

DANS

D1.1

# Dansen als dieren



## Opdracht

Dansen als verschillende dieren

<i>Groep:</i>	1
<i>KIJKEN:</i>	10 minuten
<i>MAKEN:</i>	25 minuten
<i>VERWOORDEN:</i>	5 à 10 minuten

<i>Muziek:</i>	muziek met sterke verschillende kwaliteiten mp3's <a href="http://www.cultuurtrein.nl/dans">www.cultuurtrein.nl/dans</a> - <i>Groot en langzaam</i> - <i>Klein en snel</i>
<i>Materiaal:</i>	foto's, filmpjes en plaatjes van dieren
<i>Danselementen:</i>	ruimte, kracht, tijd
<i>Extra:</i>	het boek <i>Olli is een Olifant</i> van Diederikje Bok & Hein Mevissen

## KIJKEN!

### Voorbereiding

Bedenk welk KIJK-leerdoel je wilt benadrukken:

- De leerlingen kunnen met aandacht kijken naar verschillende soorten dans.
- De leerlingen kunnen naar aanleiding van een dansvoorbeeld van de leerkracht over het thema fantaseren.
- De leerlingen kunnen dans in de leefomgeving herkennen en benoemen.

### Lessuggestie

- Laat foto's, plaatjes en/of videofilmpjes zien van verschillende dieren met tegengestelde bewegingskwaliteiten, zoals een zwaar en een licht dier, een slap en een sterk dier, een stijf en een soepel dier, enz.
- Welk dier beweegt langzaam/snel, zwaar/licht? Welk dier is groot/klein? Wat zijn de verschillen of juist de overeenkomsten in de manier van bewegen?
- Overgang naar MAKEN: drie of vier leerlingen laten een beweging zien, de anderen raden van welk dier. Waaraan zie je welk dier het is? Welk dier is precies het tegenovergestelde? Kan je dat laten zien?

## MAKEN!

### Voorbereiding

- Bedenk welk MAAK-leerdoel je wilt benadrukken en wat hiervoor nodig is.
  - De leerlingen leren bewegen in de kaders van de vier danselementen: ruimte, tijd, kracht en lichaam, naar voorbeeld van de leerkracht.
  - De leerlingen kunnen zich uiten in dans en daarbij hun fantasie gebruiken (improviseren en experimenteren).
  - De leerlingen kunnen onderwerpen uit de directe leefwereld gebruiken als inspiratiebron voor dans.
  - De leerlingen kunnen dansend reageren op de stemming van verschillende soorten muziek.
- Zorg dat je muziek kunt afspelen.
- Zorg voor een geschikte ruimte met zo min mogelijk afleidende materialen (bij voorkeur een speelokaal of gymzaal).

### Instructie

1. Laat de leerlingen in een kring zitten en laat de muziek horen. Bijvoorbeeld snelle lichte muziek (muis), zware langzame muziek (olifant), staccato muziek (wandelende tak), legato muziek (kwal), enz.
2. Welke dieren passen bij de verschillende muziek? Laat de bewegingen van dat dier op de plek in de kring uitvoeren.
3. Herhaal de bewegingen, ditmaal mag iedereen van z'n plek komen (twee aan twee van de ene kant naar de andere kant van de ruimte, in een slinger achter elkaar aan, in een kring)
4. Laat dieren kiezen die gezien en besproken zijn bij de introductie of juist dieren die nog niet aan bod zijn gekomen.



## Verdieping

Koppel eerder genoemde dieren met dezelfde bewegingskwaliteit aan elkaar. Hierdoor ontstaan fantasiedieren die een héél specifieke manier van bewegen hebben. Laat zien hoe het dier beweegt en laat de leerlingen raden welke combinatie van dieren je uitbeeldt.

NB Let op dat er niet alleen honden, katten, cavia's en paarden genoemd en gedanst worden.

## VERWOORDEN!

### Voorbereiding

Bedenk welk VERWOORD-leerdoel je wilt benadrukken:

- De leerlingen kunnen benoemen wat ze hebben gedaan binnen dans en vertellen over het dansen en de bewegingen.
- De leerlingen kunnen kijken naar en vertellen over de dans van klasgenoten.

### Reflectie

Bespreek de opdracht met de leerlingen in een kring, na de les of op een ander moment op de dag:

- Wat hebben we gedaan?
- Welk dier vind jij fijn om te zijn? Waarom? Hoe beweegt dat dier?
- Noem een dier uit de les met een bepaalde bewegingskwaliteit. Aan welke bewegingen was het dier te herkennen?

### Beoordeling

Om het eindresultaat van deze opdracht te beoordelen kun je bijlage 4 als leidraad gebruiken.

