



# Dramapedagogiskt material

Ett dramapedagogiskt material skapat för projektet  
"Museet som klassrum".

Materialet är skapat och  
utformat av:  
**Julle Vestman & Lina Johansson**



**STUNDARS**

# Innehållsförteckning:

Hälsning till pedagogen.....	2
Guide för pedagogen.....	2
Rekvisitabehov.....	2
Vatten.....	3
1. Uppvärmning.....	3
2. Titta på filmen.....	3
3. Prinsessa, riddare, gentleman.....	4
4. Statyer i par.....	4
5. Flytande skulpturer i smågrupper.....	5
Ljus.....	6
1. Uppvärmning.....	6
2. Titta på filmen.....	6
3. Inre resa.....	7
4. Rita din inre resa.....	8
5. Blind bil.....	9
Värme.....	10
1. Uppvärmning.....	10
2. Titta på filmen.....	10
3. Statyer i par.....	11
4. Åsiktslinje.....	11
Kraftöverföring.....	13
1. Uppvärmning.....	13
2. Titta på filmen.....	13
3. Evolutionsleken.....	14
4. Maskiner.....	15
Slutord.....	16
Kontaktuppgifter.....	16

# Hälsning till pedagogen:

Bästa pedagog,

Detta är ett dramapedagogiskt material till de fyra kortfilmerna som du kan använda till din fördel när du med din grupp tittar på kortfilmerna. Under varje kortfilm finns en uppvärmning, frågor att ställa klassen, och ett par övningar du fritt kan välja från för att anpassa upplevelsen för din klass. De olika uppgifterna relaterar till olika sociala och samhälleliga teman man kan se i filmerna och är således ämnesöverskrivande.

Vi hoppas att detta material kommer väl till användning och kan hjälpa dig och din grupp att fördjupa er förståelse av de olika filmerna. Framförallt hoppas vi att ni har roligt!

Letar du efter  
kontaktuppgifter?  
Du hittar dem  
längst bak!

## Guide för pedagogen:

Du som pedagog kan själv välja på vilket sätt du använder materialet med din grupp. Du kan även modifiera det så att det bäst lämpar sig för din grupp. Varje del, inklusive filmen, är ca. 40 - 60 minuter långt beroende på vilka övningar du väljer att utföra med gruppen. Printa gärna ut materialet så att du har det till hands.

## Rekvisitabehov:

Utrymme: Materialet går bra att använda i klassrummet, beroende på gruppens och rummets storlek, ifall man knuffar bord och stolar mot väggarna. Övningarna går dock bra att anpassa efter det utrymme man har till sitt förfogande.

- 1-3 bollar som går att kasta
- Lika många stolar som personer i din grupp
- Valfri musik
- Papper och pennor att teckna med
- Sjal eller liknande som kan fungera som en ögonbindel

# Vatten (40-50 minuter)

## 1. Uppvärmning (5-10 minuter)

**Monster**

**Antal spelare:** Hela gruppen

**Spelrum:** Relativt rymligt, flytta t.ex undan stolar och bänkar i klassrummet

**Du behöver:** Lika många stolar som det är spelare

**Spelförlopp:** Stolarna sprids ut över hela rummet och den som spelar monstret först bestäms. Monstret kan bara röra sig med stela ben, hen kan alltså inte böja på knäna. Hen ska ställa sig så långt från den lediga stolen som möjligt och sedan börja ta sig mot den långsamt, gärna genom att spela ett monster eller en zombie.

Resten av gruppens uppgift är att inte låta monstret sätta sig ner (alltså kan inte någon som har monstret bakom sig men den lediga stolen framför sig springa iväg, för då tar monstret hens stol istället). Om monstret sätter sig ner är det den som gjort misstaget som låtit monstret sätta sig som blir nästa monster.

## 2. Titta på filmen (10 minuter)

**Film:** "Vatten"

När ni tittar färdigt på filmen så får du antingen summera filmen fritt med din klass, eller så kan du också välja att fråga någon av dessa frågor:

- Vad handlar filmen vi just såg om?
- Minns du något speciellt från filmen?
- Finns det några skolämnen som du tycker att filmen berör?



### 3. Prinsessa, riddare & gentleman (10 minuter)



**Antal spelare:** Hela gruppen

**Spelrum:** Tillräckligt för att gå runt omkring i rummet

**Du behöver:** Valfri Musik



**Spelförlopp:** Gruppen går runt i rummet, denna övning kan göras till musik om man så önskar. Pedagogen som leder leken står utanför och ska ropa antingen Prinsessa, Riddare eller Gentleman. Då ska de i gruppen para ihop sig och snabbt och göra rätt rörelse utgående från vilket ord som ropats ut.

Om ledaren ropar prinsessa ska en i paret lyfta upp den andra 'bridal/princess style' - alltså i famnen. Om det ropas riddare ska den ena upp på den andra rygg som en häst. Om det ropas gentleman ska den ena stiga ner på ett knä, som att hen friar och den andra ska sätta sig på hans knä. Det långsammaste paret faller ut!

### 4. Statyer i par (10 minuter)

**Antal spelare:** Hela gruppen, indelade i par

**Spelrum:** Tillräckligt för att de olika paren eller grupperna ska ha ett eget område att arbeta på

**Spelförlopp:** Dela upp gruppen i par. Om det inte går jämnt ut kan en grupp vara tre stycken. Deras uppgift är att skapa en staty med sina egna kroppar på temat:

*"En situation i vardagen där du använder vatten".*

Ge dem 5 minuter att komma på en staty. Statyerna kan vara bokstavliga eller mer abstrakta. De får sedan visa statyerna åt varandra. De andra i gruppen får gissa vad statyn föreställer och när de gissat klart får de som visat statyn berätta vad den föreställer. Låt sedan nästa grupp visa sin staty.

## 5. Flytande skulpturer i smågrupper (15 minuter)

**Antal spelare:** Hela gruppen, indelade i större grupper på t.ex 4-5 stycken

**Spelrum:** Tillräckligt för att de olika paren eller grupperna ska ha ett eget område att arbeta på

**Spelförlopp:** Om du känner att din grupp är redo att jobba på ett mera avancerat plan kan du välja den här uppgiften och hoppa över uppgift 4, eller ta den här direkt efter. Denna uppgift utgår från samma tema som den tidigare uppgiften, alltså 'En situation i vardagen där du använder vatten.'

En flytande skulptur innebär att varje person i skulpturen upprepar en kort rörelse och ett tillhörande ljud. I en flytande skulptur måste alla personer som ingår i den röra i en eller flera av de andra i statyn på ett eller annat sätt.

Ge gruppen 10 minuter att skapa sin flytande staty. Statyerna kan vara bokstavliga eller mer abstrakta; en person kan spela både människa, vatten, kaffekokare, en känsla, etc... De får sedan visa statyerna åt varandra. De andra i gruppen får gissa vad statyn föreställer och när de gissat klart berättar de som visar statyn berätta vad den föreställer. Låt sedan nästa grupp visa sin staty.



## Ljus (ca. 60 minuter)



### 1. Uppvärmning (5-10 minuter)

#### Den blinde i ringen

**Spelrum:** Tillräckligt för att gå runt omkring i rummet

**Antal spelare:** Hela gruppen

**Du behöver:** Valfri ögonbindel

**Spelförlopp:** Alla ställer sig i ring och håller händer förutom en som tar på sig ögonbindeln/blundar och ställer sig i mitten av ringen. Hen börjar gå. Gruppens uppgift är att viska hens namn, och den blinde följer sitt namn när hen hör det. När den blinde t.ex är på väg att krocka i något, ska någon viska hens namn så att hen byter riktning. Byt vartefter så alla får en chans inne i ringen. Om din grupp är stor och ni inte hinner låta alla vara i den blinde i ringen får du själv bestämma när leken börjar och slutar.

### 2. Titta på filmen (ca. 10 min)

**Film:** "Ljus"

När ni tittar färdigt på filmen så får du antingen summera filmen fritt med din klass, eller så kan du också välja att fråga någon av dessa frågor:

- Vad handlar filmen vi just såg om?
- Minns du något speciellt från filmen?
- Finns det några skolämnen som du tycker att filmen berör?

### 3. Inre resa (ca. 7 minuter)

Nästa uppgift består av en inre resa. Be din grupp hitta någonstans i rummet att ligga ner - om någon inte vill ligga ner kan de också sitta på en stol. Be dem hålla sig för sig själva och stänga ögonen. Du berättar för dem att de ska få åka på en inre resa och ber dem föreställa sig det som du nu kommer berätta. Läs upp denna text, lugnt och långsamt:

*Lägg dig ner och blunda. Notera din andning - du behöver inte ändra den, men bli medveten om hur du andas. Känn sen efter hur din kropp känns. Har du ont någonstans? Vilka delar av dig rör i marken? Om du är spänd någonstans, föreställ dig hur det spända blir till en färgglad vätska. Med varje andetag ut sipprar vätskan ur dig och ner i marken.*

*Du lämnar nu din kropp. Från din bröstkorg stiger du upp och tittar bakåt på dig själv som ligger kvar på marken. På andra sidan rummet finns en tidsmaskin. Det är din tidsmaskin. Du närmar dig den och kliver sedan in. Hur ser insidan ut? Vart vill du resa?*

*Tidsmaskinen börjar mullra och bullra. Du känner hur den rör sig under dina fötter och utanför fönstret börjar årtiondena rulla förbi - 2000-talet, 90-talet - det går snabbare - 70-talet, sedan 30-talet. Det går så snabbt att du knappt hinner se vad som händer - och så stannar din tidsmaskin plötsligt. Vart har den tagit dig? Utanför fönstret ser det mörkt ut.*

*Du kliver ut. Du har anlänt i det tidiga 1800-talet enligt klockan på utsidan av din maskin. Utanför gränden du landat i ser du barn och vuxna i slitna kläder vandra åt samma håll. Ovanför taken ser du stora fabrikskorstenar som spyr ut svart rök. Du har anlänt mitt i den industriella revolutionen.*

*Du vandrar ut på gatan och slår följe med människorna. Ingen lägger märke till dig. Du, som tidsresande, vet att industriella revolutionen var som en big bang i samhällsutvecklingen. Medan du följer med den stora gruppen människor närmare fabrikerna funderar du på historien. Före denna revolution bodde människor inte så här trångt i stora städer. De bodde mer utspritt, med stearinjus och senare oljelampor som lyste upp deras hem. Nu när du ser dig runt på gatan ser du att gatulamporna tänds av män på stegar - så var det innan elektriciteten uppfanns.*

**Forts. Nästa sida!**





*Du närmar dig fabrikerna. De är stora och rätt skräckinjagande mot den ljusnande morgonhimlen - större än alla andra byggnader i staden. Skyskrapor och riktigt höga höghus har ännu inte byggts. Du vet att fabrikernas insida är mörka och att luften är dålig, fylld av textildamm. Maskinerna är farliga och det finns inga regler för att hålla arbetarna säkra i de dunkla utrymmena, endast upplysta av oljelampor, om ens det.*

*Du bestämmer dig för att vända om. Med långa steg skyndar du dig över kullerstengatorna tillbaka till din tidsmaskin. Du kliver in i det säkra, moderna utrymmet och klickar in år 202\_ (här kan du som pedagog sätta in det nuvarande året) på maskinen. Du ser årtiondena åka förbi, andra vägen denna gång, och snart stannar tidsmaskinen i ditt klassrum igen. Du kliver ut. Vad skönt att vara hemma. Du ser dig om i klassrummet och där, på golvet, ser du din kropp. Lugnt så lägger du dig tillbaka ner i din fysiska kropp.*

*Bli nu medveten om din andning igen. Kom tillbaka in i din kropp. Sträck på dig om du känner att det behövs - du kan vicka på tårna, sträcka på händerna, och sedan kan du öppna ögonen igen. Välkommen hem!*

## 4. Rita din inre resa (20 min)

**Spelrum:** Utrymme för alla att sitta och rita

**Du behöver:** Ritmaterial - papper, penna, suddgummi, etc...

När din klass återvänt från sin inre resa delar du ut papper och ritmaterial (t.ex blyerts, suddgummin, färgpennor...) Be dem nu rita något av vad de föreställt sig. Det kan vara fabrikerna, tidsmaskinen, gatulamporna... något från den inre resan som gjort intryck. Förtydliga att ingen kommer behöva visa det de ritar om de inte vill. Ge dem tjugo minuter att skapa, och sedan får de som vill visa upp vad de skapat och förklara vad de upplevt under den inre resan. De som inte vill visa sin teckning kan ändå få möjligheten att säga något om den inre resan om de känner att de vill det.



## 5. Blind bil

**Antal spelare:** Hela gruppen, indelade i par

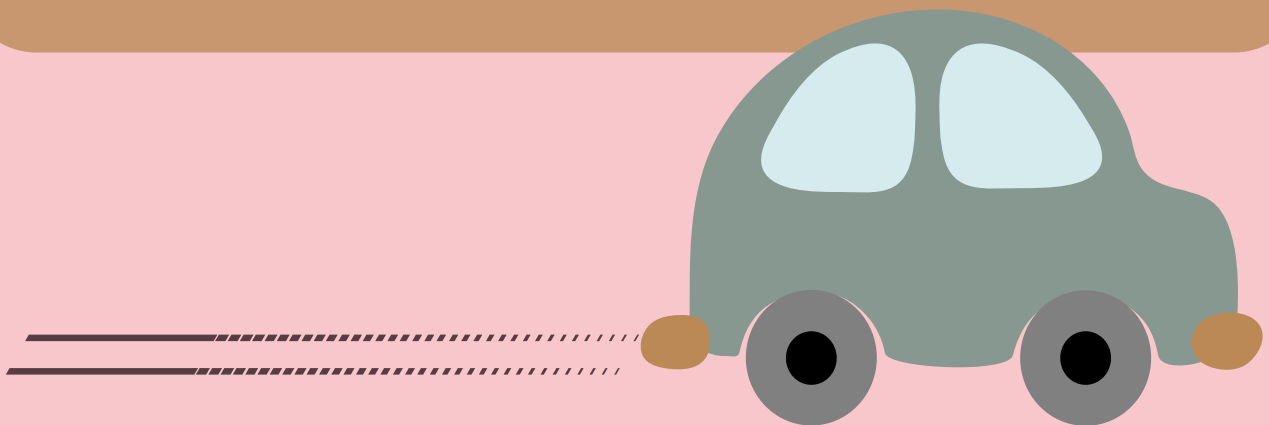
**Spelrum:** Tillräckligt för att gå runt omkring i rummet, om det passar för gruppen kan de också ta sig utanför klassrummet för att få extra utrymme.

**Du behöver:** Valfri ögonbindel

**Spelförlopp:** Bestäm vem i paret som är chaufför och vem som är bil. Bilen är blind och har antingen ögonbindel eller blundar. Chaufförens uppgift är att köra bilen runt om i rummet. Chauffören ställer sig bakom bilen.

- När hen har båda händerna på bilens axlar kör bilen framåt, alltså går personen framåt
- När hen lyfter båda händerna från bilens axlar så stannar bilen.
  
- Om hen vill att bilen svänger till höger håller hen bara höger hand på bilens högra axel och trycker försiktigt för att få bilen att svänga
  
- Om hen vill att bilen svänger till vänster, håller hen bara vänster hand på bilens vänstra axel och trycker försiktigt för att få bilen att svänga.
  
- Om hen vill att bilen backar säger hen piip, piip, piip med båda händerna på bilens axlar.

Om grupperna inte går jämnt ut kan en grupp på tre vara ett litet tåg istället för en bil. Då är det två vagnar (ett tåg) och en lokförare istället för chaufför. Vagnarna blundar och lokföraren styr likadant som chauffören, men den mittersta vagnen kopierar chaufförens rörelse så att impulsen når den främsta vagnen; alltså kan det vara lite svårare än att vara bara bil och chaufför.



# Värme (40 minuter)

## 1. Uppvärmning (10 minuter)

### Hövding

**Antal spelare:** Hela gruppen

**Spelrum:** Relativt rymligt, flytta t.ex undan stolar och bänkar i klassrummet

**Spelförlopp:** En person ur gruppen väljs som går ut ur rummet. Resten av gruppen ställer sig i en ring och bestämmer en "hövding", vars uppgift är att i slowmotion som ska leda rörelser i ringen som resten av gruppen följer. Gruppen får sedan börja röra sig och den som varit ute får komma in och ställa sig i mitten av ringen och försöka gissa vem som är hövdingen. När hövdingen avslöjats kan man byta personen som går ut och personen som är hövding.

## 2. Titta på filmen (10 minuter)

**Film:** "Värme"

När ni tittar färdigt på filmen så får du antingen summera filmen fritt med din klass, eller så kan du också välja att fråga någon av dessa frågor:

- *Vad handlar filmen vi just såg om?*
- *Minns du något speciellt från filmen?*
- *Finns det några skolämnen som du tycker att filmen berör?*



### 3. Statyer i par (10 minuter)



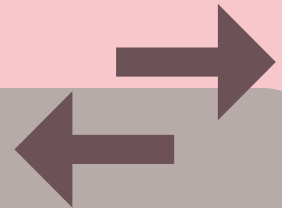
**Antal spelare:** Hela gruppen, indelade i par

**Spelrum:** Tillräckligt för att de olika paren eller grupperna ska ha ett eget område att arbeta på

**Spelförlopp:** Dela upp gruppen i par. Om det inte går jämnt ut kan en grupp vara tre stycken. Deras uppgift är att skapa en staty med sina egna kroppar på temat "Värme".

Ge dem 5 minuter att komma på en staty. Statyerna kan vara bokstavliga eller mer abstrakta. De får sedan visa statyerna åt varandra. De andra i gruppen får gissa vad statyn föreställer och när de gissat klart berättar de som visar statyn berätta vad den föreställer. Låt sedan nästa grupp visa sin staty.

### 4. Åsiktslinje (10 minuter)



Dra upp en osynlig linje genom klassrummet, där ena sidan representerar "JA" och andra sidan "NEJ". Gruppen får sedan ta ställning till olika påståenden genom att ställa sig på den plats på linjen som bäst representerar deras åsikt om påståendet. Berätta för gruppen att det också är tillåtet att ställa sig var som helst på linjen och att de kan tänka på linjen som en skala. När gruppen valt sina platser kan du fråga några varför de står på just den platsen. Berätta också för gruppen att om någon vill ändra sin position på linjen efter att de ställt sig där så är det helt okej. Du kan börja med att göra testpåståendet för att försäkra dig om att gruppen förstått uppgiften.

Efter övningen kan det vara bra att diskutera med gruppen kring deras tankar om påståendena. Har övningar väckt tankar? Hurudana? Har någon först tyckt på ett visst sätt om en sak men sedan ändrat sig? Varför? Låt gärna gruppen uttrycka tankar och känslor som eventuellt uppstått under övningen.

**pssst.. du hittar påståendena på nästa sida!**

## Påståenden:

**TESTPÅSTÅENDE:** *Jag tycker att ananas hör hemma på pizza.*

*Jag har någon gång fått hjälp av någon annan.*

*Jag tycker det kan vara svårt att be om hjälp av någon annan.*

*Jag tycker om att hjälpa andra.*

*Jag tycker om att jobba i grupp.*

*Jag tycker att det är bra att olika människor har olika färdigheter.*

*Jag vet vad som hör till mina styrkor.*

*Jag tycker att olika personers styrkor ofta kompletterar varandra.*

Jag älskar  
ananas  
på pizza!



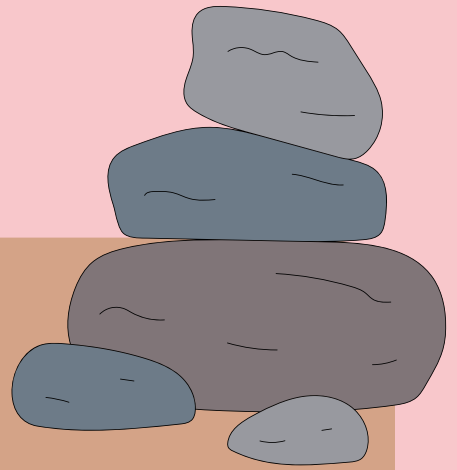
Jag gillar ananas...  
men bara på  
hawaii-pizza



Blää ananas!!  
BLÄÄ!



# Kraftöverföring (40-45 minuter)



## 1. Uppvärmning (10 minuter)

### Bollkedja

**Antal spelare:** Hela gruppen

**Spelrum:** Relativt rymligt, flytta t.ex undan stolar och bänkar i klassrummet

**Du behöver:** 1-3 bollar

**Spelförlopp:** Deltagarna står i en cirkel. En person börjar med bollen och säger t.ex. en maträtt och kastar till en valfri person i ringen, varpå personen som fått bollen säger en ny maträtt och kastar till nästa. Det viktiga är att alla kommer ihåg vad de sagt och vem de kastat åt. När man fått bollen sätter man handen på huvudet så alla vet vem man inte kan kasta åt. När alla haft bollen kastar man den tillbaka till den som började, och sedan kastar man samma kedja några gånger. Om du känner att din grupp har koncentrationen för det, kan flera kedjor läggas till på samma sätt. En boll är en kedja. Öva de olika kedjorna först skilt några gånger, för att sedan kasta alla bollar/kedjor på en gång. Maträtt kan bytas ut eller kombineras med t.ex. färger/städer/yrken/länder/djur osv.

## 2. Titta på filmen (10 minuter)

**Film:** "Kraftöverföring"

När ni tittar färdigt på filmen så får du antingen summera filmen fritt med din klass, eller så kan du också välja att fråga någon av dessa frågor:

- *Vad handlar filmen vi just såg om?*
- *Minns du något speciellt från filmen?*
- *Finns det några skolämnen som du tycker att filmen berör?*

### 3. Evolutionsleken (10 minuter)



**Antal spelare:** Hela gruppen

**Spelrum:** Relativt rymligt, flytta t.ex undan stolar och bänkar i klassrummet

**Spelförlopp:** Innan ni börjar övningen, berätta och visa för din grupp hur de olika klasserna rör sig runt i rummet och hur de talar eller vad de säger. Du hittar exempel här under övningens beskrivning.

Deltagarna går runt i rummet som backstugusittare, när de träffar en annan backstugusittare gör de sten-sax-påse och vinnaren gör en klassresa uppåt till nästa samhällsklass, alltså bonde, förloraren går ner ett steg (man kan dock inte gå lägre ner än backstugusittare). Man kan endast göra sten-sax-påse mot någon av samma samhällsklass. När en bonde träffar en annan bonde upprepas samma sak och den vinnande bonden blir adel. När man som adel vinner blir man präst och till sist kunglighet. När man blivit kunglighet och vinner mot en annan kunglighet är man klar och står och ser på resten av leken. Leken fortsätter tills alla till sist är kungliga eller det inte längre finns någon att göra sten-sax-påse med. Gruppen kan med fördel ta ögonkontakt och hälsa på varandra när de möts.

#### Exempel:

**BACKSTUGUSITTARE** - Rör sig långsamt runt med huvudet nedböjt och krokig rygg.  
Fras eller ljud: Ett tyst "Ursäkta, goddag".

**BONDE** - Rör sig snabbt runt med breda steg och ett verktyg på axeln, glad.  
Fras eller ljud: Visslar

**ADEL** - Går med näsan i vädret och en dömande blick. Händerna som att man håller upp sin kjol från att falla till marken.  
Fras eller ljud: Fnyser

**PRÄST** - Skrider långsamt och heligt runt i rummet med blicken höjd mot himlen och händerna knäppta.  
Fras eller ljud: "Amen" eller "Herren vare med er"

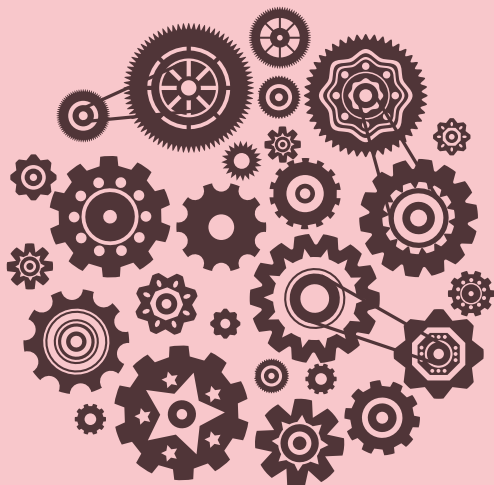
**KUNGLIGHETER** - Går med en hand över hjärtat och tittar vänligt ut över sina undersåtar.  
Fras eller ljud: Ett högljutt med vänligt "Kära undersåtar"

## 4. Maskiner (10-15 minuter)

Gruppen ska tillsammans med sina kroppar bygga en stor maskin. Beroende på gruppen kan man antingen ge dem fria händer att hitta på en maskin eller ge dem riktlinjer för vilken typ av maskin de ska bygga. Observera att det inte behöver vara en befintlig maskin utan kan också vara en fantasimaskin. Du hittar exempel på maskiner nedanför övningens beskrivning.

En deltagare börjar med att gå upp på golvet och vara en del av en maskin med hjälp av en repetitiv rörelse och ett ljud. Som en robotarm i en maskin. En efter en fortsätter sedan att komplettera maskinen tills hela gruppen är en del av maskinen. När hela gruppen är en del av maskinen kan man låta dem hålla på i en liten stund. Sedan låter du gruppen bygga flera maskiner på samma sätt.

Gruppen kan också delas in i flera små grupper och göra egna maskiner i grupperna. Men rekommenderas att man gör åtminstone en eller två maskiner tillsammans med hela gruppen först. En smågrupp behöver åtminstone ha fem personer. De små grupperna kan sedan visa sina maskiner för varandra.



### Exempel på maskiner:

- Bananskalar-maskin
- Bilbyggare-maskin
- Studsbolls-maskin
- Riskorns-maskin
- Popcorns-maskin
- Pappersflygplansvikar-maskin
- Ballongdjurs-maskin



# TACK!

Kul att ni tog er tiden att utföra det dramapedagogiska arbetet i anslutningen till kortfilmerna.

Vi hoppas att materialet har bidragit till vidare fördjupning och intresse och att ni haft givande stunder tillsammans!

Om du har frågor om materialet, museet som klassrum, Stundars friluftsmuseum eller Brages friluftsmuseum kan du kontakta oss på:



## Museerna:

Stundars friluftsmuseum  
[info@stundars.fi](mailto:info@stundars.fi)

Brage friluftsmuseum  
[info@vasabrage.fi](mailto:info@vasabrage.fi)

Vi som skapat det  
dramapedagogiska materialet:

Julle Vestman, Scenkonstpedagog  
[julle.vestman@outlook.com](mailto:julle.vestman@outlook.com)

Lina Johansson, Scenkonstpedagog  
[johansson.lina99@gmail.com](mailto:johansson.lina99@gmail.com)

## Hälsningar:

**Scenkonstpedagogerna Julle Vestman & Lina Johansson**

Tack till projektets finansiärer:

Stiftelsen Brita Maria Renlunds minne, Harry Schaumans Stiftelse, Svenska kulturfonden,  
Svensk-Österbottniska samfundet

Materialet är skapat 2023