

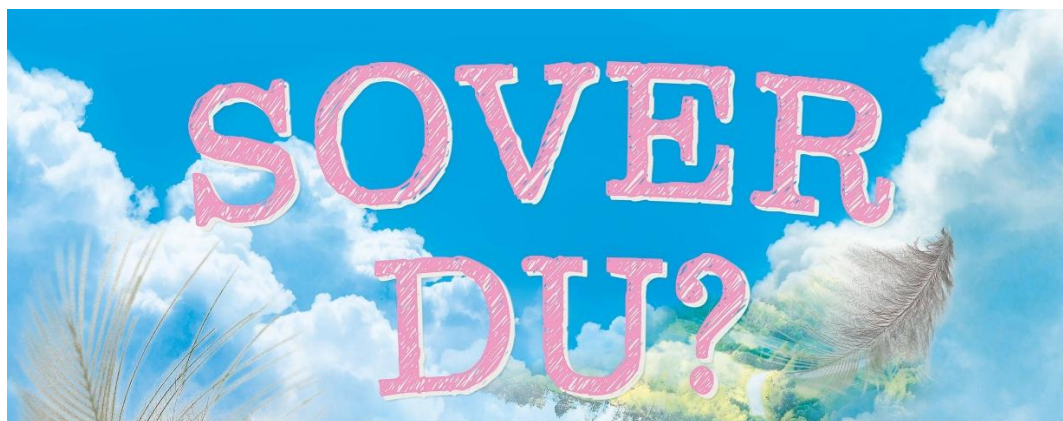
SOVER DU?

SJÆLLANDS
LÆRING**TÆTER**

LÆRINGSMATERIALE
FOR DAGTILBUD OG INDSKOLING

SOVER DU?





BAG FORESTILLINGEN

MANUSKRIPT: JOSEPHINE EUSEBIUS

INSTRUKTION: ROBERT PARR

SCENOGRAFI OG KOSTUMEDESIGN: STINE STUB

KOMPONIST OG LYDDESIGN: KEVIN EAGLE OLIVER

LYDDESIGN: BENJAMIN BIRKE KIRKESKOV

MEDVIRKENDE OG KOREOGRAFI: MATILDE BÆKMARK, RUNE KLENØ,

CECILIE HAUGAARD/KATRINE JULIANE KRONE

FYSISK KONCEPT: KÅNSTKOLLEKTIVET

PRODUKTIONSLEDER: JAKOB PØRTNER

SCENEMESTER: SONNY OEFTIGER

SKRÆDDER: HELLE BIRKHOLM

SCENEBYGGERE: SONNY OEFTIGER, BENJAMIN KIRKESKOV

FORESTILLINGSBILLEDER: EVAN HEMMINGSEN

PLAKATDESIGN: ASAKO KIDO PARR

LÆRINGSMATERIALE: MARLENE SØNDERGAARD

PRODUCENT: ROBERT PARR

PRODUCERET AF SJÆLLANDS TEATER I EFTERÅRET 2026

teateriskolen.dk | sjællandsteater

INDHOLD

Forord	3
Om forestillingen	4
Om materialet.....	4
 FØR FORESTILLINGEN	
Forbered jer på teater	6
Forbered jer på SOVER DU?	6
Når jeg skal sove... ..	7
 UNDER FORESTILLINGEN	
Observer under forestillingen	8
 EFTER FORESTILLINGEN	
Genkald oplevelsen	9
Tanker om forestillingen	10
Den store nattøjsdag.....	10
Hemmelig hule	11
Drømmegenerering.....	12
Bamseteater	13
Hvad nu, hvis det var omvendt?	13
Stille som en ninja	13
 KOPIARK	
KOPIARK: Når jeg skal sove... ..	15
 INSPIRATIONSARK	
INSPIRATIONSARK 1: Stille som en ninja - opvarmningsideer	16
INSPIRATIONSARK 2: Stille som en ninja - manuskriptuddrag.....	17

Forord

Kære underviser

Der er noget magisk ved teatret. Noget er på spil, når vi sætter os til rette i teaterrummet og lader os glide ind i en verden, som formidles til os lige her og nu. En verden med lyd, lys, sprog, scene og en historie, som vi skal fange og fortolke ud fra vores egen verden. Teater er intet uden sit publikum; vi bliver en del af historien i vores møde med scenekunsten.

På Sjællands Teater holder vi særligt af det unge publikum. Vi nyder de umiddelbare reaktioner, vi nyder nysgerrigheden og vi nyder, at du som underviser vælger at give din børnegruppe teateroplevelser.

Sjællands Teater LÆRING ønsker jer god fornøjelse i teatret og med arbejdet med dette materiale.



Om forestillingen

Sjællands Teater skaber oplevelser for både store og små, og med forestillingen SOVER DU? byder vi det yngre publikum ind i teaterrummet.

Vi inviterer børn fra 4 år og deres voksne ind i et legende, fysisk og musikalsk univers, der er genkendeligt for både små og store natteravnene.

Historien er skabt af den prisvindende dramatiker Josephine Eusebius, som selv forklarer:

'Sover du?' handler om et livligt barn. Et barn med eventyrlyst og stor appetit på livet, som er bange for at gå glip af noget. Og som bestemt ikke vil sove. Forestillingen udforsker barnets følelse af at ville det hele på én gang. Og bevægelsen henimod at forstå at eventyret også kan findes i stilheden, i evnen til at lytte og til at være i forbindelse med verden.

Sover du? er til de 4-7-årige. I den alder oplever man at være stor og lille på samme tid. Man har store følelser og reaktioner - og samtidig begynder en ny selvbevidsthed at snige sig ind i ens virkelighed. Sover du? er til alle børn der har følt sig forkerte eller for meget, som ikke kan sove og som nogle gange føler sig som en ildkugle, der eksploderer ud over det hele. Det er en historie om at blive mødt i de svære følelser, så de kan få en plads inde i.

Om materialet

Kunsten er først for alvor kunst, når den kan bruges i vores eget univers, sætte gang i tanker, meninger, handlinger og måske endda udvide vores horisont. Hvis vi skal bruge kunsten, kræver det, at vi er aktive i vores møde med den.

Med dette materiale kan du, som arbejder med børn mellem 4 og 7 år, lade dig inspirere til aktiviteter, der vil udvide teateroplevelsen og forestillingens temaer og dermed gøre mødet med SOVER DU? til en særlig og udviklende oplevelse for det unge publikum.

Nogle aktiviteter kredser om temaer fra forestillingen, mens andre er tænkt som faglige eller tværfaglige aktiviteter, som tager afsæt i situationer i forestillingen.

Materialet er formet som et katalog, du kan plukke fra, alt efter hvilken børnegruppe du arbejder med.

De fleste aktiviteter kan justeres i sværhedsgrad og kompleksitet, så de kan tilpasses både børn i dagtilbud eller førskole og indskoling.

For at optimere teateroplevelsen og børnenes personlige udbytte er det relevant at betragte det samlede forløb i tre faser: FØR-UNDER-EFTER.

Du vil derfor se materialet inddelt i tre hovedafsnit, som er markeret øverst i afsnittet, så du let kan orientere dig i aktiviteter, der passer til den fase, du og din børnegruppe skal bevæge jer ind i.

Bagest i materialet finder du kopsisider og inspiration til udvalgte aktiviteter.

På Sjællands Teater LÆRINGs hjemmeside, **teateriskolen.dk**, kan du hente forestillingsfotos, teaser og meget mere.

Her finder du også tilbud om dramapædagogiske workshops, der bl.a. knytter sig til forestillingen.

God fornøjelse når SOVER DU? både er oplevelse og læring.



FØR FORESTILLINGEN

Forbered jer på teater

For mange børn er mødet med teaterrummet og teatersproget en ny verden. Det er derfor relevant at tale sammen om, hvordan det praktisk fungerer at være tilskuer, hvordan rummet er indrettet, hvilke virkemidler, teatret benytter osv.

Børnenes afkodning af forestillingen får bedre vilkår, når de kender til teatrets virkemidler, og teatrets virkemidler adskiller sig på flere måder markant fra det, som børnene ellers kender til.

Lav en stor fællestegning af et teaterrum, med udgangspunkt i en samtale med afsæt i børnenes viden og din fortælling. Undervejs i samtalen indtegnes de enkelte elementer.

Herunder er ideer til, hvad I kan komme ind på:
Billetter – Plads til publikum – Scenerum – Scenografi – Lys – Lyd
– Rekvisitter – Effekter – Historiefortælling – Skuespillere - ...

Forbered jer på SOVER DU?

Oplevelsen og indlevelsen i teaterforestillingen vil med sikkerhed blive større for børnene, hvis I på forhånd har sporet jer ind på, hvad I skal se.

Hent forestillingsmaterialer her:

<https://teateriskolen.dk/turne/droemmeland/>

Kig i fællesskab på billederne og teaseren. Tal om titlen, og læs højt for børnene, hvad forestillingen handler om. Kig eventuelt også på forestillingens anmeldelser, og gengiv den i uddrag. Det er helt i orden, at børnene gætter sig til, hvad der kommer til at ske.

Når I kommer hjem fra teatret, kan I med fordel tage materialet frem igen og overveje, om I havde ramt plet på jeres forudsigelser, eller om I fik andre oplevelser med hjem.

Når jeg skal sove...

SOVER DU? handler om barnets tanker, følelser og vaner i forbindelse med at blive lagt til ro. Situationen er genkendelig for os alle, børn som voksne, når sengetiden nærmer sig. At sove er et basalt behov, og basale behov ledsages ofte af vaner og måske ligefrem ritualer, når de skal dækkes.

Del børnegruppen op i mindre grupper.

På skift fortæller børnene om deres "normale" procedure, når de skal sove. Det er væsentligt, at de lytter til hinandens fortælling, og at de holder sig til fakta – dette er ikke en fantasifortælling.

Når alle i gruppen har fortalt, finder gruppen tre elementer fra de fortalte historier, der er fælles for alle i gruppen. Elementerne tegnes og/eller noteres på KOPIARK.

Til slut samles børnene, og hver gruppe fortæller, hvilke tre elementer de fandt frem til.

Tal herefter sammen om, hvad der adskilte sig i børnenes soveprocedurer, og hvorfor det er smart at have en genkendelig måde at gå til ro på.



UNDER FORESTILLINGEN

Observer under forestillingen

Teater er intet uden et publikum. Teater er levende, lige her og nu, og det kræver et publikum, at give forestillingen kraft og mening. Som publikum får vi oplevelser undervejs. Det kan være mærkbare følelsesudbrud eller bittesmå impulser.

Når forestillingen er forbi, kan vi være i en stemning og have en fornemmelse for oplevelsen, men det kan være vanskeligt at huske de små stemningsdetaljer. Og vi kan selvsagt ikke spole forestillingen tilbage eller sætte på pause.

Oplevelsen, dine børn får, kan du med fordel observere og notere under forestillingen. Så er du godt klædt på til efterbearbejdelsen med børnene, når I vender tilbage til børnehaven eller skolen.

Når du observerer, kan du fx registrere børnenes eller det enkelte barns reaktion på handling, lyd, dialog, sang, bevægelse, stemmebrug, rekvisit, kostume, scene osv.

Tag ikke billeder under forestillingen – det kan distrahere både børn og skuespillere.



EFTER FORESTILLINGEN

Genkald oplevelsen

Når I kommer hjem fra teaterturen, er det oplagt at tale oplevelsen igennem. I arbejdet med forestillingen er det væsentligt, at børnegruppen kan huske og forstå, hvad der skete. Denne aktivitet lægger op til at genkalde oplevelsen sammen.

I dette link finder du fotos fra forestillingen:

<https://teateriskolen.dk/turne/droemmeland/>

Vi har udvalgt særlige sekvenser eller vendepunkter, som kan genopfriske oplevelsen af, hvad I så i teatret.

Print billederne ud, og placer dem i lokalet, så alle kan se (du kan også hente billederne frem på tavlen). Billederne kan du enten placere i rigtig rækkefølge eller blandet rundt, så børnene kan placere dem rigtigt.

Lad børnene fortælle, hvad de ser på billedet, og skab en fælles samtale om sekvensens indhold.



Tanker om forestillingen

Børnene vil givetvis have hæftet sig ved en del af de samme ting, men der vil også være noget, nogle bed mærke i, mens andre lod det fare. En samtale om den personlige oplevelse kan åbne for nye anskuelser til de andre i gruppen og refleksionsaktiviteten leder på vej til en analyserende og fortolkende forestillingstilgang.

Skriv på skift flg. sætninger på tavlen, og læs dem højt.
Lad børnene gøre sætningen færdig mundtligt:

Jeg synes, det var underligt, at ...

Jeg synes, det var sjovt, da ...

Det var trist, da ...

Jeg opdagede, at ...

Det mindede mig om ...

Hvis jeg kunne tale med hende, der skulle sove, ville jeg sige: ...

Hvis jeg kunne tale med forældrene, ville jeg sige: ...

...

Den store nattøjsdag

Arbejdet med SOVER DU? kan gøres til en sjov totaloplevelse med indlevelse og meddigtning. Gennem leg og udklædning kan vi bevæge os ind i forestillingens univers og eksperimentere med analyse og fortolkning i sjove rammer.

Sæt en dag af i kalenderen – eller et par timer i skemaet – hvor alle møder i nattøj, sutsko og med sovebamser.

Klasselokalet ommøbleres, lyset dæmpes og børnene møder ind til dæmpet musik, som sætter den rette stemning for dagen.

På nattøjsdagen kan der arbejdes med aktiviteter fra dette materiale, men børnene kan selvfølgelig supplere planlægningen med deres ønsker og ideer.

Hemmelig hule

Der sker noget magisk, når vi gemmer os i hjemmebyggede huler. Vi finder sammen i et hyggeligt, intimt rum, der bliver vores fælles lille verden. En verden med hemmeligheder og måske dybe snakke. I lommelygtens skær søger vi sammen og kommer først ud, når temperaturen bliver for høj eller ilten for fattig.

Medbring tæpper, puder, klemmer og hvad der ellers kunne bruges til at bygge huler i klassen. Brug evt. borde og stole som ramme til hulerne.

Hver hulegruppe kan bestå af 3-4 børn. Hulerne kan få navne, og gruppen kan aftale hemmelige kodeord som adgangsgiver til hulen.

Hulerne kan bruges til "tour de chambre", hvor grupperne besøger hinanden på skift, eller de kan benyttes til børnemeditation.

Brug evt. hulerne som ramme for aktiviteter fra dette materiale, fx forberedelse af Bamseteater eller Drømmegenerering.



Drømmegenerering

Drømme har det med at udvikle sig i mange retninger. Ofte har vi vanskeligt ved at finde mening i det vi drømmer, og når vi skal genfortælle drømmen, kan det, der virkede realistisk, lyde helt komisk.

Lav en kædefortælling formet som en fortalt drøm. Drømmen skal give os en dejlig fornemmelse, men der må ske skøre ting undervejs.

Start kædefortællingen sådan her:

En nat drømte jeg, at ...

Lad nu børnene svare på skift ved at indlede med ordene: "ja, og...".

Ved brug af "ja-og-metoden" bygger børnene positivt videre på hinandens idéer og udelukker ikke forslag.

Her er et eksempel:

1. *En nat drømte jeg, at jeg stod på vandski.*
2. *Ja, og vandskiene var lavet af isvafler.*
3. *Ja, og vandet var diamantvand.*
4. *Ja, og det var Kong Frederik, der sejlede båden foran.*
5. *Ja, og selvom jeg var god til at stå på vandski, faldt jeg i diamantvandet.*
6. *Ja, og ...*
7. *Ja, og ...*

Undervejs noteres børnenes idéer som stikord på tavlen.

Hvis samtalen kører i ring eller faser ud, starter I forfra med *En nat drømte jeg, at ...*

Fortsæt så længe, der er gode idéer fra børnene. Du kan også selv digte med.

Til slut tegner børnene hver deres bud på en drøm ud fra tavlens ideer. Læg vægt på brug af farver og farvemæthed. Drømmene kan bruges til aktiviteten 'Bamseteater'

Børnene kan evt. skrive, hvad man kan se på tegningen.

Udstil tegningerne i lokalet.

Bamseteater

Hovedpersonen i SOVER DU? falder omsider i søvn, og drømmene begynder. Drømmen visualiseres med en bamse, der svæver op fra sengen og flyver ud i verden.

Lav små bamseforestillinger i klassen. Brug evt. drømmehistorierne fra aktiviteten 'Drømmegenerering'.

Holdet/klassen inddeles i grupper på 3-4 børn.

Hver gruppe digter i fællesskab en lille historie med start, midte og slutning, som bamserne skal spille. Bamserne kan have replikker, eller de kan spille det, der bliver fortalt. Hjælp grupperne til, at forestillingerne bliver korte og præcise.

Grupperne øver sig grundigt og viser herefter bamseteater for hinanden.

Hvad nu, hvis det var omvendt?

I SOVER DU? oplever vi, hvad de voksne laver, når barnet er lagt i seng. Vi hører, at de lytter ved døren, ser TV, snakker, drikker kaffe og spiser slik.

Børnene skal tænke tanken om, hvordan det ville være, hvis det var de voksne, der blev puttet tidligt. Hvad ville børnene så lave?

Start med at generere ideer i fællesskab. Lad herefter børnene skrive og tegne deres omvendthistorie.

Tryk historierne til et lille hæfte, som børne kan læse/fortælle ud fra som godnathistorier for deres forældre.
Historierne kan også bruges til aktiviteten 'Bamseteater'.

Stille som en ninja

Hovedpersonen i SOVER DU? bevæger sig ud fra værelset, gennem huset og hører forældrene hygge sig med TV og slik i stuen. Det handler om at bevæge sig som ninja og spionere for ikke at blive opdaget.

I denne aktivitet skal I arbejde med bevægelse, koncentration og indlevelse. Brug et passende lokale for bevægelsesaktivitet – evt. gymnastiksalen.

Start med en opvarmning med kropslige og legende øvelser, som skaber stemthed og samhørighed.

Du finder ideer til opvarmningsøvelser i INSPIRATIONSARK 1.

Find roen sammen og tal om situationen fra forestillingen.

Lad børnene give deres bud på, hvordan man bevæger sig, når man ikke vil opdages. Sæt ord og krop på, hvad der kendetegner en ninja, der spionerer. Tal om bevægelse, kropsholdning, tempo, ansigtsudtryk osv.

Leg 'kongens efterfølger' gennem lokalet, hvor I alle er ninjæer, der ikke må opdages. Vær på skift forrest i kæden.

Måske kan I lege hele scenens handling. Nogle kan være forældrene i stuen, andre kan være barnet, der lister sig ud i køkkenet og tilbage på værelset. Genkald evt. scenen via manuskriptuddraget i INSPIRATIONSARK 2.



KOPIARK

KOPIARK: Når jeg skal sove...

1

2

3

INSPIRATIONSARK

INSPIRATIONSARK 1: Stille som en ninja - opvarmningsideer

FRI STOL TIL HØJRE

1. Gruppen sidder på stole i en kreds. Én person står i midten.
2. Personen i midten nævner navne på to af kredsens deltagere, som derefter går mod midten for at give hinanden hånden.
3. Kredens deltagere rykker hurtigt én plads i kredsen, hvis der opstår en ledig stol på deres højre side.
4. De tre deltagere i midten kæmper for at få en ledig stol.
5. Den person i gruppen, som ikke får en stol, er den næste i midten, som skal nævne to navne.

KLAP ENERGIEN RUNDT

1. Stå i en kreds og find ro og parathed.
2. Underviseren vender sig mod sin sidemakker, skaber tydelig øjenkontakt og sender ham/hende et klap.
3. Klappet sendes nu videre til den næste i kredsen på samme måde.

Forsøg at finde en rytme og øg tempoet uden at kontakten mellem deltagerne tabes.

Variér øvelsen ved at:

- Sendt klappet i modsat retning. Dette kan gøres ved at modtage et klap med et klap retur (må kun ske én gang pr. "klapmakker").
- Sendt klappet over kredsen med en lyd (fx buff) kombineret med en tydelig bevægelse, hvor energien nærmest bliver kastet afsted med maven. Klappet modtages med en gribende bevægelse og en tydelig lyd (fx schupp). Husk tydelig øjenkontakt mellem afsender og modtager.

TØMMERFLÅDE MED ROLLER, MILJØER OG STEMNINGER

1. Klassens elever fordeler sig og går rundt i rummet i et normalt og behageligt tempo. Ingen taler, ingen rører ved hinanden og hver enkelt søger hele tiden hen, hvor der er ledig plads.
2. Bed eleverne gå som forskellige figurer. Det kunne fx være en tyv, en kejser og en ballerina.
Mens børnene går i de forskellige roller, opfordrer du til overvejelser om fx kropsholdning og mimik. Eleverne udfordres til at skrue op og ned for udtrykket og for tempoet i bevægelsen.
Dirigér eleverne til at skifte mellem rollerne, og lad dem mærke den divergerende kropsfølelse og impuls.
Mens eleverne er i rolle, hilser de på dem, de møder på deres vej med fx et "goddag", et håndtryk eller et nik.

INSPIRATIONSARK 2: Stille som en ninja - manuskriptuddrag

SCENE 6: NINJA

A tager en lommelygte frem.

B

Det begynder at blive mørkt.

A

Sover du?

B

Alt ser anderledes ud om natten.

A lyser C ind i hovedet med lommelygten.

A

Sover du?

B

Skyggerne bliver lange.

C

Måske lidt.

B

Bamserne står på en række og stirrer på dig
fra deres plads i sengen.

A klapper C på kinderne.

A

Du skal ikke sove nu.

C

Måske bare en lille smule?

A

Du går glip af det!

C

Af hvad?

A

Det hele!

C

Hvor skal du hen?

B

Du åbner langsomt døren på klem.

A

Du har en idé.

B

Og stikker hovedet ud på gangen.

A

Kaffe!

C

Kaffe?

A

Så du kan holde dig vågen.

C

Men det må børn jo slet ikke få.

A

De voksne drikker det hele tiden.

B

Du skal bare ned ad gangen, forbi stuen og
ud i køkkenet.

A

Du stikker hovedet ud på gangen.

B

Der er altid kaffe i køkkenet.

A

Der står en kande på bordet.

B

Det har du set.

C

Men du kan slet ikke lide kaffe!

A

Det er lige meget!

B

Du sniger dig afsted.

C

Hallo!

B

Ned ad gangen.

C

Du bliver bare opdaget.

B

Som en ninja.

A

Nej, for du er nemlig en hemmelig spion.

B

Du laver en kolbøtte.

C

Pas på!

B

Du er lynhurtig.

A

Du er en superhelt på en farlig mission.

C

Du træder bare på /

A, B og C

KNIIIIIRK!

C

Gulvbrættet!

A

Åh nej!

C

Nu bliver du afsløret!

A, B og C lister hen til døren ind til stuen.

B

Du lytter.

A

Der sker ingenting.

C

Der er helt stille.

B

Bortset fra stemmerne i TV'et inde fra stuen.

A

Du stiller dig med øret op ad døren.

A, B og C

Blablabla!

A

Du kan også høre mor og fars stemmer.

A, B og C

Hahaha!

B

De griner af noget inde i TV'et.

A

Se selv!

B

De opdager ingenting.

C

Nej, de har alt for travlt med at hygge sig.

A

Uden dig.

Stilhed.

C

De spiser sikkert også slik.

B

Hvad?

A

Man må kun spise slik om fredagen.

C

Har du aldrig lagt mærke til slikpapiret, der ligger i skraldespanden om morgenen?

A

Men de har jo selv sagt, at /

C

Tror du virkelig selv på den?

Pause.

A

Men det er jo ikke retfærdigt.

B

Der sker noget med dig.

A

De har selv sagt, at du ikke går glip af noget!

C

Åh nej.

A

Det er jo overhovedet ikke retfærdigt.

B

Du kan mærke det.

C

Nu sker det.