

Muziekspelen

De combinatie van muziek en spel zorgt eigenlijk altijd voor veel plezier bij de tieners. Muziek is belangrijk in het leven van tieners. Met jouw favoriete muziek sluit je je aan bij anderen met dezelfde muziekvoorkeuren.

In het Jeugdwerk ligt het accent hierbij op de sociale vorming. De tieners hoeven niet iets te leren maar wisselen ervaringen uit en genieten. Je kunt hierbij dan ook kiezen voor luisterspelen, concentratiespelen, expressie- en improvisatiespelen, dans- en bewegingsspelen, ontspanningsspelen enzovoorts.

spel buiten

Luisterspelen

Het goed luisteren en concentreren zijn een voorwaarde voor deze spelen. Het zijn geen luisteroefeningen, het zijn spelen waarbij gereageerd moet worden, iets geïmiteerd moet worden en waarbij gericht luisteren belangrijk is voor het verloop van het spel. Concentratiespelen zijn over het algemeen moeilijker dan luisterspelen omdat je naast goed luisteren ook nog iets uit moet voeren. Je moet hier dus meer aandacht en concentratie voor hebben. Het is dan ook belangrijk dat je de spelen in een rustige ruimte laat plaatsvinden waarbij de tieners niet snel afgeleid zullen worden door geluiden van buitenaf.

Spel: Lokroep

Doelgroep: maximaal 20 spelers van 12-16 jaar
Benodigdheden: blinddoeken voor alle spelers
Tijdsduur: 10 – 20 minuten

Verdeel de groep in tweetallen. Elk tweetal spreekt onderling een 'lokroep' af, dat wil zeggen een typerend geluid gemaakt met je stem of een reeks klanken waarmee ze elkaar kunnen herkennen, en waarmee ze zich onderscheiden van de rest van de groep. Laat eerst alle 'lokroepen' even horen en doe dan alle spelers een blinddoek voor.

Geef ze daarna een plek door elkaar in de ruimte zodat de partners niet weten waar ze staan.

Op een teken van de leiding laten alle spelers hun lokroep horen en proberen de tweetallen elkaar zo op te zoeken. Als ze elkaar gevonden hebben, blijven ze staan en mogen ze de blinddoek afdoen.

Expressie- en improvisatiespelen

Hierbij gaat het om fantasie en zelfstandigheid van de deelnemers. Het gaat erom dat spelers zelf iets bedenken. Het resultaat is hierbij niet het belangrijkste maar het gaat om het ervaren.

Spel: Muziek – dat ben je zelf

Doelgroep: vanaf 12 jaar
Tijdsduur: 15 – 20 minuten

De tieners staan in een kring. De leiding vraagt hen om een geluid te verzinnen dat bij hen-zelf past. Bijvoorbeeld wie erg ritmisch is verzint een kort ritme en laat dat door middel van lichaamsgeluiden of zijn stem horen. Wie meer melodisch is verzint een kort melodietje van een paar tonen. Maar ieder ander geluid is ook goed, als het maar past bij de maker. Dit geluid moeten ze eerst inwendig voorbereiden, dus nog niet laten horen.

Een vrijwilliger is de dirigent en gaat in het midden staan. De dirigent steekt zijn hand uit en wijst willekeurig iemand aan. De aangewezen persoon maakt nu het geluid dat hij of zij bedacht had. Vervolgens wijst de dirigent anderen aan die meteen hun geluid laten horen. Dit kunnen er ook twee of drie tegelijk zijn zodat er zo een hele compositie ontstaat. Je kunt uiteindelijk ook proberen om personen aan te wijzen waarvan de geluiden bij elkaar passen of geluiden te componeren die echt niet bij elkaar passen.

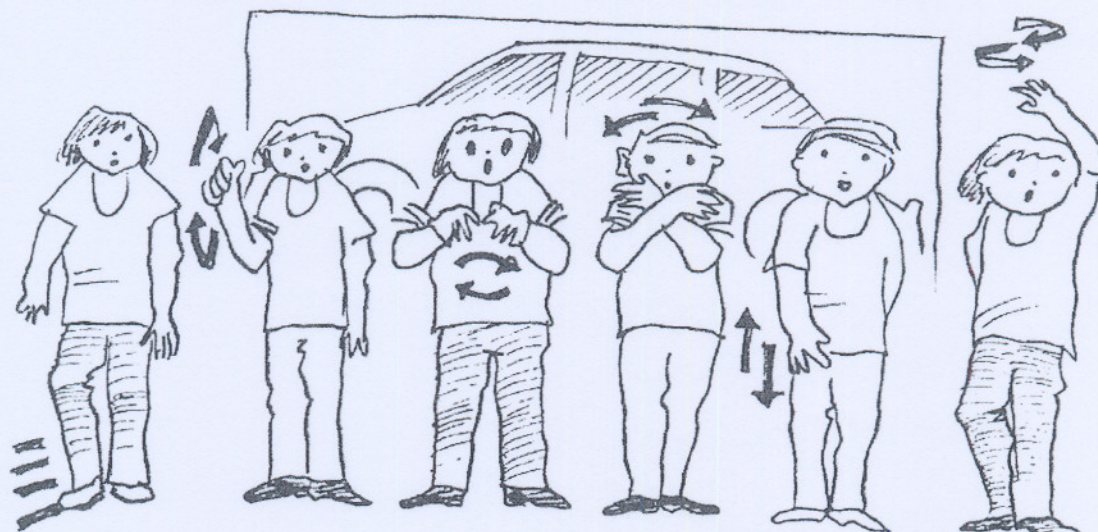
spel buiten

Dans- en bewegingsspelen

Bij dans- en bewegingsspelen moeten de deelnemers improviseren en kunnen ze zich heerlijk uitleven.

Spel: De autodans

Doelgroep: vanaf 10 jaar
Benodigheden: cd-speler met boogie-woogiemuziek
Tijdsduur: 10-15 minuten



Deze dans bestaat uit zes verschillende 'passen' die de verschillende handelingen bij het autorijden uitbeelden. Elke pas bestaat uit 4 tellen die herhaald worden; eerst 4 tellen rechts, dan 4 tellen links, zodat de hele dans uit $6 \times 2 = 12$ maten van 4 tellen bestaat. De meest geschikte muziek hiervoor is boogie-woogie muziek bijvoorbeeld van Rob Hoeke. Bij deze muziek is steeds duidelijk te horen wanneer de cyclus van 12 maten opnieuw begint zodat je steeds duidelijk hoort wanneer je opnieuw moet beginnen.

De groep gaat in twee rijen tegenover elkaar staan, op ongeveer twee meter afstand en met het gezicht naar elkaar toe. De reeks passen kan het best op een bord, flap-over of groot vel papier worden geschreven.

1. gas geven (4x met de rechtervoet naar voren de beweging van gas geven maken, daarna ditzelfde 4x met de linkervoet naar voren)
2. raampjes opendraaien (4x met de rechterarm een klein rondje draaien alsof het raampje wordt opengedraaid, daarna 4x met de linkerhand)
3. sturen (met beide handen maken we 4x een draaibeweging alsof we een stuur in handen hebben; eerst 4 draaibewegingen naar rechts, daarna 4 draaibewegingen naar links)
4. ruitenwissers (we bewegen onze handen kruislings voor ons hoofd heen en weer: 4x naar rechts en 4x naar links)
5. schakelen (we bewegen onze rechterhand 4x naar voren en naar achteren alsof we een versnellingspook vasthebben, daarna ditzelfde 4x met de linkerhand)
6. dak open draaien (we maken eerst 4x met onze rechterhand een kleine draaibeweging boven ons hoofd, en daarna met de linkerhand)

Hierna begint de serie bewegingen opnieuw want dit waren precies 12 maten. Die worden herhaald totdat het stuk uit is. Natuurlijk mag tijdens deze bewegingen ook je hele lijf meeswingen met de muziek en mogen de diverse handelingen best overdreven worden.

Groepsspelen

Hierbij is de groep steeds gezamenlijk bezig. Ze zijn meestal eenvoudig en duren niet te lang. Doordat er meestal veel actie in zit, zijn ze ideaal als warming-up. Deze spelen zijn vaak gebaseerd op bekende spelvormen.

Spel: Muzikaal krijertje

Doelgroep: iedereen
 Benodigdheden: een speelveld buiten
 Tijdsduur: ongeveer 30 minuten

Er wordt een speelveld afgezet van ongeveer 15 x 30 meter. Dit speelveld wordt door een duidelijke grenslijn in tweeën verdeeld zodat er twee gelijke vierkante stukken ontstaan. De deelnemers worden in twee groepen verdeeld, iedere groep staat op zijn eigen speelhelft. De bedoeling is dat een speler van de eerste groep diep ademhaalt, en voortdurend een duidelijk hoorbare toon blijft zingen zonder een onderbreking voor ademhaling of wat dan ook. Ondertussen rent hij de grens over naar het 'vijandelijk' gebied en probeert zoveel mogelijk kinderen te tikken die dan onmiddellijk buiten het veld moeten gaan staan. De zanger moet de grens terug weer bereiken voordat zijn toon afgelopen is. De spelers uit het andere veld mogen hem ontwijken, maar mogen niet hun veld verlaten. Wie de grens in welke richting dan ook overschrijdt is ook af. Moet de zanger om welke reden dan ook zijn toon onderbreken voor hij terug is in zijn eigen veld, dan is hijzelf af en mogen de afgetikte kinderen terug in het veld. Daarna is een speler van de andere groep aan de beurt. De groep die als laatste overblijft heeft gewonnen.

Erika de Weerd