



Project: Dansen als een...

Dans

Identiteit, Groep 3-4

De leerlingen ontdekken in dit project wie ze willen zijn aan de hand van figuren uit de jeugdliteratuur en dansvoorstellingen: stoere, lieve, enge en eigenwijze personages. Toverspiegels verbeelden deze karakters en maken bewegingen groter of kleiner, langzamer of sneller. Ze ontdekken welke danskenmerken van hun lievelingspersonage bij hen past. Door het bekijken van filmpjes ervaren de leerlingen de koppeling tussen verhalen, personages en dans. De door de leerlingen gedanst personages krijgen een plaats in de dansparade, die kan worden opgevoerd op feestelijke momenten zoals een maandafsluiting of de Kinderboekenweek.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf en hun omgeving, en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructie filmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders/verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project

In dit project ontdekken de leerlingen op welke manier ze het liefst dansen en bewegen. Ze doen dit aan de hand van karaktereigenschappen van personages uit de jeugdliteratuur. Met het oog op deze invalshoek zou dit project goed uitgevoerd kunnen worden tijdens de Kinderboekenweek. Door het bekijken van filmpjes ervaren de leerlingen de koppeling tussen verhalen, personages en dans. De dansen van de leerlingen krijgen een plaats in een grote dansparade die uitstekend opgevoerd kan worden op feestelijke momenten zoals de maandafsluiting of de Kinderboekenweek.

Doelen

Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikst vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de [begrippenlijst](#).

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

Let op: voor de actieve dansopdrachten is een speellokaal of gymzaal nodig. Hier dien je muziek te kunnen afspelen met een goed geluidsniveau. Als de school geen geluidsapparatuur in de gymzaal heeft, kun je via CultuurSchakel gebruikmaken van een draagbare bluetoothspeaker waarmee je muziek kunt afspelen vanaf een laptop of mobiele telefoon. Wil je hiervan gebruikmaken, neem dan contact op met jouw cultuurcoach van CultuurSchakel.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit op welke manier karakters van personages vormgegeven kunnen worden in dans.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling spiegelt bewegingen, gebruikt de danselementen 'kracht' en 'ruimte' en past expressie toe tijdens het dansen.

Benodigdheden

Diverse boeken over verschillende soorten karakters en personages.

Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten om het project te introduceren.

Boekentafel

Maak een boekentafel met verhalen en gedichten waarin (hoofd)personen heel specifieke karaktereigenschappen hebben, zoals moedig, slordig of vrolijk. Bijvoorbeeld: *Floddertje* en *Pluk van de Petteflet* van Annie M.G. Schmidt, *Dolfje Weerwolfje* van Paul van Loon, *Daantje de wereldkampioen* van Roald Dahl, *Pippi Langkous* van Astrid Lindgren en *Superjuffie!* van Janneke Schotveld.

Houdingen

Laat onderstaande afbeeldingen zien op het digibord en vraag de leerlingen de houdingen na te doen terwijl ze op hun stoel zitten of naast hun stoel staan.

- [Een held](#)
- [Superheld houding](#)
- [Boze heks](#)
- [Dolfje Weerwolfje](#)
- [Pippi Langkous](#)
- [Idje](#)

Besprek na. Je kunt hiervoor onderstaande vragen gebruiken.

- Welke karakters hebben deze figuren, denk je? (Stoer, lief, bozig, gemeen, heldhaftig, etc.)
- Waaraan zie je dat?
- Wanneer je dat nadoet, voel je je dan ook een beetje zo?
- Welk figuur spreekt jou het meest aan? Lijk je daarop of juist niet?

3. Oriëntatie

Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

In de oriëntatiefase van de les voer je naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Wie heeft er wel eens iets gedaan wat ondeugend (of dapper, onhandig, slim, vriendelijk, grappig, boos) was?
- Als iemand één keer iets doet, bijvoorbeeld iets dappers, kun je dan zeggen dat dit een 'dapper persoon' is?
- Hoeveel verschillende eigenschappen zou iemand kunnen hebben?
- Als iemand meer eigenschappen heeft, passen die dan bij elkaar? Kunnen ze ook heel verschillend zijn? Kan iemand met een lief karakter bijvoorbeeld ook eigenwijs en dapper zijn?

Oriëntatieopdracht

Bekijk fragmenten uit onderstaande dansvoorstellingen.

- trailer [De Vuurvogel](#) door Lonneke van Leth
- trailer [Coppelia](#) door Lonneke van Leth
- trailer [Fairytale](#) door het Nationale Ballet

Vraag na elk fragment wie een beweging kan nadoen die jullie net hebben gezien. Herhaal deze beweging met de hele klas. Bespreek het betreffende fragment kort na aan de hand van onderstaande reflectievragen.

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project: De leerling geeft in dans vorm aan het karakter van een boekpersonage door expressie en de danselementen 'kracht' en 'ruimte'.
-----------------	--

4. Opdracht: Toverspiegels

In deze opdracht maken de leerlingen kennis met het spiegelen van elkaar en het uitbeelden van 'toverspiegels'. Zo ervaren ze hoe ze bewegingen op verschillende manieren kunnen uitvoeren: heel groot, heel klein, heel zacht en licht, heel sterk en krachtig.

Subdoel kennis	De leerling vertelt dat bewegingen op verschillende manieren uitgevoerd kunnen worden: groot-klein, zacht/licht-sterk/krachtig.
Subdoel vaardigheid	De leerling spiegelt de bewegingen van een andere leerling.

Aan de slag in het klas- en speellokaal

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk onderstaande afbeeldingen van werk met spiegels van Anish Kapoor en vraag de leerlingen wat ze zien.
 - [Afbeelding 1](#)
 - [Afbeelding 2](#)
2. Laat de leerlingen in tweetallen tegenover elkaar gaan zitten. Eén leerling is de spiegel, de ander zit voor de spiegel en kijkt zogenaamd naar diens eigen spiegelbeeld. De leerling die vóór de spiegel zit maakt hele langzame, eenvoudige bewegingen met vooral armen. De 'spiegel' volgt en probeert zoveel mogelijk precies tegelijk te bewegen, zodat het echt lijkt op een spiegelbeeld.

Muziek: [Facades](#) van Philip Glass.

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten uit.

Spiegeltje, spiegeltje...

Een leiden-volgenopdracht in het speellokaal, de leerlingen staan in tweetallen tegenover elkaar.

Laat de leerlingen in tweetallen tegenover elkaar gaan staan, goed verspreid door het speellokaal. Ze herhalen de spiegeloefening uit de vorige opdracht, alleen nu staan ze en kunnen ze meer bewegingen maken. Doe het zelf eventueel één keer voor met een leerling. Laat verschillende bewegingsmogelijkheden zien: je armen omhoog en omlaag doen, een buiging maken, je hoofd naar links en naar rechts buigen, de grond aantikken. Doe alles zo langzaam mogelijk zodat de 'spiegel' de beweging precies tegelijk mee kan doen. Hierdoor ontstaat iets 'magisch' en komen de leerlingen in de juiste concentratie. Wissel na enkele minuten van rol.

Muziek: [Facades](#) van Philip Glass.

Toverspiegels

Een leiden-volgen-opdracht in het speellokaal, de leerlingen staan in tweetallen tegenover elkaar.

Herhaal bovenstaande opdracht, alleen nu zijn de spiegels veranderd in toverspiegels. Soms verander je in een reus wanneer je in de spiegel kijkt, of juist in een kabouter, een sterke held of een betoverende fee.

- Reuzenspiegel: alle bewegingen worden heel groot gemaakt.
- Kabouterspiegel: alle bewegingen worden piepklein gemaakt.
- Elfenspiegel: alle bewegingen worden heel licht, sierlijk en zwevend uitgevoerd.
- Sterke heldenspiegel: alle bewegingen worden sterk en krachtig uitgevoerd.

Muziek: [The X-Files Theme Song](#).

Presenteren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Raden maar

Laat een aantal duo's voor de klas één van de spiegels tonen. De klas raadt voor welke spiegel er gekozen is.

Toverspiegeldoolhof

Verdeel de klas in twee groepen: de ene helft is publiek, de andere helft presenteert. Van de groep die presenteert gaat de helft klaarstaan als spiegel, ze verspreiden zich goed door het hele speellokaal. De andere helft van de leerlingen loopt op muziek tussen de spiegels door. Ze bepalen zelf wanneer ze voor een spiegel gaan staan. Als ze ervoor staan, gaan ze bewegen. De spiegel beweegt meteen mee. Ze maken daarbij duidelijk dat het hier om een toverspiegel gaat: de bewegingen zijn enorm sterk, groot, klein, raar, snel, lieflijk, etc. Bespreek na met het 'publiek' aan de hand van onderstaande reflectievragen.

Muziek: *The X-Files Theme Song*.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Bij welke beweging zag je meteen welke toverspiegel er gebruikt werd?
Reflectie proces	Hoe komt het dat je sommige bewegingen makkelijker kan volgen dan andere?

5. Opdracht: Wie past bij jou?

In deze opdracht bespreken de leerlingen de kenmerken en eigenschappen van hun lievelingspersonages uit boeken. De lievelingspersonages worden ingedeeld in vier groepen. Van elke groep onderzoekt de klas welke dansbewegingen hierbij passen, zoals sterke, zachte, grillige of springerige bewegingen. Door de dansbewegingen te 'overdrijven' en te variëren werken de leerlingen aan expressieve dans waarin ze duidelijk een karakter en sfeer verbeelden.

Subdoel kennis	De leerling legt uit hoe je karakters van personages kunt uitbeelden in dans.
Subdoel vaardigheid	De leerling varieert met de danselementen 'kracht' (krachtig of licht) en 'ruimte' (hoog of laag, groot of klein) bij het dansen van het karakter van een personage.

Benodigdheden

- grote vellen stevig papier
- teken -, schilder- en/of collagematerialen

Aan de slag in het klas- en speellokaal

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Voer onderstaande opdrachten uit.

Lievelingspersonages en hun kenmerken

Voer een klassengesprek over lievelingspersonages van de leerlingen uit verhalen, boeken, films en/of games. Bespreek de kenmerken van de personages: welk type is het, welke eigenschappen heeft dit personage? Waaraan kun je die herkennen? Denk aan lichaamskenmerken, kleding, houding, gezichtsuitdrukking, manier van bewegen.

Elk personage heeft een eigen manier van bewegen. Per groep van personages die op elkaar lijken onderzoeken jullie welke manieren van dansen en bewegen hierbij passen.

Groep 1: De stoere, sterke, dappere personages

Vraag wie een idee heeft hoe een stoer en sterk personage loopt. Gebruik hierbij vragen zoals:

- Hoe sta je en loop je als je iemand wilt laten zien hoe sterk je bent?
- Hoe loop je als je zo groot bent dat je over bomen, meren en bergen heen kunt stappen?
- Hoe verplaats je je wanneer je een gevaarlijk geluid hoort en je eropaf gaat?

Laat telkens één leerling zijn idee voordoen. Hierna doen alle leerlingen dit tegelijk na. Vervolgens stop je de muziek en laat je een volgende leerling een idee voordoen, iedereen doet dit weer na, enzovoorts. Denk aan de volgende bewegingsmogelijkheden: stampen, hele grote passen maken, grote stoere sprongen maken, tijgeren, zijwaartse passen maken zodat je goed om je heen kunt kijken of er gevaar dreigt.

Muziek: *The Avengers* van Alan Silvestri.

Groep 2: De lieve, goede, mooie personages

Verzamel met elkaar allerlei manieren waarop deze personages bewegen. Doe dit op dezelfde manier als hierboven beschreven: leerlingen die een idee hebben doen dit voor, waarna iedereen het nadoet.

Gebruik vragen zoals:

- Hoe beweeg je als je gewichtsloos bent?
- Hoe beweeg je als je vleugels hebt die heel kwetsbaar zijn en niet kapot mogen?
- Hoe beweeg je als je je mooiste kleren draagt?
- Hoe maak je een tovergebaar als goede tovenaar?

Denk aan de volgende bewegingsmogelijkheden: zacht op je tenen lopen, snel trippelen alsof je vliegt, met je armen meebewegen alsof het vleugels zijn, heel zacht sluipen, sierlijke toverbewegingen maken met je armen, rondjes draaien.

Muziek: *Dance of the Sugar Plum Fairy* van Tchaikovsky.

Groep 3: De enge, boze, griezelige personages

Verzamel bewegingsideeën op dezelfde wijze als hierboven. Gebruik vragen zoals:

- Hoe laat je iemand schrikken?
- Hoe besluip je iemand?
- Hoe beweeg je als je heel knorrig, stijf, stram en verschrikkelijk gemeen bent?

Enkele voorbeelden: gebukt lopen en je knieën hoog optrekken, felle, abrupte bewegingen maken zoals je ineens hoog uitstrekken om iemand te laten schrikken, dreigend laag bij de grond sluipen, stiekem zacht verplaatsen en telkens even stilstaan (niemand mag je horen of zien), bezwerende bewegingen met je armen maken.

Muziek: [A Room With Three Views](#) van Slagerij van Kampen

Groep 4: De eigenwijze, ondeugende grappige personages

Verzamel bewegingsideeën op dezelfde wijze als hierboven. Gebruik vragen zoals:

- Hoe beweeg je als je vol gekkigheid zit?
- Hoe beweeg je als je supervrolijk bent?
- Hoe beweeg je als je een heel erg ondeugend bent?

Enkele voorbeelden: huppelen, gekke sprongen maken, sluipen, op je billen schuiven, vrolijke rondjes draaien.

Muziek: [Pubrldova a Ulanbatar](#) van Jablkoň.

Stimuleer de leerlingen om de bewegingen te overdrijven tijdens het dansen: groot is echt zo groot als je kunt, zacht is zo zacht als je kunt, krom gebogen is zo krom gebogen als je kunt.

Uitvoeren

Voer onderstaande opdracht uit.

Schaduwpersonage

Een leiden-volgenopdracht in tweetallen, de leerlingen dansen achter elkaar door het hele speellokaal.

Doorloop de volgende stappen:

1. Verdeel de groep in tweetallen. De voorste kiest in gedachten een personage uit een van de vier groepen uit de vorige opdracht. De achterste leerling is de schaduw van dit personage.
2. Zet de muziek aan: de voorste leerling danst door het hele speellokaal als zijn personage, de achterste leerling volgt en doet alle bewegingen zo precies mogelijk na. De leerlingen maken gebruik van de bewegingen die gevonden zijn in de onderzoeksfase.
3. Wissel na enkele minuten om: degene die nu voorop staat kiest diens eigen personage.
4. Herhaal en geef er een extra opdracht bij. De duo's dansen door een groot toverbos (denk aan 'Het weerwolvenbos' uit *Dolfje Weerwolfje*). Ze komen allerlei obstakels tegen. Soms moeten ze onder struiken door kruipen, over een omgevallen boomstam stappen, over een heel smal paadje lopen, over een beekje springen. Dit doen ze zoals past bij hun personage. Hoe kruipt een grote reus onder een struik door? En hoe komt een klein heksje over een groot rotsblok heen?

Muziek: *Cerceaux* van Alegría (vanaf 20 seconden).

Presenteren

Nodig ouders/verzorgers of een andere klas uit voor de presentatie. Of voer onderstaande opdracht uit met de halve klas en laat de andere helft kijken.

Vier werelden

Dansimprovisatie waarbij de leerlingen reageren op de muziek.

Doorloop de volgende stappen:

1. Verdeel het speellokaal in vier gelijke vakken met behulp van banken, pylonen of tape. Elk vak is een andere 'wereld' die hoort bij een van de vier groepen uit de vorige opdracht.
2. De leerlingen kiezen in welke wereld ze willen 'wonen' en gaan in het betreffende vak staan.
3. Vraag de leerlingen een houding aan te nemen die past bij de wereld waarin hun personage thuishoort. Alsof het een stilstaand plaatje in een boek is.
4. Speel één van onderstaande muziekfragmenten af (eerder gebruikt in de onderzoeksopdracht). De leerlingen uit de 'wereld' die bij deze muziek hoort, komen tot leven en dansen rond als hun personage.
5. Zet na ongeveer twee minuten de muziek stop. De leerlingen blijven doodstil staan in een houding. Speel hierna een volgend muziekfragment af, totdat alle vier de groepen aan de beurt zijn geweest.

Muziek:

The Avengers van Alan Silvestri.

Dance of the Sugar Plum Fairy van Tchaikovsky

A Room With Three Views van Slagerij van Kampen

Pubrldova a Ulanbatar van Jablkoň

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke bewegingen vond je het beste bij jouw personage passen?
Reflectie proces	Hoe vond je het om verschillende personages te dansen?

6. Opdracht: Laat je zien in de Dansparade

In deze laatste opdracht maakt de klas een parade. De leerlingen kiezen welke personages zij graag willen vertolken in de parade. Ze bedenken passende bewegingen en gebruiken wat ze geleerd hebben in de vorige opdracht. Het bonte gezelschap vormt een lange rij en danst zo door of om de school. Deze parade past goed bij feestelijke gelegenheden zoals het schoolfeest of een lustrum. Personages zijn ook aan te passen aan het thema van de betreffende gelegenheid.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat een parade is.
Subdoel vaardigheid	De leerling bedenkt, in een groepje, een korte dans bij het gekozen personage en danst dit voor publiek.

Benodigdheden

Eventueel attributen, schmink en verkleedkleding die passen bij de verschillende lievelingsfiguren, voor de presentatie van de dansparade.

Aan de slag in het klas- en speellokaal

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoeken

Een parade is een plechtige of feestelijke optocht. Paraderen betekent pronken, pralen en voorbijtrekken. Parades zijn eeuwenoud en komen op de hele wereld voor. Denk aan carnavalsoptochten, circusparades, militaire parades, Disney Parade in Disneyland, bloemencorso's, de optocht met Sinterklaas en processies (religieuze optochten). Een parade kan worden aangevuld met praalwagens en andere voertuigen.

Voer onderstaande opdrachten uit.

Voorbeeldparades

Doorloop de volgende stappen:

- Bekijk onderstaande voorbeelden van parades en vraag aan de leerlingen welke parades of optochten zij wel eens hebben gezien, of waaraan ze hebben deelgenomen.
 - [Disney Parade](#) (vanaf 4:00 min.)
 - [Dansparade Den Haag](#): aan deze tweejaarlijkse parade kunnen alle dansscholen uit Den Haag deelnemen.
- Besprek met de leerlingen dat jullie een parade gaan maken waarin je mag dansen als je favoriete personage. Een parade staat niet stil. Jullie moeten dus dansbewegingen bedenken waarmee je je kunt verplaatsen.

Herhalen

Een bewegen-stopopdracht, de leerlingen dansen door het hele speellokaal.

Herhaal met de hele klas enkele manieren waarop verschillende personages zich kunnen verplaatsen, zoals in de opdracht 'Wie past bij jou?'. Laat leerlingen met een duidelijke, originele of expressieve dansbeweging het voordoen en laat daarna alle leerlingen dit nadoen.

Paradedans in groepjes

Laat de leerlingen kleine groepjes maken die met elkaar hetzelfde personage laten zien in de parade.

Ze kiezen met hun groepje een manier van verplaatsen die past bij hun personage. Afhankelijk van hun mogelijkheden en affiniteit met dans, kan dat één eenvoudige beweging zijn of verschillende bewegingen achter elkaar zodat het meer een kleine dans wordt. Laat de groepjes hun dansbewegingen even goed oefenen op muziek.

Muziek: [8½ Theme](#) van Nino Rota (vanaf 0:22 min.)

Extra: verdieping voor de oudere leerlingen

Je kunt de dans verder uitwerken door het gebruik van verschillende 'opstellingen', zoals ook te zien is in de Disney Parade.

Doorloop hiervoor de volgende stappen:

1. Kijk goed naar enkele korte dansjes uit de [Disney Parade](#) (vanaf 4:00 min.). Hoe staan en dansen de Disney-figuren ten opzichte van elkaar? Denk aan de volgende vormen:
 - in een kring met elkaar;
 - in een rijtje achter of naast elkaar;
 - in tweetallen tegenover elkaar;
 - door elkaar heen lopen van links naar rechts.
2. Laat elk groepje drie verschillende opstellingen afspreken. Bijvoorbeeld: we beginnen in een rijtje naast elkaar, dan lopen we uit elkaar naar de zijkant en daarna gaan we in een kringetje staan.
3. Ze gebruiken de zelfbedachte voortbewegingen uit de vorige opdracht om dit korte dansje in te vullen. Bijvoorbeeld: in het rijtje maken we toverbewegingen met onze armen, dan sluipen we uit elkaar naar de zijkant, dan vliegen we zogenaamd op een bezemsteel naar elkaar en maken we een kringetje en dan vliegen we nog een rondje in dat kringetje.
4. Laat de groepjes dit korte dansje een paar keer oefenen.

Uitvoeren

Alle groepjes vormen nu achter elkaar een parade en oefenen voor de presentatie. Bespreek vooraf onderstaande punten met de klas.

- Elk groepje danst op zijn eigen manier en blijft dit herhalen zolang de parade duurt.
- Soms gaat de parade wat sneller, soms wat langzamer; hoe kunnen we ervoor zorgen dat de groepjes niet met elkaar botsen?
- Spreek de volgorde af: op welke plek in de stoet staat welk groepje?
- Hoe kunnen we ervoor zorgen dat de muziek overal goed hoorbaar is?
- Waar kunnen we de parade een keer in zijn geheel oefenen?
- Wat is een goed einde voor de parade: hoe zorgen we ervoor dat iedereen weet wanneer het einde is?

Muziek: *8½ Theme* van Nino Rota (vanaf 0:22 min.).

Presenteren

Afhankelijk van de situatie waarin je de parade wilt presenteren, kies je een route door of om de school. Oefen de dansparade een keer op deze route. Denk bij de presentatie aan onderstaande punten.

- Bedenk met elkaar hoe je de sfeer van de parade kunt versterken. Maak gebruik van bijvoorbeeld schmink, ballonnen, tekstborden, muziekinstrumenten, kleding.
- Bedenk met elkaar een afsluiting. Dat kan een eenvoudige en effectieve beweging zijn, bijvoorbeeld op een teken van de leerkracht allemaal een stilstaande pose aannemen.
- Denk goed na over de plaats van het publiek (ouders/verzorgers, andere klassen). Zorg dat de leerlingen voldoende ruimte hebben om hun paradedans uit te voeren.
- Beschik je over de mogelijkheid om muziek af te spelen die voor iedereen goed hoorbaar is? Mocht dat niet zo zijn, zorg dan dat de leerlingen niet afhankelijk zijn van de muziek.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Waaraan kon het publiek zien welk karakter jullie personage heeft?
---------------------	--

Evalueren

Besprek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen.

- Wat heb je ontdekt of voor het eerst gedaan tijdens dit project?
- Wat zou je graag nog een keer doen?
- Is er iets wat je voor dit project niet kon of niet wist en nu wel?
- Wat zou jij liever doen na dit project: een boek lezen of naar een dansvoorstelling gaan?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Wat was er anders aan de bewegingen van jouw medeleerlingen die hetzelfde personage hadden gekozen als jij?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Welke manier van dansen zou je vaker willen doen?

