

Det Klasse

0.-3.
klasse



zeBU!

ZENEKUNST | UNDERVISNINGEN

ZeBU:

ZENEKUNST I UNDERVISNINGEN

- 3.** Introduktion til materialet
- 4.** Om forestillingen
- 5.** Klasseslotteriet – Et spil om at være en klasse
- 5.** Om spillet
- 5.** Spilleregler
- 5.** Spillets mål
- 5.** Spillets varighed
- 5.** Spillets videns- og færdighedsmål
- 8.** En 1'er: Samspil og fælles fokus
- 10-11.** En 2'er: Enigheds- uenighedsfællesskaber
 - 11.** En 3'er: Tegnebrættet
- 11-12.** En 4'er: Spørgehjørnet
- 12-13.** En 5'er: Rumvæsner og Eksperter (OBS: Se tilhørende videofilm)
- 15.** En 6'er: Tænk hvis...

Introduktion til materialet

Kære underviser

Det nærværende undervisningsmateriale er tiltænkt til brug i danskundervisningen og familiekundskab i indskoling.

Alle øvelser og opgaver er udviklet og beskrevet med udgangspunkt i de videns- og færdighedsmål, som den givne aktivitet understøtter inden for fagene dansk og familiekundskab.

Tilsammen udgør aktiviteterne i dette materiale et forløb, som kan variere i antal lektioner alt efter, hvor meget tid du har med dine elever, se nærmere forklaring under "Spillet's varighed". Forløbet supplerer undervisningen i krop & drama, sundhedsfremme samt personlige grænser under kompetenceområderne kommunikation og sundhed & trivsel. Disse er uddybet i afsnittet "Spillet's videns- og færdighedsmål".

Materialet består af et interaktivt og kropsligt undervisningsspil "Klasselotteriet", som I kan spille i klassen, efter I har set forestillingen "Det' Klasse". Spillet indeholder seks kategorier med forskellige øvelser, der med hver deres æstetiske tilgang afspejler og får eleverne til både på et kropsligt og refleksivt niveau at arbejde med forestillingens tema om det at være i et klassefællesskab.

Rigtig god fornøjelse med forestillingen og undervisningsspillet.

Med venlig hilsen

Teater ZeBU - Zenekunst for børn og unge.

Undervisningsmaterialet er udarbejdet af:

Indhold:

Anne Burup Nymark v. ZIU:
Zenekunst i
undervisningen

Layout:

Siri Carlslund

Om forestillingen

ZeBU:

Forestil dig tre væsner fra en fjern galakse dukke op i en tilfældig skoleklasse. Og forestil dig, at det er børnene, der selv skal lære de tre uvidende rumvæsner, hvordan man opfører sig i en klasse. Så har du udgangspunktet for den uforudsigelige forestilling Det' Klasse.

I Det' Klasse er børnene de eksperter, der skal lære de tre væsner, hvordan man opfører sig i en skoleklasse. Hvordan er man den gode kammerat? Hvordan bliver man populær? Hvordan mobber man? Og hvornår skal man sidde stille? Kort sagt: Hvordan indgår man i et fællesskab?

Alt dette er op til publikum!

Med improvisationsmetoden In Real Life (IRL) skaber skuespillerne i Det' Klasse i hver eneste forestilling en unik historie sammen med publikum. Publikum tages på ordet i et åbent og ærligt samspil.

Skoleklassen er et sted, hvor vi lærer at begå os i et fællesskab. En udfordring alle voksne har været igennem, og en virkelighed børnene står midt i. Hvor vi skal kunne være sammen med nogen, vi ikke selv vælger. Nogen der måske er meget anderledes end os selv, og hvor nye bekendtskaber kan blive til venskaber.

Det' Klasse er en humoristisk og finurlig leg, hvor verden vendes på hovedet. Børnene gøres til eksperter i, hvordan man er en god klassekammerat, og de voksne er dem, der skal lære at opføre sig ordentligt. Moralen får et tvist uden løftede pegefingre, og vi mener det helt bogstaveligt, når vi med Det' Klasse lover uventet teater.

Bliv klogere på livet, dig selv og alle de andre i en uforudsigelig forestilling, der udfordrer konventionerne og lader børnene komme til orde.

En ZeBU-produktion

Idé, koncept og instruktion:

Jørgen Carlslund

Medvirkende:

Julie Riis, Jan Overgaard
Mogensen og Martin Norén

Tekst:

Skuespillere og instruktør

Scenografi og kostumer:

Malte Burup

Lysdesign:

Jon Gelting

Lyddesign:

Asger Kudahl

Skrædder:

Sophie Bellin Hansen

Teknik:

Dennis Nielsen

Produktionsledelse:

Thomas Johan M. R. Bæhring

Dramaturgi og

skolemateriale:

Anne Burup Nymark

Klasselotteriet

ZEBU:

– Et spil om at være en klasse

Om spillet

Dette spil er beregnet til at blive spillet, efter I har været inde og se forestillingen "Det' Klasse".

Spilleregler

Der er ingen rigtige eller forkerte svar i dette spil.

Hele klassen er på samme hold og udfører samlet eller simultant i mindre grupper spillets opgaver.

Læreren vælger på skift en elev, som skal slå med terningen. Vælg dernæst den kategori, der passer til antal øjne på terningen. Udfør derefter en opgave under denne kategori.

Spillets mål

Spillets mål er, at alle elever er aktivt deltagende i spillets opgaver. Vinderen af spillet er hele klassen, hvis klassen formår at skabe en god atmosfære i klassen og få alle elever med i opgaverne - ellers taber *hele* klassen.

Spillets varighed

Spillets varighed varierer alt efter, hvor lang tid I vælger at lægge i de enkelte opgaver. Det er designet således, at det både kan spilles i sin helhed fx som en hel tema-dag med fokus på trivsel i klassen, eller der er mulighed for at spille spillet 15 eller 30 min. hver dag, som en måde at skabe fokus omkring trivsel i klassen hver dag.

Spillets videns- og færdighedsmål

0.-3. kl. Familiekundskab - Sundhed og trivsel, Sundhedsfremme og Personlige grænser:

Færdighedsmål: Eleven kan samtale om egen sundhed og trivsel.

Vidensmål: Eleven har viden om enkle sundheds- og trivselsfaktorer.

Færdighedsmål: Eleven kan give udtryk for egne grænser.

Vidensmål: Eleven har viden om personlige grænser.

1.-2. kl. Dansk – Kommunikation, Krop og Drama:

Færdighedsmål: Eleven kan improvisere med kropssprog og stemme.

Vidensmål: Eleven har viden om enkelt kropssprog.

Færdighedsmål: Eleven kan deltage i rollelege og rollespil.

Vidensmål: Eleven har viden om dramatiske roller.

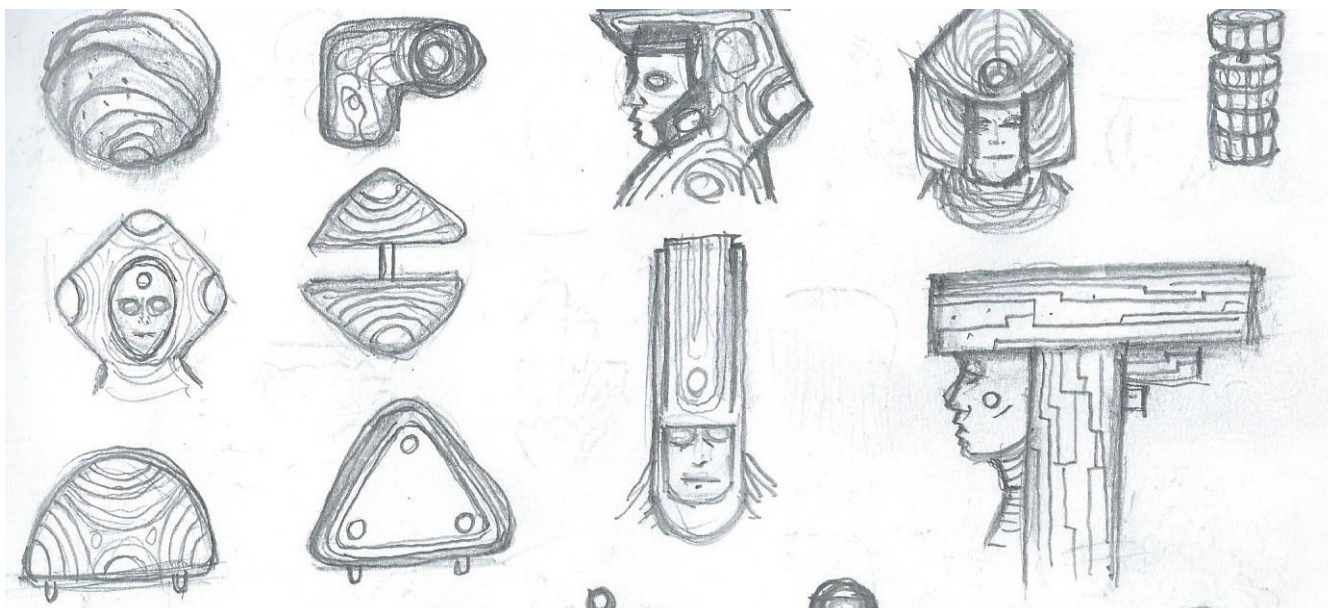
3.-4. kl.

Færdighedsmål: Eleven kan forstå eget og andres kropssprog

Vidensmål: Eleven har viden om stemmens og kroppens virkemidler og kropssprog.

Færdighedsmål: Eleven kan indgå i dialog i mindre grupper.

Vidensmål: Eleven har viden om samtaleregler.



Kostumetegninger fra forestillingen. Af Malte Burup



En 1'er:

Samspil og fælles fokus

ZEBU:

Denne kategori består af legende inklusionsøvelser, der fokuserer på samspil og fælles fokus, hvor alles aktive deltagelse og fælles koncentration er vigtig for udførelsen af opgaverne. Find selv på flere øvelser hvis nødvendigt.

Stole-leg:

1. Del klassen i to grupper. Hver gruppe skal have én stol mindre end det samlede antal elever i gruppen.
2. Stående på stolene skal eleverne i fællesskab bevæge sig fra hver sin ende af lokalet ind mod midten, uden at nogen rører gulvet, så de til slut står på én lang stolerække i midten af lokalet.

Tæl til 10:

1. Alle (opgaven kan evt. også laves i to grupper) lægger sig ned på maven i en rundkreds, så alle har hovederne ind mod hinanden, og alle kan se hinanden i øjnene.
2. I fællesskab skal klassen højt tælle til 10. Kun én elev må sige et tal ad gangen, ellers genstartes optællingen.
3. Alt efter hvor nemt eller svært det er for klassen, kan sluttallet hæves eller sænkes, og alt efter antal elever i klassen, kan eleverne deles op i to grupper, som simultant udfører opgaven.

Hvordan er vi ens?:

1. Alle går rundt imellem hinanden i lokalet uden at tale sammen.
2. Læreren siger en kategori, fx hårfarve.
3. Eleverne skal nu finde sammen med dem, som de synes, de er ens med, stadig uden at tale sammen og stå stille et øjeblik.
4. Idéer til kategorier:
 - a. Højde
 - b. Øjenfarve
 - c. Antal søskende
 - d. Antal forældre
 - e. Yndlingsdyr
 - f. Yndlingsfarve
 - g. Forældres arbejde

Fiktiv metalring:

1. Alle står i en rundkreds, så alle kan se hinanden i øjnene.

2. I tavshed og i fællesskab skal eleverne langsomt løfte en fiktiv metalring fra gulvet op i strakte arme og ned igen. De skal således, uden at tale samme, blive enige om, hvor tung ringen er, så der ikke kommer uligevægt i deres løft.

Bliv klogere på hinanden:

1. Halvdelen af eleverne får en bold eller andet materiale, der kan kastes med.
2. Alle går rundt imellem hinanden i lokalet.
3. Når eleverne med bolde møder en elev uden en bold, skal denne videregive bolden sammen med en sætning fx "Jeg bliver glad når...".
4. Den elev, der modtager bolden, skal fuldføre sætningen (dvs. svare på vegne af sig selv) og finde en ny elev at give bolden til.
5. Når eleverne har skiftet bolde en del gange, siger læreren en ny sætning til eleverne.
 6. Idéer til sætninger:
 - a. Hvis én fra klassen er ked af det, kan jeg...
 - b. Jeg kan blive vred, når...
 - c. Jeg synes en god ven...
 - d. Når jeg er ked af det, hjælper det at...
 - e. I skolen kan jeg godt lide...
 - f. Mit yndlingsfag i skolen er...

Kropsmaskinen:

1. Giv hver elev et tal, som starter ved 1.
2. En aktiv kropsmaskine skal nu bygges efter numerisk rækkefølge.
3. På skift går eleverne op og laver en mekanisk bevægelse og en måde at sige deres tal på. De skal huske at tænke i forskellige niveauer, og at de hele tiden skal bygge på maskinen, så ingen led i maskinen står alene.
4. Når maskinen er bygget, prøv da at skru op og ned for maskinens tempo og lydniveau. Til slut opløses maskinen ved, at eleverne på skift forlader maskinen igen i numerisk rækkefølge, så den der var nr. 1, starter med at forlade maskinen. De andre fortsætter med at lave deres bevægelse og sige deres tal.

Punkt-leg:

1. Alle elever går rundt imellem hinanden i lokalet.
2. Læreren siger forskellige antal punkter på kroppen, der som det eneste må røre gulvet: fx fire fødder.
3. Derefter skal eleverne finde sammen i grupper og danne en kropsfigur, hvori der kun er fire fødder, der rører gulvet.
4. Alle i gruppen skal hele tiden være i fysisk kontakt med hinanden, og der skal hele tiden dannes nye grupper mellem eleverne.
5. Antallet af elever i grupperne varierer hele tiden alt efter, hvilke punkter på kroppen der må røre gulvet.

Enigheds-uenighedsfællesskaber

Denne kategori består af forskellige holdningsudsagn om det at være en klasse, der kan være med til at illustrere elevernes grupperinger af forskellige enigheds- og uenighedsfællesskaber i klassen.

1. Inddel lokalet i en graderet skala med faktoren "enig" og "uenig" i hver sin ende, som hver sin yderpol.
2. Eleverne skal nu hver især vælge, om og hvor meget eller hvor lidt de er enige eller uenige ift. de udsagn, som læreren læser højt fra listen nedenfor (find selv på flere udsagn, hvis nødvendigt.)
3. Alt efter hvad deres holdning til udsagnet er, skal de alle placere sig fysisk et sted på linjen imellem disse to yderpoler.
4. Diskuter efter hvert udsagn og elevernes stillingtagen med eleverne, hvorfor de har vagt at stå, hvor de står? eller hvorfor de måske stiller sig midt imellem?

Holdningsudsagn

- Det er sjovt at gå i skole!
- Det er altid fedt at være populær!
- Det er bedre at have én bedste ven end at have mange gode venner!
- Alle har brug for venner!
- Hvis der er noget, man ikke kan finde ud af i timerne, skal man prøve igen og igen.
- Hvis der er én, der ikke har det godt i klassen, skal alle i klassen hjælpe ham/hende med at få det godt.
- Drengene er bedre til matematik end piger.
- Piger går mere op i udseende end drenge.
- Hvis man har brug for hjælp i timerne, skal man spørge læreren?
- Alle har ret til at sige sin mening.
- Venner kan godt være uvenner.
- Det, man lærer om i skolen, er interessant.
- Hvis man går i mærketøj, har man mange venner.
- Alle børn skal have fritidsinteresser.
- Når der er problemer i klassen, skal man kalde på læreren.
- Det værste, man kan komme ud for i en klasse, er at blive ensom.
- Alle skal kunne finde ud af at lege med hinanden.
- Drengene og pigerne kan godt være venner.

Alternativ holdningsudsagn med "enten-eller"

- Frikvarter eller timer
- Matematik eller dansk
- Gruppearbejde eller alene arbejde
- Skole eller fritid
- Konkurrence eller ikke konkurrence

En 3'er: Tegnebrættet

Denne kategori består af kreative tegneopgaver, der får eleverne til at udtrykke deres tanker om det at være en klasse gennem et æstetisk og metaforisk sprog frem for det konkrete verbale. Find selv på flere tegneopgaver, hvis nødvendigt. Tal gerne med eleverne bagefter om deres tegninger og udtryksformer.

1. Tegn jeres klasse men uden at tegne mennesker på billedet.
2. Hvis jeres klasse var et dyr, hvad for et dyr skulle det så være? Tegn dette dyr.
3. Tegn nogle, som er venner.
4. Tegn nogle, som er uvenner.
5. Tegn det, som er sjovt ved at gå i en klasse.
6. Tegn det, som ikke er sjovt ved at gå i en klasse.
7. Tegn et sted, hvor du føler dig tryk.

En 4'er: Spørgehornet

Denne kategori består af filosofiske spørgsmål uden et endegyldigt svar, som eleverne skal reflektere over og diskutere for at blive mere bevidste om det at være en klasse. Find selv på flere spørgsmål, hvis nødvendigt.

- Hvad er en klasse?
- Hvad er et godt fællesskab i en klasse?
- Hvilke konflikter kan der være i en klasse?
- Hvad kan være en udfordring ved at gå i en klasse?
- Hvad er det bedste ved at gå i en klasse?
- Hvem bestemmer, hvad man må i en klasse?
- Bestemmer man over sig selv?
- Må voksne bestemme mere end børn?
- Bestemmer børn nok i skolen?
- Skal man altid følge en regel?

- Findes der regler for alting?
- Må man have sine egne regler?
- Hvad er venskab?
- Hvordan er man en god ven?
- Hvad laver man, når man er venner?
- Kan venner godt være uenige/uvener?
- Kan man være venner med én, selvom den anden ikke er venner med dig?
- Kan man være venner og konkurrenter på samme tid?
- Skal man dele sine ting med sine venner?
- Hvornår er man bekendte, kammerater, venner og bedste venner?
- Hvad skal man gøre for at blive populær i en klasse?
- Hvornår kan man være upopulær og populær?
- Hvorfor er det godt at være populær? Og er det altid godt?
- Kan man være midt imellem populær og upopulær? Og hvad er man så?
- Hvad er sjovt ved at gå i skole?
- Hvad er ikke sjovt ved at gå i skole?
- Er det altid godt at være den bedste i skolen?

En 5'er: Rumvæsner og Eksperter

(OBS: Se tilhørende videofilm)

Denne kategori består af en videofilm med skuespillerne fra "Det' Klasse", som spiller de tre rumvæsner fra forestillingen, der stiller spørgsmålstejn ved nogle vante lære- og trivselsudsagn samt adfærds- og samværsregler, som eleverne kender fra en skoleklasse. Eleverne skal tage stilling til disse kendte udsagn og forklare hinanden, hvad de egentlig betyder, og hvad de har af betydning for atmosfæren i en klasse.

1. Skab et lille scenerum i klasseværelset, hvor tre elever kommer op at stå.
2. Disse elever skal nu forestille sig, at de er rumvæsner, der kommer fra det ydre rum. Derfor kender de ikke til de adfærds- og samværsregler, der er i en skoleklasse.
3. Resten af klassen sidder på gulvet som aktive publikummer, der skal agere elev eksperter på skoleområdet, da de alle ved, hvordan det er at gå i en skoleklasse.
4. Tænd for videofilmen til denne opgave og se sammen med klassen, hvordan de tre rumvæsner fra forestillingen prøver at forstå den første regel - sæt derefter videoen på pause.
5. Lad de tre udvalgte rumvæsner i klassen spille videre på scenariet fra videoklippen, så de foregiver, at de, ligesom de tre rumvæsner fra forestillingen, ikke kan forstå, hvad reglen betyder.
6. De tre rumvæsner skal nu spørge eksperterne i klassen

til råds, ligesom de oplevede de tre rumvæsner gøre det i forestillingen, så de kan finde frem til reglens betydning og sammenhæng. Dvs. elevkasperterne skal forsøge at svare på spørgsmålene fra de tre rumvæsner samt forklare dem, hvad sætningen/reglen betyder.

7. Næste gang terningen lander på denne kategori, tænd da igen for videofilmen og se scenen med den næste regel osv.
8. OBS: Hvis ikke I har mulighed for at afspille videofilmen i klassen, læs da de nedenstående "Adfærds- og samværsregler i en klasse" højt for eleverne (det er de samme som i videoen), og forklar eleverne den ovenstående opgave samt referer til de scener i forestillingen, hvor de tre rumvæsner spørger elevkasperterne om hjælp til at forklare forskellige skolerelaterede udsagn.

Se filmen her: <https://vimeo.com/208820307>



Adfærds- og samværsregler i en klasse

- Alle skal føle sig velkommen!
- Ræk fingeren op, før du taler!
- Tal pænt til hinanden!
- Husk at trøste hinanden!
- Ryd op efter dig selv!
- Hør efter, når læreren taler!
- Husk at lave lektier!
- Tag hensyn til hinanden!
- Vær' hjælpsom overfor dine klassekammerater!
- Sig undskyld, hvis du gør nogen ked af det!
- Gå stille på gangene!
- Der skal være ro, mens man spiser!
- Ingen må være uden for fællesskabet!



Denne kategori består af øvelser, hvor eleverne skal lave improviserede kropslige frysebilleder ud fra hypotetiske tænkescenarier i en skole og i en klasse, som de skal forestille sig realiseret.

1. Lad eleverne danne en lille scene, så publikum kigger i den samme retning.
2. Ud fra ét af de tænkescenarier nedenfor, skal eleverne én efter én gå op på gulvet og danne en figur samt sige, hvad de er, og hvad de laver. F.eks. "Jeg er et bord" eller "Jeg er én, der læser i en bog", alt efter hvad der passer til tænkescenariet – herefter fryser eleverne i deres position. Man kan både lave billeder af materielle ting og af personer.
3. Når læreren vurderer, at der er nok på det fælles frysebillede, tælles der ned fra 3, og så tager læreren et fiktivt billede, hvor alle fryser helt i deres positioner. Resten af eleverne skal observere billedet.
4. Tag en snak med eleverne om det samlede billede, og hvordan det ville være, hvis netop dette tænkescenarie blev realiseret.
5. Øvelsen kan også udvides, så eleverne ikke siger, hvem de er, og hvad de laver på billedet, men at dette skal gættes af publikum til sidst, når billedet er taget.

Idéer til tænkescenarier

- Tænk hvis der ikke fandtes lærere i skolen.
- Tænk hvis man selv valgte, hvilke fag man ville have hver dag.
- Tænk hvis der ikke fandtes venner i en klasse.
- Tænk hvis skoletiden kun bestod af frikvarter.
- Tænk hvis der ikke var noget, der hed lektier.
- Tænk hvis man også skulle gå i skole i weekenden.
- Tænk hvis det kun var eleverne, der bestemte i skolen.
- Tænk hvis der ikke fandtes en god tone i klassen.
- Tænk hvis der ikke var en grænse for, hvad man må kalde hinanden?

ZeBU:

Z^eNEKUNST I UNDERVISNINGEN

**Øresundsvej 4-6, 1.
2300 København S**

**Telefon: +45 71 99 88 77
E-mail: post@zebu.nu**

**Find ZeBU: På kort
ZeBU: med bus, tog & Metro
Praktisk information**