

LESKAART

CTRL-C

CTRL-V

Proberen de dans van de ander te zien en zo goed mogelijk na te doen.

MATERIAAL

Muziekbox

IN DE SPOTLIGHT

- Regel 5: Initiatief
- Regel 12: Leren

SITUATIESCHETS

Speel het spel op het Cruyff Court. Verdeel de deelnemers in vier gelijke groepen. Elke groep bedenkt een dans van 14 tellen en de andere groepen proberen dit na te doen.



OMSCHRIJVING

De groep wordt verdeeld in vier gelijke groepen. Elke groep krijgt 5 minuten de tijd om een eigen dansje te maken van 14 tellen.

De groepen verzamelen zich bij het midden en één groep start met het voordoen van de dans. Na de 14 tellen krijgen de andere groepen 2 minuten om te oefenen en moeten ze tegelijk de dans nadoen. De groep die de dans het best na heeft gedaan krijgt een punt.

LESKAART CTRL-C CTRL-V

BELANGRIJKSTE REGELS

- Een dansje duurt 14 tellen.
- De dans wordt op teken van de begeleider één keer laten zien aan de groep.
- Na het voorbeeld hebben de andere groepen 2 minuten de tijd om te oefenen.
- De groep die de dans het best nadoet wint en krijgt een punt. De begeleider bepaalt dit.

DIFFERENTIATIES

Moeilijker

- De groepen krijgen korter de tijd om te oefenen.
- De dans wordt langer gemaakt, bijvoorbeeld 2x 14 tellen.

Makkelijker

- Het dansje wordt twee keer laten zien.
- De groepen krijgen langer de tijd om te oefenen.

CRUYFFIAANS JASJE

- Tijdens het dansen kan er ook gezongen worden.
- Verzin een tekst waarbij minimaal 3 regels van Johan Cruyff aan bod komen.
- Bovendien kan er ook gekozen worden om een bal in het dansje te verwerken!