5 | Dansmemory



Doelen

Motorisch
Bewegen op de maat van de muziek in een spel.
Gedrag
Handelen volgens afgesproken regels.

Activiteit

In 2-tallen wordt een danspasje bedacht. Iedereen gaat verspreid door de zaal staan en doet het afgesproken danspasje. Een 2-tal (de zoekers) moet nu raden wie bij elkaar horen.
Het gaat dan om wie de meeste combinaties vindt. Als het 2-tal bij elkaar gevonden is, gaat deze aan de kant staan en voert het pasje uit, beginnend met het andere been. Memory is vooral geschikt voor de oudere kinderen (vanaf ongeveer 10-12 jaar). Het spel kan eenvoudiger gemaakt worden door de kinderen een danspasje te geven, zodat ze deze niet zelf hoeven te bedenken.

Begeleider

Leg het spel uit en doe een paar mogelijke danspasjes voor.
Start het spel en begeleid de zoekers.

Afspraken

Als je gevonden bent, ga je aan de kant staan en probeer je jouw pasje met je andere been te beginnen.
Het pasje wordt in overleg bedacht. Als het niet lukt om een pasje te verzinnen dan vraag je om hulp.
Lach elkaar niet uit over de pasjes.

Materiaal
16 kinderen

muziek rond de 100 bpm

Werkvenster
Motoriek

Foutloos leren: kind heeft succes nodig
Begin met weinig 2-tallen, zodat deze eenvoudiger te vinden zijn.
Begin met het aanreiken van eenvoudige pasjes.
Zorg voor veel combinaties die niet op elkaar lijken om het spel gemakkelijker te maken.
Differentieel leren: kind heeft variatie in opdracht nodig
Materialen inzetten die in de danspasjes betrokken moeten worden, zoals een bal of een lint.
Werk met 3- of 4-tallen die hetzelfde pasje uitvoeren.
Varieer met de muziek.
Analogie leren: kind heeft een voorstelling/beeld nodig om te leren
“Probeer precies hetzelfde te bewegen als je maatje alsof jullie handen en voeten met een touwtje aan elkaar vast zitten.”
Afhankelijk van het danspasje:
“Doe alsof je hoog schopt” (bij de kick).
“Doe alsof je een driehoekje stapt” (bij de V-step).
“Doe alsof je van de ene steen naar de andere steen sprint” (bij de scoop).
Externe focus: kind leert door resultaatgerichte aanwijzingen
Klap in je handen: “Probeer je danspasjes uit te voeren op het ritme van het klappen.”

Werkvenster
Gedrag

Foutloos leren: kind heeft succes nodig
Houden aan beperkt aantal regels en afspraken (onder leiding).
Zelf herkennen van regelovertreding.
Verzinnen van regels die een bijdrage leveren aan eerlijker spel.
Spelen volgens fairplay: op eerlijke en plezierige wijze spelen.
Structuur: kind heeft overzicht
Het kind eerst laten meekijken voordat het aan het spel begint.
Laat aan het begin van de les de leskaart zien en/of teken het uit op het bord.
Spreek een vaste plek af waar de kinderen zich verzamelen als ze gevonden zijn.
Coachen: kind heeft stapsgewijze ondersteuning nodig
Maak gebruik van de hulpkaart ‘baas over de regels’ (zie bijlage).
Motiveren: kind heeft bevestiging nodig
Bevestig en benoem positief gedrag in de verschillende rollen (als zoeker en danser), bijvoorbeeld als de kinderen goed samenwerken.
Deel smiley’s uit voor positief gedrag.