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 diverse andere instituten. Als auteur heeft hij reeds diverse andere publikaties verricht.
Stefan de Groot heeft dit *Dansspel* op humoristische wijze geïllustreerd.

© 1994: Panta Rhei, Katwijk
ISBN: 90.73207.41.X
Omslag en illustraties: Stefan de Groot
Voor meer informatie over de Panta Rhei spelenboeken:
Uitgeverij Panta Rhei
Ligusterstraat 19, 2225 RE Katwijk.

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 los verkrijgbaar naast het boek *Honderd Dansspelen* en is als zelfstandig spel uitvoerbaar. Het spel is bedoeld voor alle onderwijs- en vormingssituaties en is speciaal voor kennismakingsdagen/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 dans te kunnen komen. Speciaal kinderen en volwassenen die niet gewend zijn om een dans te bedenken, worden hier gestimuleerd om zelf met de aanwijzingen creatief om te gaan. Door middel van gekozen of getrokken kaarten en vooraf ingedeelde groepen worden de kaarten verspreid. Na een korte bedenktijd kan er naar verschillende dansen gekeken worden, die ter plekke bedacht zijn. 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 of per persoon beoefend kunnen worden en omgezet tot een dans:

- 16 kaarten met **bewegingswoorden**
- 8 kaarten met **geluidsaanduidingen**
- 8 kaarten met aanwijzingen om de **snelheid** erin te verwerken
- 8 kaarten met de aanduiding van de plek **waar** de dans dient te worden opgevoerd
- 8 kaarten die aangeven **hoe** er gedanst moet worden
- 8 kaarten met aanduidingen van de **krachtsinspanning** die er in verwerkt moet worden
- 8 kaarten die het **gevoel** aangeven dat in de dans verwerkt en uitgevoerd dient te worden.

Wat betekenen de kaarten?

Verschillende kaarten kunnen aanleiding geven tot vragen. De afbeeldingen geven een richting aan het begrip, maar ze zijn in eerste instantie bedoeld om de fantasie op te wekken. Vanzelfsprekend kan iedere deelnemer iets anders uit de tekeningen halen.
Bijvoorbeeld in de serie **'GELUID'** betekent ***op de grond*** dat het geluid in kontakt 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 **'HOE?'**) is bedoeld als grap, maar kan wel gedanst worden. In de praktijk heb ik daar al erg leuke voorbeelden van gezien. De gevleugelde uitdrukking ***vooral doorgaan (vloeiend)*** (serie **'SNELHEID'**) is bedoeld om de beweging niet te laten stoppen. In dezelfde serie betekent de kaart ***in vier tellen*** 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 opgevat worden. Die vrijheid heeft iedere deelnemer dan ook.

Grootte en leeftijd van de groep

Het dansspel is te gebruiken 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 toelichting vermeld.

DE KAARTEN

Serie 1: BEWEGING bestaat uit de volgende 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*** en ***soepel.***

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

Serie 6: HOE 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
Grootte van de groep: tot 48 deelnemers
Materialen: geen

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. 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 stimuleert

(legt uit) de begeleider hier en daar 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 van vier begrippen. Het tweetal laat het gemaakte eerst zien aan de andere twee, waarna het andere tweetal hun dansje laten zien. De vier deelnemers praten met elkaar over hoe de twee stukjes gecombineerd kunnen worden. Ze oefenen het en alle viertallen laten het dansje aan elkaar zien.
De kaartjes worden voor 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 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 **'HOE?'**). Het viertal tenslotte moet dan een dansje zien samen te stellen 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 het dansje zal 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'

Tijdsduur: een half uur
Groepsgrootte: tot 64 deelnemers
Materiaal: geen

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 studie over welke mogelijkheden er in bewegingen bestaan vanuit deze kaarten.

DANSVORM 3: 'KWARTET'

Tijdsduur: een uur
Groepsgrootte: maximaal 8 groepjes van 4-6 deelnemers
Materiaal: geen

De begeleider vormt groepjes van 4 - 6 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 vier 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 dansje.

DANSVORM 4: 'PARTNERS'

Tijdsduur: een uur
Groepsgrootte: maximaal 32 deelnemers
Materiaal: geen

De begeleider vraagt aan 16 deelnemers om in totaal 4 kaarten per persoon te trekken uit de volgende series: 1 uit de series **'HOE?'** 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 & 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 combinaties ontstaan die in dans grappig op te lossen zijn.

DANSVORM 5: 'KWARTET'

Tijdsduur: een uur
Groepsgrootte: tot 32 deelnemers
Materiaal: geen

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 en glijdend, op een plek, sterk, van beeld naar beeld*** en ***pijn***.

Variatie:
De vier overige kaarten die naast de twee bewegingskaarten getrokken worden, komen uit de series **'HOE?'** 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 dient geluid gemaakt te worden met de handen en op de grond, met welke lichaamsdelen dan ook. In deze combinatie ontstaan vanzelf twee 'partijen' die tegen of met elkaar in de dans een ontmoeting moeten uitdansen.

DANSVORM 6: 'VAN INDIVIDU TOT DUO'

Tijdsduur: een half uur
Groepsgrootte: maximaal 16 deelnemers
Materiaal: geen

Iedere deelnemer mag drie kaarten uit zoeken 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
Groepsgrootte: maximaal 16 deelnemers
Materiaal: geen

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 kaarten 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
Groepsgrootte: maximaal 24 deelnemers
Materiaal: geen

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
Groepsgrootte: maximaal 32 deelnemers
Materiaal: muziektape en installatie

De begeleider heeft een muziekstuk op cassette 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 **'BEWEGINGEN'** - 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
Groepsgrootte: 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**). leder 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. leder 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-zaken of bibliotheek. Muziek voor kleine kinderen dient minder ingewikkeld in elkaar te zitten dan muziek voor tieners of volwassenen. Zij kunnen gemakkelijker naar een instrument luisteren terwijl in het zelfde muziekstuk verschillende andere muzikale invloeden in de compositie verwerkt zijn. Een aantal voorbeelden worden hier vermeld:

- *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: L'oiseau de feu
Peter Gabriel: Passion
Trevor Jones/David Bowie: Labyrinth
Joe Jackson: Will Power
Maurice Ravel: Bolero
Ryuichi Sakamoto/David Byrne: The last Emperor

VOOROEFENINGEN

Ieder spel vraagt om oefening. Pas als de spelers routine ontwikkeld hebben, wordt het spel echt leuk. Zo gaat dat met de meeste spelen. 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 zullen 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 kaarten 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 beweging 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 zegt 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 gewezen 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 tiental seconden al weer afgewisseld met een volgende.

De begeleider laat de deelnemers door de ruimte of op 1 plek deze bewegingen maken, eventueel ook met elkaar.

SLOT

Er zijn werkwoorden die een beweging aanduiden: in dit spel heten ze **bewegingswoorden**. Er zijn natuurlijk nog vele andere werkwoorden te bedenken die een beweging 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 spel expres niet vermeld. De begrippen zullen (dat is uit onderzoek duidelijk geworden) vanzelf leiden naar het plaatsen van de getrokken kaarten binnen een **dansverhaal**. Succes met de aanzet tot dit creatieve proces.