

## **Indholdsfortegnelse**

<b>Kære pædagog</b> .....	<b>2</b>
Håndbogens baggrund.....	3
Hvad er et dramapædagogisk forløb? .....	3
Børnenes udviklingsmuligheder .....	4
<b>1. scenario</b> .....	<b>5</b>
Analyse af 1. scenario .....	6
<b>2. scenario</b> .....	<b>7</b>
Analyse af 2. scenario .....	9
<b>3. scenario</b> .....	<b>13</b>
Analyse af 3. scenario .....	15
<b>Litteratur</b> .....	<b>18</b>
<b>Overhead af RaSSmines børnehave</b> .....	<b>19</b>

## Kære pædagog

Arbejder du i en børnehave, og har du lyst til at beskæftige dig med drama, så vil du i denne håndbog finde en vejledning til, hvordan drama hurtigt og nemt kan blive et af dine pædagogiske redskaber. Har du engagement, nærvær, indlevelse, omstillingsparathed og motivation, og følger du de anviste scenarier eller dele deraf, behøver du ikke at have erfaring med dramapædagogik for at få succes.

Det gennemgående tema er ”mobning”, men med justeringer kan du udskifte dette tema til andre hverdagstemaer. Håndbogen indeholder 3 scenarier, som sætter moralske og etiske væremåder til diskussion, og temaet gøres konkret og nærværende. Disse tre scenarier tager udgangspunkt i børnebogen *Lille RaSSmine har mavepine*, som er skrevet på rim.

Håndbogen er en vejledning, og du kan derfor ændre på scenarierne, således at de passer til dig og din målgruppe. Det optimale antal deltagende er ca. 10-12 børn og 2 voksne. De ældste børnehavebørn er håndbogens egentlige målgruppe, da disse børn har den bedst udviklede evne til at skifte perspektiv. Du kan dog også sagtens inddrage de yngre børnehavebørn.

Scenarierne udforsker temaet ud fra ofrets, mobberens og medløberens synspunkt. Hvis du har lyst til at arbejde med andre perspektiver end disse tre personers, kan du udvide scenarierne til at indeholde andre personers synspunkter, som f.eks. pædagogens eller forældrenes. Scenarierne er sammensat af dramakonventioner, og disse kan du udskifte, som du synes. Hvis du vil arbejde med drama over en længere periode, kan det være en god idé at variere dramakonventionerne og udfordringsgraden. Scenarierne er skrevet med inspiration fra Kirsten Due Kjeldsen og Jackie Mørch Wrigleys arbejdsrapport *Den magiske stok* og Jonothan Neelands bog *Drama i praksis. Teori, idéer og metoder*. Disse to inspirationskilder kan varmt anbefales, hvis du ønsker at studere dramapædagogik nærmere.

Efter dette afsnit følger en baggrundshistorie for håndbogen efterfulgt af et afsnit om, hvad dramapædagogik er. Herefter beskrives kort nogle af børnenes udviklingsmuligheder i det dramapædagogiske forløb. Det 1. scenario er en gennemgang af, hvordan du kan bruge børnebogen *Lille RaSSmine har mavepine* til at arbejde med børnenes sproglige bevidsthed. Det 2. scenario er den første dag i det dramapædagogiske forløb, og 3. scenario er den anden dag i det

---

dramapædagogiske forløb. Efter hvert scenario følger en analyse, som kan give dig en forståelse for processen.

### **Håndbogens baggrund**

Håndbogen er en del af et bachelorprojekt, som er udarbejdet i foråret 2006 på Jydsk Pædagog-Seminarium. I projektet indgår 3 skriftlige dele, som jeg selv har forfattet. Disse tre skriftlige dele er børnebogen *Lille RaSSmine har mavepine*, nærværende håndbog *RaSSmines mavepine* og en rapport. Projektets overordnede tema er forebyggelse af mobning, og tankerne bag denne håndbog er, at pædagoger bør arbejde med at forebygge mobning frem for at ændre en allerede eksisterende mobningsadfærd. Rapporten indeholder en uddybning af børnebogen og håndbogen, og hvis du ønsker at læse denne, findes den på biblioteket på Jydsk Pædagog-Seminarium i Århus.

### **Hvad er et dramapædagogisk forløb?**

Et dramapædagogisk forløb er en æstetisk erkendelsesproces. Erkendelsen opnås igennem procesorienterede dramaaktiviteter, som en voksen har ansvaret for at igangsætte. Der er altid et pædagogisk mål, som i denne forbindelse er at øge børnenes bevidsthed om at være gode ved hinanden. Dramapædagogik har ikke et produkt som mål, det er derimod deltagerens idéer, som har betydning og ikke deres præstationer. Det centrale i dramapædagogik er, at deltagerne er meddigtende og medskabende, og at de har medbestemmelse og indflydelse på forløbets gang.

I et dramapædagogisk forløb er deltagerne publikum for hinanden, og der er ikke andet publikum end kammeraterne, som er ”i samme båd”. Børnene er fælles om at spille og agere rollerne, og de er skiftevis tilskuere og agerende. Dette gør præstationskravene lettere, og det har også den fordel, at børnene inspireres af hinanden. Processen er målet i sig selv, og det er ikke det enkelte barns præstation, som er i fokus, men derimod hele gruppen. Du kan derfor ofte få selv det mest generte og stille barn til at agere i forskellige roller.

Dramapædagogik har fokus på relationer og børnenes indre liv som f.eks. deres følelser, erkendelser, erfaringer, sanser og tankevirksomhed. Et dramapædagogisk forløb handler om indlevelse, og at børnene skal mærke sig selv og andre. Børnene skal fornemme andre menneskers motiver for handling og identificere sig med figurerne og problemstillingen i forløbet.

Dramapædagogik giver børnene erfaringer med forskellige aspekter af problematikken igennem æstetiske erkendelsesprocesser. Børnene lærer igennem krop og sanser, og der opnås derved en

anden bevidsthed om temaet, end når pædagoger indgår i en teoretisk dialog med børnene om mobning.

### **Børnenes udviklingsmuligheder**

Et dramapædagogisk forløb, som denne håndbog beskriver, understøtter de pædagogiske læreplaners krav til børnenes udvikling. Forløbet giver børnene mulighed for fornyelse, fordybelse, forandring og erfaring. Der er basis for at arbejde pædagogisk med børnenes potentiale- og kompetenceudvikling, indlevelsessevne, selverkendelsessevne etc. Dramapædagogik kan hjælpe børnene til at opnå erkendelse af egen identitet og hvordan andre mennesker oplever tilværelsen. Børnene lærer, at mennesker har forskellige intentioner ved at spille og møde forskellige roller. De kan erfare, at mobningsproblematikken eksisterer i et komplekst og uigennemskueligt samspil mellem mennesker.

I forløbet vil børnene opleve, at der altid er en anden side af en begivenhed end den, de umiddelbart kan se. Børnene vil erfare, at der er en anden virkelighed end deres egen, og det vil udvikle deres evne til perspektivskifte. Børnene vil ligeledes lære om digtekunsten ved at opleve, at der altid er en fortælling bag fortællingen.

Børnenes kommunikationskompetencer udvikles på både det kunstneriske og det personlige plan, da de skal udtrykke sig på adskillige måder både verbalt og nonverbalt. Børnene styrkes i at udtrykke sig alene og i grupper, og de bliver øvet i at formulere argumenter og kommunikere deres holdninger og følelser ud til fællesskabet. Børnenes sociale kompetence bliver ligeledes styrket i fællesskabets samarbejde.

## 1. scenario

### Højtlesning af *Lille RaSSmine har mavepine*

Ved højtlesningen er det betydningsfuldt at overholde rytmen og overdrive rimene. Du kan læse fortællingen nogle gange inden det dramapædagogiske forløb, så børnene får lejlighed til at rime med.

- Læs fortællingen første gang i et roligt tempo.
- Læs fortællingen anden gang med tydeligt ophold før det "sidste" rimeord, så børnene får lejlighed til at rime med:

*Op over den store lilla dyne  
stikker en lille søvnig... (tryne).*

- Læs fortællingen tredje gang med tydeligt ophold før alle rimeord, så børnene kan rime med:

*Op over den store lilla... (dyne)  
stikker en lille søvnig... (tryne).*

### Refleksion

Du taler med børnene om versene, tegningerne og temaet "mobning". Hvad synes børnene, er det bedste og det værste øjeblik i fortællingen?

### Tegning

Børnene skal tegne det bedste og det værste øjeblik i fortællingen. Tegningerne skal bruges i det dramapædagogiske forløb.

## Analyse af 1. scenario

### **Højtlesning af *Lille RaSSmine har mavepine***

Højtlesning af en fortælling på rim kan benyttes i pædagogisk arbejde med børnenes sproglige bevidsthed. Rim tilskynder børn at lytte aktivt, og rytmen i rimene hjælper dig til at skabe kontakt med børnene. Rim er kommunikationens rytmer, og rim retter opmærksomheden mod lyde og rytmer på en måde, der er behageligt for sanserne. Rim indeholder de grundlæggende sprogrytmer og sprogmønstre og giver børnene indblik i, at sproget både har indhold og form. I rim er den sproglige opmærksomhed koncentreret om rimene, stavelsernes form og rytmen. Rim styrker børnenes lydopmærksomhed, deres evne til at skelne lyd, og rim giver dem indsigt i lydstrukturen i ord. Denne opmærksomhed på sprogets lyd er én af mange betingelser for at udvikle kompetence i læsning og skrivning.

Rim berører mennesker fysisk og kan forbedre børns motoriske færdigheder, da kroppens muskler opfanger en fundamental fornemmelse for timing gennem rytmen. Rimene ind giver en grundlæggende rytme, der fører til bedre koordinationsevne, balance, kropsbevidsthed, styrke og fysisk ynde.

Rim kan øge børnenes ordforråd, og forskning har vist, at rytme er behjælpelig til at forankre ord i hukommelsen. Det er ikke nødvendigt, at børn forstår ordene i rimene for at udtale, huske og glæde sig over dem.

Det kan være en fordel at læse for et lille antal børn ad gangen, da du hermed indgående kan diskutere digtets problematikker med børnene, og alle børnene kan komme til orde.

### **Refleksion**

Du og børnene bearbejder og diskuterer, hvilke følelser og tanker fortællingen har igangsat. Temaet "mobning" er igangsat, og refleksionen bør ikke stoppe her, men fortsætte i hverdagens situationer.

### **Tegning**

Denne øvelse lægger op til eftertænksomhed og en analytisk dramaturgisk bearbejdning af fortællingen.

## 2. scenario

### Forslag til to opvarmningslege

#### Fantasisjippetov

Du indleder legen ved at sige, at du har noget med i en taske, som I skal bruge. Du tager et usynligt sjippetov frem, og spørger børnene, om de kan gætte, hvad det er. Efter børnene er kommet med forslag til, hvad du holder i hænderne, kan du hoppe i sjippetovet, hvorefter børnene uden tvivl vil gætte rigtigt med det samme.

- To personer svinger det usynlige sjippetov.
- Deltagerne hopper i sjippetovet enkeltvis ad fire omgange med henholdsvis 3, 2, 1 og 0 hop.
- Resten af deltagerne tæller højt.

#### RaSSmine er sur

Du indleder legen ved at spørge børnene, om de kan huske, at RaSSmine var ked af det i digtet? Du fortæller, at RaSSmine også er lidt sur, og hun vil forsøge at få sin ven tilbage, som Signe har taget fra hende.

- Der står 6 stole i en rundkreds, hvorpå der sidder 5 personer, som er RaSSmines tidligere venner (Ida, Sofie, Ole, Jesper etc.).
- Der står én person bag hver stol.
- Den person, som står bag den tomme stol, er RaSSmine.
- RaSSmine skal blinke til én af hendes 5 tidligere venner, som sidder på stolene. Hun skal blinke til én af dem for at indfange en ven, så denne kan komme og sætte sig på RaSSmines stol.
- De 5, som også står bag en stol, har hænderne på ryggen (disse 5 personer er alle sammen Signe). De vil ikke have, at RaSSmine tager deres ven, så når RaSSmine blinker til én af deres venner, skal de standse deres ven ved at lægge hænderne på vennens skuldre.
- Efter nogen tid byttes der plads, så alle prøver at sidde ned og stå op.

Det kan være en fordel at opfinde nogle drengenavne, så drengene ikke skal agere som piger. Nogle drenge foretrækker at agere som en dreng frem for en pige.

#### Introduktion

Spillereglerne præsenteres for børnene. De skal være forberedt på at:

1. springe ind og ud af forskellige roller.
2. bevæge sig ind og ud af fiktioner.
3. foretage spring i tid og sted.

### **Børnene går ud**

Børnene forlader rummet med den ene pædagog.

### **Scenografi**

Overhead med billede af RaSSmines børnehave.

RaSSmines tegning af kongeørnen ligger på gulvet og er revet midt over.

### **Lærer-i-rolle**

Du optræder som Gert og henter børnene ind i lokalet.

Gert siger: "Hvor bliver I af, rød gruppe? Vi skal have samling, kom I ind til Gert." Børnene vil højst sandsynligt opdage RaSSmines tegning, hvorefter Gert siger: "Næææ hov, hvis tegning er det?" Gert kigger bag på tegningen og ser, at det er RaSSmines. Gert spørger: "Hvor er RaSSmine?" og "Hvem har ødelagt hendes tegning?" Gert taler herefter med børnene om deres svar og fortæller, at ingen må ødelægge andre menneskers ting.

### **Spørgerunde**

Hvad er der sket? Hvor er RaSSmine? Hvad skulle den person, som ødelagde RaSSmines tegning, have gjort i stedet for at ødelægge tegningen? Børnene giver svar, og du indgår i dialog med børnene om deres svar. Børnenes svar nedskrives på en tavle eller et stykke papir på væggen, som alle kan se.

### **Lærer-i-rolle - dukketeater**

Du synger eller rapper gennem en eller to dukker. Verset gentages, så børnene kan synge med.

*"Her må I ikke drille og mobbe,  
så det kan I både stoppe og droppe!  
At drille, at mobbe, at være lede,  
sådan må I ikke gøre hinanden kede."*



### **Statuer af tegningerne**

Du taler med børnene om de tegninger, de har tegnet af det bedste og det værste øjeblik i *Lille RaSSmine har mavepine*. Herefter former du børnene som statuer, så de "ligner" det bedste og værste øjeblik i fortællingen. Børnene fortæller dig, hvordan statuerne skal formes og hvilke situationer, der skal formes.

### **Lærer-i-rolle - dukketeater**

Du synger eller rapper igen. Du kan benytte samme vers eller vælge et andet.

### **Fortælling**

Dagen forinden har Signe delt indbydelser ud til sin 5 års fødselsdag. Hun har inviteret rød gruppe, som er de børn, hun er i gruppe med. Hun har også inviteret nogle børn fra blå og grøn gruppe. Hun har dog ikke inviteret RaSSmine, som også er i rød gruppe. Gert ved ikke dette, da han har fri den dag.

### **Simultant rollespil**

Børnene skal påtage sig en rolle, f.eks. Signe, Sofie etc. I kan evt. bruge drengenavnene fra opvarmningslegen. Børnene skal gå rundt to og to og tale om deres forventninger til fødselsdagen. De skal lege, at de er børn, som er inviteret til fødselsdagen. De kan eventuelt tale om: Hvad de skal lave til fødselsdagen? Hvad de skal have at spise? Hvorfor netop DE er inviteret med? Hvorfor RaSSmine ikke er inviteret? Hvad de mener om, at RaSSmine ikke er inviteret? De voksne går rundt blandt børnene og taler med dem om deres forventninger.

### **Forventningerne opsummeres**

Du taler med børnene om, hvilke forventninger de havde, da de var i rollerne. Du spørger børnene, hvordan de tror, at Gert vil reagere på, at Signe har inviteret hele rød gruppe på nær RaSSmine.

### **Refleksion**

I runder af med en gennemgang af forløbet og en dialog om, hvad børnene synes om det. I kan tale om, hvordan mennesker skal behandle hinanden, og du kan skrive ned, hvad børnene siger. Du fortæller børnene, at forløbet ikke er slut, og hvornår det fortsættes.

## Analyse af 2. scenario

### **Opvarmning**

Det dramapædagogiske forløb indledes med et par regellege for at skabe en fælles legende tilstand. Alle kommer ud på gulvet, hvilket skærper børnenes opmærksomhed og etablerer koncentrationen. Samarbejdet starter, fællesskabet bliver styrket og gruppen bliver rystet sammen. Opvarmningen hjælper børnene til at skabe tillid til hinanden og øge selvtilliden. Det er leg med roller, og det genopfrisker figurer fra fortællingen. Regellegene bliver tilført et dramatisk indhold, som passer til fortællingen, så legen bliver en del af det magiske univers. Opvarmningen forbereder børnene til handling.

### **Fantasisjippetov**

Din indledning med at finde sjippetorvet i tasken viser børnene, at udgangspunktet er fantasiens verden. Denne leg skaber koncentration, da børnene skal være fokuseret på at hoppe i et usynligt sjippetov.

### **RaSSmine er sur**

Denne leg sporer børnene ind på fortællingens tema, og den skaber en koncentreret atmosfære.

### **Introduktion**

For at det dramapædagogiske forløb kan gennemføres, er det nødvendigt, at deltagerne er enige om og forstår spillereglerne. Deltagerne skal være enige om og forstå, at de lader som om (leger), at de er andre personer i en anden børnehave.

### **Børnene går ud**

Børnene forlader rummet, og du indretter en scenografi.

### **Scenografi**

Bagerst i håndbogen finder du en overhead af tegningen af RaSSmines børnehave. Du kan klippe den ud og bruge den i scenografien. Denne tegning understreger, at I befinder jer i RaSSmines børnehave. Forløbet ligger tæt op af virkeligheden, og denne tegning fremhæver fiktionen. Desuden kender børnene tegningen efter højtlesningen af børnebogen.

---

Du har i forvejen tegnet en kongeørn, hvor der bagpå står RaSSmines navn og hendes alder, som er 5 år. Denne tegning symboliserer RaSSmines lidelser, og den angiver mystik. Tegningen vækker nysgerrighed, og den gør temaet sansekongret.

### **Lærer-i-rolle**

Lærer-i-rolle er et styringsredskab, hvor du kan styre handlingen, vække interesse, invitere til medspil og provokere spænding. I fiktionen åbner du fortællingen op og viser børnene, at der er gemt en fortælling bag ved fortællingen. Du bliver fortæller samtidig med, at du fremsætter kollektive bebrejdelser for rød gruppe angående RaSSmines tegning. Du handler ikke spontant, du følger bevidst dine pædagogiske mål ved at engagere dig i dramaforløbet. Børnene indgår i fiktive relationer med dig og hinanden, hvilket kan skabe en uforpligtende dialog, hvor de kan udtale sig anderledes, end de normalt ville have gjort.

### **Spørgerunde**

Denne del er ikke fiktion, og her taler du med børnene om, hvad de fandt frem til, da de var i fiktionen. Det er de samme spørgsmål, som bliver afdækket, dog svarer børnene nu som sig selv. Din rolle er at bevare en optimal spørgeteknik, så de relevante svar forfølges og uddybes. Du kan skrive svarene på en tavle eller et stykke papir, som hænger på væggen, så børnenes svar bliver manifesteret. Herefter kan svarene tages op til diskussion i hverdagen.

### **Lærer-i-rolle - dukketeater**

Mobning kan være et tungt og trist tema at arbejde med. Derfor kan det være en fordel at bryde forløbet med lidt sjov og ballade, og de fleste børn holder af at synge. Inden forløbet igangsættes, kan børnene og pædagogerne hjælpe hinanden med at lave dukkerne. Børnene lever sig ind i dukken, mens den laves, og de får i processen et personligt forhold til den. Børnene vil højst sandsynligt glæde sig over, at dukken pludselig er med i det dramapædagogiske forløb. Dukken kan også bruges til andet end at rappe eller synge et vers. Når børn udtrykker tanker, følelser og kundskaber igennem dukker, bliver de til teaterdukker. Børnene kan udtrykke sig gennem dukkerne om temaet ”mobning”, og dukkerne kan også bruges til at arbejde med temaet i hverdagen. Teaterdukkerne kan være et værdifuldt pædagogisk arbejdsredskab, og hvis du har lyst til at studere dukketeater nærmere, kan Aud Berggraf Sæbø og Peter Flugstads kapitel 11 i bogen *Drama i barnehagen* anbefales. Heri finder du ligeledes forslag til, hvordan dukkerne kan laves.

### **Statuer af tegningerne**

Statuen er et æstetisk symbol, som vi både sanser og erkender, og temaet bliver her visualiseret og konkretiseret. Det kræver både refleksion og analyse i fremstillingen og i aflæsningen af statuerne, og så er det en metode til at få en diskussion i gang. Statuerne kan forenkle det komplekse indhold i temaet i en form, der nemt kan håndteres og forstås. Arbejdet med statuerne tager udgangspunkt i børnenes tegninger af det bedste og det værste øjeblik i fortællingen. Du må dog være opmærksom på at lytte til børnene, så nye ideer også bliver brugt. Måske kommer børnene med relevante forslag til statuer, som ikke er en del af fortællingen. Statuerne viser figurernes indbyrdes relationer, holdninger og følelser, og det kan meget vel være, at børnene ønsker at ændre på, hvordan f.eks. relationerne er opbygget i fortællingen.

### **Lærer-i-rolle - dukketeater**

Du skal på nuværende tidspunkt vurdere, om det vil være godt med sang eller rap, inden du fortsætter med det næste. Dukketeateret kan bruges efter behov og lyst, og det kan du bedst vurdere i situationen.

### **Fortælling**

Du optræder her som fortæller. Fortællingen udbygges, hvilket kan vække nysgerrighed, opbygge spænding, fastholde fokus og skabe forbindelse med børnene. Du kan vælge selv at fortælle, eller du kan lade dukkerne fortælle.

### **Simultant rollespil**

Her skal børnene reflektere over, hvad det vil sige at være udvalgt til at deltage i fødselsdagen. Børnene skal tænke over og verbalt udtrykke, hvordan det er at være "inde i varmen" på bekostning af RaSSmine, som er udstødt. Dette tvinger børnene til at se på RaSSmines rolle med mobberens øjne. Børnene skal ligeledes tale om deres forventninger til fødselsdagen i form af, hvad de skal lave, spise etc. Dette kan åbne op for indlevelsen i rollerne, da børnene har prøvet at have forventninger til en fødselsdag før. Rollespillene foregår simultant og skal ikke fremvises for nogen.

### **Forventningerne opsummeres**

Du skal igen gøre brug af din spørgeteknik for at opsummere børnenes forventninger. Du indgår i dialog med børnene om deres forventninger til fødselsdagen, og I diskuterer børnenes holdning til RaSSmines udstødelse.

## **Refleksion**

I runder af sammen, således at I får en god afslutning på dagens forløb. Listen med børnenes idéer til, hvordan mennesker bør behandle hinanden, kan du skrive videre på i 3. scenario. Det er betydningsfuldt, at det er børnene, som giver svarene på, hvad der skal stå på listen. På denne måde manifesteres god social ansvarlighed, og børn kan være tilbøjelige til oftere at overholde regler, som de selv har været med til at lave.

### 3. scenario

#### Forslag til to opvarmningslege

##### Fangeleg

Du indleder med at sige, at RaSSmine vil have sine venner igen. Derfor har hun fundet på en leg, hvor hun vil indfange sine venner.

- RaSSmine er altid den, som tikker (du kan eventuelt starte som RaSSmine).
- Når RaSSmine tikker en deltager, holder alle de andre deltagere hånden på sin krop på det sted, hvor vedkommende blev tikket.
- Den, der bliver tikket, er nu RaSSmine.
- Når RaSSmine tikker en ny deltager, skal alle de andre deltagere holde på det sted, den ny RaSSmine (tikkeren) blev tikket.

##### Send grimasser rundt

Du indleder med at fortælle, at RaSSmine er ked af det i fortællingen, da hun bliver mobbet. Hun bliver glad, da de fire piger igen bliver venner. Nu skal RaSSmine og de andre personer fra fortællingens ansigtsudtryk efterlignes.

- I skal stå eller sidde i en rundkreds.
- Du laver en grimasse til din sidemand. Overdriv gerne.
- Sidemanden laver den samme grimasse til sin anden sidemand, og således sendes grimassen hele vejen rundt i kredsen.
- Derefter sender en ny person en grimasse rundt.

##### Introduktion

Spillereglerne genopfriskes.

##### Mime

I skal blive i rundkredsen. Nu skal I dog sidde ned. Du genfortæller *Lille RaSSmine har mavepine* i din egen version, og du må meget gerne ændre på eller udvide fortællingen. Børnene skal springe ind i kredsen og mime fortællingens handlinger. Når du f.eks. nævner personer, bygninger, ting, træer, dyr etc., skal børnene springe ind i kredsen og agere som disse. Der må gerne være mange

børn på gulvet samtidigt. Du svinger med en magisk stok, som rydder gulvet, når der er for mange børn på gulvet, hvis der opstår kaos, eller hvis nogle nye børn trænger til at komme på gulvet. I næste "runde" skal rollerne besættes igen. Du kan bringe tale med ind i legen, således at du siger nogle ord, som børnene skal gentage. *Mime* handler om at vise adfærd frem for at beskrive den, og tale kan være et godt hjælpemiddel til at vise en bestemt adfærd. Når du udvider fortællingen, kan du f.eks. fortælle, at RaSSmine har en hund, to katte, en kænguru og en fjollet onkel, som hopper på ét ben. F.eks. i verset hvor RaSSmine tegner med nogle børn, kan hun se glad ud og klø sig bag øret. Pointen er, at fortællingen nu skal indeholde sætninger, som børnene kan agere til.

### Lærer-i-rolle - dukketeater

*Signe siger: "Din kjole er ikke smart,"*

*og det synes RaSSmine ikke er rart.*

*Signe siger: "Skønt navn – RaSSmine,*

*det er da et navn, hvoraf man kun kan grine."*

### Lærer-i-rolle - Signe i den varme stol

Du indleder med at fortælle, at du har lavet en aftale med Signe, og at hun kommer og besvarer spørgsmål. Du forlader rummet og kommer ind igen som Signe. De øvrige deltagere må nu udspørge Signe om f.eks., hvorfor hun er led ved RaSSmine? Hvad hun vil sige til selv at blive mobbet? Signe afrunder med at spørge børnene om, hvordan hun skulle have handlet anderledes.

### Fortælling

Du fortæller, at børnene skal lege, at Signe lige har delt indbydelser ud til rød gruppe. Rød gruppe sidder og taler om og ser på indbydelserne, da RaSSmine kommer ind. Børnene skal fortsætte deres samtale om indbydelserne, når RaSSmine kommer ind.

### Lærer-i-rolle

Du kommer ind som RaSSmine og står og lytter. Efter at have stået i noget tid løber du ud ad døren uden at sige en lyd.

### Statuer af RaSSmines tanker og udtryk

Børnene fortæller, hvad de tror, RaSSmine tænkte og følte, da hun løb ud af lokalet. De skal én ad gangen udtrykke tankerne i jeg-form, hvorefter de skal forme et andet barn som RaSSmine.

De følgende fem forslag skal ikke bruges i rækkefølge. Derimod kan du bruge dem forskelligt, så der forekommer variation i statuernes aktivitet.

**Volumenknap:** Få gennem spørgsmål barnet i statuen til at tale højt om statuens tanker og følelser.

**Fordobling:** Én fra publikum stiller sig bag en statue og fortæller, hvad denne tror, statuen tænker og føler.

**Forstørrelse:** Gør statuen endnu mere tydelig og stærk i sit udtryk ved at omforme den.

**Omformning:** Bryd det negative i statuen og form dets positive modsætning.

**Refleksion:** Hvordan er det at være i statuen? Hvilke tanker og følelser oplever barnet?

### **Lærer-i-rolle - Sofie i den varme stol**

Du indleder med at sige, at du også har en aftale med Sofie, om at hun skal komme og besvare spørgsmål. Du forlader igen rummet og kommer ind som Sofie. De øvrige deltagere må nu udspørge Sofie om, f.eks. hvordan hun har det med Signe? Hvad hun synes om at mobbe og holde RaSSmine uden for? Sofie spørger til sidst børnene om, hvad de mener, hun skulle have gjort anderledes.

### **Lærer-i-rolle - dukketeater**

*Hører eller ser du nogle andre mobbe,  
må du råbe op, så du kan dette stoppe  
mobberens måde at behandle andre på,  
for det er der ingen, som må lade foregå!*

### **Refleksion**

Forløbet ridses op. Hvad har børnene lært? Hvad var sjovt, kedeligt, skræmmende, opløftende etc.? Listen med børnenes idéer til hvordan mennesker bør behandle hinanden, uddybes og færdiggøres.

## **Analyse af 3. scenario**

### **Opvarmning**

Du kan skifte de fire opvarmningslege ud, som du synes.

### **Fangeleg**

De fleste børn holder af at lege fangelege, og der findes et utal af måder at lege denne leg på.



## **Send grimasser rundt**

Denne leg giver børnene øvelse i at se andres ansigtsudtryk og gengive dem.

## **Introduktion**

Du genopfrisker spillereglerne, så I alle er enige om, hvordan forløbet skal foregå.

## **Mime**

I denne dramakonvention bliver fortællingen gjort nærværende, da børnene agerer handlingen, som om den foregår lige nu og her. Der er fokus på kropslige bevægelser og handlinger, og den fjerner derfor dialogens krav om refleksion og tankevirkosomhed. *Mime* kræver en fysisk og aktiv deltagelse, hvor børnene skal udvælge gestus og kropssprog, som passer til handlingen. Børnenes samarbejdskompetencer bliver trænet, og de bliver trænet i at reagere spontant og skabe et fysisk udtryk på de indre billeder, fortællingen giver dem. *Mime* giver anledning til at grine af sig selv og hinanden, da alle er fælles om at agere.

## **Lærer-i-rolle - Signe i den varme stol**

Her skal du forsvare en rolle, som kan virke usympatisk, og du bør på forhånd være afklaret med, hvorledes Signe tænker og føler over for omverdenen. Du bør gennemtænke motiver, inden forløbet igangsættes, så rollen bliver troværdig. Hvad er f.eks. Signes motiver for at mobbe RaSSmine? Du må gerne overdrive Signes ærlighed. Signe kan f.eks. sige, at hun mobber RaSSmine for at gøre hende ked af det. Måske indrømmer Signe, at hun vil mobbe igen en anden gang. Dette kan provokere børnene og fremskynde spørgsmål og forslag til handlemuligheder. Børnene vil opleve, at et barn bevidst kan handle, så det med vilje vil gøre andre kede af det. Se tidligere i håndbogen, hvor *lærer-i-rolle* er beskrevet.

## **Fortælling**

Du udbygger fortællingen og øger spændingen. Du fortæller, at RaSSmine kommer ind, men du afslører ikke, hvordan RaSSmine vil reagere.

## **Lærer-i-rolle**

I denne rolle skal du fastholde RaSSmines tavshed og ikke reagere udadtil, før RaSSmine løber ud ad døren.

### **Statuer af RaSSmines tanker og udtryk**

Ytringerne skal formuleres verbalt i førsteperson, så børnene kan forsøge at identificere sig med RaSSmine. Ved brug af *volumenknappen* skal barnet i statuen forsøge at identificere sig med statuens tanker og følelser. *Fordoblingen* kan især være god for de voksne at benytte. Statuen kan hermed få udvidet sine tanker og følelser med begreber, som børnene måske ikke kender eller så ofte benytter, såsom skuffet, forvirret, frustreret, utilfreds, skamfuld, jaloux, lykkelig etc. At *forstørre* statuen kan være en effektiv måde at overdrive følelserne og tankerne i statuen på, hvormed temaet og budskabet tydeliggøres. At *omforme* statuen kan vise, at det er muligt at forandre en situation fra negativ til positiv. *Refleksionen* giver barnet mulighed for at verbalisere egne tanker, følelser, refleksioner og erkendelser.

### **Lærer-i-rolle - dukketeater**

Dette vers understreger Signes måde at mobbe RaSSmine på, og det kan være en fordel at opfriske det, inden Signe kommer i den varme stol.

### **Lærer-i-rolle - Sofie i den varme stol**

Du bør gennemtænke Sofies motiver, inden forløbet igangsættes, så rollen bliver troværdig. Hvad er f.eks. Sofies motiver for at droppe RaSSmine som ven og være med til at mobbe hende? Hvad synes Sofie om RaSSmine og Signe?

Forløbet kan udvides med, at RaSSmine, RaSSmines forældre, Gert, andre pædagoger, Signes forældre, Sofies forældre etc. kan komme i den varme stol. Du kan også vælge at hente eksperter ind "udefra" såsom en professor i mobning, supermand (som er blevet mobbet) eller lignende. Det er stadig dig, som agerer i rollerne. Hvis nogle af børnene har lyst til at sidde i den varme stol og spille en rolle, kan det være en interessant måde at arbejde med perspektivskifte og identifikation af en rolle.

### **Lærer-i-rolle - dukketeater**

Det er en opfriskende måde at afslutte forløbet på, og samtidig bliver moralen genopfrisket.

### **Refleksion**

Du taler med børnene om forløbets gang. Refleksionen bør ikke stoppe her, den bør derimod fortsætte i hverdagen. Hvis forebyggelsen af mobning skal virke, er det i hverdagens situationer, der skal sættes ind. Listen med børnenes idéer til god social opførelse kan bruges i hverdagen.

<b>Litteratur</b>
-------------------

Campbell, Don (2002): Mozart Effekten for børn. Aschehoug Dansk Forlag A/S.

Frost, Jørgen og Lønnegaard, Annette (1995): Sproglege – Praktisk del. Dansk psykologisk Forlag.

Kirk, Elsebeth (red.) (2000): Musik & pædagogik. Forlaget Modtryk.

Kjeldsen, Kirsten Due og Wrigley, Jackie Mørch (2003): Den magiske stok. Jydsk Pædagog-Seminarium.

Neelands, Jonothan (2000): Drama i praksis. Teori, idéer og metoder. Forlaget Drama.

Sæbø, Aud Berggraf og Flugstad, Peter (1994): Drama i barnehagen. Forfatterne og Tano A.S.  
Kapitel 11.

## **Overhead af RaSSmines børnehave**