

Game over

Muziek	Son Thomsen
Dans	Maria Speth
Maatsoort	4/4
Voorspel	geen
Muzikaal genre	dance, fusion
Opstelling	vrij in de ruimte
Leeftijdsgroep	suggestie 10 tot en met 15 jaar

Toelichting

- Uren kunnen ze doorbrengen met de game-boy. Onbeweeglijk zitten ze daar en alleen hun vingers bewegen, terwijl de figuurtjes van het computerspel heen en weer vliegen. Heb je er wel eens over nagedacht hoe het zou zijn om zelf in je eigen computerspel te stappen?
- Het is ook bij deze dans essentieel om eerst goed met de leerlingen naar de muziek te luisteren. Kunnen ze in de muziek de vier verschillende levels herkennen?
- Onderstaande dansbeschrijving is slechts een handreiking.
- De muziek van deze dans is onderverdeeld in 4 tracks, zodat de verschillende onderdelen van de dans apart behandeld kunnen worden.

Dansexploratie:

- Vraag aan de leerlingen om een beschrijving te geven van hun favoriete computerspel. Elk spel heeft zijn eigen verhaal, zijn eigen opdrachten. Kunnen ze er een paar benoemen. Wat moeten de figuurtjes in hun spel doen? Op welke manier bewegen ze? Weten ze wat levels zijn? Kunnen ze benoemen wat je allemaal moet doen in een level? Geef aan de hand van de muziek aan dat het in deze dans om 4 levels gaat. In de muziek is goed te horen wanneer je van het ene level naar het andere overgaat. Bovendien is het hele nummer van tracks voorzien.
- **1^e level:** je zit in een kleine ruimte (hokje, kast, buis, doos) en je moet de uitgang zien te vinden. Doe je dat door middel van aftasten, doe je dat alleen met je handen, je voeten, of ook met je ellebogen, je romp, je hele lijf? Zit de opening hoog, laag, linksonder of rechtsboven? Kun je aan de bewegingen die je maakt laten zien welke vorm jouw ruimte heeft? En hoe kom je eruit?
- **2^e level:** je bevindt je nu in een soort onderaards gewelf, met een laag plafond. Zo laag dat je niet rechtop kunt staan, je moet door middel van kruipen, rollen, kantelen, draaien, glijden, wringen, etc. een weg banen.
- De valkuil waarin de leerlingen voortdurend gaan botsen met elkaar kun je vermijden door een duidelijk kader aan te bieden dat fysiek contact verhindert: suggereer de aanwezigheid van buitenaardse wezens in de game vermomd als menselijke wezens. Aangeraakt worden door een Alien betekent meteen 'Game Over', dus blijf vooral uit de buurt van andere leerlingen. Je weet maar nooit!
Plots schiet je door naar het...

- **3^e level:** je staat op een grote vlakke en aan alle kanten schieten muren omhoog om even snel weer te verdwijnen. Op je weg kan er zomaar opeens een muur verrijzen, zodat je opeens niet verder kunt. Je moet heen en weer manoeuvreren tussen wegdraaiende deuren, gangen die opeens van richting veranderen. Al duikend, draaiend, springend, zigzaggend schiet je door de zaal. Zonder te botsen uiteraard! Je route verandert telkens weer...door de hele ruimte.
- **4^e level:** ... maar je hebt het gehaald en je bent terecht gekomen in de ruimte die lichtjaren ver is.. Terwijl meteorieten overal om je heen flitsen, beweeg jij je in opperste concentratie in slow motion. Elke beweging moet met aandacht worden uitgevoerd om niet in aanraking te komen met langs vliegende projectielen. Je houdt jezelf perfect in balans, ook al sta je af en toe slechts op één been.
- **GAME OVER:** laat zien in je dans of je het gehaald hebt of dat je terugzakt naar een vorig level....

Dansstructuur:

Deze dans heeft geen vastgelegde structuur maar in de muziek is te horen wanneer het volgende level bereikt is. Bovendien zijn de verschillende levels onderverdeeld in afzonderlijke tracks

Tips:

- Elk level heeft een eigen bewegingskwaliteit. Het is belangrijk om daar aandacht aan te besteden
- Voortdurend worden nieuwe computerspelletjes bedacht. Laat de leerlingen alleen of in groepjes hun eigen computerspel uitwerken. Wat voor beweegreden weten zij te bedenken en hoe geven ze die vorm in beweging?

