



Lærervejledning til opgave 1 i ultra:bit-forløbet

# LAV ET DUKKETEATER

**Trin:** Melletrin

**Fag:** Dansk og håndværk og design

**Antal lektioner:** 10+

**Sværhedsgrad:** Gult forløb



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS  
FOND  
MEMBER DANSK  
KONKURRENCEVINE  
The Danish Industry Foundation

C-FU  
CENTRE FOR  
INNOVATIONSPEDAGOGIK  
DANMARK



# INDHOLD

I lærervejledningen kan du både læse elevopgaverne og tips til, hvordan du som lærer afvikler forløbet.

<b>OVERBLIK OVER FORLØBET</b> .....	<b>3</b>
<b>INTRODUKTION TIL FORLØBET</b> .....	<b>4</b>
<b>OPGAVE 1: SKRIV ET MANUSKRIFT</b> .....	<b>5</b>
Tip: Vis et uddrag af et manuskript .....	6
Tip: Vælg litterære værker fra årsplanen, eller lad eleverne skrive deres egne historier .....	6
Tip: Lad jeres egne manuskripter have en fortæller .....	6
Tip: Del grupperne op for at spare tid .....	6
Tip: Klip og klistr jeres manuskript .....	6
Tip: Lad eleverne søge inspiration i værktøjskassen .....	6
Tip: Indsaml teksterne, og lav kopier af manus til opgave 4 .....	6
Tip: Bed eleverne indsamle genbrugstekstiler til opgave 2 .....	6



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS  
FOND  
MEMBER DANSK  
KONKURRENCELYNE  
The Danish Industry Foundation

C-FU  
CENTRE FOR  
KONKURRENCEFORSKNING  
DANMARK



## OVERBLIK OVER FORLØBET

### Formål

Lav et dukketeater med lyd, lys og mekaniske effekter på scenen.

### Du kan bruge

Relativt korte litterære værker til hver gruppe, genbrugstekstiler, tråd, garn, krydsfiner, papkasser, genbrugsmaterialer, limpistol, bøjlesav, skruer og søm.

### Antal lektioner

	<b>Opgave 1:</b> Skriv et manuskript	Opgave 2: Sy dukker	Opgave 3: Byg teater og kulisser	Opgave 4: Øv og vis jeres stykke	I alt
Fag	<b>Dansk</b>	Håndværk og design	Håndværk og design	Dansk	
Antal lektioner	<b>2 lektioner</b>	2 lektioner	4 lektioner	2-4	10-12 lektioner

### Struktur

Forløbet er struktureret, så eleverne kommer igennem udvalgte delprocesser i designprocesmodellen, [som du kan læse mere om ved at klikke her](#).

Af hensyn til tidsforbruget er alle delprocesser ikke vægtet lige meget. Vægten ligger primært på idégenerering og fabrikation med refleksion over det samlede forløb til sidst.

Forløbet kan udvides med ekstraopgaver og andre faglige samarbejder – for eksempel med musik for at gøre teaterstykket til en musical. Dette vil være udenfor ovenstående tidsforbrug.

### Fælles Mål

Se Fælles Mål for [dansk i 3.-4. klasse her](#), [dansk i 5.-6. klasse her](#) og for [håndværk og design her](#).



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS FOND  
MEMBER DANSK KONKURRENCELYNE  
The Danish Industry Foundation

CFU  
CENTRE FOR  
KONKURRENCELYNE



## INTRODUKTION TIL FORLØBET

Kan man skrive et manuskript, sy kostumer, bygge rekvisitter, øve sig og opføre et teaterstykke på kun 10 lektioner? Ja, det kan man, hvis man skalerer forløbet helt ned. I dukkestørrelse! Det kan I gøre i dette forløb.

I den danskfaglige del af forløbet skal eleverne omskrive et kort litterært værk ved at analysere det og tilføje deres egne replikker og regibemærkninger. Eleverne arbejder således med tekstforståelse gennem medskabelse af værket og øver sig senere i dramatisering og præsentation, når de skal fremføre stykket.

I den håndværk og design-faglige del skal eleverne arbejde med idéudvikling af dukker og kulisser på baggrund af deres danskfaglige karakter- og miljøanalyser. Derudover skal de konstruere dukkerne og kulisserne ved bearbejdning af både bløde og hårde materialer med grundlæggende teknikker.

Sceneshowet med lys, lyd og special effects kan styres med BBC micro:bits og indtænkes i produktionen af dukker og kulisser. Eleverne kan selv gå på jagt efter vejledninger til de tekniske værktøjer, de vil bruge, i værktøjskassen – [find den her](#).

Vi opfordrer til, at alle dukker, kulisser og dukketeatre så vidt muligt laves i genbrugsmaterialer for at mindske skolens klimaaftryk og for at bevidstgøre eleverne om bæredygtig produktion og forbrug.

Forløbet er inddelt i fire overordnede opgaver. Hver opgave er stilladseret med delopgaver, der anskueliggør arbejdsprocessen. Her i lærervejledningen kan du udover de overordnede opgaver og delopgaver også finde faktabokse med baggrundsviden og tips, som er placeret dér, hvor de kan være relevante i processen. Faktaboksene er tydeligt markeret med en farvet baggrund.

Det forventes, at eleverne har en grundlæggende forståelse for kodning og brug af komponenter med BBC micro:bit, inden de går i gang med forløbet. For eksempel fra enkeltopgaver i værktøjskassen eller det gule forløb "Hjælp Ole Opfinder" i håndværk og design. Se værktøjskassen [her](#) og "Hjælp Ole opfinder" [her](#).

Du kan desuden læse de didaktiske overvejelser bag forløbene i ultra:bit [her](#).

God fornøjelse!



ultra:bit





## OPGAVE 1: SKRIV ET MANUSKRIFT

Skriv replikker og regibemærkninger i en historie for at omskrive den til et manuskript.

### Du skal bruge

- Et uddrag af et manuskript efter eget valg til at vise eleverne et eksempel på et manus
- Et relativt kort litterært værk til hver gruppe. Se tippet "Vælg litterære værker fra årsplanen"
- Lav eventuelt kopier af værkerne, som grupperne må klippe og klistre med. Se tippet "Klip og klistr jeres manuskripter"
- En illustreret klippe/klistre-vejledning til hver gruppe. [Find den her](#).
- Blanke og linjerede A4-ark, sakse og lim. Se tippet "Klip og klistr jeres manuskripter"
- 1-2 eksemplarer af elevopgaverne til hver gruppe. [Find dem i PDF'en her](#).

### Tidsforbrug

To lektioner.

### Arbejdsform

Grupper af seks. Hver gruppe kan deles i to undergrupper, som tager sig af hver deres analyseopgave på gruppens litterære værk. Eleverne bliver i de samme grupper gennem resten af forløbet.



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS  
FOND  
MEMBER DANSK  
KONKURRENCEVINE  
The Danish Industry Foundation

C-FU  
CENTRE FOR  
KONKURRENCEPOLITIK  
DANSK



## Tip: Vis et uddrag af et manuskript

Begynd gerne forløbet med at vise klassen et uddrag af et manuskript fra et teaterstykke, så klassen ser eksempler på replikker og regibemærkninger og har en fælles forståelsesramme for, hvad et manuskript er.

## Tip: Vælg litterære værker fra årsplanen, eller lad eleverne skrive deres egne historier

Forløbet skal gerne være så let at integrere i jeres årsplan som muligt. Derfor lader vi det være åbent, hvilke litterære værker I skal bruge i jeres dukketeater – så kan I nemlig vælge at bruge nogle af de værker, I ville have læst og analyseret i dansk i forvejen.

Det vigtigste, når du vælger værkerne, er, at de ikke må være for lange. Grupperne skal kunne nå at læse, analysere og meddigte på teksterne inden for den givne tidsramme. Sæmmsæt eventuelt grupperne efter elevernes danskfaglige niveau, og præsenter dem for tekster, der i længde og kompleksitet matcher niveauet.

Vælg også gerne værker med fyldige miljøbeskrivelser og et karaktergalleri på minimum to personer, for at der er nok inspiration og karakterer at arbejde videre med, når dukkerne og kulisserne skal laves i håndværk og design i opgave 2 og 3.

Det kunne for eksempel være Supertanker af Hanne Kvist, Dødt løb af Mette Vedsø, Hoppebolden af Søren Jessen, Raftehegn af Kim Fupz Aakeson m.fl.

Eleverne kan naturligvis også prøve kræfter med at skrive deres eget lille teaterstykke med udgangspunkt i aktantmodellen, men I så fald skal der afsættes flere lektioner til det.





## Tip: Lad jeres egne manuskripter have en fortæller

Det er en stor opgave at omskrive en novelle eller et eventyr til et manuskript, der udelukkende består af replikker og regibemærkninger.

Tidsrammen for opgaven er derfor sat efter, at eleverne nøjes med at tilføje replikker og regibemærkninger til den oprindelige historie.

Den oprindelige historie kan under opførelsen af dukketeateret læses højt af en fortæller, og replikkerne kan fremføres af dukkeførerne.



## Designudfordring

Jeres designudfordring er at lave et dukketeater med dukker og rekvisitter. Rammen for den udfordring er en historie, som teaterstykket skal laves ud fra. For at kunne gøre det skal I analysere og digte videre på historien.

### Læs

Inddel jeres historie i fire dele, og læs en del højt hver.

## Tip: Del grupperne op for at spare tid

Del eventuelt seksmandsgrupperne op i to, så tre af eleverne identificerer og beskriver historiens karakterer, mens de andre tre elever identificerer og beskriver historiens miljøer. Eleverne, der har lavet personkarakteristikkerne, kan fortsætte med at meddigte replikkerne i den næste delopgave. Eleverne, der har lavet miljøbeskrivelserne, kan fortsætte med at skrive regibemærkningerne i den følgende delopgave.



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS  
FOND  
MEMBER DANK  
KONKURRENCELOVE  
The Danish Industry Foundation

C-FU  
CENTRE FOR  
KONKURRENCELOVE  
INDUSTRI





## Beskriv karaktererne

Find de personer, dyr eller ting, som siger eller gør noget i historien. Det er dem, vi kalder "karakterer". Udfyld bagefter skemaet, hvor I beskriver de karakterer, I har fundet i historien.

Navn og alder	Art	Udseende	Personlighed	Bonusinfo
Kaj 317 år	Mon- ster	Grøn, lille, behåret	Barnlig, nervøs, bliver let sur	Har en lillesøster, der hedder Josephine. Bor i et køleskab.
...				

## Ekstraopgave: Kom med eksempler

Find eksempler i historien, som passer med de tillægsord, I beskriver karaktererne med. Beskriver I for eksempel et monster ved navn Kaj som barnligt, så skal I finde et eksempel i historien, der viser, at monsteret Kaj er barnligt. Skriv eksemplerne ned, og skriv hvilken side og linje, I har fundet det på.

Karakter	Tillægsord	Beskrivelse i teksten	Side og linje
Monsteret Kaj	Barnlig	"Kajs lillesøster lå og sov. Kaj gik hen til hende, stak sin grønne, behårede numse hen til hendes ansigt og slog en kæmpe prut. Lillesøsteren Josephine vågnede og skreg, mens Kaj trillede rundt af grin."	Side 2, linje 14- 15.
...			







## Tip: Klip og klistr jeres manuskript

Hvordan skal eleverne tilføje replikker og regibemærkninger i deres værker? Sådan helt lavtpraktisk? Hvis skolen har adgang til jeres litterære værker i en digital udgave, som eleverne kan redigere i, er dette det letteste.

Ellers kan du give eleverne en kopi af værket, de må klippe i, et par linjerede A4-sider til at skrive replikkerne og regibemærkningerne på og et par blanke A4-ark, hvor udklip fra værket og elevernes replikker og regibemærkninger kan samles i et puslespil og limes fast.

Du kan se en illustreret trin-for-trin-guide, som du kan printe ud og give dine elever [her](#). Men nedenfor får du også en skriftlig forklaring:

Bed først eleverne om at skrive "R1" på det sted i værket, hvor de vil have deres første replik. Bagefter skriver de deres replik på en linjeret A4-side og mærker replikken med "R1" og så fremdeles. Når de har skrevet alle deres replikker på A4-siden og markeret, hvor i værket, de skal være, klipper de replikkerne ud.

Samme fremgangsmåde gælder for regibemærkningerne. Her skriver eleverne bare "RB" i stedet for "R", når de nummererer regibemærkningerne. De kan eventuelt også give dem forskellige farver med overstregningstuscher for at gøre dem lettere at skelne fra hinanden.

Når alle replikkerne og regibemærkningerne er skrevet, klipper eleverne en kopi af værket op i mindre afsnit. De skal klippe der, hvor de har noteret et "R" eller "RB". På et par nye A4-ark skal eleverne samle afsnittene fra værkerne med deres replikker og regibemærkninger ligesom et puslespil. Eleverne limer delene fast, når de er sikre på, at de har samlet deres manuskriptpuslespil rigtigt.





## Skriv replikker

En replik er en sætning, der bliver sagt af nogen. I bøger kan man typisk genkende en replik på, at den står i anførelsestegn eller begynder med en replikstreg. Sådan her:

Eksempel på en replik i anførelsestegn:

*"Ad, bor du virkelig i en muggen ost?", spurgte pigen.*

Eksempel på en replik, der begynder med en replikstreg:

*– Ad, bor du virkelig i en muggen ost?, spurgte pigen.*

I manuskripter skriver man replikker lidt anderledes. Det er for, at skuespillerne hurtigt kan se, hvem der skal sige hvad. Sådan her:

Eksempel på en replik i et manuskript:

*Pigen: Ad, bor du virkelig i en muggen ost?*

Måske er der allerede replikker i jeres historie. Måske er der ikke. Uanset hvad, så skal I nu læse jeres historie igennem og skrive nye replikker til den. I skal skrive replikkerne, som man gør i et manuskript. Vær opmærksom på, at det, karaktererne siger, skal passe med den personlighed, karaktererne har.





## Beskriv miljøerne

Find de miljøer, hvor der bliver sagt noget, eller hvor der sker noget i historien. Et "miljø" er et andet ord for "sted". Så et miljø kan for eksempel være inde i et køleskab, hvor der bor et lille monster, det kan være et køkkengulv, hvor der er en stor slåskamp eller et monsterakademis skolegård, hvor nogle monstre leger.

Udfyld bagefter skemaet, hvor I beskriver de miljøer, I har fundet i historien.

Sted	Vigtige ting på stedet	Tillægsord	Bonusinfo
Køleskabet	En muggen ost med store huller, en madpakke og en karton mælk.	Koldt, beskidt, ulækkert, mørkt det meste af tiden, indtil pigen i huset åbner køleskabsdøren.	Monsteret Kaj bor inde i den mugne ost med huller og går i bad i mælken.
...			

## Ekstraopgave: Kom med eksempler

Find eksempler i historien, som passer med de tillægsord, I har valgt til at beskrive miljøerne. Har I for eksempel beskrevet køleskabet som ulækkert, så skal I finde et eksempel i historien, der viser, at køleskabet er ulækkert. Skriv eksemplerne ned, og skriv hvilken side og linje, I har fundet det på.

Sted	Tillægsord	Beskrivelse i teksten	Side og linje
Køleskab	Ulækkert	"Kaj havde taget et bad i den klumpede mælk og begyndte den farefyldte vej hjem. Først skulle han vandre over den store hylde med ketchuprester, der var så klistrede, at han risikerede at sidde fast og dø i dem. Derefter skulle han klatre op til sin mugne ost uden at få de stenhårde brødkrummer i hovedet."	Side 1, linje 20-23.
...			



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS FOND  
MEMBER DANK  
KONKURRENCELYNE  
The Danish Industry Foundation

CFU  
CENTRE FOR  
KONKURRENCEPOLITIK  
INDUSTRI





## Tip: Lad eleverne søge inspiration i værktøjskassen

Inden eleverne skal skrive deres regibemærkninger, kan det være en god ide at give dem et kreativt benspænd og lade dem undersøge, hvad det teknisk vil være muligt for dem at lave af effekter.

Det kan de for eksempel undersøge ved at gå på opdagelse i [ultra:bits værktøjskasse](#). Her er der blandt andet små vejledninger i, hvordan man kan lave lys, lyd og bevægelse med komponenter, der bliver forbundet med BBC micro:bit

### Skriv regibemærkninger

En regibemærkning er en lille tekst i et skuespil, som for eksempel fortæller hvilke ting eller hvilken stemning, der er på scenen, eller hvad der sker på scenen.

Eksempel:

*Det er mørkt på scenen. Publikum kan kun se det lille monster Kaj og hans store ost, som han ligger og sover opad. Han snorker højlydt. Pludselig åbnes køleskabsdøren. Man kan ikke se døren blive åbnet, men man kan regne det ud, fordi der kommer en høj, knagende lyd, og lyset bliver tændt.*

Når I skriver regibemærkningerne, så forestil jer, at jeres historie foregår på en scene. Hvor i historien kunne det være fedt, at der var noget på scenen, der bevægede sig? Hvor i historien kunne det være fedt, at der kom noget bestemt lys, lyd, vind eller måske vand?



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS  
FOND  
MEMBER DANK  
KONKURRENCEVINE  
The Danish Industry Foundation

C-FU  
CENTRE FOR  
INNOVATION  
RESEARCH



## Tip: Indsaml teksterne, og lav kopier af manus til opgave 4

Elevernes analyser og manuskripter danner grundlag for deres videre arbejde i forløbet. Det kan derfor være en god ide at indsamle analyserne og manuskripterne i slutningen af timen og give dem til den håndværk og design-lærer, der skal lave opgave 2 med eleverne. På den måde er I sikre på, at ingen mister eller glemmer deres arbejde til næste opgave.

Inden overleveringen kan du eventuelt lave kopier af elevernes manuskripter, så hver elev har en kopi af sin gruppes manuskript, når de skal øve stykket i opgave 4. Vær opmærksom på, at det kan være nødvendigt at kopiere i A3, for at eleverne kan læse kopien. Synes I, det er for stort at stå med i en øvesituation, skal I afsætte tid til, at eleverne kan renskrive hele manuskriptet på computer og printe det ud på A4-ark.

## Tip: Bed eleverne indsamle genbrugstekstiler til opgave 2

I opgave 2 skal eleverne så vidt muligt lave deres dukker ud af genbrugstekstiler. Bed derfor eleverne om at rydde op i deres tøj derhjemme og samle tøj, som de ikke bruger længere. Tag tøjet med, når de skal lave næste opgave.

