



J.E.F

Lampje

4^{DE}, 5^{DE} & 6^{DE}
LEERJAAR

België, Nederland — 2025
Duur: 94 min. — NL gesproken,
NL ondertiteld
Regie: Margien Rogaar



Doelgroep

4de, 5de & 6de 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 *Lampje* 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.

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

Boekverfilming	4
Genre: fantasy	6
Van serie naar film	7

Inhoudelijke info

Vriendschap en (gekozen) familie	9
Angst, lef & zelfstandigheid	11
Gemis & verlies	13

Filmtechnische info

Vertelstem	15
World building & decorontwerp	16
Muziek	17

Pinterest 18

Bibliografie 18

Film- en gamewijsheid: het J'E.F model 19

Op zoek naar inspiratie? 19

Heb je een vraag of bedenking bij deze lesmap?
Stuur een mail naar info@jeugdfilm.be



Filmfiche

Synopsis

Super sfeervolle verfilming van het bekroonde boek van Annet Schaap, dat razendsnel uitgroeide tot een wereldwijde klassieker. In het magische verhaal over de vriendschap tussen een moedig zeemanskind en een zeemeerjongen, is iedereen bijzonder. De unieke kostuums, donkere visuele effecten en meeslepende muziek zijn een feest voor fans van Tim Burton, Lemony Snicket en... Lampje zelf natuurlijk!

Lampje woont met haar vader Augustus in de vuurtoren. Hij stuurt haar elke avond naar boven om het licht aan te steken. Op een onstuimige dag gaat alles mis: de lucifers zijn op, het vuur blijft uit en een groot schip slaat te pletter tegen de rotsen. Lampje wordt uit huis geplaatst en moet gaan werken in het beruchte Zwarte Huis. En daar, dat weet iedereen, woont een monster.

Technische kaart

Een film van Margien Rogaar
BE, NL, 2025, 94 minuten, Nederlands gesproken, Nederlands ondertiteld

Scenario Mieke de Jong, naar het boek van Annet Schaap
Productie Iris Otten, Sander van Meurs
Muziek Rik Elstgeest, Gerry Arling
Montage Sander Vos, Michiel Boesveldt
Camera Robbie van Brussel, NSC
Cast Lotte Jonke, Manu Gunning, Gijs Naber, Meral Polat, Els Dottermans, Christopher van Duijn, Sanne den Hartogh, Astrid van Eck, Joep van der Geest, Sabri Saad El Hamus, Leny Breederveld, Bert Luppes
Distributie J'E.F

In de pers

“Een hard maar hartverwarmend verhaal over het lot van outcasts, over de vriendschap tussen twee kinderen die op zoek zijn naar de vrijheid om zichzelf te zijn. Perfect om te bekijken op een winterse avond onder een dekentje, welke leeftijd je ook hebt.” - Veerle Vanden Bosch, [de Standaard](#)

“Lampje wordt in deze donkere dagen familie van Matilda en Wednesday Addams, buitenbeentjes die zichzelf en uiteindelijk de wereld redden.” - Mark Moorman, [De Morgen](#)

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.



Boekverfilming

De film is gebaseerd op het alom geliefde en bekroonde kinderboek *Lampje* van de Nederlandse auteur Annet Schaap. Het boek was zo'n succes dat het in wel 27 talen werd vertaald! Annet Schaap is ook illustrator. Ze maakt al jaren tekeningen voor boeken van andere auteurs, maar sinds *Lampje* dus ook voor haar eigen boeken.

 [Bekijk deze video](#), waarin Annet Schaap vragen van *Lampje*-lezers beantwoordt.



Vragen voor de leerlingen:

- # Hoe lang heeft Annet Schaap gewerkt aan *Lampje*? Kun je je voorstellen dat je zelf ook zo lang aan iets zou werken? Waarom wel/niet?
- # Hoe kwam Annet Schaap op het idee van *Lampje*?
- # Heb je zelf al eens iets gezien of gehoord wat jou inspiratie gaf? Wat dan?
 - ⦿ Heb je daar toen iets mee gedaan? Waarom wel/niet? En wat dan?
- # Annet spreekt over haar nieuwe boek. Toen het interview werd afgenomen was dat nog niet uit, maar nu wel. Weet je hoe het heet?
- # Heb je *Lampje* en/of *Krekel* gelezen?
 - ⦿ Wat vond je ervan?
- # Heb je zin om *Lampje* en/of *Krekel* te lezen nu je de film hebt gezien? Waarom wel/niet?
- # Hoop je dat er van *Krekel* ook een film komt? Waarom wel/niet?





- ▶ [Bekijk deze video](#), waarin Annet Schaap een schrijftip geeft: hoe bedenk je personages?

Annet schrijft met de hand. Wanneer ze personages bedenkt, ziet ze die eerst voor zich, en vaak tekent ze ze eerst. Ze bedenkt ook altijd wat de personages willen in hun hart, en van daaruit vertrekt het verhaal.

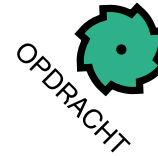


Twee personages met een hartenwens

Laat je leerlingen twee eigen personages verzinnen volgens de tips en methode van Annet Schaap.

- ⊗ In potlood en op papier tekenen ze hun personages dus eerst uit, met zoveel mogelijk fysieke kenmerken (tattoos, haarkleur, kledij, lengte).
 - ⊗ Met de hand schrijven ze erbij wat de personages wensen, diep in hun hart. Dat kan met pijltjes, met tekstballonnen of een andere vorm van tekst rond de figuren.
 - ⊙ Hoe zou het verhaal dan kunnen lopen? Komen de twee personages in conflict door hun wensen, of kunnen ze juist vrienden worden en samenwerken?
 - ⊙ Kunnen ze ook een verhaal verzinnen met vier personages, dus de twee van hun buurman erbij?
- ⊗ Op dit [Pinterestbord](#) vind je een aantal illustraties van Annet Schaap. Bekijk ook dit [Pinterestbord](#) met voorbeelden van personages om je te inspireren.

- ▶ Beluister [hier](#) samen met je leerlingen een fragment uit het boek. Bekijk daarna [dit fragment](#) opnieuw.



Boek vs. film

Je leerlingen vergelijken in kleine groepjes het bovenstaande leesfragment met de overeenkomstige filmscène. Geef ze allemaal een poster waarop ze kunnen brainstormen en antwoorden kunnen formuleren op deze vragen:

- ⊗ Wat is er anders? Wat is er hetzelfde?
- ⊗ Waarom zou de regisseur ervoor gekozen hebben dit zo te doen?
- ⊗ Waarom is de scène uit het standpunt van Lampje, en het leesfragment uit dat van Edward?
- ⊗ Zouden ze dit zelf ook zo hebben gedaan?

Aan het eind van de oefening vormen ze samen één concluderende zin, die voor hen het verschil tussen het boek en de film samenvat. Die vertellen ze dan aan de klas. Komen de conclusies over de verschillende scènes overeen?



Genre: fantasy



Lampje speelt zich af in een fantasiewereld. De wereld lijkt op de onze, maar verschilt er ook van. We noemen *Lampje* daarom een fantasyfilm. Fantasy is een heel populair filmgenre (en ook boekenggenre), omdat de filmmakers of schrijvers de gekste personages kunnen bedenken en de meest bijzondere werelden tot leven kunnen laten komen.

▶ Voor de iets oudere/gevorderde lezers van de klas: bekijk [deze video](#) met tips voor fantasyboeken.

Fantasy is het genre waarin alles kan. Waar geen enkele regel van onze wereld hoeft te gelden en waar verbeelding de enige grens vormt. Het is misschien wel het meest veelzijdige en grenzeloze genre dat er bestaat.

Het woord fantasy verwijst naar een illusie of een fantasierijk idee. Zoals de naam suggereert, bevatten de verhalen denkbeeldige en onrealistische elementen. De personages wonen meestal in een omgeving met beperkte technologie, en waarin magie bestaat. Bekende fantasyverhalen voor kinderen zijn *Harry Potter*, *De Kronieken van Narnia* en *Alice in Wonderland*.

▶ Bekijk [deze video](#) (in het Engels, automatische Nederlandse ondertiteling beschikbaar) over de elementen van een fantasyfilm. Bekijk ook [deze video](#) met de tien meest populaire fantasyfilms aller tijden (in het Engels, automatische Nederlandse ondertiteling beschikbaar).

Tip: gaat de ondertiteling wat snel voor je leerlingen? Je kan de video vertragen of met hen de films uit de video's mondeling bespreken.

📌 Op dit [Pinterestbord](#) vind je voorbeelden van fantasyfilms voor kinderen.



Vragen voor de leerlingen:

- # Welke fantasyfilms ken je? Welke vond je het leukst of spannendst? Waarom?
- # Wat maakt een film volgens jou een fantasyfilm? Wat is het verschil met andere genres?
- # Waarom denk je dat mensen fantasyfilms leuk vinden?
- # Welke superkrachten of magische dingen zou jij in een fantasyfilm willen hebben?
- # Waarom is *Lampje* een fantasyfilm volgens jou? Welke elementen zorgen ervoor dat dit duidelijk is? (*magie, zeemeerjongen, kermismensen, ...*)



Fantasy in onze wereld

Je leerlingen gebruiken [Canva](#) (gratis, web) om foto's te bewerken. Ze voegen fantasy-elementen en -personages toe aan foto's van alledaagse omgevingen en situaties. Achteraf stellen ze een van hun foto's voor aan de klas, en ze leggen uit welke gebeurtenissen er aan de foto zijn voorafgegaan, in welke fantasywereld we ons bevinden.

- 📍 Op dit [Pinterestbord](#) vinden jullie foto's van gewone plaatsen, en op dit [Pinterestbord](#) staan mogelijke fantasy-elementen en -personages verzameld.

- ▶ Gebruik indien nodig [deze instructievideo over fotobewerking in Canva](#).

Van serie naar film



© Boris Suyderhoud

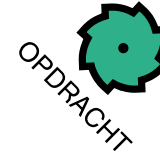
De film *Lampje* was eerst een televisieserie! Het was zelfs de duurste Nederlandse jeugdserie ooit. Doordat er veel geld in geïnvesteerd is, ziet de serie er erg mooi uit. Zo mooi zelfs, dat het ook op het grote bioscoopscherm tot zijn recht komt. Daarom besliste de regisseur om er ook een film van te maken.

- ▶ Bekijk [deze video](#) en [deze video](#), allebei een blik achter de schermen van de serie. Bekijk ook [deze Instagramreel](#) van de bioscooppremière.



Vragen voor de leerlingen:

- # Wat denk jij dat er moet gebeuren om van een serie een film te maken? Wat moet de regisseur en de monteur dan allemaal doen?
(beslissen wat de belangrijke elementen en verhaallijnen zijn, welke scènes weg kunnen, checken of het dan nog logisch op elkaar volgt en duidelijk is voor de kijker)
- # Hoe beslis je volgens jou wat er minder belangrijk is, en wat je uit de serie kan knippen om er een kortere film van te maken?
- # Wat is jouw favoriete tv-serie? Zou je er een film van kunnen maken denk je? Welke verhalen of personages zou je uit de film knippen?



Storyboard van serie naar film

Je leerlingen bedenken een film die ze zouden maken, gebaseerd op hun favoriete serie. Ze maken een storyboard met de belangrijkste scènes.

- ⚙ Hoe je een storyboard maakt, lees je in het [werkvormendocument](#).
- ⚙ Jouw favoriete tv-serie wordt een korte film. Niet alles past erin, dus jij bent de regisseur en moet slimme keuzes maken.
- ⚙ Beantwoord voor jezelf deze vragen:
 - ⦿ Waar gaat de tv-serie vooral over?
 - ⦿ Welke hoofdlijn van het verhaal moet echt in de film zitten? Welke bijverhalen of momenten kun je weglaten?
 - ⦿ Welke personages zijn onmisbaar? Welke personages of scènes kun je schrappen zonder dat het verhaal onduidelijk wordt?
- ⚙ Maak nu een storyboard van de belangrijkste scènes uit je film.
- ⚙ Zie je dat zitten, stel dan jouw film voor aan de klas. Leg uit wat je weglaat uit de serie en waarom.



Vriendschap & (gekozen) familie



Lampje ontdekt een nieuwe familie en vrienden wanneer ze bij haar vader wordt weggehaald. De term slaat op een groep mensen die iemand om zich heen verzamelt, die de rol van een oorspronkelijke familie kan opvangen – wanneer de ‘echte’ familie de persoon heeft buitengesloten bijvoorbeeld.

Lampje wil graag terug naar haar vader, maar ze krijgt er wel een tweede familie bij in het Zwarte Huis. Ook de personages uit de kermis vormen samen een soort van *chosen family*.

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



Vragen voor de leerlingen:

- # Wat gebeurt er in het tweede fragment? Wie zit er allemaal rond het vuur en waarom?
- # Voor wie is dit allemaal een belangrijk moment denk je? En waarom?
- # Lampje en Vis zijn eerst totaal geen vrienden, maar hun band verandert doorheen de film. Op welke manier?
- # Had je ook al eens een verkeerde eerste indruk van iemand zoals Lampje en Vis? Heb je het zelf al meegemaakt dat vriendschappen veranderen? Hoe ging je daarmee om?
- # Wanneer is het moeilijk om vrienden te maken?
- # Welke uitdagingen kunnen zich voordoen als je jezelf anders voelt, zoals Lampje?



OPDRACHT

**Ren-je-rot: vriendschapseditie**

Speel dit spel op de speelplaats of in een grote ruimte. Plaats drie antwoordborden (A,B,C) op verschillende plekken in die ruimte. Stel vragen over vriendschap met drie mogelijke antwoorden. Zodra de vraag is gesteld, rennen de leerlingen naar het bord met het antwoord dat zij denken dat juist is.

Enkele voorbeeldvragen:

- ⊗ Wat is een goede eigenschap van een vriend? A) Cadeautjes geven B) Luisteren naar je problemen C) Hetzelfde leuk vinden als jij
- ⊗ Hoe kun je een nieuwe vriend maken? A) Door jezelf te zijn B) Door te laten zien dat je dezelfde dingen leuk vindt C) Door met niemand anders te praten.
- ⊗ Wat is een goede manier om een ruzie met een vriend op te lossen? A) Boos blijven B) Het uitpraten C) Doen alsof er niets gebeurd is.
- ⊗ enzovoort

Geef de leerlingen tijd om naar een antwoordbord te rennen. Zodra iedereen een plek heeft gekozen, kijk je waar de meeste leerlingen staan en bespreek je de antwoorden. Extra: Maak het spel nog leuker door muziek te spelen terwijl de leerlingen rennen. Of beloon de klas aan het einde met een klein feestje om de vriendschap te vieren.



Bekijk [deze video](#) over verschillende familie vormen (in het Engels, automatische Nederlandse ondertiteling beschikbaar).

OPDRACHT

**Filmfilosofie**

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

- ⊗ Zijn Vis en Lampje familie? Waarom wel/niet? Kunnen vrienden ook familie zijn?
- ⊗ Is er een verschil tussen 'bloedfamilie' en gekozen/ gevonden familie?
- ⊗ Wat als je geen familie hebt? Wat als je familie (tijdelijk) niet voor je kan zorgen, zoals de vader van Lampje?
- ⊗ ...

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

OPDRACHT

**Brief aan de vader van Lampje**

In de film stuurt Lampje een brief aan haar vader. We krijgen die nooit helemaal te zien. Wat zou er allemaal in staan?

- ⊗ Je leerlingen schrijven zelf een brief aan Lampjes vader. Ze denken na over wat ze zouden schrijven als ze Lampje waren.
- ⊗ Wat zou ze vertellen over haar nieuwe vrienden? Over hoe ze hem mist? Over zichzelf?



Collage familie

Vraag je leerlingen om een visueel moodboard te maken rond het thema 'familie'. Ze maken een collage over hoe ze familie zien, welke vormen ze allemaal aannemen. Ze plaatsen een foto of tekening van zichzelf in het midden en voegen dan afbeeldingen, kleuren en teksten toe. Als je leerlingen dat oké vinden, kunnen jullie achteraf de moodboards tonen en erover vertellen.

- ⊗ Ze kunnen [Canva](#) (web - gratis) gebruiken om hun moodboard te maken. Ze vinden er sjablonen om mee te beginnen.
 - ⊗ Op een website als [Pixabay](#) (web - gratis) kunnen ze zoeken naar passende beelden.
- 📌 Kijk voor inspiratie op dit [Pinterestbord](#).

Angst, lef & zelfstandigheid



In *Lampje* zijn er veel personages die een bepaalde angst hebben, die ze uiteindelijk overwinnen. Zo gaat Lampje toch kijken in het torenkamertje, durft Vis toch de zee in, durft Martha haar baan op te geven en durft Augustus de vuurtoren te verlaten. Telkens wanneer een personage een angst overwint, krijgen ze meer zelfstandigheid.

Zo gaat het niet alleen in de fantasiewereld van *Lampje*, maar ook tijdens het opgroeien in de echte wereld. Het lijkt wel alsof de schrijfster van *Lampje* wil laten zien dat nieuwsgierigheid en lef nodig zijn om nieuwe dingen te ontdekken, nieuwe mensen te leren kennen, en zelfstandig te worden. Zo ontdekken ze dat enge dingen dat niet per se hoeven te zijn, net zoals Lampje ontdekt dat Vis eigenlijk helemaal geen monster is.



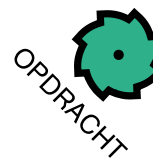
▶ [Herbekijk dit fragment](#) en [dit fragment](#).

▶ [Bekijk ook deze video](#) en [deze video](#).



Vragen voor de leerlingen:

- # Welke angsten die de personages in *Lampje* overwinnen kun je je nog herinneren?
- # Waarom overwint Lampje haar angst om naar de zolderkamer te gaan? Kun je dat begrijpen?
- # Wat betekent 'moed' volgens jou?
- # Wanneer heb jij voor het laatst iets gedaan wat je spannend vond?
- # Waarom is het soms goed om iets zelf te doen, ook al is het moeilijk?
- # Kun je een voorbeeld noemen van iemand met veel lef of moed?
- # Is moed altijd iets groots, of kan het ook iets kleins zijn?
- # Wanneer heb je lef nodig op school?
- # Wat helpt jou om iets te durven proberen?
- # Wanneer voel jij je trots op jezelf?
- # Wat zou jij een jonger kind willen vertellen over moedig zijn?



Een angstaanjagend monster... of niet?

Je leerlingen verzinnen een 'monster', iets wat misschien raar of anders lijkt, maar wat geen kwaad wil doen, zoals Vis in het begin. Geef ze de opdracht om in het uiterlijk van hun monster een link naar een eigen angst te leggen, zoals angst voor spinnen, hoogtes, spreken voor publiek, enzovoort. Ze laten het bewegen en/of praten, waardoor het duidelijk wordt dat het monster helemaal niet eng is, maar juist lief, grappig of behulpzaam. Houd altijd Vis als in het achterhoofd.

- ⚙ Verzin een monster, beantwoord voor jezelf deze vragen: Wat maakt het monster anders dan gewone mensen? Wat is er angstaanjagend aan het uiterlijk van het monster?
- ⚙ Maak nu je monster: teken je monster op papier, boetseer het met klei of plasticine of bouw het met LEGO.
- ⚙ Nu kunnen ze kiezen:
 - ⦿ Maak een stop motion filmpje met je monster, waarin je laat zien dat je monster niet eng is. De app [Stop Motion Studio](#) (iOS & Android - gratis) is hiervoor ideaal.
 - ⦿ Maak een foto van je monster en laat het met de app Chatterpix ([iOS](#) & [Android](#) - gratis) over zichzelf vertellen.
 - ⦿ Beantwoord in je filmpje de vragen: waar is het monster goed in? Waar is het monster een beetje bang voor? Waarom hoeven wij niet bang te zijn voor het monster? Is het eigenlijk wel een monster?

▶ [Bekijk deze korte tutorial voor je met de app Stop Motion Studio aan de slag gaat.](#)



Gemis & verlies

De moeder van Lampje is overleden, maar ze is wel de hele film lang aanwezig. Lampje voert gesprekken met haar in haar hoofd. Met die constante aanwezigheid maakt de regisseur duidelijk hoe erg Lampje haar moeder mist.

Houd bij de onderstaande opdrachten en gesprekken rekening met de achtergrond en gevoeligheden van kinderen uit je klas. Kinderen die rouwen kunnen getriggerd worden door sommige vragen en oefeningen.

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



Vragen voor de leerlingen:

- # Wat gebeurt er in het eerste fragment? Welke rol speelt Lampjes moeder hier?
Lampje beeldt zich in wat haar moeder zou zeggen tegen haar. Ze is de stem van de rede, die haar aanraadt om voorzichtig te zijn.
- # Lampje heeft een object waar ze tegen praat alsof het haar moeder is. Wat is dat?
Een groene steen van afgesloten glas.
- # Sommige kinderen praten liever met iets dan met iemand, zoals een knuffel, een steen of een tekening. Waarom zou dat fijn kunnen zijn?
- # Heb jij wel eens een voorwerp gehad dat je hielp als je verdrietig of boos was? Wat maakte dat voorwerp speciaal?
- # Wat gebeurt er in het tweede fragment? Weet je nog waarom Lampjes moeder even verdwenen was? Wat bedoelt ze volgens jou wanneer ze zegt dat ze er altijd was: hier, overal?
- # Kennen jullie zelf iemand die is overleden? Hoe herdenk je die persoon of dat dier?
- # Hoe kan je een herinnering aan iets of iemand levend houden?

Uitvaartspecialist Dela ontwikkelde een app die kinderen en jongeren helpt bij rouwen. De app kan helpen om een groot verlies te verwerken door heel actief aan de slag te gaan met de herinneringen aan de overledene. 'Mijn herinnering aan jou' is beschikbaar als [website](#), maar kan je ook downloaden en offline gebruiken op Android.



Rouwkoffer

Afscheid komt nooit gelegen. Op zo'n moment helpt het om te voelen dat je niet alleen staat. Maak samen met de klas een rouwkoffer die kan worden gebruikt als er iemand in de klas afscheid van iemand of iets moest nemen.

Kies een mooie doos of koffer. De leerlingen mogen elk iets selecteren dat hun troost biedt in moeilijke tijden.

Onderstaand lijstje kan je inspireren bij de selectie van rouwobjecten:

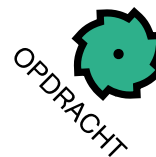
- ⊗ kaarsjes of lichtjes
- ⊗ teksten en tekeningen
- ⊗ muziek
- ⊗ iets warm: een dekentje, kersenpitjes
- ⊗ iets lekkers: een zakje thee, een snoepje
- ⊗ iets waarmee de persoon die rouwt zelf creatief kan zijn
- ⊗ een object waar een herinnering aan vasthangt
- ⊗ ...

- ④ Er bestaan heel wat voorbeelden van rouwkoffers. Neem een kijkje op het [Pinterestbord](#) voor meer inspiratie.



Bekijk [deze reportage](#) van Klokhuis over de verschillende manieren van rouwen of afscheid nemen. Herbekijk ook dit fragment.

Er zijn veel verschillende manieren van afscheid nemen. In het fragment zien we hoe Lampje, Vis en de kermismensen de tante van Vis in de zee 'begraven'. Mensen voelen misschien wel hetzelfde als ze rouwen, verdriet bijvoorbeeld. Maar hoe ze dit uiten kan heel erg verschillen. Sommige mensen hebben nood aan huilen, maar anderen worden misschien heel stil en trekken zich terug. Er is geen juiste of foute manier om met een verlies om te gaan.



Begrafenisrituelen presenteren

Je leerlingen gaan online op zoek naar (begrafenis)rituelen uit verschillende landen en maken een presentatie voor de rest van de klas. Vraag hen te focussen op wat die rituelen maakt, op de tegenhangers in hun eigen cultuur, en op eventuele waardevolle elementen waar wij iets uit kunnen leren. Op [Canva](#) (web - gratis) of [Google Slides](#) (web - gratis) om de presentaties te maken.

Meer informatie om rond rouwverwerking in de klas aan de slag te gaan vind je op de website van [Klasse](#). Ook bij organisatie [Missing You](#) vind je heel wat educatief materiaal. Je kan je leerlingen ook steeds in de richting van het JAC of het CLB of de [CLBch@t](#) sturen om hierover te praten.

Je kan ook de volgende [podcast](#) van Het Klokhuis beluisteren. Er worden meer vragen over de dood beantwoord.



Vertelstem

De film *Lampje* wordt verteld door een vertelstem of voice-over. Dat komt vaak voor in boekverfilmingen. In een boek lees je immers wat er zich afspeelt in het hoofd van de personages. Dat is veel moeilijker om in beeld te laten zien. Een vertelstem kan daarbij helpen.

Een vertelstem ondersteunt beelden of geeft extra informatie. Het kan een andere betekenis geven of de beelden compleet tegenspreken. Er zijn talloze mogelijkheden. Wat de stem zegt, hoe deze het zegt en hoe ze gecombineerd wordt met de beelden, zorgt ervoor dat de voice-over een grote invloed heeft op de betekenis van wat er te zien is.

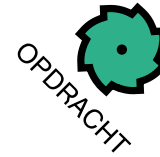
 [Herbekijk dit fragment en dit fragment.](#)



Vragen voor de leerlingen:

- # Wat zie je in de twee fragmenten? Wat is het verschil tussen de twee voice-overs in de twee fragmenten? *In de beginscène is het geen strikte voice-over, want we zien de verteller in beeld. Hij introduceert op die manier zichzelf maar ook Lampje en haar vader. Door zijn stem weten we wie ze zijn, waar ze wonen en dat de moeder er niet meer is. In het tweede fragment dient de vertelstem om Lampjes gedachten duidelijk te maken aan de kijker. We horen wat zij denkt.*
- # Denk je dat de vertelstem nodig is? Zou je begrijpen wat er gebeurde als die er niet was? Waarom wel/niet?

 [Bekijk deze video over de impact van voice-over op beelden.](#)



Schrijf een nieuwe voice-over

- ⚙ Verdeel je leerlingen in groepjes. Ze kiezen één van de fragmenten van *Lampje* uit de afspeellijst. Dit mag een fragment zijn met of zonder voice-over.
- ⚙ Ze bekijken de scène opnieuw, maar zonder geluid.
- ⚙ Elk groepje krijgt een emotie mee als leidraad: boos, jaloers, angstig, verdrietig, enzovoort.
- ⚙ De leerlingen schrijven dan een vertelstem uit op papier, waaruit deze emotie moet spreken. Kozen ze een scène met voice-over, dan veranderen ze die. Kozen ze een scène zonder voice-over, dan voegen ze er een aan toe.
- ⚙ Speel het fragment af met een leerling die live de voice-over inspreekt, óf gebruik de app [DubMe](#) (iOS - gratis) om de voice-over over het fragment te monteren.
- ⚙ Laat de andere groepjes raden welke emotie er moest blijken uit de voice-over.




World building & decorontwerp

World building, de creatie van een fictieve wereld, met locaties, huizen, personages, kostuums enzovoort, is een belangrijk deel van fantasyfilm. Want die wereld moet helemaal van nul bedacht worden, omdat de regels en de look ervan verschilt van onze bestaande wereld.

Een fictionele of verzonnen wereld heeft ook regels en landschappen, net als een echte wereld. Lees in [dit artikel](#) hoe je een geloofwaardige fictionele wereld verzint.

Een heel team werkt een nieuwe wereld uit waarin de personages van de film leven. Ze baseren zich op het verhaal van Annet Schaap, maar hoe die er op film uitziet, moeten zij zelf bedenken. Ze moeten hiervoor aan elk detail denken, zodat de omgeving en de film geloofwaardig en volledig aanvoelen.

 [Deze video](#) legt je uit hoe je een fantasiewereld bouwt en schrijft. In [deze video](#) zie je hoe een decoratelier werkt.

De set designers of decorontwerpers gaan met dat ontwerp aan de slag. Zij zoeken of creëren de decors, meubels en rekwisieten om een specifieke sfeer, tijd en plaats te suggereren. Ze vertalen het scenario naar een visueel concept en zorgen ervoor dat de omgeving geloofwaardig is. Een rekwisiet is elk voorwerp dat er te zien is in een film.

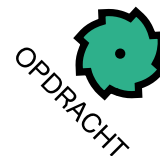


 **Herbekijk dit fragment en dit fragment. Beschrijf wat je ziet.**



Vragen voor de leerlingen:

- # Beschrijf wat je ziet: welke decors, omgeving, rekwisieten en kostuums?
- # Wat zeggen ze over de wereld waarin Lampje leeft?
- # Hoe is die anders dan de onze?



Set design en kostuumontwerp voor *Lampje 2*

Je leerlingen beelden zich in dat ze de decors en kostuums voor een sequel op *Lampje* moeten ontwerpen. Ze gaan online op zoek naar bijkomende locaties, kostuums en rekwisieten, waarmee ze de wereld van *Lampje* kunnen uitbreiden. Ze verzamelen die elementen in een digitaal scrapbook of plakboek. Op post-its of notities schrijven ze waarom ze bepaalde elementen hebben gekozen.

 Kijk voor voorbeelden op dit [Pinterestbord](#).



Muziek

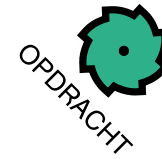
In de film speelt muziek een belangrijke rol, de levendige klanken dragen bij aan de magische, spannende en avontuurlijke sfeer.

- ▶ [Hier kan je de volledige soundtrack van *Lampje* beluisteren.](#)
- ▶ [Bekijk deze video](#), waarin het effect van geluid op video wordt uitgelegd, en bekijk daarna [deze video](#), die dat concreet toont met een fragment uit [The lion king](#) (1994).

Wat opvalt in *Lampje*, is dat de muziek vaak in de scène wordt gespeeld en gezongen door personages die in beeld komen. Dat maakt de wereld waarin Lampje leeft, extra sprookjesachtig.

In filmtermen noemen we dit diëgetische muziek: muziek die uit de wereld van de film komt en die de personages zelf ook kunnen horen. Het verschilt dus van non-diëgetische muziek. Dat is muziek die alleen wij, de kijkers, kunnen horen, zoals de spannende achtergrondmuziek bij een achtervolgsscène.

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



Muziek in beeld

Je leerlingen verfilmen in groepjes een korte scène waarin de muziek de emoties van de personages tegenspreekt óf ondersteunt, en waarin we de muzikanten of zangers in beeld zien.

- ⚙ In jullie filmpje voelt één personage zich blij, verdrietig, boos, eenzaam of hoopvol.
- ⚙ De muziek mag gespeeld worden door een personage zelf of door iemand anders die in de scène aanwezig is (bijvoorbeeld een klasgenoot met een instrument, iemand die zingt, trommelt, fluit of ritmes maakt).
- ⚙ Belangrijke regels: de muziek is live gespeeld (geen achtergrondmuziek achteraf), de muzikant(en) zijn in beeld, er wordt weinig of niet gesproken (emoties vooral via muziek en spel), het filmpje duurt maximaal twee minuten.
- ⚙ Bedenk eerst hoe een emotie kan klinken in muziek: snel/langzaam, hard/zacht, hoog/laag, herhaling?
- ⚙ Bedenk een herkenbare maar simpele situatie, zoals: iemand mist iemand anders, iemand zit alleen op het schoolplein, iemand is zenuwachtig voor iets, iemand is boos en wil dat laten merken.
- ⚙ Voorbeelden: iemand zit verdrietig op een bankje, een ander speelt zacht op een xylofoon naast hem / iemand is boos, een klasgenoot trommelt een hard ritme / iemand is hoopvol, een groepje begint samen te neuriën.

Ze monteren hun filmpjes in [Canva](#) (web - gratis) of een montage-app zoals VLLO ([iOS](#) & [Android](#) - gratis).



Pinterest

Laat je ook inspireren door het visuele [Pinterest-prikbord](#) van *Lampje*. Je vindt er beeldmateriaal en illustraties bij opdrachten zoals fantasyfilms voor kinderen, personages verzinnen, world building en meer.



Bibliografie

Artemis Academie (z.d.), *Set design*, geraadpleegd op 7 januari 2026, via artemisacademie.nl/professionals/set-design

BNN Vara (z.d.), *Wat is een gekozen familie (chosen family)?*, geraadpleegd op 7 januari 2026, via bnnvara.nl/artikelen/wat-is-een-gekozen-familie-chosen-family

Julia van der Velde, *Hoe bouw je je eigen fantasy- of sciencefictionwereld?*, Schrijven Online, geraadpleegd op 7 januari 2026, via schrijvenonline.org/tips/hoe-bouw-je-je-eigen-fantasy-of-sciencefictionwereld

Pickx (z.d.), *Filmlexicon: de voice-over*, geraadpleegd op 7 januari 2026, via pickx.be/nl/2060148/filmlexicon-de-voice-over

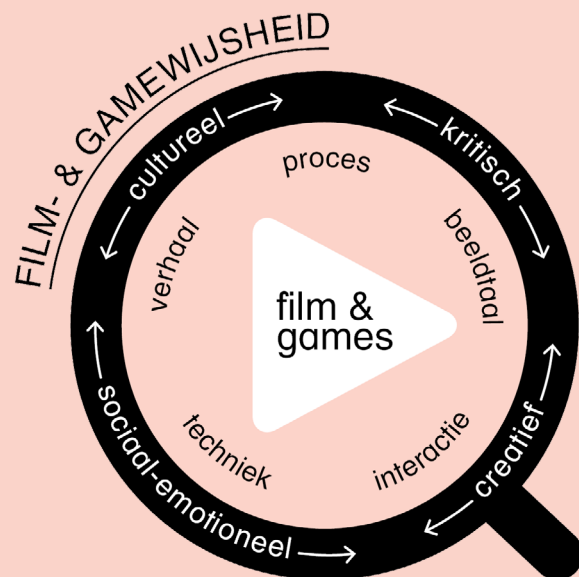
Rolf Bakker, *Wat is fantasy?*, geraadpleegd op 7 januari 2026, via rolfbakkerschrijft.nl/werelden/fantasy-voor-volwassenen/wat-is-fantasy/

Storyboard that (z.d.), *Fantasy genre gids*, geraadpleegd op 7 januari 2026, via storyboardthat.com/nl/genres/fantasie

Wikipedia (z.d.), *Fantasy (genre)*, geraadpleegd op 7 januari 2026, via [nl.wikipedia.org/wiki/Fantasy_\(genre\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Fantasy_(genre))

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.