



Lärarhandledning till: Serien Kom ketchup

Muntligt berättande och dramaturgi för åk 2-3.

10 program musik à 9 minuter

Beställningsnummer tv101233

Projektledare: Malin Nygren

Producent: Kalle Brunelius

Om programmet

Två tomater var ute och gick. Då kom en bil och körde över den ena tomaten. Då sa den andra tomaten: - Kom ketchup så ska jag ge dig tre bra tips på hur du ska berätta en historia.

Kom ketchup är ett lekfullt program som vill ge några enkla tips på hur du blir en bättre muntlig berättare och handlar om både retorik och dramaturgi.

Programmet är en tävling mellan två lag bestående av barn ur klass två och tre som berättar var sin historia. Det laget som berättar bäst vinner.

Varje avsnitt av *Kom ketchup* har en viss inriktning, t ex Tänk innan, Bra början eller Hålla tal, lagen får då i uppdrag att berätta en historia som är just t ex en bra början.

Inslaget *Tomatens tre tips* ger programmets expert Tomaten lagen knep för att vässa sina framföranden. Tomaten är också den domare som med hjälp av Ketchupeffekten har avgörandet i sin hand.

Användning

I Lpo94 har muntligt berättande varit lika framskrivet som det skrivna språket och i Lgr11 blir det muntliga än viktigare. Att kunna förklara, berätta och beskriva såväl som att debattera, argumentera och övertyga krävs idag inte bara i svenskämnet. I kunskapskraven i matte måste man kunna förklara hur man tänkte när man löste talet. I SO måste man kunna argumentera och presentera något med tekniska hjälpmedel.

Dagens läromedel för de yngre barnen fokuserar trots det här ofta på att läsa och skriva. Att tala och lyssna är något som lärare vill prioritera, men det tar tid att leta material eller konstruera egna övningar. En lärare uttryckte det så här:

- Elever ska ha rätt att få redskapen för att uttrycka sina tankar och känslor på bästa sätt.

Kom ketchup gör det roligt och möjligt att träna på ett enkelt sätt. Visa ett av programmen och lek sedan själva!

I *Kom ketchup* lyfter vi på berättarkonstens och retorikens grundstenar. För att få en nerv och spänning i programmet är det utformat som en tävling där ketchupeffekten får avgöra vem som vinner. I varje avsnitt presenterar vi en eller flera övningar man kan göra med barnen. I handledningen finns både övningar som är med i programmet och övningar som inte känns igen. Alla är utformade för att väcka lust och glädje kring berättande.

Det handlar både om att berätta fritt och med vissa ramar. I programmet får man också lära sig dramaturgens grunder och att publiken är lika viktig som talaren.

Alla övningar som barnen gör i programmet passar bra att göra i klassrummet också. Vi beskriver därför här alla övningar noga. Programmen är tänkta att ses i sin helhet förstås, men de passar även bra att visa som klipp. Att visa Tomatens tre tips kan vara ett spännande sätt att starta en lektion. Eller varför inte lyssna på introduktionen av en övning och låta eleverna själva göra den i klassrummet. Sedan kan man ju titta på hur barnen i programmet gjorde.

Avsnitt i serien

- 1. Tänk innan**
- 2. Bra början**
- 3. Snyggt slut**
- 4. Saga**
- 5. Rolig historia**
- 6. Återberätta**
- 7. Argumentera**
- 8. Hålla tal**
- 9. Sälja**
- 10. Upp och ner**

UPPVÄRMNING I ALLA PROGRAM:

Precis som inför idrott kan det vara bra att värma upp när det är dags att berätta. Uppvärmningen väcker nyfikenheten och fantasin om det nu skulle behövas. I *Kom ketchup* värmer lagen upp med en uppvärmning som heter "Som tur är, men oturligt nog". En person börjar exempelvis säga: - Som tur är hade jag på mig både hängslen och livrem när jag gick på disco. Sedan fyller nästa i: - Men oturligt nog var jag tvungen att gå på toaletten. Sedan hoppar det vidare till nästa person som säger: - Men som tur var hade jag oljat hängslespännena. I uppvärmningen kan man vara hur många som helst även om en mindre grupp nog är att föredra. Sista personen avslutar uppvärmningen.

Låt eleverna pröva detta i klassrummet innan ni jobbar vidare med olika muntliga övningar så släpper spänningar och hämningar lite grann. Övningen kan varieras hur mycket som helst. När eleverna är trygga i formen vågar de bli ännu frimodigare i sitt improviserade.

Att skapa ett tryggt klassrumsklimat är ju A och O för att elever ska våga utveckla sitt talande och berättande. Improvisationer är ett bra sätt att nå dit.

PGM 1: TÄNK INNAN

Innan du ska berätta något kan det vara bra att tänka till. Men vad ska du då tänka på? Det får du reda på i första programmet av *Kom ketchup*. Lagen får i uppgift förbereda sig väl och sedan berätta en historia om tre saker som de får se och till sin hjälp får de som vanligt Tomatens tre tips.

Tomatens tre tips

TIPS 1 Repetera om du kan

TIPS 2: Tre djupa andetag

TIPS 3 Publiken är naken

ÖVNINGAR PGM 1:

1. Tre saker – Tänk innan

Välj tre saker eller bilder som eleverna parvis får använda för att skapa sin historia. Låt dem förbereda sig och sedan berätta sin historia för klassen eller i mindre grupper.

2. Rubriken

Dela upp lag med två personer i varje. Låt lagen skapa en rubrik som de sedan ger bort till ett annat lag. Sedan får lagen skapa en historia om rubriken de fått och därefter berättar de historien om rubriken för det andra laget.

PGM 2: BRA BÖRJAN

För att få någon att lyssna på en historia gäller det att få till en bra början. Men vad ska du tänka på? Det får du reda på i andra programmet av *Kom ketchup*. Lagen får i uppgift att berätta en bra början med hjälp av tre saker. Till sin hjälp har de tomatens tre tips.

Tomatens tre tips:

TIPS 1 Fixa schysst huvudperson

TIPS 2 Ändra något

TIPS 3 Börja bråket

ÖVNINGAR:

1. Tre saker – Bra början

Välj tre saker eller bilder som ett par får använda för att skapa en bra början. Låt de förbereda sig och sedan berätta sin början för övriga klassen eller gruppen.

2. Stafetten – Bra början

Utgå från ett vykort och/eller en sak som den första deltagaren berättar en mening om. Efter det så hakar nästa deltagare på med en mening och så skapas gruppen tillsammans en bra början.

3. Problemet

En historia kan också börja med ett problem. Hitta på olika problem som är bra igångsättare.

Ex "En dag tog maten slut på lunchen", "En torsdag regnade det in i skolan.."

PGM 3: Snyggt slut

Ett snyggt slut är inte det lättaste men i program tre av *Kom ketchup* så tipsar tomaten om hur du får till ett snyggt slut. Sen gäller det för dig att knyta ihop säcken på din historia

Tomatens tre tips:

Tips 1 Sluta bråket

Tips 2 Inga lösa trådar

Tips 3 Våga överraska

ÖVNINGAR:

1. Tre saker – Snyggt slut

Berätta ett snyggt slut på en historia genom att välja tre saker eller bilder som ett par får använda för att skapa ett bra slut. Låt de förbereda sig och sedan berätta för övriga klassen eller gruppen.

2. Känslig kombination

I denna övning så kombineras andra och tredje programmet. Låt ett lag skapa en bra början och låt sedan nästa lag sätta ihop ett snyggt slut. För att hjälpa lagen kan de få en känsla de ska förmedla. Om början exempelvis har känslan glädje kan slutet ha känslan hunger. Sedan byter lagen ordning och får nya känslor.

PGM 4: Saga

Det var en gång ett program i ett land väldigt nära där du fick tips på hur du kan berätta en saga. Programmet heter *Kom ketchup* och som vanligt ger tomaten dig tre tips för att få till en fin berättelse.

Tomatens tre tips:

Tips 1. Det var en gång

Tips 2. Motsatsen är grejen.

Tips 3. Tänk tre

ÖVNINGAR:

1. Tre saker – Saga

Låt lagen berätta en saga utifrån tre saker. Sakerna behöver inte vara klassiska sagoväsen utan kan vara vad som helst. Sen gäller det för lagen att skapa en saga ifrån de olika sakerna.

De olika sakerna kan också bytas ut till en miljö (ex skog), en person (ex Knut) och en sak (ex blomma.)

2. Skruva till en saga

I denna övning får lagen lära sig måla ut en redan känd historia. Paren får i uppgift att ta en känd saga och förändra den så mycket det bara går. Kanske är Snövit

allergisk mot äpple och vägrar äta av det förgiftade äpplet eller så är kanske rödluvan en robot.

PGM 5: Rolig historia

Att göra en rolig historia är inte det lättaste men efter tre tips från tomaten tar sig lagen an utmaningen i femte programmet av *Kom ketchup*.

Tomatens tre tips:

Tips 1 Skratta inte åt eget skämt

Tips 2 Stressa inte

Tips 3 Testa tystnad

ÖVNINGAR:

1. Tre saker – Rolig historia

Låt deltagarna parvis berätta en rolig historia utifrån tre saker. Eftersom övningen är ganska svår kan det vara bra att tipsa om andra roliga historier där de kan hämta inspiration.

2. Den var o-rolig

I denna övning får lagen i uppdrag att ta en rolig historia och försöka göra den så tråkig som möjligt. Men det kan ju ibland också göra historier väldigt roliga på ett annat sätt som ni kanske märker.

3. Oväntat och tokigt

Det blir ofta roligt när det händer oväntade saker – ex Sanna sätter strumporna på händerna, glassgubben säljer korv eller Knut åker skidor på gräset. Hitta på egna motsatsroligheter och bygg historier kring det.

PGM: 6 Återberätta

När du vill återberätta något som du sett kan du nog märka att det inte alltid blir så som du vill. I program sex av *Kom ketchup* handlar det om att återberätta något som du sett.

Tomatens tre tips:

Tips 1 Tänk på lyssnaren

Tips 2 Våga skala

Tips 3. Måla med orden

ÖVNINGAR:

1. Vad såg du?

Parvis får eleverna förbereda något som händer i klassrummet. Sedan får de spela upp händelsen för varandra och den andra gruppen får sedan återberätta vad som hänt så målande och spännande som möjligt.

2. Kommentatorerna

Övningen går i stort ut på samma sätt som övning 1 men istället för att återberätta det efteråt så kommenterar laget det direkt istället. En fördel kan vara att laget som spelar upp scenen inte får säga något.

PGM: 7 Argumentera

I program sju av Kom ketchup så är det dags att tycka till. Lagen i programmet får argumentera för eller emot att det har blivit tillåtet att ha dinosaurien Tyrannosaurus Rex som husdjur. Vad tycker du?

Tomatens tre tips:

Tips 1 Sätt upp ett mål

Tips 2 Byt planhalva

Tips 3 Kolla kroppen

ÖVNINGAR:

1. Argumentera mera

Låt grupper om två elever skriva lappar om något de är för eller emot. Sedan får två grupper argumentera om en sak som dras bland lapparna. En grupp är emot och en grupp är för. För att göra övningen extra rolig kan det vara bra att tipsa om att skriva lite konstiga grejer på lapparna exempelvis att åka sopbil till skolan, alla hundar ska få gå lösa/ vara kopplade.

PGM: 8 Hålla tal

Har du någon varit på en fest där någon hållit ett tråkigt tal? Kolla på program åtta av *Kom ketchup* så kan du tipsa om hur man får till ett fint och kul tal.

Tomatens tre tips:

Tips 1 Säg något kul

Tips 2 Berätta en anekdot

Tips 3 Håll talet kort

ÖVNINGAR:

1. Tala till en av tre

Talarna får välja en av tre saker som de vill hålla sitt tal till. Sen måste de använda de andra två sakerna i sitt tal. Exempelvis är sakerna en tvättmaskin, en kortlek och en ren. Då kan tala låta: - Kära ren. Jag behöver väl inte berätta att du inte behöver en tvättmaskin för att vara ren. Grattis på födelsedagen. Oj vilket kort tal och vilken kort lek.

2. Jag är ingen talare...

Grupper om två eller fler får i uppdrag att komma på så många kul sätt som det bara går att börja ett tal på med starten: - Jag är ingen talare och heller ingen neanderthalare eller jag är ingen talare och då sätter jag mig ner nu.

PGM: 9 Sälja

Vill DU bli bättre på att sälja saker och göra bra reklam? Jag tänkte väl det. Då ska du titta på nionde avsnittet av *Kom ketchup*. För då handlar programmet om att sälja saker.

Tomatens tre tips:

TIPS 1 Det kunden behöver

TIPS 2 Din grej är bra

TIPS 3 Något på köpet

ÖVNINGAR:

1. Tre saker säljer inte sig själva

Eleverna jobbar i par och får tre saker de kan välja mellan att sälja. Sedan ska de använda de andra två sakerna för att sälja den tredje saken. Den andra personen får vara kund.

Exempel: De tre sakerna är en höna, fiskespö och schackbräde.

– Köp den här hönan. Den älskar att spela schack och har du ingen mat hemma ger den sig ut och fiskar med sitt eget fiskespö.

PGM: 10 Upp och ner

I tionde programmet av *Kom Ketchup* vänder vi upp och ner på alltihop. Då ska det handla om hur du kan skruva till en historia så mycket det går.

Tomatens tre tips:

Tips 1 Börja från slutet

Tips 2 Säg motsatsen.

Tips 3 Förstör poängen

ÖVNINGAR:

1. Den svåra konsten att vara konstig

Lagen får tre saker som de ska berätta en historia om. Uppgiften är att göra den så oväntad och märklig som det går. Flygplan simmar, hästar kör buss och fjärilar är hemliga spioner.

2. Vad säger du?

Lagen får i uppgift att berätta en känd saga eller historia. Grejen är att det ska ändra den så mycket att övriga klassen måste gissa sig till vilken saga eller historia det handlar om.