# Repeterende enheter Dans

## Kompetansemål

Kompetansemål etter andre årstrinn:

- kjenne igjen og beskrive repeterende enheter i mønstre og lage egne mønstre

## Programmering

- Algoritmer
- Løkker

## Beskrivelse av aktiviteten

Dette er en aktivitet hvor elevene jobber med repeterende enheter gjennom dans. I programmering ønsker vi å uttrykke ting så enkelt og presist som mulig. En måte å gjøre dette på er gjennom løkker/repeterende enheter som gjentas.

### Utstyr

- Musikk, gjerne macarenasangen
- Gulvplass

### Gjennomføring

I dans er det ofte et sett med bevegelser som gjentas. På 90-tallet gikk Macarena-dansen som en farsott. Her er det et helt tydelig sett av bevegelser som gjentas og gjentas (https://www.youtube.com/watch?v=MXVx6yJQbn8). I denne aktiviteten skal du og elevene dine først danse en dans sammen med et gjentagende sett bevegelser. Bruk gjerne macarena-dansen.

Når dere har danset en felles dans med et gjentagende bevegelsesmønster kan du dele elevene i smågrupper. Hver gruppe skal lage et gjentagende bevegelsesmønster som de synes passer til musikken og som de tror de klarer å lære resten av klassen.

Sett av litt tid ti å lære bevegelsesmønstrene til hverandre. Kan dere sette det sammen til en dans?

### Etterarbeid

Etter at alle har lært hverandres dansemønstre kan dere lage koder for dem. For eksempel ord, farger eller figurer. Velger dere farger vil hver farge representere et sett bevegelsesmønster eller en løkke. Hvordan kan dere sette de ulike dansemønstrene sammen? Her kan dere utforske og leke dere med ulike måter å sette sammen på og fremføre for hverandre. Trekk hele tiden frem kodene og koble det på den måten til programmering.