

INTRODUKTION

IMPRO er improviseret comedy, hvor komiske scener, historier eller situationer bliver skabt **i nuet**.

Det er et fantastisk pædagogisk redskab der kan bruges til at skabe et inkluderende miljø i klasselokalet baseret på tillid, respekt og diversitet. Det kan derudover også hjælpe de elever der finder skriftlige opgaver svære.

Her er nogle af **fordelene** ved at bruge impro-teater i skolen:

Skabe fokus på de demokratiske & vigtige værdier i
uddannelsessystemet

Nyt ordforråd i klasseværelset

Forbedre fællesskabet i klasseværelset

Opfordre til opdagelseslæring

Øget indre motivation

Bedre interaktion med lærere

Mulighed for at prøve forskellige skriftlige stilarter af

For at fremme **inklusion** samt forebygge skolefrafald har vi udviklet forskellige aktiviteter og øvelser til 12 traditionelle og universelle fortællinger med fokus på de **værdier**, som de portrætterer.

Disse fortællinger, som er tilpasset partnerlandene, har det ultimative formål at fremme elevernes **kreativitet** gennem **teater** og andre innovative teknikker.

Denne bog indeholder en samling af aktiviteter, som lærere kan bruge i deres undervisning for at vise deres elever, hvordan fortællingerne og deres portrætterede værdier kan bruges til at **tackle de problemer**, som de møder i hverdagen.

PARTNERNE



**Liceul Teoretic Grigore Moisil Timisoara
(Rumænien)**

**CPIP-Center for Promoting Lifelong Learning
(Timisoara, Rumænien)**

**C.E.I.P.E.S-Centro Internazionale per la
promozione dell'educazione e lo Sviluppo
(Palermo, Italien)**

BrainLog (Odense, Danmark)

**Directorate of primary education of western
Thessaloniki (Grækenland)**

Instruction and Formation (Dublin, Irland)

Smart Umbrella (Athen, Grækenland)

De La Salle College (Dublin, Irland)



INKLUDERENDE IMPRO
TEATER



En håndbog til Impro Aktiviteter for lærere



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



FORTÆLLINGER

1. **Den Lille Prins** af Antoine de Saint-Exupéry

2. **Kejserens nye klæder** af Hans Christian Andersen

3. **Askepot** af Charles Perrault

4. **Stadsmusikanterne fra Bremen** af Brødrene Grimm

5. **Troldmanden fra Oz** af L. Frank Baum

6. **Robin Hood** af Walter Scott

7. **Den bestøvlede kat** af Charles Perrault

8. **Gullivers rejser** af Jonathan Swift

9. **Matilda** af Roald Dahl

10. **Harry Potter** af J.K. Rowling

11. **Wonder** af Rael Jamarillo Palacio

12. **Den selviske kæmpe** af Oscar Wilde



VÆRDIERNE I FORTÆLLINGERNE

TOP 20 UNIVERSELLE VÆRDIER

Tillid
Respekt
Ærlighed
Ligestilling
Inklusion
Ægte kærlighed
Lytte
Empati
Velvilje
Tolerance
Solidaritet
Modstandsdygtighed
Venskab
Accept
Medfølelse
Samarbejde
Beslutsomhed
Tapperhed/Mod
Følsomhed overfor inklusion
Personlig udvikling

1. Den Lille Prins af Antoine de Saint-Exupéry

DE LA SALLE COLLEGE (IRELAND)

RESUMÉ

Dette er historien om piloten, der nødlander i Saharaørkenen. Her møder han den lille prins, som kommer fra rummet og fortæller piloten om sin egen hjemmeplanet, asteroide B612, som ikke er større end et hus, og hvor man kan se hele 44 solnedgange på én dag. På sin rejse til jorden har han mødt en konge, en indbildsk mand, en beruset, en forretningsmand og en geograf. Det er først da han rammer jorden, at den lille prins lærer om vigtige livserfaringer fra en ræv, en slange og piloten.



VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

- **Relationer og ansvar:** At have relationer lærer dig om ansvar. Fortællingen om Den Lille Prins lærer os om vores ansvar for andre mennesker, men giver også en større forståelse for vores ansvar for verden generelt.
- **Kærlighed:** Historien om prinsen og hans rose er en lignelse (en historie der lærer os en lektie om et hverdagsfænomen) om ægte kærlighed. Prinsens kærlighed til sin rose er drivkraften i fortællingen. På grund af rosens forfængelighed og krav forlader prinsen sin egen planet, men på hans rejse forbliver rosen det gennemgående tema, og til sidst beslutter prinsen at vende tilbage til hans planet. Kilden til prinsens kærlighed er hans følelse af ansvar over for sin elskede rose.
- **Venskab:** Venner bringer mere lykke ind i vores liv end noget andet. Venskaber har også en enorm indflydelse på din mentale sundhed. At have gode venner kan forebygge ensomhed, samt lindre stress og give trøst og glæde. Tætte venskaber kan også have en stor indflydelse på dit fysiske helbred. Da ræven i fortællingen beder om at blive tæmmet, dvs. etablerer et bånd med ræven, forklarer han prinsen at det godt kan betale sig at investere i et andet menneske, da dette gør relationen mere speciel for begge. Fortællingen om Den Lille Prins viser, at det man giver til andre er endnu vigtigere end det man får retur.

1. Den Lille Prins af Antoine de Saint-Exupéry

DE LA SALLE COLLEGE (IRLAND)

VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

• **Sandhed og Ærlighed:** Hovedtemaet i Den Lille Prins understreger vigtigheden af at gå et lag dybere i jagten på sandheden og meningen med et bestemt emne. Det er ræven der lærer prinsen om, at se på verden gennem sit hjerte og ikke kun med sine øjne. Men hvad kan vi lære af Den Lille Prins? Den moralske lektie er, at kærlighed er altafgørende og giver os mulighed for at se skønheden i alt. Den Lille Prins følte sig nødsaget til at forlade sin rose, fordi hendes opførsel blev for svær at håndtere.

• **Påskønnelse:** Der er ingen garanti for at dem du har i dit liv også er der i morgen. Dette gælder også dem du elsker. Det kan være en svær og hård lektie at lære, men det er også være vigtigt at lære, at livet kan ændre sig på et øjeblik. Sørg for at værdsætte det du har, mens du stadig har muligheden.

AKTIVITETER

"Den Lille Prins" Rollespil

Arbejd sammen to og to. I skal føre en samtale i et rollespil. Diskutér og brainstorm en dialog:

Elev A: Du er rosen. Rosen er aldrig glad og fortæller prinsen om alle hendes problemer.

Elev B: Du er den lille prins. Du forsøger at hjælpe rosen med hendes problemer.

Spørgsmål:

• Hvilke problemer og udfordringer oplever rosen i dagligdagen? (et tema er at se den indre skønhed i mennesker). Føler unge mennesker et pres til at se ud eller opføre sig på en bestemt måde? Udforsk dette emne.

• Hvorfor er rosen ulykkelig? Forsøg igen at forbinde problemerne som unge mennesker oplever i dag i forhold til relationer, forhold, kærlighed og ærlighed.

• Hvordan kan den lille prins hjælpe rosen? F.eks. at være en god ven og lytte. Udvis empati og medfølelse, og give gode råd mm.



1. Den Lille Prins af Antoine de Saint-Exupéry

DE LA SALLE COLLEGE (IRELAND)

AKTIVITETER

Eleverne skal arbejde sammen i par eller små grupper, og udforske de forskellige karakterer som prinsen møder på sin vej (se nedenfor). Hver gruppe skal vælge én karakter. De skal derefter omskrive det oprindelige manuskript til i stedet at være fra prinsens synspunkt, hvor hans rolle er at rådgive karaktererne om, hvordan man kan forbedre livskvaliteten på deres planeter. Grupperne skal udarbejde en dialog med deres valgte karakter og opføre den for resten af klassen.

KARAKTERER:



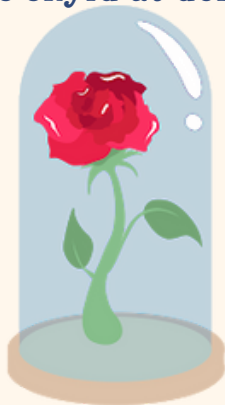
- **Kongen:** fremstilles som en selvcentreret person, der har meget høje tanker om sig selv. Denne overlegenhed bringer ham kun ensomhed og forårsager at andre forlader ham, inklusiv den lille prins. Han tror, at han ved og ejer alt, men i virkeligheden er han meget uvidende om, hvad der foregår uden for hans lille planet. Kongen repræsenterer de mennesker i vores samfund, som ser sig selv som overlegne og ikke lytter til andres meninger eller holdninger. De ignorerer konsekvenserne af egne handlinger, og i sidste ende bliver de ikke respekteret på den måde, de ellers ønsker.
- **Indbildsk Mand:** ligesom kongen er han også meget selvcentreret. Men i modsætning til kongen er han så nydelsessyg, at han lever sit liv på udkig efter beundrere. Han er som en blind person, der ikke kan se skønheden i verden, fordi han er så fokuseret på sig selv. Han genkender heller ikke sine egne fejl, fordi han er så selvoptaget. For at en person skal blive respekteret og beundret, skal man bidrage til verden eller gøre en forskel i nogens liv. Den indbildske gør ingen af delene. Han lever et liv der er meningsløst og fyldt med løgne, fordi han tror fuldt ud på, at han er den mest vidunderlige person i verden, selvom han ikke har gjort noget for at opbygge sit omdømme. Han er forfængelig og indbildsk.

1. Den Lille Prins af Antoine de Saint-Exupéry

DE LA SALLE COLLEGE (IRLAND)

- **Rosen:** Blomster stammer fra små spirer, der vokser fra små frø under jorden. Gennem hele en blomsts liv ændrer den sig og vokser og blomstrer. Rosen i historien vokser også sådan, bortset fra at hun bliver mere moden og omsorgsfuld. I begyndelsen er hun efter den lille prins hele tiden og beordrer ham til at gøre ting for hende. Hun virker meget egoistisk, men da den lille prins går, bliver hun meget ked af det og tænker, at det er hendes skyld at den lille prins går.

For prinsen er rosen er som en skat og en "nødvendighed", som man kun kan se med hjertet. Han lærer endelig at værdsætte hende, fordi han har mistet hende. Rosen kan sammenlignes med mødre.



Mødre er efter deres børn hele tiden for at udvælge deres tøj, rede sengen, tage skraldet ud og udføre forskellige opgaver. Men deres intentioner er gode. De holder meget af deres børn.

- **Den Lille Prins:** repræsenterer uskyld, uvidenhed, renhed og dumhed. Når prinsen besøger mennesker på planeterne, kan han ikke forstå dem og synes, at de er meget bizarre. Han undrer sig over, hvorfor forretningsmanden tæller stjernerne, fordi han gør ikke noget med dem, udover at "besidde" dem. Han forstår heller ikke, hvorfor hans rose er "flygtig", og at han vil miste hende en dag, fordi hun vil dø. Disse sandheder forbliver uklare under hele hans rejse, fordi han er uskyldig. Han kan ikke se den virkelige verden omkring ham, og han kan heller ikke forstå de voksnes sind. Da han møder Slangen, bider Slangen ham ikke, fordi han er så ren. Den Lille Prins kender ikke de farer, som en slange repræsenterer, og derfor taler han til den, ligesom han gjorde med Ræven. Hans sind er upåvirket af ondskab, penge og grådighed - modsat de voksnes sind. Derudover kan han se, hvad de voksne ikke kan. Prinsen bringer fortællerens barndomsminder frem, som han ellers havde glemt. Han lærer fortælleren at man skal være ansvarlig for dem, man elsker og har nær, og at være sig selv, selvom ingen lytter til en. Den lille prins lærer os også, at de bedste ting i verden ikke nødvendigvis er de dyreste, de sjældneste, de smarteste, men de ting, vi ser og kan nyde hver dag såsom venner og familie.

1. Den Lille Prins af Antoine de Saint-Exupéry

DE LA SALLE COLLEGE (IRLAND)

- **Forretningsmand:** Forretningsmanden repræsenterer en perfekt voksen, fordi han kun er optaget af tal.

I takt med at vi vokser op, ændrer vores interesser sig på grund af vores samfundet og det der kræves af os.

Vi skal tage ansvar og tjene til dagen, og derfor kan vi ikke længere være barn og lege med legetøj eller på legeplads.

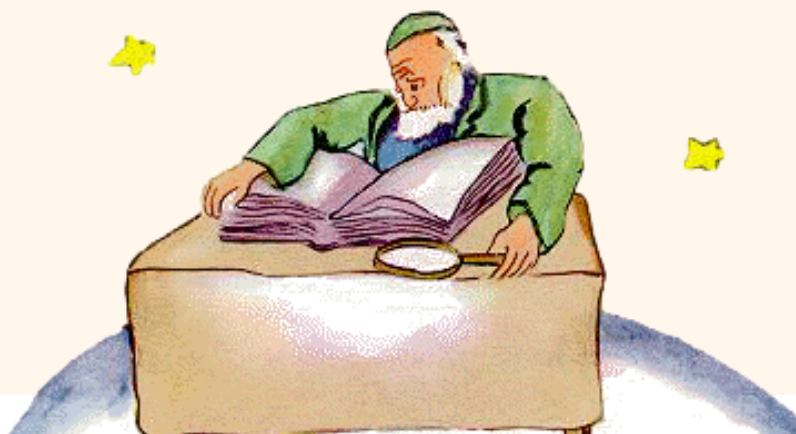


- **Drukkenbolt:** Drukkenbolten er en mand der er flov over hans alkoholafhængighed, og det forsøger han at glemme ved at drikke!! Det er en ond cirkel der fortsætter i uendelighed...sådanne personer findes også i virkeligheden.

- **Geografen:**

Hvorfor er det, at geografen fortæller og noterer informationer om opdagelsesrejser, men aldrig selv tager afsted?

Geografen fortæller om alt der involverer geografi, men hævder at han er en geograf - ikke en opdagelsesrejsende, og derfor er det ikke hans job at udforske sin planet.

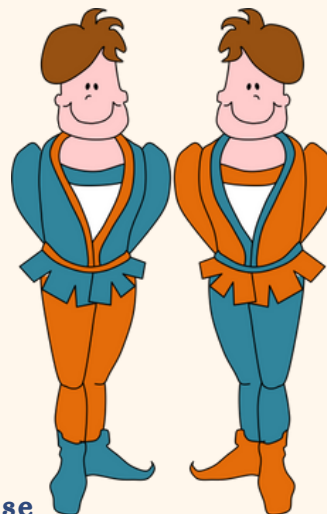


2. Kejserens Nye Klæder af Hans Christian Andersen

DE LA SALLE COLLEGE (IRELAND)

RESUMÉ

Denne historie handler om en kejser, der elsker fint tøj. To mænd, to bedragere, ankommer til byen og hævder at være de bedste vævere, man kunne forestille sig. De hævder at det tøj, de laver er det fineste og fyldt med smukke, indviklede mønstre. Bedragerne siger, at dette tøj også er magisk og ville blive usynlige for ethvert menneske der er dum eller uduelig.



Kejseren er begejstret for dette fantastiske produkt, og han betaler mændene en kæmpe sum for at lave disse pragtfulde klæder. Bedragerne lod da som om de vævede og syede tøjet, men deres væve var tomme og nålene uden tråd. Kejseren sendte mænd ind til væverne for at kontrollere deres arbejde. Idet hver mand indser, at han intet ser, ønsker han ikke at indrømme det af frygt for, at han ville blive anklaget for at være dum og uduelig. Så alle mændene lyver for kejseren og fortæller, hvor pragtfuldt tøjet er.



Tøjet bringes til kejseren på dagen for den store procession. Kejseren ser intet, men han ville heller ikke indrømme det for så at fremstå dum eller uduelig, så han siger at han er enig i at tøjet er pragtfuldt. Efter at være blevet iklædt de usynlige klæder, marcherer kejseren til processionen foran hele sit rige. Alle i kongeriget ser kejseren uden tøj, men af frygt for at blive beskyldt for at være dum eller uduelig, gav de alle falske lovprisninger af deres kejsers fine påklædning.

Til sidst siger et barn: "Men han har ikke noget tøj på sig!" Alle indser, at hvis et uskyldigt barn siger dette, så må det være sandt. Alle begynder at udbryde, "Han har ikke noget tøj på!" Kejseren skal derefter afslutte processionen velvidende at folket har ret og alle ved, at han ikke har andet på sig end sin stolthed.

2. Kejserens Nye Klæder af Hans Christian Andersen

DE LA SALLE COLLEGE (IRELAND)

VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

•Ærlighed:

"Kejserens nye klæder" handler bestemt også om ærlighed. Diskutér hvorfor barnet er mere villig til at være ærlig end de voksne i historien. Diskutér også ordsproget: "Du kan ikke snyde en ærlig mand." Kunne bedragerne i historien have gennemført deres trick, hvis kejseren og hans hofmænd havde været ærlige?

•Selvtillid:

Et af temaerne i "Kejserens nye klæder" er selvtillid. Folk lader som om de beundrer tøjet, fordi de i hemmelighed frygter, at de er dumme og uduelige, og ikke ønsker at andre skal indse det. Hvis de var sikre på deres egenskaber, ville de være i stand til at tale ærligt. Lad eleverne lave collager, der viser de områder, hvor de er selvsikre. Diskutér gode handlinger til at ændre på områderne, hvor de føler sig mindre selvsikre.



•Lederskab:

Historien har også nogle pointer om ledelse. Kejseren er forfængelig, selvcentreret og mere optaget af sit udseende end af sine undersåtter. Bed eleverne om at sammenligne kejseren i historien med den type leder, de ville beundre. Hvis dette er i forbindelse med et emne i historiefaget, så udfordre dem til at sammenligne kejseren i historien med historiske ledere, de har læst eller hørt om. Dette ville være en god mulighed for at øve korte mundtlige præsentationer.

•Gruppepres:

Denne historie handler også om gruppepres. Tilskuerne lader alle som om de ser tøjet, indtil et modigt barn taler sandt. Selv under vævningen af tøjet hævder hver af de højt respekterede personer at de kan se det, og samtidig overtaler de den næste person til at gøre det samme. Ingen ønsker at være den eneste der er for dum til at se det. Nogle gange tøver elever for eksempel med at stille et spørgsmål i klassen eller sige fra, når de er uenige. Tal om dette i klassen og tildel eleverne et beskrivende eller fortællende afsnit om, hvordan dette føles.

2. Kejserens Nye Klæder af Hans Christian Andersen

DE LA SALLE COLLEGE (IRELAND)

•Politisk Satire:

"Kejserens nye klæder" forstås ofte som politisk satire, og historiens navn bruges ofte i politiske skrifter. Få dine ældre elever til at søge på nettet efter politiske historier ved hjælp af dette tema. Der er mange!

•Stolthed:

Sidst, men ikke mindst, handler denne historie i særdeleshed om stolthed: kejseren nægter at indrømme at have begået en fejl, selv når han indser, at han går nøgen foran alle sine undersåtter. Lad eleverne skrive et digt, der udtrykker deres følelser omkring den slags stolthed, og hvordan den adskiller sig fra positiv stolthed, såsom at være stolt af dig selv eller andre, når de gør et godt stykke arbejde.

AKTIVITET

Når eleverne har læst og forstået historien, skal de genfortælle den. Dette er en god historie til at bruge til tableauer. (I et tableau laver deltagerne stillbilleder med deres kroppe for at repræsentere en scene. Et tableau kan bruges til hurtigt at etablere en scene, der involverer et stort antal karakterer).

Del historien op i episoder, og del klassen op i små grupper. Tildel en episode til hver lille gruppe.

Hver gruppe skal skrive en fortælling til sin episode. Lad dem placere sig i positioner, der viser episodens handling, mens en fortæller læser den fortælling, de har skrevet.

Giv dem tid til at øve og tilrette deres tableauer, og lad derefter de små grupper præsentere deres tableauer for resten klassen.



3. Askepot af Charles Perrault

LAND F EDUCATION AND DEVELOPMENT (IRLAND)

RESUMÉ

En enkemand gifter sig med en hovmodig kvinde med to døtre. Både kvinden og de to døtre hader mandens datter kaldet Askepot. Askepot er meget blid og smuk. Dog behandler hendes stedmor og søstre hende grusomt.

VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

- **Godhed/venlighed:** trods ydmygelserne fra hendes stedmor og to stedsøstre, agerer Askepot med venlighed og de gode handlinger vinder altid.
- **Tilgivelse:** Det er et eventyr der handler om, hvor stor tilgivelse kan være, og på grund af det vil Askepot tilgive sin stedsøstre for alt. Til sidst i eventyret da retfærdigheden kommer til sin magt, ønsker Askepot ikke at hævne sig, og det er hendes storhed.
- **Mod/Tapperhed:** På en eller anden måde, efter en lang dag med hårdt arbejde, finder Askepot stadig modet til at sige: "Jeg bliver måske behandlet som en hushjælp, men jeg fortjener også at gå til det kongelige bal!"
- **Beslutsomhed:** I stedet for at blive hjemme og græde og have en medlidenhedsfest for sig selv, forbliver Askepot fast besluttet på at deltage i ballet.
- **Robusthed/Personlig udvikling:** Askepot troede på, at hendes omstændigheder kunne ændre sig, og hun gav ikke op på sine drømme. Så da hun faktisk havde mulighed for at ændre nogle bestemte situationer, var hun allerede parat til at omfavne dem.
- **Respekt for dyr:** Askepot havde mange dyrevenner og behandlede dem alle med respekt. Hun bragte endda orden blandt dem, som da en mus blev jagtet af Lucifer og blev fanget i et bur. Askepot reddede ham derefter og gav ham tøj.



3. Askepot af Charles Perrault

LAND F EDUCATION AND DEVELOPMENT (IRLAND)

AKTIVITET

Vi ved alle, at eventyret om Askepot har mange karakterer, hver med deres egen rolle. I denne aktivitet skal vi identificere de værdier, som de hver især repræsenterer, og vi skal fortolke dem. **Aktiviteten har tre runder.**

- (1) I den første runde skal eleverne genfortælle hver deres karakter, som de virkelig er i historien, **uden at ændre** nogle af deres karaktertræk.
- (2) I anden runde bliver de dårlige karakterer gode, og de gode karakterer bliver dårlige. **Værdierne vil blive udvekslet**, og historien vil blive omvendt. Eleverne reflekterer over, hvad der ville ske, hvis Askepot var dårlig.
- (3) I tredje og sidste runde skal eleverne **gøre deres karakter god**. Alle vil handle med venlighed. Lad os se, hvad der så sker.

Men først skal eleverne relatere personlighederne til venstre til en værdi på listen til højre. Derefter vil læreren tildele så mange roller som muligt, så hele klassen kan deltage i aktiviteten. Hvis der er mange elever i klassen, vil rollespillet blive gentaget. Når eleverne har fået tildelt en rolle, skal de arbejde individuelt med den værdi, de skal repræsentere. Det ville være interessant at minde dem om vigtigheden af non-verbal kommunikation (gestik) og tonefald.

1. Match hver karakter med den bedst egnede værdi:

Askepot

egoisme

Tim og Bum

jalousi

Stedmoder

venlighed

Frederikke

styrke

Mathilde

generøsitet

Prinsen

uærlighed

Lucifer

ydmighed

Den gode Fe

selvoptagethed

3. Askepot af Charles Perrault

LAND F EDUCATION AND DEVELOPMENT (IRLAND)

AKTIVITET

2. Fordel karaktererne blandt eleverne
3. De har **10 minutter til individuelt at øve** deres rolle og studere den værdi, som deres karakter repræsenterer.
4. Eleverne **spiller et kort skuespil** af en dialog de selv har fundet på (for at øve improvisation), som er tilpasset deres karakters personlighed.
5. Stykket gentages **tre gange**, som forklaret med runderne på forrige side.
6. Når alle karaktererne opnår venlighed, afholdes der en **refleksionsworkshop**, hvor eleverne deler følelser og tanker.

Har de nogensinde følt nogle af de ting, der er anført i højre kolonne på forrige side? Identificerer de sig med nogle af Askepot-karaktererne?

7. Til sidst beder læreren eleverne om **at krydse de negative værdier af fra listen** og skrive deres modsætninger ved siden af dem. Læreren stiller to sidste spørgsmål:

- Tror eleverne, at de kunne ændre deres negative holdninger til mere positive?
- Kunne de blive til Askepot?



4. Stadsmusikanterne fra Bremen af Brødrene Grimm

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMÆNIEN)

RESUMÉ

Fire dyr tror at deres liv er forbi. Deres ejere ønskede at slippe af med dem, så dyrene besluttede sig for at gå deres egen vej. Et gammelt og trætt æsel stak af fra sin ejer fordi han hørte, at han var ved at blive solgt til en slagter. Han var for gammel at bære poser hen til møllen, så han besluttede sig for at undslippe i tide. På vejen mødte han en jagthund, hvis ejer kun lod ham vogte huset. Men hunden var løbet tør for kræfter, så han fulgte med æslet i sit forsøg på at flygte. På vej til Bremen mødte de også katten, som ikke kunne fange mus mere og hanen, hvis ejer ville lave ham om til frokost.

Da det var en lang rejse til Bremen, blev de sultne og tørstige. Kort efter fandt de en gammel træhytte, som de kunne hvile sig i. Det blev deres begyndelse på at synge.

Da de kiggede ind af vinduet, så de nogle røvere igang med at forberede en smagfuld middag. De besluttede at synge fra under deres vindue og måske dette ville være godt nok til at få lidt af deres mad. Men da de begyndte at synge, lød det som om de råbte, så røverne blev bange og stak af. En af røverne besluttede at komme tilbage og se, hvad der lige var sket. Så snart han trådte ind, jog katten sine kløer i ham. Derefter sparkede æslet ham med hoven, hunden bed ham og hanen galede højlydt. De var meget stolte af deres teamwork, og at det lykkedes at skræmme røveren væk for altid.

Dyrene forblev i hytten resten af deres liv, hvor de nød god mad og deres venskab.



VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

- **Empati:** Denne historie er også relevant i vores samfund i dag, hvor det ligesom i denne historie desværre handler om et gammelt dyr der bliver skrottet af dets ejer, fordi det ikke længere kan bruges til arbejde. De andre karakterer i historien kan relatere til dette, fordi de faktisk går igennem den samme situation og det gør, at de hver især bliver stærkere, mirakuløst bliver yngre og mere livlige, samt mere beslutsomme.
- **Venskab:** Deres fælles rejse er det, der gør dem til venner, hvilket ofte sker i virkeligheden. En fælles fjende er en god grund til at bevare og styrke venskabet mellem de fire karakterer (æsel, hund, kat og hane), og alliancen mellem dem. Behovet for at overleve forbinder hovedpersonerne sammen i et smukt venskab.
- **Inklusion:** Uanset deres udseende, deres helbredsproblemer, deres plads i hierarkiet eller deres mangel på sangtalent, blev æslet, hunden, katten og hanen accepteret, som de er, og frem for alt: de besluttede at alle fortjener at blive inkluderet i bandet og blive inviteret til at rejse og prøve lykken i Bremen. I stedet for at være alene i skoven og græde og vente på deres liv slutter, beslutter de fire sig for at komme videre, fordi de føler sig inkluderet og som en del af bandet.
- **Samarbejde:** At kæmpe sammen mod røverne forener de fire karakterer. Røverne er dem, der tvinger dem til at skabe en alliance, til at lede efter løsninger, til at kæmpe, finde deres roller og samarbejde.
- **Vedholdenhed/beslutsomhed:** Behovet for at holde røverne væk får de fire venner til at rotte sig sammen i en alliance. Således finder de ligheder, der holder dem sammen, og i kraft af deres tætte forbindelse er de fast besluttet på at gøre alt for ikke at miste deres nye hjem. Vi kan fra dette perspektiv tænke på deres vilje til at overvinde de forhindringer, de har mødt i deres liv.

4. Stadsmusikanterne fra Bremen af Brødrene Grimm

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMÆNIEN)

AKTIVITET

1. 4 elever vælger en maske, som skal repræsentere et af de fire dyr.
2. Omkring hver af de fire elever samles resten af klassekammeraterne for at blive præsenteret for hvert af dyrene fra historien.
3. Læreren præsenterer historien om de fire venner, og derefter skal hvert hold fortsætte historien og konstruere nye karakterer og plots såsom:
 - A. Et nyt medlem slutter sig til holdet: en gammel ræv. Rævens formål er at skille vennerne ad og tage deres smukke hjem fra dem (et nyt medlem vil blive valgt blandt offentligheden).
 - B. Katten bliver syg, og andre skal arbejde hårdere for at finde mad. Er det fair...?
 - C. De fire venner tager til Bremen og bliver berømte. Problemerne begynder, når æslet vil synge for sig selv og dermed tjene flere penge.
 - D. De fire venner åbner et asyl for andre truede dyr. Alt går godt, indtil de skal vælge, hvilke dyr de vil acceptere.
4. I første omgang skal eleverne skrive historiens nye vej.
5. Eleverne læser deres improviserede linjer op for resten af klassen.
6. Efter hvert af de korte nye stykker besvarer de 4 spørgsmål fra offentligheden.
7. Læreren vil nu spørge klassekammeraterne:

Hvordan havde dine karakterer det i denne særlige situation?

Hvad kunne de have gjort bedre i hver enkelt situation?

Hvad ville du ændre på i det nye teaterstykke?

I hvilken version af historien bliver venskabet udfordret?

I hvilken version/versioner af historien er det vigtigt at samarbejde?

8. Konklusionerne vil blive skrevet på tavlen og feedback til aktiviteten gives af læreren.



5. Troldmanden fra Oz af L. Frank Baum

SMART UMBRELLA MANAGEMENT SOLUTIONS E.E.
(GRÆKENLAND)

RESUMÉ

Dorothy er en ung pige, der bor i et etværelses hus i Kansas med sin onkel Henry og hendes tante Em; hendes livs største glæde er hendes hund, Toto. En dag rammer en cyklon pludselig, og da Dorothy fanger Toto, er hun ude af stand til at nå ned i stormkælderen. Dorothy oplever derefter, at hun er i et smukt land beboet af meget korte, mærkeligt klædte mennesker. Heksen fra Norden informerer hende om, at hun er landet i Oz. Heksen fra Norden giver Dorothy sølvskoene fra den døde heks og råder hende til at tage til Smaragdbyen for at møde den store troldmand Oz, som måske kan hjælpe hende med at vende tilbage til Kansas. Heksen sender Dorothy af sted ad den gule stenvej med et magisk kys for at beskytte hende mod fare. På hendes vej mod troldmanden fra Oz slutter et fugleskræmsel, en blikmand og en løve sig til Dorothy og Toto. Dorothy og hendes venner følger vejen for at vinde over den onde heks og komme frem til Troldmanden Oz. Endelig lykkes det dem at nå frem, og Dorothy kan sammen med Toto tage vejen hjem.

VÆRDIER I FORTÆLLINGEN



Troldmanden fra Oz er et ledende eksempel på allegori (overført betydning). Der er mange symboler i denne historie, og hver af dem viser noget forskelligt og fremmer forskellige værdier. Dorothy's rejse er faktisk magen til vores egen livsrejse. Den gule stenvej har en metaforisk betydning - en metaforisk vej vi går gennem livet. Vejen er lang og kompleks og fører os til en vores destination, hvor der kan opstå udfordringer. Desuden viser historiens forskellige karakterer, at vi skal respektere forskelligheder. De forskellige karakterer og deres rolle viser også de mennesker, der kan støtte og hjælpe os gennem vores livs daglige kampe og fremme værdierne af:

- Venskab
- Hjælpsomhed
- Loyalitet

Derudover viser historien det gode og onde, mod og det at være unik gennem de store forskelle på karaktererne

5. Trolldmanden fra Oz

af L. Frank Baum

SMART UMBRELLA MANAGEMENT SOLUTIONS E.E.
(GRÆKENLAND)

AKTIVITETER

Trolldmanden fra OZ har forskellige aspekter og mange symboler. De vigtigste værdier, som denne historie viser er værdien af familie, venskab, og hvordan man kan stå imod det onde. Så det er vigtigt for eleverne at have en klar forståelse af, hvad deres karakter repræsenterer.

1. trin: Læreren uddeler et ark med histoiens hovedpersoner og nogle adjektiver til eleverne. Eleverne har 5 til 10 minutter til at vælge nogle af adjektiverne. Når tiden er inde, præsenterer de hver især deres karakter til resten af klassen.

Sæt en ring om et ord og beskriv karakteren:

a. DOROTHY	Glad, venlig, dårlig, smuk, uhøflig, klog, lækker, hjælpsom, grim, venlig, skræmmende, køn, rolig, høflig, rasende, fræk, blid, uvenlig, ond, ærlig
b. LØVEN	Glad, venlig, dårlig, smuk, uhøflig, klog, lækker, hjælpsom, grim, venlig, skræmmende, køn, rolig, høflig, rasende, fræk, blid, uvenlig, ond, ærlig
c. FUGLESKRÆMSLET	Glad, venlig, dårlig, smuk, uhøflig, klog, lækker, hjælpsom, grim, venlig, skræmmende, køn, rolig, høflig, rasende, fræk, blid, uvenlig, ond, ærlig
d. BLIKMAND	Glad, venlig, dårlig, smuk, uhøflig, klog, lækker, hjælpsom, grim, venlig, skræmmende, køn, rolig, høflig, rasende, fræk, blid, uvenlig, ond, ærlig
e. DEN GODE HEKS FRA NORD	Glad, venlig, dårlig, smuk, uhøflig, klog, lækker, hjælpsom, grim, venlig, skræmmende, køn, rolig, høflig, rasende, fræk, blid, uvenlig, ond, ærlig
f. DEN ONDE HEKS FRA VEST	Glad, venlig, dårlig, smuk, uhøflig, klog, lækker, hjælpsom, grim, venlig, skræmmende, køn, rolig, høflig, rasende, fræk, blid, uvenlig, ond, ærlig

5. Trolldmanden fra Oz af L. Frank Baum

SMART UMBRELLA MANAGEMENT SOLUTIONS E.E.
(GRÆKENLAND)

AKTIVITETER

2. trin: Læreren hjælper eleverne med at definere de værdier, som hver karakter fremmer i henhold til deres karakterer og scener. Her arbejder eleverne i grupper, og efter afslutningen af aktiviteten vil værdierne blive matchet med karaktererne.

3. trin: Læreren uddeler rollerne til eleverne. De har hver 10 minutter til at studere karakteren og den værdi, den repræsenterer

4. trin: Eleverne begynder at bruge improvisation til at optæde med deres karakter. De kan frit lave deres dialoger og lave scenerne med den gode heks, mødet mellem Dorothy og hendes nye venner og scenen med den onde heks. Her er eleverne frie til at agere, som de vil, og ændre dialoger og bevægelser, men de skal hele tiden forblive i de rigtige karakterer.

5. trin: Her beder læreren eleverne om at drage konklusioner om de vanskeligheder, som karakteren står over for, og de værdier, der hjælper dem til at overvinde disse vanskeligheder.



- Hvad var nogle af teamerne i historien?
- Hvordan hjælper mangfoldigheden blandt karaktererne hinanden til at overvinde vanskelighederne?
- Hvordan ville du forsøge at overvinde disse vanskeligheder?

6. Robin Hood af Walter Scott

BRAINLOG (DANMARK)

RESUMÉ

Robin Hood er en fredløs legende fra middelalderen i England, og var også en yderst dygtig bueskytte og sværdkæmper. Han er blevet kendt for at "røve fra de rige og give til de fattige", assisteret af en gruppe andre fredløse kendt som hans mænd. Traditionelt er Robin Hood og hans mænd aiført Lincoln-grønt tøj for at kunne camouflere sig i Sherwoodskoven. Robin Hood bliver ofte portrætteret som en aristokrat som uretmæssigt har fået frataget sit land og dermed blevet gjort til en fredløs af den skruppelløse Sherif i Nottingham og den onde kong Henrik.



VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

- **Velvilje og respekt** - Robin Hood præsenteres som en tyv fordi han "stjal fra de rige for at give til de fattige". Men han var ikke en tyv set fra et etisk perspektiv - han er en helt. Temaet at "de rige giver til de fattige" kan endda analyseres yderligere til et mere enkelt et om "deling". Dette er hovedbudskabet som eleverne får med fra dette eventyr. De ser fattige familier kæmpe og rige mennesker der ikke deler deres rigdom, så de lærer at dele gør alle glade.
- **Solidaritet** - Tyveri og løgn er i sagens natur forkert, men når det er i en god sags tjeneste, er de moralske konsekvenser anderledes. Robin Hood stjæler fra det korrupte og rige regime for de gode fattiges skyld. Budskabet her er at genkende og adskille rigtigt fra forkert og være i stand til at handle med god samvittighed og være parat til at hjælpe dem, der er i vanskeligheder eller mindre heldige end os selv.
- **Venskab og samarbejde** - Venskabet mellem Robin og hans gruppe viser, hvor vigtigt det er at opbygge loyale relationer og et godt samarbejde med mennesker omkring dig.
- **Tiltro** - Uanset om det er at lave din egen mjød af honning, når du ingen andre midler har, at tage korn fra den kongelige kirke for at plante lokale marker i desperate tider, eller den klassiske "Robin Hood-mentalitet": stjæle fra de rige og give til de fattige, kommer følelsen af retfærdighed fra tider, hvor samfundet (i dette tilfælde Kong Henrik) svigter sit folk. I stedet for at tage straffen, er der nogle få udvalgte der vælger at udfordre autoriteterne. Nogle af dem kaldes for oprørere, men de fleste husker vi som helte. Gå ikke glip af din chance for at være helten, når du har muligheden for at hjælpe andre.
- **Ærlighed** - Vær ærlig, selv når det er noget den anden person ikke ønsker at høre. De kan måske ikke lide, hvad du har at sige, men de vil respektere dig for din tapperhed og ærlighed.

6. Robin Hood af Walter Scott

BRAINLOG (DANMARK)

AKTIVITETER

Aktivitet 1- Nøgleskabets vogter

Vælg 1 person i klassen der skal være nøglernes vogter. Nøglevogteren sidder i den ene ende af rummet/klasselokalet med lukkede øjne og et sæt nøgler (eller klokker) bag ryggen. Resten af klassen sætter sig så i den modsatte ende af rummet/klasselokalet. Der vælges så en person fra gruppen til at snige sig op til vogteren og tage nøglerne. Når personen så er vendt tilbage til gruppen, skal alle samarbejde om at skjule, hvem der har nøglerne. Nøglevogteren får så lov til at gætte, hvem der har nøglerne.

Hvorfor ikke give dem op til 3 chancer for at gætte?

Aktivitet 2 - Robin Hood kommer

Dette er en aktivitet, hvor man skal lytte og reagere. Gruppelederen/læreren eller en udpeget person fra gruppen er den der råber op, og deres opgave er at råbe følgende instruktioner, og målet for resten af gruppen er at reagere så hurtigt som muligt. Den der er langsomst til at reagere bliver hjælper for den der råber op, og holder øje med den langsomste person eller den der begår en fejl.

Instruktion

-Robin Hood

-Sheriffen af Nottingham & Lady Marian

-De fredløse

-Lille John

-Den snedige kobbersmed

-Den fæle Guy af Gisborne

Reaktion

-Poser som om du skyder med bue og pil
Besvar opråbet med en ond latter - jo mere fjollet, jo bedre.

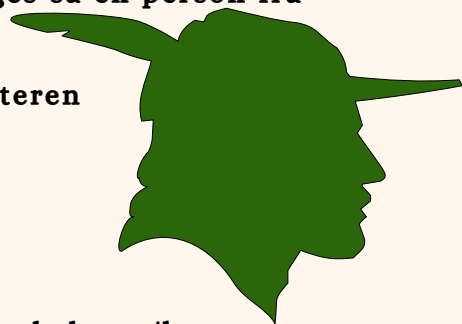
-Sæt dig i par. Den ene person er Sheriffen, og den anden er Lady Marian i sin vogn med hænderne på Sheriffs skuldre. Sammen galopperer de rundt i rummet.

-De mange fredløse skal så snige sig bag om den der råber op, og forsøge at stjæle mønter, og når de vender sig om skal de stå stille.

-Sæt jer sammen to og to. Den ene person er Lille John og den anden er Robin. Robin skal så hoppe op på hans ryg og være klar til at blive båret over floden.

-Alle skal løbe hen til den "nordlige" mur. Alle skal løbe hen til den "sydlige" mur.

-Alle skal løbe hen til den "østlige" mur. Alle skal løbe til den "vestlige" mur.



7. Den bestøvlede kat af Charles Perrault

LAND F EDUCATION AND DEVELOPMENT (IRELAND)

RESUMÉ

En ung mand arver intet efter sin afdøde far bortset fra en kat. Den talende kat fortæller den unge mand, at han er bedre stillet end han tror, han er. Katten sætter sig derefter for at gøre den unge mand rig.



VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

Det kan virke som en historie uden værdier, og nogle forældre vil måske mene, at Den Støvlede Kat ikke har en passende morale for undervisning til børn, men der er flere ting vi kan lære af den:

- **Mod, opfindsomhed og snilde:** Den Bestøvlede Kat viser mod gennem hele historien, hvor han står i risikable situationer og altid kommer ud på den anden side på grund af sin store opfindsomhed.
- **Kreativitet:** Dette indebærer, at man skal fortolke virkeligheden på en særlig måde, ikke som situationer der umiddelbart er til nytte, men som gode kilder til at se nye muligheder. Med lidt fantasi kan en slags situation blive til en helt anden.
- **Selvtillid, rette indstilling, tålmodighed og viljestyrke:** "Den Bestøvlede Kat" lærer os at vi med den rette indstilling - uden at fortvivle - kan opnå små succeser indtil vi når toppen.
- **Retfærdighed:** I sidste ende skaber "Den Bestøvlede Kat" en vis form retfærdighed. Møllerens fordeling af arven var noget ubalanceret. Mens han gav sine to første sønner jord og en mølle, efterlod han kun en kat til den unge mand. Faderen vidste dog, hvad han gjorde, da han var sikker på, at den snedige kat ville føre hans søn til en velfortjent plads i samfundet.
- **Intelligens:** Når det drejer sig om at komme ud af et problem, er der intet mere effektivt end en god og vel planlagt strategi, og det var det som Den Bestøvlede Kat benyttede sig af.

7. Den bestøvlede kat af Charles Perrault

LAND F EDUCATION AND DEVELOPMENT (IRELAND)

AKTIVITETER

I denne aktivitet vil lærerne efter oplæsningen af stykket give eleverne et ark med spørgsmål. De har derefter 10 minutter til at besvare dem **individuel**t.

1. Spørgsmål

- Mener du, at vores hovedperson oprigtigt er ond?
- Hvorfor tror du, at han opfører sig sådan?
- Beskriv Den Bestøvlede Kat med kun tre adjektiver.
- Har nogle af de ovenstående adjektiver en negativ konnotation i samfundet?
- Hvilke af dem og hvorfor tror du, at det kan være tilfældet?
- Tror du, at Grev Karabas ville være blevet berømt uden hjælp fra Den Bestøvlede Kat?



2. I anden del af aktiviteten går eleverne sammen **i par**. Den ene vil repræsentere Den Bestøvlede Kat og den anden Grev Karabas.

Hver gruppe skal finde på en dialog. Lærerne bør minde eleverne om det særlige forhold mellem de to karakterer, fordi de skal forsøge at tilpasse deres dialog til deres karakterers personligheder.

Når alle grupperne har lavet deres egne dialoger, deler de elever der har spillet Den Bestøvlede Kat deres karaktertræk og replikker. Parallelt gør de der repræsenterede Grev Karabas det samme. Ideen er at give denne del af aktiviteten mere sammenspil og tilføje gruppearbejde.

3. Til sidst læser læreren det næste afsnit af historien højt. Eleverne skal argumentere for, hvordan katten når sit mål.

7. Den bestøvlede kat af Charles Perrault

LAND F EDUCATION AND DEVELOPMENT (IRLAND)

AKTIVITETER

Den store troldmand tog imod ham så høfligt som en troldmand kunne, og fik ham til at sætte sig ned.

"Jeg har hørt, at du er en stor troldmand og kan forvandle dig til alle mulige slags dyr. Hvis det drejer sig om et mellemstort dyr som en ræv eller en hund, så tror jeg på det. Men jeg tror ikke, at du kan forvandle dig til et kæmpestort dyr som for eksempel en elefant. Jeg vil gerne se, om du virkelig kan, og derfor er jeg kommet." sagde katten.

"Det er sandt," svarede troldmanden groft, "og for at overbevise dig skal du nu se mig blive til en løve."

Katten blev så forskrækket ved synet af en løve så tæt på ham, at han straks klatrede ned i rendestenen. Lidt efter, da Kat så, at troldmanden havde genoptaget sin naturlige form kom han ned og indrømmede, at han havde været meget bange.

"Jeg har desuden fået at vide," sagde katten, "men jeg ved ikke, om jeg skal tro på det, at du også har evnen til at forvandle dig til de mindste dyr, for eksempel at forvandle dig til en rotte eller en mus, men jeg må indrømme, at jeg tror at det er umuligt."

"Umuligt!" råbte trolden, "det skal du se." Og samtidig forvandlede han sig til en mus og begyndte at løbe rundt på gulvet. Det opdagede katten ikke for han sprang på den og spiste den.

Nu stiller læreren disse spørgsmål til hele klassen. Eleverne skal dele deres tanker:

- Kan overtalelse tjene til et godt formål?
- Er en snu person en intelligent person?
- Tror I, at kreativitet hjalp Katten til at nå sine mål?
- Hvem betragter sig selv som kreative her?
- Hvordan kan vi anvende kreativitet i vores dagligdag?



8. Gullivers rejser af Jonathan Swift

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMÆNIEN)

RESUMÉ

Gullivers Rejser fortæller historien om Lemuel Gulliver, en englænder, der er uddannet kirurg, og som begynder en rejse til udlandet da hans forretning fejler. Gulliver fortæller os om sine eventyr på disse rejser.



Gullivers eventyr begynder i Lilliput, da han vågner efter sit skibsforlis, og han bliver fanget med små tråde af små mennesker, der er optaget af hans tilstedeværelse og forsøger at forsvare sig. De er meget modige, og de tyer endda til vold for at forsvare deres rige, selv om deres pile kun er lidt stærkere end et nålestik. Men i det hele taget er de gæstfrie, selvom de ved at fodre Gulliver risikerer hungersnød i deres land, da han spiser mere mad end tusind Lilliputtere. Gulliver bliver ført ind i hovedstaden i en stor vogn, som Lilliputterne har bygget specielt til formålet. Han bliver præsenteret for kejseren, som bliver underholdt af Gulliver, ligesom Gulliver bliver smigret af de kongeliges opmærksomhed. Gulliver bliver en national ressource, som bruges af hæren i dens krig mod Blefuscu-folket, som Lilliputterne hader på grund af deres forskellige synspunkter til den rigtige måde at knække æg på. Da Gulliver slukker en brand på en fornærmende måde, bliver han dømt til at blive skudt i øjnene og dø af sult. Det er på det tidspunkt, at han forsøger at flygte til Blefuscu. Der lykkes det ham at reparere en båd og sejle til England.

Efter at have opholdt sig i England med sin kone og familie i to måneder begynder Gulliver en ny sørejse, som fører ham til et kæmpernes land kaldet Brobdingnag. Derefter sætter Gulliver igen sejl og ender efter et angreb fra pirater i Laputa, en flydende ø, hvor akademikere og teoretikere bor, og de undertrykker landet nedenunder, kaldet Balnibarbi. Folk fra disse øer laver videnskabelig forskning, der virker upraktisk, og indbyggerne har ingen reel realitetssans. Gulliver møder en videnskabsmand, der forsøger at forvandle is til krudt. En arkitekt er ved at designe en måde at bygge huse på fra taget og nedad, og en blind mester lærer sine blinde lærlinge at blande farver til malere efter lugt og berøring.

Gulliver forsøger at rejse til Luggnagg, men han finder intet skib tilgængeligt. Da han skal vente en måned, får han det råd at tage en tur til Glubbdubdrib, tryllekunstnernes ø. Gulliver besøger guvernøren på Glubbdubdrib, som fortæller Gulliver at han har magten til at fremkalde enhver skygge, som han ønsker. Derefter ser han den karthagiske general Hannibal og de romerske ledere Cæsar, Pompejus og Brutus. På sin rejse til Luggnagg finder Gulliver folk der kan blive udødelige, børn, der fødes med en rød plet i panden, kaldet Struldbrugs. Gulliver forestiller sig alle de rigdomme og den viden han kunne få, hvis han var udødelig, men efter at have mødt nogle af disse mennesker som virker ulykkelige og ubehagelige, fortryder han ønsket om udødelighed. Gulliver forlader Luggnagg og ankommer sikkert til Japan.

Gulliver sejler igen, denne gang som kaptajn på et skib kaldet Adventure. Hans besætningsmedlemmer bliver til pirater, og han bliver efterladt på en kyst og begrænset til sin kahyt i flere dage. I det fjerne ser han dyr med langt hår, gedelignende skæg og skarpe kløer, som de bruger til at klatre i træer. Da disse væsener angriber ham, bliver de jaget væk af en hest. Hestene har et særligt sprog og Gulliver tror, at de er magikere forvandlet til heste. Hestene bruger ordene "Yahoo" og "Houyhnhnm", som Gulliver forsøger at udtale. Han finder ud af, at Yahoos er de dyriske væsener der ligner mennesker, mens Houyhnhnm er den førende race - den intelligente art.

Gulliver udvikler en sådan kærlighed til Houyhnhnm'erne, at han ikke længere ønsker at vende tilbage til menneskeheden. Han bliver til sidst bandlyst fra dette samfund og bliver bedt om at forlade det. Han vender tilbage til England, men nægter at have kontakt med sin familie og køber to heste, som han taler med fire timer hver dag.

8. Gullivers rejser af Jonathan Swift

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMÆNIEN)

VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

- **Inklusivitet:** Gulliver, som karakter, bruges ofte som eksempel på at løse problemer der opstår, når en ny person forsøger at komme ind i en bestemt gruppe. De forskellige fællesskaber, såsom Lilliputianerne eller Brobdingnagianerne, kan sammenlignes med forskellige situationer, som vores elever kommer ud for - situationer eller fællesskaber - hvor man i begyndelsen kun kan blive accepteret og derefter nemt kan falde ind, hvis man viser sig at være et godt menneske.

- **Mod:** Gulliver er en eventyrlysten person, klar til at klare alle problemer. Han er aldrig bange for mulige farer og på grund af hans mod, kan han altid finde kreative løsninger på problemerne. Da Gulliver får fortalt om de farer, som Blefuscanerne repræsenterer for Lilliputterne, tilbyder han sin hjælp uden at tøve.

- **God vilje:** Kejseren og Lilliputterne vælger at hjælpe Gulliver ved at give ham mad, drikke og et tæppe. Til gengæld, hjælper Gulliver Lilliputterne i deres krig mod Blefuscanerne.

- **Samarbejde:** Når Gulliver hjælper Lilliputterne i deres krig, lærer han dem vigtigheden af samarbejde, kraften i at skabe fred med de andre, for kun på den måde kan begge lande blive velstående. Da Lilliputterne beder Gulliver om at stjæle fjendens skibe, nægter Gulliver og overbeviser Lilliputterne til at acceptere en fredstraktat.

- **Personlig udvikling:** Da Gulliver møder hestene i Houyhnhnms land, ændrer han fuldstændig sit perspektiv på de ting, han allerede havde lært. Han opdager at hestene er meget intelligente, og at de kan lære ham en ny måde at leve på og en ny måde at omgås dem på. Gulliver er nødt til at forklare hestene betydningen af uærlighed, da de ikke forstår det. Han beviser også sin evne til at overleve ved at finde midler til at skaffe mad og tilberede den.



8. Gullivers rejser af Jonathan Swift

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (ROMENIEN)

AKTIVITETER

Aktivitet 1

MATERIALER: - De forskellige dele af de opsummerede dele fra romanen, kort og blyanter til Hoys-holdet. Holdene kan bruge kostumer eller masker, forskellige symboler

TEAMS:

1. Lilliputerne - 3-4 elever
2. Brobdingnags - 3-4 elever
3. Magikerne - 3-4 elever
4. The Hoys - 3-4 studerende
5. Piraterne - 3-4 elever
6. Gulliver-holdet - 3-4 studerende

Handlingen:

Spillerne spiller forskellige sportsgrene. De har et hold, og de spiller hele tiden. Gulliver er en rejsende og ønsker ikke at komme med på noget hold. Holdmedlemmerne vil have Gulliver med på deres sportshold af forskellige grunde.

Aktiviteter:

1. Hvert hold har 10 minutter til at læse det opsummerede stykke af romanen og reflektere over deres tale til at overbevise Gulliver om at komme med på deres hold.

Hvert hold udpeger en leder til at tale på deres vegne og finder et slogan til at definere holdet, som afspejler holdets motivation og værdier.

2. Holdene har 5 minutter til at præsentere talen:

Hold 1 (Lilliputterne) : Medlemmerne på hold 1 er begyndere og har brug for en stærk ny spiller for at vinde point i fremtidige spil. De præsenterer deres tilbud fra begynderens vinkel, da de anser Gulliver for at være en stor spiller, og beder ham om at være deres guide.
Hold 2 (The Brobdingnags): Dette holds medlemmer mener, at de er meget gode og har brug for at træne en ny spiller for at forberede ham på fremtidige kampe. De anser Gulliver for at være en meget dårlig spiller, men med nogle potentielt gode kvaliteter.

Hold 3 (The Magicians): Magikerne har brug for, at Gulliver lærer dem nye måder at spille på. De anser Gulliver for at være fuld af ressourcer og et pålideligt holdmedlem, da de ikke har stabilitet på deres hold, fordi medlemmerne ofte kommer og går.

Hold 4 (The Hoys): Hoys fortæller Gulliver sandheden: De har brug for ham, fordi de ikke kan tale. De taler kun ved hjælp af tegn og kort. Hoys er stolte og sandfærdige holdspillere, men de handler kun ud fra fornuften, og der kommer aldrig følelser til udtryk.

Hold 5 (Piraterne): Piraterne har kun brug for et større hold. Deres tilbud er kun, at de vil tillade Gulliver at bruge alle metoder til at vinde et spil. De er ligeglade med holdmedlemmerne og kan acceptere hvem som helst.

8. Gullivers rejser af Jonathan Swift

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMENIEN)

AKTIVITETER

3. Gulliver-holdet analyserer hvert tilbud og overvejer, hvordan de kan bruge deres forskellige kvaliteter, og hvor de kan passe ind. De stiller spørgsmål og beslutter sig for, hvilket hold de vil være med på. De skal sammenligne tilbuddene og vælge et hold.

Der skal gives en begrundelse for hvert valg og hvert hold. Gulliver-holdet kan vælge et hold at deltage på.

4. Læreren diskuterer øvelsen med eleverne og stiller de yderligere spørgsmål:

1. Har Gulliver-holdet valgt rigtigt? Forklar hvorfor.
2. Er der et hold, hvor du kunne overveje at passe ind? Hvilket hold og hvorfor?
2. Kan du finde lignende grupper i det virkelige liv? I hvilket miljø?
3. Hvis der ikke var noget tilbud, hvad ville du så gøre for at overbevise holdet om at acceptere dig, eftersom holdet ikke accepterer nye medlemmer?
4. Hvad ville du gøre for at få alle disse hold til at arbejde sammen? Find ting de har til fælles!

Svarene skrives ned og analyseres sammen med læreren.

Aktivitet 2

1. I denne aktivitet skal eleverne skrive alle de ting ned, som de ville have brug for for at føle sig trygge og accepteret, hvis de blev flyttet til en anden gruppe/klasse. Alle eleverne skiftes til at skrive deres ord eller sætninger. Tidsfordeling: 10 minutter

2. Derefter repræsenterer en af eleverne (formentlig en nyankommet i gruppen) Gulliver, der lige er ankommet til Lilliputternes verden, og han skal optræde som værende bange, men stærk; Lilliputterne laver farlige lyde og kaster små genstande efter Gulliver. Gulliver skal sige 4-5 replikker for at overbevise gruppen om, at han ikke er farlig, men at han blot søger ly og mad. Rollen som Gulliver skal spilles af 4-5 elever, og hver elev laver sine egne overbevisende replikker. Der afsættes 5 minutter pr. elev.

3. Hver runde bevæger de andre elever der repræsenterer Lilliputterne sig rundt i klassen og improviserer alle de ting, som Gulliver har brug for, så han føler sig bedre tilpas i deres gruppe. Hvis Gulliver har brug for "hengivenhed" - kommer en elev og krammer ham; hvis Gulliver er tørstig - en eller flere elever improviserer med at bære en flaske eller en kande med vand; hvis Gulliver har brug for at hvile sig - et par elever improviserer sengen ved at holde hinanden i hånden og lave en stol eller en sengelignende seng til Gulliver. Tidsramme: 20-25 minutter pr. aktivitet.

4. Efter aktiviteten bliver eleverne bedt om at skrive alle de problemer ned, som de har hørt fra Gulliver-imiterende klassekammerater, og også lave en top 5 over de bedste trøstende løsninger, som Lilliputtergruppen har fundet på. Tidsramme: 10-15 minutter.

8. Gullivers rejser af Jonathan Swift

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMÆNIEN)

AKTIVITETER

Aktivitet 3

På et skrivebord ligger der et sæt kort, hvorpå der er skrevet: Lilliputianere, Blefuscans, Gulliver. På et andet bord er der kort, hvor der er skrevet ting som: lille, stor, vred, bange, stærk, kreativ, har brug for hjælp, arrogant, ondskabsfuld. Eleverne bliver bedt om at matche egenskaberne/adjektiverne med hver af de tre "karakterer" og forklare deres valg med henvisning til historien. Tidsramme: 10 minutter.

2.Klassen deles op i 3 grupper, der repræsenterer Lilliputterne og Blefuscannerne og Gulliver (gruppen af mæglere). De 2 grupper der er i konflikt, skal improvisere og finde på 3 problemer, som de har med de andre personer.

Eksempel: Lilliputianerne kan sige, at Blefuscans bærer deres fine tøj og får dem til at føle sig mindreværdige. Blefuscannerne kan sige, at Lilliputterne altid stjæler deres ting, når de besøger hinanden. Så begynder "krigen": De to lande råber deres problemer ud til hinanden. Der er 3-4 runder, så hver gruppe kan være Lilliputtere og Blefuscannere. Tidsramme: 15 minutter.

3. Gulliver-holdets rolle er at finde løsninger og mægle i disse problemer. Gulliver-gruppen er opmærksom på de problemer, som hver part "råber" og de konkluderer, hvad der var forkert, hvad der kunne ændres, og hvad de 2 fjender kunne gøre for at stoppe krigen. Tidsramme 15 minutter .

4.Efter rollespillene går eleverne ind på mentimeter.com og skriver de problemer ned, som grupperne gav udtryk for i løbet af improvelserne, og der laves et kort med de vigtigste af dem. Tidsramme 5 minutter.

5.Efter at mindmappet er oprettet, diskuterer læreren med eleverne, hvad der synes at være de daglige problemer, som eleverne står over for i det institutionaliserede eller private liv. Tildelt tid 10 minutter.



8. Gullivers rejser af Jonathan Swift

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMÆNIEN)

AKTIVITETER

Aktivitet 4

1. Eleverne læser det stykke op fra bogen, hvor Gulliver møder hestene i Houyhnhnms land:

"De to heste kom så tæt på mig og kiggede med stor interesse på mit ansigt og mit tøj. De talte igen med hinanden, og så gav den første hest tydelige tegn til mig om at følge med. Han førte mig hen til en lang, lav bygning. Indenfor var der flere store luftige rum uden møbler. Andre heste sad eller lå behageligt på gulvet på rene tæpper. Men hvor var husets herre? Var disse heste hans tjenere? Jeg begyndte at spekulere på, om jeg var ved at blive skør. Så gik det op for mig, at huset ikke tilhørte et menneske, men den hest som havde bragt mig hertil. I dette land var det hestene, ikke menneskene, der bestemte. Jeg begyndte at lære lidt af deres sprog. Deres ord Houyhnhnhnm betyder en hest, og selve ordet lyder meget som den lyd en hest laver. Jeg fandt det meget svært at sige dette ord, og derfor besluttede jeg at forkorte det og kalde dem Houys. Da jeg havde været der et år, gik jeg og klynkede som Houys. Jeg følte en så stærk kærlighed til dem, at jeg planlagde at tilbringe resten af mit liv blandt dem og forsøge at blive mere som dem".

Eleverne arbejder i grupper på 4-5 personer og laver en liste over alle de forskelle, der kan findes i Houyhnhnms verden, idet de tager hensyn til ændringen af rollerne mellem mennesker og heste. De kan henvise til tøj, boliger, holdning, sprog osv. Tidsramme 10-15 minutter.

2. Derefter får eleverne en række opfundne ord: sololo, funfyn, mastody, runrun, huliop osv. De forsøger at gætte en betydning til disse ord og forklarer deres valg. Tidsramme 5-7 minutter

3. Derefter skal de i grupper på 4-5 personer vælge en genstand i klassen og udgive sig for at være denne genstand. De taler deres eget sprog - en gruppe kan være en bog, og de taler "bogsproget". En anden gruppe vælger en skoletaske, og de taler "taskish". Eleverne bevæger sig rundt og deler deres viden, hvor hver gruppe skal lære de andre 3 nye ord på deres sprog og forklare betydningen heraf. Tidsramme 10 minutter

4. Ved afslutningen af impro-øvelsen deler eleverne de nye ord, de har lært, og deres betydning med resten af klassen. De diskuterer de bedste ord, der er blevet skabt under øvelsen. Tidsramme 10 minutter.

5. Efter øvelserne beder læreren eleverne om at skrive et brev til den "nation", som de nød at møde mest og fortælle dem, hvilke andre ting de gerne vil lære om deres anderledes kultur, som også kan forbedre deres personlige udvikling. Tildelt tid 10 minutter.

9. Matilda af Roald Dahl

DIRECTORATE OF PRIMARY EDUCATION OF WESTERN THESSALONIKI
(GREEKLAND)

RESUMÉ

Matilda er en udsøgt og intelligent lille pige. Desværre bliver Matilda misforstået af sin familie, fordi hun er meget anderledes fra deres måde at leve på. Hr. og fru Wormwood og deres søn vil ikke have Matilda og behandler hende dårligt. Matilda begynder endelig i skolen, som har en venlig lærer, loyale venner og en sadistisk rektor. Miss Honey er en vidunderlig kvinde, og hun anerkender straks hendes intelligens og søger at flytte hende til den højeste form, hvor hun kan maksimere hendes potentiale. Desværre er skolen ledet af frøken Trunchbull, en massiv og muskuløs kvinde, som afskyr børn og behandler børnene forfærdeligt, idet hun holder dem på linje med forfærdelige straffe. Matilda begynder at indse at hun har en gave med telekinetiske kræfter, og hun bruger dem til at beskytte sig selv, fru Honey og hendes venner mod hendes forældre og fru Trunchbull.



VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

De værdier, der kommer til udtryk gennem handlingen og begivenhedernes gang er kærlighed, venskab, mod, kærlighed til læring og personlig udvikling samt håndtering af de vanskeligheder der opstår. Derudover belyser Mathildas historie fænomenet mobning i skolemiljøet gennem rektoren der bruger straffe og andre metoder til at intimidere børnene. Derudover kommer devaluering af heltinden i hendes familie og adskillelsen i forholdet til hendes bror til udtryk gennem forældrenes adfærd.

- **Kærlighed til læsning og personlig udvikling:** Matilda forsøger, på trods af de vanskeligheder og forhindringer som hendes forældre lægger for hende, at læse så meget som muligt for at berige sin viden og blive stærkere end dem.
- **Venskab:** Matilda bliver stærkere, idet hun får nye venner og med hjælpen fra fru Honey. De tror på hende og støtter hende i hendes beslutninger.
- **Modighed/mod:** Matilda finder trods vanskelighederne og forældrenes og fru Trunchbulls dårlige opførsel modet til at bevæge sig fremad og træffe og gennemføre sine egne valg.

9. Matilda af Roald Dahl

DIRECTORATE OF PRIMARY EDUCATION OF WESTERN THESSALONIKI
(GREEKLAND)

AKTIVITETER

Mathildas historie har mange karakterer, og hver enkelt af dem har en forskellig personlighed, adfærd og tro. Hele historien er en udfordring som Matilda, fru Honey og hendes klassekammerater og mest Bruce Bogtrotter skal overvinde.

1. Den første del af aktiviteten er op til læreren.

Læreren stiller et spørgsmål til børnene og inddeler dem i hold og beder dem om at besvare det. Spørgsmålet er:

Hvad er en udfordring?



Efterhånden som de har diskuteret besvarelsenerne af spørgsmålene, går lærerne videre til anden del. I anden del giver lærerne børnene en liste over udfordringer og de tre figurer (Matilda, fru Honey og Bruce Bogtrotter) og beder dem om at matche figuren med den mest passende udfordring. (I anden del arbejder hver elev alene.

Matilda

Fru Honey

Bruce Bogtrotter

Uenighed med venner og familie

Følelsen af at være alene

Uvidenhed fra andre

Vrede fra andre

Ingen lytter til dig

At blive tyranniseret af andre

Tvivler på dig selv

Tvivl fra venner og familie

9. Matilda af Roald Dahl

DIRECTORATE OF PRIMARY EDUCATION OF WESTERN THESSALONIKI
(GREEKLAND)

AKTIVITETER

I den tredje del deler læreren så mange roller ud som muligt. Nogle af børnene vil være de gode og nogle af dem vil være de onde. Hvert barn har op til 10-15 minutter til at studere karakteren og udfordringen. Børnene begynder at opføre sig som karaktererne, og de forsøger at klare udfordringerne som de gør.

I fjerde del har læreren mulighed for at give børnene ordet og spille historien igen (improvisation) og fremme den vej, som de gerne vil følge for at overvinde udfordringerne og vanskelighederne.

I den sidste del stiller læreren et sidste spørgsmål til børnene:

Har I stået over for sådanne udfordringer i jeres hverdag?

Og med hvilke andre metoder ville I forsøge at overvinde dem?



10. Harry Potter af J.K Rowling

CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO ASSOCIAZIONE (ITALIEN)

RESUMÉ

Harry Potter er en fantasyroman bestående af 7 bøger skrevet af J.K. Rowling, som er blevet filmatiseret til 8 film. Selv om bøgerne er meget forskellige handler hovedhistorien om en ung troldmand, Harry Potter, og hans venner Hermione Granger og Ron Weasley, der sammen kæmper mod Lord Voldemort, en ond troldmand, som ønsker at blive udødelig og at erobre magten i troldmændenes verden. Han ønsker at overtage Ministeriet for Magi og undertrykke alle troldmænd og Mugglere (ikke-magiske mennesker).

- **Første bog:** Harry Potter er en elleveårig dreng, der bor hos sin onkel, tante og fætter, efter at have mistet sine forældre som spæd. Han finder ud af, at han er troldmand og starter på Hogwarts Skole for Heksekunster og Troldmandsskab. Det er på denne skole at han møder de venner der kommer til at følge ham på hans eventyr. Hagrid - en venlig og omsorgsfuld mand, Albus Dumbledore - den yderst kloge rektor på Hogwarts, Ron og Hermione - trofaste og kampdygtige venner. Eventyret starter, da en ny lærer på skolen bliver besat af Lord Voldemort. Han forsøger at stjæle en sten der bevogtes af rektor Albus Dumbledore, fordi den er et livselixir. Det er trio'en bestående af Harry, Ron og Hermione der formår at stoppe ham.
- **Anden bog:** Ron's søster Ginny får fat i en gammel dagbog der tilhørte den unge Voldemort, og gennem denne kan alle kommunikere med ham. Det ved hun dog ikke og begynder at bruge dagbogen i en sådan grad, at hun bliver besat. Voldemort bruger hende til at åbne hemmelighedernes kammer, som rummer en uhyrlig slange der især går efter mugglere. Slangen slippes fri og begynder at gøre mange mennesker (herunder Hermione) fortræd. Harry og Ron løser problemerne og redder alle, selvfølgelig også Hermione og Ginny.

10. Harry Potter af J.K Rowling

CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO ASSOCIAZIONE (ITALIEN)

- **Tredje bog:** Det er Harrys gudfar, Sirius Black, som også er hans forældres bedste ven. Sirius ankommer til Hogwarts (i form af en hund) for at angribe den person, der var årsag til Harrys forældres død. Den ansvarlige er Rons rotte der kan skifte form, og som forsøger at løbe væk fra Sirius. Derefter går det op for Harry, at Sirius er uskyldig og han forsøger at redde ham fra fængselsvagterne.



- **Fjerde bog:** Der er en magisk trekamp mellem tre troldmandsskoler, hvor nogen nominerer Harry. Den unge troldmand klarede flere udfordringer i turneringen og han nåede frem til trofæet sammen med en anden elev fra Hogwarts. De rører begge ved trofæet på samme tid og bliver transporteret til det sted, hvor Voldemort forsøger at komme tilbage til livet.
- **Femte bog:** Det er meget få mennesker der tror på, at Voldemort er tilbage, og det gjorde ministeriet for magi heller ikke, så de betragter Harry og Dumbledore som løgnere. Elev-trioen, også kaldt Dumbledores hær, træner for at møde Voldemort en dag og tager til sidst til ministeriet for at få fat i et minde om Harry og Voldemort.
- **Sjette bog:** Denne del af historien handler mest om en bog der ejes af "Halvblodsprinsen". Harry lærer mere om Voldemorts liv, og hvordan han er i stand til at dele sit liv op i små dele og forbinde dem med forskellige genstande som f.eks. dagbogen i 2. del, en ring, en medaljon osv.
- **Syvende bog:** Trioen sætter sig for at ødelægge de dele, de finder der blev nævnt i sjette bog, idet verden er blevet overtaget af Voldemort og hans folk.

10. Harry Potter af J.K. Rowling

CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO ASSOCIAZIONE (ITALIEN)

VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

- **Dialog og personlig udvikling:** Vær ikke bange for at tale om tingene. Dette relateres til ordet Voldemort "ham, der ikke skal nævnes". Symbolet for noget, vi er for bange for at tale om. Som Dumbledore sagde: "Frygten for et navn øger frygten for selve tingen".
- **Venskab:** Harry, Hermione og Ron er en vigtig trio for historiens udvikling. De hjælper hinanden og støtter hinanden i alle vanskeligheder og udfordringer.
- **Samarbejde:** Der er et stort fællesskab med en følelse af inklusion, som også styrkes af de fire huses tilstedeværelse: Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff og Slytherin.
- **Modstandsdygtighed/bestemtthed:** Karakteren Harry lærer at han aldrig skal give op. Han ødelagde Horcrux'en og stod over for forskellige svære udfordringer (selv om han fik en masse hjælp undervejs), men han holdt ud gennem det hele. Nogle gange mislykkedes det, andre gange lykkedes det.
- **Accept/tolerance:** Den tilbagevendende værdi i bogserien er accepten af andre med forskellige baggrunde og overbevisninger. Dette tema udforskes gennem skildringen af nogle renblods troldmænds foragt over de mugglefødte troldmænd. Familien Malfoy symboliserer intolerance og racisme, mens familien Weasley er blandt de renblodede der fuldt ud accepterer folk uanset deres baggrund.
- **Lighed:** Husalfernes slaveri og kampen for deres rettigheder (startet af Hermione Granger og S.P.E.W., eller Society for the Promotion of Elfish Welfare, blev grundlagt af Hermione Granger på hendes fjerde år på Hogwarts for at fremme frigørelse og rettigheder for husalferne) er et andet eksempel på vigtigheden af lighed.

10. Harry Potter af J.K Rowling

CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO ASSOCIAZIONE (ITALIEN)

AKTIVITETER

Harry Potters bøger har mange forskellige karakterer og historier. Derfor er det vigtigt at identificere nogle af hovedpersonerne og deres karaktertræk for at forstå, hvilke værdier der er knyttet til dem.

Nogle karakterer/karaktertræk som man bestemt ikke kan gå glip af i historien:

- Lord Voldemort med sin arrogance og egoisme;
- Harry, Ron og Hermione med deres mod og beslutsomhed;
- Snape er en arrogant karakter, som vil vise sig at være empatisk;
- Dumbledore er ekstremt klog;
- De ydmyge og underdanige husalfe;
- Flere troldmænd fra det gode parti, der er kendetegnet ved venlighed og ærlighed
- Flere troldmænd fra det onde parti, der er karakteriseret ved arrogance



Første skridt: Læreren tildeler hovedpersonerne til eleverne. Kategorierne af gode og onde troldmænd kan nemt tilpasses til antallet af elever i klassen.

Andet trin: Når rollerne er blevet tildelt, følger en kort diskussion om karaktertræk og den gestus eller de udtryk, de kan bruge, f.eks.: Den hovmodige Snape kan se fordømmende ned på alle, den venlige og modige Hermione, Ron og Harry kan bruge et stolt og venligt udtryk osv.

Tredje trin: Eleverne begynder at gå rundt i rummet og forsøger at udfylde hele klasseværelset og udfolde udtryk og bevægelser, som de føler passer til den karakter, de har fået tildelt, og begynder at interagere med andre gennem non-verbal kommunikation. Dette vil give eleverne mulighed for at blive bevidste om karakteren og den interaktion den har med andre, og forsøge at udvikle det non-verbale sprog efter bedste evne.

Fjerde trin: Nu er det tid til at tage aktion. Eleverne begynder at interagere med de forskellige karakterer ved hjælp af verbalt sprog og iscenesætter en lille komedie. På dette stadie skal man huske på, at:

Ingen af troldmændene fra det gode parti kan udtale Lord Voltmorts navn. De kan tale om ham som "ham, der ikke skal nævnes ved navn".

- Ved komediens afslutning skal alle være i stand til at råbe Lord Voltmorts navn.

10. Harry Potter af J.K Rowling

CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO ASSOCIAZIONE (ITALIEN)

AKTIVITETER

Femte trin: Eleverne kan og bør være i stand til at bestemme, hvordan historien skal udvikle sig og ende.

I løbet af historiens udvikling vil der helt sikkert opstå dynamikker, som adskiller de gode troldmænds verden fra de onde troldmænds verden. Det er vigtigt at understrege, at alle karakterer er afgørende for fortællingens udvikling og de vigtige sammenhæng mellem de forskellige karakterer. Hermione er f.eks. modig og beslutsom, og hendes adfærd er knyttet til husalfernes tilstedeværelse og nødvendigheden af at befri dem. Omvendt ville husalferne ikke have nogen grund til at eksistere, hvis der ikke var Hermione. Lord Voldemort eksisterer i tæt sammenhæng med Harry og så videre. Dette er en vigtig proces at fremhæve, fordi det er med til at øge følelsen af inklusion og retfærdighed.

Nogle spørgsmål, som læreren kan stille som en afsluttende diskussion, er:

- Hvor har du "metaforisk set" farven hvid og sort/ond og god? Forklar kort hvorfor.
- I hvilken scene følte du dig godt tilpas, og i hvilken scene følte du dig i stedet ukomfortabel?
- Hvad ville du ændre ved den karakter, du har fået tildelt?



11. Wonder af Raquel Jamarillo Palacio

LAND F EDUCATION AND DEVELOPMENT (IRLAND)

RESUMÉ

August Pullman er en tiårig dreng, der lider af Treacher-Collyns, et syndrom, der er kendetegnet ved en deformitet i kraniet og ansigtet. Hans forældre, som altid har beskyttet ham, beslutter at sende ham i skole. Han får sig nogle nye erfaringer, fordi nogle gør grin med hans udseende, men han lærer også at kende sig selv, at forsvare sig selv og at forstå, at der altid er gode mennesker, der er villige til at hjælpe, ikke at dømme og at føle empati for andre.

VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

•**Kærlighed og hengivenhed:** Augusts forældre elsker deres barn over alt andet, og han føler denne kærlighed fra sin familie, hvilket giver ham mod til at gøre mange af de ting, han gør.

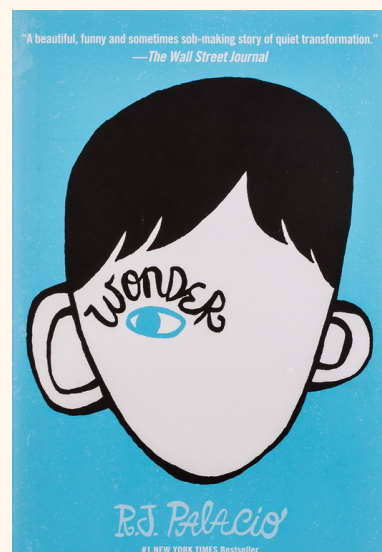
•**Respekt:** Det er noget, vi alle forventer og fortjener, men det fungerer på to måder: vi skal vise respekt til andre til gengæld. Wonder lærer moralen om ikke at dømme en bog ud fra dens omslag. Vi bør aldrig dømme nogen uden at tage os tid til at lære dem at kende.

•**Kamp/mod/tapperhed:** Hvis nogen bragte August ned, gjorde han noget ved det. Han var ikke bange for at stå op for sig selv.

•**Venskab:** August kom ind på sin nye skole med to nye venner. De var børn, som elskede August uanset hvad. Værdien af venskab beskrives her som en af de vigtigste ting i ethvert barns liv.

•**Venlighed** •**Selvtillid**

•**Tilgivelse** •**Ærlighed**



11. Wonder af Raquel Jamarillo Palacio

LAND F EDUCATION AND DEVELOPMENT (IRLAND)

AKTIVITETER

1. Eleverne skal individuelt besvare følgende spørgsmål:

- Hvordan vil du definere August med ét ord?
- Hvorfor tror du, at August selv er så stærk?
- Tror du, at hans forældre hjælper ham med at være selvsikker?
- Er dine forældre en støttende for dig?

2. Når I har besvaret disse spørgsmål, spiller klassen en scene fra Wonder.

En elev vil skulle fortolke August, da han først kom til skolen. Resten vil agere som fremmede. De skal genskabe den første skoledag, når der kommer en ny ind i klassen.

Hvordan ville du opføre dig over for en ny kollega? - spørger læreren.

Den elev, der spiller August, skal opføre sig forsigtigt. Han/hun kan bære en maske eller en kasket for at adskille sig fra andre elever. Når August kommer ind i klassen, begynder eleverne at snakke og gøre grin med hans/hendes udseende. Kun to af dem vil komme tæt på August for at blive venner. Denne scene skal foregå naturligt, og eleverne skal finde på deres egne dialoger.

3. Efter denne del af aktiviteten samles hele klassen igen, og læreren hænger stykker af papir ud med specifikke spørgsmål, så eleverne kan skrive deres følelser ned. "August" vil blive spurgt:

- Hvordan havde du det, da alle grinede af dig?
- Følte du dig stærkere, bedre eller gladere, da to mennesker kom til dig?

Når han/hun vender papiret, vises ordet MODIGT skrevet.

Resten af eleverne vil blive spurgt:

- Griner du altid af folk, der er anderledes?
- Hvorfor tror du, at du grinede af August?
- Tænkte du på hans/hendes følelser, mens I snakkede?

Når eleverne vender papiret, står der skrevet ordet RESPEKT.

4. Klassen skal nu reflektere over ordets betydning og dets anvendelse i det virkelige liv. Læreren kan forklare:

Det er det, der gør August til en helt, at være modig og have mod til at klare svære situationer. Hvis vi tænker over det, er de mennesker, der ikke respekterer den anden og gør grin med forskellen, taberne i historien.

12. Den selviske kæmpe af Oscar Wilde

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMÆNIEN)

RESUMÉ

Der var engang en egoistisk kæmpe, som havde en meget smuk have. Men han boede der ikke, fordi han var taget hjem til sin ven for lang tid siden. Hver eftermiddag når de kom hjem fra skole, plejede børnene at lege der. En dag da han vendte tilbage fra sin ven efter syv år, fandt han børnene lege i sin have. Han blev meget vred. Han skældte dem ud og jagede dem væk derfra og sagde, at de ikke måtte lege der. Han satte også en stor mur rundt om hele haven. Men derefter kom der aldrig behagelige årstider som forår, sommer eller efterår. Der var kun vinter og vinter. Han kunne ikke forstå, hvorfor hans have var blevet trist og ufrugtbar.

En dag så han, at børnene var kommet ind i hans have gennem et lille hul i muren. Nu så haven varm og attraktiv ud. Kæmpen blev meget glad. Men i et hjørne (af haven) var det stadig vinter. Der var en lille dreng der, som ikke kunne klatre op i et træ. Nu havde kæmpens hjerte ændret sig. Han hjalp den lille dreng med at klatre op i træet, og han tillod børnene at lege der hver dag. Men det lille barn kom aldrig mere tilbage. Kæmpen spurgte børnene om ham, men ingen kunne give nogle oplysninger om ham.

Efter mange år så kæmpen barnet igen fra sit værelse. Han gik hen til barnet. Barnets håndflader og fødder var såret med søm. Han fortalte kæmpen at de var 'kærlighedens sår'. Til sidst tog barnet kæmpen med ham med sig ind i sin have - det vil sige Paradiset. På denne måde var det Herre Kristus selv der var kommet i barnets forklædning for at tage ham til himlen.

VÆRDIER I FORTÆLLINGEN

- **Venlighed:** Kæmpen lærte at dele og brød endelig murene ned og tillod børnene at lege i hans have
- **Venskab:** Da kæmpen hjalp den lille dreng med at klatre op i træet, lagde han armene om kæmpens hals og kyssede ham og viste ham et tegn på venskab.
- **Medfølelse:** Han deler sin have med børnene og viser, at han er en god ven. Kæmpen blev medfølelsende og villig til at tænke på andre
- **Kraft til forandring:** Da Kæmpen ændrede sin holdning og adfærd, ændrede haven sig tilsvarende. Haven blev et himmelsk sted med farver af vitalitet, glæde og nydelse
- **Glæde:** Han lærte, at lykke betyder at nyde andres selskab.
- **Selviskhed:** I sidste ende er den vigtigste lektie i historien at kæmpen indså, at det at være egoistisk kun kan bringe ham sorg og elendighed, så han lærte at elske, dele og være uselvisk.



12. Den selviske kæmpe af Oscar Wilde

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMÆNIEN)

AKTIVITETER

1. Opvarmning: Forestil dig haven (5 min.)

Dette er en blid fantasiøvelse for at få alle i stemning til dramaet og til at komme ind i rammerne for Den selviske kæmpe. Bed eleverne om at finde et rum for sig selv og lukke øjnene. Læs følgende afsnit fra åbningen af Den selviske kæmpe højt:

"Det var en dejlig have med blødt grønt græs. Her og der over græsset stod smukke blomster som stjerner, og der var tolv ferskentræer, som om foråret blomstrede fint i lyserøde og perlemorsfarvede blomster og om efteråret bar rige frugter. Fuglene sad på træerne og sang så sødt, at børnene plejede at stoppe deres lege for at lytte til dem.

Når eleverne åbner øjnene skal de forestille sig, at de befinder sig i Kæmpens have. Vejled dem verbalt til at se sig omkring og udforske deres fantasihave. Eleverne bør arbejde alene i denne øvelse, og der bør ikke bruges ord eller lyde.

2. Gruppediskussion (5 min.)

Bed eleverne om at give feedback på, hvordan de hver især forestillede sig, at Kæmpens have så ud. Hvor ens var de haver de skabte i deres fantasi?

3. Improviseret scene: Vi savner haven! (10 min. forberedelse)

Del klassen op i grupper. Cirka fire elever pr. gruppe bør fungere godt. Eleverne improviserer nu som venner uden for havens mure, der længes efter at komme tilbage indenfor og husker, hvor dejligt det plejede at være når de kunne lege der. Vælg en eller to grupper til at vise korte uddrag af deres improvisationer.

4. Rolle på væggen: Kæmpen før og efter (20 min.)

Del klassen op i grupper. Du kan eventuelt lade eleverne fortsætte med at arbejde i de samme grupper som før; grupper på op til ca. seks personer fungerer dog også godt til denne øvelse.

Giv hver gruppe en strimmel af papiret og nogle kuglepenne. En elev skal lægge sig på papiret, og alle andre i gruppen hjælper med at tegne omridset af deres krop. Dette omrids repræsenterer nu kæmpen.

12. Den selviske kæmpe af Oscar Wilde

LICEUL TEORETIC GRIGORE MOISIL TIMISOARA (RUMENIEN).

AKTIVITETER

Bed først eleverne om at fokusere på kæmpen i begyndelsen af historien.

Bed dem om at skrive de fakta, som de ved om Kæmpen på ydersiden af figuromridset. Det kan f.eks. være oplysninger om, hvor han bor, hvem han kender eller har forbindelse til osv. (Der er måske ikke mange oplysninger om dette, men det er altid interessant at se, hvad eleverne kommer frem til).

Bed dem dernæst om at skrive de tanker og følelser, som kæmpen har ned inden for omridset. Efter ca. 10 minutter giver du hver gruppe et nyt stykke papir og beder dem igen lave et figuromrids på det.

Denne gang skal de gentage øvelsen, men med tanke på Kæmpen mod slutningen af historien. Hvad har ændret sig ved ham?

5. Gruppediskussion: Gruppesamtaler: Overvejelse af kæmpen (15 minutter)

Giv grupperne mulighed for at dele deres kreationer med resten af klassen. Hvad har de opdaget om Kæmpen gennem denne øvelse? Hvordan ændrer han sig mellem begyndelsen og slutningen af historien?

Bed især eleverne om at overveje i gruppen, om der er nogle vigtige ændringer der gør kæmpen mere sympatisk? Hvilke er det?

6. Vox Pops: Husk på kæmpen (15 min.)

Bed klassen om at danne et publikum og udvælge fem eller seks elever til at stå i et "forestillingsrum".

Vi skal nu forestille os, at vi befinder os helt til sidst i historien, og at Kæmpen er død. En lokal nyhedsreporter har samlet nogle lokale beboere, hvoraf nogle eller alle måske har nydt at lege i Kæmpens have som børn, til at fortælle om deres minder om Kæmpen. Vælg en elev til at være nyhedsreporteren. Han eller hun kan forestille sig, at der er en mikrofon og et kamera. Dette er "omvandrende reporter"-stil!

En efter en spørger reporteren de forsamlede beboere, hvad de husker om Kæmpen. Hvordan har de det nu, hvor han er gået bort?

Giv et par grupper mulighed for at prøve denne øvelse.

7. I fællesskab (5 minutter)

Afslut denne lektion ved at bede eleverne om at overveje karakterudviklingen af Kæmpen i løbet af historien.

Hvordan ændrer vores følelser for ham sig og hvorfor?
Hvad fortæller det os, og hvordan får det os til at føle?





INKLUDERENDE IMPRO TEATER



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union