

DANSSPEL

Paul Rooyackers

INLEIDING

Dansspel is een kaartspel, bestaande uit 64 kaarten en een begeleidend tekstboekje. Het geheel is verpakt in een doosje. Dit kaartspel is een zelfstandig dansspel en is los verkrijgbaar naast de boeken *Honderd Dansspelen* en *Honderd Nieuwe Dansspelen*. Het kan uitstekend als aanvulling op deze boeken gebruikt worden. Het spel is bedoeld voor alle onderwijs- en vormingssituaties en is speciaal voor kennismakingsdagen of werkweken erg geschikt als 'opwarmer' om de sfeer binnen een groep te stimuleren.

Kennismakingsspel

Dansen kun je op vele manieren. Deze danskaarten geven via tekening en tekst 1001 suggesties aan de deelnemers van het spel om tot een creatieve dans te komen. Speciaal kinderen, maar ook volwassenen die niet gewend zijn om een dans te bedenken, worden hier gestimuleerd om met de aanwijzingen creatief om te gaan en een dans te improviseren. Door middel van gekozen of getrokken kaarten en vooraf ingedeelde groepen worden de kaarten verspreid. Na een korte voorbereidingstijd kan er naar verschillende dansen gekeken worden, die ter plekke bedacht worden.

Dit kaartspel is uitermate geschikt als kennismakingsspel bij groepen die nog vreemd en onwennig tegenover elkaar staan; dit geldt zowel voor kinderen als voor volwassenen.

De series kaarten

Het kaartspel bevat 7 verschillende series kaarten die in groepsverband uitgewerkt kunnen worden tot een dans:

- 16 kaarten met **bewegingswoorden: de serie BEWEGING**
- 8 kaarten met **geluids aanduidingen: de serie GELUID**
- 8 kaarten met aanwijzingen om de **snelheid** erin te verwerken: **de serie SNELHEID**
- 8 kaarten met de aanduiding van de plek **waar** de dans wordt opgevoerd: **de serie PLAATS**
- 8 kaarten die aangeven **hoe** er gedanst moet worden: **de serie ALS**
- 8 kaarten met de **krachtsinspanning** die erin verwerkt moet worden: **de serie KRACHT**
- 8 kaarten die het **gevoel** aangeven dat uitgebeeld wordt: **de serie GEVOEL**

Wat betekenen de kaarten?

De afbeeldingen op de kaarten zijn in eerste instantie bedoeld om de fantasie op te wekken. Ze zijn een uitnodiging tot een dansimprovisatie. Vanzelfsprekend kan iedere deelnemer iets anders uit de tekeningen of uit de begrippen halen.

Bijvoorbeeld in de serie 'GELUID' betekent *op de grond* dat er een geluid in contact met de grond gemaakt dient te worden. In de serie 'PLAATS' betekent *van punt naar punt* dat een deelnemer van de ene plek naar de volgende denkbeeldige plek kan dansen. De afbeelding *wuivend tarwe* (serie 'ALS') is bedoeld als grap, maar kan wel degelijk gedanst worden. De afbeelding maakt duidelijk dat het gaat om een zacht wiegende beweging. In de praktijk heb ik daar al erg leuke voorbeelden van gezien. De kaart *heel langzaam*: daarmee wordt bedoeld *in slow motion*.

In dezelfde serie kan de kaart *in vier tellen* betekenen dat de dans in een 4-tels maat gedanst moet worden. De kaart *van beeld naar beeld* betekent dat er steeds standbeelden in voorkomen. Dat kan één seconde duren, maar kan als beeld ook langer aangehouden worden. Iedere kaart kan door een andere deelnemer nieuw geïnterpreteerd worden. Die vrijheid heeft iedere deelnemer dan ook.

Grootte en leeftijd van de groep

Het dansspel is te gebruiken door solisten, duo's en natuurlijk ook door groepen van 4 tot 64 deelnemers. Met kinderen vanaf de leeftijd van zes jaar kan met dit dansspel gewerkt worden.

Ook voor tieners en volwassenen bevat het dansspel voldoende mogelijkheden voor meerdere bijeenkomsten.

Ruimte

In iedere zaal (of klaslokaal) kan dit kaartspel uitgevoerd worden. Belangrijk is wel dat de vloer schoon is (zeker wanneer de deelnemers op blote voeten werken). De begeleider zorgt ervoor dat er geen scherpe of gevaarlijke objecten of uitsteeksels in de ruimte aanwezig zijn.

Uitleg van het spel

Er zijn allerlei manieren te bedenken om met dit kaartspel om te gaan. Er worden hier verschillende voorbeelden uit de doeken gedaan. Deze kunnen direct uitgevoerd worden. De begeleider kan inschatten of de deelnemers de opdrachten zo kunnen verwerken. Eventuele vooroefeningen staan verderop in deze handleiding vermeld.

DE KAARTEN

Serie 1: BEWEGING bestaat uit de volgende 16 kaarten: *struikelend, wankelend, sluipend, slingerend, schuivend, duwend, zwevend, duikelend, trillend, trekkend, springend, draaiend, verend, vallend, rollend, glijdend.*

Serie 2: SNELHEID bestaat uit de kaarten: *van beeld naar beeld, in vier tellen, traag, van snel naar langzaam, heel langzaam, vliegensvlug, snel, vloeiend.*

Serie 3 : PLAATS bestaat uit de kaarten: *op één plek, achteruit, van hoog naar laag, kris kras, in een rechte lijn, overal, van punt naar punt, in een cirkel.*

Serie 4: KRACHT bestaat uit de kaarten: *sterk, gespannen, ontspannen, log, zwaar, zwak, licht, soepel.*

Serie 5: GEVOEL bestaat uit de kaarten: *teleurgesteld, kwaad, pijn, trots, bedroefd, bang, verliefd, vrolijk.*

Serie 6: ALS bestaat uit de kaarten: *als een robot, als een dier, als een spook, als een marionet, als een machine, als wuivend tarwe, als een monster, als een magneet.*

Serie 7: GELUID bestaat uit de kaarten: *met je handen, met je stem, muisstil, met je voeten, met een ander, met een groep, met een instrument en op de grond.*

DANSVORM 1 : VAN SOLO TOT KWARTET

Tijdsduur: een half uur

Aantal: tot 48 deelnemers

Iedere deelnemer krijgt van de begeleider een kaart in de handen (de deelnemers staan of zitten in de kring bij het begin). Zonder de kaart aan een ander te laten zien, kijkt de deelnemer naar de afbeelding en de tekst op de kaart, stopt deze weg en gaat de gevraagde beweging in de zaal zelfstandig oefenen. De begeleider loopt rond en stimuleert iedere deelnemer tot het uitwerken van zijn bewegingsoplossing. Iedereen is enkele minuten bezig. De series 'PLAATS' en 'GELUID' worden in deze dansvorm nog niet gebruikt, omdat die kaarten alléén tot te weinig beweging aanleiding geven. De begeleider kijkt of de deelnemers de aanwijzing op de kaart begrijpen en kunnen uitvoeren.

Zonodig geeft de begeleider hier en daar suggesties terwijl de anderen bezig zijn.

Op een teken van de begeleider wordt gestopt. Iedere deelnemer gaat nu bij één andere deelnemer staan. Ze doen elkaar vóór wat er op de kaart staat, raden dat van elkaar, laten elkaar de kaart zien en maken daaruit een combinatie van de twee begrippen.

Vervolgens vraagt de begeleider of de ontstane duo's een ander tweetal opzoeken om daarmee een dans te maken waarbij vier begrippen gebruikt worden in de dans. Het tweetal laat het gemaakte eerst zien aan de andere twee, waarna het andere tweetal hun dansbewegingen laat zien. De vier deelnemers praten met elkaar over hoe de gevonden dansbewegingen gecombineerd kunnen worden. Ze oefenen het en alle viertallen laten de dans aan elkaar zien.

De kaarten worden vóór de presentatie ingeleverd. De begeleider vraagt na iedere dans of de anderen hebben ontdekt om welke begrippen het gaat, of de dans begrepen is en wat men er van vond. Na enkele keren kennen de deelnemers zo de kaarten bij naam.

Voorbeeld:

Er ontstaat bijvoorbeeld de combinatie *kwaad* (serie 'GEVOEL') met *schuivend* (serie 'BEWEGING'), daarna de combinatie *heel langzaam* (serie 'SNELHEID') met *als een spook* (serie 'ALS').

Het viertal moet een dans samenstellen met deze vier begrippen. Natuurlijk mag de groep zelf bedenken hoe er door de zaal gedanst wordt, hoe ze de dans opbouwen (met of zonder verhaal) en hoe de dans zal starten en eindigen. De begrippen die ze hebben 'getrokken', geven de extra accenten aan het geheel en geven

een richting aan, voor wie zijn eigen vrijheid in het stukje wil bewaken: het viertal mag zelf beslissen of ze alle vier als spook gaan dansen of dat er maar één spook in voorkomt, of er maar één keer in geschoven wordt, of de hele tijd enzovoort. De begrippen moeten wel duidelijk in een verband gebruikt worden. De begeleider kan daar extra op wijzen terwijl iedereen aan het repeteren is. De deelnemers maken met de getrokken begrippen de dans af volgens eigen idee. Daar kan een dansverhaal in zitten, maar het mag ook een bewegingsstudie zijn.

DANSVORM 2: KWARTET 1

Tijdsduur: een half uur

Aantal: tot 64 deelnemers

De kaarten van de series 'PLAATS' en 'GELUID' worden nu wel gebruikt. De

begeleider verdeelt de groep in drie- of viertallen waarbij ieder groepslid één kaart mag trekken (de kaarten liggen met de rug op een tafel uitgestald, per serie). De groep bekijkt de vier kaarten (uit vier verschillende series) die ze getrokken hebben en bedenken een dans.

Zo kan er een viertal kaarten getrokken worden zoals bijvoorbeeld *op de grond* (serie 'GELUID'), *bang* (serie 'GEVOEL'), *sluipend* (serie 'BEWEGING') en *op één plek* (serie 'PLAATS'). In dit geval dienen de vier deelnemers een dans te ontwerpen waarin deze vier begrippen centraal staan. Door de andere deelnemers moeten deze begrippen ook te raden zijn. Ieder viertal laat een dans zien, die een minuut kan duren. Ze maken *een korte dans* over welke mogelijkheden er in dansbewegingen bestaan vanuit deze kaarten.

DANSVORM 3: KWARTET 2

Tijdsduur: een uur

Aantal: max. 8 groepjes van 4 deelnemers

De begeleider vormt groepjes van 4 personen; per groepje worden uit verschillende series kaarten getrokken:

1 uit de serie 'SNELHEID', 1 uit de serie 'PLAATS', 1 uit de serie 'KRACHT', en 2 uit de serie 'BEWEGING'. Met die vijf kaarten wordt een korte dans voorbereid (iedere presentatie hoeft niet langer te duren dan één tot twee minuten; de bewegingsschets kan herhaald worden als de lengte tegen mocht vallen). Zo kan er bijvoorbeeld een bewegingsstudie ontstaan naar aanleiding van de combinatie *zwevend & duikelend, soepel, in een cirkel en van snel naar langzaam*. Zo'n combinatie is gemakkelijk om te zetten tot een te presenteren dans.

DANSVORM 4: PARTNERS

Tijdsduur: een uur

Aantal: maximaal 32 deelnemers

De begeleider vraagt aan 16 deelnemers om in totaal 4 kaarten per persoon te trekken uit de volgende series: 1 uit de series 'ALS' en 'GELUID'; 2 kaarten uit de series 'PLAATS', 'KRACHT', 'SNELHEID' en 'GEVOEL'; en 1 kaart uit de serie 'BEWEGING'. Deze deelnemers kiezen een partner uit om samen een duo te vormen en een dans voor te gaan bereiden. Als er maar 16 deelnemers zijn, kunnen er duo's gevormd worden met samen 8 kaarten. In dat geval kunnen er *bijvoorbeeld* twee tegenstellingen in de dans uitgewerkt worden aangezien je dan allebei andere kaarten hebt. Een uitgebreide samenwerking waarbij 8 kaarten samen gedanst worden is natuurlijk ook mogelijk.

Voorbeeld : een duo met de volgende kaarten: *verend, als een monster, heel langzaam en verliefd* en eventueel als extra vier kaarten: *vallend, vliegensvlug, teleurgesteld, als een magneet*. Een eventuele combinatie kan, zoals duidelijk is uit de kaarten, zeer humoristisch uitpakken. Vaak zullen er vreemde bewegingscombinaties ontstaan die in dans grappig op te lossen zijn.

DANSVORM 5: KWARTET 3

Tijdsduur: een uur

Aantal: tot 32 deelnemers

De begeleider vraagt of de deelnemers (6 tot 8 groepjes van vier) 6 kaarten trekken uit de volgende series: 2 uit de serie 'BEWEGING', en 1 uit de serie 'PLAATS',

1 uit de serie 'KRACHT', 1 uit de serie 'SNELHEID', 1 uit de serie 'GEVOEL'. Voorbeeld: *rollend, glijdend, op één plek, sterk, van beeld naar beeld, pijn*.

Variatie:

De vier overige kaarten die naast de twee danskaarten getrokken worden, komen uit de series 'ALS' en 'GELUID'. Voorbeeld: *struikelend, wankelend, als een robot, als een dier, op de grond, met je handen*. De laatste twee kaarten komen uit de serie 'GELUID' en daar wordt geluid gemaakt met de handen en op de grond. In deze combinatie ontstaan vanzelf twee 'partijen' die tegen of met elkaar in de dans een ontmoeting dansen.

DANSVORM 6: VAN INDIVIDU TOT DUO

Tijdsduur: een half uur

Aantal: maximaal 16 deelnemers

Iedere deelnemer mag drie kaarten uitzoeken uit verschillende series: minimaal 1 kaart uit de serie 'BEWEGING', en twee uit andere series, zodat er bijvoorbeeld combinaties ontstaan als 'sterk – overal – trekken' of 'kriskras – kwaad – slingeren'. Deze en andere combinaties worden geoefend door ieder individu en wel door de hele zaal en op een teken van de begeleider worden de kaarten geruild met de dichtst bijzijnde deelnemer. Na 6 tot 8 wisselingen worden er duo's gevormd die met zes kaarten een dans maken en presenteren.

DANSVORM 7: DUO'S

Tijdsduur: een half uur

Aantal: maximaal 16 deelnemers

Per tweetal wordt gekozen uit de volgende kaarten: 2 uit de serie 'BEWEGING'; maximaal 6 uit de overige series. Per duo kan dan bijvoorbeeld de combinatie aan danskaarten ontstaan: *glijdend, rollend, snel, als wuivend tarwe, soepel, op de grond* (geluid), *overal* en *licht*. De kaarten worden zoals iedere keer getrokken uit de omgekeerd liggende kaarten zodat het een verrassing blijft wat je zal trekken.

DANSVORM 8: TRIO'S

Tijdsduur: drie kwartier

Aantal: maximaal 24 deelnemers

Per drietal (max. 8 trio's) wordt gekozen voor 2 kaarten uit de serie 'BEWEGING' en 1 kaart uit iedere andere serie. Ook hier kunnen weer wonderlijke combinaties ontstaan.

DANSVORM 9: VIERTALLEN OP MUZIEK

Tijdsduur: een uur

Aantal: maximaal 32 deelnemers

Materiaal: muziek en installatie

De begeleider heeft een muziekstuk meegenomen met een lengte van 30 – 50 seconden (voor voorbeelden zie verderop) en laat dat beluisteren nadat de groepen zijn samengesteld. De begeleider praat met de deelnemers over welke associaties de muziek oproept (welke begrippen of bewegingswoorden – zie bijvoorbeeld de serie 'BEWEGING' – roept het op).

Deze dansvorm kan na de vorige 8 oefeningen goed uitgevoerd worden aangezien de deelnemers gewend zijn om te gaan met begrippen die in dans omgezet moeten worden. Eventueel worden er per viertal 8 kaarten getrokken (2 uit de serie 'BEWEGING' en 1 uit iedere andere serie). Kaarten die niet te verwerken zijn, mogen worden teruggelegd. Welke elementen zijn in de muziek te combineren met de kaarten?

Uit iedere presentatie is dat zichtbaar.

DANSVORM 10: VIERTALLEN MET MATERIAAL

Tijdsduur: een uur

Aantal: maximaal 32 deelnemers

Materiaal: per viertal twee springtouwen

De begeleider maakt groepjes van vier en laat per viertal 8 kaarten trekken (zie ook **Dansvorm 9**). Ieder viertal kijkt of het

met de getrokken begrippen de touwen in beweging kan zetten. Kaarten die niet te combineren zijn en geen inspiratie opleveren, mogen worden teruggelegd op de stapeltjes.

Ieder materiaal dat gekozen zal worden in combinatie met de kaarten, zal nieuwe invalshoeken opleveren. Uit de serie 'BEWEGING' kunnen de werkwoorden bijvoorbeeld leiden tot eigenzinnige bewegingen met de touwen. Hoe houd je ze vast als je gaat draaien, vallen, springen, veren, slingeren enzovoort?

MUZIEKKEUZE

Er is veel muziek bruikbaar en voorradig in CD-winkels of bibliotheek. Muziek voor kleine kinderen dient eenvoudiger van structuur te zijn dan muziek voor tieners of volwassenen. Zij kunnen gemakkelijker naar een instrument luisteren terwijl in het zelfde muziekstuk verschillende andere muzikale invloeden verwerkt zijn.

Voorbeelden:

– *Rustige muziek:*

Albinoni: Adagio

Pachelbel: Canon in D gr.

Beethoven: Symfonie nr. 6

Pink Floyd: Atom Heart Mother

Maurice Jarre: Dead Poets Society

Arvo Pärt: Tabula Rasa

Michael Nyman: Drowning by numbers

– *Pianomuziek:*

Simeon ten Holt: Piano solo

Erik Satie: Gymnopedies/Gnossiennes

Michael Nyman: The Piano

Frederic Chopin: 12 Nocturnes

– *Vlugge muziek:*

Enigma: MCMXC a.D.

Fay Lovsky/Joost Swarte: Jopo in Mono

Miles Davis: Tutu

Igor Strawinsky: De vuurvogel

Peter Gabriel: Passion

Trevor Jones/David Bowie: Labyrinth

Joe Jackson: Will Power

Maurice Ravel: Bolero

Ryuichi Sakamoto/David Byrne: The last

Emperor

VOOROEFENINGEN

Ieder dansspel vraagt om oefening. Pas als de deelnemers routine ontwikkeld hebben, wordt het dansspel echt leuk. Voor het dansspel kan ook geoefend worden als de spelers de begrippen nog niet kunnen vormgeven vanuit de eigen fantasie. Zeker als de deelnemers geen ervaring hebben met dans.

Het is handig als de begeleider praktische ervaring heeft met dans en zelf een voorbeeld kan geven. Vanuit die gedachte volgen hier vooroefeningen die natuurlijk per groep (o.a. vanwege leeftijd en ervaring) verschillend kunnen worden toegepast.

IMITEREN

De begeleider vraagt aan de deelnemers om per tweetal op een eigen plek in de ruimte plaats te nemen. Er is een nummer 1 (die doet voor) en een nummer 2 (die

imiteert). Iedere serie danskaarten kan op deze manier beoefend worden.

Voorbeeld:

De begeleider zegt '*zwevend*' (serie '**BEWEGING**'), alle nummers 1 doen iets voor en de nummers 2 imiteren wat ze van hun partner zien. Nummer 1 doet het even voor en stopt dan in een houding die hij bevriest. Het oefenen kan op de zelfde plaats gebeuren, maar ook door de hele zaal. Nadat nummer 1 enkele keren verschillende begrippen voorgedaan heeft, die door de begeleider zijn opgenoemd, wordt er gewisseld van 'voorbeeld' en 'imitator'. De begeleider kan allerlei begrippen uit een serie achter elkaar laten uitvoeren; wanneer dit begrepen wordt, kan er met twee begrippen tegelijk bewogen worden: bijvoorbeeld '*vrolijk zwevend*'.

De begeleider kan op deze manier alle kaarten met de deelnemers oefenen.

ROBOT

Een robotachtige beweging wordt door deelnemers die weinig ervaring hebben met dans vaak als hulpmiddel gezien. Iedereen heeft wel een opvatting over hoe een robot beweegt. Met zo'n soort dansbeweging kan de begeleider de begrippen ook combineren. Alle begrippen worden door de begeleider één voor één opgenoemd en worden door de deelnemers op dezelfde plaats of door de zaal beoefend. Op muziek kan zoiets heel gemakkelijk plaatsvinden.

HERHALEN

De begeleider vraagt of iedere deelnemer op een eigen plek in de ruimte wil gaan staan. De deelnemers proberen of ze voldoende ruimte voor zichzelf hebben om zich heen. De begeleider noemt/roept steeds andere begrippen, en de deelnemers

voeren dit zo kort en snel mogelijk achter elkaar uit. De begeleider wisselt soms na een tiental seconden al:

Voorbeeld: *'zwevend, springend, struikelend, vallend'* enzovoort. Na een gewone serie noemt de begeleider begrippen die steeds terugkomen zodat ze nog eens gevarieerd kunnen worden gedaan of eventueel op dezelfde manier kunnen worden herhaald.

Voorbeeld: *'zwevend, springend, zwevend, struikelend, springend'* enzovoort. Zo raken de deelnemers met de begrippen snel bekend. Het snelle wisselen geeft ze weinig tijd om na te denken of te piekeren over hoe het er uit moet zien.

KWALITEIT

De begeleider kan diverse begrippen in combinatie met elkaar meerdere keren aanbieden en laten herhalen. Er kan gewo-zen worden op het goed uitvoeren van de gevraagde beweging, zodat de kwaliteit van het gepresenteerde steeds toeneemt.

Voorbeeld: *'zwevend'* kan gecombineerd worden met *'snel'*, maar ook met *'trots'*, of *'snel en trots zwevend'*, of *'soepel, trots en snel zwevend'*. De begeleider kan steeds andere begrippen noemen zodat de deelnemer bij iedere verandering of aanvulling de beweging kan uitbreiden en verbeteren. Iedere opdracht wordt na een 10-30 seconden al weer afgewisseld met een volgende. De begeleider laat de deelnemers door de ruimte of *op één plek* deze dansbewegingen maken, eventueel ook met elkaar.

TOT BESLUIT

Er zijn werkwoorden die een dansbeweging aanduiden: in dit dansspel heten ze **bewegingswoorden**. Er zijn natuurlijk nog vele andere werkwoorden te bedenken die een dansbeweging aangeven. Datzelfde geldt voor woorden die een snelheid aanduiden, of een plaats, of een kracht enzovoort. Na beoefening van dit dansspel ontstaat er een behoefte om zelf begrippen in dans om te willen zetten. Daar stevent de begeleider met de deelnemers op af. Een thema wordt hier in dit dansspel expres niet vermeld. De begrippen zullen (dat is uit de praktijk duidelijk geworden) vanzelf leiden naar het plaatsen van de getrokken kaarten binnen een **dansverhaal**.

Succes met de aanzet tot dit creatieve proces.

OVER DE AUTEUR

Paul Rooyackers is danspedagoog met een langdurige ervaring in het onderwijs, het jeugdwerk en de creatieve therapie.

Hij doceert dans aan het Rotterdams Conservatorium en aan het Montessori College Aerdhout. Als auteur heeft hij diverse andere publicaties op zijn naam staan. Op zijn website www.theaterspel.nl staat een aantal publicaties vermeld.

OVER DE ONTWERPER

Stefan de Groot is illustrator en animator met een langdurige ervaring in het illustreren van educatieve uitgaven. Hij maakt illustraties voor boeken en multimedia en produceert tekenfilms voor TV. Meer werk is te zien op zijn website www.creativecave.com.

© 2008: *Panta Rhei, Katwijk.*

ISBN: 978.90.8840.031.5

Omslag en illustraties: *Stefan de Groot*

Voor meer informatie:

Uitgeverij Panta Rhei

Ligusterstraat 19, 2225 RE Katwijk

email: pantarhei@wxs.nl

website: www.uitgeverij-pantarhei.nl