

Code 1, 2, 3

Muziek	Rob van den Berg
Dans	Maria Speth
Maatsoort	2/4
Voorspel	2 maten
Opstelling	vrij in de ruimte alleen en in tweetallen
Leeftijdsgroep	suggestie 6 t/m 12 jaar



Toelichting

- Bij dit dansspel ligt het accent op het op tijd reageren op de muziek. De muziek is verdeeld in een aantal muzikale zinnen, die steeds worden afgesloten met vier maten (maat 9 - 12). Tijdens deze 4 maten maken de leerlingen drie bewegingen: de 'code' en de laatste maat is een rust!
- Via een aantal dansvarianties raken de leerlingen steeds beter bekend met de frasering in de muziek.
- Daarnaast is ook het creatieve element belangrijk, het steeds weer opnieuw bedenken van andere codes!

Dansvarianties:

- **Variatie 1:** (deze variatie is vooral geschikt voor de jongere leerlingen). Laat de leerlingen naar de muziek luisteren en op maat 9 - 11 klappen ze drie keer in de handen. Maat 12 is een rust. Behalve klappen in de handen kun je ook stampen met je voeten, wiebelen op je billen of stampen en klappen tegelijk, etc.
- **Variatie 2:** laat de leerlingen vrij door de ruimte dansen en op maat 9 - 11 maken ze 3 verschillende poses (op maat 12 houden ze hun laatste pose vast). Uiteraard elke keer een nieuwe combi verzinnen.
- **Variatie 3:** zie beschreven bij dansstructuur!
- **Variatie 4:** maak groepjes van 3 leerlingen (nummer ze). Samen dansen door de ruimte. Op ieder accent bouwt een leerling verder op de ander, dus als het ware met zijn drieën een standbeeld maken).
Als de groep niet volledig te verdelen is in groepjes van 3, kun je altijd een groepje per 2 laten dansen en hierbij een "spookvriend" verzinnen. Deze spookvriend krijgt een willekeurig nummer mee in de dans. Op het accent van het spook gebeurt er dus in wezen niets. Dit is iets voor de oudere leerlingen!
- **Variatie 5:** meer geschikt voor de oudere leerlingen. De leerlingen gaan in tweetallen staan en spreken af wie nummer 1 en nummer 2 is. Elk tweetal bedenkt een code van drie verschillende bewegingen. Dat hoeft niet per se met de handen te gebeuren, dat mag met gebruik van het hele lichaam. Wanneer de muziek start, dansen de nummers 1 door de zaal. Op maat 9 - 12 zijn ze terug bij nummer 2 en voeren ze hun samen bedachte code uit. Vervolgens mogen de nummers 2 op stap, etc.
- **Variatie 5:** (vooral bedoeld voor de oudere leerlingen!) Net als hierboven beschreven danst nummer 1 weer door de zaal. Intussen maakt nummer 2 een standbeeld van zichzelf. Op maat 9 - 12 is nummer 1 weer terug en maakt een exacte kopie van het standbeeld, dat kan ernaast, ervoor of er tegenover zijn. Dan wordt er gewisseld en mag nummer 2 op stap en maakt nummer 1 zijn creatie.

Dansstructuur:

Maat

Intro

1 – 2 de leerlingen staan klaar

A

1 – 8 de nummers 1 van elk tweetal huppelen vrij door de zaal, terwijl de nummers 2 op hun plaats blijven staan. Nummers 1 moeten op tijd weer terug zijn driemaal tegen elkaar handen klappen en de laatste maat is rust (pose)

9 – 12

:B:

1 – 12 herhaling maat A, maar nu mag nummer 2 op stap

Tip:

- Door de verschillende variaties elkaar te laten opvolgen kun je steeds een stapje verder gaan. Goed luisteren naar de muziek en dus ook vertrouwd raken met de frasering, is een belangrijk element.

Tenslotte: **het Code-spel** (10 -12 jaar) al jarenlang een hit!

Verdeel de groep in twee subgroepen.

Werk hierbij vanuit variatie 2, waarbij de leerlingen echter één combi van 3 bewegingen bedenken en die voortdurend herhalen, dus niet elke keer iets anders bedenken.

Ze zijn allemaal geheim agent, de ene groep danst en de groep die kijkt, probeert om zoveel mogelijk verschillende codes te onthouden. Elke code bestaat uit drie bewegingen. Dus bij twee codes moet je al snel 6 verschillende bewegingen onthouden. Een mooie brainkraker! Als de muziek is afgelopen maakt de dansgroep meteen een rechte frontrij, armen op de rug en een 'pokerface'

De groep aan de kant mag nu proberen om de codes te kraken. Per keer gaat een leerling die een code claimt aan één kant voor de rij staan (de leerkracht staat aan de andere kant, en de leerlingen mogen de rij niet aankijken) om de code zelf uit te voeren.

Als de code goed is, doet de gekraakte geheim agent een stap naar voren en mag de groep aan de kant flink uit zijn dak gaan. Als de code niet goed wordt uitgevoerd, gebeurt er niets, de geheim agent van wie de code is beweegt zich niet en houdt zijn pokerface! De groep aan de kant mag meermalen proberen, ook mogen zij elkaar helpen, want als de een het niet helemaal weet, kan een andere het misschien nog eens proberen.

Maar.... heel belangrijk...er mag tijdens het kraken niet gepraat worden of geargumenteed! Het is mooi om te zien hoe de leerlingen in opperste concentratie proberen om de onthouden code exact weer te geven, en dat is echt niet gemakkelijk!

Op een gegeven moment is de tijd op en laten de overgebleven geheim agenten hun code zien Ook hier weer geen discussie toestaan.

Daarna wisselen, welke groep weet de meeste codes te kraken?

De 'strengere regels' (dus geen discussies, niet onderling praten), maken het spel juist heel aantrekkelijk en zorgen er tegelijk voor dat er geen chaos ontstaat.

Tenslotte, er zijn altijd slimmeriken die onderling bedenken dat het goed zal werken als ieder zich op één andere leerling focust. Dat kun je ondervangen door vlak voordat de dansgroep van start gaat, nog gauw een aantal wissels tussen beide groepen in te zetten, chaos alom en het mooie plan werkt niet meer!