



Kaptajn Søsyg af den flydende Natpotte

Formål

Dette undervisningsmateriale er tiltænkt 1.- 3. klasse. Forløbet er tænkt som et tværfagligt forløb - dels for at få flere fag ind over, og dels for at styrke undervisningseffekten, når de voksne arbejder sammen. Derfor er forløbet heller ikke normeret til mere end to uger.

Bogens formål: At sætte fokus på et aktuelt samfundstema om selverkendelse og selvaccept.

I en digital tidsalder, hvor en stor del af børns sociale hverdag foregår på sociale medier, handler det ofte om at vise den bedste side af sig selv. Bogens læsere er endnu ikke så aktive på de sociale medier, hvorfor vi også starter på dette tidspunkt. Bogens emne fokuserer på 'selvet' og ikke decideret på digital dannelse. Vi håber, at en større forståelse og accept for 'selvet' kan overføres til andre områder i børnenes liv, herunder de sociale medier senere hen.

Børns selvbillede er i en rivende udvikling.
Vi ønsker, at børnene lærer at omfavne og holde af deres egne
såvel som andres skævheder.



Bogen sætter på humoristisk vis fokus på dette via den selvsikre sørøverkaptajn, der leder efter en kur mod sine tre små fejl. Han må gøre op med et falsk selvbillede, og han finder sig selv i en styrket udgave ved at give afkald på, hvordan han er til fordel for hvem han er.

Dette kan sidestilles med temaet om at dyrke sit selvværd i stedet for sin selvtilid.



Charlotte Frobenius: Forfatter, illustratør og grafiker. Charlotte har en unik evne til at tage fat om tidstypiske samfundstemaer og tage dem ned i børnehøjde. Charlotte skaber historier, der via sproglig finurlighed og flotte visuelle udtryk danner rammen for en tryk samtale om svære emner. For Charlotte er det vigtigt at styrke børns robusthed via sjove og skøre oplevelser. Med andre ord: Det svære skal læres i et trykt nærvær med sunde forbilleder.

Nicolai Haugbyrd Vinkel: Lærer, musiker og komponist. Nicolai har mere end 20 års erfaring i det danske skolevæsen. Dette har givet indblik i, hvad der er muligt, og hvor "muren" kan mødes i en travl hverdag. Kompositorisk og musikalsk dyrker Nicolai humoren, det grovkornede, sjæl og liv. For Nicolai er musik et spejl af vores indre, og da ingen er perfekte, må musikken heller ikke være det. Dette er klart en fordel, når man arbejder med børn! Børn har ofte meget nemmere ved at spejle sig i det skøre og skæve.

Fag, vi finder det naturligt at inkludere

Måske får I lyst til at inddrage andre fag. Det kan I sagtens.

Dansk

- Tekstens indhold, vrøvlord og sprog billeder
- Karakterarbejde
- Oplæsning med fokus på rytme, pauser og rim

Musik

- Stemmefunktioner (kor, solist, leg med stemmen)
- Sammenspil (med og uden baggrundsmusik)
- Skabe et lydbillede fra historien

Billedkunst & Håndværk og design

- Teatermaling
- Finde på sjove undervandsdyr (fantasileg)
- Rekvisitter og scenografi

Klassens tid

- At være nogen før man er noget
- Selvværd før selvtillid

Indhold

Formål	1
Fag vi finder det naturligt at inkludere	2
Dansk	4
Musik.....	9
Billedkunst & Håndværk og Design	13
Klassens tid.....	15
Bilag 1 – Quiz og byt	16
Bilag 2 – Del 1: Digte og rim	17
Bilag 3 – Tegneøvelser	18
Bilag 4 – print-figurer til teatermaling	21
Bilag 5 – Kaptajnens gode stol.....	25

Dansk

Når vi læser sammen, opbygger vi et nærvær, og det skaber et trygt rum for at snakke om seriøse tematikker. En sjov historie kan gøre formidlingen lettere. Kaptajnen i denne historie kan hjælpe os med at se på det uskønne med mildere briller og lære os ikke at være så kritiske over for os selv og andre.

I det følgende skal vi se på teksten og lave karakterarbejde, lege med rim og rytme, finde ud af hvad et sprogbillede er og dykke ned i tekstens undervandsmiljø på jagt efter underliggende symbolikker.

Nedenstående øvelser guider børnene til at reflektere over kaptajnens handlinger. I skal sammen analysere tekstens indhold og rytme gennem sjove øvelser.

Tekstarbejdet er inddelt i fire emner. Lektionerne kan med fordel lægges over dobbelt-lektioner.

Lektion 1: Tekstens indhold og karakterarbejde

Begynd med at lære historien at kende. Sæt jer i et trygt miljø, gerne i rundkreds på gulvet, og læs bogen højt for børnene.

Denne øvelse skaber rammerne for arbejdet med bogen. Øvelse styrken styrker tekstforståelse, selvindsigt, tolerance og almen dannelse.



Nu skal vi lege lidt, mens vi snakker om bogen. Stå i en rundkreds – gå eventuelt udenfor. Brug en blød bold eller andet, som I kan kaste til hinanden. Underviseren har bolden og stiller første spørgsmål. Kast bolden til et barn, som skal svare. Kast gerne bolden til flere, så mange har mulighed for at bidrage med deres synspunkter. Lav eventuelt en omgang banke-bøf, inden næste spørgsmål stilles. Læreren begynder igen.

Tag udgangspunkt i følgende spørgsmål:

1. Hvad handler bogen om?
2. Beskriv kaptajnen. Kan I huske hans tre små fejl?
3. Hvorfor vil han finde havheksen?
4. Hjælper havheksen ham? Hvordan?

Lektion 2: Sprogbilleder

Sprogbilleder er tekststykker, der beskriver noget - det kan være en stemning, et sted eller en følelse. Sprogbilledet hjælper dig til at forestille dig historien - for eksempel hvordan stedet ser ud, eller om handlingen føles farlig eller rar.

Denne øvelse styrker samarbejde, fantasi og forestillingsevne.



Nu skal vi lave rollespil. Lad to frivillige elever mime de nedenstående sætninger for klassen, som skal gætte dem:

- a) Han holdt vejret, da han trådte ind i det mørke hus, hvor man ikke hørte en lyd.
- b) Med et stort smil åd hun isvaflen, som var dækket med knasende krymmel.

Når sætningerne er gættet, snak herefter i klassen om:

1. Hvordan får de to scenarier jer til at føle?
2. Hvordan er de forskellige?
3. Snak eventuelt om tillægsord og deres betydning for et sprogbillede.

I skal nu arbejde konkret med sprogbillederne i bogen:

1. Find nu sprogbilleder i bogen på s. 7 og 8. Mim dem for hinanden ligesom før.

Det sjove ved sprogbilleder er, at de får os til at "se" eller "føle" noget forskelligt, selvom vi læser de samme ord. Måske "ser" I noget helt forskelligt i sprogbillederne, som I finder. Snak om dem, og skriv dem på en planche eller på tavlen.

2. Find nu selv på sprogbilleder.

Begynd selv med et sprogbillede, og lad herefter børnene komme med deres bud på sprogbilleder. De kan for eksempel beskrive deres værelse, deres vildeste drøm eller deres højeste ønske. Brug gerne mange tillægsord.

3. Gå på jagt i bogen efter sjove vrøvleord. Lav jeres egen vrøvle-ordbog på tavlen eller på papir.

Snak om, hvilken betydning vrøvleordene får i teksten. Hvilket ord er jeres favorit?

Lad nu børnene sidde to og to eller i små grupper. I skal bruge papir og farver.

4. Tegn jeres egne skøre vrøvleord.

I kan også tegne jeres yndlingssprogbillede fra bogen. Husk at bruge masser af farver!

Lektion 3: Underliggende symbolikker

Så! Nu skal I ud at svømme og godt ned i dybet. Vi skal nemlig se efter ting i bogen, som ikke står der med ord. Man kan sige, at vi ser efter skjulte betydninger. Egentlig gætter vi mest på, hvad vi tror, teksten vil. Der er ikke noget rigtigt eller forkert i den øvelse. Bare giv den gas!

Denne øvelse styrker tekstanalyse, tolerance, almen dannelse og accept af forskelligheder.



Hvis det er længe siden, I har læst bogen, kan det være en fordel at læse eller lytte til den igen. QR-koden forrest i bogen fører til en sikker side, hvor musikken kan hentes. I musikken synges bogens tekst med masser af gøgl og sørøverklang.

Snak derefter i klassen om (den skjulte betydning af) følgende fra bogen:

Leg gæt og grimasser. Når børnene skal beskrive en sætning uden ord, bliver de automatisk tvunget til at tænke over betydningen af sætningen. De bliver sjovt at se, hvordan de tolker de forskellige betydninger:

- 1. Kaptajn Søsyg af den Flydende Natpotte.**
(Snak eventuelt bagefter om, hvorfor kaptajnen ikke har et navn).
- 2. Arrg Arrg Ohøj.**
(Snak eventuelt bagefter om hvorfor dette udråb ændrer sig i slutningen af hvert opslag.)
- 3. Jeg ser nu, at havet er langt større end mig selv.**
(Den var svær! Hvad tror I, det betyder?).

Snak herefter i klassen:

4. Hvordan slutter historien? Er kaptajnen glad? Er han fattigere uden sit skib? Er han stadig en kaptajn?
5. Hvad tror I, at historiens budskab er?

Leg Quiz og Byt:

I Bilag 1 bagerst i dette materiale finder I en liste med sætninger fra bogen – lige til at klippe ud og dele rundt. Del ud, så alle har en seddel med en sætning. Hjælp eventuelt svage læsere, så de er skarpe på deres seddel. De skal nu gå rundt blandt hinanden, finde en makker og mime det, der står på sedlen. Den anden person skal så gætte, hvad der står. Når de begge har mimet og gættet, bytter de sedler og finder en ny makker.

Lektion 4: Oplæsning og fokus på rim og rytme

I kender allerede historien og har arbejdet med tekstens betydning. Nu skal I arbejde med tekstens rytme. Rim og rytme kan bidrage ekstra til en sjov stemning.

Digte behøver ikke at rime, men det er sjovt, når de gør!

Denne øvelse giver børnene en ekstra sjov dimension til billedet af Kaptajn Søsyg. Samtidig styrker den børnenes rytmefortståelse og er derfor en god tværfaglig øvelse med musik.

Øvelsen styrker samarbejde, musisk forståelse
samt forståelsen for rim og digte.



Del 1: Digte og rim.

I Bilag 2 findes første del af denne øvelse, som danner grundlag for at arbejde med digte og rim. Øvelsen kan printes og deles ud.

Fortsæt herefter snakken i plenum.

3. Snak om typer af rim:

Enderim, bogstavsrime og lydrime.

4. Find de forskellige typer af rim i bogen.

Brug eventuelt en overhead eller projektor til at kaste bogens sider op på væggen.

5. Find selv på sjove rim.

Det behøver ikke at give mening. Det må gerne være sjovt!

Del 2: Nu skal I arbejde med tekstens rytme.

Rytme er, når lyde falder i et bestemt mønster - for eksempel når toner spilles på en måde, så de genkendes som en melodi. Et digt kan også have rytme. Det er, når ordene læses op på en måde, så det næsten lyder, som om man synger det, selvom man snakker. Digte, der har rytme, kan der let laves musik til.

En rytme kan skrives som en kode.

Eksempel: Dam dam dam-dam

kan skrives X X X-X

6. I skal nu lave lidt larm.

Trom sjove rytmer på bordet, og skriv deres koder på tavlen. Lad gerne børnene tromme en rytme på skift.

7. Læs højt fra bogen med fokus på rytme.

Lad gerne børnene læse højt på skift.

8. Kan I genkende rytmen i Kaptajn Søsygs historie?

Lad børnene høre musikken til bogen. Lyt gerne flere gange. Hjælp hinanden, og skriv rytmekoden for de(n) første verselinje(r) af musikken. (Tip: Underviseren kan hente hjælp i nodearket bagerst i bogen).

9. Snak i klassen.

Hvorfor mon historien om Kaptajn Søsyg er skrevet på vers med rim og rytme?

Musik

Sang og stemmefunktioner (kor, solist og leg med stemmen)

At synge sammen binder os sammen. Vi bliver glade, og tiden kan flyve af sted. Når dette gøres sammen med en god historie, hvor stemmen og måden, man synger på, er en del af historien, bliver det kun sjovere.

Her er en række små øvelser, som kan guide børnene hen imod at kunne synge historien på en indlevende, sjov og nærværende måde.

Lektion 1

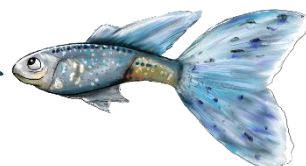
Sjove stemmer (denne aktivitet kan tage 20 minutter)

I skal skabe en historie sammen ved at sige korte sætninger, som sammen skal blive til en historie. Start med at sidde i en rundkreds på gulvet.

- Den første frivillige elev starter med "der var engang..."
- Den anden elev siger den første sætning og fortsætter historien med en ny sætning.
- Den tredje elev siger den første sætning, den anden sætning og finder så på den tredje sætning.
- Og så videre...
- Se, hvor lang en historie, I kan finde på.

Når de har forstået systemet, skal de lave sjove stemmer. Opfordr eleverne til at få karakterer med, som kan have sjove og specielle stemmer. Det kan være dyr, gamle, sure mænd, prinsesser, drager og så videre.

Denne øvelse skærper elevernes opmærksomhed på hinanden. Den bruger repetition, fantasi og et element af konkurrence.



Lektion 2

Syng med kaptajnen (denne aktivitet kan tage cirka 20 minutter).

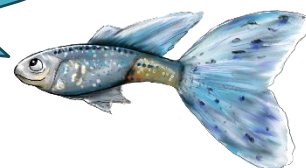
Musikken til historien er delt ind i to gange tre dele: Part 1, 2 og 3 med sang og part 1, 2 og 3 uden sang.

- Lyt part 1, 2 og 3 med sang igennem sammen.
- Del nu klassen op i tre eller seks grupper (alt efter pædagogisk og didaktisk tilgang til klassen).
- Hver gruppe skal nu øve sangen sammen med kaptajnens stemme.
- Er der seks grupper, skal to grupper synge hver part.
- Øv, indtil de føler sig klar, men stadig kan holde fokus (cirka 10 minutter - brug evt. en time-timer).
- Lad børnene synge sangen for hinanden.

Kort pause

- Lad nu børnene komme med gode idéer til, hvordan kaptajnens stemme kan synges. Lad dem hente inspiration fra "stemmelegen".
- Når de er "varme" med idéer, kan de gå i grupper igen og øve sig med sjove stemmer og synge til part 1, 2 og 3 uden sang.
- Lad dem igen synge for hinanden.

Denne del kan med fordel faciliteres som CO-teaching med stationer til hver part af sangen.



Lektion 3 og 4

Sammenspil (med og uden baggrundsmusik)

Nu skal eleverne spille sammen. Selvom indspilningen varierer mht. instrumenter og styrke, kan nedenstående spilles på hele sangen. I kan variere musikken ved at vælge en anden lyd på keyboardet eller bruge klokkespil i stedet for marimba. Vi anbefaler at starte med at lære alle eleverne conga-calypto-rytmen. På den måde får alle swingrytmen ind i kroppen.

Conga-stemmen er en calypso rytme

https://youtu.be/2_8QTziCutE?si=N4aQCXMU0Ci1oKiY

Marimba-intro (kan med fordel spilles af en masse børn samtidigt)

<https://youtu.be/PVJTpgOLP8I?si=1hntpLctTvmKGHwo>

Tonerne er: F, E, D, C, H, H, Ab, A

Marimba-vers (hvis I har en bas-xylophone, fungerer det fantastisk)

<https://youtu.be/BTnynYkjlul?si=X8sbU6M0b4jw-NVy>

Tonerne er: A, A, E, E, A, A, E,
D, D, C, C, H, H, E,
A, A, E, E, A, A, E,
D, D, C, C, H, H, A

Klaverstemme og basstemme

<https://youtu.be/el8bOvW8Dul?si=Bzp4ADm44RFByy-g>

Tonerne er: a ab a ab
e e, e, e,
f e d ab
d, c, h, e,
a ab a ab
e e, e, e,
f e d a
d, c, h, e

Klaver, 2 stemmer

<https://youtu.be/IZL5RQ0OdCc?si=jXR90xa2tZCFdhQU>

Tonerne er: A, E, A, E,
D, C, H, E,
A, E, A, E,
D, C, H, A

Lektion 5 og 6

Skabe et lydbillede fra historien

Når man skaber musik, er billeddannelse lige så vigtigt, som når man fortæller en historie. Faktisk er langt de fleste sange små historier i sig selv. Så de lydbilleder, man skaber som producer, komponist og musiker betyder meget for ordenes styrke.

- Læs først historien (bare et minut eller to).
- Er historien, som den skal være? Eller kunne lydeffekter gøre historien sjovere og mere levende? Hvilke lyde ville være gode for historien?
- Del klassen ind i grupper á tre til fire elever.
- Hver gruppe skal nu lave et lydbillede til bogen.
- Udpeg stykker i teksten til hver gruppe, så hele bogen er dækket ind.
- I grupperne læser en elev op, én laver lydeffekter, og én noterer, hvem der gør hvad. Alle i gruppen kan hjælpe med at finde på, men det er den, som laver lyden, der har det sidste ord.
- Lad dem arbejde med opgaven i 15 minutter.
- I skal nu præsentere lydbillederne for hinanden i klassen. Lav feedback mellem de enkelte lydbilleder, så de kan udvikle på deres lydcollage.

Inspiration

Bækner kan være torden.

Rytmeæg kan være skumsprøjt.

De kan bruge deres stemmer til at lave lyden af blæst, hav og den vrede måge.

Lad endelig børnene bruge fantasien (for inspiration: søg eventuelt efter Foley på nettet).

- Lyt nu til jeres effekter uden ord (bare et par grupper).
- Snak om, hvilke lyde I kan høre, og hvilken betydning lydene kan have for historien.
- Lad eleverne komme med ændringsforslag og gode idéer til hinanden.
- Giv dem afslutningsvis 15 minutter til at gøre deres lydbilleder færdige.
- Slut timen af med, at I laver hele historien med lydeffekter for hinanden (læreren kan læse op, så eleverne kan fokusere på deres lyde).

Billedkunst & håndværk og design

Evnen til at forestille sig noget, kan man forklare ved at "låne" et begreb fra teaterverdenen - nemlig *den indre scene*. På den indre scene, altså inde i vores hoved, forestiller vi os ting som f.eks. andre personers handlinger og vores møde med omverdenen. Indlevelse og empati forudsætter, at man kan forestille sig, hvad andre tænker og føler. Forestillingsevnen er altså vigtig i forhold til vores sociale kommunikation og samspil med andre – og den er mindst lige så vigtig for vores forestilling om os selv. Det er afgørende, at man kan se/forestille sig som et helt og godt menneske med en plads i verden trods ens små skævheder.

For at træne forestillingsevnen vil vi i det følgende blive i teaterverdenen. Vi skal opsætte en ydre scene med udgangspunkt i Kaptajn Søsygs skæve og skøre verden.



Det følgende styrker den kreative proces, fantasi, forestillingsevne, samarbejde, socialt samspil og indsigt i at opsætte en bog som et teaterstykke.

Øvelserne i billedkunst kan strække sig over fire lektioner.

Øvelserne i håndværk og design kan strække sig over seks lektioner.

Billedkunst: Mindre øvelse - uden teaterstykke

Sjove undervandsdyr (fantasileg)

Nu skal I bruge fantasien. Denne øvelse guider jer gennem at lave sjove undervandsdyr ved brug af jeres fantasi. I kan eventuelt lade jeres kreationer indgå i scenografien til teaterstykket som beskrevet i næste øvelse, eller I kan lave en mindre, isoleret øvelse.

Vælger I at lave øvelsen her uden teaterstykket, kan I omdanne klasselokalet til et undervandsmiljø ved at ophænge jeres færdige undervandsdyr i loftet. Afspil eventuelt, mens I laver øvelsen, dæmpet musik og video med havvand på skærm.

I kan også male et havmiljø på et lærred, som I hænger op i klassen og dekorerer med jeres undervandsdyr.

Generelt kan du følge denne formel:

1. Tegn en form, du kender.
2. Se på den. Hvad kunne du forestille dig, at den kunne blive til?
3. Sæt detaljer på.
4. Giv den personlighed.
5. Farvelæg.
6. Finpuds, til du er tilfreds.

Følg en trin-for-trin vejledningerne i Bilag 3, der nemt kan printes ud.

Billedkunst - Teatermaling

I Bilag 4 finder I en masse figurer og elementer fra bogen. I kan bruge disse til at lave et scenemiljø til et teaterstykke om Kaptajn Søsyg (se også de næste øvelser). Brug en overhead til at kaste illustrationerne op i stor forstørrelse på væg eller tavle, hvor I har ophængt pap eller det materiale, I ønsker at bruge til at skabe figuren med. Lad børnene tegne figurerne op, skære dem ud og male dem.

Håndværk & design – flottere og vildere!

Hvis I har mod på det, kan I lave kulisserne endnu flottere. Der er ikke nogen grænser for størrelse, kun planlægning og materialer. Man kan let bygge en lille sten på 60 x 60 cm. Men man kan også bygge huler og dele af skibet, hvis man vil.

I skal dog være indstillet på en del oprydning. Men når først man har fanget teknikken, er det en ekstremt let, billig og meget effektiv måde at lave kulisser på.

Dette skal I bruge:

- Flamingo, 15 eller 20 cm tykkelse (Styrofoam)
- Almindelig trælím
- En sprittus
- Fukssvans
- En eller flere file, forskellige størrelser
- En ukrudtsbrænder (må kun udføres af voksne)
- En forstøver med vand
- Pensler
- Skuresvampe
- Maling (helt almindelig akryl-skolemaling)

Fremgangsmåde

- Tegn formen, I ønsker, på flamingoerne.
- Lim eventuelt flamingoen sammen, hvis kulissens størrelse kræver det.
- Sav nu formen ud med en fukssvans. Lim eventuelt brugbare rester på kulissen for at skabe mere liv og dybde, og undgå materialespild. For at få den bedste limning, skal kontaktfladen være så flad som mulig.
- Når limen er tør, skal I save og file flamingoen til den ønskede form. Pas på med ikke at bruge for mange kræfter, det er porøst.
- Når I har gjort rent, skal en voksen "fikser overfladen". Dette gøres med en ukrudtsbrænder, og skal gøres uden for. Tag jeres figur og en forstøver med ud.
- Tænd brænderen, og lad flammen glide hurtigt over figuren. Flamingo brænder ikke, men smelter meget hurtigt.
- I vil hurtigt kunne se på overfladen, at den sætter sig. Overløb hele figuren med ukrudtsbrænderen, til den får et nogenlunde ens udtryk over det hele (ikke i bunden).
- I skal have forstøveren klar, hvis noget skulle begynde at smelte for meget.
- I vil nu mærke, at den ikke længere fnuldrer, og den er nu klar til at blive malet.
- Mal først med en grundfarve over det hele. Herfra sætter fantasien kun grænser.
- Brug svampe til at male med for at skabe dybde og liv.
- Afslutningsvis kan man let sætte sine små rekvisitter fast med ståltråd.

Klassens tid

I har nu været med på en rejse med kaptajnen og jer selv. I har forhåbentlig fundet nye dybder og mærket magi i de små detaljer. Inden kaptajnen, Charlotte og Nicolai giver helt slip, har vi en sidste øvelse, som skal sætte fokus på noget, der er lige så vigtigt som at acceptere sine egne og andres fejl, nemlig at have fokus på alt det, vi kan lide ved hinanden. **Det følgende kan strække sig over to lektioner.**

Tegneøvelse

Tegn kaptajnen der, hvor I tror, han sejler hen. Hvordan har han det der? Snak i plenum om, hvordan I tror, det slutter for kaptajnen.

Kaptajnens gode stol

Kaptajnen vil finde en kur mod sine tre små fejl. I stedet burde han nok være stolt af dem eller være bedre til at se sine styrker frem for sine svagheder. Hjælp hinanden med at finde jeres styrker.

I Bilag 5 kan I finde et billede af kaptajnens hoved – lige til at printe og dele ud. Et hoved per barn. Lad børnene klippe hovedet ud.

Nu skal de skrive deres makkers navn på hatten. Lad dem herefter skrive på kaptajnens skæg: tre ting, som de synes deres makker er god til. Lad dem snakke sammen om det – det kan styrke et venskab. Hæng gerne hovederne op i klassen bagefter, så alle kan se hinandens styrker.

Dansetid!

Slut forløbet af med at danse til kaptajnens musik! Man får det SÅ godt af at danse. Skub stolene ud til siden, og sæt musikken på. Husk at give den max sørøver-gas!

Tak, fordi I ville lege med!

Bilag 1 – Quiz og byt

1	Engang kaptajnen sejled' så stolt på bølgerne blå.
2	Mægtig stor, en vild pirat. Han kløved' bølger på skrå.
3	Pokkers søsyg blev han, så det næsten slog ham ihjel.
4	En dag han dejsed' svimmel-sløj ved sin kanon.
5	For tæt forbi fløj kuglen og skød af hatten en flig.
6	Fuldt skrald den gav igen med muggen sømågema.
7	Op den vrede måge fløj op som en gakket gås.
8	Og kaptajnen brølede: "Arrrg arrrg oh føj."
9	Da det blev mørkest, sprang han i strømmene grå.
10	Kaptajnen satte kursen mod det sorteste vand.
11	Mens han plasked' som en hund, forbandede han sit held.
12	Havliv myldrede, og det var temmelig skørt.
13	Og kaptajnen pippede: "øøhhh ih og eh?"
14	I sivrørstelefoner sang søstjerner højt om pjat.
15	Brat stod heksen Freya bag kaptajnen, der blev hvid.
16	Med numsen højt i vandet han plaprede for sin sag.
17	Freya stivnede først, men brød så i latter ud.
18	Han overdrev måske lidt med en tovlig tordensky.
19	Skibet dykked' med en fart, der ligned' fyrværkeri.
20	Kun i natpotten fik han helt hovedkulds fat.
21	Kaptajnen steg hastigt op mod overfladen igen.
22	Alt blev han kureret for. Han blev en stolt korporal.
23	Han styred' potten langt og mere søstærkt end før.
24	Og man hørte brølet: "ARRRG ARRRG OHØJ."

Bilag 2 – Del 1: Digte og rim

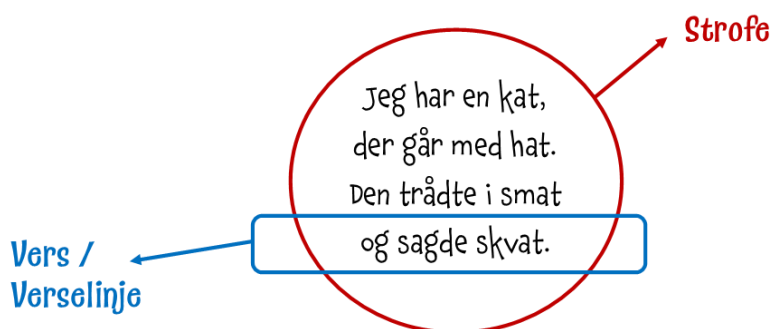
Rim er, når lydene af forskellige ord gentager sig i en tekst, så det ... ja rimer! Man ser tit rim i digte.

Eksempel:

**Jeg har en kat,
der går med hat.**

1. Men! Lad os begynde med begyndelsen. Hvad er et digt opbygget af?

Et digt består af en række linjer, der hver især kaldes vers eller verselinjer. Tilsammen udgør flere verselinjer en strofe.



Der kan være flere strofer i et digt:

**Jeg har en kat,
der går med hat.
Den trådte i smat
og sagde skvat.**

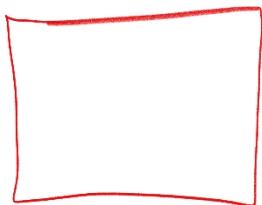
**Katten gled.
Den hatten smed,
og med en ed
katten skred.**

2. Sæt ring om de to strofer i digtet oven over. Tegn en pil til en verselinje.

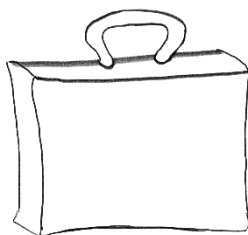
Bilag 3 – Tegneøvelser

Tegneøvelse: Enkelt form.

1. Tegn en form, du kender.



Hmmm ... En kuffert?



Ja! En kuffert!

3. Sæt detaljer på.



5. Farvelæg.



En kuffertfisk!

6. Finpuds til du er tilfreds.

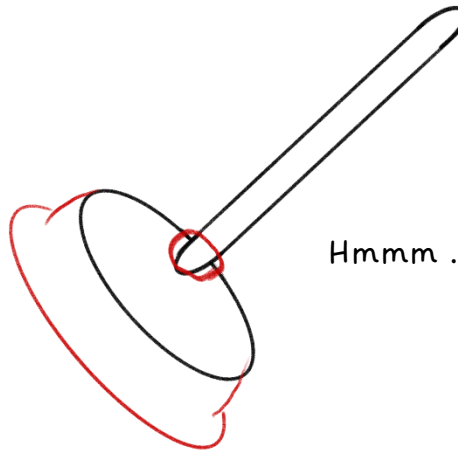
Tegneøvelse: To former.

1. Tegn to former.

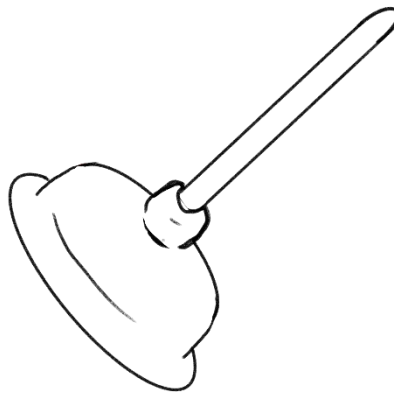
Tænk ikke så meget på hvor pænt du tegner. Det kan du altid rette til senere.



2. Se på dem. Hvad kunne du forestille dig, at de kunne blive til?

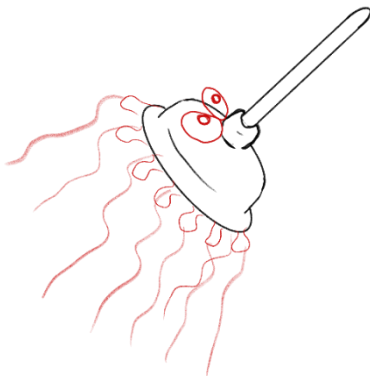


Hmmm ... En svupper?

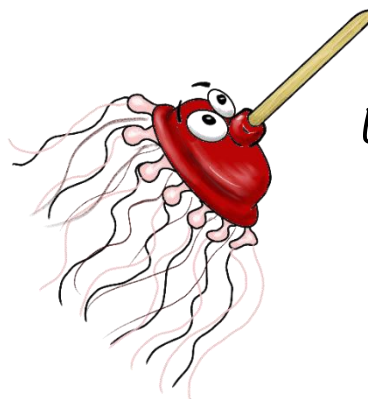


Ja! En svupper!

3. Giv den personlighed.



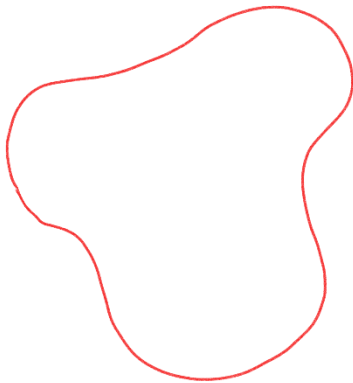
4. Farvelæg.



En svupsvans!

Tegneøvelse: To former.

1. Tegn en fri form (uden at tænke over det).



2. Se på den. Hvad kunne den blive til?



Hmmm ... En bløp? ...
eller øh, en fisk ... jeg ved
det ikke endnu.

En fiskebløp?



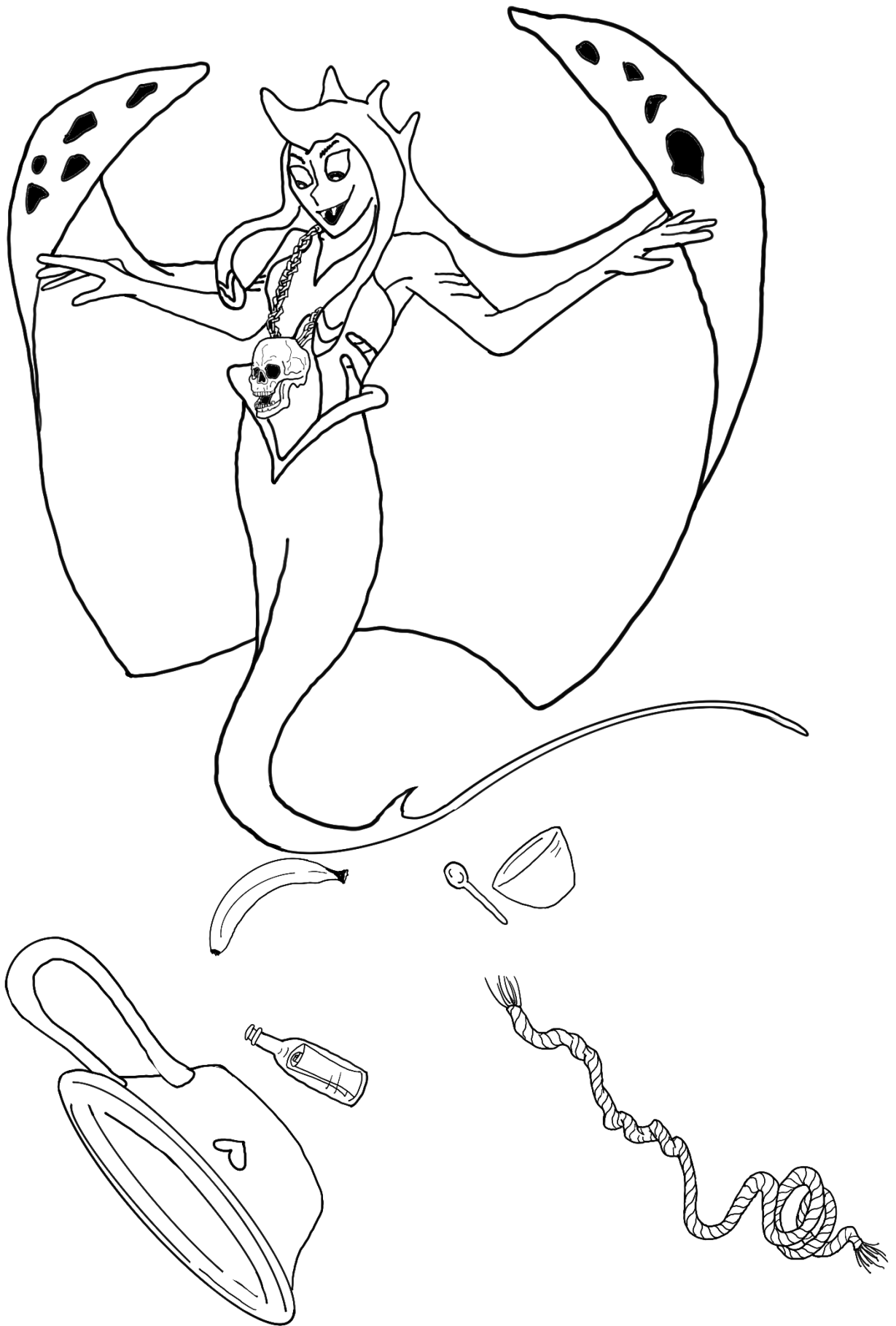
3. Farve og personlighed.

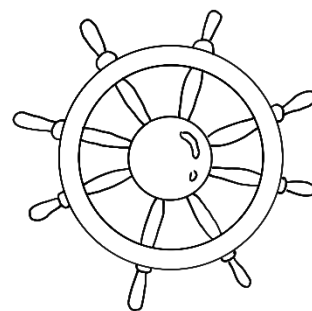
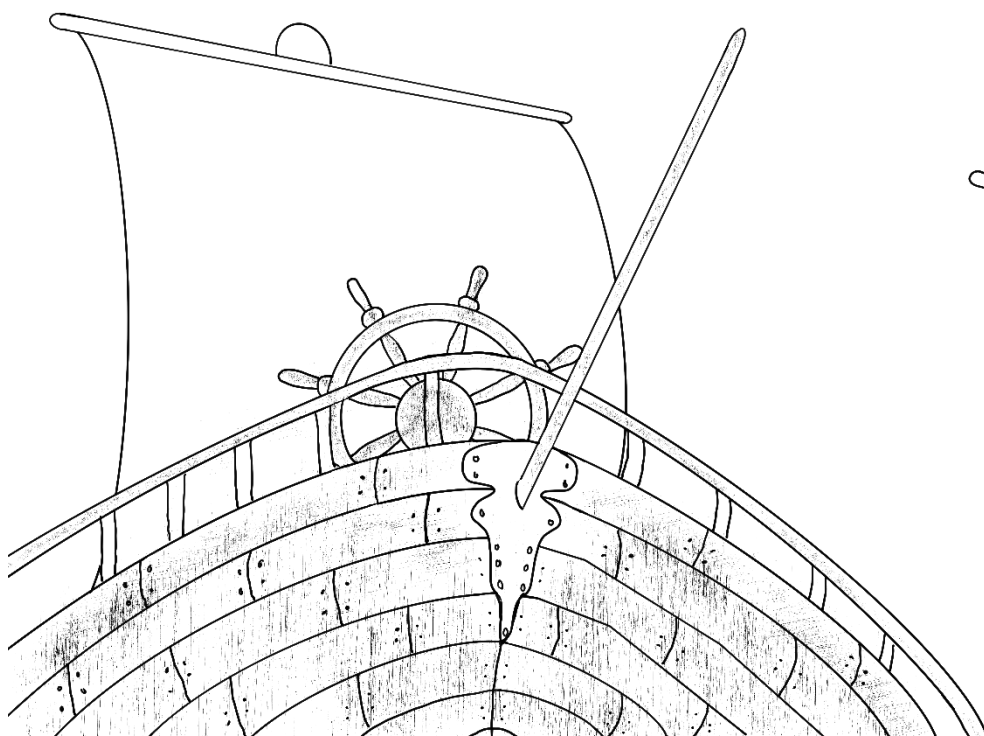
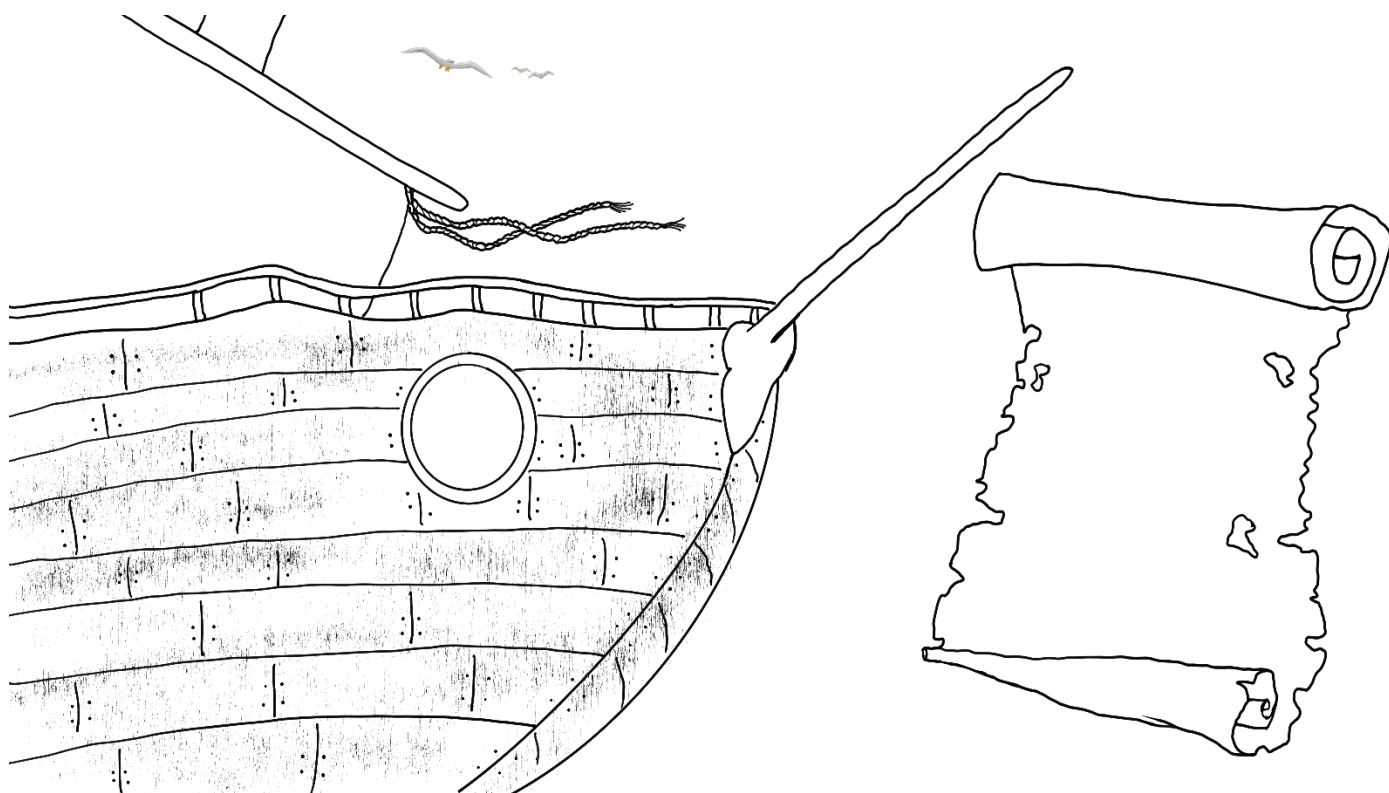


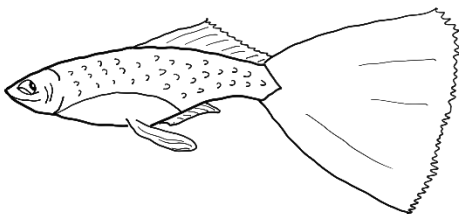
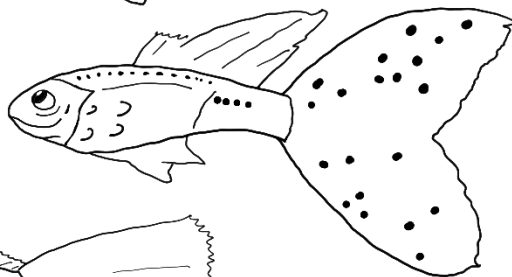
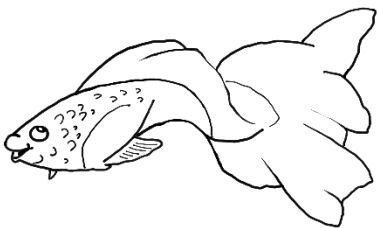
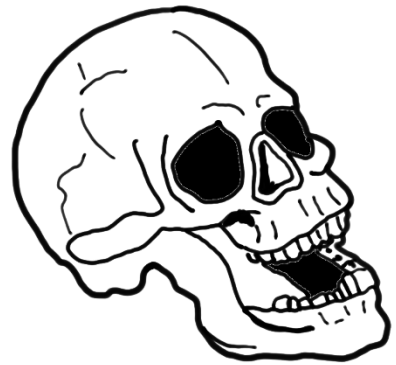
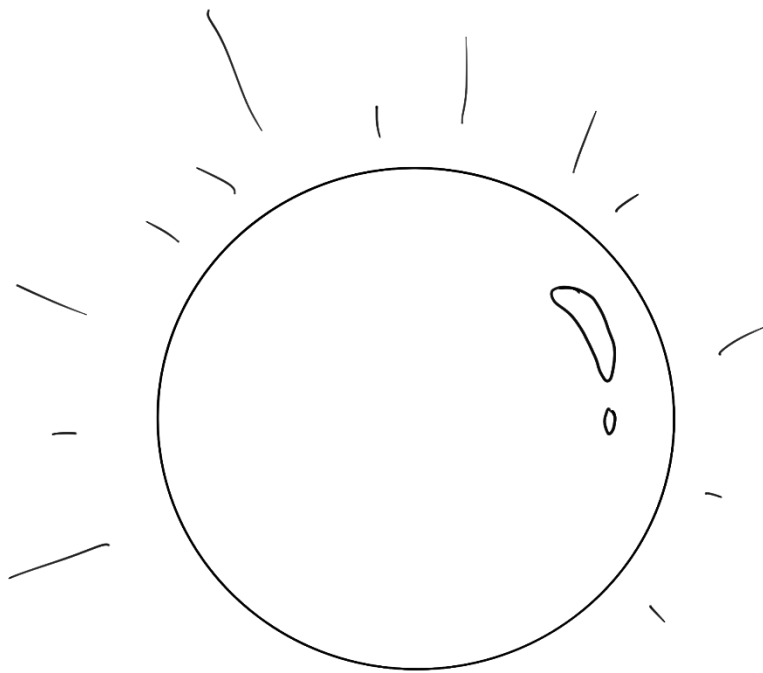
En bob bob
fiskebløp!

Bilag 4 – Print-figurer til teatermaling









Bilag 5 – Kaptajnens gode stol

