



Lesbrief

Dance Battle


Dance Battle

'Welk team verzint de meeste verschillende dance-moves in één minuut?'

 **Dansante activiteit:** Samenwerking, improvisatie en elkaar inspireren

 **Moeilijkheidsgraad:** Makkelijk

 **Onder- en middenbouw**

 **Tijdsduur:** 25-30 minuten + voorbereidingstijd: 10 minuten (lezen van deze lesbrief)

 **Benodigheden:**

- Lappset Sona (interactief geluidsspeeltoestel voor de buitenruimte)
- Papier met een pen of een mobiel digitaal hulpmiddel (zoals een mobiele telefoon) om scores bij te houden
- Een hulpmiddel om de tijd bij te houden

Leerdoel: Tijdens deze dansles leren de leerlingen om samen te werken en samen zoveel mogelijk dansbewegingen te verzinnen om de Dance Battle te winnen!

WERK SAMEN EN VERZIN ZOVEEL MOGELIJK DANCE- MOVES IN ÉÉN MINUUT

Tijdens deze dansles leren de leerlingen om samen te werken en samen zoveel mogelijk verschillende dance-moves te verzinnen. Er staan twee teams tegenover elkaar en het team dat de meeste dance-moves binnen één minuut verzint, wint!

1) Warming-up (5 minuten)

Locatie: Bij de Lappset Sona

Opdrachten:

- Opdracht 1: Alle leerlingen staan in een grote kring rondom de Lappset Sona.
- Opdracht 2: Laat alle leerlingen één dance-move verzinnen die herhaalbaar is. De leerlingen krijgen hier zo'n 20 seconden te tijd voor. De leerlingen mogen overleggen, elkaar helpen en elkaar inspireren als een buurman of buurvrouw in de kring geen inspiratie heeft.
- Opdracht 3: Iemand zet een dansbaar lied aan via de Lappset Sona. Dit mag een leerling of de docent zijn.
- Opdracht 4: Degene die de muziek heeft aangezet, wijst een leerling aan die als eerste de, bij Opdracht 2 bedachte, dance-move mag laten zien. Er hoeft maar één dance-move gemaakt te worden en die wordt meerdere keren herhaalt. Alle andere leerlingen in de kring dansen deze dance-move na, zodat de hele kring deze dance-move danst.
- Opdracht 5: Degene die de muziek heeft aangezet, wijst nu een andere leerling aan die nu zijn of haar dance-move mag laten zien. En weer dansen alle leerlingen in de kring deze beweging mee.
- Opdracht 6: Herhaal Opdracht 4 en 5 totdat het lied is afgelopen.

2) Dansopdracht (15 minuten)

Locatie: Bij de Lappset Sona

Opdrachten:

- Opdracht 1: Verdeel de leerlingen in teams van drie leerlingen.
- Opdracht 2: De eerste twee teams zijn aan de beurt voor de Dance Battle. Het ene team neemt plaats op de cijfers in de groene vakken (cijfers 4, 5 en 6). Het andere team neemt plaats op de cijfers in de blauwe vakken (cijfers 7, 8 en 9).
- Opdracht 3: Bepaal twee spelleiders. De ene spelleider houdt de tijd bij, de andere spelleider houdt de score bij. Dit mogen twee leerlingen uit andere teams zijn, of de docent met een leerling die 'over' is, omdat deze leerling bijvoorbeeld door een blessure niet mee kan dansen of omdat er anders een groepje van 4 leerlingen zou zijn ontstaan. De spelleiders nemen plaats op de gele vakken met de cijfers 2 en 3. De leerlingen van de teams die nu niet aan de beurt zijn, nemen plaats rondom de Lappset Sona, zij zijn het publiek. Het team waarvan de leeftijden bij elkaar opgeteld het laagste is, mag beginnen (dit is het team met de jongste leerlingen).
- Opdracht 4: Één van de spelleiders zet een dansbaar lied aan via de Lappset Sona en de leerling die op het laagste cijfer staat van het team wat mag beginnen (de 4 of de 7), begint direct met het laten zien van zijn of haar dance-move. Deze dance-move wordt genoteerd door de spelleider die de score bijhoudt en de beurt gaat naar het andere team. De teams mogen onderling overleggen over dance-moves en elkaar inspireren om zoveel mogelijk verschillende dance-moves te verzamelen.
- Opdracht 5: Ook de leerling van het andere team die staat op het laagste getal (de 4 of de 7) mag starten met het laten zien van zijn of haar dance-move. De spelleider die de score bijhoudt, noteert deze move weer en de beurt gaat weer over naar het team wat begonnen is.

- Opdracht 6: Nu laat de leerling die de 5 of de 8 staat zijn of haar dance-move zien. Deze move wordt weer genoteerd.
- Opdracht 7: Herhaal Opdracht 4 t/m 6 totdat de spelleider die de tijd bijhoudt constateert dat twee minuten van het lied zijn verstreken. Na deze twee minuten is de beurt van deze teams voorbij en komen er twee nieuwe teams op de groene en de blauwe vakken staan.
- Opdracht 8: De Dance Battle herhaalt zich totdat alle teams hebben gedanst. Er mag gebruik gemaakt worden van dezelfde of juist van verschillende muziek per Dance Battle.
- Opdracht 9: Het team met de meeste verschillende dance-moves heeft deze Dance Battle gewonnen!

3) Evaluatie (5 minuten)

Locatie: Bij de Lappset Sona of in de klas

Opdracht:

Bespreek met de leerlingen hoe de Dance Battle ging. Was het moeilijk om dance-moves te verzinnen? Waarom vond je dat? Was het juist makkelijk? Hebben de leerlingen elkaar geholpen en elkaar geïnspireerd om zoveel mogelijk verschillende dance-moves te verzamelen met het team? Wie was heel goed in het verzinnen van dance-moves? Welke bewegingen waren het meest verrassend?