

LÆRINGS- MATERIALE

T MED ALICE

SJÆLLANDS
LÆRING TÆTER

FOR GRUNDSKOLENS MELLEMTNIN





BAG FORESTILLINGEN

MANUSKRIFT OG INSTRUKTION: ROBERT PARR

OVERSÆTTER: MICHAEL E. N. LARSEN

SCENOGRAFI: NICOLAJ SPANGAA

KOMPONIST: KEVIN EAGLE OLIVER

LYSDESIGN OG BELYSNINGSMESTER: ANDREAS BUHL

MEDVIRKENDE: GRETHE MANGALA JENSEN & MORTEN KLODE

BAGSCENEAFVIKLER: NICOLAJ LORENTZEN

DUKKEMAGER: ANNA DYRBY

TRYLLEKUNSTKONSULENT: CHRIS MAYNES

VÆRKSTED: SONNY OEFTIGER

SKRÆDDERSAL: HELLE BIRKHOLM

PRODUKTIONSLEDER: JAKOB PØRTNER

PLAKAT: ASAKO KIDO PARR

FOTO: KAROLINE LIEBERKIND

LÆRINGSMATERIALE: MARLENE SØNDERGAARD OG ANITA NIELSEN

PRODUCENT: ROBERT PARR

PRODUCERET AF SJÆLLANDS TEATER I MARTS 2026

INDHOLD



Forord	3
FØR TEATERTUREN	
Baggrunden for forestillingen	5
Hvad kan vi vente?	6
Det magiske drys af livets trylleri.....	7
EFTER TEATERTUREN	
Minder på stribe	8
Mening i nonsens.....	9
Forestillingsbento.....	11
Akrostikon.....	12
Det urimelige brætspil	12
Hvis du spørger mig... ..	13
Retssagen	14
KOPIARK	
KOPI 1: Baggrunden for forestillingen.....	15
KOPI 2: Det magiske drys af livets trylleri	16
KOPI 3: Minder på stribe	17
KOPI 4: Mening i nonsens	18
KOPI 5: Mening i nonsens	19
KOPI 6: Akrostikon	20
KOPI 7: Hvis du spørger mig... ..	21
KOPI 8: Retssagen.....	22

OM MATERIALET

Forord

Kære underviser

Velkommen til læringsmaterialet, der knytter sig til forestillingen T MED ALICE.

Ligesom litteratur og kunst i øvrigt er teater ikke kun skabt for at underholde. Teater kan bl.a. udvide vores horisont, give os indblik og invitere os til både refleksion og fællesskab. Tak, fordi du giver dine elever teateroplevelser i skolen.

Med dette læringsmateriale kan klassen bl.a. arbejde sig ind i forestillingens karakterer, handlingsforløb og tematikker.

Materialet er udarbejdet primært til danskundervisningen på mellemtrinnet og kan benyttes i sin helhed eller i uddrag. Udvalgte aktiviteter udføres med danskfagligt indhold ud fra teaterpædagogisk metode. Ved hjælp af kropslig forankret læringsmetode arbejdes der analytisk med indlevelse, fantasi og kreativitet i karakterer, sekvenser og temaer. Teaterpædagogisk metode favner alle i klassefællesskabet og giver desuden danskfaglige udtryksmuligheder for elever, der ikke er bogligt eller sprogligt stærke.

Alle aktiviteter kan udføres i almindelige klasserammer.

Som supplement til forestillingen og dette materiale tilbyder Sjællands Teater Læring workshops med dramabaserede aktiviteter. Se mere på teateriskolen.dk eller kontakt os for information på info@sjteater.dk

God fornøjelse med T MED ALICE og klassearbejdet.

Børneforestillinger fra Sjællands Teater sætter fokus på problemstillinger i vores samfund, hvor enkelte personers situation fremkalder dilemmaer og kræver stillingtagen, både for deres nærmeste – og for publikum.

Ved at repræsentere nogle af de personer og historier, der ligger udenfor "normalen", kan vi være med til at give alle børn i Danmark en historie og nogle personer, de kan spejle sig i – det, synes vi, er en vigtig opgave for et teater, der laver forestillinger for børn og unge. Vi vil være med til at vise, at alle er ligeværdige medlemmer af vores samfund – og at alle er gode nok, som de er.

Kære elev

Hvis det ikke allerede er sket, skal du i teatret med klassen om et øjeblik. Og vi på Sjællands Teater glæder os til at byde jer velkommen.

At se en teaterforestilling er en oplevelse, hvor lyd, lys, effekter, skuespil, scenografi, kostumer osv. tilsammen danner en helhed, som skaber en historie. Det gør teateroplevelsen større at forberede sig på det, man skal se og arbejde videre med forestillingen, når man er hjemme på skolen igen. På samme måde, som I normalt gør, når I læser litteratur i skolen. Til det kan I bruge dette materiale.

På et teater arbejder skuespillerne med krop og stemme for at leve sig ind i roller og situationer. Samme metode kan man bruge i skolen, og det vil I også kunne opleve med aktiviteterne her.

Vi ønsker dig og din klasse god fornøjelse i teatret – og god fornøjelse med aktiviteterne i klassen.

Kærlig hilsen

Underviserne fra Sjællands Teater Læring



FØR TEATERTUREN

Baggrunden for forestillingen

Sammen i klassen

Du kender sikkert vendingen *Hvad skal vi lave?* Det spørgsmål stiller man tit sig selv og hinanden, når der skal findes på noget. På teatret stiller vi det samme spørgsmål, når vi skal lave forestillinger, og så kan vi få ideerne sammen. Forestillingen, I skal se, fandt vi på at lave, fordi vi kom i tanke om en gammel historie, der hedder Alice i Eventyrland. Måske kender I også historien?

Tal sammen om, hvad I ved om Alice i Eventyrland eller læs teksten på **KOPIARK 1**. Find frem til:

- Hvor foregår den oprindelige historie?
- Hvad handler historien om?
- Hvilken type figurer er med?
- Hvilken genre hører historien under?

På teatret besluttede forestillingens forfatter og instruktør, at vores historie ikke skulle være en kopi af Alice i Eventyrland. Han ville lave en historie, som var baseret på en del af den oprindelige historie, og så skulle den foregå i det eventyrlige univers, som man kender fra Alice i Eventyrland.

Læn jer godt tilbage, mens jeres lærer læser kapitel 7 fra Alice i Eventyrland.

Kapitlets miljø er inspirationen til forestillingen T MED ALICE, og I forestillingen vil I kunne genkende lidt af det, der sker.

Teksten kan hentes her: <https://duda.dk/search-results/?cx=partner-pub-7148441496404727%3A7877825383&cof=FORID%3A10&ie=UTF->

Hvad kan vi vente?

Sammen i klassen

I har nu baggrundsviden om Alice i Eventyrland, og nu zoomer vi ind på forestillingen T MED ALICE, og I skal undersøge, hvad I mon kan vente.

Tal sammen om titlen. I kan fx drøfte:

- Hvad kommer I til at tænke på, når I hører titlen?
- Hvem henvender ordet *Med* sig mon til?

Se på de billeder, der er taget fra forestillingen. I kan finde billeder forskellige steder i dette materiale.

I kan fx drøfte:

- Hvor mon handlingen foregår?
- Hvor gamle tror I, personerne er?
- Hvordan har personerne det med hinanden?
- Hvordan ser stemningen ud til at være i forestillingen?

Læs til slut forestillingens tekst på teatrets hjemmeside og se den tilhørende teaser. Tal sammen om, hvordan det passer sammen med det, I fandt frem til før.

I kan finde forestillingstekst og teaser her:

<https://sjaellandsteater.dk/program/t-med-alice-slagelse/>

Det magiske drys af livets trylleri

Sammen i klassen

Vinter og sommer – tag livet, som det kommer

Sådan lyder en replik fra T MED ALICE. Måske kender I nogle lignende udtalelser? Måske har I fået at vide, at I skal prøve at lade som ingenting, hvis I føler jer uretfærdigt behandlet? Eller måske er I mødt med sætningen ”det må du leve med”, hvis noget forhindringer opstår?

Nogle gange befinder vi os i en stemning eller i et humør, hvor det er let at møde forhindringer. Andre gange er det svært, og vi reagerer negativt. Det kan være vanskeligt at forklare, hvorfor det er sådan.

Forestillingens hovedperson, Alice, har det på samme måde, men hendes gode ven, Syvsovermusen, hjælper hende på vej.

Læs Syvsovermusens sang til Alice, og tal sammen om, hvad der mon menes.

I finder sangen i manuskriptudraget på **KOPIARK 2**.



EFTER TEATERTUREN

Minder på stribe

Individuelt - Sammen i klassen

Forhåbentlig har I haft en god tur i teatret. Selvom I var sammen afsted og så samme forestilling, er det ikke sikkert, at det er de samme ting, I har bidt mærke i. I denne aktivitet, skal I forsøge at genkalde minder fra forestillingen, så I sammen kan få styr på, hvad der skete.

- Sæt jer godt til rette på en stol og luk øjnene.
- Jeres lærer læser op fra **KOPIARK 3**, mens I lytter.
- Udvalg blandt dine mange tanker ét minde fra forestillingen, som du synes gjorde særligt indtryk på dig
- Sig på skift jeres minde højt, og placer jer på en linje i den rækkefølge, I mener situationerne skete i forestillingen.
- Prøv at lede jer frem til, hvad der mon skete mellem de situationer, I kan huske.



Mening i nonsens

Sammen i klassen og i grupper

T med Alice er ligesom *Alice i eventyrland* fuld af forviklinger. Forviklinger, som ofte opstår, fordi Alice bruger sin egen logik. Hun forsøger at skabe mening i Hattemageren og Påskeharens ord og handlinger fremfor at være nysgerrig, legende og åben.

Man kan sammenligne det med, at vi pludselig trådte ind i et klasselokale i 1802. De taler samme sprog som os, men så alligevel ikke. Humor, normer, værdier og etikette vil være helt anderledes.

Syvsovermusen siger på et tidspunkt: *"Gør verden til et sted, hvor man har lov. Til at opdage, gå på eventyr og sjov"*. Samtidig siger Filurkatten: *"Tag det, som det kommer"*, og det er netop det, I skal arbejde med nu, når I skal arrangere et T-selskab med jeres helt egen ulogiske logik.

Start med en opvarmning med kropslige og legende øvelser, som skaber stemthed, samarbejde og friske karakterer og replikker op. I finder opvarmningsøvelserne på **KOPIARK 4**.



Jeres lærer deler jer i grupper af 4.

I hver gruppe fordeles rollerne: Påskeharen, Den Røde Dronning, Hattemageren og Alice.

Alle, der har fået Alice-rollen, mødes nu med de andre Alicer. I afprøver sammen, hvordan I med jeres krop og stemme kan træde i rolle som Alice. Jeres opgave vil være at prøve at forstå og reagere på vanvittige og måske fornærmende vittigheder og udsagn.

De øvrige grupper arbejder med:

- Digt selv 3 gåder som kun I kender svaret på.
- Digt selv 3 ordsprog/talemåder, som I ændrer til noget nonsens. Det kunne fx være *Man skal ikke kaste med rødbeder, når man selv bor i Glostrup*.
- Digt selv 3 vittigheder, som enten er helt uden en pointe, eller som kan virke personlige.
I kan lade jer inspirere af Hattemagerens vittigheder fra manuskriptet – se **KOPIARK 5**.
- Lav en lille prøve, hvor I leger, at Alice nu er kommet til T. hos jer.
I byder Alice på noget at drikke/spise, og derefter improviserer I samtalen. I skal selvfølgelig gøre brug af jeres aftalte vittigheder, gåder og talemåder, som I synes er yderst morsomme eller usandsynligt kloge. Kun Alice forstår dem ikke.

Spil sekvensen, hvor jeres Alice kommer på besøg.

Tal efterfølgende om, hvordan det føltes at være i rollerne.

Hvis I har mod på det eller mere tid, kan I på skift besøge hinandens grupper.

Forestillingsbento

Individuelt eller med en makker

Måske kender I de smarte madkasser, der er inddelt i små rum, så maden tager sig lækkert ud. Den slags madkasser stammer fra Japan, hvor de kaldes bento-boks.

Denne aktivitet er inspireret af madkassens udseende og skal munde ud i en visuel beskrivelse af T MED ALICE – en slags billedcollage af din oplevelse af forestillingen. Din forestillingsbento skal være et foto af en samling genstande, som, du synes, fortæller det vigtige om forestillingen. På den måde bliver din forestillingsbento en anmeldelse uden brug af ord.

Det kan være, at I har arbejdet med bentos i klassen før. Så kender du lidt til aktiviteten.

Hvis I ikke kender til bento-arbejdet, er det en god idé at starte med at finde eksempler på nettet. I kan fx søge #bookbento på Instagram eller Pinterest.

Læg mærke til, hvordan genstandene på billederne er placeret i forhold til hinanden. Eller hvordan farver og former er udvalgt, så de passer til den stemning, man har villet beskrive.

Print en lille udgave af forestillingsplakaten eller klip forsidebilledet fra dette materiale ud. Plakatbilledet bliver midten af jeres bento.

Find 5-7 genstande, som du synes kan repræsentere og fortælle noget om forestillingens handling, tema, budskab, stemning eller andet. Tænk i farver, motiver, former og måske symboler.

Placer plakatbilledet og dine genstande på en passende baggrund. Ryk lidt rundt på genstandene, til du synes, det ser bedst ud.

Tag et kvadratisk billede af opstillingen med en telefon. Du kan evt. redigere i billedets farver eller lys.

Hvis I har Skoletube på jeres skole, kan du uploade billedet i [Thinglink](#), og gøre det interaktivt ved fx at tilføje tekster til billedets genstande.

Akrostikon

Pararbejde

Et akrostikon er en slags digt, hvor hver verselinje begynder med et bogstav fra digtes titel. Forfatteren vælger selv, om linjen skal bestå af et eller flere ord. Her er et eksempel:

SKOLE

Sammen med kammerater
Kan alle lære
Om alt det
Lærerne
Elsker

Sammen med en makker skal du skrive et akrostikon om **T MED ALICE**. Skriv i dit hæfte, på din computer eller brug **KOPIARK 6**

Gør sådan:

- Gå sammen med den makker, som din lærer har valgt.
- Udfyld akrostikonskemaet på kopiarket. Bliv inspireret af, hvad I har arbejdet med i de forrige opgaver.
- Gør jer umage med at finde ord, der beskriver handlingen og jeres oplevelse allerbedst.
- At skrive et akrostikon kan godt være en pusleopgave, så måske skal I viske ud og rette til flere gange undervejs.
- Læs jeres akrostikon højt i klassen. Husk at holde en lille pause efter hver verselinje.

Det urimelige brætspil

Gruppearbejde

Historien om Alice til teselskabet er på mange måder urimelig og fuld af forhindringer. Alligevel lykkes det Alice, Syvsovermusen og os at bekæmpe Den Røde Dronning, og Alice ser pludselig landet under kaninhullet på en ny og mere forstående måde.

Hele historien er lidt som et spil, hvor man bevæger sig gennem en bane med forhindringer, før man når mål. I spillet er det i høj grad tilfældigheder (terningens øjne), der afgør, hvor heldig eller uheldig man er, og det er vel i grunden ret urimeligt...

I skal fremstille et brætspil med en bane, som deltagerbrikkerne skal igennem for at komme fra start til mål. Undervejs skal der være felter med forhindringer.

Til denne aktivitet skal I bruge: Skrive-/tegneredskaber, Papir og karton i str. A3, limstifter, sakse, terninger.

Jeres lærer inddeler jer i grupper af 3-4 personer.

Gør sådan:

- Tal sammen om spillets gang og dekoration. Lad jer inspirere af scenografien i forestillingen, og husk, at det gerne må være lidt urimeligt.
- Lav en grundig skitse af spillet på A3-papir.
- Fremstil det endelige spil på karton. Start med at tegne jeres skitse over på kartonet med blyantstreg, og dekorér herefter med tusser eller farveblyanter.
- Lav jeres egne spillerbrikker, eller find små ting i klassen, som kan bruges (fx farvede centicubes).
- Skriv reglerne ned trin for trin, så andre kan forstå at spille jeres spil.
- Rokér i klassen, så alle grupper prøver at spille minimum tre spil.

Hvis du spørger mig...

Sammen i klassen

Vi mennesker forholder os hele tiden til hinanden, til de situationer, vi tager del i og til vores erfaringer og oplevelser.

Som vi har været inde på tidligere, er T MED ALICE på mange måder et nonsensværk. Ikke alt kan forklares logisk, og måske skal vi acceptere, at tage livet, som det kommer.

Vi skal nu i fællesskab reflektere over, hvordan vi oplevede elementer fra T MED ALICE, og hvordan det spiller sammen med de holdninger, vi hver især har til livet.

Sæt jer på stole i en kreds. Der skal være én stol mere, end I er elever. Jeres lærer står i midten af kredsen.

Jeres lærer læser en påstand/et udsagn højt fra **KOPIARK 7**. Alle der er enige i påstanden, rejser sig og skifter stol.

Stop op undervejs, og tal sammen om, hvorfor I mener, som I gør. Lyt til hinanden og accepter, hvis I er uenige.

Retssagen

Gruppearbejde

Af med hovedet, råber Den røde Dronning igen og igen under hendes retssag, da nogen har taget to syltetøjskager. Hun er alt andet end rimelig:

RØDE DRONNING: *Jeg skal nok fortælle jer præcis, hvad der skete, og så skal jeg også nok fortælle jer, hvordan I skal votere.*

Jeg bagte kagerne – som jeg gør hver søndag – og han stjal kagerne og tog dem med sig. Værsgo. Sådan er det. Det er sagen i en nøddeskal. Han er skyldig. Af med hans hoved.

Alle, både skyldige og uskyldige, er rystende bange – måske lige på nær Alice.

I denne aktivitet skal I skabe jeres egne uretfærdige retssager.

- Jeres lærer deler jer i grupper. I skal være 4-5 i hver gruppe.
- Til opgaven skal I bruge **KOPIARK 8**, hvor I noterer stikord til et lille situationsspil.
- Fordel rollerne imellem jer ved at vælge eller trække roller: Dronning, Alice, Hvid kanin, skyldig(e), vidner/nævninge.
- Leg jeres opdigtede retssag.
- Tal sammen om, hvordan det var at være i de forskellige roller.
- Drøft i klassen, om der var noget i scenen fra forestillingen, som I kan genkende fra nutiden og virkeligheden.

KOPIARK



KOPI 1: Baggrunden for forestillingen

Om Alice i Eventyrlan

Alice i Eventyrland er en engelsk børnebog fra 1865. Den blev skrevet af Lewis Carroll, som var matematiker og filosof fra Oxford Universitet. Fortællingen tilhører en genre, som man kalder nonsenslitteratur*.

Historien handler om en pige, der hedder Alice, der falder igennem et kaninhul og forsvinder ind i en fantasiverden fyldt med menneskelignende væsener. Her møder Alice bl.a. den hvide kanin, der har meget travlt, den gale hattemager, som holder te selskab, hjerter dame, der er en magtsyg dronning, syvsovermusen hvis søvnige ord måske har betydning og filurkatten, der dukker op og forsvinder, som det passer den.

I Eventyrland oplever Alice, hvor uforståelig og urimelig tilværelsen kan være. Man mener, at det er forfatterens fortælling om, hvordan børn kan opleve de voksnes verden som mærkelig, og hvor vanskeligt det kan være, at gå fra at være barn til at blive voksen.

Alice i Eventyrland er gennem tiden blevet gendigtet et utal af gange både som bog, film, tv, radio, ballet, opera, musicals og i billedkunst. Måske er du også stødt på figurerne fra Alice i Eventyrland i forlystelsesparker, computerspil eller brætspil.

***Hvad er nonsenslitteratur?**

Måske kender du udtrykket 'nonsens'? Hvis du er god til engelsk, kan du måske regne ud, hvad det betyder ved at sige non sense. På dansk kan man oversætte udtrykket til ingen mening. Vi kunne også kalde det for vrøvlslitteratur.

Nonsenslitteratur virker ved første øjekast seriøs, men når man læser den, giver den ikke helt mening. Vrøvlslitteraturen opstår, fordi der bliver leget med ord og betydninger. Derfor kan teksten virke både meningsfuld og meningsløs på samme tid.

Nonsenslitteratur er ofte sjov, fordi tingene ikke giver mening, i modsætning til almindelig humor, hvor det sjove er en tydelig pointe.

KOPIARK



KOPI 2: Det magiske drys af livets trylleri

Uddrag fra T MED ALICE, scene 4

En tevarmer begynder at bevæge sig. DEN GALE HATTEMAGER og PÅSKEHAREN stopper pludselig deres latter og spot og fokuserer på tevarmeren, der bevæger sig ... Vi hører SYVSOVERMUSEN synge med en lille og skinger stemme inde i tevarmeren:

SYVSOVERMUSEN:

Glimte, funkle, tindre T.
Resten er stumt,
Det du ej kan se.

Glimte, funkle, tindre T.
Det magiske drys
Af livets trylleri

ALICE løfter tevarmeren, og nedenunder er en tekande, hvis sider falder fra hinanden og afslører en ekstremt nuttet Syvsovermus.

ALICE:

Nå, der er du, min søde ven.

SYVSOVERMUSEN:

Goddag Alice **(og fortsætter med at synge)**

Stjerne i dit øje der funkler mat
Selv i den eller mørkeste nat.

Det er "g'et" i "glad" og "l'et" i "leg".
Det får hvalp og killing til at boltre sig.
Det trækker os ud af vor seng hver dag.
Det kalder til latter og muntert lag.
Gør verden til et sted, hvor man har lov
At tage på eventyr og sjov.

Glimte, funkle, tindre T.
Resten er stumt,
Det du ej kan se.

Glimte, funkle, tindre T.
Det magiske drys
Af livets trylleri

KOPIARK



KOPI 3: Minder på stribe

Erindringstekst

Læses højt i stille tempo med gode pauser mellem afsnittene. Øvelsen bør vare ca. 3 minutter:

Sæt dig godt til rette på stolen og luk øjnene.

Du står nu i foyeren, og Alice kommer og tager imod jer.

Allerede her begynder forestillingen, og langsomt ledes I ind i fortællingen og i selve teaterrummet.

Hvordan ser hun ud? Hvad har hun med? Hvor kom hun ind, og hvad siger hun? Hvordan føles det i kroppen? Er der noget særligt der vækker nysgerrighed?

Nu bliver I ledt ind i teatersalen.

Kan du huske farverne på lyset? Scenografien? Stemningen? Hvad møder du her?

Tænk så langt hen i forestillingen, som du når på de 3 min, øvelsen varer. Gør dig umage med at huske så mange detaljer som muligt: Hvad så du? Hvad hørte du? Hvad gjorde du og de andre i rummet? Læg nu mærke til scenografien – scenens rum – hvor var vi – hvilke former og farver var der brugt? Hvilken følelse gav det dig? Så du lyset? Var det skarpt eller blødt? Skiftede det farve- eller tempo? Husker du lyde eller musik? Hvordan påvirkede det stemningen? Hvilket kostume havde de på? Hvilke bevægelser brugte de for at vise deres karakter? Hvordan sagde de deres replikker? Tænk på en situation i forestillingen, der gjorde særligt indtryk på dig. Hvad så og hørte du? Hvad følte du? Kunne du mærke det i kroppen? Gå på opdagelse i dette øjeblik.

Husk nu hen til slutningen. Hvad skete der? Hvad gjorde publikum? Hvad følte du?

Når du føler dig klar, kan du langsomt åbne øjnene.

KOPIARK



KOPI 4: Mening i nonsens

Opvarmningsøvelser

Klap i rundkreds

Stå i rundkreds. Én starter med at sende tydelig øjenkontakt og klap til sin sidemand. Sidemanden tager imod øjenkontakt og klap og sender klap og øjenkontakt videre. Fortsæt til det er nået hele vejen rundt. Hav fokus på at fastholde betydningen af øjenkontakten. Nu sættes tempoet op indtil det går lynhurtigt. Der bliver sikkert begået fejl, men det er godt at øve sig i at fejle. Nu kan klappet vendes (ligesom i UNO). Modtageren kan i stedet for at sende videre, blive i øjenkontakten og klappe tilbage, så klappet nu går den anden vej rundt, indtil en ny vender omgangen. Når legen er godt igang, kan man sende klap på tværs ved, med tydelig krop og øjenkontakt, at klappe på tværs ad kredsen.

Figurleg - Karakterøvelse

Stå i rundkreds. A er i midten. A peger på én i kredsen og nævner en figur f.eks. Hattemager. Den, der er peget på, skal i samarbejde med sine to naboer vise figuren, der er nævnt. De skal nå at lave figuren med både replik og krop, inden A har nået at tælle til 5. Hvis de tre ikke når at skabe figuren eller laver den med fejl, skal den, der er peget på, i midten. Det er altid den, der er peget på – også selvom det er en anden, der begår en fejl.

Figurer: Alice, Hattemager, Hvid kanin, Filurkat, Syvsovermus

Filurkat: Siger replikken *Lad det fare, frue. De ender med at få et hjerteslag.*

Naboerne er Alice, som tager sig til brystet og ser syg ud.

Hvid kanin: Kigger på sit ur, og udbryder bange *"Jeg kommer for sent."*

Naboerne løber rundt om kaninen og siger *For sent, for sent, for sent.*

Dronning: Træder et skridt frem og siger *"Af med hovedet!"*

De bange naboer gør sig meget små.

Hattemager: Udbryder arrogant *"Ingen humoristisk sans."*

Naboerne er Alice, som siger: *"Kom nu, giv mig en chance til".*

Syvsovermus: Udbryder mildt *"Glimte, funkle, tindre T"*

Naboerne drysser guld og tryllestøv *"Bling, bling, bling"*

Alice: Drikker te af imaginær kop og siger: *"Der er jo ikke noget te i!",* mens hun vender koppen på hovedet.

Naboerne drikker slubrende deres te.

KOPIARK



KOPI 5: Mening i nonsens

Hattemagerens vittigheder, Uddrag fra scene 2

...

PÅSKEHAREN *hvisker i DEN GALE HATTEMAGERS øre.*

GALE HM.: Jeg er fuldstændig enig. Skal jeg spørge hende?

PÅSKEHAREN *nikker.*

Du har da været til frisøren i dag, ikke?

PAUSE

ALICE *ser sig endnu mere forvirret omkring.*

Men de havde lukket!!!

Og så falder de om på gulvet af grin.

“Du har været til frisøren i dag, men de havde lukket.”

De fniser videre.

Genialt, Hare. Ganske enkelt genialt ...

PAUSE

Forstod du den ikke...?

Der kan du bare se, gamle tøs. Ingen humor – hun *aner* ikke, hvordan en vittighed ska’ ta’s!

KOPIARK



KOPI 6: Akrostikon

Udfyldningsark

T

M

E

D

A

L

I

C

E

KOPIARK



KOPI 7: Hvis du spørger mig...

Forslag til påstande eller udsagn

Jeg har oplevet, at voksne går op i mærkelige ting.

Der skal altid være plads til alle.

Det giver mening, at Hattemageren kom smør i sit ur.

Vi går for meget op i tid og det at have travlt.

Det er ok at være lidt grov, hvis det bare er en vittighed.

Alice gør altid det rigtige.

Typerne fra T MED ALICE findes også i den virkelige verden.

Situationer fra T MED ALICE kan ske i virkeligheden.

T MED ALICE fik mig til at tænke på noget fra vores klasse.

Det er godt at kunne være ufornuftig en gang imellem.

Jeg kunne tænke mig at rejse ind i en eventyrlig verden.

T MED ALICE minder mig om en anden historie, jeg har læst/set/hørt.

Man skal stå ved, hvad man siger, og ikke skifte mening.

Alting behøver ikke altid at forklares.

Jeg kender til at komme til at sige noget forkert i fællesskaber.

Det er svært at komme videre, når der er noget, jeg ikke forstår.

KOPIARK



KOPI 8: Retssagen

Stikord til situationsspil

Læs i gruppefællesskabet, hvad der står ved den enkelte rolle. Find på svar sammen, og husk at jeres svar skal passe til rollen. Notér stikord på linjerne som svar.

DRONNINGEN:

Hvad nu hvis en i klassen var som Dronningen? Lad os lege, at nogen i frikvarteret har ”lånt” hendes blyant. Hun er nu rasende, og vil have den skyldige dømt. Eller hvad nu hvis, hun mistænker alle? Hvad kunne hun finde på at sige?
Hvad nu hvis hun havde et følge af ”soldater” eller tro støtter? Hvordan mon de ville se ud?
Hvad mon de ville sige? Hvordan mon de kunne bakke hende op?

DEN HVIDE KANIN:

Hvad nu hvis du skulle føre Dronningens retssag og selv var dødsens angst for at blive dømt? Hvad mon du kunne gøre? Hvad mon du ville sige? Mon du ville fremstå sikker eller usikker? Mon du ville tale højt og tydeligt eller lidt stille? Hvad nu hvis du ikke turde sige Dronningen imod – hvad ville du så sige/gøre?

ALICE:

Hvad nu hvis du var den der, ligesom Alice, pludselig stod midt i retssagen og kunne se, at alle kunne blive dømt til døden, hvis ingen ville stoppe Dronningen? Hvad mon du kunne sige til Dronningen? Hvad mon du kunne sige til de andre i salen? Hvem mon du kunne få til at tale som Syvsovermusen? Hvad mon du kunne finde på af forslag for at sikre en fair rettergang?

DEN/DE SKYLDIGE:

Hvad nu hvis det var dig/jer, der var de skyldige? Hvordan mon I ville se ud? Hvad mon I kunne finde på at sige? Mon I ville forsøge at bortforklare? Eller skyde skylden på andre? Eller gemme de stjålne genstande? Eller forsøge at snige jer ud?...

VIDNER OG NÆVNINGE:

Hvad nu hvis I blev indkaldt som vidner og ingenting vidste? Mon I ville turde sige det til Dronningen? Mon I ville finde på historier? Eller hvad hvis I var nævningene og var dem, der skulle dømme skyldig eller uskyldig for en lillebitte forseelse, som ville koste de skyldige livet?

