



## Projectbeschrijving voor de leerkracht

# PROJECT PLANET X

Leerlijn Dans | Thema Utopie | Groep 7 & 8 | Juli 2019

### Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de begrippenlijst [via deze link](#).

### Inhoudsopgave

1. Informatie .....	1
2. Introductie .....	3
3. Oriëntatie .....	3
4. Opdracht: Gamedans design .....	5
5. Opdracht: Illusies .....	9
6. Opdracht: Commercial voor Planet X .....	12

## 1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project. Ook zijn hieronder de algemene benodigdheden en de begrippenlijst opgenomen.



### **Wat doen de leerlingen in dit project?**

In het project *Planet X* fantaseren de leerlingen over utopische toekomstbeelden en andere planeten. Als inspiratie en oriëntatie kijken de leerlingen naar filmfragmenten van films en games die zich afspelen op fictieve planeten. Ook kijken ze naar een Klokhuis-aflevering over Mars; fantasie en realiteit, kunst en wetenschap raken elkaar in dit project.

In de opdracht 'Gamedans design' bedenken de leerlingen een fictieve planeet voor een game en hoe de omstandigheden daar zijn.

Bij 'Illusies' maken de leerlingen een stop-motion filmpje waarin ze experimenteren met onmogelijke zaken als vliegen, teleporteren en jezelf vermenigvuldigen.

Tenslotte maken ze een commercial waarin ze hun planeet aanprijzen als een fantastische plek om naartoe te gaan. Omdat dit global gaat, doen ze het in een universele taal, namelijk lichaamstaal.

### **Waarom dit project?**

In dit project worden leerlingen aan het denken gezet over of de mens in de toekomst ook op andere planeten zal gaan leven. Ze onderzoeken en verbeelden dit in dans en beweging. Inspiratie wordt o.a. gehaald uit de film- en gamewereld.

Tijdens het project worden leerlingen zich bewust van non-verbale communicatiemogelijkheden middels dans. Ze gebruiken dans en beweging om een 'boodschap' over te brengen en leggen daarbij relaties met hedendaagse reclame-uitingen.

### **Beoogde houdingsdoelen**

De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen.

De leerling:

- heeft een nieuwsgierige en onderzoekende houding;
- kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

### **Promotie**

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van eventueel aansluitende culturele activiteiten zoals bezoek aan een dansvoorstelling of de komst van een [kunstenaar in de klas](#).
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

### **Algemene benodigheden**

Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal met smartbord;
- speellokaal met mogelijkheid muziek af te spelen met goed geluidsniveau.

**Let op:** De opdrachten beschreven in dit project worden deels uitgevoerd in het klaslokaal en deels in het speellokaal of de gymzaal. Het bekijken en bespreken van de filmfragmenten gebeurt in het klaslokaal. Voor de actieve dansopdrachten is een speellokaal of gymzaal nodig. Hier dien je muziek te kunnen afspelen met een goed geluidsniveau. Als jouw school geen geluidsapparatuur in het speellokaal heeft, kun je via CultuurSchakel gebruikmaken van een draagbare bluetooth speaker waarmee je muziek kunt afspelen vanaf een laptop of mobiele telefoon. Wil je hiervan gebruikmaken, neem dan contact op met de [cultuurcoach](#) van je stadsdeel.



## 2. Introductie

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• benoemt overeenkomsten en verschillen tussen de echte wereld en een fantasiewereld uit een film;</li><li>• kan boeken, films, games benoemen waarin fictieve werelden voorkomen.</li></ul>
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	N.v.t.

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Bekijk (één van) onderstaande fragmenten:
  - de video [First Entropia Universe CryEngine 2](#), een gamewereld met Avatars
  - een fragment uit de film [Avatar](#)  
*Let op:* bekijk vooraf of je dit fragment geschikt vindt voor jouw klas.
    - Welke verschillen heb je gezien tussen de Avatar en een mens?
    - Welke verschillende bewegingen kunnen zij maken?
    - Wat heb je allemaal gezien in de omgeving? Denk aan: welke begroeiing, welke kleuren, was het vlak of bergachtig, welke dingen zag je die wij niet hebben op onze planeet?
2. Bespreek met de leerlingen welke boeken, games, films e.d. zij kennen over fictieve andere planeten waar mensen of andere wezens wonen.  
Bespreek dat mensen altijd al fantaseren over de toekomst en zich daarbij voorstellen wat dan allemaal mogelijk is. Een onderdeel is de zoektocht naar andere bewoonbare planeten en buitenaards leven. De technische mogelijkheden om de fantasiewerelden tot leven te brengen zijn steeds groter.

*Tip:* André Kuipers heeft een 'matchbook' geschreven over mensen die in een raket op weg zijn naar een andere planeet om daar te gaan wonen: *Viridis*. Te bestellen via [deze link](#).

## 3. Oriëntatie

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling kan beschrijven hoe de omstandigheden op Mars zijn.
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling kan enkele dansen van het spel <i>Fortnite</i> meedoen.

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

### Het filosofisch gesprek

Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Waar zou je liever willen wonen: op aarde of op een planeet naar keuze?
- Denk je dat het een utopie is dat mensen op een andere planeet gaan wonen?



- Wanneer we de aarde zouden moeten verlaten en op een andere planeet verder gaan leven, wat wil je op die andere planeet dan zeker aantreffen?
- Wanneer er leven ontdekt wordt op een andere planeet, zou daar dan ook gedanst of gezongen worden?

## Oriëntatieopdracht

### Wetenschap en andere werelden

In de wetenschap wordt veel onderzoek gedaan naar andere planeten en de mogelijkheid van levensvormen daar.

Bekijk (een deel van) de [Klokhuis-afl levering over Mars](#).

Bespreek na waarbij je vooral aandacht besteedt aan het oppervlak en de condities van Mars. Stel vragen als:

- Hoeveel verschillende kleuren zijn er op Mars?
- Zijn er ook vlakke stukken?
- Hoe hoog zou zo'n stofwolk zijn?

### Games en andere werelden

De fictieve werelden in films en games worden bedacht door creatieve ontwerpers. Nog een voorbeeld hiervan is het spel [Journey](#).

### Games, andere werelden en dans

Soms wordt in deze spellen ook gedanst door de karakters van dit spel. Heel bekend zijn de dansen uit het spel *Fortnite*. Laat de leerlingen gaan staan en laat ze meedansen met [dit fragment](#).

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat vond je het meest interessant van wat we gezien en/of besproken hebben?
- Zou je een ruimtereis willen maken? Wat zou je tegen willen komen in de ruimte?
- Denk je dat de mens ooit op een andere planeet kan gaan leven?
- Wat zou je willen onderzoeken in de ruimte en/of op een andere planeet?



## 4. Opdracht: Gamedans design

In deze opdracht fantaseren de leerlingen over nieuwe werelden en hoe daar de omstandigheden zouden zijn. Die omstandigheden bepalen ook hoe je je daar beweegt en verplaatst. Ze gebruiken hun ideeën om een omgeving voor een nieuwe game te ontwerpen die zich afspeelt op een andere planeet. Hun ideeën voor deze game verwerken ze in een korte dans voor een groep 'wetenschappers' die geïnspireerd willen worden door deze 'gamedesigners'.

<b>Kennisdoelen</b>	N.v.t.
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• kan verschillende manieren van bewegen bedenken die gebaseerd zijn op een fictief landschap;</li><li>• kan in een groepje een korte danscombinatie maken en uitvoeren.</li></ul>

### Benodigheden

- 1x groot vel papier voor de mindmap
- [danskaartjes](#) die je kunt downloaden of gratis aanvragen bij de [cultuurcoach](#) van je stadsdeel

### Onderzoek: Gamedans design

#### Aan de slag in de klas

Leid deze opdracht in vanuit een verhaal:

"Een groep wetenschappers houdt zich bezig met de mogelijkheden voor de mens om in de toekomst op een andere planeet te gaan wonen. Om beter 'out of the box' te kunnen denken en hun verbeeldingskracht te stimuleren, vragen ze aan enkele designers om een game te ontwerpen waarin ze zoveel mogelijk ideeën verwerken over hoe het er op andere planeten uit kan zien. Ze denken dat de creativiteit van de game designers ze helpt om op ideeën te komen waar ze anders niet op zouden komen. En in een game kunnen ze het een keer voor zich zien, in plaats van er alleen over te denken en te praten."

#### Planet X mindmap

Doorloop onderstaande stappen:

1. Hang een groot vel papier op met een grote lege cirkel: een nieuwe, onbekende planeet.
2. Na elkaar vertelt telkens één leerling in één zin iets over deze planeet: wat is er te zien, te voelen en te horen? Wat gebeurt er? Dit mag heel fantasievol en hoeft niet realistisch te zijn. De eerste zin kan zijn: "Ruimtemissie TM-X214 landt op 2 juni 2032 op Planet X. Zodra de missieleden uit hun ruimtevaartuigstappen zien ze...".
3. Schrijf ondertussen steekwoorden op in de grote cirkel, die iets zeggen over deze Planeet X. Zorg dat een aantal woorden betrekking hebben op het landschap op deze planeet (het oppervlak, de wind, zweeft er iets door de lucht, zijn er plotselinge lichtflitsen?).

#### Aan de slag in het speellokaal

##### Landschapsbewegingen

*Een bewegen-stop opdracht, de leerlingen dansen door het hele speellokaal.*



1. Bespreek met de leerlingen dat de bewegingen van een karakter in een computerspel worden beïnvloed door het landschap. Gebruik hierbij eventueel de steekwoorden uit de vorige opdracht.
2. Stel de leerlingen telkens een vraag waarbij ze een manier van bewegen bedenken. Na een minuut zet je de muziek stop, waopj de leerlingen onmiddellijk stoppen met bewegen en naar de volgende vraag luisteren.
3. Om makkelijk in beweging te komen start je met alleen in de maat van de muziek lopen en enkele eenvoudig opdrachten.

Bijvoorbeeld:

- Loop door het hele speellokaal in de maat van de muziek.
- Loop door het hele speellokaal in de maat van de muziek. Wanneer je ziet dat er ergens lege plekken zijn waar niemand loopt, ga je juist daar naartoe.
- Loop rond en op een teken van mij (handklap), verschuift de bodem en verlies je bijna je evenwicht. Hoeveel verschillende houdingen kun je maken om te laten zien dat je bijna je evenwicht verliest?
- Hoe verplaats je je door een smalle kloof? Kun je dat ook zijwaarts doen? Wat als je heel laag moet blijven vanwege rondvliegende stenen? En wanneer er slierten in de kloof hangen waar je je aan op kunt trekken en aan kunt slingeren?
- Hoe beweeg je door een zandstorm? Moet je je schrap zetten? Word je de lucht in geslingerd door deze storm? En draai je daarbij in het rond? Of beweeg je in elkaar gedoken om geen zand in je ogen te krijgen?
- Hoeveel verschillende sprongen kun je verzinnen om over kloven heen te springen? Of spring je af en toe op de rug van een voorbij suizend dier waar je even later weer vanaf springt? Of loop je over een heel smalle richel naar de overkant?
- Hoe traag kun je bewegen om te laten zien dat er extreme hitte is? Rol je daarbij over de grond omdat je niet meer op je benen kunt staan? Loop je met slingerende slappe passen?
- Hoe verplaats je je wanneer je benen elke keer diep wegzakken in de bodem? En wat als er ineens een gat blijkt te zijn waar je in verdwijnt? Of wanneer alles ineens bevriest en je vast komt te zitten?

Per vraag zijn meerdere manieren van bewegen mogelijk. Laat af en toe een leerling met een inventief idee dat voordoen ter inspiratie van de andere leerlingen.

Muziek: [Our Utopie](#) van Ellen Allien

### Op reis op Planet X

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

Doorloop de volgende stappen:

1. Vorm groepjes van 3 of 4 leerlingen. Laat ze in een rijtje achter elkaar gaan staan, waarbij de groepjes zich zo goed mogelijk in het speellokaal verspreiden.
2. Leg uit dat de rijtjes door het hele lokaal gaan bewegen waarbij de voorste leerling het voordoet en de overige leerlingen deze bewegingen nadoen.
3. De bewegingen die de voorste leerling bedenkt, hebben te maken met het landschap en/of de situatie op Planet X. Ze kunnen hierbij de ideeën uit de vorige opdracht gebruiken.
4. Laat de leerlingen na telkens enkele minuten wisselen zodat iedereen een keer voorop komt te staan.

Muziek: [Utopie Un Jour](#) van Adrien Perea



### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Kreeg je tijdens het dansen nieuwe ideeën over hoe Planet X eruit zou kunnen zien?
- Hoeveel verschillende bewegingen zijn er te verzinnen bij één vraag, bijvoorbeeld: hoe spring je over een kloof?

## Uitvoeren: Gamedans design

### Planet X Gamedesign

*Een compositie-opdracht, de leerlingen maken in groepjes een korte dans.*

Vorm groepjes van ongeveer vier leerlingen. Laat de leerlingen in de volgende stappen tot een 'gamedesign' komen.

1. Bedenk met elkaar hoe de nieuwe planeet er uitziet en hoe je daar beweegt.
2. Kies met je groepje ongeveer 4 verschillende bewegingen of manieren van bewegen.
3. Plaats ze in een volgorde. Bijvoorbeeld:
  - We maken grote sprongen want de bodem is verend als een trampoline.
  - We zitten gehurkt stil op een 'hotspot'. Hier laden we energie op: beetje bij beetje maak je jezelf steeds wat groter.
  - We draaien rond in een enorme wervelwind.
  - We lopen tussen lange slierten door die we met onze armen weg moeten duwen.
4. Laat de leerlingen enkele van onderstaande [danskaartjes](#) gebruiken om hun gamedesign verder uit te werken:
  - Nr.3: welke dansacties zoals sprongen, draaien, rollen kun je gebruiken?
  - Nr.13 en 14: zijn je bewegingen zwaar (harde tegenwind) of licht (geen zwaartekracht)?
  - Nr. 31: welke routes volg je terwijl je door het landschap beweegt?
  - Nr. 19 en 20: bewegen de spelers tegelijk of kriskras door elkaar met ieder hun eigen volgorde van bewegingen?
5. Oefen dit enkele keren. Gebruik sfeerversterkende muziek naar keuze van de leerlingen of laat ze kiezen uit:
  - [Our Utopie](#) van Ellen Allien
  - [Utopie Un Jour](#) van Adrien Perea
  - [Utopia](#) van Charlotte Greenwood

Wanneer niet alle leerlingen willen bewegen, kan hier ook in een 'ontwerpteam' gewerkt worden waarbij leerlingen verschillende rollen hebben. Eén leerling kan dan de ontwerper zijn of de taak hebben de ideeën op te schrijven of te tekenen en de 'dansers' te begeleiden.

### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe verliep het samenwerken? Hoe zijn jullie met elkaar tot keuzes gekomen voor de verschillende bewegingen?
- Wat doet de muziek bij jullie dans? Hoe zou het zijn wanneer jullie het zonder muziek zouden doen?



## Presenteren: Gamedans design

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Vertel dat de creatieve teams hun ideeën over de nieuw ontdekte planeet aan een groep 'wetenschappers' gaan presenteren.
2. Laat de leerlingen vooraf nog even goed oefenen en laat eventueel één leerling van het groepje als 'ontwerper' de laatste tips en tops geven.
3. Iemand van de groep kan een korte inleiding geven op de presentatie waarin iets verteld wordt over de planeet die ze voor de game bedacht hebben.
4. De leerlingen die kijken zijn de zgn. wetenschappers. Na elke presentatie vertellen zij iets over de ideeën die zij hebben gekregen over deze planeet en hoe de situatie daar is.

### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Welke ideeën van de verschillende presentaties waren het meest 'out of the box'?
- Van welke ontwerp zouden jullie wel een echte game willen hebben?





## 5. Opdracht: Illusies

In deze opdracht maken de leerlingen een stop-motion film waarin een aantal illusies zijn verwerkt. Deze illusies maken bewegingen mogelijk die voor mensen in onze wereld niet mogelijk zijn, zoals vliegen en teleporteren. Deze korte filmpjes kunnen in opdracht 6 worden gebruikt wanneer de leerlingen een commercial voor Planet X gaan maken.

### Kennisdoelen

De leerling:

- weet wat het begrip 'illusie' betekent en kent voorbeelden;
- weet wat stop-motion techniek is.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling kan een illusie maken in een stop-motion filmpje met gebruik van (dans-)beweging.

### Benodigheden

- tablets of smartphones met stop-motion app (een link staat bij de betreffende opdracht)

## Aan de slag in de klas

### Onderzoek: Illusies

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

#### Filmfragment bekijken

In sommige dansvoorstellingen wordt gebruikgemaakt van illusies, bijvoorbeeld door het gebruik van licht. Bekijk (één van) onderstaande fragmenten:

- [Momix Black Light](#) van Momix Dance Company.
- [Blue Journey](#) van David Middendorp.

Bespreek na aan de hand van de volgende vragen:

- Wat heb je gezien?
- Wat gebeurde daar, denk je?
- Deed dit je ergens aan denken?

### Nog meer illusies?

Bespreek met de leerlingen waar je nog meer 'illusies' tegen kunt komen. Denk daarbij bijvoorbeeld aan de optische illusies in het werk van [Escher](#).

Of het tv-programma [Mind\\*ck](#) met Victor Mids

### Stop-motion

Vertel de leerlingen dat ze een klein stop-motion filmpje gaan maken waarmee ze een illusie gaan creëren. Ze gaan daarmee iets laten zien wat in werkelijkheid niet kan.

Bekijk ter inspiratie [Blue Pyramid Levitation](#), een stopmotion choreografie.

*Voor deze en de volgende opdrachten is werken met een stop-motion app aan te raden. Denk aan: PicPac Stop-motion (android), Stop-motion studio of Lego Movie app (Apple).*

*Zie voor tips het filmpje [In 6 stappen een stopmotion filmpje maken](#) in de toolbox van Mediacultuur.*

*Je kunt ook ondersteuning krijgen van een specialist bij CultuurSchakel. Neem hiervoor contact op met de [cultuurcoach](#) van je stadsdeel.*

### Uitproberen: zweven

Oefen met het creëren van de illusie 'zweven'. Dit kan klassikaal of de leerlingen doen dit in tweetallen

Doorloop de volgende stappen:



1. Laat één leerling een sprong verzinnen waarbij hij een duidelijke houding heeft in de lucht en daarmee de illusie wil wekken te vliegen.
2. Houd de telefoon met de app op één standpunt en helemaal stil. Zorg voor voldoende afstand tot de betreffende leerling zodat deze er helemaal op komt te staan.
3. Laat de leerling een aantal malen precies dezelfde sprong maken op het moment dat vanuit de app een foto gemaakt wordt. (NB: dit vergt even oefenen.)
4. Verwijder alle niet-gelukte foto's en houd 5 à 10 foto's over waar de leerling in de lucht hangt. De app maakt hier zelf een filmpje van.
5. Gebruik bij voorkeur de mogelijkheid om het filmpje wat te vertragen omdat het anders heel kort is en het effect niet tot zijn recht komt.
6. Herhaal dit eventueel met een sprong waarbij de leerling bij elke sprong steeds een klein stukje draait. Zo draait de leerling in de stopmotion in de lucht om zijn as.

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat kun je vertellen over het begrip 'illusie'?
- Hoe ging het gezamenlijk maken van een voorbeeld stop-motion?
- Ben je tevreden met het resultaat? Waarom wel of niet?
- Wat zou je kunnen doen om de illusie nog beter te maken?

## Uitvoeren: Illusies

### Nog meer illusies uitproberen

Laat de leerlingen in tweetallen één of enkele van de volgende illusies uitproberen, maak gebruik van de stop-motion app.

- Zweven / vliegen (zoals al gedaan in de vorige opdracht).
- Verdwijnen en verschijnen: maak ongeveer 10 foto's waarop iemand staat, maak daarna 5 foto's van precies dezelfde omgeving waarop niemand staat. Daarna maak je weer 10 foto's waarop iemand staat. Zo verdwijnt en verschijnt je in stop-motion.
- Teleporteren: maak ongeveer 10 foto's waarop iemand in een bepaalde houding staat. Maak daarna 10 foto's waarop dezelfde persoon in dezelfde houding staat, maar dan op een andere plek of met een andere achtergrond.
- Vermenigvuldigen: maak een aantal foto's van één persoon in een houding. Maak daarna een aantal foto's van dezelfde persoon maar er komt steeds een leerling bij in beeld in dezelfde houding. Gebruik per leerling die erbij komt ongeveer 10 foto's.

### Wat kan er allemaal op Planet X?

Laat de leerlingen in twee- of drietallen een definitief stop-motion filmpje maken waarin ze laten zien wat er kan op de fictieve Planet X. Ze kunnen hiervoor één of meerdere illusies creëren n.a.v. wat ze hebben uitprobeerd.

Laat ze eventueel passende muziek onder de stop-motion monteren.

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe was het om dit te doen?
- Wat ging goed, wat was moeilijk of lukte niet?
- Wat voor illusies zou je nog meer willen maken?



## Presenteren: Illusies

Bekijk de gemaakte filmpjes met elkaar.  
Bespreek ze n.a.v. onderstaande reflectievragen.

### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Wat waren de overeenkomsten en verschillen tussen de filmpjes?
- Welk filmpje vond je het meest boeiend? Weet je hoe dat komt?
- In hoeverre denk je dat mensen dit ooit in het echt zullen kunnen?



## 6. Opdracht: Commercial voor Planet X

In deze laatste opdracht van het project ontwikkelen de leerlingen een commercial voor Planet X. De leerlingen experimenteren met het begrip 'tijd' in een interactief dansspel.

Ze bekijken een commercial waarin dans een grote rol speelt en ze bekijken grappige commercials waarin Mars wordt aangeprezen als fijne plek om te wonen.

Met de ervaringen die de leerlingen hebben opgedaan in de vorige opdrachten maken ze in groepjes een commercial voor Planet X.

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling weet dat dans gebruikt kan worden in reclames.
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling varieert in dans met het begrip 'tijd': vertragen, versnellen, stops gebruiken, de volgorde van een dans omdraaien.

### Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek: Commercial voor Planet X

#### Hoe kan tijd werken op een fictieve planeet?

Bespreek met de leerlingen dat ze verder gaan met bedenken hoe Planet X zou kunnen zijn. Nu aan de hand van het begrip 'tijd'.

'Tijd' werkt daar niet zoals wij dat kennen op aarde. Wat kan er allemaal anders werken aan het begrip 'tijd'? Denk bijvoorbeeld aan de 'tijdverdrijver' uit de Harry Potter-reeks.


- De tijd kan indikken waarbij alles ineens veel sneller gaat.
- De tijd kan uitrekken waardoor gebeurtenissen die normaal achter elkaar plaatsvinden, nu tegelijkertijd of in een andere volgorde kunnen plaatsvinden.
- De tijd kan ook teruggedraaid worden.
- De tijd kan even stilstaan.

### Aan de slag in het speelokaal

#### Interactief dansspel

*Een actie-reactie opdracht, de leerlingen dansen in groepen in het midden van het speelokaal.*

Doorloop onderstaande stappen.

1. Eenvoudige danscombinatie maken.  
Leer met de hele klas onderstaande korte danscombinatie aan of maak met elkaar zelf een eenvoudige danscombinatie bestaande uit 4 of 5 bewegingen, gebaseerd op een bezoek aan een fictieve planeet.
  - Spring en eindig in een gehurkte houding (je landt op de planeet).
  - Loop in gebukte houding vier passen naar voren (je onderzoekt voorzichtig waar je bent).
  - Duik naar de grond en rol (je ontwijkt een razendsnelle vuurbal).
  - Sta op en cirkel je armen door de lucht (je voelt de atmosfeer).Oefen deze danscombinatie zodat alle leerlingen deze kunnen uitvoeren.
2. Print de  [bijlage](#) bij de informatie voor de leerkracht uit en knip hier kaartjes van.



- Verdeel de klas in vier groepen die elk in een hoek van het speellokaal gaan staan. Nummer de groepen van 1 t/m 4.  
Laat één leerling 'gamemaster' zijn. Deze leerling gaat voorin staan en geeft opdrachten. Hij noemt:
  - welke groep gaat dansen door een nummer (1, 2, 3 of 4) te roepen. Deze groep gaat dan in het midden van het speellokaal staan;
  - hoe deze groep de basisdans uit gaat voeren aan de hand van één van de kaartjes;
  - wanneer deze groep weer terug in hun hoek gaat staan en een nieuwe groep een opdracht krijgt.
 Voorbeeld:  
 De gamemaster roept:  
 "Groep 2 gaat dansen: de tijd hapert, je danst in stukjes".  
 Nadat ze dit ongeveer een minuut hebben gedaan:  
 "Groep 2 gaat weg".  
 "Groep 3 en 4 dansen: de tijd gaat achteruit, je danst alles andersom".  
 Enzovoort.

Muziek: [Ever](#) van Ellen Allien.

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe zou het zijn als de tijd ineens zou versnellen of vertragen in het dagelijkse leven?
- Heb jij wel eens het gevoel dat de tijd sneller of langzamer gaat? Weet je hoe dat komt?
- Hoe was het voor je om deze dansopdracht te doen? Wat sprak je aan, wat minder of niet?

## Uitvoeren: Commercial voor Planet X

### Commercial maken

Doorloop de volgende stappen:

- Bekijk het volgende [reclamefilmpje](#) waarin dans gebruikt wordt. Bespreek na aan de hand van de volgende vragen:
  - Ken je nog meer reclames waarin gedanst wordt?
  - Vind jij een reclameboodschap beter overkomen wanneer er gedanst wordt?
- Bekijk de volgende [fictieve reclames](#) om planeet Mars aan te prijzen:
  - Geef jezelf de ruimte*
  - Reserve your seat*
- Vorm groepjes van vier à vijf leerlingen.  
Geef de leerlingen de opdracht om een commercial voor Planet X te maken waarin ze de planeet aanprijzen als een ideale plek. Bijvoorbeeld omdat je spannende ervaringen op kunt doen in het landschap (kloven waar je doorheen kunt, opwaartse luchtdruk waardoor je kunt vliegen, een warme zachte bodem waar je heerlijk in kunt wegzakken).  
Deze commercial gaat internationaal en daarom wil de opdrachtgever dat er weinig tekst en veel beweging en dans in voorkomt.  
Ze kunnen ook hun stop-motion filmpjes een plek geven in de commercial.  
De leerlingen werken in teams waarbij rollen verdeeld kunnen worden, denk aan: iemand die de verhaallijn bedenkt, een presentator, technicus, danser, choreograaf.

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe verliep de samenwerking?
- Hadden jullie een duidelijke rolverdeling? Was iedereen tevreden met zijn rol?
- Hoe vonden jullie het om een commercial te maken?



## Presenteren: Commercial voor Planet X

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

- **Live presentatie**

Geef de leerlingen enkele tips mee voor het presenteren van de commercials:

- Zorg dat iedereen goed weet wat de volgorde is en wat hij moet doen.
- Zorg dat iedereen goed weet hoe de ruimte gebruikt wordt: waar sta je, waar beweeg je naartoe.
- Neem de tijd voor het begin, ga rustig klaar staan en wacht totdat het publiek stil is en aandacht heeft voor de presentatie.
- Zorg voor een duidelijk einde waarbij je allemaal even in een stilstaande positie blijft staan.

Presenteer de commercials voor elkaar, een andere klas of voor ouders.

- **Reclamefilm**

Maak een filmpje van elke commercial en vertoon deze op een smartboard gedurende een schooldag: 'We gaan er even uit voor de reclame'.

### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Welke commercial sprak je het meeste aan? Kun je vertellen waarom?
- Is jullie commercial geworden zoals je wilde? Waarom wel of niet?
- Wat zou je een volgende keer anders doen? Vertel!
- Kunnen jullie de verschillende commercials typeren zoals: grappig, spannend, origineel, mooi?

## Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Wat is het nut van science fiction en het fantaseren over de toekomst?
- Heb je iets nieuws ontdekt en/of geleerd? Wat is dat?
- Is er iets wat je nog een keer zou willen doen?
- Is er iets wat je een volgende keer anders zou doen dan je nu gedaan hebt?
- Wat zou je nog meer willen doen en leren?

