

1. Års projektopgave

*Gitte Bergerud Hansen, Fatma Neslihan Ese, Selma Durakovic,
Michael Christian Andersen & Fruzsina Fanni Kacsor.*

Valg af eventyr

Da vi havde bestemt os for, at gøre Mutter og Mus udfordring til vores 1. års opgave, startede vi med, diskutere, hvordan vi kunne gøre skuespillet lettere for børnene, at gå til. Vi ville lave en manual, der uden ord, genfortalte historien i billeder og stemninger.

Dernæst læste vi en masse eventyr, med øje på hvor mange karakterer der optrådte i eventyret og hvilke læringsmæssige kvaliteter, vi mente kunne drages derfra.

Da Mutter og mus lagde særlig vægt på H.C. Andersen, var det også her vi tog fat. Og faktisk nåede frem til, at H.C. Andersens eventyr ikke var specielt egnede, da han har tendens til, at inddrage et kæmpe persongalleri. I "De vilde Svaner" optræder f. eks mindst 29 karakterer, der alle har deres vigtighed. Vi var derfor begyndt at kigge på Grimms eventyr, da vi kom i tanke om eventyret om Klodshans. Her optræder 10 karakterer og historien har spændende emner omkring kreativitet og det faktum, at det at være anderledes ikke altid er en dårlig ting.

Da vi var til møde med Lisa fra Mutter og Mus, var hun meget ivrig efter, at vi valgte "Den Grimme Ælling". Hun ville gerne være med til, at udvikle redskaber der kunne italesætte inklusion og eksklusion, hvilket dette eventyr jo mesterligt gør. Det lod vi os overtale til, da vi også selv kunne se de muligheder, som "Den Grimme Ælling" byder på, som fx. Inklusion, eksklusion og reaktiondannelse. Vi blev dog, for at holde prisen på kostumeserien nede, nødt til, at skære nogle af de mindre centrale karakterer ud.

Forberedelse af prototype

Ved forberedelsen af selve prototypen, fik vi først og fremmest skrevet en liste ned med potentielle ideér til, hvordan vi helst gerne ville have den skulle ende med at se ud. Vi blev enige om at lave en eventyr manual til brug, som en form for "manuskript", som kunne lede børnene fra start til slut i det teater stykke vi ville lave med dem. En bog med selv tegnede figurer og materialer fra naturen til at klistre på i relevans til det natur vores eventyr kom til at handle om. Vi købte en stak H.C.Andersens Eventyre i Pixibøger hjem til inspiration til at vælge et eventyr, som ville passe til vores målgruppe af børn. Da vi efter vores møde med Mutter & Mus blev enige om at introducere "Den

1. Års projektopgave

*Gitte Bergerud Hansen, Fatma Neslihan Ese, Selma Durakovic,
Michael Christian Andersen & Fruzsina Fanni Kacsor.*

Grimme Ælling” for Tommerup Børnehave, gik vi straks i gang med planlægning af de mest relevante episoder i eventyret. Efter megen bladren i Pixibogen, fik vi inddelt eventyret i endnu mindre bidder og begyndte at kraere tegningerne i str. A4 ark papir:

1) **Der var engang...**

Illustrationen viser Andemor sidde med sine 3 æg; reden er lavet af tørret græs og strå, som er løbende blevet limet på samt æggene, som er helt almindelige frilandsæggeskaller. Andemor og selve baggrunden på tegningen er tegnet med tuscher og farvelagt følgende. Tanken bag at lave manualen i delvist 3D form var at give børnene inspiration til at bruge naturens materialer til deres billedkunst og vise at billeder ikke kun behøver at være 2D men at der ved at give tegningen noget fra den virkelige verden kan gøre den mere nærværende og (relaterbart?)...

2) **Æggene klækkes...**

På billedet er de 3 små ællinger endelig klækket ud; placeringen af de to ællinger, som er Andemors egne, er blevet placeret øverst på papiret og kigger ned mod deres broder, hvorimod ”Den Grimme Ælling” ligger kajtet i bunden af tegningen, med obnorme fødder og en lang hals. Æggeskallerne er blevet spredt limet på billedet, for at illustrere udklækkede ællinger og fjer for at udtrykke deres forskelligheder, hvor de små ællingers fjer er små og brune og ”Den Grimme Ælling’s” gråhvide og dybt anderledes i form og længde.

3) **Forsvind din Grimme Ælling!**

Tegningen er tydeligvis meget dynamisk på trods af der kun er 3 figurer på billedet; her blev der sat fokus på, hvordan ”Den Grimme Ælling” har det mens Kalkunen og Andrikken skælder ud og kalder ham grimme ting, som gør ham ked af det. Dette illustrerede vi ved at lave et sort hul om ællingen og tegne hans vinger således så de dækker hans ansigt og hans ben er bøjet indad, som om han er ved at knække sammen i gråd. Fjerne er spredt ud over hele billedet for at give en fornemmelse af dramatik og...

1. Års projektopgave

*Gitte Bergerud Hansen, Fatma Neslihan Ese, Selma Durakovic,
Michael Christian Andersen & Fruzsina Fanni Kacsor.*

4) **Efteråret er kommet...**

Her valgte vi at inddele hele papiret i 3 dele; hvor det øverste billede viser tydeligt at det er blevet efterår og "Den Grimme Ælling" hænger med næbet og græder stille. Han møder 3 dyr (andrik, vildgase og en jagthund), som forlader ham af 3 forskellige årsager – Andrikken flyver sydpå og vil ikke så gerne have ællingen gift ind i sin flok. Vildgasen ville nu gerne have ællingen med sydpå, desværre bliver gasen skudt og dør på stedet inden de når så langt, som overhoved at lette. Jagthunden ignorerer "Den Grimme Ælling", hvor ællingen føler sig endnu mere forhadet og ligegyldig.

5) **Svane smuk...**

Til slut er ællingen blevet til en stor smuk svane og vejret er godt og harmonisk; det er tydeligt at se svanens glæde ved endelig at passe ind og være enerkendt af sine omgivelser. Vi limede svanefjer på tegningen for at vise hvor fine dens fjer egentlig er, sammenlignet med de fjer ællingen havde i starten af eventyret.

Tegningerne indeholder kun illustrationer, der er ingen ord inddraget da vi lagde vægt på at børnene skulle læse i billeder.

Første besøg i børnehaven

Vores Team står og venter i motorikrummet, som vi fik til rådighed og venter på at børnene kommer ind. Børnene kommer stille ind, og er samlet i en stor flok, meget generte!

De løber hen i hjørnet af rummet, og sætter sig tæt sammen. De venter på, hvad der nu skal ske. Vi fortæller dem hvem vi er, og at vi rigtig godt kunne tænke os at synge en sang med dem. "Jens Hansens Bondegård." Vi starter ud med at spørge om der er nogen, som kender sangen. (Nogle enkelte tør at svare ja eller nej - nogle få nikker bare med hovedet).

Sangen starter og kostumerne bliver delt ud til hvert enkelt barn. Hen af vejen bliver de mere trygge ved legen i sig selv og Teamet. Da sangen var færdig, (på grund af den begrænsede mængde kostumer og børn) havde alle børnene et kostume på, (nogle få sad

1. Års projektopgave

*Gitte Bergerud Hansen, Fatma Neslihan Ese, Selma Durakovic,
Michael Christian Andersen & Fruzsina Fanni Kacsor.*

med det, da de ikke havde specielt meget lyst til at tage det på). Vi gav dem lov til at prøve hinandens kostumer, og de legede lidt for sig selv. Derefter satte vi os ned sammen med dem, og startede vores mindre interview op.

Børnene samt pædagogen svarede på vores spørgsmål, (så godt de nu kunne) og kom med mange sjove forslag til, hvad de kunne tænke sig at klæde sig ud som, hvis det kunne gøres muligt. Selv dem, som ikke ville klæde sig ud til at starte med, endte med at have kostume på og komme med rigtig mange gode forslag.

Sammendrag af interview med børn og pædagog

Hvad er det gode ved udklædning?

Det gode ved udklædningstøj er at man kan være noget andet end man plejer.

I følge børnene er der ikke noget dårligt ved udklædningstøj, men i følge pædagogerne er der noget velgeholdelse, da det skal vaskes, hjælpes på, hænges på bøljer osv.

Hvilke kostumer synes i vi mangler?

- Drage, ridder, klovn, kyllinger, fe kostume, zoologiskhave, dinosaur, heks, monster og cirkus.

Spiller i teater med pædagogerne?

- I følge børnene, nej, i følge pædagogerne, ja.

Kostumerne var med til at give børnene lyst til at være med, lidt efter lidt og stille og roligt da de fik kostumerne på. Det var som om, at de havde langt mere lyst til at deltage i sanglegen og nynne/synge lidt med på sangene. Jo flere der fik kostume på, jo mere smittede det af på de andre, for det var slet ikke farligt, som de havde troet i starten. Der var specielt en dreng, som ikke ville tage kostumet på, hvor én af os tog ko kostumet på; vi ville vise dem, at voksne også kan være med, og at det er okay at føle sig lidt fjollet.

1. Års projektopgave

*Gitte Bergerud Hansen, Fatma Neslihan Ese, Selma Durakovic,
Michael Christian Andersen & Fruzsina Fanni Kacsor.*

Det førte til, at drengen tog Ande kostumet på (som dækker meget af ansigtet). Der følte han sig tryk nok, til at være med og deltage aktivt i interviewet. Børnene havde muligheden for at "gemme sig" bag kostumet, da den er designet, således at det er en kappe, som dækker det meste af kroppen, med hætter på kostumerne, som dækker størstedel af ansigtet.

En fra Teamet blev også nødt til, at tage initiativ til at sætte sig mellem to børn, som var meget urolige og ukoncentrerede, for at skabe ro i rummet.

Under interviewet kom de børn, som før ikke havde lyst til at prøve kostumerne, med forslag til andre kostumer de godt kunne tænke sig. Det var kostumer som; Prinsesser, Prinser, Riddere, Drager og Hekse osv. De fleste kendte ikke til H. C. Andersens eventyr, men var meget begejstret for uhyggelige kostumer og farlige dyr! Pædagogen viste os en slidt Brødrene Grimm bog, som børnene tydeligvis kendte mere til, end H. C. Andersen, hvilket undrede os lidt.

Vi har derfor, via vores refleksioner, tænkt at tage udgangspunkt i 3 stadier:

- 1) I noget de kender - et af Grimms Eventyr (kommer an på, hvad Mutter & Mus har til rådighed...)
- 2) I noget de burde kende - et H. C. Andersens eventyr (låner et af Mutter & Mus' H. C. Andersen serier)
- 3) I noget de selv finder på - et eventyr de helt selv kan skabe, og som vi meget gerne vil kreere med dem i fællesskab.

To personer i Teamet optog sanglegen og interviewet, samt tog billeder under hele forløbet. Dette hjælper os i at dokumentere vores process bedre, og giver mulighed for at kunne se tilbage på det senere i vores arbejdsforløb.

1. Års projektopgave

*Gitte Bergerud Hansen, Fatma Neslihan Ese, Selma Durakovic,
Michael Christian Andersen & Fruzsina Fanni Kacsor.*

Interviewguide

Først og fremmest ville vi gerne høre børnenes holdninger til kostumerne, eventyr, og hvilke kostumer de bedst kunne lide. Til dette svarede børnene, at "Eventyr med løver, og eventyret Skorstensfejeren var det bedste. Vi spurgte også børnene om, hvilke sanglege de allerbedst kunne lide. Her var alle børnene enige om, at det var "En elefant kom marcherende".

Børnene sagde også, at de nogle gange lavede teater med pædagogerne i børnehaven for sjov. Vi stillede dem spørgsmål om, hvad det gode og det dårlige ved udklædningstøj var? Børnene sagde, at man kunne blive et dyr, eller være noget andet end sig selv, men kostumerne var rigtig svære at få af og på. Til sidst spurgte vi, om de synes der manglede flere kostumer. Der røg en skov af hænder i vejret, og én efter én sagde de, hvilke kostumer der manglede. Børnene sagde, at der manglede "Drager, ridder, klovn, kyllinger, fekostumer, krokodiller, dinosaur, elefanter og hekse."

Vi drager derud af, at der mangler nogle skurke, noget farligt og nogle monstre.

Evt. Nye emner til kostumer

Zoologiskhave, danseteater, Brøderne Grimms historier.

Planlægning af andet besøg

Da vi oprindeligt lagde planer for, hvordan vi ville afprøve vores projekt, havde vi meget fokus på den mere statistiske del og dokumentationen. Vi ville afprøve vores eventyr manual både voksenstyret, delvist voksenstyret og helt autonomt, med kun et webkamera og børnene i rummet. Den ide' droppede vi dog snart. Dels fordi vi ikke havde så meget tid og dels fordi både børnene ved vores første møde havde ønsket voksne med til at spille teater og undersøgelsen "Drama inklusion og legekompetencer i børnehaven" nåede frem til samme ønske fra børnene i deres undersøgelse.

Vores studier af Vygotsky havde desuden lært os, at børn er i deres aktuelle udviklingszone og har brug for pædagogen eller andre mere erfarne medspillere, for at nå sin nærmeste udviklingszone. Dette understøttes af Linden:

1. Års projektopgave

*Gitte Bergerud Hansen, Fatma Neslihan Ese, Selma Durakovic,
Michael Christian Andersen & Fruzsina Fanni Kacsor.*

”Et stillads er en didaktisk støtte til barnets udvikling og læring. Stilladset tilbydes af den voksne, og skal være så attraktivt for barnet, at det benytter sig af stilladset. Når barnet har nået nærmeste udviklingszone bliver stilladset overflødigt, og pædagogen kan herefter opbygge et nyt stillads i forhold til en potentiel udviklingszone.” (Linden, 1997, s. 56)

Desuden forudså vi en stor sandsynlighed for, at de uden voksne tilstede, ville gøre hvad de plejer at gøre i motorikrummet og glemme alt om manualen.

Da vi første gang var i institutionen, havde børnene været søde og lydige, men mange havde også været generte og modvillige mod at tage kostumer på og være deltagende.

Da vi ikke havde tiden til rådighed til, at vinde deres tillid gennem gentagne besøg, måtte vi gøre noget anderledes denne gang. Hvad det skulle være, brugte vi vores læsning og SMTTE modellen til, at finde ud af.

SMTTE MODEL

Sammenhæng: Vi havde brug for at tilrettelægge et program, der bedst muligt kunne give børnene lyst til, at deltage i, at spille teater.

Mål: At få flere af de tilbageholdende med, end ved sidste besøg. At gøre gruppen mere modige på, at være med. At skabe de bedste betingelser for, at afprøve vores eventyrmanual. At børnene har det sjovt og at de er medskabende.

Tegn: At flere af børnene er deltagende. At de har det sjovt og kommer med ideer.

Tiltag: Inspireret af artiklen ”*Drama inklusion og legekompeterencer i børnehaven*” indså vi, at vi måtte varme dem op, inden vi skred til den del, hvor de skulle være deltagende. Vi fandt det oplagt at tale med børnene om fugle. Det kunne lede godt op til historien om den Grimme Ælling. Det blev overvejet at finde en ælling eller kylling at tage med, men de er vist ikke i sæson, hvilket nok også var meget godt, da den ville have taget for meget af opmærksomheden fra selve historien om den Grimme Ælling. Valget faldt på, at fortælle om svaner med billedbog og fjer.