

SPROOKJESDANS

Muziek	Ilona Schouten en Michel Smeets
Arrangement	Ton Vennix
Dans	Maria Speth, Ilona Schouten en Michel Smeets
Maatsoort	4/4
Voorspel	2 maten
Opstelling	frontkring* en vrij door de ruimte
Leeftijdsgroep	suggestie 4 t/m 8 jaar (basisschool groep 1 t/m 4)

Toelichting

- Allerlei sprookjesfiguren vieren samen feest. Tijdens de dans kom je er verscheidene tegen en tot slot dansen alle figuren samen op het grote bal.
- De gekozen sprookjesfiguren zijn uiteraard inwisselbaar. Onderstaand worden suggesties gegeven vanuit een educatieve benaderingswijze, waarmee de keuze voor andere sprookjesfiguren gemakkelijker gemaakt kan worden.
- Dit is een dans om over verschillende lessen verdeeld aan te bieden. Per keer kun je één à twee sprookjesfiguren met de leerlingen uitwerken. De muzikale coupletten van de originele dans zijn relatief kort. Ze zijn daarom meer geschikt om te gebruiken in de verwerkingsfase nadat de leerlingen de bewegingen onderzocht en uitgewerkt hebben van de betreffende sprookjesfiguur. Vanuit die gedachte komt de suggestie om bij de exploratie van de verschillende sprookjesfiguren percussie-instrumenten te gebruiken of te kiezen voor een van de oefenmuziekjes. Aan het eind van de dansactiviteit kan de originele dans (of een deel ervan) dan gebruikt worden als afsluiting.
- Bij de volgende dansactiviteit kun je natuurlijk de al bekende figuren herhalen. Wat weten ze nog van de vorige keer?
- De muziek van deze dans is onderverdeeld in 6 tracks, zodat de verschillende onderdelen van de dans apart behandeld kunnen worden.

Dansexploratie

Hoe ga je te werk? Als introductie kun je misschien elke keer beginnen met een kort verhaal over de sprookjesfiguur waar je op dat moment over wil dansen. Daarmee schep je al een kader voor de leerlingen. Verzamel eventueel ook visueel materiaal over de verschillende figuren, dat is met name voor de kleuters prettig (sprookjesboeken, videofragmenten, inspiratie van de Efteling, poppen, enzovoorts). Om het sprookje vervolgens in dans te vertalen kies je uit het verhaal een centraal figuur, of maximaal twee figuren die bijvoorbeeld een tegenstelling vormen. Die ga je uitdiepen en rondom dat idee bouw je je dansactiviteit verder op. De volgende vragen kunnen je helpen om je dans idee concreet vorm te geven:

* Frontkring: de leerlingen zitten met hun gezicht naar het midden van de kring.

1. **WAT** beweegt er? Deze vraag gaat over de beweging die je wilt maken én hoe je het lichaam daarin betreft. De beweging is bijvoorbeeld springen. Het lichaam kan in isolatie** bewegen of totaal*** .
Dus: WAT springt er: je hele lijf, of alleen je benen, je schouders, of misschien je armen?
2. **HOE** (dynamiek van de beweging) in een bepaald tempo, met bepaalde kracht en energie.
Dus: HOE spring je: snel, onverwacht, in slow motion, met een slingerbeweging of met je voeten uit elkaar, of opgerold als een balletje?
3. **WAAR** vindt de beweging plaats in de ruimte om je heen. In lagen, richtingen, patronen.
Dus: WAAR (heen) spring je: achterwaarts, omhoog, ver weg of met je focus in een andere richting?
4. **MET WIE**: spring je alleen, met de hele groep tegelijk, in tweetallen?
Maar ook: spring je over een stoel, of onder een doek?

Bovenstaand rijtje is bedoeld om je enerzijds wat structuur aan te bieden en ook om te laten zien op hoeveel verschillende manieren je één thema of idee kunt benaderen. Maak een keuze die past bij jouw dans idee.

Onderstaand een aantal voorbeelden die mogelijk tot verdere inspiratie leiden, in totaal komen er 4 voorbij gedanst.

• **Pinocchio**, de houten stijve pop.

WAT: bekijk met de leerlingen hoe ze met verschillende stukjes van hun lijf in beweging kunnen komen (alleen hoofd, handen, vingers, benen, enzovoorts) Onderzoek de verschillende soorten van beweging zoals buigen, strekken, knikken, draaien, heffen, enzovoorts.

HOE: Alsof er een touwtje aan hun ledematen zit waardoor je telkens een stukje verder komt. Dat alles gebeurt met korte houten bewegingen en misschien kunnen ze ook nog variëren van langzaam naar snel.

WAAR: laat de leerlingen op de grond liggen en van daaruit traag naar een staande positie komen. Daarna verder door de ruimte dansen, springend en hoppend met je houten beentjes. En zwaaien of een buiging maken als je andere Pinocchio 's tegenkomt (MET WIE).

En WAT gebeurt er als Pinocchio de ramen gaat wassen?

Suggestie percussie-instrument: woodblock of claves.

Muziek: oefenmuziek nr 5

** Isolatiebeweging: beweging van een deel van het lijf, terwijl de rest van het lijf niet beweegt. Bijvoorbeeld alleen het hoofd bewegen, de armen, schouders, enzovoorts. Bij totaalbeweging daarentegen beweegt het hele lijf.

*** Bij totaalbeweging beweegt het hele lijf.

- **Lange Jan** (Efteling, sprookje van de 6 dienaren) steekt telkens opnieuw zijn lange nek uit zodat hij over alles heen kan kijken. Dat gegeven is al voldoende om uit te werken.
 WAT: het hele lijf, maar ook momenten waar we bijvoorbeeld alleen het hoofd draaien. Je arm bijvoorbeeld zo hoog mogelijk uitstrekken en dan je hand als een verrekijker heen en weer draaien? Of liggend op je rug je benen zo hoog mogelijk optillen en je voeten langzaam heen en weer draaien? En het rondkijken: alleen je hoofd zo ver mogelijk van de ene kant naar de andere kant draaien, zonder de rest van je lijf mee te nemen. Of kijken met je hele lijf?
 HOE: van klein naar groot groeien en weer terug. De dynamiek van de beweging is traag en geleidelijk.
 WAAR: op de plek van laag naar hoog en weer terug.
 MET WIE: iedere leerling danst op zijn eigen plek, maar wel samen met de hele groep. Of misschien wel in tweetallen. Of samen in de kring?
 Suggestie percussie-instrument: cabassa of sambabal en in verband met hoog-laag is een kazoo ook leuk om erbij te gebruiken of af te wisselen.
 Muziek: oefenmuziek nr 4, 8 en 16
- **De rode schoentjes**, inventariseer met de leerlingen op hoeveel verschillende manieren je op je voeten kunt voortbewegen.
 WAT: springend, huppelend, draaiend, trippelend, schuivend, glijdend, in galop, op je tenen of op je hielen, voetje voor voetje of met grote stappen, enzovoorts.
 HOE: het tempo van de passen of variatie in de dynamiek aanbrengen, stampend of licht als veertjes.
 WAAR: de verschillende ideeën kunnen dan nog gevarieerd worden door de dansrichting te veranderen, samen in de kring, alleen door de ruimte of met zijn tweeën?
 MET WIE: voor de oudere leerlingen kan hier ook een opdracht in tweetallen geformuleerd worden, waarbij nr. 1 de voortbeweging bepalen mag en nr. 2 volgt. Uiteraard wisselen.
 Suggestie percussie-instrument: claves of castagnettes.
 Muziek: oefenmuziek nr 2, 7 en 28
- Bij het sprookje van **Klein Duimpje** is het ook interessant om de twee tegenstellingen uit te diepen; de grote zevenmijls laarzen van de reus versus de kleine beentjes van Klein Duimpje.
 WAT: exploreer rondom het gegeven van de enorme grote stappen die de reus kan maken en de piepkleine pasjes van Klein Duimpje.
 WAAR: kunnen de leerlingen zelf een looproute maken waarlangs Klein Duimpje de weg terug moet vinden?
 WAT en HOE: op die route staan natuurlijk obstakels waar je met een grote sprong overheen moet springen, of heel voorzichtig onderdoor moet kruipen, pijlsnel zigzaggen van steen tot steen of langs allerlei smalle kronkelweggetjes trippelen op de weg naar huis.

Suggestie percussie-instrument: trom en stok met zachte klopper, dan kun je grote slagen maken op het vel en kleine snelle tikken op de rand van de trom met de steel van de stok.

Muziek: oefenmuziek nr 1 en 6

- **Lucifer, de poes uit Walt Disney's Assepoester, de gelaarsde kat, Tom en Jerry of gewoon 'poes'**, is op zoek naar de muisjes.

Maar krijgt hen steeds nét niet te pakken.

WAT: experimenteer met diverse manieren van sluipen, schuiven, of andere manieren van het zo geluidloos mogelijk voortbewegen.

HOE: hoog op de tenen bijvoorbeeld met kleine snelle pasjes, of voor over gebogen en traag sluipend, of bijna op je buik schuivend.

WAAR: gebruik de hele ruimte en af en toe maak je een snelle uitval in een bepaalde richting alsof je iemand wilt pakken.

Suggestie percussie-instrument: shaker of cabassa.

Muziek: oefenmuziek nr 3

- Het **Witte Konijn** (Alice in Wonderland) heeft altijd haast en beweegt met snelle trippelpasjes door de ruimte. Hij stopt ook voortdurend om op zijn horloge te kijken.

WAT: totaalbeweging en trippelen of andere snelle voortbeweging.

HOE: tijdens de stopmomenten haalt het konijn zijn horloge steeds ergens anders vandaan, bijvoorbeeld uit zijn broekzak of uit zijn schoen, onder zijn oksel of achter zijn oor. Laat de leerlingen ook zelf bedenken waar het konijn zijn horloge overal vandaan kan halen.

WAAR: kriskras door de hele ruimte. Besteedt aandacht aan het haastige verplaatsen (zonder botsen) en aan de stopmomenten.

Suggestie percussie-instrument: belletjes en eventueel een trom (voor de stopmomenten).

Muziek: oefenmuziek nr 1

- **Het Bal**, in dit laatste couplet mag elke leerling nu een keuze maken uit de behandelde sprookjesfiguren of eventueel een eigen sprookjesfiguur bedenken en meedansen op het feest. Het refrein wordt klassikaal aangeleerd en uiteraard is onderstaand voorbeeld maar een suggestie!



Dansstructuur (Met enkele van de bovenstaande voorbeelden, die naar eigen idee te wisselen zijn.)

Maat

A	a
1	de kring gaat met twee bijtrekpassen**** naar rechts, met een handklap op de laatste bijtrekpas
2	herhaal maat 1 naar links
3 - 4	4 huppelpassen op de plek en 4 huppelpassen om je eigen as
5 - 8	herhaal maat 1 - 4 van a

B	b1
1 - 8	Pinoccio, de leerlingen dansen met stijve, houterige bewegingen vrij door de ruimte

tussenspel

1 - 2	de leerlingen komen terug in de kring
-------	---------------------------------------

A	a
1 - 8	herhaal a

B	b2
1 - 8	de poes, de leerlingen sluipen in het rond, af en toe doen ze een uitval alsof ze iemand willen vangen

tussenspel

1 - 2	de leerlingen komen terug in de kring
-------	---------------------------------------

A	a
1 - 8	herhaal a

B	b3
1 - 8	Lange Jan, de leerlingen maken zich zo lang ze kunnen en draaien van links naar rechts om vervolgens weer in elkaar te krimpen

Maat

tussenspel

1 - 2	de leerlingen komen terug in de kring
-------	---------------------------------------

A	a
1 - 8	herhaal a

**** Bijtrek-pas: een stap opzij gevolgd door een aansluit-pas van de andere voet.

