

KLAP/ZITDANS

Muziek	Ruud Lucker
Dans	Maria Speth
Maatsoort	4/4
Voorspel	4 maten
Opstelling	frontkring* van tweetallen, zittend op de grond in kleermakerszit
Leeftijdsgroep	suggestie 9 t/m 12 jaar (basisschool groep 5 t/m 8)

Toelichting

- Deze zitdansen kan uitstekend in het klaslokaal worden uitgevoerd en is bedoeld als coördinatieoefening, maar eenmaal bekend is hij ook goed te gebruiken als energizer of als afsluiting aan het einde van de les.
- Deze dans doet een beroep op verschillende vaardigheden: cognitief, sociaal, muzikaal en creatief.
- Door de verschillende figuren wisselend door elkaar af te roepen, worden de leerlingen tevens aangesproken op hun reactievermogen.

Dansstructuur

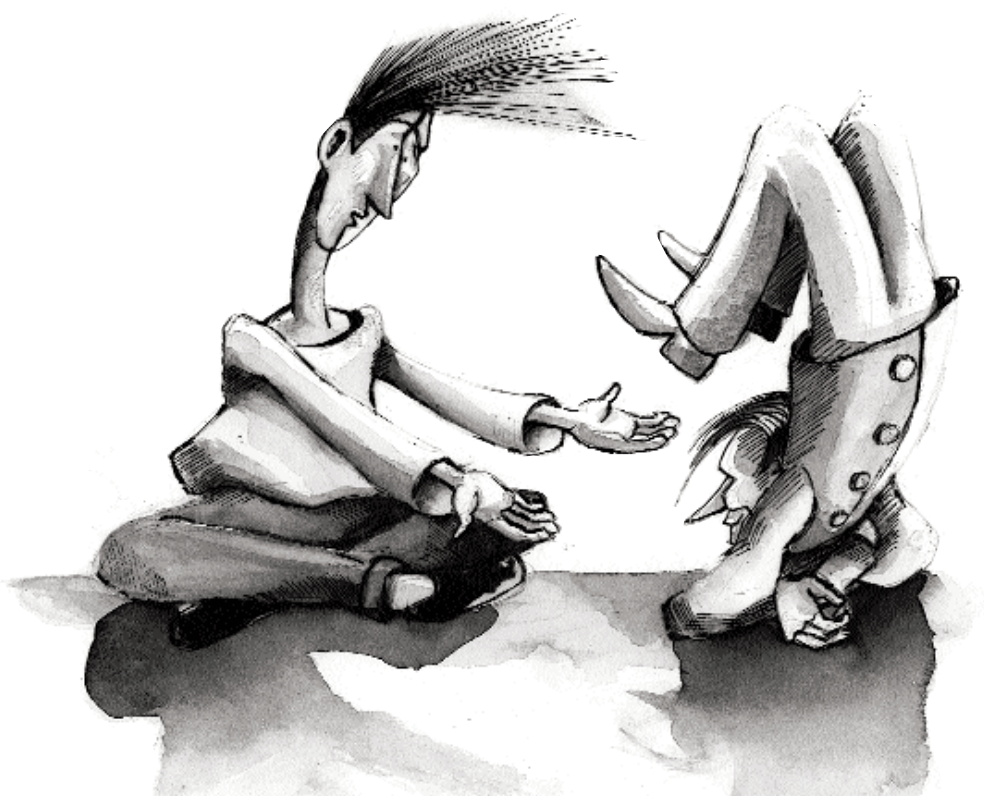
- Bij het aanleren van deze dans kun je het beste als volgt te werk gaan:
 - Eerst het basisfiguur aanleren, een 4/4 maat die bestaat uit twee klappen op de knieën, één in de handen, de 4e tel is een rust! Oefen dat een paar keer en benoem het rustmoment.
 - Vul het 1e figuur in (zie onderstaande instructies). Blijf dit herhalen totdat alle leerlingen dit beheersen.
 - Leer dan pas het 2e figuur aan. Moedig de leerlingen aan om zoveel mogelijk variaties op de 4e tel te bedenken en... afkijken mag ook zodat je inspiratie hebt voor de volgende keer!
 - Idem voor figuur 3, waarin de tweetallen aan bod komen.
- Wanneer de figuren eenmaal bekend zijn, kunnen ze in willekeurige volgorde en duur worden uitgevoerd.

Er is dus geen vast kader. Figuur 1 kan misschien vier maten duren, alvorens figuur 3 wordt afgeroepen, maar evengoed zes of acht maten. Bij elke wijziging roep je overigens maar één keer het nieuwe figuur af, bij herhaling hiervan hoeft je niets te zeggen. Het is leuk om in te spelen op de anticipatie van de leerlingen, wanneer je een hele tijd niets zegt en dan opeens een aantal keren achter elkaar wisselt, of precies andersom, je wisselt een aantal malen snel en dan opeens niet, gegarandeerd dat een aantal van je leerlingen al in de 'gewoontemodus' zit!
- Belangrijk! Verandering van figuur dient altijd te worden afgeroepen op de 4e tel, dan kunnen de leerlingen zich op tijd aanpassen. Immers na verloop van tijd zijn die eerste drie tellen een automatisme en geeft dat ruimte om na te denken over de 4e tel. Voor degene die afroept is het echter wel een uitdaging, je doet namelijk het één en roept tegelijk al de volgende handeling af en het is best lastig, meedoen en praten tegelijk!

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

- Extra optie voor de oudere groepen. Wanneer de leerlingen deze dans voldoende beheersen, kunnen ze ook zelf de leider zijn die de volgorde afroept. Als extra 'veiligheidsmarge' hanteer je daarbij de volgende richtlijn: als de leider zich vergist en niet op het juiste moment (4e tel!) de verandering afroept, mag de groep niet meegaan met de verandering van de beweging! Uiteraard gaat het grootste deel van de leerlingen daarin wel mee en is de 'fout' van de leider dus tevens ook die van de groep! Dit haalt de drempel om fouten te maken een beetje weg!
- Het onderstaand voorbeeld geeft uitleg over de indeling van elk figuur:

Maat	Tel
	figuur I (<i>groep</i>)
1	1 - 2 twee klappen op de knieën 3 een klap in beide handen 4 een klap tegen de handen van wederzijdse burens (handen zijn hierbij op schouderhoogte)
	figuur II (<i>solo</i>)
2	1 - 2 twee klappen op de knieën 3 een klap in beide handen 4 klap met beide handen ergens -naar keuze- op eigen lijf
	figuur III (<i>tweetallen</i>)
3	1 - 2 twee klappen op de knieën 3 een klap in beide handen 4 een klap tegen handen van partner (nummers 1 en 2)



Variaties

De onderstaande variatie is een voorbeeld bedoeld voor de oudere leerlingen. De leerlingen gaan hiervoor in tweetallen tegenover elkaar zitten, liefst verspreid door het lokaal. Ook bruikbaar in de klas dus! De basis blijft hetzelfde, maar de commando's zijn een beetje anders.

Je kunt op de 4e tel de volgende mogelijkheden afroepen:

- 'samen' = klap met beide handen tegen de handen van je partner
- 'rechts' = high five met de rechterhand tegen de rechterhand van je partner
- 'links' = high five met de linkerhand tegen de linkerhand van de partner

Je leert dit als volgt aan:

- Twee klappen op de knieën. Een klap in beide handen en één tel rust.
- Bouw uit naar 'SAMEN', op de plaats van de rust (4e tel) klappen de partners met beide handen tegen elkaars handen.
- Als de groep goed volgt bouw je uit met RECHTS of LINKS. Waarbij ze elkaar een high five met de 'rechterhand' geven en idem voor het commando links, elkaar een high five met de linkerhand geven.
- Let erop dat je het commando altijd geeft op de 4e tel. Dat geeft de groep tenminste drie tellen de kans om het commando in zich op te nemen.
- Als de groep kan volgen, kun je de tweetallen zelf aan de slag laten gaan, waarbij één van de twee de leider is en mag afroepen. Wat het extra intens maakt is dat de ander niet mag volgen als er NIET op de 4e tel afgeroepen wordt. In dat geval is de leider niet alleen verantwoordelijk...
Uiteraard regelmatig wisselen van leider.
- Voor de rust in de groep is het prettig om allemaal tegelijk te starten met 'samen', daarna mogen de tweetallen hun gang gaan. Valt een tweetal uit, moedig ze dan aan om even rond te kijken en te luisteren naar het ritme van de rest van de groep en daar weer bij aan te sluiten zodat het ritme en de klappen gelijk blijven voor iedereen.

Tip

Dit dansspel is ook zeer geschikt bij internationale uitwisselingen. Indien er een school uit het buitenland op bezoek komt, hoeven de leerlingen in wezen alleen 'SAMEN, RECHTS en LINKS' in de taal van de gasten te kennen om op deze wijze speels met elkaar te kunnen communiceren.

Onderstaand enkele voorbeelden, de rest kun je zelf googlen:

Engels: TOGETHER, RIGHT, LEFT ONE, TWO, THREE

Duits: ZUSAMMEN, RECHTS, LINKS EINS, ZWEI, DREI

Frans: ENSEMBLE, DROITE, GAUCHE UN, DEUX, TROIS

Italiaans: INSIEME, A DESTRA, A SINISTRA UNO, DUO, TRE

Spaans: JUNTOS, DERECHA, IZQUIERDA UNO, DOS, TRES

Chinees: 在一起, 左, 右 Zài yìqǐ, zuǒ, yòu Yī, èr, sān