FOLKE TEATRET



FYRTØJET

Et vaskeægte eventyr for hele familien

UNDERVISNINGSMATERIALE

(DANSK, DRAMA & SAMFUNDSFAG)

FOLKE
TEATRET

INDHOLD

FØR FORESTILLINGEN 5

FORBEREDELSE 5
Gennemgå praktisk information! 5
Hvordan bliver en teaterforestilling til? 6
Ordliste til FYRTØJET 7
Virkemidler og handling 8

TEMATISKT FORARBEJDE 9
Billedanalyse 9
Genreanalyse – Hvad er et eventyr? 11
Kropssprogsøvelse – Fortæl med kroppen 12
Kropssprogsøvelse – Levende billeder fra FYRTØJET 12
Musikopgave – Musik fortæller historier 13
Musikopgave – Lav et eventyrlydspor 14

EFTER FORESTILLINGEN 15
TEMATISK EFTERBEARBEJDELSE 15
Billedanalyse – Vend tilbage til forestillingsbilledet 15
Reflektionsopgave – Minder på linje 15
Dramaøvelse – Fortæl uden ord 17
Reflektionsopgave – Alle som! 17
Reflektionsopgave – Spørgsmål at tale om 18

KUNSTNERISK LABORATORIUM – TEGN FYRTØJET SAMMEN 19
FAGLIGE OPGAVER 20
Reflektionsopgave – Hvem er helten? 21
Eventyranalyse 22
Tegneopgave: Handlingsbro 23
Karakteranalyse 24
Dramaøvelse – Skyggen taler 25
Bevægelsesaktivitet – Lær at danse som i FYRTØJET 26
Musikopgave – Musik fortæller historier 26
Forestillingsanalyse – mellemtrin 27
Komparativ analyse – H. C. Andersen møder nutiden 28
Skriveopgave – Skriv et nyt eventyr 29

KILDELISTE 30

INSPIRATION TIL VIDERE ARBEJDE 30

ELEVARK
A GENREANALYSE AF FYRTØJET 31
B HVEM ER HELTEN? 33
C EVENTYRANALYSE 34
D KARAKTERANALYSE 35
E FORESTILLINGSANALYSE 37

UDDRAG AF MANUS 40

UNDERVISNINGSMATERIALE TIL INDSKOLINGEN

UNDERVISNINGSMATERIALE TIL MELLEMTRINNET

KÆRE UNDERVISER. VELKOMMEN!

Du sidder her med Folketeatrets lærervejledning til forestillingen FYRTØJET. Materialet henvender sig først og fremmest til indskoling og mellemtrin, men opgaverne kan også tilpasses elever på højere klassetrin.

Tanken er, at du kan lade dig inspirere til før- og efterarbejde med forestillingens temaer og sceniske udtryk. Her finder du forslag til samtaler, refleksionsøvelser og faglige aktiviteter, der kan være med til at gøre teateroplevelsen levende både før og efter besøget på teatret.

FYRTØJET tager udgangspunkt i H.C. Andersens klassiske eventyr, men i denne moderne og musikalske fortolkning møder eleverne en fortælling, hvor eventyr, teater, streetdance, musik og animation smelter sammen. Forestillingen inviterer til samtaler om mod, håb, frihed, kærlighed, tilgivelse og det at finde sin egen vej i livet.

Du kender din klasse bedst. Brug derfor materialet som inspiration, og tilpas opgaver og aktiviteter, så de passer til jeres undervisning.

Vi håber, I får en spændende teateroplevelse, som giver anledning til nysgerrighed, refleksion og fælles samtaler.

Rigtig god fornøjelse!



MERE OM FORESTILLINGEN

FYRTØJET bygger på H.C. Andersens eventyr fra 1835, men forestillingen er ikke en direkte genfortælling af den oprindelige historie.

I denne version er eventyret blevet bearbejdet til scenen af Steen Koerner og Andreas Garfield. Historien har fået nye perspektiver, nye karakterlag og nyskrevet musik, samtidig med at de mest kendte elementer fra eventyret stadig er bevaret.

Forestillingen kombinerer flere kunstneriske udtryk. Musik, sang, dans, skuespil, videoprojektioner og animationer er alle med til at fortælle historien. På den måde undersøger forestillingen, hvordan et klassisk eventyr kan få nyt liv for et moderne publikum.

Ud over eventyrets magi kredser fortællingen om temaer som:

- Mod
- Frihed
- Kærlighed
- Tilgivelse
- Håb
- Krig og fred
- At finde sin egen stemme
- At tage ansvar for sit liv



FYRTØJET
– HANDLING I VORES FORTOLKNING

Baseret på H.C. Andersens FYRTØJET

Der kommer en soldat marcherende hjem fra krigen. Han er alene, fattig og har mistet evnen til at tale. På sin vej møder han en heks, der sender ham ned i et hult træ for at hente et gammelt fyrtøj.

Nede i træet finder soldaten store skatte og møder tre mærkelige hunde med øjne så store som henholdsvis tekopper, møllehjul og Rundetårn. Han finder også det magiske fyrtøj, som viser sig at kunne tilkalde hundene, når han får brug for hjælp.

Samtidig sidder en prinsesse indespærret i et tårn. Hendes forældre, kongen og dronningen, forsøger at beskytte hende mod verden udenfor, men prinsessen drømmer om frihed og om selv at kunne bestemme over sit liv.

Da soldaten og prinsessen mødes, begynder et eventyr om kærlighed, håb og mod. Men både kongen, dronningen og skæbnen står i vejen, og soldaten må finde styrken til at kæmpe for det liv, han ønsker sig.

ISCENESÆTTELSE:	Steen Koerner
KONCEPT OG STORYLINE:	Steen Koerner og Yo Akim
DRAMATISERING:	Steen Koerner og Andreas Garfield
KOMPONIST:	Yo Akim
SANGTEKSTER:	Steen Koerner
KONSULENT SANGTEKSTER:	Jonas Gülstorff
SCENOGRAFI OG VIDEODESIGN:	Morten Just
KOSTUMEDESIGN:	Camilla Bjørnvad
LYSDESIGN:	Jim Falk
MEDVIRKENDE:	Stephanie Nguyen Mette Horn Hervé Toure Isa Marie Henningsen Ibrahim Madsen Oliver Vilhelmsen Malthe Ørsted Emil Stenlund

FØR FORESTILLINGEN

FORBEREDELSE

FORTÆL DEM:

- Hvor stykket spiller – Folketeatret, Nørregade 39, på Store Scene.
- Hvornår I skal se stykket, og hvorvidt I skal tale om stykket inden og efter.
- Hvordan I kommer derhen.
- At man tager sit overtøj af i foyeren, og at der er toiletter.
- Hvis I skal spise 10-frugt eller madpakke på teatret.
- At der er mange andre elever, fra andre skoler, i salen samtidig.
- At der bliver ringet med klokken, ligesom i et frikvarter, når man skal gå ind og finde sine pladser.
- At man skal slukke sin mobiltelefon inden stykket går i gang – også de voksne.
- At der bliver mørkt i salen, når stykket begynder.
- At man ikke går ud fra salen når stykket er startet. Man venter til pausen.
- At man ikke må tage billeder under forestillingen, men før og efter
- At det er levende mennesker, der spiller forestillingen og de kan høre, se og mærke jer – ikke som på film.
- At man må klappe, juble, grine eller græde under forestillingen hvis forestillingen berør – det bliver skuespillerne glade for.
- At man ikke skal snakke højt salen – fordi så forstyrrer man de andre gæster rundt omkring.
- Når det bliver lyst i salen midt i teaterstykke, betyder det, at der er pause.
- Pausen varer 20 minutter, og i den pause kan man gå på toilettet eller strække benene. Der bliver ringet med klokken, når man skal gå ind i salen igen.
- At man klapper af skuespillerne, når stykket er slut.

Gennemgå praktisk information!
Forbered eleverne på det praktiske omkring teaterbesøget. Tal med klassen om, hvor I skal se stykket, og at der formodentligt kommer til at være andre klasser fra andre skoler i salen, der også skal se forestillingen. Vis dem også gerne billedet af salen inden jeres besøg.



Vi skal se teater!
Hvis din klasse har været i teatret sammen før, kan du bruge det til at forberede eleverne ved at tænke tilbage på, hvordan det var. Hvor var det? Hvilket stykke var det, og hvad handlede det om?

Hvis I ikke har været i teatret sammen før, så tal gerne med børnene om deres tanker og spørgsmål ift. dét at gå i teatret. Hvad forventer de? Hvad ved de?

HVORDAN BLIVER EN TEATERFORESTILLING TIL?

En anden god måde at forberede børnene er ved at tale om, hvordan en teaterforestilling bliver til. Du kan blandt andet fortælle eleverne, at:

- H.C. Andersen skrev eventyret FYRTØJET i 1835.
- Steen Koerner og Andreas Garfield har bearbejdet eventyret og skrevet det om til et teaterstykke.
- Steen Koerner har iscenesat forestillingen og besluttet, hvordan historien skal fortælles på scenen.
- Komponisten Yo Akim har skabt musikken til forestillingen.
- Sangteksterne er skrevet af Steen Koerner.
- Scenograf og videodesigner Morten Just har skabt forestillingens univers med scenografi, projektioner og animationer.
- Kostumedesigner Camilla Bjørnvad har designet tøjet, skuespillerne har på.
- Skuespillere, dansere og sangere har øvet forestillingen i flere uger inden premieren.
- Der er mange mennesker, som har arbejdet med at skabe forestillingen, men I kommer kun til at møde dem, der står på scenen.
- Bag scenen arbejder blandt andet forestillingsleder, lydteknikere, lysteknikere, rekvisitører og sceneafviklere.
- En lysdesigner har planlagt, hvordan lyset skal bruges til at skabe stemninger og fortælle historien.
- En lydtekniker styrer musik, lydeffekter og mikrofoner under forestillingen.
- Flere skræddere har syet kostumerne.
- Snedkere og værksteder har bygget scenografien.
- En maler har malet det i scenografien der har farve.
- En grafiker har skabt plakaten til forestillingen.
- Derudover arbejder mange andre på teatret, blandt andet i billetsalg, markedsføring, administration og dem der møder jer i døren når I kommer.



ORDLISTE TIL FYRTØJET

I FYRTØJET møder eleverne både ord fra H.C. Andersens eventyr og nye begreber fra forestillingens univers. Derfor har vi samlet en række ord, som det kan være en fordel at tale om i klassen inden teaterbesøget.

SOLDAT: En person, der er uddannet til at kæmpe i krig og forsvare sit land.

FYRTØJ: Et redskab, man før i tiden brugte til at lave ild med, før man opfandt tændstikker.

TORNYSTER: En rygsæk, som soldater tidligere bar på ryggen.

HEKS: En person med magiske kræfter. I eventyr er hekse ofte både kloge, mystiske og farlige.

SANDSIGERSKE: En person, der siger, at hun kan se ind i fremtiden.

KONGERIGE: Et land med en konge eller dronning som leder.

PRINSESSE: Datter af en konge og dronning.

SLOT: En stor og fornem bygning, hvor kongelige ofte bor.

SKÆBNE: Noget, som nogle mennesker tror allerede er bestemt på forhånd.

FRIHED: At kunne træffe sine egne valg og leve sit liv, som man ønsker.

TILGIVELSE: At slippe sin vrede eller skuffelse, og vælge at komme videre.

MOD: At turde gøre noget, selv når man er nervøs eller bange.

HÅB: At tro på, at noget godt kan ske i fremtiden.

KRIG: Når lande eller grupper af mennesker bruger våben imod hinanden i en konflikt

TÅRNET: Den bygning, hvor prinsessen holdes adskilt fra verden udenfor.

FÆDRELANDET: Det land, man hører til.

LØJERLIGE: Mærkelige eller sjove på en underlig måde.

KACHOT: En fængselscelle.

GALGEN: Stedet, hvor man før i tiden henrettede mennesker ved hængning



VIRKEMIDLER OG HANDLING

I teater fortæller vi historier på mange forskellige måder. Ofte bruger vi ord, men vi fortæller også med lys, musik, bevægelse, scenografi og fantasi.

I FYRTØJET møder I både skuespil, dans, musik, animationer og magiske teatergreb. Her er nogle af de virkemidler, I kan holde øje med under forestillingen.

STREETDANCE OG BEVÆGELSE
I denne version af FYRTØJET bruges dans og bevægelse som en vigtig del af fortællingen. Nogle gange fortæller kroppen lige så meget som ordene.

Prøv at lægge mærke til:

- Hvordan bevæger de sig?
- Hvordan ændrer musikken sig?
- Hvordan bruges lyset?

NÅR SOLDATEN ER I KRIG
Forestillingen begynder med en stor og dramatisk krigsscene. På scenen er der ikke en rigtig krig, men skuespillerne bruger deres kroppe, bevægelsesmønstre, musik, lys og projektioner til at skabe følelsen af kamp, fart og kaos. Læg mærke til hvordan bevægelserne nogle gange ligner dans, og hvordan lyde og billeder hjælper publikum med at forstå, hvad soldaten oplever.

NÅR PRINSESSEN ER I TÅRNET
Prinsessen længes efter frihed og drømmer om verden udenfor. I historien forstår vi at hun sidder låst inde i et tårn, men på scenen er der ikke et tårn. Det er det ikke plads til. Læg mærke til, hvordan lys, musik og scenografi hjælper med at vise, hvordan prinsessen har det og hvordan man forstår at hun sidder låst inde.

NÅR HUNDENE DUKKER OP
I eventyret møder soldaten tre magiske hunde. På teatret kan hundene ikke være rigtige hunde. Derfor bruger forestillingen dukker, skuespillere, animationer, lys, lyd og fantasi til at vække hundene til live. På et teater behøver alting ikke at se virkeligt ud. Ofte hjælper publikum selv til ved at bruge fantasien.

NÅR SOLDATER SKRIVER BREV
I forestillingen bruger soldaten en skrivemaskine når han skriver brev til sin mor. Det er en maskine, man brugte til at skrive på, før der fandtes computere og mobiltelefoner. Skrivemaskinen er noget vi bruger for at vise, at historien foregår i gamle dage. Vis gerne eleverne billedet



NÅR SKYGGEN BLIVER LEVENDE
På et tidspunkt begynder soldatens skygge at tale til ham. Skygger kan ikke tale i virkeligheden, men på teatret kan det lade sig gøre ved hjælp af lys, projektioner, animationer og skuespil. Skyggen hjælper soldaten med at forstå sine egne tanker og følelser.

NÅR KÆRLIGHEDEN OPSTÅR
Soldaten og prinsessen kan ikke altid sige alt med ord. I forestillingen fortælles deres følelser også gennem musik, sang, dans og bevægelse.

Læg mærke til:

- Hvordan karaktererne bevæger sig.
- Hvornår bevægelserne bliver store og kraftfulde.
- Hvornår de bliver stille og rolige.
- Hvordan dansen hjælper med at fortælle historien.

TEMATISKT FORARBEJDE



Opgave

BILLEDANALYSE

Fag: Dansk

Varighed: 20-30 min

Fokus: Forforståelse, billedanalyse og forventninger

Formål: Eleverne skal undersøge forestillingens visuelle udtryk og bruge deres fantasi til at forudsige, hvad forestillingen handler om. Samtidig træner de deres evne til at sætte ord på det, de ser, tænker og forestiller sig.

Fortsættes på næste side

Billedanalyse– fortsat fra forrige side

Sådan gennemfør du opgaven:
Vis forestillingens plakat eller forestillingsbillede for klassen. Lad først eleverne kigge stille på billedet i et minut uden at sige noget. Tal derefter sammen om billedet.

Spørgsmål til samtalen:

- Hvad ser I på billedet?
- Hvilke personer kan I få øje på?
- Hvem tror I er hovedpersonen?
- Hvem tror I er hjælperne?
- Er der nogen, der ser farlige eller mystiske ud?
- Hvilke farver lægger I mærke til?
- Hvordan får billedet jer til at føle?
- Virker historien sjov, spændende, magisk eller uhyggelig?
- Hvad tror I, FYRTØJET kan?
- Hvilke spor kan I finde om, at det er et eventyr?
- Hvad tror I kommer til at ske i forestillingen?

Fælles opsamling
Skriv elevernes bud på tavlen eller på et stort stykke papir.

Gem svarene. Se reflektionsøvelse *Vend tilbage til plakatbilledet* på s. 15

Når I har set forestillingen, kan I vende tilbage til dem og undersøge:

- Hvad gættede vi rigtigt?
- Hvad overraskede os?
- Hvad havde vi slet ikke forestillet os?

MELLEMTRIN UDVIDELSE

Lad eleverne arbejde parvis og skrive 3-5 sætninger om:

- Hvad de tror forestillingen handler om.
- Hvilke temaer de forventer at møde.
- Hvilken stemning billedet skaber.

Produkt
En fælles brainstorm eller klassens "forudsigelser" om forestillingen, som gemmes til efter teaterbesøget.

Genreanalyse

HVAD ER ET EVENTYR? (Elevark A– s. 31)

Fag: Dansk

Varighed: 30-45 min.

Fokus: Eventyrgenren, H.C. Andersen og fortællingens opbygning.

Formål: Eleverne skal undersøge, hvad der kendetegner et eventyr, og hvordan eventyr bruger fantasi, magi og særlige karakterer til at fortælle historier. Opgaven forbereder eleverne på mødet med FYRTØJET og giver dem redskaber til at genkende eventyrtræk i forestillingen.

INDSKOLING

Sådan gennemfør du opgaven:

1. Tal sammen i klassen om eventyr
Mange børn kender allerede eventyr. Bed eleverne komme med eksempler på eventyr, de kender.
Tal derefter om:

- Hvad er et eventyr?
- Hvem er helten?
- Er der magi med?
- Findes der en skurk?
- Hvordan slutter eventyr ofte?

2. Eventyrdetektiver

Læs følgende ord højt:

- Prinsesse
- Soldat
- Heks
- Magisk fyrtøj
- Slot
- Hund med kæmpe øjne

Tal om:

- Hvilke ord passer til et eventyr?
- Hvorfor passer de til et eventyr?
- Hvilke af ordene tror I, vi møder i FYRTØJET?

3. Tegneopgave

Eleverne tegner deres eget eventyrunivers.
Tegningen skal indeholde:

- En hovedperson
- En magisk genstand
- Et spændende sted
- En hjælper eller en skurk

Lad eleverne fortælle om deres tegning og eventyr.

Fortsættes på næste side

MELLEMTRIN

Sådan gennemfør du opgaven:

1. Hvad kendetegner et eventyr?
Tal sammen om, hvilke træk der ofte går igen i eventyr.
Mange eventyr indeholder:

- En helt eller hovedperson
- En udfordring eller opgave
- Magiske genstande
- Hjælpere
- Modstandere
- Prøver, der skal overvindes
- En udvikling hos hovedpersonen
- En afslutning, hvor noget forandres

2. Forudsig forestillingen
Lav en fælles liste over de eventyrtræk, I forventer at møde i forestillingen.

Eventyrtræk	Eksempel eller forudsigelse
Helt	
Magisk genstand	
Hjælper	
Modstander	
Magiske væsner	
Prøver eller udfordringer	
Forandring hos hovedpersonen	

3. Makkeropgave
Del dem op i par og lad eleverne vælge et eventyr, de kender.
Tal om:

- Hvem er helten?
- Hvilken udfordring møder helten?
- Er der magi med?
- Hvordan ender historien?

Sammenlign derefter med det, I allerede ved om FYRTØJET.

4. Fælles opsamling
Tal sammen om:

- Hvilke eventyrtræk genkender I fra andre eventyr?
- Hvilke eventyrtræk forventer I at møde i FYRTØJET?

KROPSSPROGSØVELSER

Øvelse

FORTÆL MED KROPPEN

Fag: Drama / Dans

Varighed: 30 min.

Fokus: Kropssprog og udtryk

Formål: Eleverne skal opleve, hvordan historier kan fortælles gennem bevægelse og kropssprog.

Så gennemfører du opgaven:
Fortæl eleverne, at de nu skal kommunikere uden ord. Forklar, at kroppen kan vise følelser og fortælle historier gennem kropsholdning, bevægelser, ansigtsudtryk og mimik.

Sig en følelse eller situation højt. Eleverne skal derefter vise den med kroppen uden at tale.

Eksempler:

- Mod
- Frygt
- Overraskelse
- Ensomhed
- Glæde
- Håb
- Forelskelse

Lad eleverne vise følelsen enkeltvis, i mindre grupper eller samtidig, afhængigt af klassens størrelse og erfaring med drama.

Efter hver runde samles klassen til en kort samtale:

- Hvordan kunne man se følelsen?
- Hvilke bevægelser eller kropsholdninger blev brugt?
- Var der forskellige måder at vise den samme følelse på?
- Hvilke udtryk virkede tydeligst?

Øvelse

LEVENDE BILLEDER FRA FYRTØJET

Fag: Dansk/Drama

Varighed: 20 min.

Fokus: Karakterer og fortælling

Formål: Eleverne undersøger, hvordan karakterer, relationer og handling kan vises gennem kropssprog og placering i rummet. Samtidig træner de deres evne til at aflæse og skabe sceniske udtryk.

Så gennemfører du opgaven:
Del eleverne ind i små grupper på 3-5 elever.

Forklar, at de skal fortælle en situation med kroppen uden at bruge ord. Gruppen skal sammen skabe et frossent billede (en statue), hvor alle bidrager til at vise personerne, handlingen og stemningen. Om muligt må de også meget gerne arbejde sammen om at danne statuen helt uden ord.

Læs én situation ad gangen op:

- En soldat vender hjem fra krig.
- En prinsesse længes efter frihed.
- En heks udtænker en plan.
- En magisk hund hjælper sin herre.

Giv grupperne et par minutter til at forberede deres statue. Når de er klar, viser de den for klassen.

Lad de øvrige elever undersøge statuen og tale om:

- Hvem er personerne?
- Hvad sker der i situationen?
- Hvordan har personerne det?
- Hvilke kropsstillinger eller ansigtsudtryk gav jer ledetråde?

Opfordr eleverne til at lægge mærke til, hvordan kropsholdning, placering og mimik kan fortælle en historie uden ord.

LAV ET EVENTYRLYDSPOR

Fag: Musik

Varighed: 30 min.

Fokus: Lyd og fortælling

Formål: Eleverne arbejder med lyd som fortællende virkemiddel og undersøger, hvordan lyde og musik kan skabe stemning, miljø og handling i en fortælling.

Sådan gennemfører du opgaven:
Del eleverne ind i mindre grupper på 3-5 elever.

Fortæl eleverne, at lyd kan være med til at fortælle en historie og skabe stemninger, ligesom musik og lydeffekter gør i film og teater.

Giv hver gruppe en eventyrsituation:

- En soldat går gennem skoven.
- En heks dukker op.
- En skattekiste åbner sig.
- En prinsesse ser ud over byen fra sit tårn.

Gruppens opgave er at skabe et lydspor, der passer til situationen. Lydene skal hjælpe publikum med at forestille sig, hvad der sker, og hvordan stemningen er. Eleverne kan bruge:

- Stemmer
- Klap
- Tramp
- Instrumenter
- Kropslyde
- Hverdagslyde fra omgivelserne

Opfordr eleverne til at tænke over:

- Hvilken stemning skal lydsporet skabe?
- Skal det være spændende, mystisk, uhyggeligt eller roligt?
- Hvilke lyde passer til personerne og handlingen?
- Hvordan kan lydene vise, hvad der sker i historien?

Giv grupperne tid til at øve deres lydspor, inden de opfører det for resten af klassen.

Fælles samtale
Efter hver præsentation taler I om:

- Hvilken situation tror I, lydsporet forestillede?
- Hvilken stemning skabte lydene?
- Hvilke lyde virkede særligt godt?
- Hvordan hjalp lydsporet med at fortælle historien?



MUSIK FORTÆLLER HISTORIER

Fag: Musik

Varighed: 30 min.

Fokus: Musik og stemning

Formål: Eleverne skal opleve, hvordan musik kan skabe billeder og fortælle historier.

Sådan gennemfører du opgaven:
Fortæl eleverne, at musik kan skabe stemninger, vække følelser og hjælpe os med at forestille os personer, steder og handlinger.

Afspil 3-4 korte musikstykker med forskellige stemninger.

Du kan bruge klassisk musik, filmmusik eller instrumental musik uden sang. Vælg gerne musik med tydelige stemninger, så eleverne lettere kan forestille sig personer, steder og handlinger.

Eksempler:

- *I Dovregubbens Hal* (Grieg)
- *Sukkerfeens Dans* (Tjajkovskij)
- *Clair de Lune* (Debussy)
- *O Fortuna* (Orff)
- *Luv(sic) Instrumental* (Nujabes)
- *Orion* (Metallica
- *Intro* (The xx)

Lad eleverne lytte til hvert musikstykke uden at tale sammen undervejs.

Fælles samtale

Efter hvert musikstykke taler I om:

- Hvilke billeder fik I i hovedet?
- Hvilken stemning skabte musikken?
- Virkede musikken glad, trist, spændende eller uhyggelig?
- Hvilken historie kunne musikken passe til?
- Hvilke personer eller karakterer forestillede I jer?

Kreativ opgave
Lad eleverne tegne den karakter, scene eller historie, som musikken fik dem til at forestille sig. Eleverne kan efterfølgende præsentere deres tegning for klassen og fortælle, hvilke musikalske elementer der inspirerede dem.

EFTER FORESTILLINGEN

TEMATISK EFTERBEARBEJDELSE

Hvorfor arbejde videre med stykket i klassen?
Et af formålene er at tage godt imod elevernes oplevelser og gennem spørgsmål starte samtaler og refleksioner om det, som er vigtigt for dem.

Et andet formål er at give eleverne tid og plads til at bevidstgøre og bearbejde, hvad de har set og at give dem mulighed for at reflektere over oplevelsen og deres egen virkelighed.

Billedanalysepgave

VEND TILBAGE TIL FORESTILLINGSBILLEDET

Formål: Eleverne reflekterer over deres teateroplevelse ved at sammenligne deres forventninger før forestillingen med deres oplevelse efter forestillingen.

Nu hvor eleverne har set forestillingen, skal de vende tilbage til de tanker og forudsigelser, de havde før besøget.

Tag de noter frem, som klassen lavede under arbejdet med plakaten.

Tal sammen om:

- Hvad gættede vi rigtigt?
- Hvad overraskede os?
- Hvad havde vi slet ikke forestillet os?
- Hvilken rolle havde soldaten?
- Hvilken rolle havde prinsessen?
- Hvilken betydning fik FYRTØJET?
- Hvad handler forestillingen om for jer nu?

Skriv klassens nye tanker ned.

Sammenlign dem med de første noter.

Reflektionsopgave

MINDER PÅ LINJE

Formål: Eleverne genkalder sig forestillingens handling og arbejder med fælles erindring og kronologisk forståelse.

Bed eleverne om at lukke øjnene og tænke tilbage på forestillingen.

Lad dem hver især fortælle én ting, de husker.

Det kan være:

- en scene
- en sang
- en karakter
- et kostume
- et særligt lys
- en bevægelse
- noget sjovt eller overraskende

Når alle har fortalt deres minde, forestiller I jer, at der går en usynlig linje gennem klasselokalet.

Den ene ende er begyndelsen af forestillingen.

Den anden ende er slutningen.

Eleverne skal nu placere sig på linjen ud fra det minde, de har valgt.

Sammen skal klassen forsøge at genskabe historiens forløb fra start til slut.

Der findes ikke et facit. Det vigtigste er samtalen og de fælles erindringer.

Dramaøvelse

FORTÆL UDEN ORD

Fag: Drama

Varighed: 30 min.

Fokus: Kropssprog

Formål: Eleverne skal opleve, hvordan en historie kan fortælles gennem kropssprog, bevægelse og mimik uden brug af ord. Øvelsen styrker elevernes forståelse af, hvordan skuespillere kommunikerer følelser, handlinger og relationer på scenen.

Sådan gennemfører du opgaven:
Del eleverne ind i mindre grupper.

Lad hver gruppe vælge eller få tildelt en scene fra FYRTØJET. I kan eventuelt tage udgangspunkt i et manusuddrag fra forestillingen.

Forklar eleverne, at de skal genskabe scenen uden at bruge ord. De må kun bruge:

- Bevægelse
- Mimik
- Kropssprog

Gruppen skal sammen finde ud af:

- Hvem er karaktererne?
- Hvad sker der i scenen?
- Hvordan har karaktererne det?
- Hvordan kan de vise handlingen uden at tale?

Giv grupperne tid til at øve deres scene.
Herefter viser grupperne deres scene for resten af klassen.

Fælles samtale
Efter hver fremvisning taler I om:

- Hvilken scene tror I, gruppen viste?
- Hvilke følelser kunne I genkende?
- Hvilke bevægelser eller udtryk gav jer ledetråde?
- Var historien nem at forstå uden ord?

Reflektionsopgave

ALLE SOM!

Formål: Eleverne undersøger forestillingens temaer og karakterer gennem dialog, refleksion og perspektivering til egne erfaringer.

Sådan gennemfører du opgaven:
Opstil lige så mange stole, som der er elever i klassen, plus én ekstra stol. Alle sidder på en stol, og én stol er tom. Læreren læser en påstand højt. Alle, der er enige, rejser sig og finder en ny stol. Er man ikke enig, bliver man siddende. Der findes ikke rigtige eller forkerte svar.

Forslag til påstande

- Soldaten er modig.
- Prinsessen er modig.
- Heksen er uhyggelig.
- Kongen prøver at passe på sin datter.
- Dronningen gør det, hun tror er bedst.
- Det er vigtigt at følge sine drømme.
- Nogle gange må man bryde regler.
- Frihed er vigtigt.
- Håb gør mennesker stærkere.
- Det er vigtigt at kunne tilgive.
- Hundene er seje.
- Jeg ville gerne eje et magisk fyrtøj.
- Nogle gange føler jeg mig alene.
- Nogle gange har jeg brug for hjælp.
- Det er vigtigt at lytte til andre.
- Kærlighed gør mennesker modige.
- Det er vigtigt at tro på sig selv.
- Musik kan fortælle historier.
- Nogle gange ændrer mennesker sig.
- Alle fortjener en ny chance.
- Penge er vigtigt
- Man bliver glad af mange penge

SPØRGSMÅL AT TALE OM

Formål: Eleverne bearbejder forestillingens temaer og budskaber gennem fælles samtale og refleksion. Teater er en fælles begivenhed, som eleverne hver især oplever på sin helt egen måde.

Lad derfor eleverne sidde stille og tænke forestillingen igennem og måske lade dem tegne det, de husker. Det kan være teknikken, lyset, kostumerne, musikken, en scene eller skuespillerne selv.

Start derefter samtalen. Hvad er elevernes fortælling og oplevelse af forestillingen? Der er ingen rigtige eller forkerte svar. Det er det skønne ved teater!

Du kan opfordre eleverne til at undgå udtryk som "sjov", "kedelig", "god" eller "dårlig" ved at spørge ind til, hvad forestillingen betyder for dem, hvad den handler om og ikke så meget, hvad de synes om den.

Herefter kan I sammen reflektere over, hvad forestillingen egentlig prøver at fortælle publikum. Findes der et eller flere temaer?

Frihed
Prinsessen drømmer om at opleve verden uden for slottets mure.

- Hvad betyder frihed?
- Hvornår føler man sig fri?
- Hvorfor længes prinsessen efter frihed?
- Hvorfor holder kongen og dronningen hende i tårnet?
- Kan man passe for meget på nogen?
- Hvad ville I gøre, hvis I altid skulle blive på det samme sted?

Mod
Både soldaten og prinsessen må træffe svære valg.

- Hvad vil det sige at være modig?
- Kan man være modig og bange på samme tid?
- Hvornår viser soldaten mod?
- Hvornår viser prinsessen mod?
- Hvem synes I er den modigste karakter?
- Hvornår har I selv været modige?

Håb
Flere af karaktererne oplever, at livet ikke bliver, som de havde håbet. Alligevel giver de ikke op.

- Hvad er håb?
- Hvorfor er håb vigtigt?
- Hvad giver soldaten håb?
- Hvad giver prinsessen håb?
- Hvad giver jer håb?

Tilgivelse
Til sidst i forestillingen må flere karakterer sige undskyld.

- Hvad vil det sige at tilgive?
- Er det altid let at tilgive?
- Hvorfor siger kongen og dronningen undskyld?
- Hvorfor vælger prinsessen at tilgive dem?
- Har nogen tilgivet jer?
- Har I prøvet at tilgive nogen?

Drømme
Mange af karaktererne drømmer om noget.

- Hvad drømmer soldaten om?
- Hvad drømmer prinsessen om?
- Hvad drømmer heksen om?
- Hvilke drømme er gode?
- Hvilke drømme kan skabe problemer?
- Hvad drømmer du selv om?

Kærlighed
Kærlighed fylder meget i forestillingen.

- Hvad er kærlighed?
- Er kærlighed kun mellem kærester?
- Hvordan viser karaktererne kærlighed?
- Hvordan viser soldatens mor kærlighed?
- Hvorfor er kærlighed vigtig i historien?

Krig og fred
Forestillingen begynder med, at soldaten kommer hjem fra krig.

- Hvad er krig?
- Hvordan tror I, krigen har påvirket soldaten?
- Hvorfor har han mistet sin stemme?
- Hvad hjælper ham videre?
- Hvorfor tror I, forestillingen starter med krigen?

H.C. Andersens eventyr i dag
FYRTØJET er skrevet for næsten 200 år siden.

- Hvorfor fortæller vi stadig eventyret i dag?
- Hvilke temaer er stadig aktuelle?
- Hvad virkede gammeldags?
- Hvad virkede moderne?
- Hvorfor tror I, teatret har lavet deres egen version af historien?

Opgave

TEGN FYRTØJET SAMMEN

Når I har været i teatret, får eleverne mulighed for at genfortælle forestillingen gennem billeder. Sammen skaber klassen deres helt egen illustrerede udgave af FYRTØJET.

Fag: Billedkunst, Dansk, Drama, Fortælling og visuel kommunikation

Formål: Eleverne genfortæller forestillingen visuelt og arbejder med fortællestruktur, hukommelse og fælles meningsskabelse.

Tema: Den fælles fortælling
I denne opgave er eleverne både kunstnere og historiefortællere. Klassen skal i fællesskab genfortælle handlingen i *FYRTØJET* ved at illustrere en række udvalgte scener fra forestillingen.

Når alle tegninger er færdige, samles de til én fælles fortælling, som kan kopieres og deles med alle elever.

Materialer

- A4-papir
- Blyanter
- Farveblyanter, tuscher eller maling
- Eventuelt karton
- Kopimaskine eller scanner

Sådan gør I
Læreren udvælger på forhånd en række vigtige scener fra forestillingen.

Eksempler kunne være:

1. Soldaten i krigen
2. Soldaten marcherer hjem
3. Fortælleren modtager brevet
4. Kongen og dronningen fejrer prinsessens fødsel
5. Sandsigersken tilkaldes
6. Spådommen om soldaten
7. Sandsigersken bliver straffet
8. Sandsigersken bliver til heksen
9. Prinsessen vokser op i tårnet
10. Heksen møder soldaten
11. Soldaten kravler ned i det hule træ
12. Hunden med øjne som tekopper
13. Hunden med øjne som møllehjul
14. Hunden med øjne som Rundetårn
15. Soldaten finder FYRTØJET
16. Soldaten bliver rig
17. Soldaten får nye venner
18. Prinsessen drømmer om frihed
19. Soldaten hører om prinsessen
20. Soldatens skygge bliver levende
21. Skyggen synger om prinsessen
22. Hunden henter prinsessen første gang
23. Soldaten og prinsessen mødes
24. Soldatens og prinsessens første dans
25. Prinsessen fortæller om livet i tårnet
26. Kongen og dronningen opdager noget er galt
27. Hofrobotten følger efter prinsessen
28. Dronningens plan med boghvedegrynene
29. Soldaten og prinsessen mødes igen
30. Kærlighedserklæringen
31. Planen om at stikke af sammen
32. Soldaten bliver arresteret
33. Soldaten i fængslet
34. Prinsessen lægger sin egen plan
35. Galgen
36. FYRTØJET kommer tilbage til soldaten
37. Hunden redder soldaten
38. Kongen og dronningen må sige undskyld
39. Soldaten får sin stemme tilbage
40. Brylluppet og den store fest
41. Mor og søn genforenes
42. Eventyret slutter

Antallet af scener kan tilpasses klassens størrelse.

Hver elev får tildelt én scene fra forestillingen.

Fortsættes på næste side

KUNSTNERISK LABORATORIUM:
Tegn FYRTØJET sammen (fortsat fra forrige side)

Eleverne skal:

- Tegne deres scene.
- Tænke over hvilke personer der er med.
- Vise stemningen i scenen.
- Tegne de vigtigste detaljer fra handlingen.

Til mellemtrinnet kan eleverne også skrive:

- En overskrift.
- En kort billedtekst.
- En sætning der forklarer, hvad der sker.
- Vælge at arbejde med "zoom" i deres tegninger – altså kun at tegne udsnit fra scenen – eks en "hånd med et fyrtøj" eller "hundens kæmpestore øje" eller andet der giver mening.

Saml klassens eventyrbog
Når alle tegninger er færdige:

1. Læg tegningerne i fortællingens rækkefølge.
2. Saml dem til klassens egen udgave af FYRTØJET.
3. Kopiér eller scan materialet.
4. Lav et hæfte til hver elev.

På den måde får alle elever deres eget illustrerede minde
om forestillingen og et fælles produkt, som viser hele klassens oplevelse af FYRTØJET.

Tal sammen bagefter

- Hvilke scener var vigtigst i forestillingen?
- Hvilke scener var sværest at tegne?
- Hvordan kan billeder fortælle en historie?
- Ser de forskellige tegninger den samme historie på forskellige måder?

Produkt
Klassens illustrerede udgave af FYRTØJET
– skabt af eleverne selv.







FAGLIGE OPGAVER

Reflektionsopgave

HVEM ER HELTEN? (Elevark B– s. 33)

Fag: Dansk

Varighed: 20 min.

Fokus: Eventyranalyse

Formål: Eleverne undersøger forskellige opfattelser af heltebegrebet og argumenterer for, hvilken karakter der bedst kan betragtes som historiens helt.

Sådan gennemfør du opgaven:
Tal sammen om:

- Er soldaten helten?
- Er prinsessen helten?
- Kan der være flere helte?
- Hvad er en helt?
- Skal en helt være modig?
- Skal en helt være fejlfri?

Del gerne klassen op og lad grupperne argumentere for forskellige karakterer.

MELLEMTRIN UDVIDELSE:
Find tre eksempler fra forestillingen, der understøtter dit synspunkt. Skriv et kort argument for, hvorfor netop denne karakter er historiens helt.

Opgave

EVENTYRANALYSE (Elevark C– s. 34)

Fag: Dansk

Varighed: 45 min.

Fokus: Eventyrgenren

Formål: At undersøge hvordan klassiske eventyrtræk bruges i forestillingen.

INDSKOLING:

Sådan gennemfører du opgaven:

1. Tal om forestillingen
Tal sammen i klassen om handlingen i FYRTØJET.

Spørg fx:

- Hvem var hovedpersonen?
- Hvem hjalp soldaten?
- Var der nogen, der modarbejdede ham?
- Hvilke magiske ting oplevede I?

2. Find eventyrtræk
Udfyld elevarket sammen eller i par.

Eleverne skal finde eksempler på:

- Helt
- Magisk genstand
- Hjælper
- Modstander
- Prøver eller udfordringer
- Magiske væsner
- God afslutning

3. Tegn din yndlingsscene
Eleverne tegner den scene fra forestillingen, som de synes bedst viser, at FYRTØJET er et eventyr.

4. Fælles opsamling
Tal sammen om:

- Hvilke eventyrtræk fandt I?
- Hvilken magisk del af historien husker I bedst?
- Hvordan kan man se, at FYRTØJET er et eventyr?

MELLEMTRIN

Sådan gennemfører du opgaven:

1. Genopfrisk eventyrets handling
Tal kort sammen om forestillingen og de vigtigste begivenheder i historien.

2. Analyser eventyrtræk
Eleverne arbejder individuelt eller i makkerpar med elevark B.

De skal finde eksempler på:

- Helt
- Magisk genstand
- Hjælper
- Modstander
- Prøver eller udfordringer
- Magiske væsner
- God afslutning

3. Sammenlign med andre eventyr
Lad eleverne vælge et andet eventyr, de kender, og sammenligne det med FYRTØJET.

Tal om:

- Hvilke eventyrtræk går igen?
- Hvad gør FYRTØJET anderledes?
- Hvilke personer eller magiske elementer ligner hinanden?

4. Fælles opsamling
Tal sammen om:

- Hvilke eventyrtræk genkendte I?
- Hvorfor fungerer eventyr stadig i dag?
- Hvilke dele af forestillingen virker klassiske?
- Hvilke dele virker moderne?
- Hvilke eventyrtræk er bevaret fra H.C. Andersens originale eventyr?
- Hvilke elementer virker nye eller moderne?
- Hvorfor tror I, teatret har valgt at fortælle historien på denne måde?
- Hvordan påvirker ændringerne publikums oplevelse af historien?

Tegneopgave

HANDLINGSBRO

Fag: Dansk

Varighed: 30 min.

Fokus: Fortællestruktur

Formål: Eleverne skal arbejde med forestillingens opbygning og undersøge, hvordan historien udvikler sig fra begyndelse til slutning.

Sådan gennemfører du opgaven:
Start med en fælles samtale om handlingen i FYRTØJET. Hjælp eleverne med at genkalde de vigtigste begivenheder fra forestillingen, og tal om, hvordan historien udvikler sig.

Forklar derefter, at eleverne skal skabe en handlingsbro, som viser historiens forløb. De kan enten tegne, skrive stikord eller kombinere tekst og billeder.

Eleverne kan arbejde individuelt eller i makkerpar.

INDSKOLING:

Lad eleverne arbejde med historiens tre hoveddele:

Start
Hvad sker først i historien?
Hvem møder vi?

Midte
Hvilke udfordringer eller problemer opstår?
Hvad sker der med soldaten?

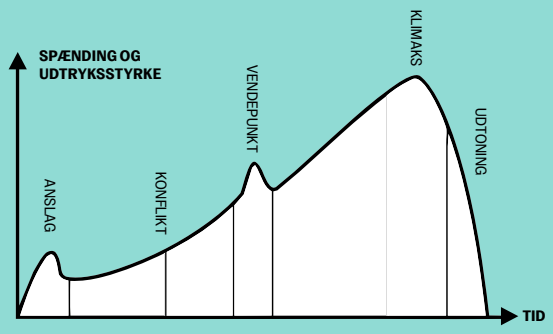
Slutning
Hvordan ender historien?
Hvad er forandret?
Når eleverne er færdige, præsenterer de deres handlingsbro for en makker eller for klassen.

MELLEMTRIN UDVIDELSE:

Handlingsbro og berettermodel

Inden for teater og film arbejder man ofte med dramaturgi, som betyder måden, en historie er bygget op på. En af de mest kendte modeller er berettermodellen, som beskriver, hvordan spændingen udvikler sig gennem en fortælling. Mange eventyr, film og teaterforestillinger følger denne struktur.

Lad eleverne undersøge, om FYRTØJET passer til berettermodellen ved at placere forestillingens vigtigste begivenheder på modellen.



Berettermodellens fem dele:

- **Anslag:** Historien begynder, og vi møder soldaten.
- **Konflikt:** Soldaten møder udfordringer og kommer i problemer.
- **Vendepunkt:** Noget afgørende ændrer historiens retning.
- **Klimaks:** Historiens mest spændende eller afgørende øjeblik.
- **Udtoning:** Historien afsluttes, og vi ser resultatet af det, der er sket.

Bed eleverne begrunde deres valg med konkrete eksempler fra forestillingen.

Ekstra refleksionsspørgsmål

- Passer FYRTØJET til berettermodellen?
- Er der steder, hvor forestillingen afviger fra modellen?
- Hvilken begivenhed er efter jeres mening historiens vigtigste vendepunkt?
- Hvordan er spændingen bygget op gennem forestillingen?

Produkt
En handlingsbro, der viser forestillingens opbygning og vigtigste begivenheder.

Opgave

KARAKTERANALYSE (ELEVARK D– s. 35)

Fag: Dansk

Varighed: 30 min.

Fokus: Karakterer og motivation

Formål: Eleverne skal undersøge en af forestillingens karakterer og få øje på, hvordan personer udvikler sig gennem historien.

Sådan gennemfør du opgaven:
Lav øvelsen i små grupper eller i hele klassen.

Hvis I arbejder i klassen, kan I vælge én karakter sammen. Hvis eleverne arbejder i grupper, kan hver gruppe vælge sin egen karakter.

Forslag til karakterer:

- Soldaten
- Prinsessen
- Heksen
- Kongen
- Dronningen
- Moren/Fortælleren
- Hund 2

Tal om:

Hvem er karakteren?

- Hvad ønsker karakteren?
- Hvad er karakterens største udfordring?
- Hvad gør karakteren for at nå sit mål?
- Forandrer karakteren sig gennem historien?
- Hvad lærer karakteren?



MELLEMTRIN UDVIDELSE:

- Hvilke valg træffer personen?
- Hvad driver personen?
- Hvordan udvikler personen sig?
- Hvilken betydning har personen for historiens tema?

Produkt

Eleverne kan lave:

- En tegning med stikord
- En personplakat
- En kort mundtlig præsentation

SKYGGEN TALER

Fag: Drama/Dansk

Varighed: 30 min.

Fokus: Indre stemme og karakterforståelser

Formål: I FYRTØJET bliver soldatens skygge levende og taler til ham. Skyggen kan ses som en indre stemme, der stiller spørgsmål til det, soldaten tænker, føler og drømmer om. I denne øvelse undersøger eleverne en karakters tanker og følelser gennem improvisation.

Sådan gennemfør du opgaven:
Eleverne arbejder sammen to og to.

- Den ene elev er en karakter fra forestillingen.
- Den anden elev er karakterens skygge.
- Karakteren kan for eksempel være:
- Soldaten
- Prinsessen
- Heksen
- Kongen
- Dronningen

Skyggen følger karakteren rundt i rummet og må kun tale i form af spørgsmål.

Skyggens spørgsmål
Skyggen kan for eksempel spørge:

- Hvad drømmer du om?
- Hvad er du bange for?
- Hvad håber du på?
- Hvorfor gør du det?
- Hvad ville du ønske, du kunne ændre?
- Hvem savner du?
- Hvad er dit største problem lige nu?

Karakteren svarer frit som den rolle, eleven har valgt.

Refleksion
Når øvelsen er slut, taler klassen sammen om:

- Hvad lærte I om karakteren?
- Hvilke drømme havde karakteren?
- Hvilke udfordringer kæmpede karakteren med?
- Var der noget, der overraskede jer?
- Hvordan hjalp spørgsmålene jer med at forstå karakteren bedre?

MELLEMTRIN UDVIDELSE:

Lad skyggen stille mere udfordrende spørgsmål:

- Er det rigtige valg, du har truffet?
- Kunne du have handlet anderledes?
- Hvem har du såret?
- Hvad er du villig til at ofre for at nå dit mål?

Herefter kan eleverne tale om karakterens udvikling og de valg, karakteren træffer gennem forestillingen.

Bevægelsesaktivitet

LÆR AT DANSE SOM I FYRTØJET

Fag: Dansk / Musik / Idræt / Drama

Varighed: 10-20 min.

Fokus: Bevægelse, rytme og scenisk udtryk.

Formål: Eleverne lærer udvalgte dansetrin eller bevægelsesmønstre fra forestillingen Fyrtøjet. Gennem dansen får de en kropslig oplevelse af forestillingens univers, musik og stemning.

Sådan gennemfører du aktiviteten:

1. Se videoen
Scan QR-koden og se instruktionsvideoen, hvor skuespillerne viser dansen fra forestillingen.

2. Lær trinene
Se videoen igen og prøv at følge bevægelserne. Stop gerne videoen undervejs og øv de enkelte trin.

3. Dans sammen
Øv dansen i fællesskab. Når alle kender trinene, kan I prøve at danse hele sekvensen uden pause.

4. Tal om oplevelsen
Tal sammen om:

- Hvordan føltes dansen?
- Hvilken stemning skaber bevægelserne?
- Hvilke karakterer eller situationer fra forestillingen minder dansen om?
- Hvordan kan bevægelser fortælle en historie uden ord?

Musikopgave

MUSIK FORTÆLLER HISTORIER

Fag: Musik

Varighed: 45 min.

Fokus: Musik og stemning.

Formål: Eleverne lærer udvalgte dansetrin eller bevægelsesmønstre fra forestillingen Fyrtøjet. Gennem dansen får de en kropslig oplevelse af forestillingens univers, musik og stemning.

Sådan gennemfør du opgaven:
Tal om forestillingens musik.

Arbejdsspørgsmål

- Hvornår blev musikken spændende?
- Hvornår blev den glad?
- Hvornår blev den dramatisk?
- Hvilke følelser skabte musikken?

Produkt

Eleverne vælger en karakter:

- Soldaten
- Prinsessen
- Heksen
- Hundene

De skal beskrive:

- Hvordan lød karakterens musik?
- Hvilke instrumenter passer til karakteren?
- Hvilket tempo passer til karakteren?

MELLEMTRIN UDVIDELSE:
Vælg en scene og beskriv, hvordan musikken påvirkede oplevelsen. Hvad ville ændre sig, hvis scenen var uden musik?

FORESTILLINGSANALYSE (ELEVARK E – s. 37)

Fag: Dansk

Varighed: 45 min.

Fokus: Sceniske virkemidler

Formål: Eleverne undersøger, hvordan sceniske virkemidler som lys, musik, scenografi, skuespil og bevægelse er med til at fortælle historien og skabe betydning.

Sådan gennemfør du opgaven:
Lad enten eleverne arbejde i grupper på 3-4 personer, eller alene. Hver gruppe/person undersøger forestillingen ud fra spørgsmålene nedenfor og noterer deres svar. Bed eleverne finde konkrete eksempler fra forestillingen, der understøtter deres tanker.

Afslut med en fælles klassesamtale, hvor grupperne/alle præsenterer deres analyser og sammen undersøger, hvordan handling, karakterer, musik, lys, scenografi og bevægelse var med til at fortælle historien. Du kan også vælge at det skal være en skriveopgave – så at de afslutter med at aflevere en skriftlig stil.

Handling

- Hvad handler forestillingen om?
- Hvad er historiens største konflikt?
- Temaer
- Mod
- Frihed
- Håb
- Kærlighed
- Tilgivelse

Hvordan kommer temaerne til udtryk?

Karakterer

- Hvem udvikler sig mest?
- Hvem forandrer sig mindst?

Musik

- Hvordan blev musikken brugt?
- Hvordan påvirkede den stemningen?

Lys

- Hvornår lagde I mærke til lyset?
- Hvilke stemninger skabte det?

Scenografi

- Hvordan så scenen ud?
- Hvordan blev de forskellige steder skabt?

Dans og bevægelse

- Hvornår fortalte kroppen mere end ordene?
- Hvilke scener husker I særligt?

Samlet fortolkning

- Hvilket budskab tog du med dig fra forestillingen?

H.C. ANDERSEN MØDER NUTIDEN

Fag: Dansk

Varighed: 45-60 min.

Fokus: Kulturarv, fortolkning og sammenligning

Formål: Eleverne sammenligner H.C. Andersens originale eventyr med teaterforestillingen og undersøger, hvordan historier ændrer sig, når de fortolkes til en ny tid og et nyt medie.

Sådan gennemfører du opgaven:
Læs H.C. Andersens FYRTØJET højt i klassen, eller lad eleverne læse udvalgte uddrag eller hele eventyret. Sammenlign derefter eventyret med den forestilling, I har set.

Del 1 - Hvad er bevaret, og hvad er ændret?
Arbejd sammen i grupper eller par.

I H.C. Andersens eventyr	I Folketeatrets FYRTØJET
Soldaten	
Prinsessen	
Heksen	
Hundene	
Fyrtøjet	
Historiens slutning	

Temaer
Tal derefter om:

- Er det den samme historie?
- Hvilke personer er de samme?
- Hvilke personer er blevet ændret?
- Hvad har teatret bevaret?
- Hvad har teatret tilføjet?
- Hvad er helt nyt i forestillingen?

Del 2 - Hvorfor er historien blevet ændret?
Tal sammen om:

- Hvor gammel er historien?
- Hvorfor tror I, vi stadig fortæller den i dag?
- Hvorfor handler forestillingen mere om håb, frihed og krig end det oprindelige eventyr?
- Hvorfor har soldaten mistet sin stemme?
- Hvorfor fortæller moren historien?
- Hvad betyder skyggen for fortællingen?
- Hvad tilfører musik, dans og animationer til historien?

Del 3 - Hvad sker der, når gamle historier bliver fortalt på nye måder?
Diskutér:

- Skal man være tro mod den originale historie?
- Må man gerne ændre på et eventyr?
- Hvornår bliver en ny fortolkning spændende?
- Hvilken version foretrækker I?
- Hvorfor?

Produkt
Vælg én af følgende opgaver:

INDSKOLING
Tegn en scene fra enten eventyret eller forestillingen og fortæl, hvad der er anderledes.

MELLEMTRIN
Skriv et kort afsnit:
Hvad synes du er den vigtigste ændring i Folketeatrets version af FYRTØJET, og hvorfor tror du, teatret har valgt at lave netop denne ændring?

SKRIV ET NYT EVENTYR

Fag: Dansk

Varighed: 60 min.

Fokus: Kreativ skrivning

Formål: Eleverne skal arbejde med eventyrgenrens kendetegn og bruge deres fantasi til at skrive deres eget eventyr

Sådan gennemfører du opgaven:
Start med en fælles samtale om de eventyrtræk, eleverne har mødt i Fyrtøjet og i andre eventyr.

Tal fx om:

- Hvem er hovedpersonen?
- Hvilke magiske elementer indgår?
- Hvilke udfordringer møder helten?
- Hvem hjælper hovedpersonen?
- Hvordan ender eventyret?

Forklar derefter, at eleverne nu selv skal skrive et eventyr.

Eventyret skal indeholde:

- En hovedperson
- En magisk genstand
- En hjælper
- En udfordring eller konflikt
- En afslutning, hvor noget forandrer sig

Eleverne kan arbejde individuelt eller i makkerpar.

Inspiration
Tal sammen om følgende spørgsmål, inden eleverne går i gang:

- Hvad nu hvis FYRTØJET fandtes i dag?
- Hvilke magiske kræfter kunne det have?
- Hvem ville finde det?
- Hvilke problemer kunne det løse eller skabe?
- Hvem ville forsøge at få fat i det?

Opfordr eleverne til at bruge deres fantasi og skabe deres egne karakterer, steder og magiske genstande.

Fælles opsamling
Lad eleverne læse deres eventyr op for en makker, en gruppe eller hele klassen.

Tal bagefter om:

- Hvilke eventyrtræk genkender I?
- Hvilke magiske elementer optræder i historierne?
- Hvordan har eleverne løst hovedpersonens udfordring?
- Hvad gør historierne spændende?

Produkt
Et selvskrevet eventyr med udgangspunkt i eventyrgenrens kendetegn.



KILDELISTE

H.C. ANDERSEN
Andersen, H.C. (1835). *Fyrtøjet*. Først udgivet i samlingen *Eventyr, fortalte for Børn*.

Teater og æstetiske læreprocesser
Kulturministeriet. *Det blev en sommerfugl*.
EMU Danmarks Læringsportal.

INSPIRATION TIL VIDERE ARBEJDE

Om berettermodellen
https://www.dr.dk/skole/dansk/mellemtrin/berettermodellen

Om H.C. Andersen og eventyr
H.C. Andersen Centret, Syddansk Universitet
https://www.andersen.sdu.dk

H.C. Andersens Hus
https://hcandersenshus.dk
Eventyr af H.C. Andersen på Danmarkshistorien.dk
https://danmarkshistorien.dk

Om teater i undervisningen
EMU Danmarks Læringsportal
https://emu.dk

Teatercentrum
https://www.teatercentrum.dk

Iscenesat
https://iscenesat.dk

Om drama og æstetiske læreprocesser
Austring, Bennyé D. & Sørensen, Merete. Æstetik og læring.
Illeris, Helene. Æstetiske læreprocesser.
Kulturministeriet. Det blev en sommerfugl.

Om musik og stemning
DR Klassisk
https://www.dr.dk/lyd/klassisk

Musikmuseet
https://natmus.dk/museer-og-slotte/musikmuseet

ELEVARK A – GENREANALYSE AF FYRTØJET

HVAD ER EN GENRE?

En genre er en type fortælling med særlige kendetegn.

FYRTØJET tager udgangspunkt i H.C. Andersens eventyr, men fortælles som teater. Under forestillingen kan du undersøge, hvilke træk du genkender fra eventyrgenren.

1. Hvilke eventyrtræk fandt du?
Sæt kryds.

- ☐ En helt eller hovedperson
- ☐ Magiske genstande
- ☐ Magiske væsner
- ☐ En kamp mellem det gode og det onde
- ☐ En prins eller prinsesse
- ☐ Tallet tre
- ☐ En lykkelig slutning
- ☐ Noget overnaturligt
- ☐ Andre eventyrtræk:

2. Hvem er eventyrets helt?
Skriv lidt om soldaten. Hvad ønsker han sig?

Hvilke udfordringer møder han?

3. Magi i fortællingen
I eventyr sker der ofte ting, som ikke kan lade sig gøre i virkeligheden.

Hvilke magiske elementer husker du?

Fortsættes på næste side

4. Eventyr eller virkelighed?
Skriv V for virkelighed og E for eventyr.

Begivenhed	V eller E
Soldaten har været i krig	
En hund kan tale	
En prinsesse bor i et tårn	

Begivenhed	V eller E
En skygge bliver levende	
Soldaten skriver breve til sin mor	
Et fyrtøj har særlige kræfter	

5. Teaterudgaven af Fyrtøjet
Tænk over forestillingen.

Hvad synes du var mest eventyrligt?

Hvad virkede mest virkeligt?

6. Min vurdering
Farvelæg det antal stjerner, du synes forestillingen fortjener.

Begrund dit valg:

Ekstraopgave

Tegn den scene, du synes bedst viser, at FYRTØJET er et eventyr.

ELEVARK B – HVEM ER HELTEN?

HVEM SYNES DU ER HISTORIENS HELT?

Sæt kryds ved den person, du mener er helten i *FYRTØJET*.

- ☐ Soldaten
- ☐ Prinsessen
- ☐ Heksen
- ☐ Kongen
- ☐ Dronningen
- ☐ En anden: _____

Hvorfor har du valgt denne person?
Skriv eller tegn.

Find spor i forestillingen
Hvad gør personen, som viser mod?

1. _____
2. _____
3. _____

MELLEMTRIN – UDVIDELSE

Mange historier har mere end én helt.
Skriv et kort argument:

Jeg mener, at _____ er historiens helt, fordi _____

_____

_____

Et eksempel fra forestillingen er _____

_____

_____

ELEVARK C – EVENTYRANALYSE

EVENTYRDETEKTIVER

Hvilke eventyrtræk finder du i FYRTØJET?

Eventyrtræk	Eksempel fra forestillingen
Helt	
Magisk genstand	
Hjælper	
Modstander	
Magiske væsner	
Udfordring	
God afslutning	

Tal sammen
Hvilket eventyrtræk synes du er vigtigst? Hvorfor?

MELLEMTRIN – UDVIDELSE

Klassisk eller moderne?
Skriv eksempler.

Klassiske eventyrtræk

Moderne træk

Refleksion
Hvorfor tror du, teatret har valgt at ændre eller videreudvikle H.C. Andersens historie?

ELEVARK D – KARAKTERANALYSE

KARAKTERANALYSE

Vælg en karakter

- ☐ Soldaten
- ☐ Prinsessen
- ☐ Heksen
- ☐ Kongen
- ☐ Dronningen
- ☐ En anden: _____

Hvem er karakteren?
Beskriv karakteren med tre ord.

1. _____
2. _____
3. _____

Hvad ønsker karakteren?

_____

_____

_____

Hvad er karakterens største udfordring?

_____

_____

_____

Fortsættes på næste side

KARAKTERANALYSE (fortsat fra forrige side)

MELLEMTRIN – UDVIDELSE

Karakterens udvikling
Hvordan forandrer karakteren sig gennem historien?

Temaer
Hvilket tema passer bedst til karakteren?

- ☐ Mod
- ☐ Frihed
- ☐ Håb
- ☐ Kærlighed
- ☐ Tilgivelse

Forklar hvorfor:

ELEVARK E – FORESTILLINGSANALYSE

MINE FØRSTE TANKER

Hvad husker du bedst fra forestillingen?

Handling
Beskriv kort, hvad historien handler om.

De vigtigste begivenheder

1.
2.
3.
4.
5.

Karakterer
Hvem møder vi i forestillingen?

Karakter	Sådan er personen
Soldaten	
Prinsessen	
Heksen	
De magiske hunde	

Fortsættes på næste side

Elevark D – FORESTILLINGSANALYSE (fortsat fra forrige side)

Scenografi og kostumer
Hvordan så forestillingen ud?

Scenografi
Hvad lagde du mærke til på scenen?

_____

_____

Kostumer
Hvad fortalte kostumerne om karaktererne?

_____

_____

Musik og lyd
Hvordan blev musik og lyde brugt i forestillingen?

- ☐ Til at skabe spænding
- ☐ Til at skabe glæde
- ☐ Til at vise følelser
- ☐ Til at fortælle historien
- ☐ Andet: _____

Giv et eksempel:

_____

_____

Skuespil og kropssprog
Vælg en scene, du husker.
Hvordan brugte skuespillerne deres kroppe og bevægelser?

_____

_____

Fortsættes på næste side

Eventyrtræk
Sæt kryds ved de eventyrtræk, du fandt i forestillingen.

- ☐ Magi
- ☐ Helt
- ☐ Skurk
- ☐ Hjælper
- ☐ Prinsesse
- ☐ Prøver eller udfordringer
- ☐ Magiske genstande
- ☐ Lykkelig slutning
- ☐ Noget andet: _____

Min vurdering
Det bedste ved forestillingen var:

_____

_____

Hvis jeg skulle anbefale forestillingen til en ven, ville jeg skrive:

_____

_____

Tegn din yndlingsscene *(Tegn her)*

UDDRAG AF MANUS

Må kun bruges til undervisning

1. AKT

SCENE 1. SLOTTET
Fortælleren kommer ind.

FORTÆLLEREN
Der kom en soldat marcherende henad landevejen: én, to! én, to! Han havde sit tornyster på ryggen og en sabel ved siden, for han havde været i krigen, og nu skulle han hjem.

Lys skifter. Soldaten fader ud, og vi ser nu kun fortælleren.

FORTÆLLEREN
(Smilende, lidt rørt) Sådan begynder brevet, jeg fik fra min søn. Min egen dreng, min soldat. Her i livet får vi ikke altid lov til at vælge. Jeg fik for eksempel ikke lov til at vælge, om min søn ville være soldat og forsvare fædrelandet – og endda et helt andet sted i verden. Men det var det, han ville. Jeg havde selv næsten mistet troen på at skulle høre fra ham igen. Og så endelig – endelig fik jeg et brev. Og da jeg læste det, var det som om, han havde skrevet et eventyr til mig. Et eventyr om lykken der gemmer sig, hvor man mindst venter det. Og hvordan man kan miste evnen til at tale og først finde sin stemme igen, når man finder kærligheden. Men i stedet for at afsløre slutningen, er det bedre at starte ved begyndelsen. Og eventyret begyndte faktisk for 18 år siden i et vores lille kongerige, hvor kongen og dronningen netop havde fået en datter. En rigtig prinsesse. Kongen og dronningen var /

To trapper på scenen. Spot på kongen der står på toppen af den ene trappe.

KONGEN
Mig! Det er mig, der er kongen!

Kongen går ned til midten på trappen. Vi ser på mappingen, at der står "Kongen". Han smiler og blinker til publikum og peger mod bogstaverne, der opløses.

KONGEN
Og der har vi min vidunderlige dronning og vores elskede nyfødte lille prinsesse.

Kongen peger på dronningen, der står på toppen af den anden trappe. Der står "Dronningen" i mappingen. Dronningen tager en elegant runde om sig selv og løfter sin højre arm op mod loftet og bogstaverne, der opløses. Kongen går videre ned ad trappen, mens han taler:

KONGEN
Her på vores château, palais, slot, er alt perfekt. Vi har chauffør, croissant, creme og parfume. Men lige udenfor er de fattige, de farlige, de radikale, de uciviliserede masser. Det er dem, som kæmper vores krige, ja bevares. Måske kan de ikke altid spise på restaurant, få pommes frites, baguette og creme fraîche. Men de tjener kongeriget, og vi har brug for dem. De er jo egentlig flinke. MEN. De kongelige bor på slottet, folket bor udenfor. Vi blander os ikke med dem. Og de blander sig på INGEN måde med os.

Kongen er nu helt nede ad trappen og går ud i K.S.

DRONNINGEN
Nej, Gud forbyde det!

Dronningen går ned ad trappen, mens hun taler:

DRONNINGEN
Vores babyprinsesse skal have det bedste, og være så langt væk fra elendighederne som muligt. Hun skal kun kende til det smukke, delikate, fortryllende og harmoniske i livet. Hendes liv skal være akkurat som vores har været det: En fortryllende fest, med diamanter, skræddersyede kjoler, violiner, klaver og engle, der synger (*stort kor starter og dronningen synger lead).*

Dronningen når hen til kongen, de står ved vuggen med babyprinsessen liggende i. De står i den perfekte opstilling.

PRINSESSEN (som lille baby*)*
Det er mig, det hele handler om. Fremtiden er min, verden er min. Jeg oplever alt for første gang. Min mor og far, kongen og dronningen, det er dem, der skal passe på mig, lige indtil jeg kan alt selv. Nu tror jeg forresten også, jeg skal sove.

KONGEN
Hvor er hofrobotten? Vores prinsesse skal sove.

Hofrobotten kommer ind – det tager lidt lang tid, det er ikke en hurtig robot. Den kører kurven med babyen ud i D.S., mens den synger. Dronningen synger med, men bliver stående.

SANG 1: Hofrobottens og dronningens godnatsang

HOFROBOTTEN
Nu tændes der stjerner, og du skal sove om lidt,
mine batterier er ladet op og slet ikke slidt.
Nu lægger du hovedet på puden så blød,
robotten passer på dig.
Nu tændes der stjerner og jeg vugger dig blidt.

*Lyset fader ud og kommer tilbage til kongen og dronningen. De står og holder om hinanden og ser hinanden dybt i øjnene. Dronningen synger med, men b*liver stående.

SCENE 2. SPÅDOMMEN

KONGEN
Fremtiden, sagde vores lille prinsesse.

DRONNINGEN
Ja, hun gjorde. Vi skal lægge en plan.

KONGEN
Absolument.

DRONNINGEN
Vi er forældre.

KONGEN
Det er vores pligt.

DRONNINGEN
Vores ansvar.

KONGEN
Tilkald sandsigersken!

DRONNINGEN
Sandsigerske!

Sandsigersken kommer ind. Vi hører lyden af en vind, og hun kommer nærmest svævende ind.

DRONNINGEN
Fortæl os ALT om vores lille prinsesses fremtid. Vi må vide hver eneste ting om hendes lykkelige, rige og royale liv.

KONGEN
Og det vigtigste: Hvem bliver hun gift med? En prins eller en magtfuld konge?

DRONNINGEN
Eller måske bliver hun regerende dronning for et stort kongedømme!

KONGEN
Regerende dronning?

DRONNINGEN
Nogle af de bedste regenter har været dronninger.

KONGEN
C'est formidable!

DRONNINGEN
Fortæl os det hele nu sandsigerske.

KONGEN & DRONNINGEN
FORTÆL!

FORTÆLLEREN
Nu tog sandsigersken sin krystalkugle og kiggede dybt ind i den.

SANDSIGERSKEN
Det jeg ser er, at prinsessen...

KONGEN
Ja?

DRONNINGEN
Hvad ser du?

Sandsigersken tøver. Hun går frem mod forscenen i en lille spot – alt andet lys forsvinder. Hun taler til publikum:

SANDSIGERSKEN
Det er ikke så godt det her. "Sandsigersken" *(dukken peger på sig selv)* fortæller altid sandheden. Det ligger ligesom i titlen. Sandsigersken skal sige sandheden – selv når det er noget, kongen og dronningen ikke vil høre.

Spot forsvinder, og sandsigersken er tilbage i situationen med kongen og dronningen.

SANDSIGERSKEN
Jeg ser, at jeres lille prinsesse bliver gift med...

KONGEN
En konge, en kejser?

DRONNINGEN
En vidunderlig prins?

SANDSIGERSKEN
Eeeeen *(trækker spændingen)*... Soldat.

DRONNINGEN
Hvad behager?

KONGEN
Comment, pardon, quoi?

SANDSIGERSKEN
Når jeres prinsesse bliver stor, giftes hun med en simpel soldat. Det er skæbnen. Se selv, lige her inde i min krystalkugle.

Kongen og dronningen ser dybt ind i kuglen, som er projiceret op i stor på bagscenen.

KONGEN
Excusez-moi, det går ikke. Hun har set forkert, det er jo ikke rigtigt.

Kongen og dronningen går helt frem på *forscenen i et lille hemmeligt lys, de tager sig til hovedet i rædsel. Taler sammen privat. Men sandsigersken sniger sig frem imellem dem og hører alt.*

DRONNINGEN
Det kan vi ikke have! Sig det til hende ellers bliver hun fyret.

SANDSIGERSKEN
Den er god nok. Sandsigersken siger altid sandheden.

Sandsigersken står mellem kongen og dronningen og bliver verbalt angrebet fra begge sider. Under kongens vers bliver hun presset fra k.s. til d.s., og under dronningens vers er det fra d.s. til midt på *scenen, hvor kongen og dronningen igen står på hver side af hende, mens sandsigersken modtager sin dom.*

SANG 2: Sandsigersken bliver fyret
(Opera, klassisk lange toner.)

DRONNINGEN *(til kongen)*
Gør dog noget. Hun truer rigets plan.

KONGEN
Du har fornærmet min dronning, tag dine ord tilbage.

SANDSIGERSKEN
Jeg siger blot hvad jeg ser, beklager Deres majestæt.

KONGEN
En soldat tronen værdig? Er du heks eller bindegal?

DRONNINGEN
Vi er royale og deler blodets bånd.

KONGEN
En prins må være ægte før han får prinsessens hånd.

DRONNINGEN
Og kongerigets arv skal forsætte i den rigtige ånd.

SANDSIGERSKEN
Spåkuglen har talt, jeres datter bliver gift med en simpel soldat.

KONGEN *(rapper/taler)*
Du er fyret, opsagt, suspenderet.
Du lyver, om min datter, du er ekskluderet.
Totalt misinformeret, du skal bortsorteres,
det er bedst for alle hvis du slet ikke eksisterer.
Du kan dø i den dybeste skov,
drukne i søen eller dingle i tov.
Nej, lænket for evigt fastspændt til et træ,
det den rette straf en heks skal ha.

DRONNINGEN
Træet skal være dybt og kæden for kort,
låst fast for evigt, nu er det afgjort.
Du spår om fremtiden men så ikke dig selv,
hvordan ku du overse at vi slår dig ihjel

KONGEN OG DRONNINGEN
Låst fast for evigt lænket til et træ,
det den rette straf en heks skal ha

Musikken bliver til en dyb og ildevarslende tone/drone:

KONGEN
Officerer! Tag hende ud i skoven. I ved, hvad I skal.

Officererne kommer ind og fører sandsigersken bort.

DRONNINGEN
Vores lille prinsesse har blåt blod præcis som os, og det er vores pligt at passe på hende. Så lad os placere hende i det store tårn, hvor ingen tarvelig soldat kan nå hende.

KONGEN
Magnifique ma chérie. Vi holder hende inde i tårnet, hvor ingen andre end os har adgang. Vi skal nok passe på hende vores lille guldklump.

DRONNINGEN
Så er alt perfekt, du er perfekt, vi er perfekte. Og når vores lille prinsesse er stor, finder vi den perfekte prins, hun kan blive gift med. Hvis altså ikke hun skal være regerende dronning.

KONGEN
Ahhh, je t'aime, ma petite framboise.

DRONNINGEN
Jeg elsker dig endnu mere. Åhh.

De kysser og omfavner hinanden hengivent.

SCENE 3. HEKSEN.
Officererne kommer ind med sandsigersken.

FORTÆLLEREN
Sandsigersken var rasende. Hun var også forvirret over, hvorfor hun ikke havde set, hvad der ville ske med hende selv. Hun vidste dog godt, at hun ikke skulle dø endnu, så meget havde hun da i det mindste set ude i fremtiden.

OFFICER 1
Du skal stå her for evigt, så hvilket træ vil du foretrække?

OFFICER 2
Der er frit valg!

SANDSIGERSKEN
Det gamle ved vejen var min families favorit. Der har jeg leget og kravlet rundt så tit.

OFFICER 1
Træet er for dybt og kæden for kort...

OFFICER 2
du skal stå her for evigt, det bliver nok lidt... hårdt.

Officererne griner og går.

FORTÆLLEREN
Der stod sandsigersken, og tiden gik. Efterår blev til vinter, vinter blev til forår og forår blev til sommer. Det ene år tog det andet. Imens tabte sandsigersken håret og tænderne faldt ud af munden på hende. Hendes hænder og fingre blev ranglede og krogede, og hun måtte leve af det, hun kunne finde omkring sig. Det var en forfærdelig straf, kongen og dronningen havde givet hende. Så derfor kan I nok forstå, at hun en gang imellem havde tænkt på hævn.

Mens fortælleren taler, passerer 18 år. Jorden drejer om solen 18 gange.

HEKSEN
Nu er jeg forbandet, jeg havde det hele, men sandheden tog alt fra mig *(vejrtrækning til musik).*
Stået her i 18 år, jeg var sandsigerske, spåkone *(vejrtrækning til musik).*
Silke, alkymi og sort magi, nu er jeg lænket, rasende, bitter, fuld af had og jeg skal ha' min hævn *(vejrtrækning til musik).* Jeg fanger rotter, fugle, orme og drikker vandpytter *(vejrtrækning til musik).*

SANG 3: Heksens sang

HEKSEN
Jeg drikker vandpytter, skriger men ingen lytter.
Jeg snøfter og snotter, spiser regnorme og rotter.
Jeg en heks, jeg har de ondeste tricks,
men uden fyrtøj er der ingen special effects.

JEG EN HEKS – HEKS, HEKS, HEKS.

Jeg talte sandheder, men de troede jeg løj
se nu hvor jeg sidder, her i mudder og møg
og det 18 år siden, at jeg skiftede mit tøj
jeg har stormvejr i hjernen, mine tanker er støj

SCENE 4. VED TRÆET

FORTÆLLEREN
Det var det, jeg mente med, at eventyret startede for 18 år siden. Den lille prinsesse var nu blevet stor i sit tårn, og sandsigersken var blevet forvandlet til en heks. En heks der havde stået helt alene lænket til et træ, indtil min søn kom forbi. For... der kom en soldat marcherende henad landevejen: én, to! én, to! Han havde sit tornyster på ryggen og en sabel ved siden, for han havde været i krigen og nu skulle han hjem.

Solen går ned og månen står op. Soldaten kommer forbi heksen. Det er regnvejr, og vi hører lyn og torden.

HEKSEN
God aften, soldat! Hvor du har en pæn sabel og et stort tornyster, du er en rigtig soldat! Og du er helt alene?

FORTÆLLEREN
Som I måske kan huske, sagde jeg, at min søn, havde mistet evnen til at tale. Han havde set så mange grusomme ting i krigen, at hans stemme var forsvundet. Så da heksen spurgte ham, om han var helt alene, kunne han ikke gøre andet end at nikke.

Soldaten nikker.

HEKSEN
Har du penge?

Soldaten ryster på hovedet. Heksen smiler udspekuleret.

HEKSEN
Nej, det tænkte jeg nok. Hvad nu, hvis jeg siger, at du skal få så mange penge, du vil eje!? Kunne du tænke dig det?

Soldaten nikker. Heksen peger på et stort træ.

HEKSEN
Kan du se det store træ? Det er ganske hult inden i! Hvis du kryber op i toppen, så ser du et hul, som du kan lade dig glide igennem og komme dybt i træet! Jeg skal kaste et reb ned i hullet, du skal så kravle ned ad rebet og selv kravle op igen.

Soldaten ser undrende på hende. Heksen fortæller tempofyldt og dramatisk. Soldaten går i slow motion, mens han lytter og heksen nærmest svæver ved hans side.

HEKSEN
Jeg ved godt, det lyder underligt, MEN... Når du kommer ned på bunden af træet, så er du i en stor gang, der er ganske lyst, for der brænder over hundrede lamper. Så ser du tre døre, du kan lukke dem op, nøglen sidder i. I det første kammer, er der en stor kiste, med en hund; den har øjne så store som tekopper! Tag hunden, sæt ham på mit forklæde, luk kisten op og tag lige så mange skillinger, du vil. De er alle sammen af kobber, men vil du hellere have sølv, så skal du gå ind i det næste værelse, der sidder en hund, med øjne, så store, som et møllehjul, sæt ham på forklædet og tag du af pengene! Vil du derimod have guld, så ind i det tredje kammer. Hunden der har øjne så store som Rundetårn. Det er en rigtig hund, kan du tro! Men det skal du ikke bryde dig noget om! Sæt ham på forklædet og tag så meget guld, du vil!

Soldaten bliver glad ved tanken om, at han bliver rig. Men pludselig går det op for ham, at der må være noget lusket bag. Han ser mistænksomt på heksen.

HEKSEN
Ja, ja, jeg forstår. Det lyder for godt til at være sandt. At jeg sikkert er ude på at snyde dig. Men bare rolig! Jeg vil ikke have en eneste skilling! Du skal bare ta' et gammelt fyrtøj til mig, som min bedstemor glemte, da hun sidst var dernede! Og det minder mig sådan om hende. Det ligger i én af kisterne. Har vi en aftale?

Soldaten tøver et øjeblik. Så nikker han og rækker ud efter rebet.

HEKSEN
Vidunderligt! Her er rebet! Og her er mit blåternede forklæde.

Soldaten kryber op i træet og lader sig dumpe ned i hullet. Oppe ved træet står heksen og hvisker, mens hun kigger ned i hullet:

HEKSEN
Så snart jeg får fingrene i det fyrtøj, skal det fejres med hævn.

FORTÆLLEREN
Ja så fik soldaten kæmpet sig ned i træet, han kom til gangen som var svagt oplyst af de hundrede lamper. Her var vådt på gulvet, og der var så højt til loftet, at hans skridt gav ekko. Nu skulle han finde de tre døre.

Soldaten går først langsomt og begynder så at løbe. Vi ser de hundrede lamper forsvinde en efter en, og han kommer til de tre døre, som står ved siden af hinanden. Dør nummer 1 står i midten, da han går hen imod døren, forsvinder de to andre døre til hver side. Han går hen til den, åbner forsigtigt og går ind. Døren forsvinder. Vi ser rummet og en lille hund i en taske. Hunden taler til ham med en meget pivet stemme. Så pivet, at han slet ikke kan høre, hvad den siger. Soldaten trækker på skuldrene, sætter hunden på heksens forklæde og tager lige så mange kobberskillinger, han kan have i sine lommer. Lukker derefter kisten, sætter hunden op igen, går ud og lukker døren.

De tre døre kører forbi, og nu er det dør nummer 2, der står foran ham. Soldaten prøver at åbne døren, men døren bliver suget tilbage i, som var der undertryk. Han prøver igen og det samme sker. Han klør sig i hovedet og tænker. Så banker han på:

HUND 2
Værsgo' at komme ind.

Soldaten åbner døren uden problemer og træder ind.

HUND 2
Hvem er du?

Soldaten henleder opmærksomheden på sin uniform. Trækker sin sabel og stiller sig i kampposition.

HUND 2
Okay, klart nok, du er soldat. Men hvad laver du her?

Soldaten laver en masse finger tutting i hurtigt tempo, som et sprog og slutter med at pege på kisten og holder forklædet op.

HUND 2
Okay, nu forstår jeg. Du har været i krig og ovelevede som den eneste, var på vej hjem og du mødte en heks, og du skal hente penge og et .... Fyrtøj – du skal hente fyrtøjet! – ok læg forklædet på gulvet, så sætter jeg mig på det, og så kan du tage så mange sølvmønter, du kan bære.

Da soldaten ser de mange sølvpenge i kisten, smider han alle de kobberpenge, han har og fylder sit tornyster med sølvet. Han bukker og løfter på hatten som tak.

HUND 2
Tænker vi to ses igen, men tak for denne gang, det jo ikke meget, du siger, og jeg kan se, du ikke har fundet fyrtøjet endnu. Men det ligger i næste rum, inde ved the big dog, sidste bossen.

Soldaten nikker lidt forvirret og lukker døren. Dørene kører igen, og nu er det dør nr. 3, som åbner helt af sig selv. Den store hund har en stemme som et tordenvejr.

HUND 3
Kom ind.

Soldaten går forsigtigt ind, han tager til kasketten, hilser, for sådan en hund har han aldrig set før; men da han nu ser lidt på hunden, tænker han, nu kan det være nok. Han laver hans fingertuts, løfter ham ned på gulvet og lukker kisten op.

FORTÆLLEREN
Soldaten havde aldrig set så meget guld! Han kunne købe hele byen og alt i hele verden!

Nu kaster soldaten alle de sølvskillinger, han har fyldt sine lommer og sit tornyster med, og tager guld i stedet. Alle lommerne, tornystret, kasketten og støvlerne bliver fyldte, så han knap kan gå! Men da han fylder, finder han fyrtøjet. Han løfter det op i lyset. Det blinker magisk. Han hægter fyrtøjet fast på sig. Lukker kisten, går ud ad døren og pifter så op igennem træet. Heksen griner skummelt. Vi er på landevejen ved træet igen.

HEKSEN
Det var godt. Og sikke mange dejlige penge, du har fået med op.

Soldaten tilbyder hende en håndfuld guld.

HEKSEN
Ellers tak, jeg skal bare have fyrtøjet. Det fik du med, ikke? Du huskede vel fyrtøjet?

Soldaten nikker og viser fyrtøjet.

HEKSEN
Giv mig det. Omgående. Straks!

Soldaten trækker på skuldrene, han ved fra hunden, at der er noget helt specielt ved fyrtøjet. Han spærrer øjnene en smule op og ser spørgende på heksen, mens hans blik glider fra heksens ansigt til det gamle fyrtøj.

HEKSEN
Giv mig det, det er mit, og det rager ikke dig, hvad jeg skal med det!

Heksen rækker ud efter fyrtøjet. Nærmest besat. Soldaten trækker sig tilbage.

HEKSEN
Du har fået dine penge, jeg skal have mit fyrtøj!

Soldaten ryster på hovedet – han tager sin hånd og trækker sablen halvt ud som advarsel.

HEKSEN
GIV MIG DET SÅ! DET ER MIT FYRTØJ!

Heksen kaster sig mod soldaten. Soldaten flytter sig, truer med sablen, men heksen angriber igen (vi ser hovedet falde i slowmotion) og soldaten hugger med sin sabel, hovedet falder af hende. Han binder alle sine penge ind i hendes forklæde, tager det som en bylt på ryggen og putter fyrtøjet i lommen. Heksens hoved ruller, og soldaten samler det op.

HEKSEN
Se nu hvad du har gjort. Stakkels mig. Jeg troede ikke, det kunne blive værre. Stå lænket i 18 år bare fordi jeg sagde sandheden. At prinsessen skulle giftes med en.... Ahaaa, *(heksens stemme bliver mere sandsigerske-normal)* det er jo dig... soldaten, selvfølgelig. Nu giver alting mening. Undskyld, jeg skulle ikke have angrebet dig. Det var for voldsomt. Og der var jo slet ingen grund til det. Behold du endelig fyrtøjet – jeg synes, jo... jo, jeg synes, jeg kan se, at du får brug for det. Men hvis du vil være så sød at sætte mit hoved på igen og skære min lænke over, så skal jeg ikke genere dig mere. Jeg vil bare gerne være sandsigerske igen.

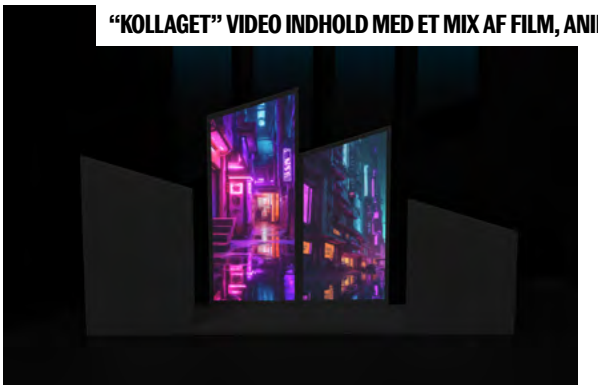
Soldaten overvejer. Så skruer han hovedet tilbage på igen og hugger kæden over.

SANDSIGERSKEN
Tusind tak *(kravler væk),* jeg kan godt klare den herfra.

Sandsigersken ud.



“KOLLAGET” VIDEO INDHOLD MED ET MIX AF FILM, ANIMATION, FOTO OG ILLUSTRATION





INTERAKTION MED VIDEO



DUKKER



ET FARVEFYLDT UNIVERS MED SKÆVE KONTRASTER



EN TEGNESERIE-FORESTILLING



LEG MED ILLUSIONER (RUM, SKALA, TID OSV.)













FOLKE

VI SES

TEATRET

Folketeatret