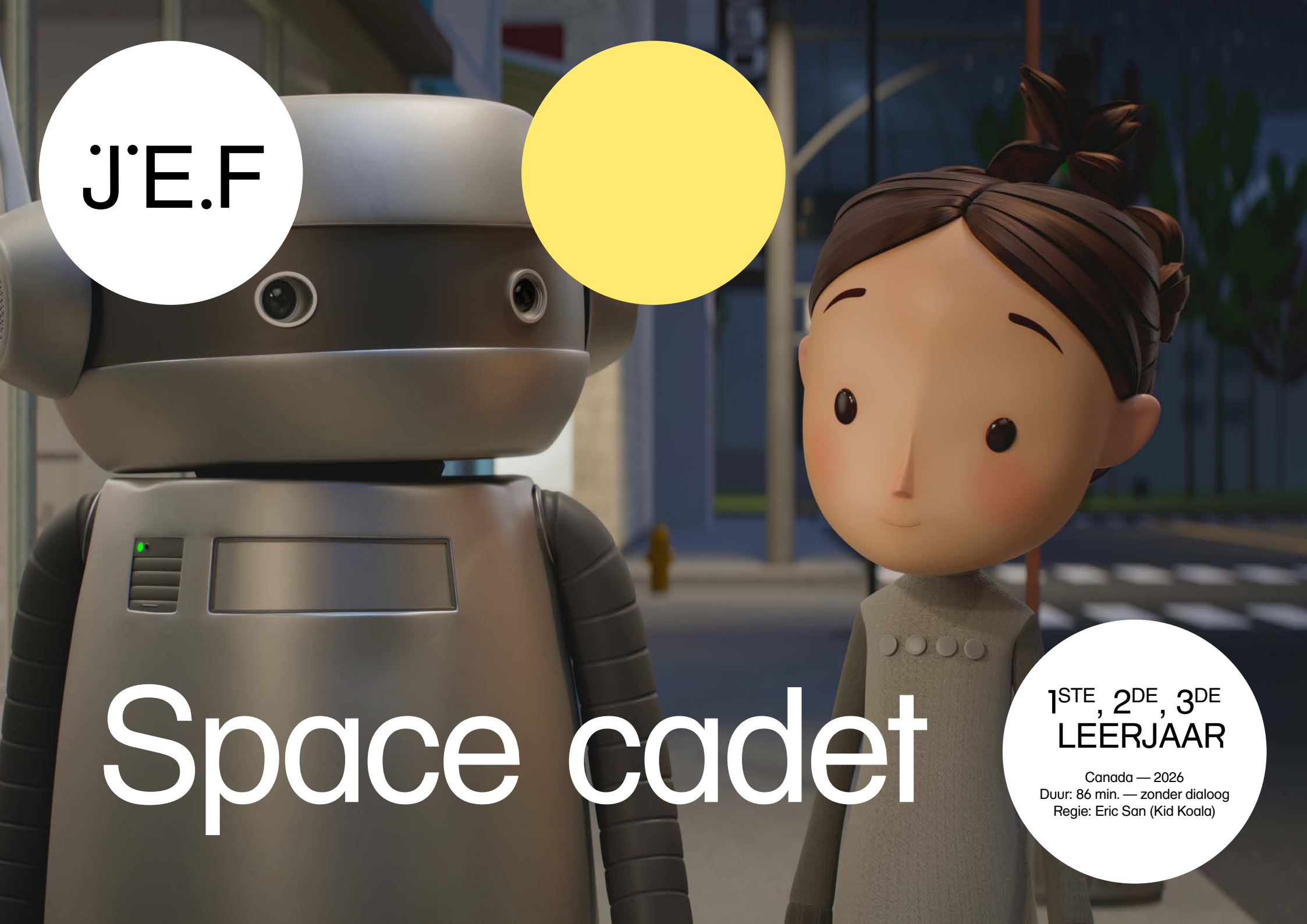




J.E.F.

Space cadet

1^{STE}, 2^{DE}, 3^{DE}
LEERJAAR

Canada — 2026
Duur: 86 min. — zonder dialoog
Regie: Eric San (Kid Koala)



Doelgroep

1ste, 2de, 3de leerjaar

J'E.F met de klas

J'E.F wil kinderen en jongeren filmwijs maken. We dagen je als leerkracht uit om het medium film breed in je lessenpakket te integreren. We reiken je tools aan om je leerlingen de film op een actieve, creatieve en kritische manier te laten beleven. Naast deze lesmap hebben we nog meer in huis. Je vindt het overzicht achteraan in deze lesmap.

Lesmap

In deze lesmap zoomen we in op de productie van de film, de thematiek en de verhaallijn, maar we geven ook interessante filmtechnische duiding. De lesmap wordt doorspekt met weetjes, vragen en methodieken.

Afspeellijst

Bij *Space cadet* is een [uitgebreide afspeellijst](#) beschikbaar op YouTube met beelden van de making of, interview- en filmfragmenten. Je kan deze fragmenten inzetten als rode draad van de filmbespreking.

Pinterest

Neem er zeker ook het [prikbord op Pinterest](#) bij. Je vindt er tal van leuke, visuele en interessante beelden en elementen die je kan koppelen aan de bespreking.

Jouw mening telt

Laat ons weten wat je vindt van de inhoud van deze lesmap. Je kan [hier](#) een evaluatieformulier invullen.

Workshop bij de film

Wil je jouw klas diepgaand laten experimenteren met deze film? Boek dan een filmworkshop van J'E.F.

Space cadet gaat over een jonge ruimtereiziger en de bezorgde robot die voor haar zorgt. Het is een film zonder woorden maar vol avontuur en emotie.

Ook jullie gaan nu experimenteren met beeld en geluid. Jullie maken muziek op bijzondere instrumenten en voegen die toe aan tekeningen, foto's en video's. Zo ontdekken jullie hoe klanken vrolijk, spannend of eng kunnen klinken. Wat doet dat met onze beleving van een film? Al spelend zetten we ook onze muzikale creaties om in visuele geluidsgolven. We vormen een eigen space-orkest.

[Vraag hier de workshop aan!](#)

De inhoud van deze lesmap is eigendom van J'E.F en mag enkel worden overgenomen en hergebruikt mits vermelding van J'E.F.

Filmfiche

Synopsis	3
Technische kaart	3
In de pers	3
Introfilm	3

Filmproductie

Een dj die films en strips maakt	4
Stille film	5
Robots in film	6

Inhoudelijke info

Herinneringen	8
De ruimte in!	9
Dromen najagen	11

Filmtechnische info

Foley	12
Muziek	13
3D-animatie	14

Pinterest

Bibliografie

Film- en gamewijsheid: het J'E.F model

Op zoek naar inspiratie?

Heb je een vraag of bedenking bij deze lesmap?

Stuur een mail naar info@jeugdfilm.be



Filmfiche

Synopsis

Het filmdebuut van multitalent Kid Koala is een dromerige fantasie zonder dialogen. De dj baseerde zich op zijn eigen populaire graphic novel, en betrok heel wat getalenteerde muzikanten bij de soundtrack. Het resultaat is een melancholisch en ontroerend avontuur over herinneringen en familiebanden.

Robot heeft maar één doel in het leven: de briljante Celeste opvoeden. Wanneer de jonge astronaut op ruimtereis vertrekt, blijft Robot alleen achter. Maar de mooie herinneringen aan Robot helpen Céleste tijdens haar spannende expeditie.

Technische kaart

Een film van Eric San (Kid Koala)
Canada, 2026, 86 minuten, zonder dialoog

Scenario Mylène Chollet
Productie Ginette Petit
Muziek Kid Koala
Montage Corinne Merrell, Alain Baril
Distributie J'E.F

In de pers

“Zonder woorden slaagt de film er toch in behoorlijk subtiele emoties mee te geven. Kid Koala heeft niet veel nodig om perfect duidelijk te maken wat zijn karakters denken en voelen. Scènes zoals het origamiduel zijn op zich de prijs van een ticket waard.” - Ruben Nollet, [De Tijd](#)

“De Canadese dj Kid Koala heeft een wondermooie animatiefilm vervaardigd over de vriendschap tussen een jonge astronoute en de lieve robot die sinds de dood van haar naasten de rol van kok, poetshulp en voogd vervult.” - Erik Stockman, [Humo](#)

“Ontroerende thema's als verbondenheid, eenzaamheid en doorzettingsvermogen komen samen in een filmische ervaring zonder woorden die boekdelen spreekt zonder ook maar iets te zeggen.” - Janiece Campbell, [Now Toronto](#)

Introfilm

Bekijk zeker en vast [deze intro](#) voor je naar de film gaat. Dit filmpje wordt ook getoond in de cinema of het CC waar je de film met je klas gaat bekijken.



Een dj die strips en films maakt

De regisseur van *Space cadet* is de Canadese Eric San, maar hij is beter bekend onder zijn artiestennaam Kid Koala. Kid Koala is een dj en een beeldende kunstenaar, die regelmatig samenwerkt met kunstenaars uit allerlei andere disciplines. Hij maakte al soundtracks voor films en games op Nintendo switch, en maakte eigen 'graphic novels' of stripboeken. Op een van die stripboeken baseerde hij nu zijn eerste langspeelfilm.



regisseur Kid Koala © Corinne Merrell

Op dit [Pinterestbord](#) vind je een aantal tekeningen uit de strip van *Space cadet*.

Bekijk [deze video](#) met tekeningen uit de graphic novel.

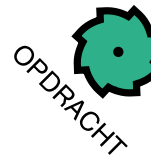


Vragen voor de leerlingen:

- # Welke gelijkenissen en verschillen zie je tussen de tekeningen en de stijl van de film?
- # Welke stijl spreekt jou het meeste aan? Die van het boek of de film?
- # Ken je nog boeken of strips die verfilmd zijn? Welke?
- # Heb je nu zin om het boek van Kid Koala te lezen? Waarom wel/niet? Waarom zou je nog een boek lezen als je de film al hebt gezien?
- # Snap je dat Kid Koala de film in kleur heeft gemaakt, en niet in zwart-wit zoals het boek? Waarom was dat, denk je?

Kid Koala maakte ook twee albums met de titel 'Music to draw to': muziek om op te tekenen. Het eerste is een samenwerking met zangeres Emiliana Torrini, het tweede met de Belgische zangeres Trixie Whitley.

Beluister [hier](#) en [hier](#) de albums van Kid Koala.



Muziek om op te tekenen

Je leerlingen laten zich inspireren door de muziek van Kid Koala om een tekening te maken. Je speelt een half uur lang de muziek af in de klas, en de kinderen tekenen in die tijd een personage of een mogelijke locatie voor een stripboek. Verder krijgen ze alle vrijheid, ze mogen alleen niet stoppen met tekenen tot de muziek stopt. Toon elkaar achteraf de gemaakte tekeningen en vertel wat je voelde tijdens het tekenen en het luisteren.



Stille film

Space cadet is een stille film: een film zonder geluid. Zulke films noemen we ook wel 'stomme films', want 'stom' is een synoniem voor 'geluidloos'. Tot de jaren 1920 waren alle films geluidloos: er was geen muziek of dialoog te horen, omdat de technologie daarvoor nog niet bestond. In 1927 kwam de eerste geluidsfilm uit, en daarna zijn bijna alle films met geluid.

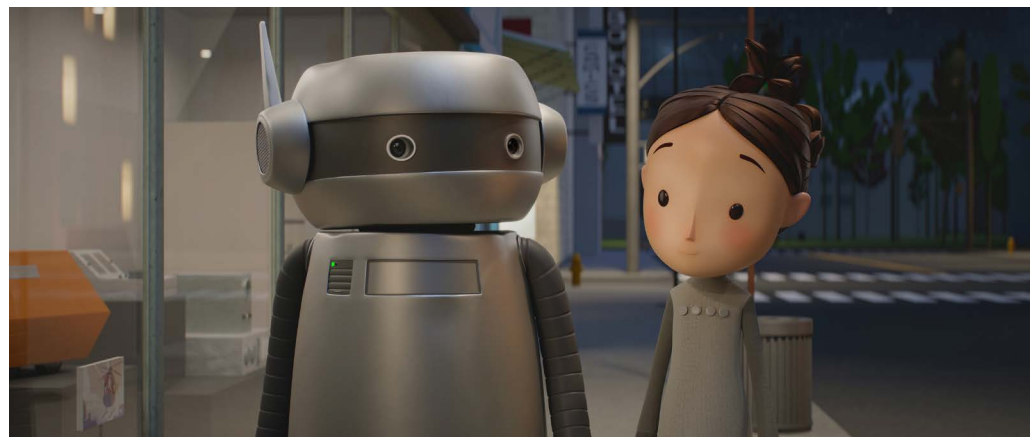
Een van de eerste komische stille filmpjes was *L'arroseur arrosé* (De besproeier besproeid) uit 1895. Een van de bekendste stille filmmakers was Charlie Chaplin. Kid Koala zegt dat die man met zijn bolhoed en snorretje een grote invloed had op *Space cadet*.

▶ Bekijk [hier](#) *L'arroseur arrosé*, en bekijk [hier](#), [hier](#) en/of [hier](#) ook filmpjes van en met Charlie Chaplin.

In *Space cadet* hoor je natuurlijk wel geluid, zoals muziek, omgevingsgeluiden en de geluiden die de personages maken. Het enige wat ze niet doen, is praten. In vroege stille films speelde een pianist vaak live piano tijdens een vertoning.

▶ De directeur van het Nederlandse festival van de stille film legt in [deze video](#) uit hoe zo'n live pianobegeleiding werkt.

Zelfs al hebben we nu de technologie om geluidsfilms te maken, soms kiezen filmmakers er toch nog voor om stille films te maken. Ze moeten dan nog meer vertellen met hun beelden, omdat de kijkers normaal uit de tekst informatie halen die ze nu moeten missen. De films hebben alvast één groot voordeel: er hoeft geen ondertiteling bij, of er moet geen Vlaamse versie van gemaakt worden voor in onze bioscopen. Wat iedereen begrijpt waar het over gaat!



▶ Bekijk deze trailers van hedendaagse stille films: [Flow](#) (2024), [Robot dreams](#) (2023), [The artist](#) (2011), en [Les triplettes de Belleville](#) (2003).



Vragen voor de leerlingen:

- # Hoe vonden jullie het om een film te kijken waarin niet wordt gesproken? Wat is er leuker of minder leuk aan? Kan je even goed volgen als in andere films? Waarom wel/niet?
- # Kennen jullie nog andere films of series zonder dialogen? Welke? Wat vinden jullie daarvan?
- # Kunnen jullie zien op welke manier Charlie Chaplin als inspiratie diende voor *Space cadet*? Hoe dan?
- # Zouden jullie naar een festival willen gaan met alleen stille films? Waarom wel/niet?
- # Waarom denk je dat filmmakers ook vandaag nog films maken zonder dialogen? Zou je zelf ook zo'n film willen maken? Waarom wel/niet?



OPDRACHT

Namen met betekenis

In *Space cadet* komt soms wel tekst in beeld. Zo zien we bijvoorbeeld de namen van het meisje en haar mama: Stella en Celeste Astridia. Dat zijn namen met een bijzondere betekenis. Kunnen jullie online vinden wat die namen betekenen? Laat een paar leerlingen naar voren komen om uit te leggen wat ze hebben gevonden. Is iedereen het daarmee eens?



OPDRACHT

Verhaal zonder geluid

Je leerlingen maken in groepjes van drie tot vijf leerlingen drie foto's die een verhaal vertellen als je ze achter elkaar laat zien. Zo leren ze met beelden alleen iets te vertellen. Ze mogen wel in het beeld woorden verstoppen met een speciale of symbolische betekenis, zoals de namen van Celeste en Stella, om eventueel hun verhaal duidelijker te maken. Toon jullie fotoverhalen aan elkaar. Worden alle verhalen zoals bedoeld begrepen? Wat hebben de groepjes goed gedaan? Zouden ze nog iets hebben kunnen veranderen aan hun foto om de boodschap duidelijker te maken?

Robots in film

Robots komen in veel films voor. Het zijn populaire personages omdat ze dienen als een spiegel voor de mens. Ze doen dingen die normaal zijn voor mensen, zoals kinderen opvoeden, droevig of blij zijn, kunst maken. Maar doordat het robots zijn, staan we stil bij die dingen, alsof ze níet normaal zijn. Robots zijn fascinerend door de combinatie van technologie en mensachtige trekjes. Trouwens, vaak zijn robots in films ook heel schattig (en soms eng)!

- 🔗 Ken jij de verschillende filmrobots die verzameld staan op dit [Pinterestbord](#)?





 Bekijk [deze video](#), [deze video](#), [deze video](#) en/of [deze video](#) over robots.



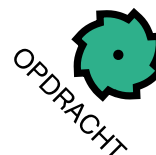
Vragen voor de leerlingen:

- # Wat vond je van de robot in de film? Ken je nog andere robots uit films of tv? Wie is je favoriet en waarom?
- # Kunnen robots in films alles wat echte robots ook kunnen? Waarom wel/niet?
- # Zou je in een wereld willen leven waarin robots deel uitmaken van onze gezinnen? Waarom wel/niet? Wat voor soort robot zou je in huis willen hebben?
- # Waar zie je vandaag al robots in het echte leven? (bijv. stofzuigrobots, fabrieken, ziekenhuizen)
- # Zou jij thuis een robot willen? Wat zou die voor jou moeten doen?
- # Welke taken zijn volgens jou goed voor robots om te doen?
- # Kunnen robots gevoelens hebben, denk je? Waarom wel/niet?
- # Stel: jij bent een uitvinder. Wat voor robot zou jij maken om de wereld beter te maken?



Vouw een robot

Laat je leerlingen uit papier een robot vouwen met [deze instructies](#).



Je eigen robot

Je leerlingen ontwerpen hun eigen robot op papier.

- ⚙ Voor ze eraan beginnen, moeten ze eerst beslissen wat hun robot allemaal kan, of hij een probleem moet oplossen (zoals afval opruimen of dieren helpen), en of hij speciale krachten, hulpmiddelen of hobby's heeft.
- ⚙ Naast hun tekening schrijven ze de naam van de robot, zijn functie en drie speciale eigenschappen.
- ⚙ De leerlingen stellen hun robot voor aan de klas óf laten hem over zichzelf vertellen met de app Chatterpix ([iOS](#) & [Android](#) - gratis).



Herinneringen

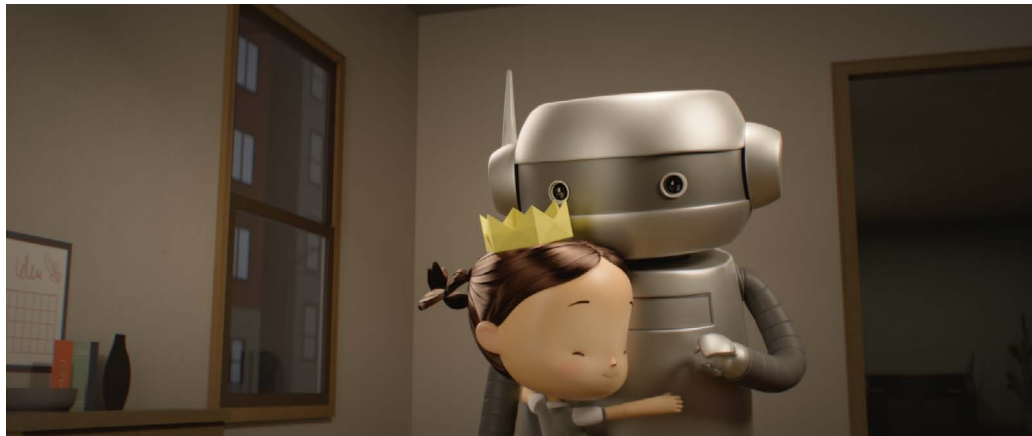
Herinneringen spelen een belangrijke rol in *Space cadet*. Celeste denkt terug aan haar mama, en terwijl ze in de ruimte is, denkt ze ook aan Robot. Op de aarde bewaart Robot al haar herinneringen aan Celeste. Om weer goed te kunnen werken, moet ze eigenlijk haar geheugen wissen, maar dat wil ze niet. Haar herinneringen zijn te belangrijk.

 [Herbekijk dit fragment.](#)



Vragen voor de leerlingen:

- # Wat zie je in dit fragment? Het zijn bijna de eerste minuten van de film, en meteen vertellen foto's een heel verhaal. Welk verhaal? Wat kom je te weten over Celeste en haar gezin?



 [Herbekijk dit fragment, dit fragment en dit fragment.](#)



Vragen voor de leerlingen:

- # Hoe laat de filmmaker zien dat we naar het verleden gaan? Waaraan merk je dat het herinneringen zijn?
- # Heb je een favoriete herinnering aan een vakantie of een speciale gebeurtenis? Waarom is deze herinnering speciaal voor jou? Welke muziek of kleur zou je aan deze herinnering geven als je ze zou verfilmen?
- # Hoe voelt het om terug te denken aan oude herinneringen? Word je blij, verdrietig, of iets anders? Hoe zou je dit gevoel weergeven als je een filmmaker was?
- # Kan onze opslag ook vol zoals die van Robot? Zou je willen kunnen kiezen welke herinneringen je wil bewaren en welke je wil verwijderen? Waarom wel/niet?
- # Kennen jullie het spreekwoord 'Uit het oog maar niet uit het hart'?
 - ⦿ Wat wil dit zeggen?
 - ⦿ Hoe past dit bij het verhaal van Celeste en Robot?
- # Heb jij herinneringen aan iets of iemand die er niet meer is? Hoe houd je die herinneringen levend?
- # Heb je weleens een herinnering opgeschreven of getekend? Wat deed dat met je?
- # Welke geur, geluid of voorwerp roept bij jou meteen een herinnering op?
- # Waarom zijn foto's of verhalen van vroeger belangrijk, denk je?

[Missing You vzw](#) is er heel wat educatief materiaal rond rouw bij kinderen en jongeren te vinden. Je kan je leerlingen ook steeds in de richting van het JAC of het CLB of de [CLBch@t](#) sturen om hierover te praten.



Herinneringendoos

Je leerlingen maken een persoonlijke herinneringendoos. In een schoendoos verzamelen ze voorwerpen, foto's, tekeningen of kleine tekstjes die iets vertellen over wie ze zijn, wat hen bezighoudt of over welke herinneringen ze willen bewaren. Ze krijgen een week de tijd om hun doos te vullen. Als ze dat willen, kunnen ze aan het einde van de week hun doos kort voorstellen aan de klas of in kleine groepjes.

Extra: Ze kunnen hun doos ook vullen met gevouwen voorwerpen, zoals [deze ster](#).

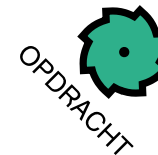
- Op deze [Pinterestpagina](#) vinden je leerlingen extra inspiratie om herinneringen te vouwen voor hun doos.



De ruimte in!

Celeste is een astronaut, maar vooral: een echte ontdekkingsreiziger! Ze gaat op haar eentje de ruimte in, op zoek naar onbekende planten, nieuw leven en verre planeten.

 [Herbekijk dit fragment.](#)



Filmfilosofie

Start een filosofisch gesprek met je leerlingen over het onderwerp 'de ruimte'. Aan de hand van de film maak je dit abstracte onderwerp tastbaar. Geef je leerlingen mee dat er geen foute antwoorden bestaan en gebruik richtvragen om het gesprek op gang te brengen:

- Waarom gaat Celeste naar de ruimte? Wat is haar missie, denk je?
- Zou jij zoals Celeste naar de ruimte durven te reizen? Waarom wel/niet? Wat dacht je toen ze naar die gevaarlijke planeet reisde? Waarom deed ze dat, denk je?
- Aan welke woorden denk je wanneer je aan de ruimte denkt? Wat betekent zwaartekracht, bijvoorbeeld?
- Heb je weleens een vallende ster gezien? Wat voelde je toen?
- Denk je dat er buitenaards leven bestaat? Waarom wel/niet? Wat voel je daarbij? Ben je daar benieuwd naar?
- Vind je het belangrijk dat de mens ook op ontdekking gaat buiten de aarde? Waarom?
- ...

Een uitgebreide uitleg over filmfilosofie vind je in [dit document met algemene werkvormen](#).



- ▶ Bekijk [deze](#), [deze](#), [deze](#) en/of [deze](#) video's van Karrewiet over ruimtevaart en wat je moet doen om astronaut te worden.



Astronauten op missie

Je leerlingen kruipen in de huid van een astronaut op ruimtemissie.

- ⊗ Begin met een actieve 'training' met zwaartekracht- en balansoefeningen. Je kan je baseren op [deze](#) en [deze](#) video's (Engels gesproken).
- ⊗ Verdeel daarna de leerlingen in duo's. Ze bedenken naar welke planeet ze gaan, wat hun missie is, hoe de missie heet en wat ze mee zullen nemen. Samen zetten ze dit op papier, in de vorm van een tekstlijstje en/of een tekening. Met aluminiumfolie en karton een simpele ruimtehelm, zoals op dit [Pinterestbord](#).
- ⊗ Daarna spelen de leerlingen hun missie na: één leerling is de astronaut, de andere is de missiecontrole op aarde. Ze spelen een korte scène met daarin de lancering, de aankomst en een probleem dat ze oplossen (kapotte motor, onbekend wezen,...).
- ⊙ Je kan de missie filmen en de leerlingen er achteraf in [Canva](#) (web - gratis) geluidseffecten en afbeeldingen aan laten toevoegen.
- ⊙ Of je kan de leerlingen hun missie laten voorstellen aan de rest van de klas: waar gingen ze heen? Wat hebben ze ontdekt? Welk probleem hebben ze opgelost?

- ▶ Bekijk op vrtmax [deze aflevering](#) van *Nerdland voor kleine nerds* met daarin instructies om zelf een raket te bouwen.



Schiet een raket de ruimte in

Volg de instructies uit de aflevering en maak jullie raketten klaar om te lanceren op de speelplaats!

Tip: voor kinderen die meer willen weten over ruimtevaart, zijn er de websites [NASA for kids](#) (in het Engels) en [ESA for kids](#) (in het Nederlands).



Dromen najagen

Celeste weet al heel jong wat ze later wil worden: astronaut. Het is haar grote droom en ze doet er alles aan om die te doen uitkomen. En Robot steunt haar door dik en dun, zelfs al snapt ze het niet helemaal of vindt ze het eng dat Celeste de ruimte in wil. Robot heeft trouwens ook een droom: om te leren schilderen!

 [Herbekijk dit fragment.](#)



Vragen voor de leerlingen:

- # Heb je zoals Celeste ook een grote droom? Welke?
- # Heb je een voorbeeld om naar op te kijken in je familie of omgeving, zoals de mama van Celeste?
- # Wat is een droom? Hoe ontstaat een droom? Veranderen jouw dromen soms?
- # Hoe kan je te weten komen wat je wilt doen in het leven?
- # Hoe kan je je dromen najagen? Gaat dat altijd vlot? Waarmee moet je rekening houden als je dit wilt doen?
- # Wat is jouw droom? Draag je die droom al lang mee, of is die eerder nieuw? Veranderen jouw dromen soms?

 [Bekijk deze, deze en deze video](#) waarin kinderen vertellen (of zingen) wat ze later willen worden.



Wat wil je later worden?

Jullie maken met de hele klas een filmpje zoals het begin van de eerste video. Elk kind schrijft in het groot op een blad papier wat die later wil worden, en toont dat één voor één voor de camera. Monteer de beelden (video's of foto's) na elkaar en toon de video op het bord.

Je kunt het filmpje monteren met [Canva](#) (web - gratis) of een montage-app zoals VLLO ([iOS](#) & [Android](#) - gratis) of een programma zoals Kinemaster ([iOS](#) & [Android](#) - gratis). Monteer er eventueel het nummer van Kinderen voor Kinderen onder. Bespreek samen de verschillende dromen.



Ik over twintig jaar

De kinderen fantaseren individueel over hun toekomst. Welke job gaan ze doen? Hebben ze kinderen? Waar wonen ze? Wat zijn hun hobby's? Wie zijn hun vrienden?

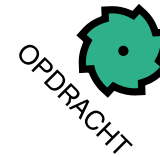
- ⚙ Hun droomhuis kunnen ze ontwerpen met [Sweet Home](#) (web - gratis) of [Planner 5D](#) (web - gratis). Maar ze kunnen ook een echte maquette maken met karton en papier. In hun maquette voegen ze verwijzingen toe naar hun leven later: posters, voorwerpen en foto's die laten zien wat ze leuk vinden, waar ze werken, enzovoort.



Foley

Space cadet is dan wel een stille film, er komen wél veel geluiden in voor. Sommige van die geluiden worden gemaakt met 'foley'. Een Foley-artiest of geluidenartiest is een persoon die zorgt voor de geluidseffecten in een film, zoals voetstappen, piepende deuren of omgevingsgeluiden. Die worden dus achteraf opgenomen in een geluidsstudio met allerlei materialen en voorwerpen.

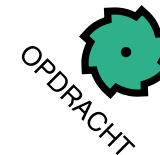
- ▶ In [deze video](#) ontdek je meer over hoe een foley-artiest werkt. Bekijk eventueel ook [deze](#) en/of [deze](#) video.
- ▶ Herbekijk [dit fragment](#). Welke geluiden hoor je allemaal die een foley-artiest heeft gemaakt?



Robot-applaus

Je leerlingen hebben nu alle info om zélf foley te gaan maken bij het bovenstaande fragment.

- ⚙ Laat hen in groepjes van twee tot drie een paar momenten uit het fragment kiezen waar ze een geluid voor gaan produceren.
- ⚙ Elk groepje moet wél sowieso proberen om het applaus van Robot, aan het einde van het fragment, van geluid te voorzien.
- ⚙ Verzamel vooraan in de klas een koffer vol spullen, zoals oude flessen, handschoenen, touwen, enzovoort. De leerlingen krijgen een half uur de tijd om voorwerpen uit te testen. Ze mogen ook elders in de klas op zoek naar het juiste geluid. uitkiezen en uittesten hoe ze precies kunnen klinken.
- ⚙ Als iedereen de geluiden heeft verzameld en geoefend, laat je het fragment opnieuw zien, maar dan zonder geluid. De kinderen maken per groepje live hun geluiden bij het filmpje.
 - ⦿ Je kan eventueel ook het geluid opnemen en bewerken met een app zoals [Audacity](#) (web - gratis).



Foley maken

Op de website van Het Klokhuis vind je nog een [leuke foley-opdracht](#) met stappenplan.



Muziek

Aangezien de regisseur ook een muzikant is, zal het je niet verbazen dat muziek een heel belangrijke rol speelt in de film. En zéker omdat er geen dialogen zijn, vertelt de muziek heel veel: wat we moeten voelen, welke sfeer er is in de scène, enzovoort.

- ▶ **Herbekijk [dit fragment](#), [dit fragment](#), [dit fragment](#) en [dit fragment](#).**



Bespreek per fragment klassikaal de muziek.

- # Wat hoorden jullie?
- # Wat voelden jullie? Was het spannend? Vrolijk? Melancholisch? Iets anders?
- # Welke instrumenten werden er gebruikt?
- # Zag je de instrumenten ook in beeld?
- # Werd er gezongen?
- # Was het ritme snel of traag?
- # Waarom gebruikte Kid Koala deze muziek onder die bepaalde scène denk je?

- ▶ **Bekijk [deze video](#), die het effect van geluid uitlegt, en bekijk daarna [deze video](#), die dat concreet toont met een fragment uit [De leeuwenkoning](#) (1994).**



Muziek in films

Onderzoek met je klas welke invloed muziek heeft op een filmfragment.

- ⚙ Toon een van de vier fragmenten nog eens, maar zonder het geluid.
- ⚙ Verdeel je leerlingen in groepjes van vier. Geef hen per groepje een stemming (angstig, boos, zenuwachtig, opgewekt, enzovoort) en vraag hen om online op zoek te gaan naar muziek die de sfeer van de scène verandert in die stemming.
- ⚙ Toon de scène opnieuw, maar speel nu tegelijkertijd de muziek af die de groepjes hebben gekozen. Kunnen de andere groepjes raden welk gevoel ze moesten uitlokken?

Als alternatief voor deze opdracht kan je de groepjes ook zelf een korte woordeloze scène laten filmen, en er verschillende muziek onder laten monteren, zodat de scène telkens een andere betekenis krijgt. Ze kunnen hun filmpjes monteren met [Canva](#) (web - gratis) of een montage-app zoals [VLLO](#) ([iOS](#) & [Android](#) - gratis) of een programma zoals [Kinemaster](#) ([iOS](#) & [Android](#) - gratis).

- ▶ **[Hier](#) kan je de hele soundtrack van de film herbeluisteren. Leuk voor tijdens stille werkmomenten in de klas.**



3D-animatie

Er bestaan verschillende soorten animatiefilms, zoals 2D-animatie, 3D-animatie of stop-motion. *Space cadet* is een voorbeeld van een animatiefilm in 3D.

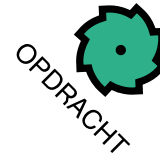
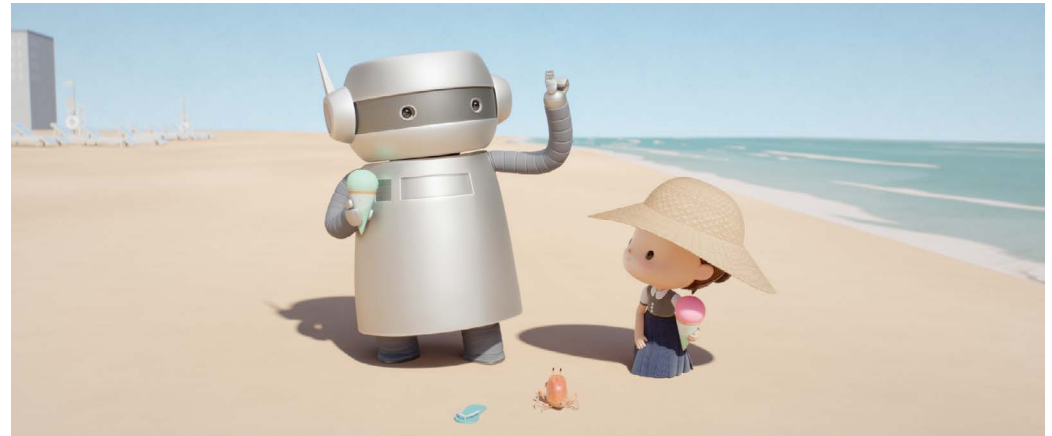
2D-animatie heeft twee dimensies: hoogte en breedte, maar geen diepte. De film bestaat uit platte tekeningen. Bekende voorbeelden zijn [De leeuwenkoning](#) (1994), [Spirited away](#) (2001), [De ijzeren reus](#) (1999) of series als [Bluey](#) (2018) of [SpongeBob SquarePants](#) (1999).

3D-animatie heeft ook een derde dimensie: diepte. Dat betekent dat het lijkt alsof de camera rond de personages of voorwerpen heen kan draaien. Een 3D-animatie kan je niet zomaar tekenen, daar heb je een computer voor nodig. Bekende voorbeelden zijn [Shrek](#) (2001), [Inside out](#) (2015), [The Lego movie](#) (2014), [How to train your dragon](#) (2010), [The Mitchells vs. the machines](#) (2021) of [Ice age](#) (2002).



Bekijk [dit filmpje](#) over de verschillende vormen van animatie.

- 📌 Bekijk klassikaal de filmstills op dit [Pinterestbord](#). Kunnen je leerlingen zien of het om een animatiefilm in 2D of 3D gaat?



Maak je eigen animatiefilm

Een 3D-animatiefilm kunnen we niet meteen maken. Maar een 2D-film wel! Laat je leerlingen eerst zelf een achtergrond tekenen op een groot blad papier. Ze kunnen zich laten inspireren door de film en bijvoorbeeld een planeet tekenen of de binnenkant van het huis van Celeste en Robot. Vervolgens maken ze een aantal personages en knippen die uit.

Met de app Stop Motion Studio ([iOS](#) & [Android](#) - gratis) kunnen leerlingen vervolgens aan de slag om hun eigen personage over de achtergrond te animeren. Hoe je verder aan de slag gaat met stop motion, lees je in het [document algemene werkvormen](#).

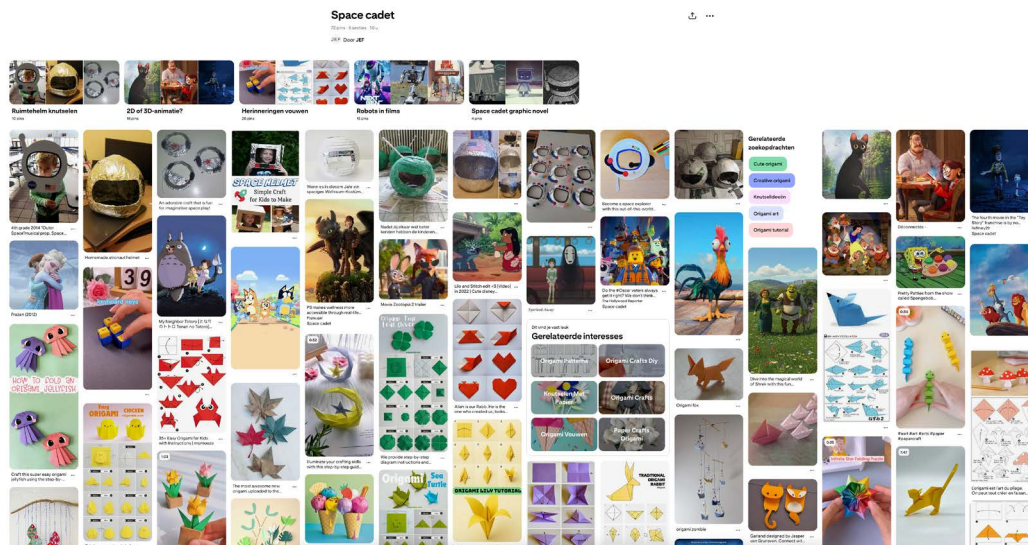


Bekijk [deze korte tutorial](#) om te zien hoe de app werkt.



Pinterest

Laat je ook inspireren door het visuele [Pinterest-prikkbord](#) van *Space cadet*. Je vindt er beeldmateriaal bij de hoofdstukken en opdrachten rond Robots in film, Herinneringen, 3D-animatie en meer.



Bibliografie

15

De Animatier (z.d.), *2D vs 3D-animatie*, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [animatier.nl/2d-versus-3d-animaties-wat-is-het-verschil-en-wanneer-gebruik-je-welke](#)

ESA (z.d.), *Wil je astronaut worden?*, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [esa.int/kids/nl/leren/Leven_in_de_Ruimte/Astronauten/Wil_je_astronaut_worden](#)

Johannes De Breuker, *Extreem stil en ongelooflijk dichtbij: 5 moderne stille films*, Knack Focus, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [focus.knack.be/film/extreem-stil-en-ongelooflijk-dichtbij-5-moderne-stille-films](#)

Jim Pedd, *FEATURED: Tien meest iconische filmrobots*, FilmTotaal, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [filmtotaal.nl/nieuws/36633](#)

Klokhuis Studio (z.d.), *Project Foley maken*, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [studio.hetklokhuis.nl/project/138/Foley-maken](#)

Nederlands Silent Film Festival (z.d.), geraadpleegd op 7 mei 2026, van [nsff.nl](#)

Odeon (z.d.), *10 great robot movies*, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [odeon.co.uk/odeon-scene/robot-movies](#)

Ruchelle Fernandes, *20 Best Robot Movies for Kids Every Family Will Enjoy*, Firstcry Parenting, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [parenting.firstcry.com/articles/11-best-robot-movies-for-kids](#)

Thibault van der Laan, *Wat is het verschil tussen een 2D en 3D animatie?*, Animation agency, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [animation-agency.nl/blog/wat-is-het-verschil-tussen-een-2d-en-3d-animatie](#)

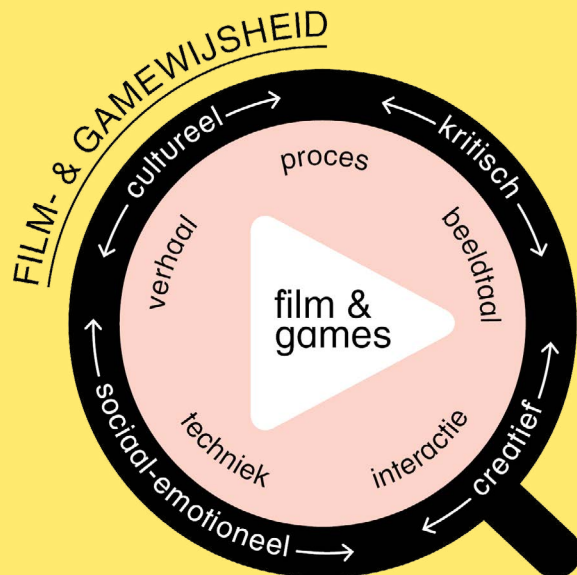
Wikikids (z.d.), *Robot*, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [wikikids.nl/Robot](#)

Wikikids (z.d.), *Stomme film*, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [wikikids.nl/Stomme_film](#)

Wikipedia (z.d.), *Foley artist*, geraadpleegd op 7 mei 2026, van [nl.wikipedia.org/wiki/Foley-artiest](#)

Film- en gamewijsheid: het JEF model

J'E.F zet film en games in om de kritische, culturele, creatieve en sociaal-emotionele competenties van kinderen en jongeren aan te wakkeren. Deze competenties zijn belangrijk, zeker in onze gemediatiseerde en beeldgerichte samenleving. Onze visie hierop bundelden we in ons [model film- en gamewijsheid](#).



We ontwikkelden een eigen [methodiek](#) die zich focust op het leerproces en vertrekt vanuit de authentieke leeromgeving van de deelnemer en maker. De actieve betrokkenheid van de deelnemers en het plezier tijdens dit proces zijn voor ons cruciaal.

Op zoek naar inspiratie?

Algemene werkvormen rond film

Deze [verzameling van werkvormen](#) helpt je om film te bespreken in de klas. De verschillende opdrachten kunnen aangepast worden op maat van jouw leerlingen.

Zelf films maken

J'E.F inspireert en stimuleert kinderen en jongeren die zelf films willen maken en experimenteren met audiovisuele media. Op [onze website](#) vind je allerlei handige tutorials, websites en apps om met film aan de slag te gaan.

Facebookgroep voor leerkrachten

Zit je met een filmwijze vraag? Stel ze in onze [Facebookgroep van 'Film met de klas'](#). Onze community helpt je verder. Of heb je zelf een tip? We kijken er alvast naar uit.

Vorming of nascholing rond film

In onze vormingen delen we graag onze jarenlange expertise. Op een actieve manier leggen we onze inzichten voor aan leerkrachten en begeleiders. Je vindt ons aanbod op [onze website](#).

Les in beeld

Verder werken rond een thema? [Les in beeld](#) is een handig platform vol inhoudelijke werkvormen en thematische kortfilms voor in de klas.