

Méér
MuZiek
iN De
KLAS.

Lesbrief Méér Muziek in de Klas

Dance



Doelen:

De leerlingen:

- Leren wat dancemuziek is
- Leren wie de bekendste Nederlandse DJ's zijn
- Leren een paar verschillende dancestijlen kennen
- Leren hoe Dance wordt opgebouwd
- Leren zelf een beat aanpassen
- Leren op instrumenten Dance-patronen spelen

Benodigheden:

- Digitaal schoolbord met internettoegang.
- De linkjes uit deze lesbrief.
- Papier en stift voor de quiz.
- Schoolinstrumenten voor het spelstuk. Bijvoorbeeld: xylofoon, boomwhackers, trommels, klokkenspel, keyboard.

Tijdsduur: Circa 50 minuten

De schuingedrukte informatie in deze lesbrief kan steeds als basis gebruikt worden om de lesonderdelen te introduceren.

1. Inleiding

Dance muziek is muziek die op computers en andere elektronische apparatuur wordt gemaakt door DJ's of producers. Dance is in Nederland supergroot! Ongeveer de helft van de top-DJ's van de wereld komt uit Nederland.

Kennen jullie bekende Nederlandse DJ's?

Bespreek de antwoorden. In het onderstaande filmpje zijn de 10 bekendste Nederlandse DJ's te zien. De genoemde DJ's zitten er vast tussen.

<https://www.youtube.com/watch?v=pHHV9towe8E>



2. Quiz

Zoals in het filmpje ook al duidelijk werd, bestaan er heel veel verschillende soorten dancemuziek. Met elk hun eigen kenmerken.

Voor de volgende quiz hang je aan vier kanten van het lokaal een papier met daarop de naam van een dancestijl: Hardstyle, Chillout, Techno en Drum and Bass.

Bespreek van tevoren eventueel de kenmerken van die vier stijlen: *Hardstyle*: Hard en snel, *Chillout*: relaxed en langzaam, *Techno*: veel bliepjes en robotachtige geluiden, *Drum and Bass*: hele snelle ritmes.

In een bovenbouwklas kan je de quiz misschien wat moeilijker maken door deze informatie vooraf niet te geven.

Leg uit dat je vier soorten dancemuziek gaat laten horen. Bij elk fragment gaan de leerlingen bij de naam van de muziekstijl staan die zij denken dat klopt.

De onderstaande video bevat naast de vier stijlen voor deze quiz ook nog andere stijlen. <https://www.youtube.com/watch?v=fO7zsiinKaw>

De vier stijlen waar deze quiz over gaat vind je op de volgende momenten in de video:

| | |
|----------------|-----------|
| Chillout: | 0:10-0:20 |
| Techno: | 1:28-1:38 |
| Drum and Bass: | 3:36-3:46 |
| Hardstyle: | 4:37-4:47 |

Let op dat je de muziek zonder beeld laat horen aangezien de antwoorden in het filmpje te zien zijn!

3. Lagen in Dancemuziek

Na de quiz kun je de hele video laten zien. Stel daarbij de vraag: Wat zijn de overeenkomsten tussen al deze stijlen?

Die overeenkomsten zijn in elk geval (misschien vinden de leerlingen er nog meer): Er zit een beat in, het is gemaakt op de computer, je kunt er goed op dansen, het is gemaakt door DJ's/producers.



Een andere overeenkomst is dat Dance, net als veel andere soorten muziek, opgebouwd is uit verschillende lagen zoals: bas, drums, synthesizers, soms stemmen en percussie.

Door die verschillende lagen te manipuleren bouwt een DJ de spanning op. Het moment waarop die spanning oplost (dat is meestal als de beat invalt), wordt 'the drop' genoemd.

Een voorbeeld zie je hier vanaf 13:40 ongeveer:

<https://www.youtube.com/watch?v=gA4cOclrRLY&index=9&list=RDUqoxGcoGLU>

Met de online beatmaker van Splice kun je je leerlingen zelf via het digitale schoolbord laten experimenteren met het toevoegen, weghalen en manipuleren van laagjes in dance beats.

Klik op onderstaande link. Bij 'Your custom beats' rechts bovenaan, kun je een patroon selecteren. Dit patroon kun je afspelen met de start- en stopknop linksboven. De icoontjes in de linker kolom laten zien welke instrumenten er mee kunnen spelen, de gekleurde vakjes bepalen op welke tellen het betreffende instrument speelt.

<https://splice.com/sounds/beatmaker>

Geef een paar leerlingen de beurt om een beat te bewerken. De leerlingen zullen hier zelf snel hun weg in vinden!

4. Spelen op instrumenten

Dancemuziek is vaak gebaseerd op zich herhalende ritmische patronen. Het is daarom goed mogelijk om met korte patronen een eigen dance-nummer te spelen op schoolinstrumenten.

Hieronder vind je vier patronen. Studeer de patronen eerst zoveel mogelijk klassikaal in. Neem dan zelf eerst de rol van 'DJ' op je en zet de patronen aan en uit. Het is de bedoeling dat de patronen steeds herhaald worden. Het is belangrijk om dit in een vast tempo en met een duidelijk puls te doen. Tel in het begin daarom hardop mee. De patronen duren acht tellen, tel dus steeds tot acht.

Je kunt nu een leerling aanwijzen als 'DJ'. Die mag de verschillende patronen met handgebaren aan en uit zetten. Je kunt als het goed gaat ook gebaren afspreken voor harder en zachter.

Je kunt de patronen bijvoorbeeld op de volgende instrumenten laten spelen, maar je kunt dat ook zelf verzinnen: *bas* op keyboard of xylofoon, *akkoorden* op klankstaven of boomwhackers, *drum* op trommels en *melodie* op klokkenspel, boomwhackers of op eigen instrumenten van leerlingen.

Bas



Akkoorden



Drum



Melodie

