

<u>Indholdsfortegnelse:</u>	Side
Hvorfor skal vi vægte de kreative proccser i værkstedet?	1
Hvad er Dramufodi – og hvorfor bruge denne metode?	2
Arbejds- og/eller erkendelsesmodel for dramufodien	3
Oplevelsernes betydning i dramufodiens billedproces	4
Eksempler på dramufodien som metode for spontane værkstedsforløb og som indlæringsmetode	4
Den voksnes betydning i værkstedet	7
Den voksnes læreproces i værkstedet	8
En psykologisk indfaldsvinkel til dramufodi-processen	8
Dramufodi	9
Opsummering omkring dramufodien	10
Teknik- og inspirationsmateriale	14
Lav et mini-teaterstykke	34
Fantasi-stimulering gennem eventyr	35
Oplæg om computerpolitik	36
Computer-inspirerede billeder	37
Materiale- og litteraturliste	38

Artikel af Rikke Holler:

Om DRAMUFODI og værkstedsaktiviteter

Børn lever af engagerede voksne - voksne lever op af engagerede børn

Rikke Holler, Kunstmaler, musiker og pædagog, tidligere ansat som kunstpædagog på værkstedet på Blangstedgård, en 0 - 6 års institution. Tilknyttet Fyns Pædagogseminarium og Danmarks Lærerhøjskole som timelærer. Foredrags- og kursusholder for institutions- og skolefolk i værkstedsaktiviteter/pædagogik.

I det følgende vil jeg beskrive baggrunden for og udviklingen af min pædagogiske praksis - **DRAMUFODI** - som er central i mit arbejde som kunst-/værkstedspædagog, samt beskrive nogle af de pædagogiske overvejelser jeg har i forbindelse hermed. Herigennem håber jeg, at læseren vil få et indtryk af, hvad mit værkstedsarbejde går ud på, og et indblik i, hvordan mit pædagogiske arbejde foregår.

Hvorfor skal vi vægte de kreative processer i værkstedsarbejdet?

Vægtningen af kreative processer i værkstedsarbejdet giver os følgende muligheder i vores pædagogiske arbejde.

a) Vi kan lære mere om det at være barn. Hvad associerer, føler og udtrykker børn under oplevelser/skabende arbejde og leg? Vi kan forsøge at få øget kendskab til og forstå børns subjektive, reelle og/eller forestillede virkelighedsopfattelse. Kort sagt: Forskning i begrebet "barndom".

b) Dette, for at vide, hvor vi som pædagoger kan starte en relevant stimulering/påvirkning og indlæring. (Hvordan lære børn noget, når vi ikke er bevidste om, hvad de er bevidste om?).

c) Dette, for at kunne tilrettelægge forløb eller deltage i børnenes forløb på en sådan måde, at fantasien indgår som en erkendelsesform til at forstå - erobre - og evt. ændre verden.

d) Dette, for at slå bro over børns og voksnes adskilte verdener i sam"værd"-situationer, hvor man skaber - fantaserer - musicerer og dramatiserer mere på fælles præmisser.

e) Dette, for at øge pædagogens arbejde kvalitativt, fra den mere eller mindre mekaniske samværsform med børn til en dynamisk, afprøvende, udforskende proces

med opdagelsesmulighederne - det nye - det uventede som delmål (slippe kaosangsten og angsten for ændringer).

f) Dette, for at indføre børnene i en "brug og skab" kultur fremfor den nuværende "køb og kassér" kultur. "Gør barnet til en skaber, skån verden for en taber".

g) Dette, for at gøre børn og voksne til brugere af deres skabende evner i stedet for forbrugere af det skabte.

h) Dette, for at gøre børnenes nære miljø - institutionen skabende, interessant og engageret.

Hvad er DRAMUFODI - og hvorfor bruge denne metode?

Engagement/motivation er nok kodeordet for enhver god oplevelse børn og voksne imellem!

For mange år siden, da jeg fungerede som børnehave-klasseleder med billedpædagogik som kæphest, undrede jeg mig ofte over børnenes, for mig at se, manglende koncentrationsevne. Og har man én gang ramlet hovedet imod en mur, så ved man hvad en mur er, og hvad et hoved er - derfor ændrede jeg retning. Jeg fik den idé at gå på "engagement - jagt" med et videokamera og filme enhver situation, hvor jeg kunne aflæse koncentration hos børnene. Her viste det sig at børnene var koncentrerede, blot om andre ting end lige det jeg ønskede deres koncentration rettet mod. Dvs. at der var tale om interesse-modsætninger.

Jeg foretog dette eksperiment, for at undersøge, om der var noget, jeg kunne ændre i min pædagogiske praksis, så jeg kunne arbejde med børnenes engagement i stedet for imod og derved opnå deres motivation. Filmen viste, at børnene var meget koncentrerede, når de befandt sig i udtrykssituationer som 1) **DR**ama/rollelege - som 2) **MU**sik-udøvere - i 3) **FO**rmnings-aktiviteter og i 4) **DI**gte eller **DI**alog-situationer med hinanden. Dette burde egentlig ikke undre, når man tænker på, hvor mange timer i døgnet børnene befinder sig i en indtrykssituation (indlæring - tv. - "hør nu her: Ti lige stille" osv). Konklusionen på filmen var samtidig kimen til en ny pædagogisk metode, der søgte at mindske disse interesse-modsætninger. **DRAMUFODI**en, som bygger på disse 4 udtryk opstod, og den var for mig at se, med til at rette op på den ubalance, der er mellem børns udtryks- og indtryks-muligheder. Børnene får masser af indtryk, men muligheden for at bearbejde disse indtryk og give udtryk for dem på mangfoldig vis, er alt for begrænsede, og strandede ofte blot på det verbale plan.

Mange kender nok følgende: "Hvad skete der i skolen/børnehaven i dag?" "Iiiiiingenting!" Børnene gider ofte ikke verbalt give udtryk for deres oplevelser, der er genfortællinger, som måske føles som en lidt flad "kopi" af en "original" oplevet situation. Der findes jo andre udtryksformer: "Skal vi prøve at lege (**DR**Ama), synge (**MU**sik), male (**FO**rmning)... hvad der skete i skolen i dag og samtidig **DI**gte nye spændende situationer til?" F.eks.: "Hvis du var læreren, hvad ville du så sige til børnene?" I sådanne situationer får man måske et andet svar.

Et **DRAMUFODI**-forløb er kort og godt en proces, hvor vi **DR**Amatiserer - **MU**sicerer - **FO**rmer/maler - **DI**gter historier og udtrykker os gennem **DI**aloger omkring samme emne. Malerierne, som er det eneste vedvarende synlige produkt af disse processer, er vores legeplads - vores verden, hvor alt kan ske, - og hvorpå børnenes engagement, deres oplevelser og erkendelser fra drama/rolle- og musik- og digteprocesserne kan ses som spor eller symboler. Malerprocessen kan danne udgangspunkt for drama-, digt- og musiklege - og oplevelserne i disse skaber igen nye malerprocesser etc. Rækkefølgen er vilkårlig og kan startes ud fra alle 4 elementer: **DR**Ama - **MU**sik - **FO**rmning og **DI**gtning/**DI**alog. Således bliver processen en vekselvirkning imellem at få indtryk og give udtryk. I **DRAMUFODI**en oplever børnene selv- og medbestemmelse og de forholder sig bevidst til situationen. Det, at viljen vælger virkeligheden er en årsag til motivation, koncentration og engagement i disse forløb.

Det er vigtigt her at pointere, at børnene ikke skal udtrykke sig, da det kan virke hæmmende for oplevelsen. Jeg husker tydeligt, fra min skoletid på lejrskole, at spankulere i skoven med - billedligtalt - skyklapper på, for at undgå at få øje på en orm eller en bi. Hvis jeg var så uheldig at få øje på dem, skulle jeg hjemme igennem et "pukkel"arbejde, nemlig skrive en...en-orm...lang beretning om noget, der var en...biting...i min verden men en "dromedar" i min lærers (endnu et eksempel på interesse modsætninger uden fælles engagement).

Børnenes billedmageri er udtryk både for børnenes viden og deres oplevelser af mere fantasipræget karakter. En af mine roller er at animere dem til forestillings-billeder og fantasi-bearbejdning. Det er her vigtigt at pointere, at fantasi og logisk/konkret tænkning ikke er hinandens modsætninger, men går hånd i hånd frem mod nye erkendelser og nye problemløsninger.

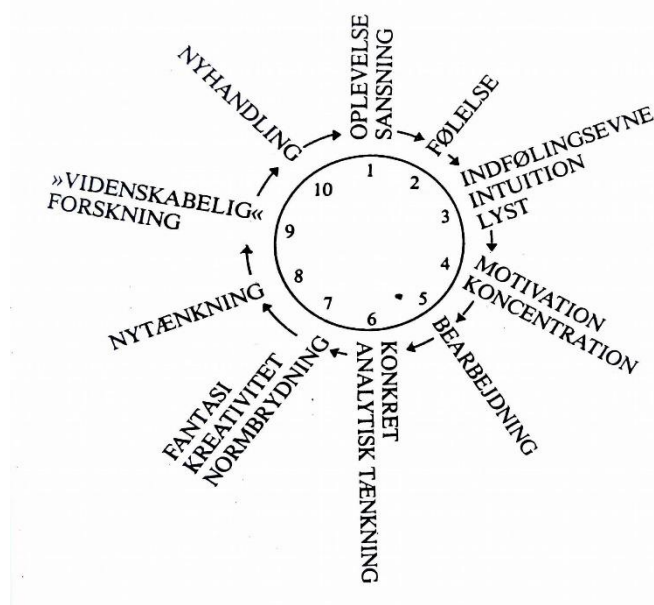
Viden er måske en alvorlig sag, men for mig at se, ser tingene anderledes ud: Fantasi, følelse, indfølelse og intuition er nært beslægtede og er forudsætninger for børns

motivation, almene tænkning, indlæringsevne, nysgerrighed og udforskertrang. I den følgende model, vil jeg beskrive, hvad jeg mener.

Arbejds- og/eller erkendelsesmodel for DRAMUFODIen

Modellen kan benyttes som en erkendelses-cirkel eller som et arbejdsredskab til vurdering af kreative forløb - hvad gik godt? - hvad gik galt? - hvilket punkt kiksede? - hvor er vi i processen nu? etc. Modellen kan bruges i vilkårlig rækkefølge, da alle niveauer kan være opstartende indfaldsvinkler.

Eksempel på **DRAMUFODI**cirklen grafisk:



1) Barnet får en sansning/oplevelse. 2) Dette efterlader nødvendigvis en følelse, som huskes og er genkendelig, både hvis barnet oplever denne følelse igen selv, eller oplever, at andre har den. 3) Denne genkendelighed danner basis for indfølelse hos barnet. Den danner også basis for, at barnet udvælger eller fremmer bestemte oplevelser eller handlinger hos sig selv eller andre. 4) Med andre ord: Barnet udvikler en motivationskraft, og motivationen fører til koncentration omkring oplevelser og handlinger. 5) Denne koncentration medfører atter, at barnet bearbejder sine oplevelser. 6) Bearbejdelsen ytrer sig i konkret, analytisk tænkning. 7) Denne tænkning vil imidlertid standse af sig selv, hvis ikke fantasien bringer processen videre. Ligesom den voksne videnskab bliver "færdig" med sine egne teorier og kendsgerninger, således bliver den barnlige tanke også "færdig" med sig selv og sit eget stof. Det er derfor nødvendigt med et spring til at føre processen videre. Dette spring sker via fantasiens mellemkomst. 8) Fantasien (kreativiteten) bærer den konkrete, analytiske tanke videre til nytænkning (normbrydning).

Nytænkning og forskertrang opstår. **9)** Børnene bliver i allerbedste forstand små videnskabsmænd, der udforsker og afprøver verden på en eksperimenterende måde. **10)** Herved får børnene nye oplevelser og tilskyndes til nye handlinger. Disse nye handlinger sætter cirklen i gang igen, så børnene får nye sanseindtryk og oplevelser osv.

Oplevelsernes betydning i DRAMUFODIens billedproces

Det, der fastholder børnene i billedprocessen, er historien/eventyret som det er min rolle at starte og holde levende og overføre til drama og musik processer. Børnene digter på skift og det er disse historier, der huskes af børnene som oplevelser, og det er disse, der gør, at børnene får et forhold til maleriet - de huskes som det faktiske billede. Eks: et barn peger på en grå klat og siger: "Se Rikke, det var dér, jeg døde, da jeg trådte på det der "kvikke" sand".

Mangler der oplevelser i tegneprocessen, ender det ofte med, at barnet folder sin tegning sammen og siger: "Se her - den må du få". Jeg betragter ofte denne gestus som et kontaktforsøg fra barnets side - som en indgangsbillet til den voksnes opmærksomhed. Modsat har jeg oplevet en dreng, der tegnede det sædvanlige lille hus. - Vi tog derefter udgangspunkt i hustegningen, og hele dagen forløb med at opdigte - synge - dramatisere og male hændelser i hans hus. Denne lille hustegning blev ikke foræret væk. Med ordene: "Jeg skal have min tegning med hjem, så jeg kan lege videre med den med min søster", forlod han temmelig stolt og tilfreds værkstedet med en erkendelse af, at han havde været med til at bestemme, hvordan verden/virkeligheden skulle se ud den dag.

Eksempler på DRAMUFODIen som metode for spontane værkstedsforløb og som indlæringsmetode

DRAMUFODIen bygger på legens principper, hvor børnene og den voksne opbygger den verden/situation/de regler, som hurtigt kan skifte, men som de har behov for, her og nu. Kan man end ikke i fantasien skabe en verden vi kan lide, bliver den aldrig skabt. I en **DRAMUFODI**-proces har børnene mulighed for at skabe deres egen frihed og deres egne tilhørsforhold. Dette er grobund for motivation, koncentration og fordybelse.

Jeg benytter metoden både til "spontane" værkstedsforløb og som indlærings-metode af mere tematisk art. I første eksempel går jeg ind som katalysator og understøtter børnene i deres udtryk og er samtidig i en nysgerrig og undersøgende position (forskning i "barndom" punkt a.). I det andet eksempel - det tematiske forløb - har også jeg hensigter: Jeg vil indgive børnene ny viden, nye begreber og nye erkendelser. Dette

får jeg indflettet i processen. **DRAMUFODI**en er særlig velegnet som indlæringsmetode, da indlæringen foregår i et lyn tempo, idet denne metodik jo netop benytter sig af udtryksformer, som børnene er eksperter til at fordybe sig i.

Fælles for både de spontane og tematiske forløb er, at jeg forsøger at fange børnenes engagement - hvad brænder de for lige nu? - hvor ligger deres interesse? - hvordan kan jeg bakke op om og uddybe dette - og hjælpe dem til at udtrykke sig? (= det spontane forløb) - og med et lille kunstgreb, laver jeg en kobling af deres engagement til den indlæringsituation, som jeg har planlagt (= det tematiske forløb).

Et eksempel på spontane DRAMUFODI-forløb

Et barn fortæller, at det var til sin tantes fødselsdag i går, hvor de fik 200 brunsvigere. Jeg foreslår om vi skal prøve at lege hele fødselsdagsfesten igen. Roller uddeles. Vi kører i busser - taxaer og tog - synger fødselsdagssange og ender i en formningsproces: et stort fælles maleri, hvor vi på papiret med pensler og maling, får synliggjort hele ruten til tanten. Vi får malet både virkelige og nyopdigtede fødselsdagshændelser og malet, at vi leger vi laver 200 brunsvigere (et ret brunligt slutresultat), bortset fra gule og hvide områder, hvor æggene blev slået ud. De hvide områder opstod, da børnene fik lyst til at hælde rigtig mel og sukker ud i malingen, da vi "lavede" dejen.

Det viste sig for øvrigt, gennem denne proces, som samtidig var en evaluering af pigens oplevelser, at tanten havde glemt at købe brunsvigere. Denne skuffelse fik vi måske rådet bod på - i hvert fald på papiret.

Et eksempel på DRAMUFODIen som indlæringsmetode

Jeg har planlagt, at børnene skal lære noget om fordøjelsessystemet. Før jeg fandt frem til **DRAMUFODI**en, ville jeg her have benyttet en bog, hvor de visuelt kunne anskue fordøjelsessystemet/madvejen. I dag gør jeg anderledes, siger: "Jeg kender en sjov leg, der hedder "negerbollen bliver spist", hvem vil være med? Roller bliver uddelt. Et barn lægger sig på gulvet og agerer mund, med diverse smaskelyde (musik/lydformning). Næste barn får rollen som spiserør: "Hvad siger spiserøret?". Næste barn er mavesæk ("rygsækken" tæller ikke her), tolvfingertarmen lægger sig og stritter med alle ti fingre + to ører, tyndtarmen trækker maven ind og gør sig lang og tynd, den lille kompakte tyktarm møver sig ind og "endetarms-barnet" (undskyld udtrykket) afslutter selve systemet under stor moro med mange lyde, som læseren sikkert kan forestille sig. Herefter kommer den klassiske: "Jeg vil være WCét" "Jeg vil være puuhha... (så vil jeg være det rene slam" ...etc.).

"Negerbollebarnet" glider nu igennem hele systemet (kravler), og har stor morskab af at høre de forskellige organers lyde og præsentation af sig selv. Denne leg er interessant for børnene i max. 5 minutter og munder ofte ud i, at børnene af sig selv anviser mig endnu en repetitions-model. De ønsker at bytte plads med hinanden, som regel pga. fascination af de lyde, som de har hørt og selv vil afprøve. Reglen for denne bytten rundt er, at man nævner det organ ved navn, som man gerne vil bytte med (repetition af navn og beliggenhed).

Efter 10 minutters drama-leg kan jeg samle børnene ved malerbordet, hvor de er i stand til at male "verdens største madvej" 1 x 3 meter. De kender nu både navne og rækkefølge i fordøjelsessystemet. Uden disse drama-lege ville det have taget mig flere timer (egen erfaring), at få børnene til at tilegne sig denne viden.

Følgende episode viser hensigtsmæssigheden i at gribe børnenes engagement (**DRAMUFODI**ens hovedregel). Børnenes motivation bliver pludseligt rettet mod noget andet end det vi er i gang med - de "springer" fra emnet til noget som kan synes fjernt fra processen. Følgende er altså et eksempel på det kunstgreb, der kan føre motivationen tilbage til **DRAMUFODI**-forløbet: Under maler-processen af "madvejen" trækker et barn pludselig en Batman-figur op af lommen: "Den fik jeg af min far i går!" - og vupti (nu gik det ellers lige så godt...) - alle de øvrige børns motivation er på sekundet fløjet fra "madvejen" og over til Batman. (Hvis vi henholder os til erkendelses-modellen, er dette punkt 7 = Normbrud).

I stedet for den vanlige: "Læg lige Batman på hylden", hvor de øvrige børns motivation så også ville blive lagt hen, benytter jeg kunstgrebet og tænker: "Hvordan får jeg Batman (engagementet) hen til mit tema igen?" Dette kan f.eks. gøres ved: "Fedt nok - kom her hen, så skal vi se, hvad der sker, når Batman bliver slugt og kommer på en spændende rejse i madvejen" (her er vi ved erkendelsesmodellens punkt 8 = Nytænkning). I stedet for at føle det som et irriterende afbrud, giver børnene mig i stedet en ny spændende repetitions-mulighed, som jeg ikke selv kunne have fundet på.

For igen at vende tilbage til erkendelsesmodellen, er vi nu ved (punkt 9 = "videnskabelig" forskning). Det er nok store ord, at kalde børnenes efterfølgende reaktioner for "videnskabelig" forskning, men faktum var, at jeg oplevede børn, der opfandt nye løsningsmoduler, nye metoder og redningssanktioner til den kriseramte Batman fanget i den mørke mavesæk (indfølingsevne, pkt. 3 i modellen). De var nemlig ikke interesseret i, at deres superhelt skulle ende sit magtfulde og glorificerede liv i toilettet. Og de var synligt tilfredse og "muskelstruttende" over rollebyttet: De var de stærke, Batman den svage.

Redningsaktionen blev lidt af en "hjertesag". Børnene lod Batman skære sig vej igennem mavesækken til hjertet, hvor han den næste times tid på eventyrlig vis, gik fra det ene kammer til det andet og oplevede de sælsomste historier, digtet af børnene. Denne ende på historien var, for at blive i terminologien, "vand på min mølle", for da vi ugen efter ville male et kæmpe hjerte, og som "læger og sygeplejersker", dissekerede et rigtigt svinehjerte, var der ingen ende på motivationen: "Kan i huske, hvad Batman oplevede i det første hjertekammer?"

Det fantastiske og det konkrete tog hinanden i hånden og nye erkendelser opstod. Disse var også at læse i børnenes maleri med titlen: En rigtig hjertesag.

Den voksnes læreproces i værkstedet

Alt nyt kan være forbundet med utryghed og fornemmelsen af kaos. Vi skal f.eks. øve os i at blive bevidste om formålet med de kreative aktiviteter - og øve os i at kunne "se" og høre den indre proces, det er for børnene at skabe. Vi skal øve os i at tage udgangspunkt i børnenes engagement og bruge de udtryksformer de kommer med som inspiration til videre udvikling. Vi skal øve os i at se på - og øve os i at anvende pludseligt opståede hændelser og ønsker, som inspiration i forløbet. Vi skal øve os i ikke at have færdige resultater eller absolutte materialeanvendelser for øje. Vi skal øve os i at bruge os selv og vores værkstedsmaterialer på nyere måder... og hvorfor? FORDI DET ER DYNAMISK AT SØGE - STATISK AT HAVE FUNDET!

Den voksnes betydning i værkstedet

Alle mindre børn maler, synger, digter, fabulerer og danser helt spontant og uden frygt. I 14 - 15 års alderen er der pludselig ikke mange malere, sangere, digtere, fantaster og dansere tilbage! - Vi har alle engang kunnet det! Hører det med til at blive voksen, at vi mister disse evner, er der måske ikke noget at gøre ved det?? - Eller er det fordi, at børnene mangler voksne modeller, der brænder for disse ting. Børn gør jo som bekendt ikke hvad vi siger - de gør hvad vi gør. Børn ser tit mange voksne gå og lave mad sammen i et køkken. Hvornår ser de mange voksne sidde sammen og tegne? Når den voksne er med i forløbene, kan børnene mærke engagement og bruge den voksne som model for kreativitet - sang - dans - digtning - fabulering etc.

Jeg tror, det er vigtigt, at børnene ikke oplever tegne/male-situationen som en isoleret situation, dvs. en situation, de er alene om. Det er desværre nok alt for almindeligt, at børnene oplever forældre og pædagoger lægger lækre materialer frem med ordene: "Kan du ikke lige tegne en tegning til mig"? - implicit: Jeg vil have ro, for jeg har travlt med andre vigtigere ting. Budskabet bliver her, at tegning altså ikke er vigtigt for

voksne. Hvis vi skal give det budskab, at tegning er spændende og godt, skal vi, som i fælles arbejdsituationer i f.eks. et køkken også have fælles arbejdsituationer omkring maleprocesser etc.

For at udvikle **DRAMUFODI** processen, kan det være en fordel at gribe børnenes sidste ord. Ofte svarer børn som de er vant til, at voksne gerne vil svares. Børn vil gerne stille os tilfreds - og derfor svarer de oftest fornuftspræget på vores forsøg på kreativitets-forøgelse. Eks: En lille pige står i en drama-situation med hånden over øjnene, i en "skuen-langt-væk"-position, og kigger ind under et bord og siger: "Nøøøj hvor kan jeg se mange spændende trærødder" "Hvad kan du se?" spørger jeg medlevende. Man har jo lært, at alle **hv**-spørgsmål er igangsættende - men hvad sker der? Hun svarer mig, som man svarer en ikke legende konkret voksen: "Jeg kan se Peter, Jens og Trine". Havde jeg her taget det sidste ord med, nemlig trærødder, havde jeg ikke stoppet hendes visioner.

Jo flere "skøre" spørgsmål og indfaldsvinkler, vi voksne kan øve os i at give børnene, jo mere pirrer vi deres fantasi. Børnene vender tit op og ned på tingene og hvis vi kan øve os i at gøre det samme med vores spørgsmål, er det helt fint. F.eks. : "Hvad nu hvis det regnede fra jorden og op i himlen?" "Blev Vorherre våd?" "Hvad skete der med alle blomsterne?" - visionerne starter, og en kommentar fra grinende børn: "Du er skør!" skal her opleves som en kompliment til den kreative proces.

Et andet pædagogisk fif i **DRAMUFODI**-forløbet kan være at undgå for megen direkte øjenkontakt, når man leger med børnene, og i starten at koncentrere sig meget om sin egen leg og tale i datid. Eksempel: "Så kørte jeg lige hen til den tank-station... og så fik jeg lige lidt benzin..."etc.

Frem for at fortælle børnene hvad de rent teknisk skal og ikke skal, i introduktionen af nye teknikker, med fare for her at skabe præstations- og resultatstemning - kan det være en fordel at "tale engageret med sig selv", at fortælle om, hvad man selv gør, hvad man "må" og "ikke må" i processen. Herved kan børnene i stedet lære igennem de verbale sætninger, som man fortæller om egen proces. Herigennem bliver den egentlige præsentations- og præstationsproces til en "fange børnenes engagement"- proces.

Børn lever af engagerede voksne og voksne lever op af engagerede børn

Jeg føler mig altid lidt uforløst, når jeg skal beskrive kreative processer. Problemet ligger nok deri, at sproget er bundet til lovmæssigheder, og at de kreative processer jo netop er løst fra disse. Poesien giver mig større frihed:

*Jeg ønsker, vi kan skabe - og skånes for at tabe
med fantasi og empati - en verden værd at leve i.*

Den voksnes læreproces i værkstedet

Alt nyt kan være forbundet med utryghed og fornemmelsen af kaos. Vi skal f.eks. øve os i at blive bevidste om formålet med de kreative aktiviteter – og øve os i at kunne ”se” og høre den indre proces, det er for børnene at skabe. Vi skal øve os i at tage udgangspunkt i børnenes engagement og bruge de udtryksformer de kommer med som inspiration til videre udvikling. Vi skal øve os i at se på – og øve os i at anvende pludseligt opståede hændelser og ønsker, som inspiration i forløbet. Vi skal øve os i ikke at have færdige resultater eller absolutte materiale-anvendelser for øje. Vi skal øve os i at bruge os selv og vore værksteds-materialer på nye måder ... og hvorfor?

FORDI DET ER DYNAMISK AT SØGE – STATISK AT HAVE FUNDET!

Vi skal øve os i at vælge det personlighedsudviklende-kreative aspekt fremfor det præstationsudviklende-resultatsøgende aspekt – og det kan være en svær proces, da mange af os er opdraget/uddannet til det modsatte.

Ofte kan man f.eks. ”strande på” at billederne, **uden** drama, fantasi og tilhørende dekorerings, er smukke i sig selv – og man behandler dem som det færdige resultat. Ofte er det os voksne, der stopper og bremser børnene, da vi ser på det ydre præsentationsresultat. Vi føler tit, nu ”ødelægger” børnene de smukke billeder. En vægtning af det ydre resultat er her på bekostning af den indre proces. Når man kan ”glemme” det ydre resultat og kan se processen som et indre forløb, så har man skabt et miljø, hvor barnet kan sanse og opleve og udvikle egne skaberevner, fantasi og kreativitet.

Det er vigtigt at have øje for de to aspekter.

En psykologisk indfaldsvinkel til DRAMUFODI-processen

Som nævnt ovenover, skal vi øve os i at vægte det personlighedsudviklende-kreative aspekt fremfor det præstationsudviklende-resultatsøgende aspekt.

Det ene aspekt er i børnene (og os), en indre proces med tyngdepunkt i det sansede og oplevede og med tyngdepunkt i udviklingen af egne skaberevner, fantasi og kreativitet. Det andet aspekt er kun overfladisk en indre proces, da det er resultatet og ikke

indholdet i processen, der bliver det vigtige. Barnets personlighed får ikke mulighed for at blive involveret, barnets egne skaberevner, fantasi og kreativitet inddrages ikke – og oplevelserne begrænses ofte til pænt/grimt – jeg kan/jeg kan ikke. Tyngdepunktet kommer her til at ligge på færdigheder og er resultat-orienteret i forhold til – og afhængig af ydre vurdering.

Psykologiske teorier ser menneskets selvværd som bestående af selvfølelse (det man er) og selvtillid (det man kan). Overordnet, kunne man psykologisk sige, at det ene aspekt udvikler, at barnet finder sit værd igennem det, det kan (selvtillid).

Bygger barnets selvværd på stor selvtillid og svag selvfølelse, vil barnets personlighed kendetegnes: Barnet er grundlæggende usikker i troen på sig selv og på eget værd. Barnet vil være afhængig af egne præstationer og af andres vurderinger heraf for at føle sig værdsat. Præstationer, der ikke lykkes, vil nærmest slå barnet ”af pinden” – frustrere det, gøre det ked af det/vred og handlingshæmmet.

Er barnets selvfølelse intakt, hel og rummelig, vil barnet grundlæggende have en fast tro på sig selv og være sikker på eget værd. Viden for barnet om egne evner, om hvad det kan, vil være en ”overbygning”, der giver barnet yderligere tillid til sig selv og til verden. Præstationer, der ikke lykkes, vil ikke føles som nederlag, der ryster hele personligheden – men som ”ærgerligheder”, der kan gøres om.

Med dette in mente i værkstedsaktiviteterne – vil DRAMUFODI-forløbene udvikle og styrke de svageste og gavne de stærkeste.

DRAMUFODI

DRAMA: bevægelse, rollelege etc.

Musik: sang, lyd, instrumentalt etc.

Formning: den fysiske skabelse.

Digtning: snak, ord, fabulering, dialog etc.

Forløbene skal være **meget** intense for at få børnenes opmærksomhed.

Det er vigtigt for processen, at være opmærksom på, i hvilke situationer børnene naturligt er meget koncentrerede og fordybende – og opmærksom på, hvilke situationer, der får forløbene til at stoppe.

Børnelogiske spørgsmål: Skøre spørgsmål og indfaldsvinkler fra os voksne til børnene, stiller krav til børnenes forestillingsevne.

Vi voksne kan give børnene visioner. Når vi f.eks. fortæller historier eller stiller spørgsmål, der vender op og ned på børnenes verden – og hvor børnene griner af én og siger: ”Du er skør”, da stiller vi gode igangsættende forestillings-spørgsmål.

Sang: Her kan man begynde en sang med kendte start-toner (f.eks. Avra-falavra...) og en kendt indlednings-tekst, som man selv har fundet på og fortsætter med, som det vedholdende og kendte i sangen:

”Vi ta’r en tur i skoven – og hvad sker der så-å”

Et barn siger så noget, og alle synger ordret det sagte sammen med den voksne, følgende den valgte melodi.

Båndoptager: Stil en båndoptager op og lad den optage både dig og børnene. At optage sig selv og børnene letter ens arbejde med børnenes skabte digte/historier i forbindelse med malerierne og dramalegene, da det er umuligt at huske alt det sagte. Endvidere giver det én en masse gaver i form af tydeliggørelse af eget arbejde.

- 1) Kobler dialog/digte-processen sammen med maleriet.
- 2) Efter medskrivning kan man læse gårsdagens historie op.
Det er børnenes historie, der udsprang af børnenes oplevelser.
Det at høre egen historie er selvværds-forstærkende. ”Jeg kan digte” – (bare der er en voksen, der gider skrive det ned).
- 3) Nogle kan ny-agere og digte videre på historien – og et lille teater kan nu skabes.
- 4) Super vision på eget arbejde.
Dette kan være en barsk, men bestemt nyttig lære om egne reaktioner og pædagogiske metoder.

Opsummering omkring DRAMUFODIEN

Ofte får børnene ikke mulighed for at give udtryk for de indtryk, de har haft. – Tager man udgangspunkt i børnenes oplevelser/situation, så har man deres opmærksomhed og engagement.

Ofte er der interesse modsætninger imellem voksne og børn, da de voksne vil have børnene til at koncentrere sig om noget (forud)bestemt. – Og børnene koncentrerer sig fuldt om egen verden, om hvad de kunne tænke sig.

Her kan man tage udgangspunkt i hvad børnene kunne tænke sig + tillægge eget/egne ønske(r). – I formningsprocessen kan man tage udgangspunkt i, hvad børnene bruger materialerne til – også skabe ting herudfra.

ALLE temaer kan overføres til DRAMUFODI-forløb, så de kommer til at indeholde alle elementerne: **Drama – Musik – Formning- Digtning /Dialog.**

For at udvikle en kreativ proces: kan det være en fordel at gribe børnenes sidste ord. Ofte svarer børn som de er vant til, at voksne gerne vil svares. Børn vil gerne stille os tilfreds – og derfor svarer de oftest fornuftspræget på vores forsøg på kreativtetsforøgelse. – I processen, kan det, for nogle børn, være en fordel at undgå for megen øjenkontakt, når man leger + at tale i datid. Eks: ”Så kørte jeg lige ind i skoven... og så mødte jeg lige en meget gammel lille mand med krum, krum ryg...” etc.

Det er den voksnes rolle – at fastholde børnene i fordybelsesfasen, ved at stille spørgsmål ind til de forestillinger, som børnene gør sig undervejs (gribe det sidste ord).

Ved at vekselvirke imellem fysisk bevægelse/lyde/sang/dialog med udgangspunkt i billedet og i børnenes historie/forestillinger bliver aktiviteten levende. Den bliver til oplevelser – til indtryk, der kan danne basis for nye udtryk – og hermed er der skabt en kreativ proces.

Det der fastholder børnene til billedprocessen er historien, som det er vores rolle at starte og holde levende. Alle børn digter på skift. Og det er disse historier, der huskes af børnene – som oplevelserne, der er knyttet til billedet – som billedet. Når den voksne er med i forløbene, kan børnene mærke engagementet og bruge den voksne som model for kreativitet – og sang – dans – digtning – fabulering etc. – Og dermed få udviklet og styrket disse sider i sig selv.

Børnene lever af engagerede voksne – voksne lever op af engagerede børn.

Normbrud: Når at koncentrationen pludselig flyttes til et emne, som den voksne synes er uinteressant, kan man, fremfor at lægge emnet på hylden – og dermed også børnenes koncentration – sluse ”koncentrationsbruddet” ind i forløbet og derved forstærke engagementet. Det samme gør sig gældende for, hvad vi tidligere måske ville have følt

som forstyrrende afbrydelser, ("nye" børn, forældre, personale-"indblanding"...), at inddrage disse forstyrrelser og bruge dem som inspiration til videre udvikling af historierne, drama-legene, musikken og formningsprocesserne.

Samværdssituationer, er situationer hvor den voksne og barnet er engageret i hinanden og i den fælles aktivitet.

Engagement: Ved at vise teknikken, som om det var vort "højeste ønske" at lave, gør næsten altid børnene nysgerrige og interesserede.

Fremfor at fortælle børnene hvad de rent teknisk skal og ikke skal, med fare for at diktere og skabe præstations- og resultatstemning – kan det være en fordel at "tale med sig selv", at fortælle om, hvad man selv gør, hvad man selv "må" og ikke "må" i processen. Herved kan børnene i stedet lære igennem de verbale sætninger, som pædagogen fortæller om egen proces.

Herigennem bliver den egentlige præstations-proces til en "fange børnenes engagements"-proces.

Generelt er det bedre at gå ind og være forbillede fremfor "politibetjent" – og derved selv at anvise reglerne.

I de fleste af de gennemgående teknikker, er resultatet ikke forudbestemt, men levende udfra: "Hvad bliver det til"?

Ofte siger eller føler/tænker både vi og børnene – "Øv, nu blev det ødelagt"!

Denne sætning er ej gældende i disse processer. Det hedder ...

Læresætning: "Ih – nu blev det anderledes"!!!

I de tilfælde, hvor billeder skal dekoreres med f.eks. fugle, dyr, skibe eller lignende, kan det – ved større børn, der er i tvivl om, hvad de vil/hvordan de vil lave disse – være en fordel, at børnene laver figurerne på et separat papir. Når barnet er tilfreds klippes motiverne ud og pålimes. På denne måde kan man imødekomme barnets eventuelle tvivl dels på valg af teknik, dels på eget værd – og man undgår situationer, hvor barnet kan komme til at føle, at det har ødelagt sit billede eller at det ikke slog til.

Alle farvebilleder er ikke det færdige resultat.

De er bundne, de er papir til videre bearbejdning, de er inspirationskilder. Har man en hel bunke, vælges nogle af billederne ud – og man digter/dramatiserer/tegner/dekorerer videre herpå. – Alle andre billeder lægges væk og kan tilbydes til andre i en anden sammenhæng – og virke som motivationsfaktor til et nyt tegneforløb.

Det er vores rolle – at skabe en energi og en stemning, der udspringer fra, og fremmer en ”brug og skab” kultur fremfor en ”køb og smid væk” kultur.

Den bevidste sansning fremmer dialogen/digtningen og fordybelsen i tegneprocessen. Børn tegner tit hvad de ved – ikke hvad de ser. Børn ”ved” hvad de kropsligt sanser – også derfor er bevægelses- og lydlege (drama) så udviklende for barnets oplevelse (følelsesmæssigt og intellektuelt) og fremmende for nyskabelse i tegneprocessen.

Digtningen/snakkene og dramatiseringen kan opstå af tegneprocessen eller omvendt, digtningen/dramatiseringen kan aflede nye tegninger. Begge processer er: **UDTRYK FOR INDTRYK.**

Når man kan forestille sig muligheder, forestille sig ting, emner, handlinger, følelser etc. Vil man kunne agere mere fleksibelt og forstående. En god stimuleret forestillingsevne hos børnene og en hverdag for børnene at udvikle sig kreativt i – vil muligvis gøre børnene til bedre problem- og kriseløsere.

At evne at kunne forestille sig muligheder og kreativt at kunne bruge disse er fremmende for nytænkning og normbrydning.

Udviklingen af børnenes fantasi og kreativitet er tæt forbundet med udviklingen af deres indfølelse og knyttet til deres intuition.

Fantasi, følelse, indfølelse, intuition er beslægtede og gode menneskelige egenskaber, der igennem skoleforløb og ungdomsforløb ofte negligeres og derved begrænses. Ofte er pædagoger veluddannede til at give indtryk: ”Nu skal du lære noget/se noget” etc. Ofte er vi mindre uddannede til at give plads for og vægte udtryk.

Udtrykssiden skal bearbejdes med og have mere plads. Når vi vægter udtrykssiden, gør vi det oftest kun verbalt. Verbale genfortællinger af oplevelser og hændelsesforløb fanger ofte ikke børnenes engagement. Billedligt kunne man måske forestille sig, at verbale genfortællinger, for børnene, kan blive en (triviel) ”kopi” af en ”original”.

Der er altid en for- og en bagside – og vi skal ikke konstant hive efter børnenes udtryk. Vi skal også give mulighed for indtryk. Generelt, er der dog, som nævnt, hovedvægt på indtrykssiden og derfor mangel på udtrykssiden.

Alle børn er enten gode eller glade for **drama** – **musik/sang** – **formning** eller **dialog/digtning**. Man kan altid fange barnets opmærksomhed ved et af ovennævnte elementer – og alle børn vil, på et eller andet tidspunkt gribes i processen.

Forudsætningsanalyse på et tema: Inden man starter et tema snakker man med børnene om, hvad de ved om temaet. Herigennem indspores børnene til emnet – de engageres måske – måske får man et præj om, at børnene slet ikke er interesseret heri, og at man derfor skal vælge et andet tema. Man får oplysninger om indhold og niveau og temaets opstart kommer ikke som en overraskelse for børnene, men som en glidende proces, hvor det ene tager det næste.

Temaet er afsluttet når energien er opbrugt. Enten den voksnes energi eller børnenes energi. Derfor er temaerne umulige at tidsfæste, da alle indfaldsvinkler kan bruges i forbindelse med opnåelsen af den voksnes målsætning.

Teknik- og inspirationsmateriale
DRA-MU-FO-DI

A) **Opvarmning af kroppen**

B) **Opvarmning af forestillingsevnen**

C) **Drama** = Rollelege, mimeri, bevægelse(s-lege).

D) **Musik** = Sang, instrumenter etc. jvnf. lydformning.

E) **Formning** = Ecoline, Kridt-masker, ”Hittefrem-billeder”, Krus-sedulletegninger, Dirigerings-tegning, Picasso-tegning, Miniaturebilleder etc. jvnf. teknik- og inspirationsmateriale.

F) **Digtning** = Den intuitive billedanalyse kan føre til digtningen og Digtningen kan skabe den intuitive billedanalyse.
”Hvor er det?/Hvad sker der?/Følelser og fornemmelser.

Redskab: Åbnende katalyserende spørgsmål og med udgangspunkt i de ord som børnene kommer med.
Disse optages på bånd til senere nedskrivning.
Ord og sætninger kan i sig selv udgøre digtningen/
Historien eller motivere til omskrivning eller videre Digtning. Digtningen kan skabe nye formningsprocesser etc.

Lydformning: Vælge lyde, ”skrue” op og ned, lave duetter , ”sluk og tænd”, lyd med hænder, lyd på krop, lyd på ting etc.
Lyden kan sætte mimeprocesser i gang. Mimeprocesser kan foranledige nye forestillinger, der kan males/ tegnes eller skabes på anden vis.
Forestillingerne kan danne basis for ny digtning.

INDRAMNING:

Kanten på billedet males op med sort posca tusch + sølvtusch heruden om. Opsætning: Billedet klistres på sort (eller andet farvet) større karton.

Lav f.eks. en opsætning med 2 malerier ved siden af hinanden. - Lav f.eks. en opsætning af et forløb - en historie. Billedet skal enten placeres i midten af det større karton eller med ca 1 cm bredere kant forneden end foroven - og altid med ens afstand i siderne.

OPHÆNGNING:

Opsætningen afsluttes ALTID med ophængning.

FORMNING

ECOLINE BILLEDER:

Ecoline billeder kan bruges tematisk som farvelære eller som fantasistimulering. Billederne kan i sig selv udgøre motivet, men bedst brugt er de, når billederne anvendes som papir, dvs. når billederne får lov til at danne basis/baggrund for videre udvikling/skabelse af motiver (jvnf. kreativitet contra aktivitet).

Det er vigtigt at børnene tegner eller maler på Ecoline-billedet, for at sætte egne udtryk på. Arbejder man kun med Ecolinen og f.eks. pustetræer bliver der tale om rene teknikker, der for at blive en kreativ proces, ikke må stå alene.

Fordele:

-Materiale-mæssigt:

Nemme at arbejde med

Holder længe

Kan bruges på forskellige lyse materialer

Krakelerer ikke

Kan bearbejdes, da Ecolinen ikke opløses

Hurtige resultater

Farveægte

-For børnene:

Farvelære

Processen er ustyrlig og derfor ikke resultatorienteret - og den bliver altid vellykket. Dette er fremmede for barnets selvværdsfølelse, der er vigtigt for barnets positive selvbillede/selvopfattelse.

Specielt større børn har oplevet vurderinger/nederlag og er blevet præstations-orienterede/angste. Teknikken er her specielt god som selvtillids-opbyggende proces.

For mindre børn er teknikken specielt god som forestillings/fantasifremmende/-udviklende proces.

Ustyrlige processer er associationsfremmende/givende og stimulerer, som nævnt - barnets forestillingsevne og fantasi.

En udvikling af barnets fantasi og forestillingsevne kan gøre barnet bedre til at se muligheder - og er tæt forbundet med barnets følelser og empatiske evne.

Formål: At få børnene til at opleve glæden ved at skabe. At give børnene fantasioplevelser - sanseoplevelser. At styrke den intellektuelle side - materialelære – kompositioner - og erfaring med farvelære. At udvikle børnene kreativt. (Jvnf. ovennævnte):

Materialer:

Ecoline-tusch på limflasker (hul med synål), hvidt papir/karton, vand + vandforstøver, forklæder.

Teknik:

Papiret lægges helt ned i vand/skylles helt:

Meget vand giver blide lyse farver, lidt vand giver stærke farver.

I forløbet kan papiret sprøjtes med vandforstøveren.

Ecoline-tuschen dryppes på, 3-5 dråber af hver farve er nok.

Farverne kan løbe ind i hinanden af sig selv eller man kan vende papiret og få farverne til at løbe som man vil.

Drypper man f.eks. grønne farver i bunden af papiret og tipper dette, kan man få en effekt af grønt, der gror.

Frugtfarve eller Kreatint er billigere end Ecolinen og kan erstatte den.

Muligheder

- 1) Klip Ecolinen i strimler og brug dem til nye billeder f.eks. ovenpå et andet Ecoline-billede, papir-teater etc.
- 2) Klip særligt gode områder ud (miniature).
- 3) Lav kuverter og kort.
- 4) Lav dækservietter (kan lamineres i Odense kopicenter).
- 5) Brug dem til skulpturer.
- 6) "Hittefrembilleder" – tegn billederne op med sort tusch og klip dem evt. ud.
- 7) Pusteteknikker.
- 8) Mal på dem med en anden børnemaling – fedtfarver – tusser. Start evt. med fedtfarver og mal over med Ecoline.
- 9) Udbyg dem med andre materialer, glimmer, garn, papir, perler, nuldermænd.
- 10) Hæld sukker-glasur på papir, æsker, dåser etc. og dryp lidt Ecoline på. Med en nål eller lignende køres farverne ud i glasuren.
- 11) Højtids-ting. - Ecoline fortyndet med lidt vand, dryppes på vatæg/vatkugler i højtids-farverne = påskeæg/kyllinger/julekugler/nisser.

Øvelser:

- 1) 2 og 2 - ryg mod ryg.

Den ene beskriver et udvalgt billede, den anden skal

herefter prøve at finde/genkende billedet.

Denne øvelse er en associationsbringende øvelse, der kan være god i det videre forløb, som idé til hvad Ecoline-bunden skal bruges til at illustrere.

2) 2 og 2 - Beskriv jer selv gennem følgende symboler:

BLOMST - DYR - REDSKAB - MASKINE - TRANSPORTMIDDEL - PYNTEGENSTAND - LANDSKAB - FRUGT.

En lidt ”populær” øvelse for voksne, men den er god som opvarmning af forestillingsevnen (højre hjernehalvdel). Øvelsen kan være udgangspunkt/basis for videreudvikling af et Ecoline billede.

De symboler, der er brugt i øvelsen, kan også bruges i andre sammenhænge - for at fremhæve og tydeliggøre evt. modsætninger eller problematikker etc. f.eks. kunne det være, at man så sig selv som en ”myg” og ens arbejdsplads som en ”elefant”.

Kreativitet contra aktivitet:

Det er vigtigt, at man betragter Ecolinen som et stykke ufærdigt papir - og at det er denne opfattelse, man videregiver til børnene. Ofte kan man ”strande på” at Ecoline billedet er smukt i sig selv - og man behandler det som det færdige resultat. Dette er bremsende for ens skaberevner og bremsende for kreativiteten. Stopper man her, er processen for børnene (og én selv) en aktivitet og ikke en kreativitet.

KRIDT-TEGNINGER:

Anti-tegninger - lys-tegninger:

Materialer:

Sort papir, hvidt skolekridt.

Teknik:

At lade børnene ”lege” med andre former/fri tegning på papiret (evt. før masketegninger), er fremmende for, at de lærer teknikken og materialerne at kende. I disse tegninger kan man finde andre motiver end de umiddelbare. De er velegnede til ”hittefrem-motiver” - ”Hvad ligner det?” - ”Hvor er det henne?”... og igennem dette søger man inspirationen.
- Fixativ eller hårlak fastholder kridtstøvet.

Masker eller ansigter:

Materialer:

Sort kardus papir/sort karton, farvet (pelikans) tavlekridt, hvidt tavlekridt, sort farveblyant.

Øvelse:

Føle-øvelse - Mærk på alt hvad der ”stikker” ud i et ansigt.
”Hvad stikker ud i solen/lyset?”

Det er vigtigt for processen, at børnene starter med føle-øvelser, fremfor blot at give dem de tekniske former. Det, at børnene mærker, gør aktiviteten oplevet fremfor intellektuelt indlært.



Eksperimentér med formerne og iagttag hvad der sker.

Teknik:

Kridt-tegninger er ”anti-tegninger”. Dvs tegninger hvor alle de lyse felter i et ansigt tegnes op og fyldes ud med kridt. (Normalt tegner man de mørke områder på hvidt papir).

Med en finger gnides felterne sammen med god plads (sort) ved øjenhuler, om næsen og om læber. Undgå at fjerne overskydende kridtstøv før til sidst. Ønsker man at lave ansigter fremfor masker, tones de sorte områder let.

Hvis man ønsker, at felter eller områder i ansigtet skal træde endnu mere frem end kridtet tillader, kan man putte hvid kridt på disse områder. De hvide områder tones så ved alle sider med den bagvedliggende farve. Det samme gælder for områder, man vil have i dybden = ”huler”/rynker/contour-fremhævelse - her bruges sort farve.

Regel: Sort farve lægges hvor ansigtets former går ind/hvid farve hvor ansigtet går ud.

Jo flere nuancer og detaljer man giver huden, jo mere nærmer man sig et ansigt - og jo mere fjerner man sig fra masken som motiv - vær opmærksom på dette. Ofte synes børnene, at maskerne er de sjoveste - og det er de voksne, der gerne vil have maskerne smukke, blide, venlige og så portrætagtige som muligt. De grumme, grove, groteske, rare, sjove masker kan med lethed motivere til og danne udgangspunkt for mimelege. Tegnes maskerne på sort karton, er det nemt for børnene at klippe huller til øjne og således lave "bærbare" hjemmelavede masker.

Øjne:

Øvelse: Iagttagelses-øvelse.

"Se hinanden i øjnene - hvad ser du"?

Fortælle om formerne + benævne iris og pupil = legemskendskab



Trekantene i øjet males hvide, pupillen fremkommer ved at iris tegnes som eger, der afgrænser det cirkelformede mørke område, der fremstår som pupillen. Iris kan yderligere males med lyse og mørke striber i det farvede og kan afgrænses rundt med sort = a.

Husk den "hvide plet" i øjnene, der gør dem fugtige og levende. Den "hvide plet" - vinduet i øjet - kan være en enkelt prik eller 2 ved siden af hinanden, en rektangel eller en buet trekant (får øjet til at fremtræde buet). Blot er det vigtigt, at pletten/pletterne er placeret på samme sted i begge øjne.

Stort farveskift benyttes evt. herefter til at udbygge med (rynker - øjenvipper - bryn - skæg).

Øjenlåg indtegnes efter øjet er færdigtegnet. Sort farve over og under iris, understreger et stirrende blik. Et øjenlåg, der går lidt ned over iris understreger et evt. drømmende/søvnigt blik. Prøv at lege med disse former og iagttag de forskellige udtryk.

CARAN D'ACHE AKVAREL NEOCOLOR 2:

Materialer:

Sort og hudfarvet Caran D'ache stift, Akvarel, neocolor 2. Vand og hvidt karton.

"Hittefrem-Billeder":

Øvelser: a) Alle deltagere får papir.

Alle går rundt og tegner lidt på "alles" stykker papir.

Papirerne puttes i vand - og motiver findes frem jvnf. teknikken i forbindelse med krusedulle-tegningerne.

b) Man tegner kruseduller på sit papir.

Papiret nedsænkes kort i et vandbad og motiver "hittes" frem:

"Hvad ligner det?"

Motivet tegnes op og behandles som krusedulle-tegninger.

Disse øvelser er dels forestillingsstimulerende dels selvtillidsfremmende, da de ikke er resultatorienteret.

Masker eller ansigter:

a) 2 og 2 - eller mange. Overfor hinanden.

Den ene række har papir og stift og skal tegne ansigtet overfor sig.

Den anden række sider overfor og tegnes. På besked herom, skifter

Tegnerne plads med sidemanden og tegner videre på tegningen foran sig.

Da man skifter meget hurtigt og alle tegner på alles tegninger opstår der færre "ejerfølelser" og forløbet er langt mindre resultatorienteret end hvis man tegner portrætter 2 og 2. Det, at gøre tegningen våd kan også bruges pædagogisk, jvnf. nedennævnte.

Teknik:

Papiret skal dyppes helt under vandet, men kun i ganske kort tid.

Lader man herefter farven løbe nedad = grædende effekt.

Løbe opad = hårrejsende effekt.

Løbe sidelæns = skygge effekt.

Det er vigtigt at tegne kraftigt - trykke hårdt med farvestiften, så der er farvepigmenter nok til at sprede sig på papiret.

Efter vandbadet duppes områder i ansigtet og i øjnene lyse med køkkenrulle eller stof (jvnf. kridttegnings-teknikken).

Brug et vådt stykke køkkenrulle-papir til gnide-effekter f.eks. til håret.

Farvelæg ansigtet med hudfarve. Tegn øjnene let op, incl. "vinduet" i øjet.

At skylle tegningen under vandhanen, kan også bruges i tilfælde af, at børnene bliver sure på deres resultat: "gør den våd og se, hvad vandet gør ved den - hvad bliver den til nu?"

Ud fra at det er vandhanen, der ødelægger tegningen og ikke børnene, kan man gå bort fra det resultatorienterede aspekt.

De fremkomne ansigter kan virke meget stærke (socialrealistiske) og har kraftige fortællende udtryk. De er gode som indfaldsvinkler til dialoger med børnene: "Hvad mon hun (ansigtet) tænker på - føler - fortæller om?"

Øvelse: Voksne: Hvidt papir lægges op ved siden af et billede.

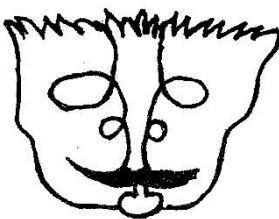
Alle går rundt og skriver sætninger eller ord, der falder dem ind, når de ser på billedet.

Disse sætninger kan udgøre eller virke som inspiration til videre digtning.

Digtet/historien sættes og hænges op sammen med billedet.

2-HÅNDS-TEGNINGER:

Med en tusch (eller anden farve) i begge hænder, tegnes et ansigt.



Denne øvelse er god for koordinationen af begge hænder på samme tid.

DIRIGERINGS-TEGNINGER:

Denne teknik er social og derfor ikke så resultat-orienteret for det enkelte barn, da det aldrig er barnet selv, der er ansvarlig for det tegnede.

Materialer:

Tørklæder, papir, Caran D'ache stift (sort), vand.

Teknik:

1) 2 og 2 - Den ene får tørklæde for øjnene (= lukkede øjne).

Begge sider overfor hinanden.

Den med tørklæde for øjnene dirigeres til at tegne et motiv bestemt af den anden.

Tegningen må gerne være retvendt for den, der dirigerer, altså på hovedet for tegneren.

Blyanten: a) må gerne løftes på besked herom.

b) må ikke løftes.

2) Dirigerings-leg (drama).

a) 2 og 2.

Den ene står med ryggen til. Den anden dirigerer, hvad den ene skal foretage sig.

Først stemme-prøve: "Hej Charlotte" - "Hej hej". Herigennem lærer børnene den dirigerendes stemme at kende.

Herefter dirigeres handlinger på stedet f.eks. hop/løft/løb/drej/vrik/sving/bøj/syng/råb etc.

Er der mange børn, der dirigerer hinanden samtidig, får de her desuden en konkret oplevelse, af det u hensigtsmæssige i at råbe i munden på hinanden, når de ikke kan skelne kommandoerne fra hinanden.

b) 2 og 2.

Den ene har tørklæde for øjnene. Den anden dirigerer verbalt den "blinde" rundt efter tegningens motiv.

Dvs. tegningen bruges som et landkort, der skal beskrives og følges.

Herefter skal den "blinde" gætte hvilken tegning det var han/hun blev ført rundt i (her skal selvfølgelig være flere tegninger at vælge imellem).

c) 2 og 2 - (forestillings-leg).

Med bind for øjnene/lukkede øjne styres man rundt "i" en teg-

ning - hvor der indlægges en masse ”STOP”. Her skal den, der styres forestille sig: ”Hvor er jeg nu”? - ”Hvad sker der her? etc.

Denne øvelse kan animere børn og voksne til at udbygge tegningerne med disse forestillinger.

KRUSSEDULLE-TEGNINGER/SKØJTELØBS-TEGNINGER:

Materialer:

Hvidt karton/papir, posca tusser, lim, flouriserende papir, glimmer etc.

Teknik:

A) Lav en masse kruseduller på et stort hvidt papir.

B) Alene eller i fællesskab findes et motiv i krusedullerne.

Krusedullerne skal bruges som inspiration. Man må gerne tegne nye til, eller dække over med tusch.

C) Felterne i motivet farvelægges.

Regel: ”Ingen felter ved siden af hinanden, farves i den samme farve”.

D) Baggrunden kan enten ensfarves – opdelt i 3 lag (jord, horisont, hav, himmel, sol) – eller farvelægges i krusedullefelterne med blidere farver, for ikke at ”dræbe” motivet.

E) Når alt er færdig malet, tegnes motivet kraftigt op med sort.

Vælger man, at alle felter skal males op gælder: Kraftige farver = motiv.

Blide farver = baggrund.

Tegningerne kan danne baggrund for collage-opbygning.

Rivepapir (flouriserende) kan give flotte effekter på en poscatusch-baggrund.

Dimser/pallietter/stof/guld- og sølvpapir og andet som børnene elsker at benytte kan udbygge collagerne effektivt.

BIOCOLOR:

Formål: At give mulighed for at eksperimentere – opdage og undres. At åbne muligheder for at bruge fantasien og skærpe nysgerrigheden. At give sanseoplevelser for den enkelte eller som fællesaktivitet i grupper. At give materialekendskab.

Materialer:

Hvidt karton, Biocolor, diverse glimmer-materialer etc.

Teknik:

Generelt for alle billederne er gældende, at den hvide farve gør underværker, så brug meget hvidt.

For foldesammen-billederne vil en langsom åbning af billederne give meget og tydeligt mønster.

1) **Foldesammen-billeder:**

A) **Sommerfugle**

B) **Dyreansigter**

Man kan her også bruge ren sovsekulør + hvid farve

Billedformen bruges som inspiration. Må gerne tegnes på eller dækkes

Evt. med hvid posca-tusch + andre farver, der vil fremhæve former og farver, snude, mund, øjne etc.

C) **Miniature-billeder**

Man klipper en "søger" i papir og går på "jagt" i billedet efter små billeder. Disse klippes ud og færdig-dekoreres.

Kantning/indramning med sølv-guldtusch og en pæn opsætning gør underværker. Lim evt. motivet på et mindre stykke matchende karton, der limes på et større. (Evt. et kort).

2) **Maling på afdækningsplast:** (malerplast på rulle).

1) Plasten foldes helt ud og måles og skæres af, så den passer til evt. vindue, loft, væg.

2) Vælg et tema: Akvarier - hav - himmel - skov - eventyr - årstider - højtider.

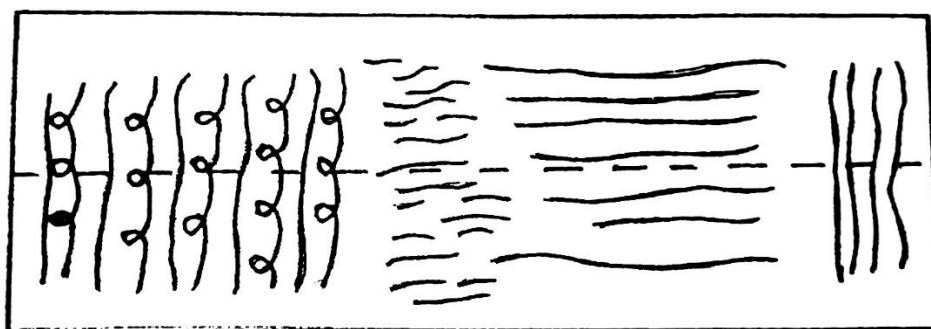
3) Riv/klip motiver ud af sort kardus, der passer til temaet.

Lav gerne mange huller (detaljer) i disse, da lyset så kan komme igennem her. Det giver en sjov og spændende effekt.

4) Malingen hældes på plasten som vandrette og lodrette streger, alt efter, hvad man vil male. Vand og jord: vandrette streger.

Skov: lodrette streger.

Himmel: vandrette + cirkler.



Feks. Himmel træer jord

Obs. Der skal være 10 cm kant ud til alle sider.

- 5) Luk plasten sammen på midten – gnid på den med hænderne til malingen dækker over det hele – åben plasten igen.
- 6) Pres de udklippede/revede motiver godt ned i malingen, især alle kanterne bruges plaststykket som rundeler, kan man også dekorere motiverne og den side man har malet på, når det hele er tørt.
- 7) Lægges til tørre.

Vandeffekt: Malingen kommes på vandrette linier - plasten foldes over - og man gnider i vandret retning.

Bølger kommer næsten af sig selv - man skal ikke bølge malingen ret meget under påsmøringen.

Gul, blå og grøn giver f.eks. en god akvarie effekt.

Alle motiver laves i sort kardus papir.

Ofte hænges plasten op med lys bag. Derfor kommer figurerne til at fremtræde som silhuetter. Evt. flotte farver herpå vil ikke kunne ses.

Når billedet hænges op i vinduet, hænges det med udklipssiden ind mod ruden, da børnene så ikke kan pille figurerne af + at det ser pænere og færdigt ud fra begge sider.

Plaststykket kan også bruges, evt. som himmel, til at sænke loftet med. Eller som rundeler. Med kraftigt lys bag - eller en overheadprojektor - kan man motivere og inspirere til skyggelege. (Drama/musik).

En hurtig og spændende dekorerings-teknik til vinduer, vægge, lofter og som rundelere. Stemningen i rummet ændres på få timer og plasten er nem at fjerne igen.

3) Maling i klare f.eks. fryseposer

Man hælder lidt maling i forskellige farver ned i posen + evt. små-materialer såsom perler, glimmer (ikke noget, der kan skære hul), figurer i sort karton etc.

Herefter foldes posen et par gange foroven og forsegles godt med tape og ”limes” op på en rude.

Børnene kan nu tegne herpå med fingrene og lyset kan trænge igennem, hvor børnene sætter deres spor.

4) Tippe-billeder

Klatter af maling lægges i lodret linie på karton eller på pølsebakker. Billedet tippes til siden og farverne løber. For at få yderligere gang i processen, kan man sprøjte billedet med en vandforstøver.

Når malingen er tør kan billedet dekoreres med tusch evt. pustetræer. Arbejder man på pølsebakker, vil mange børn komme til at tegne/male op på kanterne. Den voksne tegner her rundt om hele billedet med en sort tusch, når børnene er færdige med at male. Selve rammen er nu tydeliggjort og børnene tegner/maler den slutteligt selv op med f.eks. sølv-tusch. En nem teknik til f.eks. landskabssøgning og miniaturebilleder.

5) Trække-billeder

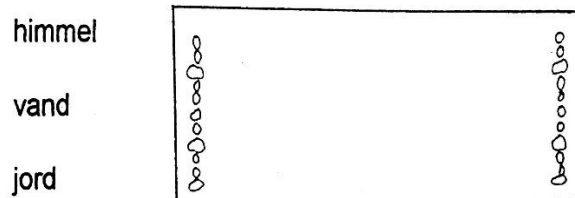
På hvidt karton lægges klatter lodret i begge sider.

Vil man male landskaber bruges: sort/brun/beige som jord

blå/hvid/grøn/gul som vand

blå/hvid/gul/rød som himmel

Maling på guldpapir giver en meget flot effekt.



Et stykke foldet karton bruges nu til at trække farverne henover papiret. Trækker man meget mere end en 1 gang fra hver side, gnides farverne let sammen og effekten forsvinder.

Efter at himlen er trukket frem, kan den gnides sammen med papir, stof,

toiletpapir eller males med pensler ... en himmel med farveforskelle ser mere spændende og levende ud end en ensfarvet himmel.
Horisont linien kan understreges ved at bemale den med mørk farve.
Vand og jord "trækkes" vandret.
Træer og planter lodret.
Himlen males/gnides.

6) Højtids-ting

Julefarver lægges i en sammenflydt klat og vatkugler rulles heri = julekugler/nisser.

Påskefarver + vatæg = påskeæg.

Påskefarver i foldsammenbillede + rødt næb = påskekylling.

FOTOKOPIER:

Materialer:

Hænder, hoved, hår, vita-wrap, dimser, krøllet papir, alt på en fejebakke etc.

Teknik:

Fotokopier af hænder/hoved og hår er meget søde indrammet og gode som gaver.
Uden kreativ snak, er dette dog en aktivitet ej en kreativitet, da processen er for nem.

Fotokopier af dimser, krøllet papir etc., er spændende som kreativ proces.

I krøllet papir kan man altid finde motiver.

Læg altid først vita-wrap på. Det beskytter kopimaskinen og har en god effekt.

Emne: f.eks. smukke ting/grimme ting eller "Hvad kan vi se"? = Her findes "nye motiver, som kan klippes ud og disse klistres på/til collager.

Fotokopier kan være gode som tema-teknik.

MARMORERINGS-BILLEDER eller TUSCHLAVERINGER:

Formål: At få børnene til at opleve glæden ved at skabe. At give børnene fantasioplevelser - sanseoplevelser. At styrke den intellektuelle side - materialelære - kompositioner. At udvikle børnenes kreativitet.

Materialer: (Tusch).

Balje med vand, hvidt papir/karton, tusch (Indian Ink).

Teknik:

Dryp tusch på overfladen af vandet. Læg papiret ovenpå og træk det ud af/op af vandet. Gå på jagt i billedet efter nye motiver. Resultatet er her ikke forudbestemt – ikke resultatorienteret – men levende udfra: ”Hvad bliver det til?”

Materialer: (Marmorering).

Pebeos Marblings marmoringsfarver og marmoreringslim, hvidt papir/karton, balje. Bivoks marmoringsfarver er gode til børnene pga den børnevenlige flaske, de er i og fordi de ikke lægger sig på bunden, om end de ikke er helt så klare i farverne.

Teknik:

- Lim og farve skal helst have samme temperatur.
- Limen blandes 1 spsk til 1 liter vand (skal helst stå i 12 timer) - og kommes i en ren bakke, så bunden lige er dækket.
- Marmoringsfarven dryppes forsigtigt på limen (det der går på bunden går til spilde).
- Heri kan ”tegnes” mønstre etc.
- Hvidt papir lægges nedover og trækkes igennem og udaf lim-overfladen.
- Efter et par minutter skylles overskudsfarven og limen af under vandhanen.
- Er billedet meget grumset, skylles det med det samme.
- Er der rest farve i limen kan man lave flere billeder.
- Hvis man ønsker en helt ren overflade i bakken, kan man rense den med en avisside.
- Ny farve dryppes på og processen gentages.
- Når bakken skal renses, bruges aldrig sæbe, men kun **VAND**.

Farven hæfter på så godt som alle materialer: stof - træ - gips - ler - plastik - vatkugler mm.

Sort/hvide marmorerings-billeder er gode som baggrunde for fotokopier af f.eks. ”fotografiansigter” / ting etc. eller som baggrunde for pusteteknikker, landskaber etc. Indrammes de 2 og 2, bliver de ofte meget søde og fortællende, da der her kan fremkomme en historie.

Billederne kan også bruges som udgangspunkt for lege f.eks. ”gå på stierne” – forestille sig ting og tegne dem. Dvs. bruge billederne som landkort = dramalege. Herefter dekorerer billederne så med de ting, huse, dyr etc. som ”man mødte på sin vej”.

Billederne rammes ind med en sort tuschkant evt. med en sølvkant yderst – opsættes på hvidt karton som yderligere ramme og endeligt på sort karduspapir.

Marmorering i plastlommer

En plastlomme lægges ned i et marmorerings-bad. Heri kan børnene putte fisk/havfruer/tang/krapper etc og bytte dem ud efter behov. Plastlommerne kan tapes op på et vindue med modlys.

PICASSO-TEGNING:

Formål:

At styrke jeg-opfattelsen igennem nedenstående lege-forslag. At styrke øje/hånd koordinationen og den kinestetiske sans. At styrke iagttagelsesevner og koncentration. At udvikle kendskab til og få erfaring med farver.

At øve samarbejde.

Materialer:

Hvidt karton, sort tuschpen, fedtfarver, Ecoline-farver eller sort tusch.

Øvelser:

De nævnte fantasiøvelser/indlevelselseslege/spejl-teknik er alle tegne-forslag, der kan bruges som indledning før arbejdet med Picasso-tegning og som vigtige processer for opfyldelsen af formålet.

- Giv en kort karakteristik af jer selv: ”Dette er mig...”, ”Jeg er god til...”, ”Jeg er dårlig til...”, ”Jeg kan lide at...”, ”Jeg kan ikke lide at...”.
- Associationsdigte.
- Send en grimasse videre i rundkreds.
- Føleleg: ”Hvis ansigt føler du på?”
- Ansigtsmassage.
- Spejløvelser (se nedenfor).
- Dirigeringsstegn: Tegneren har tørklæde for øjnene og den anden siger, hvordan der skal tegnes.

SPEJL-TEKNIK:

Formål:

Voksne: At give den voksne en oplevelse af, hvordan børn kan have det, når deres retningsfunktion ikke er færdigudviklet.

Øvelsen tydeliggør, hvor blokeret man selv kan være i forhold til retning, højre og venstre/op og ned.

Børn: Som forøvelse, der giver retningsfornemmelse til Picasso-billeder ved bla at fremme den kinestetiske sans.

Materiale:

Papir, tusch, spejl.

Øvelser:

2 og 2 - Den ene laver en bane på papiret, en vej, for den anden.

Kun ved at kigge op i spejlet, hvori vejen iagttages, følger = tegner den anden banen rundt. (Obs! Man må ikke kunne ane sin hånd på papiret. Den må kun kunne ses i spejlet).

Tegn evt. huse og træer på banen (vejen).

Herigennem fremkommer tegninger - nøjagtig som børns - med uudviklet retningsfornemmelse.

Her tegnes "hvad der ses når man går forbi =

vandre-tegninger: 1 -2 - 3

Tegningen indeholder nu de 3 sider, der ses, når man går forbi i virkeligheden.



1 og 1 - Med spejl.

- Skriv dit navn, så det står rigtigt i spejlet (skråskrift).
- Skriv dit navn, så det står rigtigt på papiret (skråskrift).
- Skriv dit navn uden spejl, så det står spejlvendt (ej på hovedet).

PICASSO-TEGNING: Teknik:

- 2 og 2 sidder overfor hinanden. Tegneren holder et stykke karton (eller en fejebakke) op for eget ansigt, således at det dækker synsfeltet, der hvor der tegnes.
- Pennen må ikke løftes fra papiret.
- Tegn meget langsomt (som en lykke-edderkop med brækket ben).

- Tegneren må ikke på noget tidspunkt se på tegnepapiret.
- Dette gælder ikke for børnehavebørn. De kan ikke lade være med at se på papiret, men kan kun teknikken med at pennen ikke må løftes.
- Tegn baggrunden op, der hvor der evt. mangler felter = store hvide områder på papiret.
- En ramme tegnes rundt om billedet + signering, begge uden at kigge.
- Farvelæg motivet med **lys** oliekriddt - husk hvid! - og baggrunden med mørkere.
- Tegn motivet op med en god sort tuschpen. Udbyg øjnene og munden.
- Dryp Ecoline eller tusch på billedet og mal med en våd pensel, så farven dækker billedet helt.
- Efter et minuts tid kan billedet skylles under den kolde hane. Tusch skal altid skylles af. Ecoline kan skylles af.
- Undlader man at skylle skal Ecolinen duppes af de steder, hvor man skulle ønske det.
- Når billedet er tørt kan man eksperimentere med lidt collagevirkning. (Skinnende materialer virker som fortrinligt blikfang).
- Billedet limes på større hvidt/farvet karton og, alt efter størrelse og farver, på sort kardus papir/farvet karton.

FEDTFARVE M. TUSCH/ECOLINE:

Materialer:

Fedtfarver, hvidt papir, tusch eller Ecoline farve.

Teknik:

Efter tegning, dekoreret med fedtfarver, dryppes tusch eller Ecoline henover billedet. Hele billedet bemales. Har man valgt at overfladebehandle med tusch, skylles denne af under rindende vand, inden den er tør. Benyttes Ecolinen kan man nøjes med at duppe/opsuge overskydende farve med køkkenrulle. Tusch og Ecoline går ikke i forbindelse med fedtfarverne, så derfor er det kun alle "hullerne" i papiret, der dækkes. Herved fremkommer et mere spændende færdigt resultat.

Anvender man tusch bliver billedet mere dramatisk/grafisk.

Anvender man Ecoline bliver billedet gladere.

Se også: FÆLLES-TEGNINGER.

TEKNIKKER INSPIRERET AF RUNDTUR PÅ B.C.-BLANGSTEDGÅRD:

SILKEPAPIRS-BILLEDER:

Formål: At styrke og udvikle børns farveforståelse og farvesansning. At styrke børns tactile sans. At udvikle børns formsans.

Materialer:

Silkepapir, hvidt karton, cellulose-lim.

Teknik:

Silkepapir rives i stykker og strimler og pålimes på karton i flere lag.

Det er vigtigt at starte med de lyse farver, så man kan se farverne skifte undervejs i forløbet. (Anskueligheds-undervisning i farvelære).

Silkepapiret skal glattes ordentligt.

Motivet hentes frem undervejs.

STEN-BILLEDER: (udendørs-billeder).

Materialer:

Sort/hvidt karton, lim, jord, ral, sten, fliser, blade, grene etc.

Teknik:

Spredt på kartonen påsættes store limklatter. Herpå hældes/sættes materialerne. Sorte kanter om felterne giver en indrammende effekt.

Materialerne kan arrangeres, så de danner mønstre, danner rammer om sig selv etc.

KUL-TEGNINGER:

Materialer:

Kul, hvidt papir.

Teknik:

Det gode ved kul er, at man kan gnide stregerne væk/ud. Derved skabes et spændende gråmeleret papir at arbejde videre på.

Emne: f.eks. skyggetegninger.

Rør billeder:

Skyggelære.

Kul tegnes på kanten af et stykke karton, der lægges på et andet hvidt stykke karton - og grides heroverpå - altså ud over kanten.

Denne proces gentages i den modsatte side, alt efter rørets tykkelse.

Effekten af skygger på hver side og lys i midten giver en oplevelse af rør.

Billederne efterbehandles med fixativ eller hårlak.

IAGTTAGELSESBILLEDER:

Materialer:

Hvidt papir, farver/tusch, evt. toiletruller/forstørrelsesglas.

Teknik:

Kigge på hinanden og tegne det man ser - gå tæt på hinanden med forstørrelsesglas eller med toilet rulle som kikkert (afgrænser det sete) - iagttagelse, snakke og tegne.

FÆLLESTEGNING-FLYTIND-BILLEDE-TEGN-DIN-VERDEN-BILLEDE:

Materialer:

Stort bordpapir/papirdug, fedtfarver, Ecoline-farver.

Teknik:

"Her vil jeg bo" - man tegner hus, have, butikker, kirker, legepladser, politistationer, sygehuse ... alt hvad der falder ind.

De børn, der vil være med, "flytter ind" og tegner eget hus.

Det er den voksnes rolle at tage udgangspunkt i de udsagn som børnene kommer med eller selv at starte forestillingslege i samværet på papiret.

Det er her bedre at gå ind og være forbillede fremfor "politibetjent" - og derved selv at anvise reglerne f.eks.: lave et rækværk om sit hus, for at vise, hvor man i tegnelegen, parkerer sin cykel eller bil, når man kommer på besøg.

Det er godt, at være et skridt foran i den pædagogiske proces (man må ikke køre ind i hinandens huse = tegne ind i hinandens tegninger).

Disse billeder kan kreeres over flere dage - nye forestillinger og lege kan opstå hver dag og med forskellige børnegrupper om det samme papir.

Sluttelig kan billedet males over med Ecoline. Ecolinen vil dække alle de steder, hvor der ikke er tegnet med fedtfarve. Ecolinen vil give baggrunden effekt.

MAD-BILLEDER:

Materialer:

Store stykker karton, tyk meljævning, kulør, rødbedesaft, frugtfarve, krydderier (der kan dufte), pasta i forskellige former, gule ærter, nelliker, bønner, ris etc.

Formål:

Børnene får gennem disse billedaktiviteter stimuleret alle sanser: syns/føle/lugte/

smags- og høresansen.

Teknik:

Meljævningen fordeles på kartonet.

Det hele drysses, røres, trykkes og males ned i meljævningen.

Her er det vigtigt at få forestillings-legene ind: ”Ris der drysses er regnvejre – penslerne er ”levende” aktører” etc.

Når billedet er tørt, kan det hele lakeres.

Billedet dufter længe efter.

TAPE-BILLEDER:

Materialer:

Karton, tape, maling/farve.

Teknik:

Tapestrimler klistres på kryds og tværs på karton – tilfældigt eller styret.

Maling/farve kommes ovenpå og tapen rives af igen og efterlader klare hvide spor (f.eks.: veje eller solstråler).

PAPIR-TEATER:

Materialer:

Ecoline/tusch-billede, karton til baggrund + til figurer, saks, lim.

Teknik:

Klip et Ecoline/tusch-billede ud i bølger og lim dem, som lommer, let adskilt op på karton. Figurer: sol, skibe, dyr, fisk, fugle etc. klippes ud og evt. dekoreres.

Figurerne etc. kan nu flyttes rundt i lommerne og leges med.

SOVSEKULØR-BILLEDER:

Materialer:

Hvidt karton, sovsekulør, vandforstøver, vita-wrap, sort tuschpen, guldtusch, fedt-farver, evt. materialer til videre dekoration.

Teknik:

Sovsekulør kommes på karton og vandforstøves. Vita-wrap lægges henover, presses let ned. Efterårs-træer fremkommer ved at lægge sovsekulørs-klatter i bunden af papiret, tippe dette og vandforstøve det. Vita-wrap lægges hen over ”trækronerne” og trækkes af efter et par timer. De mønstre/blade, der fremkommer kan fremhæves, når de er tørre. Man tegner dem op med en sort tuschpen og baggrunden bemales med lysere fedt-farver. Billedet kan herefter dekoreres med guldtusch og andre materialer.

FLET-TEGNINGER og KLIPPE-BILLEDER:

Materialer:

Tegninger eller f.eks. Ecoline-billeder, saks, lim, (evt. sort) karton.

Teknik:

Klip tegninger eller Ecoline-billeder i strimler og flet dem sammen (som ved julehjerter) eller lim strimlerne vandret eller lodret med mellemrum og/eller forskudt op på andet farvet karton.

FOLDE-MANGE-GANGE-SAMMEN-BILLEDER eller PAPIR-BATIK:

Materialer:

Hvidt papir, (sort) tusch, bred tør pensel.

Teknik:

Papiret krølles godt sammen eller foldes i lige strimler/baner helt igennem. Papiret foldes/krølles let ud igen. En bred tør pensel dyppes i lidt tusch og stryges med løs hånd henover papiret. De dele af papiret, der rager højere op end andre, vil være de dele, der bliver malet kraftigst. Papiret bruges nu som baggrund for andre motiver (revet/klippet/tegnet/malet). Motiverne kan her fremhæves ved at være i hvid hvis baggrunden er meget mørk – og i sort hvis baggrunden er mere lys. Papir-batikken er også velegnet til ”hittefrem-motiver”.

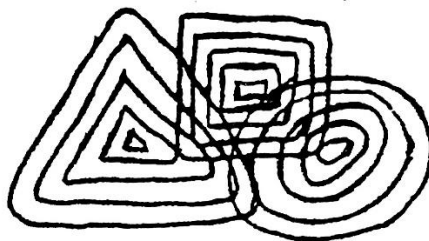
FORM-BILLEDER:

Materialer:

Poscatusser, guld- og sølvtusser, stort karton.

Teknik:

Med udgangspunkt i trekanten, cirklen, firkanten og andre former skabes billedaktiviteten. Man tegner uden om eller inden i formerne, så de bliver dekoreret/underbygget af mange tilsvarende streger. Formerne må gerne overlappen hinanden. Alle felterne udfyldes med forskellige farver.



Denne aktivitet er god sammen med lege (fra aktivitet til kreativitet), da børnene så har glæde af processen. Eksempelvis bygge firkanter af ting og af hinanden – ”Hvor mange trekkanter kan du lave med dig selv”? etc.

LER-SKULPTURER:

Materialer:

Ler, hvid plast-maling, spray-maling.

Teknik:

”Lad ler-klumpen bestemme.”

Lerklumper slås mod hårde genstande, så mange facetter og former fremkommer. Herefter finder man ud af, hvilket dyr/figur klumpen er blevet til og dette tydeliggøres ved påsætning af formede øjne/næb/mule/snude/ører/horn etc.

Figureerne tørrer og males med hvid plast-maling og sprayes med spray-maling på CO2 basis (ikke sundhedsskadeligt).

Sprayes der imens plast-malingen endnu er våd, krakelerer malingen, hvilket giver en flot effekt.

Disse figurer fremtræder som keramik.

GIPS-RELIEFFER:

Materialer:

Æsker, vådt sand eller ler, dimser og ting, gips.

Teknik:

Det våde sand eller leret kommes i bunden af en æske. Børnene kommer med ting som de putter i sandet/leret + børnene tegner heri. Gips hældes over det hele i ca 2 cm tykkelse.

Husk at tænke på ophængningsmulighed imens gipsen er våd (evt. klips – er relieffet meget tungt, kan man binde snor om to pinde og lægge pindene ned i gipsen).

STENMALING:

Denne maling kan købes eller laves af almindelig maling, hvor man kommer sand i. Genstande kan også dyppes i lim og herefter i sand, også dette giver effekt som stenmaling.

Stenmaling kan være meget dekorativt og virker i overfladen som beton.

SØLVPAPIRS-BILLEDER-SKATKAMMER-BILLEDER:

Materialer:

Masonit-plader eller lignende, en masse ”flade” ting: knapper, klemmer, pastaskruer, en gammel saks etc., træ-lim + cellulose-klister, sølvpapir, sort og brun skocreme.

Teknik:

Man limer en masse flade ting op på pladen med en god træ-lim.

Påsmør herefter cellulose-klister over hele fladen.

Pladen beklædes nu med sølvpapir (staniol). Det formes og trykkes godt ned omkring de forskellige ”dimser og dutter”.

Herefter indgnides staniolen i sort eller brun skocreme. De forhøjede områder poleres med køkkenrulle. Den sorte creme giver en koldere og mere rå effekt. Den brune creme giver en varmere nuance. Vender den matte side af staniolen udaf, får billedet et antikt ”look”.

SKUMGUMMI-SKULPTURER:

Materialer:

Skumgummi, ståltråd, stærk snor, gipsgaze, vand, maling.

Teknik:

En skulptur formes af skumgummi ved hjælp af ståltråd eller anden stærk snor. Formen beklædes herefter med gipsgaze og bemales. Man kan anvende alle størrelser af skumgummi, fra småstykker til store kasserede madrasser. Fordelen ved disse skulpturer er, at de er lette. Gips-gazen kan erstattes af papmaché.

TEKSTIL-RELIEFFER:

Materialer:

Træ-plade eller lignende, ting/skrammel/sten/grene etc., stofstykker, cellulose-klister, maling, træ-lim.

Teknik:

Alle materialerne pålimes pladen med stærk træ-lim – og dækkes med stof, dyppet i cellulose-klisteret. Herefter males relieffet. Disse relieffer kan liggende på gulvet benyttes som landskaber for børnenes leg med lego – play-mobil og andet.

Har børnene gammelt tøj og sko, er dette specielt egnet til sjove, personlige billeder.

AKVAREL-COLLAGER:

Materialer:

Ugeblade, karton, Neocolor 2 Akvarel, vatpinde/klud, lidt vand, lim, saks, skærepap.

Teknik:

Klip motiver ud fra blade. (Har du 2 ens blade, kan du bruge de(t) samme motiv(er) 2 gange over 2 billeder og her skabe en fortløbende historie).

Motiverne sættes på karton – og alt efter hvor du vil have skygge/dobbelt effekt maler du Neocolor på kanten af skabelonen (motivet). Med en fugtet vatpind/klud gnides farven let ud på kartonen. Skabelonen kan herefter rykkes og processen gentages (for dobbelt effekt).

Solstråler/bølger/vind laves på samme måde af udklippede skabeloner.

Man kan f.eks. bruge en reven aviskant som skabelon for kant(er) rundt om billedet. Det giver en god effekt nogle steder, eksempelvis i 2 hjørner at lave dobbelte rammer.

Billedet kan kopieres i kopicentret i max A3. Har man større billeder kan disse fotograferes med kamera. I kopicentret kan fotoet forstørres op til A3.

LAV ET MINITEATERSTYKKE

Øvelser: Denne øvelse er primært for voksne.

Udover at åbne op for og fremme deltagernes indtryks- og udtryksevne (selvværd), kan den virke inspirerende i forhold til drama-forløb med børn.

a) Sammen i grupper (4-5).

Kigge på et billede og gå sammen om fysisk at udtrykke billedet, dvs. lave en skulptur af jer selv, der står for billedet.

b) Vise skulpturerne for hinanden (de andre grupper).

Bruge lyd.

Bruge bevægelser.

Brainstorm fra de andre på skulpturens navn. Alt skrives ned.

c) 2 og 2 digter man 2 historier/digte udfra brainstorms ord,

sætninger og associationer.

Den første skriver en sætning øverst på et stykke papir, hvor et eller flere ord fra brainstormen indgår. Folder papiret sammen og giver det til partneren, der skriver på næste linie uden at vide, hvad der er skrevet som første linie etc.

Ord og sætninger er til inspiration og må gerne om- eller tilskrives.

d) Alle deltagere deles i 2 hold.

Det ene hold er digtere. Det andet hold er tilskuere.

Nogle på digte-holdet er mimere, nogle er lydmagere og indimellem skifter man.

Én læser "sit" digt op, hvor alle – også mime- og lyd grupperne lytter. (Her kan man komme ind i stemningen og lade sig inspirere til mimning og lyd).

Digtet læses op igen, hvor det accompagneres af lyd, bevægelse og mimik. Herigennem bliver digtet levende og 3-dimensionelt. Intellect, lyd, bevægelse og emotion – både på indtryks- og på udtrykssiden.

Når alle på holdet har læst digte op, skifter digterne plads med tilskuerne.

Ved denne lille øvelse er børn og/eller voksne, digtere, skuespillere og "kulissemagere" til en spontant opstået teaterforestilling.

FANTASI-STIMULERING GENNEM EVENTYR

1) **Fortælle eventyr forkert.** Eksempel: "Der var en lille pige, som hed Guldhætte ..." – respons fra børnene: "Nej Rødhætte". "Så kaldte hendes far på hende" respons: "Nej mor" "Gå lige hen til skoleinspektøren og hent ..." respons: "Nej bedstemoren" osv. Provokationen er her motivationen. Børn fra fire år og op efter finder dette sjovt. Yngre børn har brug for gentagelsen, da de har glæde ved genkendelsen af ordene, ønsker at lære dem udenad, har behov for at gennemleve samme følelser i samme rækkefølge: Overraskelse, angst, belønning osv. Seks, syv, otteårige børn er parat til at

skille sig af med det originale eventyr (som et stykke veltjent legetøj) og man kan forny interessen for historien.

Provokationen er god som start, da man her ikke ændrer syntesen/handlingen, men giver et skub til forestillingsevnen.

2) Mere fantasi-stimulerende er **legen med det fantastiske "Binomium"** (Rodari). Man finder et, for eventyret ikke indeholdt ord, eksempelvis: Pige – skov – blomster – ulv – bedstemor – HELIKOPTER og digter ny handling.

3) **Tegn digte-kort.** Vælg et eventyr og tegn samtlige navneord på små kort. Bland herefter kortene og skab eventyret ud fra den rækkefølge kortene kommer i, eksempel: "der kom en hund spadserende hen ad landevejen... Et-to – Et-to... Den havde en dronning på ryggen og en skatkiste ved siden. – Så mødte den en gammel trappe??" "Og hvad sker der så?"

4) **Eventyret er slut, men vi digter videre ud fra en ny kontekst:** Eksempel: "Askepot bevarer sine vaner – vil være i køkkenet og gøre rent i gammelt tøj, vil ikke med til bal – stedsøstrene er oplagt til dans og sjove oplevelser – selv stedmoderen er der mere gang i, går til klaverspil og til møder om den tredje verden... Hvad gør prinsen?"

5) **Eventyr på vrangen.** Eksempel: "Rødhætte er ond og ulven er god?" "Lille Hans løber hjemmefra med Grethe og forlader de arme forældre. Forældrene har dog klippet hul i Hans' lomme og lagt ris i, så de kan finde børnene...?" "Askepot er en ond pige, der får stedmoderen til at fortvivle og hugger kæresten fra de fromme søstre...?" "Snehvide møder syv kæmper, der tager hende med som maskot...?"

6) **Eventyr-salat.** Eksempel: "Rødhætte møder Hans og Grethe og deres eventyrlige oplevelser blandes.

7) **Tegn eventyr-funktioner på kort og lav egne eventyr.** Eksempel: a) Helten drager hjemmefra. b) Helten skal udføre en bestemt handling. c) Som resultat, modtager han en magisk genstand. d) Der fremsættes et forbud. e) Forbudet brydes. f) Helten forfølges. g) Helten reddes.

"Hvem er helten?" og "Hvad er forbudet?" Eksempel: "En far er gået hjemmefra og har forbudt sine børn at smide potte-planter ned fra altanen i hovedet på folk".

Børn kan til tider digte eventyr ud fra blot et enkelt kort, f.eks.: Magisk genstand: En blyant, der helt automatisk lavede alle lektierne... osv.

8) **Lav bord-teater med f.eks. tre ting fra skoletasken:** Blyant, viskelæder og papir. Blyant = helt, viskelæder = skurk.

9) **Materialet skaber eventyret.** Eksempel: ”Hele verden er lavet af is... hvor foregår eventyret?” F.eks.: ”i Israel, på Island, i et ishus, i et køleskab...” Persongalleriet er måske en is-dronning – en kold-jomfru – en eskimo – en islamer, der lider af iskias og som er bange for varme følelser, men elsker en kold skulder... osv. Børnene fungerer i disse situationer som både forfattere, skuespillere og tilskuere.

Når disse eventyr er digtet, kan de sammenkobles med drama- og malerprocesser og børnene bliver således både forfattere, skuespillere, kulissemagere og tilskuere til et selvskabt mini-teater.

OPLÆG OM COMPUTERPOLITIK

Computeren er et redskab som mange børn senere i livet vil komme i berøring med og her vil drage fordel af at have kendskab til.

Computeren er et medie-legetøj, som mange børn fascineres af. Børnene kan udvise stor nysgerrighed og et kæmpe engagement i at dygtiggøre sig og få kendskab til computerens muligheder. Derfor skal vi forsøge at respektere børnenes ret til at forvalte deres interesse for dette medie.

Der findes mange indfaldsvinkler til brugen og styringen af brugen af computeren. Ved at stille så få voksenregler op som muligt omkring benyttelsen af computeren, får man den pædagogiske gevinst og ægte socialisering på børnenes præmisser, der ligger i, at børnene selv skaber og forvalter deres egne regler.

Når man giver børnene så få løsningsmodeller som muligt, så bliver det børnenes eksperimenterende processer og ikke det færdige resultat, der prioriteres.

Da computeren ikke var ”legetøj” i nutidens pædagogs (vores) barndom, forstår vi nok ikke helt børnenes fascination, men vi kan forsøge at tage børnenes interesse for dette medie alvorligt på en sådan måde, at det ikke bliver vores usikkerhed omkring computeren, der bliver det styrende.

Generelt skal man være opmærksom på, at de spil børnene benytter, har etikken i orden og man kan lægge vægt på, at der er læring på forskellige områder i programmerne. Her kan man benytte førskole programmer (Thinking things og meget andet), kreative programmer (tegne- og musikprogrammer) og aktion/handlingsprogrammer.

Problemer:

- Drengene erobrer maskinen frem for pigerne. Her kan man forsøge periodevis at hjælpe pigerne hen til maskinen.
- Som mange andre stillesiddende aktiviteter (tegne, male, klippe, klistre, leg med lego...) tilgodeser computeren ikke børnenes grovmotoriske udvikling. Dette kan man være opmærksom på gennem tilbud af andre aktiviteter.

Hvad gør computeren

- Giver børnene mediekendskab.
- Styrker øje/håndkoordinationen.
- Styrker finmotorikken (forskellige højre/venstrehandsbrug).
- Fremmer lysten til problemløsninger.
- Fremmer socialiseringen, socialt sammenhold, idet børnene hjælper og råder hinanden.
- Eksperimenteringsfremmende. – ”Prøv at gøre sådan, hvad mon der så sker?”
- Træner retningsfunktioner – højre, venstre, op, ned, foran, bagved, frem, tilbage.
- Træner koncentrationsevnen og giver mulighed for fordybelse.
- Giver bogstavkendskab – idet de ofte selv indtaster spillene.
- Dygtiggør børnene i tal og mængder og i iagttagelse: lighed/ulighed etc.
- Stimulerer handlekraften (man skal gøre noget før der sker noget).
- Giver aktions/reaktionsforståelse.
- Giver børnene forståelse for computerens begrænsninger: (Den er dum. Den kan ingenting selv. Jeg er ”klogere-fornemmelse”).

COMPUTERINSPIREREDE BILLEDER:

Igennem ”arbejdet”/legene med en computer opnår børnene lynhurtige indlæringsprocesser. Børnene finder selv på geniale løsnings-modeller, da de ikke er bange for teknikken og for at forsøge eller for at eksperimentere.

Indlæringsprocesser: Der sker intet, hvis man ikke selv handler.

De erkendelsesmæssige processer opnås igennem børnenes handlinger, aktion/-reaktion.

Computerspil kan give inspiration til malerier og dramalege.

Computerspil indeholder, i modsætning til hvad man kunne forledes til at tro, også sociale udfordringer. Børnene hjælper og vejleder hinanden, de venter på hinanden og på deres tur, de sidder/står sammen og er fælles optaget af spillet, af de tekniske

processer og fælles om problemløsninger etc. Denne ånd har man glæde af i billedmagerierne, når heltene fra computer-spillene indgår i temaet.

MATERIALE-LISTE

Ecoline farve: Papirkompagniet

Frugt farve: Brugsen

Kreatint: Krea

Biocolor: Krea/Padborg legetøj

Limpistoler (lowtemp.): Børn og beskæftigelse/Padborg legetøj

Kul: Papirkompagniet

Caran D'ache neocolor 2 akvarel: Papirkompagniet

Pelikans Tavlekridt (farvet): Papirkompagniet

Tusch: Indian ink: Papirkompagniet

Fedtfarver: Papirkompagniet

”Ozonfri”-spray:

Sten maling:

Hvid plastik-maling:

Cellulose-klister:

Fixativ: Papirkompagniet

Papir: Papirkompagniet

Sort kardus papir: Papirkompagniet

Karton: Papirkompagniet

Guld- og sølvtusser: Papirkompagniet

Fluoriserende papir: Padborg legetøj

Guld- og sølv-papir: Fredensborg indkøbscentral

Stjerner i guld og sølv: Fredensborg indkøbscentral

Perler + funklende stene: Fredensborg indkøbscentral

Glitter-papir: Fredensborg indkøbscentral

Rammer i plexiglas: IKEA

LITTERATUR

Et barn har hundrede sprog (Karin Wallin)

Hvis øjet fik magt (Karin Wallin) (Børn og Unge)

Hvad kan vi lære af Reggio Emilia (Debatbog om børn og unge)

Fantasiens grammatik (Gianni Rodari) (Hans Reitzel)

Skolernes småbørns pædagoger (Sænummer januar 1/89 Reggio Emilia)

Børns billedverden (Anne Marie Holm + Lone Thau)

Børns billedproduktion i en billedkultur (Rolf Köhler + Kristian Petersen)
Kreativitet + vækst (Löwenfeld og Brittain)
Børns billeder (Bodil Hansen Jensen)
Den integrerede baggrund (Daniella Celcchin)
En sammenlignende litteraturanalyse af børnetegningens stadier (Rikke Holler).

Rikke Holler
Carit Etlarsvej 47
5230 Odense M
Fastnet: +45 66132340
Mobil: +45 20892340
Emails: rikkesmail@gmail.dk - kursus@rikkeholler.dk