

Lesbrief groep 5/6 Dansopdrachten die aansluiten bij het thema:  
Aardse extremen



Beste leerkracht,

Voor je ligt een dansles die gemaakt is bij het thema: Aardse extremen. In dit thema onderzoeken de kinderen verschillende aardse extremen en ontdekken ze hoe deze aardse extremen ontstaan. De dansles is opgedeeld in drie onderdelen die je achter elkaar, in één les kunt geven. Deel 3 kun je eventueel ook los geven. De ingeschatte tijdsduur van ieder onderdeel staat boven de beschrijving. In deel een gaan de leerlingen individueel creatief aan de slag met één van de aardse extremen. In deel 2 gaan de leerlingen hun zelfbedachte pasjes aan elkaar laten zien en raden welk aardse extreem er wordt uitgebeeld. Op deze manier maken de leerlingen op speelse en creatieve wijze kennis met het thema. Voor de opdrachten is ruimte nodig. Het werkt het beste om ze in een speellokaal uit te voeren. Bij de opdrachten worden suggesties gegeven voor het gebruiken van muziek. Hier kun je gebruik van maken, maar je mag er uiteraard ook zelf muziek erbij uitkiezen.

Veel dansplezier!

Yurena Pereira Silva

DEEL 1: Aardse extremen, ervaar het zelf!

Geschatte tijdsduur: 30-40 minuten



Bespreek met de leerlingen welke aardse extremen ze al voorbij hebben zien komen de afgelopen week. Wanneer nog niet alle aardse extremen voorbij zijn gekomen, loop ze dan nog even na en benoem een aantal kenmerken van elk aardse extreem. In de bijlage vind je kaartjes met vier aardse extremen erop; aardbeving, tsunami, tornado en vulkaanuitbarsting. Vertel de leerlingen dat deze vier aardse extremen in de hoge hoed zitten. Laat elk kind een kaartje met een aardse extreem erop pakken uit de hoge hoed. Let op! De kinderen mogen elkaar **niet** vertellen welk kaartje ze hebben gepakt, dit gaan ze op een later moment van elkaar raden. Er zijn van elk aardse extreem 8 kaartjes gemaakt, in totaal 32 kaartjes. Er dienen ongeveer evenveel kinderen bij elk aardse extreem ingedeeld te zijn. Vervolgens laat je elk kind een plekje in de ruimte zoeken, waar zij individueel 3 bewegingen (meer mag natuurlijk ook) zullen maken die zij vinden passen bij het kaartje dat ze hebben gepakt. Ze mogen ook geluiden bedenken die passen bij de bewegingen. Als er kinderen zijn die het lastig vinden om bewegingen te bedenken, dan kun je ze op weg helpen met onderstaande 'vormen van bewegen'. Vraag de kinderen welke type bewegingen er bij een vulkaanuitbarsting passen. Hard of juist zacht? Soepel of juist zwaar?

Vormen van bewegen

**KRACHTIG** - bij iedere beweging gebruiken we een vorm van kracht. Deze vorm bepaalt hoe je de beweging uitvoert en hoe deze eruit komt te zien.

**HARD** - korte en harde bewegingen

**ZACHT** - voorzichtig, lief

**STRAK** - korte en strakke bewegingen, beweging in stukjes

**SOEPEL** - vloeiende en doorlopende bewegingen

**SLAP** - losse bewegingen met weinig spierkracht

**STERK** - bewegingen met veel spierspanning

**ZWAAR** - moeilijk bewegen met veel weerstand, alsof je niet vooruit komt

**LICHT** - makkelijk bewegen, zonder weerstand

DEEL 2: Aardse extremen, raden maar!

Geschatte tijdsduur: 20 minuten

Mogelijkheden voor muziek:

<https://www.youtube.com/watch?v=DU203TWhrTE>

<https://www.youtube.com/watch?v=FOY9fLm3eYI>



Verdeel de groep in twee. Eén groep gaat de bewegingen laten zien die hij/zij heeft bedacht en de andere groep gaat kijken. Elke leerling krijgt een andere leerling toegewezen waar hij/zij naar gaat kijken. De kinderen laten hun bewegingen **een aantal keer achter elkaar** zien. Als groep 1 de bewegingen heeft laten zien, wordt per toekijkende leerling gevraagd welke aardse extremititeit zijn duo heeft (en evt waar hij dat aan heeft kunnen zien). De leerling die zijn bewegingen heeft laten zien mag vertellen of dat klopte. Als elke toekijkende leerling heeft geraden, worden de groepen omgewisseld en mag de ander raden. Als iedereen 1x zijn bewegingen heeft laten zien en 1x heeft geraden, wordt deel 2 van de les afgesloten.

DEEL 3: Aardse extremen, samenwerken!

Geschatte tijdsduur: 50 minuten

Benodigdheden: A3tjes voor de mindmap



Vertel de kinderen eerst iets over Afrikaanse dans. In Afrikaanse dansen worden vaak dingen uit de natuur of alledaagse dingen uitgebeeld. Een Afrikaanse danser kan bijvoorbeeld nadoen hoe de rivier stroomt, of hoe een olifant op de grond stampt. Laat de kinderen goed kijken naar het filmpje en laat hen nadenken over de volgende vragen: Wat beelden de kinderen in het filmpje uit? Wat voor soort bewegingen maken de kinderen? Zijn de bewegingen krachtig of juist zacht, maken de kinderen korte bewegingen of lopen de bewegingen juist soepel in elkaar over?

Link naar filmpje: <https://www.youtube.com/watch?v=GCzplZmbhVw>

De kinderen in het filmpje maken hele krachtige bewegingen. Je wordt er als kijker vrolijk van en krijgt misschien zelfs zin om mee te doen. Hoe moet je beweging overkomen als je een vulkaanuitbarsting uitbeeld? Misschien moet dat juist heel angstaanjagend overkomen en moeten mensen juist het idee krijgen dat ze weg moeten rennen!

Vervolgens mogen alle kinderen die aan het begin van de les hetzelfde kaartje hebben gepakt, bij elkaar gaan staan. Dus alle kinderen die het kaartje aardbeving hebben gepakt mogen bij elkaar staan, alle kinderen met een kaartje van tsunami bij elkaar etc. De leerlingen hebben in deel 1 van de les ieder individueel drie bewegingen bedacht die bij hun aards extreem passen. In dit deel gaan ze samen passende bewegingen ontdekken bij het aardse extreem. Laat de leerlingen eerst een mindmap maken. Zet de naam van het aardse extreem (vulkaanuitbarsting, tsunami, aardbeving of tornado) in het midden van een A3 formaat papier en laat de leerlingen alle woorden opschrijven die bij ze te binnen schieten als ze aan dat aardse extreem denken. Geef de leerlingen hier **10 minuten** de tijd voor.

Laat de leerlingen vervolgens samen brainstormen over het type bewegingen dat hier dan bij hoort. Een aardbeving trilt, een vulkaanuitbarsting spuit omhoog en een tornado draait rond. Denk met de leerlingen mee; draai je met je hele lichaam rond als je een tornado uitbeeld? Dat kan, maar daar word je misschien wel duizelig van.. Hoe kun je op een andere manier draaiende bewegingen maken? Door met je armen te zwaaien, bijvoorbeeld! Probeer ook buiten de kaders te denken; bij een tornado horen uiteraard hele krachtige bewegingen, maar er is ook vaak een 'stilte voor de storm'. Hoe beeld je dat dan uit? Ze mogen hierbij ook geluiden maken die misschien wel bij de beweging horen. Ook hier krijgen de leerlingen **10 minuten** de tijd voor.

Vervolgens gaan de leerlingen per groepje minimaal **vijf** bewegingen bedenken die ze na het maken van de mindmap het beste bij het aardse extreem vinden passen. De leerlingen krijgen **15 minuten** de tijd om de bewegingen te bedenken en met elkaar te oefenen. Hou hierbij ook weer de manieren van bewegen erbij die in deel 1 aan bod zijn gekomen. Zijn de bewegingen die bij een aardbeving horen soepel of krachtig en waarom? Op deze manier reflecteren de kinderen ook op hun dans. Na 15 minuten gaat elk groepje hun bewegingen laten zien aan de rest van de groep op muziek.

Vormen van bewegen

**KRACHTIG** - bij iedere beweging gebruiken we een vorm van kracht. Deze vorm bepaalt hoe je de beweging uitvoert en hoe deze eruit komt te zien.

**HARD** - korte en harde bewegingen

**ZACHT** - voorzichtig, lief

**STRAK** - korte en strakke bewegingen, beweging in stukjes

**SOEPEL** - vloeiende en doorlopende bewegingen
































**SLAP** - losse bewegingen met weinig spierkracht

**STERK** - bewegingen met veel spierspanning

**ZWAAR** - moeilijk bewegen met veel weerstand, alsof je niet vooruit komt

**LICHT** - makkelijk bewegen, zonder weerstand

Bijlage 1. Kaartjes met aardse extremen

<p>AARDBEVING</p> 	<p>TSUNAMI</p> 	<p>TORNADO</p> 	<p>VULKAANUITBARSTING</p> 
<p>AARDBEVING</p> 	<p>TSUNAMI</p> 	<p>TORNADO</p> 	<p>VULKAANUITBARSTING</p> 
<p>AARDBEVING</p> 	<p>TSUNAMI</p> 	<p>TORNADO</p> 	<p>VULKAANUITBARSTING</p> 
<p>AARDBEVING</p> 	<p>TSUNAMI</p> 	<p>TORNADO</p> 	<p>VULKAANUITBARSTING</p> 
<p>AARDBEVING</p> 	<p>TSUNAMI</p> 	<p>TORNADO</p> 	<p>VULKAANUITBARSTING</p> 
<p>AARDBEVING</p> 	<p>TSUNAMI</p> 	<p>TORNADO</p> 	<p>VULKAANUITBARSTING</p> 
<p>AARDBEVING</p> 	<p>TSUNAMI</p> 	<p>TORNADO</p> 	<p>VULKAANUITBARSTING</p> 
<p>AARDBEVING</p> 	<p>TSUNAMI</p> 	<p>TORNADO</p> 	<p>VULKAANUITBARSTING</p> 