

Teatertips

Teater i kulturskolen v/ [Olla Rypdal](#)

Som teaterlærer / teaterinstruktør i kulturskolen har vi - uansett hva vi kaller oss – en mangesidig funksjon i forhold til våre elever. Vi skal ivareta og inspirere til teater som kunstart – samtidig som vi skal la våre elever møte denne kunstarten på best mulig tilrettelagt måte. Kunst og pedagogikk – hånd i hånd. Dette er ikke et dilemma eller en motsetning, men to funksjoner som styrker hverandres eksistens- men med kunsten som fokus.

Jeg har som mål at elevenes møte med teateret baseres på kunstneriske premisser – gi rom for elevenes egen kreativitet og gi form og næring til deres uttrykksbehov. Jeg prøver å unngå at undervisningen får en repetitiv karakter – at elevene kun reproducerer. Erkjennelsesdimensjonen må være til stede – det at elevene skal vokse kunstnerisk og som mennesker.

Kombinasjonen mellom det daglige, kreative arbeidet med teaterlevnene – og arbeidet fram mot en forestilling kan være en utfordring. Det er så fort gjort å ”kaste ungen ut med badevannet” i iveren etter å skape en god forestilling. For skal vi først sette opp en forestilling – så vil vi jo at den skal være så kvalitativt god som mulig - til glede for et publikum.

I dette lille innspillet vil jeg gi noen innblikk i hvordan jeg prøver å ivareta noen av teateropplæringens mange funksjoner, særlig i forhold til de yngste teaterlevnene – og håper dette kan spore flere til å delta i debatten om utøvelse av faget – og utveksle og dele på erfaringer og gode ideer. Tilværelsen som teaterlærer i kulturskolen kan til tider være en ensom tilstand – og det kan være langt mellom kolleger å diskutere og utveksle med. Heldigvis finnes det ingen fasit – og mangfoldet i tilnæringsmåter gjør det hele bare rikere.

En god del av teaterarbeidet handler om å skape gode grupperelasjoner – et godt klima i gruppa der alle kan føle de har en plass og trygt kan utfolde seg. Den første tiden med en ny gruppe bruker jeg vanligvis til oppvarmingsøvelser, samarbeidsleker,

øvelser som trener fokus, konsentrasjon og samhandling. Dette er et godt grunnlag for det videre arbeidet i gruppa – og det er gøy!

Eksempler

Helt og monster

Dette er en sistenlek. En av deltakerne er et sultent monster. Dette monsteret løper etter de andre og prøver å ta dem. Den som blir tatt må holde monsteret i hånda, og blir selv monster. Det første monsteret kan nå bare fange med den ene hånden. De som blir tatt og henger på monsterlenka kan også fange med sin ledige hånd. Lenka blir slik lenger og lenger. I leken hører det med to helter. Disse er usårlige og kan ikke fanges av monsteret. Oppgaven til heltene er å beskytte deltakerne fra monsteret. Dette gjør de ved å omfavne den som er i ferd med å bli tatt.

Svakeste mus

Dette er også en sistenlek. Alle deltakerne er mus, unntatt en som er katt. Katten går ut av rommet mens de andre avtaler hvem som skal være den svakeste musa. Denne musa må beskyttes av de andre. Alle musene stiller seg ved en av rommets kortvegger. En leder roper: "Mus, ut og spring!" Musene løper nå fra den ene vegg til den andre mens katten prøver å fange så mange som mulig. De som blir tatt setter seg og er ute av leken (evt. heiagjeng). For musene er det om å gjøre at katten ikke klarer å fange den svake musa før leken er slutt. Hvis katten klarer det, har katten vunnet.

Sykehussisten

En av deltakerne løper rundt og tar de andre. De som blir tatt må legge seg ned på gulvet, på ryggen. De er blitt syke. De andre deltakerne må bringe de syke til sykehuset – et avtalt område i rommet. Det må være 4 personer for å danne en sykebil. (To løfter den syke forsiktig i armene – to løfter forsiktig i bena). Mens man holder eller bærer en av de syke kan man ikke bli tatt. Når den syke blir lagt ned på sykehusområdet blir man straks frisk, og kan fortsette leken.

"Synk sammen-sisten"

Den som blir tatt begynner å synke sammen mot gulvet. To deltakere må forhindre at personen faller i gulvet – de tar tak i hver sin arm og heiser personen opp i stående stilling – og han er igjen fri og kan løpe rundt.

Nordavind og Sønnavind

Nordavinden skal ta - den er kald, så de som blir tatt fryser til is. En annen er i hemmelighet utpekt til Sønnavind. Sønnavinden er mild, den befri de som er frosset til is ved å berøre dem forsiktig og hviske "tin" eller blunke. Den må prøve å gjøre det i skjul for Nordavinden, for skjønner Nordavinden hvem Sønnavinden er – vil den bli tatt – og ingen kan befri de andre.

Mur

Alle står ved siden av hverandre, arm i arm. Energien skal ligge akkurat der armen bøyes, beina stødig på gulvet – unngå å bruke stemme. Den voksne løper mot muren for å komme gjennom – bryte lenka. Etter hvert vil gruppa kunne samarbeide om å holde stand mot inntrengeren.

Nøkkelnippet

Dette er en variant av leken " rødt lys". En av deltakerne er konge, troll, el.lign. Denne personen står i den ene enden av rommet med ryggen til de andre deltakerne. Bak ham ligger et nøkkelnippe. Mens denne personen nå teller til ti skal de andre forflytte seg framover, men stå stille når kongen snur seg. Hvis kongen ser at noen rører seg sender han dem tilbake. Når noen av deltakerne når bort til kongen er det om å gjøre å ta nøkkelnippet uten at kongen oppdager hvem som har tatt det. Nøkkelnippet skal så sendes forsiktig fra hånd til hånd tilbake til utgangspunktet mens kongen fortsatt teller til ti. Hvis kongen tror han vet hvem som har nøkkelnippet kan han gjette. Gjetter han riktig har kongen vunnet leken. Gjetter han galt må han telle til 15, neste gang til 20, osv.

Morderen er løs

Deltakerne står i ring med lukkede øyne. Lederen går rundt ringen og pirker den som skal være morder en gang i ryggen, den som skal være detektiv to ganger. Lederen

sier: "Morderen er løs!" Leken starter. Detektiven går utenom ringen for å følge med, og finne ut hvem som er morderen. Morderen og alle de andre deltakerne går rolig rundt og håndhilser på alle de møter. Morderen pirker forsiktig med pekefingeren inni hånden til den av de han hilser på som han vil myrde. Den som blir pirket i hånden går rolig videre mens han teller stille til ti inni seg – og faller mot gulvet og dør. Leken er slutt når detektiven har funnet ut hvem morderen er.

Høvdingen

Deltakerne står i ring. En går ut av rommet. Deltakerne avtaler hvem som skal være høvdingen. Den som blir høvding starter en bevegelse. De andre deltakerne begynner med en gang å herme uten å se for mye på høvdingen. Den som er ute kommer inn i ringen og skal prøve å finne ut hvem som er høvdingen. Høvdingen skifter bevegelse med jevne mellomrom, og deltakerne hermer. Den som er høvding går ut neste gang.

Fange og fangevokter

Halve gruppa setter seg på hver sin stol ved siden av hverandre. Den andre halvparten stiller seg bak de andre med armene i kors. En av deltakerne stiller seg foran de andre med ansiktet vendt mot dem. De som sitter er fanger – de som står er fangevoktere – den som står foran skal befri fangene. Det gjøres ved at den som står foran blunker til den han har bestemt seg for å befri. Denne fangen skal straks kaste seg framover slik at han kommer utenfor fangevokterens rekkevidde.

Fangevokterens oppgave er å følge så godt med at han kan legge en hånd på fangen før han har kommet seg unna. Fangevokteren kan bare ta ett skritt fram. Blir han tatt må fangen sette seg igjen, slipper han unna byttes rollene – og fangen blir fangevokter.

Dragen og nøklene

En person sitter på gulvet med bind for øynene, denne personen er dragen. De andre deltakerne sitter i ring rundt dragen på gulvet. Lederen ber deltakerne lege støy, og legger et nøkkelknippe på gulvet inne i ringen. Det blir helt stille – og lederen

peker på en deltaker uten et ord – denne skal bevege seg uten en lyd mot nøkkelknippet, ta det opp, og bringe det tilbake til vedkommendes plass i ringen – fortsatt uten en lyd. Klarer vedkommende det – er det denne deltakerens tur til å være drage. Men hvis dragen syns han hører en lyd, skal han straks peke i retningen lyden kommer fra. Hvis han da peker på den som prøver å hente nøkkelknippet, er denne personen avslørt – og en annen må prøve.

Rudolf

Deltakerne deles i to lag. Lagene stiller seg opp på hver sin vegg i rommet, ved siden av hverandre. Deltakerne nummereres fra en til det antallet personer som er på laget. Midt mellom lagene legges en gjenstand: "Rudolf". Den som leder leken roper ut to tall, f.eks 10 – 3. (På forhånd har man blitt enige om hvilken deltakergruppe som ropes først opp). Dermed skal den som er nr 10 på det ene laget, og den som er nr 3 på det andre laget forte seg fram å forsøke å få tak i "Rudolf" først. Det er om å gjøre å bringe Rudolf tilbake til laget sitt for å få poeng. Men den andre deltakeren kan forhindre det ved å slå den første deltakeren på ryggen. Da er det sistnevnte som får poeng.

Hot dog

Deltakerne står i ring. En av deltakerne går inn i midten av ringen, lukker øynene, peker, snurrer rundt. Når han stopper peker han mot en av deltakerne i ringen. Denne personen får nå beskjed om å framstille en gjenstand, dyr el.lign. (lysestake, apekatt, hamburger, osv.). Mens personen i midten lukker øynene og teller til ti skal den som har fått beskjeden sammen med de som står på hver side av vedkommende løse oppgaven innen han som teller har kommet til ti.

Her kommer vi!

Deltakerne deles inn i to lag. Hvert lag finner ut hva de mimisk skal framstille. Dette kan være både en gjenstand eller et gjøremål, f.eks en bløtkake eller et helsestudio. Det ene laget stiller seg så opp arm i arm slik at de blir en lang lenke. Taktfast marsjerer de mot det andre laget mens de roper i kor: "Her kommer vi! Her kommer vi!" Når det andre laget syns de har kommet nært nok roper de: "Stopp!" Dermed

setter det første laget i gang med å mime det de har blitt enige om. Det andre laget skal gjette. Men for hvert feil svar må en av deltakerne gå over til det andre laget. Derfor er det viktig å samarbeide om å gi et svar. På slutten av omgangen teller man opp hvor mange som måtte gå over fra hvert lag.

Sende klapp

Deltakerne står i ring. Lederen snur seg til deltakeren på den ene siden – og klapper i hendene en gang. Denne "tar i mot" ved å klappe en gang, snur seg så mot neste deltaker og klapper en gang. Slik går runden rundt. Neste runde sender man klappet på kryss og tvers. Fokus og øyekontakt er viktig. Neste runde legger man til rytme – en puls som går og holdes hele tiden.

En sender til ti!

Deltakerne står i ring. Slå hendene mot lårene en gang, klapp en gang, ene tommel peker bak øret, andre tommel peker bak øret – rytmisk. Alle deltakerne har sitt nummer i rekka fra 1 osv. En starter opp og sier til bevegelsene: En sender til fem! (f.eks) Alle forsetter hele tiden med bevegelsene. Fem fortsetter: Fem sender til åtte! (f.eks) osv.

Zip-zap

Deltakerne står i ring. Hvis den som starter snur seg til venstre, klapper han mot den ved siden av og sier: ZIP! Vil man sende mot høyre må man si : ZAP! Hvem som helst kan velge å snu bevegelsen i rekka. Vil man sende på tvers, roper man og klapper til den man ønsker (ikke den som står ved siden av) og sier: PAOH!!! I tillegg kan man dukke hvis man vil unngå å få en zip eller zap – da er det sidemannen som får den!

Tell til 20!

Deltakerne står i ring: En starter og sier tallet en. Hvem som helst kan nå si to, osv. Men så snart noen sier et tall i munnen på hverandre må man starte på nytt. Det er om å gjøre å telle så langt som mulig.

123-DØ!

Deltakerne står i ring. Alle ser ned i gulvet. Lederen roper 123! –og alle ser opp og ser rett på en annen person i ringen. Hvis to ser på hverandre dør de / faller mot gulvet så dramatisk og høyløst man føler for. Variasjon: i stedet for å dø bytter man plass med den man ser på.

Improvisasjon

Mye av det grunnleggende arbeidet med elevene dreier seg om improvisasjonsarbeid. Improvisasjonsøvelser, teatersport og leker – alt for å få opp temperaturen, energien og spillegleden. Generelt synes jeg det er et godt utgangspunkt å ha et høyt energinivå i gruppa, der tillit, trygghet og deltakelse for alle er basis for arbeidet. Improvisasjon er nær beslektet med barnas eget iboende uttrykk – leken. Med improvisasjonsleker og oppgaver som er basert på disse uttrykkene er det nesten som å sette en fyrstikk borttil en høystakk – aktiviteten slå ut i full fyr. Det er enklere og gir bedre resultat å roe ned når temperaturen er i høyeste laget, enn å legge lokk på aktiviteten fra starten for å ha ro. Det er i et tilsynelatende kaos at de gode prosessene kan oppstå. Med klare beskjeder og tydelig instruksjon viser det seg nesten alltid at dette med ro når det er nødvendig kommer av seg selv.

Barna vil gjerne selv ha utfordringer og resultater. Når elevene er midt oppi disse improvisasjonene, er det lett å komme med videre innspill, slik at spillet utvikler seg videre – og elevene selv kommer med nye innfall som så igjen utvikler seg videre i en kreativ spiral. Ved senere anledninger når vi skal øve inn et stykke har elevene et repertoar av uttrykksteknikker som kan hentes fram.

Eksempler på improvisasjonsleker

Fra ord til handling

Vi sitter i ring, avtaler i fellesskap rammene for en felles historie: HVOR, NÅR, HVEM, HVA. Når historien nærmer seg et høydepunkt avbryter vi – og setter i gang spillet. Spillet skal foregå i ringen, og vi avtaler bare hvem som skal sette i gang. Alle i ringen har ansvar for å bringe spillet videre – og ta de nødvendige rollene. Både

rollepersoner, dyr og nødvendige gjenstander framstilles av deltakerne uten andre hjelpemidler enn seg selv. Når spillet kommer til det stedet der den forhåndsbestemte historia stopper, kan enten spillet fritt improviseres videre, eller man går tilbake til ringen og avtaler den videre gangen i historia.

Hvor / følelsesuttrykk

Deltakerne deles i to lag. Det ene laget skriver steder på lapper - ett sted på hver lapp, f.eks: på taket, i svømmebassendet, under bordet, osv. Det andre laget skriver følelsesuttrykk på sine lapper, ett på hver lapp: f.eks: raseri, sorg, sjalusi, osv. Lappene blandes og legges i to hauger. De to lagene trekker en lapp fra hver haug, og framtiller poppgaven mimisk sammen med laget sitt. Det andre laget skal gjette hva det står på lappene. Denne leken kan varieres i det uendelige.

Anbefaler for øvrig Keith Johnstones bøker, som har et utall øvelser og improvisasjonsleker.

Innøving av forestilling

Det er alltid et dilemma om en skal bruke et manus eller ikke i innstuderingen av en forestilling. Som regel synes jeg at jo yngre barna er, desto mindre bruk for manus. Når jeg likevel ofte velger å bruke et manus – er det noe jeg bruker etter at selve grunnrisset av forestillingen er på plass. Starter man opp med det samme med gjennomlesing av manus er det min erfaring at alt som måtte være opptrent av spilleglede og innlevelse faller dødt til gulvet. De yngste barna (faktisk ganske langt opp i alder) bruker all sin energi på å lese riktig – og ”ser” ikke spillet og selve historien.

Bruker man manus fra starten av tar det tre ganger så lang tid å øve inn stykket!

Når jeg skal øve inn et stykke med de yngste barna bruker jeg fortellingen som introduksjon. Det innebærer en del puggearbeid for mitt eget vedkommende, men er historien på plass i mitt eget hode – viser det seg at elevene får med seg svært mye ”gratis”! Når jeg forteller historien bruker jeg mye beskrivelser, jeg legger inn mange av replikkene og agerer rollefigurer mens jeg forteller. Fortellingen har den

funksjonen at tilhøreren selv skaper sine egne bilder og stykket spilles ut for det indre øye. Når vi da går over til neste trinn - å improvisere historien trinn for trinn, blir jeg hver gang imponert over hvor mye elevene har fått med seg, og hvor mye innlevelse de selv viser i spillet.

Neste fase er å leke med stoffet. Dette for å poengtere spesielle scener, rollefigurenes spesielle uttrykk, osv. Under har jeg skrevet noen øvelser som er tilpasset historien "Det blå egget" (manus kan formidles via Norsk kulturskoleråd). Men slike øvelser kan brukes i de fleste stykker man måtte velge å sette opp.

Introduksjonsleker og -øvelser til "Det blå egget"

Fra ord til handling

Etter at eventyret / temaet / skuespillet er fortalt, er det tid for å spille handlingen. Deltakerne sitter i en ring. Lederen forteller historien i små deler – og deltakerne kaster seg inn i spillet etter hvert som historien går fram. Trenger man f.eks et bål – så får noen være bålet, trenger man vann til å slokke bålet – får noen være vannet, osv. Dette er en øvelse som skal foregå med høyt tempo og energi.

Statusøvelse

For å oppnå spilleglede, spontanitet og energiutfoldelse kan man benytte seg av teatersportøvelser som man knytter til handlingen. I f.eks. "Det blå egget" kan det foregå så mangt i de ulike scenenes persongalleri. Slottet har en tjenerstab. Når den ufordragelige fyrstinnen sitter på tronen sin og kommanderer tjenerne til tenkelige og utenkelige arbeidsoppgaver, stiller de opp med utsøkt vennlighet og høflighet, smisser og kryper for fyrstinnen. Fyrstinnen har høy status. Men i det øyeblikket tjenerne befinner seg bak fyrstinnens rygg, gjør de alt de kan for å drive ap med henne. Statusen skiftes over til tjenerne. Når fyrstinnen snur seg, og muligens avslører dem, må de late som ingen ting – eller ha en meget god unnskyldning for ikke å få sparken.

Fire hjørner-øvelse

Ett hjørne av spillplassen representerer RASERI. Et annet hjørne GLEDE, et tredje FRYKT – og det fjerde hjørnet SORG. To deltakere forflytter seg etter eget forgodtbefinnende fra hjørne til hjørne. Den ene er fyrstinnens ”mellomleder” – den andre en tjener som skal utføre ulike oppgaver som mellomlederen kommanderer dem til. Etter hvert som deltakerne forflytter seg fra hjørne til hjørne, må de ikke seg hjørnets følelsesuttrykk, mens de improviserer handlingen.

Sitt, ligg, stå!

Denne øvelsen kan også foregå blant tjenerne, f.eks på kjøkkenet, eller blant landsbyboerne – eller blant soldatene. Tre aktører skal improvisere og spille en logisk handling i samspill. Men til enhver tid må en stå, en må sitte – og den tredje ligge. Skifter en posisjon – må de andre øyeblikkelig tilpasse seg og endre posisjon innbyrdes.

Uttrykk i kombinasjon

Først på dette stadiet presenterer jeg et manus. Det kan være ok med et manus for å sikre at vi holder oss omtrent til det vi har bestemt oss for, og fordi elevene da kan titte på det hjemme for å memorere replikker og handlinger, men jeg bruker det nesten aldri på øvingene. Da velger jeg å sufflere selv underveis – det oppfanges lettere for elevene enn om de må lese seg til det.

Selv om vi har manus, viser det seg gang på gang at vi endrer og tilpasser helt fram til siste øving. Det er flott når elevene selv kommer med forslag på hvordan roller kan utformes og replikker og handlinger kan tilpasses – det vil alltid være et mål å øve opp denne forståelsen av egen utførelse og egen kreativitet.

I tillegg til rolleinnstuderingen syns jeg det er viktig å bruke tid på teaterets mange ulike uttrykksformer: f.eks figurteater, skyggeteater, mime, maske, fysisk teater – og ulike måter å løse scenografiske utfordringer på. Det er når uttrykkene kombineres at kreativiteten virkelig bobler fram, og både elevene og jeg opplever å utvikle nye ideer i skapende fellesskap. Slike opplevelser, i tillegg til elevenes uttrykksglede skaper gyldne øyeblikk i undervisningen – som langt på vei oppveier det som måtte være mer frustrasjonsskapende i løpet av et undervisningsår.