

Kapitein Bonkepoot



Muziek	Ralph Hamer, Maria Speth, Marlies Toxopeus
Dans	Maria Speth
Maatsoort	3/4 (refrein + 2e eiland), 6/8 (2 ^e eiland), 2/4 (3 ^e eiland)
Voorspel	4 maten
Opstelling	frontkring of dicht bij elkaar zittend op de grond en vrij in de ruimte
Leeftijdsgroep	suggestie 6 tot en met 10 jaar
Materialen	tekenmaterialen; schatkaart en eventueel voor elke leerling een A4 met de omtrek van een eiland erop getekend voor de grafische notatie opdracht.

Toelichting

- Al jaren zwerft het schip van kapitein Bonkepoot over de 7 wereldzeeën, op zoek naar de verborgen schat van de kapitein. Maar dat is niet zo gemakkelijk, want alle onbewoonde eilanden lijken zo op elkaar en... sommige eilanden lijken wel bewoond!
- Luister bij deze dans eerst goed met de leerlingen naar de muziek. Kunnen ze in de muziek de verschillende eilanden herkennen?
- De muziek van deze dans is onderverdeeld in 4 tracks, zodat de verschillende onderdelen van de dans apart behandeld kunnen worden.

Dansexploratie

Tijdens de zoektocht komen we op heel vreemde eilanden terecht. De manier van voortbewegen is op elk eiland anders.

- Op het **1^e eiland** zakken we meteen weg in het drijfzand, dus gaan we snel plat op onze buik liggen. Maar we willen wel op zoek naar de schat. Heel voorzichtig duwen we ons omhoog, op handen en voeten, op ellebogen en knieën, we rollen voorzichtig om en duwen ons weer omhoog. Stukje bij beetje komen we helemaal tot staand en met veel moeite kunnen we onze benen hoog optrekken om een stap te doen... en nog een... dat is echt zwoegen, dat kost kracht! Het gaat in dit couplet vooral om het opbouwen en het weer loslaten van spierspanning. Traag werkend vanuit de zwaartekracht, in voortbeweging zoeken naar steunvlakken die soms groot, soms miniem kunnen zijn.
- Bij aankomst op het **2^e eiland** merken we dat er meer kapers op de kust zijn. Om ze af te schudden maken we allerlei vreemde 'voetstappen' op het strand, zoals lopen op je tenen, je hielen, of de zijkanten van je voeten. Maar er zijn nog veel meer mogelijkheden om vreemde afdrukken te maken; afwisselend van tenen op hielen, intussen een zigzagbeweging makend; kruipend op knieën en ellebogen; wiebelend op je billen; schuivend op je rug; of schuivend op je buik waarbij je eerst je benen optrekt en dan op je armen verder schuift, net als een rups; rollend, kantelend, alles mag, zolang je maar geen echte voetafdruk maakt. Kunnen de leerlingen in kleine groepjes samen één bijzonder sluipspoor creëren?
- Op het **3^e eiland** wonen mensen, je kunt de trommels al van ver horen. Daar moeten we dus heel voorzichtig langs sluipen en elke keer als je denkt dat iemand je misschien wel kan zien, maak je van jezelf een prachtig standbeeld. Goed luisteren nu, want klinkt de muziek van de dwarsfluit dan mag je al sluipend je weg zoeken, hoor je alleen de trommels dan maak je een standbeeld van jezelf.

De ervaring leert dat dit laatste eiland eigenlijk veel verschillende opdrachten tegelijk biedt. Met onderstaande ideeën kun je er met gemak een hele les aan besteden en kom je tot een mooie verdieping in dans!

Het 3^e eiland steeds bekeken vanuit verschillende doelstellingen.

1. *Vanuit variaties in voortbeweging (sluiptechnieken)*
2. *Vanuit vormverandering (creëren van standbeelden)*
3. *Vanuit ruimtelijke oriëntatie (route over het eiland)*
4. *Vanuit de muzikale invalshoek (het volgen van de panfluit in legato/staccato)*

1. vanuit variaties in voortbeweging

Het beeld dat we schetsen is een spannend beeld dus de voortbeweging is voornamelijk gebaseerd op sluipen. Start je vanuit inventarisatie dan kun je door middel van vragen stellen en voortdurend verwoorden van wat je ziet in een dynamische uitwisseling komen. Hoe sluip je? Gaat dat snel of kan het ook traag. Wat is het verschil tussen sluipen laag bij de grond en hoog op je tenen? Hoever kun je komen in één sluip? Kun je over kronkelpaadjes sluipen, onder struiken of over rotsen?

Je geeft de leerlingen niet alleen de kans om de diverse sluiptechnieken te tonen, je maakt hun ook gevoelig voor de ideeën van andere leerlingen. Uit eigen praktijk heb ik gemerkt dat het benoemen van de bewegingsideeën die leerlingen tonen, een duidelijke meerwaarde heeft voor alle andere leerlingen. Door bijvoorbeeld te benoemen dat de leerling hoog op zijn tenen loopt, of dat het zijn bovenlichaam lichtjes vooroverbuigt tijdens het sluipen, bereik je twee dingen.

- Je laat de leerling in kwestie merken dat je echt kijkt en dus interesse toont voor wat het heeft bedacht. Meestal verdiept de leerling zich nog meer in de beweging als die benoemd wordt, het wordt er zich immers bewust van!
- Tegelijkertijd wordt de aandacht van de andere leerlingen gericht op specifieke details in de bewegingen van de leerling dat iets laat zien. Dat kan weer leiden tot nieuwe inspiratie, of de behoefte om die ene specifieke beweging ook zelf eens uit te proberen. Deze fase van inventarisatie is ook goed om het proces op gang te zetten van participeren, het opdoen van nieuwe ideeën en het laten bezinken hiervan.

2. Vanuit vormverandering

Koppel het werken met vormverandering niet meteen vast aan het verhaal, maar laat ze zich focussen op dit item.

Start bijvoorbeeld eens vanuit een spelvorm met het standbeeldenspel. Als de muziek stopt maak je steeds weer een ander beeld, groot, klein, kronkelig, met uitsteeksels, heel dicht bij de grond, voorover hangend als een struik of bijna net zo lang uitgestrekt als een palmboom.

Kun je ook opeens een prachtig standbeeld maken zonder te wiebelen?

Of werken vanuit de 'erosie-gedachte', het standbeeld verandert soms bijna onmerkbaar. We moeten er stukjes bijschaven/afhalen. De leerlingen maken een beeld, laten dat veranderen (spelen met TIJD, KRACHT en RUIMTE).

3 en 4. Vanuit ruimtelijke oriëntatie en vanuit muziek

Een interessante en minder voor de hand liggende invalshoek is de combinatie van ruimte en muzikale frasering. Door middel van tekenen (grafische notatie) kun je die twee mooi samenbrengen. In dit geval kunnen de leerlingen een route tekenen over het eiland (alleen als de panfluit speelt) en wanneer de panfluit stopt, maken ze een kruis. Daar komt later misschien een standbeeld te staan.

Op deze manier maak je de leerlingen gevoelig voor de frasering in de muziek en voor de oriëntatie in de ruimte (eerst tekenen en dan je eigen parcours dansen)
Als je al deze verschillende invalshoeken geprobeerd hebt, is het voor de leerlingen gemakkelijker om deze verschillende mogelijkheden op te bouwen in één dans op het 3^e eiland.



Dansstructuur

Maat

Intro

1 – 4 de leerlingen zitten in de boot van Bonkepoot

A

a1

1 - 34 de leerlingen zingen zittend in de kring het lied

Tussenspel

1 - 4 de leerlingen springen van boord op het 1^e eiland

B

b

1 – 40 de leerlingen bewegen zich over het drijfzand

Tussenspel

1 – 4 de leerlingen komen terug aan boord van het schip

A

a2

1 – 34 herhaal a

Tussenspel

1- 4 de leerlingen springen van boord op het 2^e eiland

C

c

1 – 34 de leerlingen maken verschillende sporen en afdrukken

Tussenspel

1 - 4 de leerlingen komen terug aan boord van het schip

A

a3

1 – 34 herhaal a1

Tussenspel

1– 4 de leerlingen springen van boord op het 3^e eiland

D

d

1 – 52 de leerlingen sluipen over het bewoonde eiland en maken standbeelden om niet ontdekt te worden.

Tussenspel

1 - 4 de leerlingen komen terug aan boord van het schip

A

a4

1 – 34 herhaal a1

Liedtekst

We varen dagen over zee
heen en weer.
En straks dan hoor je: "land in zicht",
ooit een keer...

Voorspel: 2 maten

The image shows a musical score for a song in 3/4 time. It consists of two staves of music. The first staff has three measures with lyrics: "We va- ren da- gen o- ver zee heen en weer. En". Above the first, second, and third measures are the chord symbols C, G, and C respectively. The second staff has three measures with lyrics: "straks dan hoor je 'land in zicht', ooit een keer....". Above the second and third measures are the chord symbols G and C respectively. The music is written in a simple, accessible style with a treble clef and a key signature of one flat.

Tips

- Moedig de leerlingen aan om steeds de lege plekken in de zaal op te zoeken door ze te vertellen dat ze niet met zijn allen op hetzelfde plekje naar de schat moeten zoeken...
- De muziek van het 3^e eiland nodigt tevens uit tot het maken van een grafische partituur. Als de dwarsfluit speelt, tekenen de leerlingen hun route, de stops worden gemarkeerd voor de standbeelden. De kaart kan nog verder worden ingevuld met bomen, rotsen etc. Zo krijg je meteen een mooie landkaart! Als de kaart klaar is, kan de helft van de groep zijn eigen route dansen terwijl de anderen meekijken, daarna wisselen. Klopte de landkaart?
- Maak bij het 3^e couplet eventueel gebruik van de pauzeknop om de 'standbeeldenstop' wat meer tijd te geven.