>Vijf minuten voor het begin van de musical. → Spookie pagina 9</p>	 <p>start track 14 of 1.</p>
 <p>Alle spelers staan klaar. De musical gaat beginnen. → Spookie pagina 9</p>	 <p>Draai langzaam weg naar ____.</p>  <p>Druk op pauze.</p>  <p>Zet startklaar op track 15 of 2.</p>  <p>Draai naar stand ____.</p>



Roos en Iris zijn niet goed te verstaan.

Verhelp het probleem door:

- microfoonstand aan te passen,
- Roos en Iris te seinen dat ze zich moeten aanpassen.



Roos zegt: "vast".
→ Spookie pagina 9



Start track 15 of 2.



Zet laag, op stand ____.



Het refrein wordt voor de tweede (laatste) keer gezongen. Het koor zingt: "Want het wordt spookie het komende uur".

→ Spookie pagina 10



Druk op pauze.



Zet startklaar op track 16 of 3.



Zet op stand ____.



SCÈNE 2

BEGINSITUATIE










track 16 of 3 startklaar

stand: _____

stand: _____

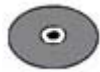
SCENARIO

CUE	ACTIE
 <p>Oma zegt: "En zo is dat!" → Spookie pagina 14</p>	 <p>Start track 16 of 3.</p>  <p>Zet op stand ____.</p>
 <p>Het refrein wordt voor de tweede (laatste) keer gezongen. Het koor zingt: "Je zou bijna denken dat spoken bestaan! Ha, ha, ha..." → Spookie pagina 15</p>	 <p>Druk op pauze.</p>  <p>Zet startklaar op track 17 of 4.</p>  <p>Zet op stand ____.</p>



SCÈNE 3

BEGINSITUATIE



track 17 of 4 startklaar



stand: _____



stand: _____

SCENARIO

CUE

ACTIE



Roos en Iris beginnen de tafel te dekken.

→ Spookie pagina 15



Zaalmicrofoon op stand ____.



De barones en James zijn niet goed te verstaan?

Verhelp het probleem door:

- microfoonstand aan te passen,
- de Barones en James te seinen dat ze zich moeten aanpassen.



James tikt een telefoonnummer in.

→ Spookie pagina 16



Laat de telefoon op het podium twee keer rinkelen.

Gebruik b.v. een kookwekker of een elektrische deurbel.

(zie werkblad deurbel)



Oma zegt: "Het wordt een fantastische avond, want het weer werkt ook erg mee. Hoor maar."

→ Spookie pagina 17



Start track 17 of 4.



Zet op stand ____.



Het refrein wordt voor de laatste keer gezongen. Het koor zingt: "Daar doen we goede zaken mee."

→ Spookie pagina 18



Druk op pauze.



Zet startklaar op track 18 of 5.



Zet op stand ____.



SCÈNE 4

BEGINSITUATIE



track 18 of 5 startklaar

stand: _____

stand: _____

SCENARIO

CUE	ACTIE
 <p>Kat kijkt nieuwsgierig om zich heen. → Spookie pagina 18</p>	 <p>Gerammel van pannen. Gebruik hiervoor bijvoorbeeld pannen of blikjes.</p>





SCÈNE 5

BEGINSITUATIE



track 5 of 18 startklaar

stand: _____

stand: _____

SCENARIO

CUE

ACTIE



De familie Goethart komt de zaal ingelopen.

→ Spookie pagina 18

Zaalmicrofoon op stand ____.



De familie is niet goed te verstaan?

Verhelp het probleem door:

- microfoonstand aan te passen,
- de familie te seinen dat ze zich moeten aanpassen.



Opa en oma gaan af.

→ Spookie pagina 22



Start track 18 of 5.

PRAKTISCH TECHNIEK



track 18 of 5 is afgelopen.
→ Spookie pagina 22



Druk op pauze.



Zet startklaar op track 19 of 6.



Draai laag, naar stand ____.



SCÈNE 6

BEGINSITUATIE



track 5 of 18 startklaar

stand: _____

stand: _____

SCENARIO

CUE

ACTIE



Kat kijkt zoekend in het rond.
→ Spookie pagina 22



Gestommel. (geef de kinderen Goethart het teken om op de grond te stampen.)



SCÈNE 7

BEGINSITUATIE









track 19 of 6 startklaar

stand: _____

stand: _____

SCENARIO

CUE	ACTIE
 <p>Abel zegt: "er waait een vreemde wind..." → Spookie pagina 23</p>	 <p>Loeiende wind. Bijvoorbeeld door zachtjes in de microfoon te blazen.</p>
 <p>Aart zegt: "de ramen klapperen." → Spookie pagina 23</p>	 <p>Klapperend raam. Bijvoorbeeld door met twee stokje of plankjes in een onregelmatig ritme tegen elkaar aan te slaan.</p>
 <p>Het orkestje komt op. → Spookie pagina 25</p>	 <p>Start track 19 of 6. Zet op stand ____.</p>



track 19 of 6 is afgelopen.

→ Spookie pagina 28



Druk op pauze.



Zet startklaar op track 20 of 7.



Zet op stand ____.



SCÈNE 8

BEGINSITUATIE












track 20 of 7 startklaar

stand: _____

stand: _____

SCENARIO

CUE	ACTIE
 <p>De kinderen zitten verstijfd aan tafel. → Spookie pagina 29</p>	 Start track 20 of 7.  Zet op stand _____.
 <p>track 20 of 7 is afgelopen. → Spookie pagina 30/31</p>	 Druk op pauze.  Zet startklaar op track 21 of 8.  Draai naar stand _____.
 <p>Louise zet de klok op 1 uur. → Spookie pagina 31</p>	 Laat de klok eenmaal slaan. Gebruik hiervoor bijvoorbeeld een klokkenspel of xylofoon.



SCÈNE 9

BEGINSITUATIE

GEEN VERDERE GELUIDTECHNIEK



SCÈNE 10

BEGINSITUATIE

GEEN VERDERE GELUIDTECHNIEK



SCÈNE 11








BEGINSITUATIE



track 21 of 8 startklaar

stand: _____

stand: _____

CUE	ACTIE
 <p>Kinderen gaan in tweetallen af. → Spookie pagina 34</p>	 <p>Start track 21 of 8.</p>  <p>Draai naar stand ____.</p>
 <p>Lied 8 of 21 is afgelopen. → Spookie pagina 36</p>	 <p>Druk op pauze.</p>  <p>Zet startklaar op track 22 of 9.</p>  <p>Draai naar stand ____.</p>



SCÈNE 12

BEGINSITUATIE

GEEN VERDERE GELUIDTECHNIEK



SCÈNE 13

BEGINSITUATIE










track 22 of 9 startklaar

stand: _____

stand: _____

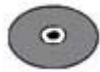
SCENARIO

CUE	ACTIE
 Kat zit ingespannen te lezen en Leo slentert over het podium. → Spookie pagina 37	 Start track 22 of 9.  Draai naar stand ____.
 track 22 of 9 is afgelopen. → Spookie pagina 38/39	 Druk op pauze.  Zet startklaar op track 20 of 7.  Draai naar stand ____.



SCÈNE 14

BEGINSITUATIE



track 20 of 7 startklaar










stand: _____



stand: _____

SCENARIO

CUE	ACTIE
 Maud zet de klok op 12 uur. → Spookie pagina 40	 Start track 20 of 7 (twaalf klokslagen). (of gebruik een klokkenspel, bel of xylofoon)  Draai naar stand ____ {laag}.
 De klok heeft voor de twaalfde keer geslagen. LET OP: zelf meetellen!!! → Spookie pagina 40	 Druk op pauze.  Zet startklaar op track 23 of 10.  Draai naar stand ____.



Aart, Abel en Arno scheppen iedereen op.

→ Spookie pagina 40



Start track 23 of 10.



Draai naar stand ____.



track 23 of 10 is afgelopen.

→ Spookie pagina 40/41



Druk op pauze.



Zet startklaar op track 24 of

11.



Draai naar stand ____.



Marty zegt: "We hebben jullie mooi ontmaskerd!"

→ Spookie pagina 41



Start track 24 of 11.



Draai naar stand ____.



Lied 11 of 24 is afgelopen.

→ Spookie pagina 42/43



Druk op pauze.



Zet startklaar op track 25 of

12.



Draai naar stand ____.



Oma zegt: "...volgens mij wordt het tijd voor wat anders."

→ Spookie pagina 44



Start track 25 of 12.



Draai naar stand ____.



track 25 of 12 is afgelopen.

→ Spookie pagina 45



Druk op pauze.



Zet startklaar op track 26 of

13.



Draai naar stand ____.



Start track 26 of 13.