

SPOKENBAL

| | |
|----------------|--|
| Muziek | Mariëlle Streun, Renate Rothbauer, Esther Vullers |
| Arrangement | Ton Vennix |
| Dans | Maria Speth, Mariëlle Streun, Renate Rothbauer en Esther Vullers |
| Maatsoort | 2/4 (3/4 bij het 'Deftige Spook' en 4/4 bij het 'Vrolijke Spook') |
| Voorspel | geen |
| Opstelling | vrij in de ruimte |
| Materiaal | lakens of doeken (dansexploratiefase) |
| Leeftijdsgroep | suggestie 6 t/m 12 jaar (basisschool groep 3 t/m 8) |

Toelichting

- Om 12 uur 's nachts veranderen lakens in spoken en dansen ze elk op hun eigen spokenmanier.
- De muziek van deze dans is onderverdeeld in 7 tracks, zodat de verschillende onderdelen van de dans gemakkelijk apart behandeld kunnen worden. Het eerste deel is de intro, waar de lakens in spoken veranderen, het tweede deel begint met het lied, daarna komen de verschillende spoken en een afsluiting.

Dansexploratie

- De volgende vragen kunnen je helpen om je dansidee concreet vorm te geven en zijn bedoeld om enerzijds structuur aan te bieden in de aanpak van de dansvertaling en tevens om te laten zien op hoeveel verschillende manieren je één bewegingsidee kunt benaderen.
 1. **WAT** beweegt er? Deze vraag gaat over de beweging die je wilt maken en hoe je het lichaam daarin betreft. De beweging is bijvoorbeeld uitstrekken. Het lichaam kan zowel in isolatie* bewegen als totaal**. Dus: WAT strek je uit: je hele lijf, of alleen je benen, je schouders, of je armen?
 2. **HOE** (dynamiek van de beweging) in een bepaald tempo, met bepaalde kracht en energie. Dus: HOE strek je uit: snel, traag, heel zachtjes en voorzichtig, krachtig?
 3. **WAAR** vindt de beweging plaats in de ruimte om je heen. In lagen, richtingen, patronen. Dus: WAARheen strek je uit: achterwaarts, omhoog, ver weg of telkens in een andere richting?
 4. **MET WIE**: strek je jezelf alleen uit, met de hele groep tegelijk, in tweetallen? Maar ook: strek je jezelf uit vanonder een doek? Dus: beweeg je alleen of met anderen/voorwerpen?

* 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. Zie ook terminologie in theorieeldeel.

** Bij totaalbeweging beweegt het hele lijf. Zie ook terminologie in theorieeldeel.

- Als het spokenbal begint, veranderen alle 'lakens' in spoken. Maar hoe danst een laken? Maak het visueel door aan de hand van een echte lap verschillende mogelijkheden te laten zien. Je kunt een laken frommelen (beweging in en uit elkaar); vouwen (groot en klein); laten glijden; losschudden of heen en weer laten deinen. Doe deze bewegingen voor met een doek en laat de leerlingen proberen om deze bewegingen met hun lichaam mee te dansen. Let op, ze moeten de bewegingen van het doek volgen, niet de bewegingen die de leerkracht maakt om het doek in beweging te brengen!
- Op het bed, in de kast, in de wasmand, hangend aan de waslijn, overal kun je lakens vinden. Maar de plek kan bepalend zijn voor de soort en de kwaliteit van de beweging. Een laken aan de waslijn hangt, wappert, deint, of golft al naar gelang de windkracht. En het laken dat in de wasmachine zit, schommelt en wiegt misschien zachtjes heen en weer of tolt in het rond, afhankelijk van het wasprogramma! Een laken dat op het bed ligt, kreukelt mee met de persoon die erop is gaan liggen. Laat de leerlingen brainstormen over alle verschillende plekken waar je een laken aan kunt treffen. Ooit was er een leerling die nog in de verpakking zat... Laat de leerlingen zelf een uitgangspositie kiezen en van laken tot spook veranderen. Ze blijven hiermee op hun plek.
Muziek: oefenmuziek nr 16
- Tijdens de dans verschijnen er achtereenvolgens verschillende soorten spoken. De onderstaande suggesties kunnen een eerste aanzet geven om in beweging te komen:
 - **Deftige spoken:** dansen met trage, statige bewegingen. Deze spoken glijden of zweven als het ware voort. Neus in de lucht, zeer voornaam. Elke beweging wordt zorgvuldig uitgevoerd, keurig en netjes. Af en toe begroeten ze elkaar misschien wel met een deftige spokenbuiging!
Muziek: oefenmuziek nr 9
 - **Vrolijke spoken:** dansen met afwisselend springerige en huppelende bewegingen, waarbij het hele lijf meedoet. Golvend, draaiend en dwarrelend om en langs elkaar heen.
Muziek: oefenmuziek nr 7
 - **Griezelspoken:** Deze spokensoort kan een beetje 'tricky' zijn, want hoe voorkom je onrust die veroorzaakt wordt door gekke bekken en griezelsgeluiden? Het helpt hier om een duidelijk kader aan te reiken. Deze spoken verplaatsen zich namelijk niet door de ruimte maar ze bewegen op hun plek en meestal in slow motion. Ze worden eigenlijk alleen maar zichtbaar als ze even stilstaan in een pose.
Exploreer met de leerlingen rondom de mogelijkheden van slow motion. Knelpunten daarin zijn balans tijdens gewichtsverplaatsing en spierspanning. En wat zou nu een typische griezelspook pose kunnen zijn? Waarbij je met je lijf en niet je gezicht indruk maakt?
Dit kader leidt tot een trage beweging die voortdurend van vorm verandert; kronkelend, draaiend, twistend, glijdend en duwend. Soms helemaal in elkaar gedoken om dan weer groot en uitgestrekt naar alle kanten te reiken. Deze beweging wordt afgewisseld met stopmomenten waarin een duidelijke vorm wordt vastgehouden, die vervolgens weer vervaagt. Zo zie je ze en zo weer niet.

De leerlingen bepalen zelf wanneer ze een pose maken. Aan het eind van dit couplet wordt de laatste vorm vastgehouden en zijn ze allemaal even heel goed zichtbaar.

Muziek: oefenmuziek nr 3

- **Slaapdronken spoken:** alle leerlingen zwalken en dwarrelen kriskras door de ruimte. Op de 'hik' schrikken ze even wakker waarbij ze een opwaarts sprongetje maken.

Dansstructuur

Maat

intro

- 1 - 6 12 gongslagen, iedereen kiest een eigen beginpositie met daarbij passende minimale beweging (wapperen in de wind, draaien in de machine, etc.)
- 7 - 18 op een plek vrij in de ruimte 'verandert' iedereen van laken tot spook

tussenspel

- 1 - 4 in frontkring*** waar iedereen gaat klaar zitten in kleermakerszit

A

a

- 1 - 8 de handen steunen op de knieën, ellebogen naar buiten, bovenlijf licht voorovergebogen en rond kijken
- 9 - 12 rechtop gaan zitten en met de rechterhand wijzen naar een plek ergens voor je uit
- 13 - 14 heen en weer wiegen
- 15 - 18 licht voorover buigen en weer terug
- 19 - 20 strek de armen bezwerend voor je uit

B

b1

- 1 - 20 dansen als een deftig spook

tussenspel

- 1 - 4 de leerlingen gaan weer op de grond zitten in kleermakerszit

A

a

- 1 - 20 herhaal a

B

b2

- 1 - 10 dansen als een vrolijk spook

tussenspel

- 1 - 4 de leerlingen gaan weer op de grond zitten in kleermakerszit

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



Maat

A
1 - 20

a
herhaal a

B
1 - 24

b3
dansen als een griezelspook

tussenspel

1 - 4

de leerlingen gaan weer op de grond zitten in kleermakerszit

A
1 - 20

a
herhaal a

B
1 - 33

b4
dansen als een slaapdronken spook

slot

1 - 16

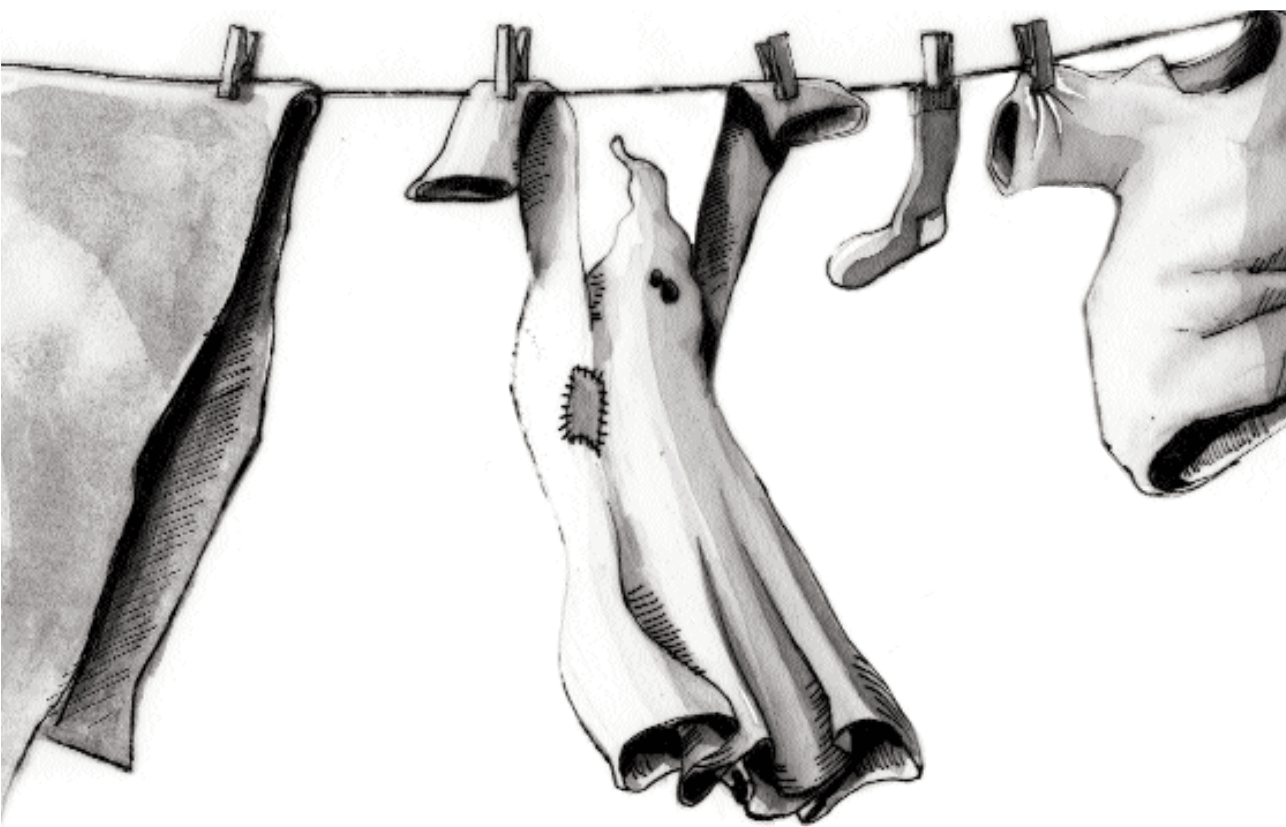
alle spoken dansen traag terug naar hun eigen plek waar ze hun beginhouding (laken) weer aannemen

17

rust

18

de klok slaat één uur, het spokenbal is voorbij!



Voorspel (Tussenspel)

Em Em/D Em/C Em/B

Em D C Bsus4 B

Twaalf uur 's nachts ko - men wij bij el - kaar, wij

Em Am7 Bsus4 B

gaan dan op weg naar't kas - teel in het dal, en

Am B C° B

dan - sen daar de he - le nacht op't spo - ken - bal,

C° B Em Am

spo - ken - bal. De def - ti - ge spo - ken van

Bsus4 B7 Em Bsus4 B7 Em

Zan - zi - bar, Zan - zi - bar.

Liedtekst met bewegingssuggestie

Twaalf uur 's nachts komen wij bij elkaar.

De handen steunen op de knieën, ellebogen naar buiten, bovenlijf licht voor over buigen en rondkijken.

wij gaan dan op weg naar 't kasteel in het dal,

Rechtop gaan zitten en met de rechterhand wijzen naar een plek ergens voor je uit.

en dansen daar de hele nacht op 't spokenbal,

Heen en weer wiegen.

spokenbal

Licht voorover buigen en weer terug.

de deftige spoken van Zanzibar, Zanzibar

Strek de armen bezwerend voor je uit.

... de vrolijke spoken van Zanzibar.

... de griezel spoken van Zanzibar.

... de slaapdronken spoken van Zanzibar.

