



J'E.F

De grote droom

3^{DE}
KLEUTERKLAS,
1^E LEERJAAR,
2^E LEERJAAR

Frankrijk, België — 2024-2026
Duur: 45 min. — zonder ondertitels,
Vlaams gesproken, Regie: Jake Wegesin,
Annechien Strouven, Rémi Durin

De grote droom



Doelgroep

3de kleuterklas, 1e leerjaar, 2e 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 *De grote droom* 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

Van fantasie tot film: de maker	4
Samenwerken	5

Inhoudelijke info

Plankenkoorts	6
Licht in het donker	9
Spelen verbindt werelden	10

Filmtechnische info

Fantasie of werkelijkheid?	12
Animatiefilm	14
Muziek vertelt mee	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@jeugdofilm.be



Filmfiche

Synopsis

Het kleurrijke verhaal over een meisje met faalangst lijkt wel een Inside out voor jonge kinderen. Toegankelijk, met prachtige handgetekende animatie en met twee dromerige kortfilms als extraatje er bovenop!

Een meisje staat op het toneel. Ze heeft plankenkoorts. Om zich te verbergen, rolt ze zich op in een cape. De stof is eindeloos en zo belandt ze in een zwevend kasteel. Dromen geblazen! Dat doe je ook bij de twee kortfilms vooraf, die gaan over het ontdekken van nieuwe werelden.

Technische kaart

Een film van Jake Wegesin, Annechien Strouven & Rémi Durin
Frankrijk, België, 2024 - 2026, 45 minuten, zonder ondertitels,
Vlaams gesproken

Deze compilatie bevat de volgende afleveringen:

Verder en verder

Een film van: Jake Wegesin
Verhaal: Jake Wegesin & Jordan Ruiz
Muziek: Jordan Ruiz

Maantunnel

Een film van: Annechien Strouven
Muziek: Yan Volsy

De grote droom

Een film van Rémi Durin
Muziek Yan Volsy

Met de Vlaamse stemmen van Babette Janssens, Aaron De Veene, Jervin Weckx, Maarten Goffin, Charlotte Champion en Lotte De Clerck.

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.



Van fantasie tot film: de maker

De grote droom werd gemaakt door de Belgische animator Rémi Durin, een filmmaker die zijn verhalen graag vertelt in kleurrijke en poëtische animatiefilms. Ook zijn vorige film *Yuku en de Himalayabloem* (2022) was een warm en muzikaal avontuur waarin een kleine held(in) op reis ging met een belangrijke missie. In Durin's animaties spelen emoties, muziek en fantasiebeelden een grote rol. Zijn films gaan meestal over kinderen die een uitdaging aangaan waarvoor ze zichzelf moeten overstijgen en hun angst overwinnen.



Bekijk de trailer van *Yuku en de Himalayabloem* met de leerlingen en vergelijk met de trailer van *De grote droom*.



Vragen voor de leerlingen:

- # Welke kleuren zie je vaak in de trailer? Zijn deze gelijkaardig aan de kleuren in *De grote droom*?
- # Zie je vooral rustige of drukke beelden?
- # Herken je in beide films dezelfde stijl, of zijn er volgens jou ook verschillen?
- # Waar denk je dat *Yuku en de Himalayabloem* over gaat?
- # Denk je dat het een spannend of een ingetogen verhaal is? Waarom?
- # Speelt het zich af in een echte of in een fantasiewereld? Waarom denk je dat?



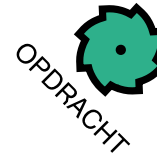
Samenwerken

Rémi Durin maakt zijn films niet alleen. Toen hij net afgestudeerd was, richtte hij samen met vrienden de animatiestudio L'Enclume op. Ze wilden elkaar helpen en versterken met ideeën, tekeningen, muziek en techniek. Nog altijd werken ze als een hecht team aan nieuwe films.

Bij een animatiefilm zijn veel mensen betrokken: een regisseur, tekenaars of animatoren, stemacteurs, muzikanten, en scenaristen. Iedereen helpt mee om een fantasiewereld tot leven te wekken. Daarom duurt het vaak jaren voordat een animatiefilm klaar is.



In [deze korte video](#) vertellen stemactrices Babette Janssens (Andrea) en Charlotte Campion (Pasha) over het stemacteren.



De vloer is lava!

Kunnen je leerlingen wel goed samenwerken? Verdeel de klas in twee groepen. De vloer is lava en die mogen ze dus niet aanraken. Geef elke groep voor de helft aan hoepels. Is de groep met tien? Dan krijgen ze vijf hoepels. Dit zijn hun eilandjes. Bepaal nu nog het speelgebied: van waar tot waar moeten ze de lavastroom als groep oversteken?

De enige regel is: de vloer is lava! Starten maar.

Na afloop kan je samen naar het proces kijken en enkele vragen stellen:

- ⚙ Hoe zijn jullie als groep te werk gegaan?
- ⚙ Werkten jullie goed samen?
- ⚙ Wat liep er moeilijk bij het oversteken? Wat had jullie kunnen helpen op dat moment? (misschien beter praten met elkaar?)
- ⚙ Denk je dat deze opdracht makkelijker of moeilijker is met minder leerlingen in de groep?
- ⚙ Wat zou er gebeuren als iemand van de filmmakers niet goed meewerkt in de groep?



Plankenkoorts

Een meisje staat op het toneel. Ze heeft plankenkoorts. Om zich te verbergen, rolt ze zich op in een cape. De stof is eindeloos, en zo belandt ze in een zwevend kasteel.



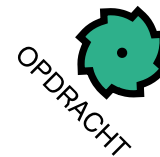
Herbekijk samen met de leerlingen [dit fragment](#).



Vragen voor de leerlingen

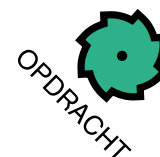
- # Waarom durft Andrea eerst niet op het podium?
- # Hoe merk je dat Andrea bang en gestresseerd is?
- # Zou jij liever in de veilige toren blijven of naar buiten gaan? Waarom?
- # Wanneer deed jij al eens iets dat je spannend vond of waarvoor je zenuwachtig was?
- # Wat helpt jou als je zenuwachtig bent?
- # Welke rol zou jij willen spelen in een toneelstuk? Sta je liever voor of achter de schermen?

Tip: Download [hier](#) enkele leuke kleurplaten van *De grote droom*.



Mijn veilige toren

Vouw een groot blad in tweeën. Aan de ene kant tekenen leerlingen een plek waar ze zich veilig voelen; aan de andere kant tekenen ze een plek of situatie die spannend of onbekend aanvoelt. Laat hier een kringgesprek uit voortvloeien waarbij iedereen kort vertelt.



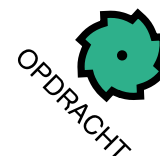
Grootse gevoelens

In *De grote droom* voelt Andrea zich soms onzeker, bang of overweldigd. Dat is heel normaal: iedereen heeft weleens zulke gevoelens. Maar hoe ga je daarmee om? En hoe kan je iemand helpen die zich angstig of onzeker voelt? Maak samen met de klas een grote mindmap rond de vraag: Wat kan jou helpen als je iets spannend vindt of niet goed durft? Denk samen na over:

- ⊗ Wat kan je zelf doen?
- ⊗ Wat kunnen vrienden, ouders of leerkrachten doen voor jou?
- ⊗ Welke woorden helpen jou om moediger te worden?
- ⊗ Wat helpt vóór een optreden, spreekbeurt of toets?
- ⊗ Hoe kan je iemand aanmoedigen?

Schrijf of teken alle ideeën rond het midden van de mindmap. Misschien ontdekken jullie wel dat kleine dingen een groot verschil kunnen maken!

Voelen je leerlingen zich soms angstig voor een toonmoment, een optreden of toets? Kijk eens of je in de klas samen een spiekbrieffje vol positieve gedachten kunt maken. Inspiratie vind je [hier](#).



SpeakAPP-kids

Bang om te spreken of op te treden voor een groep? Met de app SpeakAPP-Kids ([Android](#) - gratis) kan je thuis oefenen via virtual reality!



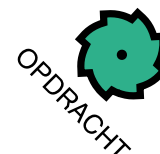
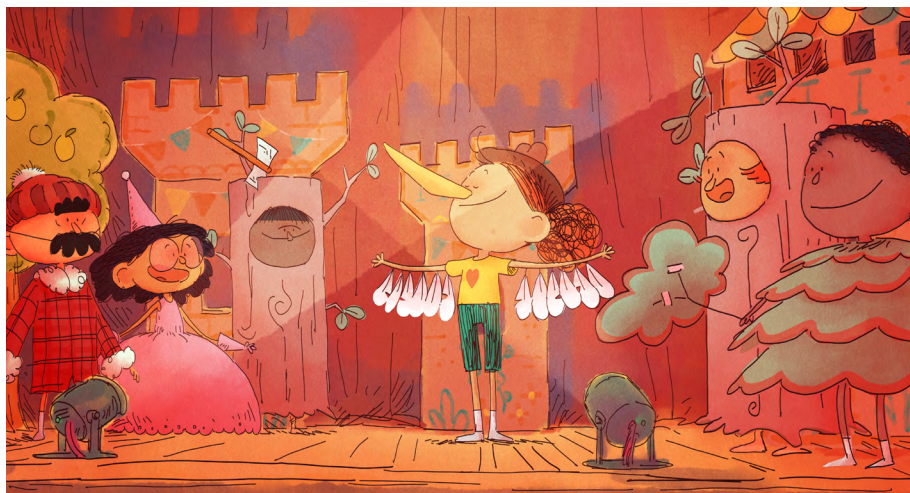
De toren van twijfel

Verzamel grote blokken. Laat elke leerling een bang-gedachte uitspreken: straks lacht iedereen, straks vergeet ik mijn tekst, straks mislukt het, straks maak ik mij belachelijk... Voor elke bange gedachte komt er een blok op de toren. Daarna bedenk je samen met de klas moedige tegenzinnen: ik mag fouten maken, ik kan het proberen, iedereen is soms zenuwachtig... Bij elke moedige gedachte mag er een blok weggenomen worden. Probeer de hele toren aan twijfels weg te werken.



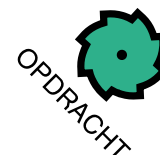
Super chill!

Heb je soms last van stress? Dan kan een app zoals Super Chill ([Android](#) - gratis) je misschien helpen. Deze app werd speciaal gemaakt voor kinderen en gebruikt leuke, speelse oefeningen om beter te leren omgaan met gevoelens, om rustig te worden en sterker in je schoenen te staan. Zo ontdek je op een eenvoudige en speelse manier hoe je meer rust in jezelf kan vinden.



Vleugels om te vliegen

Laat leerlingen grote vleugels uitknippen uit papier. Op elke vleugel schrijven of tekenen ze twee dingen: iets dat ze spannend vinden of waar ze onzeker over zijn, en iets of iemand die hen helpt om moediger te zijn, om meer zelfvertrouwen te hebben. Hang alle vleugels samen op in de klas zodat er één grote "moedige vogel" ontstaat.



Een vogel voor jezelf

Laat leerlingen een personage bedenken dat hen moed geeft wanneer het spannend of moeilijk wordt, net zoals de vogel dat doet bij Andrea. Dat kan een fantasiewezen, dier of superheld zijn die zegt: "Je kan het!" Laat hen de figuur tekenen, knutselen of er een button van maken. Ze kunnen het figuurtje op hun bank zetten tijdens een toets, in hun zak vouwen wanneer ze het podium op gaan of op hun trui prikken wanneer ze moeten spreken voor de klas.



Licht in het donker

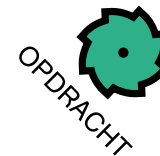
In de kortfilm *Verder en verder* dwaalt een kleine held rond in een donkere wereld. Af en toe licht die op: soms klein en speels, maar evenzo groots en bijzonder. Net wanneer je denkt dat de held is afgedaald in de allerdiepste duisternis, barst alles open en zien we een helder licht.

 **Herbekijk samen met de leerlingen [dit fragment](#).**



Vragen voor de leerlingen

- # Hoe voelt de kleine held zich in het begin?
- # Waarom gaat hij op zoek?
- # Op zijn pad ontmoet hij allerlei wezens. Waarom blijft hij zich toch alleen voelen?
- # Wat verandert er aan het einde?
- # Wat maakt iemand tot een vriend?
- # Wat heb jij nodig om je ergens thuis te voelen?



Magische lichtwereld

Laat de kinderen starten met een donker blad dat de stille, mysterieuze wereld uit het verhaal voorstelt (zoals een zee of woud). Met wit krijt of gelpennen tekenen ze hun eigen fantasiewereld met planten en vormen. Verduister dan de klas. Laat hen lichtpuntjes toevoegen met zelfgemaakte glow-in-the-dark-verf. Zo laten ze hun donkere wereld langzaam oplichten.

 Inspiratie hiervoor vind je op ons [Pinterest-bord](#).

 Zelf glow-in-the-dark-verf maken? Bekijk [deze video](#)!



 Herbekijk samen met de leerlingen [dit fragment](#).



Op zoek naar jouw evenbeeld

Speel een zoekspel waarbij leerlingen hun “evenbeeld” moeten vinden. Laat de helft van de klas twee keer hetzelfde figuurtje tekenen op kaartjes (of gebruik een bestaand memoryspel). Geef vervolgens elke leerling één kaartje en laat de kinderen rondlopen op de speelplaats op muziek. Wanneer de muziek stopt, zoeken ze zo snel mogelijk iemand met hetzelfde figuurtje. Je kan hierbij tot 10 tellen voor extra spanning. Wie zijn evenbeeld op tijd vindt, blijft samen staan tot de volgende ronde.

- ❗ Geen tijd om te tekenen? Op het [bijbehorend Pinterest-bord](#) vind je enkele *printables*.

Spelen verbindt werelden

In *Maantunnel* leven twee kinderen aan verschillende kanten van de wereld. Ze ontmoeten elkaar wanneer ze een tunnel graven op het strand. Samen ontdekken ze nieuwe plekken, nieuwe vrienden en wonderlijke werelden vol fantasie.

 Herbekijk samen met de leerlingen [dit fragment](#).



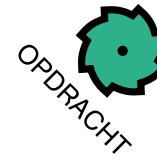
Vragen voor de leerlingen

- # Wat doet de jongen op het strand? Waarom wil niemand met hem spelen?
- # Welke dieren heb je gezien in het verhaal?
- # Wat is er bijzonder aan de tunnels?
- # Bestaan deze werelden echt, of droomde het jongetje dit? Waarom denk je dat?
- # Hoe voelt het om iemand te vinden om mee te spelen?
- # Wat zou jij doen als niemand met jou wou spelen?
- # Waar zou jouw geheime tunnel naartoe leiden?



Tunnels

Bouw op de speelplaats of in de turnzaal een lange tunnel met materialen: buizen, hoepels, dozen, matten, stoelen, banken... Verbind alles tot één grote bewegingsroute met verschillende in- en uitgangen. De leerlingen bewegen zich al kruipend, schuivend of klimmend door de tunnel. Onderweg komen ze telkens in een nieuwe “wereld” terecht. Elke zone krijgt een eigen sfeer en wordt gekoppeld aan een bewegingsopdracht binnen de lichamelijke opvoeding, zoals springen over een bok, koprollen maken of klimmen aan touwen of “lianen”.



Tunneltruc

In *Maantunnel* lijkt het alsof de kinderen door tunnels reizen naar andere werelden. Dat effect kan je ook zelf maken met filmtrucs! Laat leerlingen in kleine groepjes een foto of kort filmpje maken waarin het lijkt alsof:

- ⊗ iemand uit een gat in de grond kruipt
- ⊗ een leerling uit een tunnel verschijnt
- ⊗ iemand in een andere wereld terechtkomt
- ⊗ een dier plots uit een tunnel komt piepen

Gebruik daarvoor verschillende camerastandpunten en perspectieven:

- ⊗ fotografeer van bovenaf,
- ⊗ werk met een kuil of een getekende tunnel op de speelplaats,
- ⊗ speel met afstanden zodat iets groter of kleiner lijkt.

Tip: Met een eenvoudige green screen-app kunnen leerlingen zichzelf ook in een fantasiewereld plaatsen, zoals een kleurrijke glijbaan, de Noordpool of een strand aan de andere kant van de wereld. We vertellen je er [hier](#) alles over!



Fantasie of werkelijkheid?

In *De grote droom* belanden we samen met Andrea in een vreemde wereld vol wolken, een toren en drie eerder zonderlinge figuren. De kijker weet niet altijd meteen wat echt is en wat zich afspeelt in Andrea's fantasie. De film gebruikt fantasiebeelden om gevoelens zoals stress, angst en twijfel zichtbaar te maken. De donkere wolken rond de toren lijken bijvoorbeeld symbool te staan voor Andrea's angst om op het podium te staan. De gigantische toren voelt veilig, maar tegelijk beklemmend. Beeldtaal en kleur worden ingezet om emoties te vertalen.

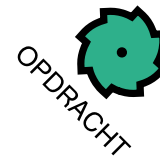


Bekijk [het fragment](#) waarin Andrea van binnen naar buiten gaat.



Vragen voor de leerlingen

- # Denk je dat de toren echt bestaat? Waarom wel of niet?
- # Wat voor soort kleuren merk je binnen in de toren op? (warme, gezellige, zachte kleuren) Welk type kleuren zie je vooral buiten? (lichte, koude kleuren)



Kleuren als emoties

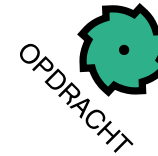
Werk rond emoties en de kleuren die je daaraan kunt koppelen. Vertrek vanuit de film, gecombineerd met het boek [De kleur van emoties](#). Maak bijvoorbeeld kaartjes met verschillende kleuren en vraag de leerlingen een kleur in de lucht te steken bij een emotie die ze herkennen tijdens het voorlezen of op een foto die je toont. Welke kleur koppelen ze aan iemand die blij, opgelucht of bang is?



Meer inspiratie voor deze opdracht vind je op het [Pinterest-bord](#).



In *De grote droom* gebruiken de makers bijzondere decors en kleuren om gevoelens zichtbaar te maken. De toren, de wolken en de vreemde ruimtes voelen soms gezellig aan, maar soms ook spannend of mysterieus.



Maak je eigen filmdecor

Laat de leerlingen een eigen fantasiewereld ontwerpen waarin een personage terechtkomt. Dat kan op verschillende manieren: tekenen op groot papier, knutselen met karton, stof, dozen ... of misschien zelfs een mini-filmset bouwen in een schoendoos? Denk samen na over:

- ⊗ Hoe ziet deze wereld eruit?
- ⊗ Welke kleuren passen erbij?
- ⊗ Is het een veilige plek of een spannende plek?
- ⊗ Welke gevoelens horen bij deze wereld?
- ⊗ Welke vreemde dingen bestaan er in deze wereld?

Plaats daarna een klein figuurtje of zelfgemaakt personage in het decor en maak er foto's van alsof het een echte filmset is.

Experimenteer met licht en schaduw, dichtbij of veraf fotograferen, verschillende camerastandpunten, kleurenfilters ... Zo ontdekken leerlingen hoe filmmakers met decors, kleur en beeld ook sfeer en emoties kunnen oproepen.



Animatiefilm

Zowel *Verder en verder*, *Maantunnel* als *De grote droom* zijn animatiefilms. Dat betekent dat er geen levende wezens voor de camera werden gefilmd, maar dat ze gemaakt zijn met tekeningen of digitale beelden.

Toch zien ze er elk anders uit. Elke film heeft zijn eigen tekenstijl en sfeer. Sommige films lijken heel simpel en vlak, andere juist heel realistisch en bijna echt. Bij animatiefilms onderscheiden we 2D en 3D: 2D-animatie lijkt plat, zoals een tekening op papier. Je ziet vooral lengte en breedte, terwijl 3D-animatie “in de ruimte” lijkt, net echt. Je kan een figuur of object van alle kanten bekijken, alsof je eromheen kan lopen. 2D lijkt dus eerder op een tekening die tot leven komt, terwijl 3D lijkt op een wereld waar je echt kan instappen.

 Bekijk het verschil tussen 2D en 3D samen met de leerlingen via [deze video](#).



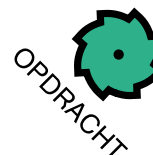
Van hier naar daar

Maak een korte animatie met de app Stop Motion Studio ([Android](#) & [iOS](#) - gratis). Je kan je leerlingen hiervoor in kleine groepjes verdelen. Baseer je op de kortfilm *Maantunnel* en teken of bouw twee verschillende taferelen die met elkaar verbonden zijn door een tunnel (bijvoorbeeld een strand en een jungle, of een kamer en een fantasiewereld). Maak een personage dat van de ene wereld naar de andere reist via de tunnel. Fotografeer stap voor stap hoe het personage door de tunnel beweegt, zodat de beweging zichtbaar wordt in je stop-motionfilmpje. Nog meer interessante werkvormen vind je in [dit document](#).

 Bekijk hier een tutorial of [lees](#) hoe Stop Motion Studio precies werkt.

Muziek vertelt mee

In *De grote droom* helpt muziek om gevoelens te vertalen. Soms klinkt de muziek spannend, dan weer geheimzinnig en vaak net vrolijk. Samen met de regisseur zocht componist Yan Volsy voor elke passage exact de juiste sfeer. De filmmakers luisterden eerst naar allerlei soorten muziek, en lieten ze daardoor inspireren tot ze voor elke scène vonden wat precies paste bij hun film.



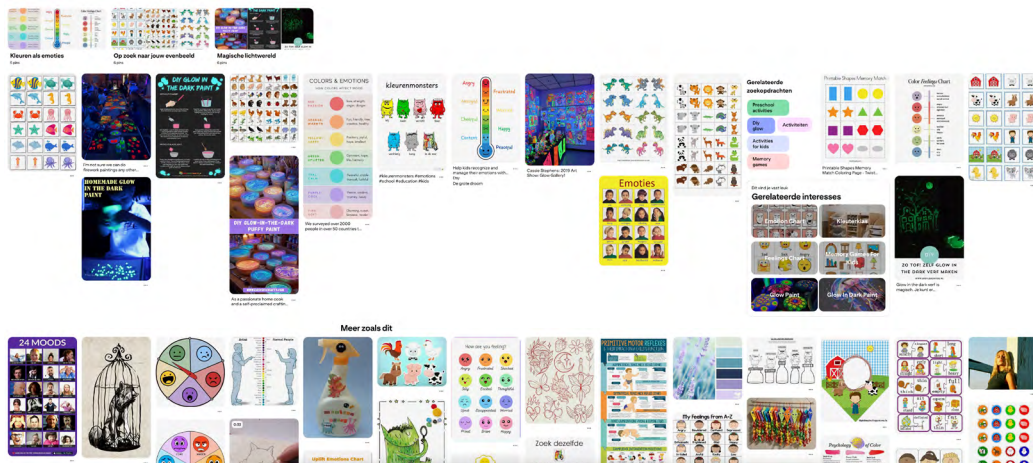
Muzikale gevoelens

Speel drie korte stukjes muziek af voor de kinderen. Zorg bijvoorbeeld voor rustige, dreigende of vrolijke muziek.

- ⚙ Welke muziek past volgens jou het best bij *De grote droom*? Waarom?
- ⚙ Bij welke scène zou je die dreigende klanken kunnen horen?
- ⚙ Hoe voel je je bij elk muziekstuk?



Laat je ook inspireren door het visuele **Pinterest-prikbord** van *De grote droom*. Je vindt er onder meer inspiratie voor het maken van glow-in-the-dark verf, het werken rond emoties, en enkele handige printables voor een memoryspel.



Allociné. (z.d.). *1001 grammes*. AlloCiné. Geraadpleegd op 21 mei 2026, van https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=220573.html

Benshi. (z.d.). *La Grande Révasion : entretien avec Rémi Durin*. Guide Benshi. Geraadpleegd op 21 mei 2026, van <https://guide.benshi.fr/news/la-grande-revasion-entretien-avec-remi-durin/418>

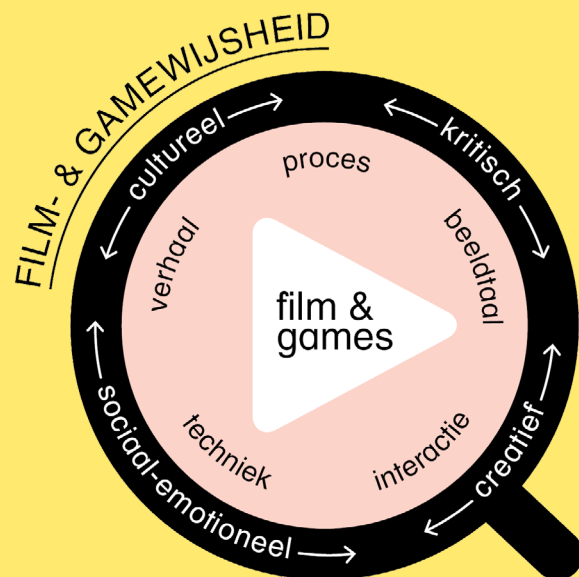
Klasse. (2016, 7 juni). *Spiekbrieftje voor meer zelfvertrouwen bij toetsen en examens*. Klasse. Geraadpleegd op 21 mei 2026, van <https://www.klasse.be/47168/spiekbrieftje-toetsen-en-examens/>

SpeakAPP-Kids. (z.d.). Home. SpeakAPP-Kids. Geraadpleegd op 21 mei 2026, van <https://speakapp-kids.com>

Stichting Super Chill. (z.d.). Super Chill. Geraadpleegd op 21 mei 2026, van <https://superchill.org>

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.