

Indledning

Jeg er en studerende fra Slagelse pædagog seminarium, som i min 2 praktik periode i institutionen Søbjerggård Børnegård, har valgt at lave et æstetisk drama/musik projekt. Når jeg siger æstetisk projekt, mener jeg et projekt, hvor indtryk gøres til udtryk, at eksempelvis en fortælling dramatiseres og spilles som skuespil. Projektet er bygget op omkring en historie, som omhandler fantasi øen, Dyre-lyre-land, hvorpå der befinder sig 5 forskellige byer. Hver by har hver deres magisk talende dyr og hver deres kultur. Udover dette har dyrene hver deres specielle måde at hilse på hinanden, som indebærer brugen af forskellige kropsdele eks: Sælerne hilser på hinanden med lufferne. Denne historie fortælles via gulvteater og ud munder i et lille teaterstykke, som børnene skulle agerer.

Dette er yderligere et projekt, som tager afsæt i de 7 intelligenser og som igennem forskellige aktiviteter prøver at få flest af disse i spil. Kort sagt er dette projekt bygget op omkring et univers, der opfordrer til og tager afsæt i leg, læring, sang, dans, fantasi og fortælling. Et univers hvor børn i forskellige aldersgrupper kan være med og en del af fællesskabet, på hver deres niveau. Sidst men ikke mindst passer projektet ind i Søbjerggård Børnegård's læreplaner. Under oktober og november er temaet: Krop og bevægelse. Herunder passer teater og brugen af kroppen til udtryk og leg jo godt ind.

Målformulering

Jeg udførte nogle forskellige aktiviteter med børnehavebørn i alderen 3 til 5 år. Mine mål med projektet var følgende:

- At arbejde med at give børnene en god musikalsk oplevelse.
- At arbejde med at styrke børnenes fortælleevne og lade dem bruge deres fantasi og forestillings evne, dermed øge selvtilliden.
- At arbejde med at stimulere børnene motorisk og sprogligt, dermed øge selvtilliden.
- At opbygge et fælles "lege"- univers, hvor alle børn kunne være med.

Jeg gik den første dag meget foran børnene, men som dagene skred frem og forløbet blev kendt for børnene, gik jeg, når det var muligt, ved siden af børnene.

Målgruppen

Jeg valgte en gruppe børnehavebørn i alderen 3 til 5 år, velvidne at der ville være et meget stort spænd i forhold til hvilke kompetencer og niveauer, disse aldersgrupper besidder. Hos mig vægtede det dog højeste, at børnene fra "min" stue fik en fælles sjov oplevelse frem for, at jeg tog en enkelt oplagt - og måske nemmere - gruppe så som storebørnsgruppen. For mig var det et personligt mål, at få dette projekt tilpasset mest muligt, så alle børn kunne være med på hver deres niveau. Derfor er projektet også bygget op ud fra Howard Gardernes 7 intelligenser, og i hver enkelt aktivitet har jeg prøvet at få flest mulige af disse intelligenser i spil.

Projektet med drama/musik er oplagt for storebørnsgrupper, altså børn i 5 års alder, netop fordi de ofte har en veludviklet fantasi og et veludviklet sprog. I denne alder kan de fleste synge rent og

følge en melodi. Spontansang er i denne alder barnets egen musikalske udtryksform. De har også et stort repertoire af sange og kan nemt forholde sig til nye.

Yderligere kan de fleste 5-årige børn forholde sig til forskellige begreber, så som højre og venstre, og kender navnene på de fleste kropsdele. Denne gruppe kan også deltage i fælles leg i længere tid, da de også har evnen til at følge sociale spille regler og samarbejde med andre børn¹ De 5-årige var altså oplagt til så stort et projekt, som både indeholdt historien, som de skulle huske, sangene der skulle læres, og skuespillet, som skulle udøves. Dog var jeg opmærksom på, at selv for de store børn kan dette være en udfordring.

For at gøre projektet "børnevenligt" for de mindre børn på 3-4 år er der lagt en tydelig, genkendelig og klar ramme om hver enkelt dag. Denne ramme skulle ikke kun give en fornemmelse af programmets begyndelse og afslutning men også skabe en genkendelsesglæde hos alle børnene. Yderligere er der i aktiviteterne gjort plads til, at de mindre børn kan nøjes med at nynne med eller blot lave fagter. Nogle af bevægelsesmønstrene i sanglegene og teaterstykket er også lavet ud fra de fysiske og grundlæggende bevægelses mønstre, som denne målgruppe kan være med på så som at krybe, kravle og løbe.

Børn i denne alder kan have svært med at koordinere flere forskellige bevægelsesmønstre på en gang, hvilket ofte skyldes at de bruger al deres opmærksomhed på de enkelte bevægelser, og dette er også en gruppe, som løser mange opgaver via mesterlære. Derfor valgte jeg at lave mange gentagelser i bevægelsesmønstrene og jeg gav samtidig, børnene mulighed for at imiterer mig som voksen, når jeg gik foran og muligheden for at imiterer hinanden. Endnu en ting som jeg tog højde for var, at denne målgruppe ofte har størst udbytte ved at få introduceret en enkelt leg af gangen, og efterfølgende tog den næste leg gerne tage afsæt i den gamle. Dette gør det lettere for de små at være med, da de kan søge inspiration i den gamle leg.

Rammefaktorer

Institutionen, som jeg er i praktik hos, har et stort bevægelses lokale, som jeg fik stillet til rådighed. Det ligger på 1. sal næsten fri for støj. Rummet er stort og lyst og her er gode bevægelsesmuligheder, yderligere er der et pulterkammer, hvor jeg kunne gemme ting væk fra nysgerrige øjne. Projektet forløb to gange over en 3 dagsperiode (onsdag til fredag) Jeg mødte ind ca. kl. 09.30 for at gøre klar til at starte kl. 10.00, da jeg havde børnene fra 10.00 til 11.00. Hver dag var nøje planlagt, og jeg havde forberedt og lært forskellige sange, lege og fortællingen.

Antallet af deltagere var meget varierende i de forløbende dage, men lå på ca. 15 -19 plus stuens to pædagoger, som fungerede både som observatører og hjælpere.

Indhold:

Herunder kan man læse nærmere om mit program for de forskellige dage.

Både på første, anden, tredje og fjerde dag startede jeg med, at samle børnene om en rød pude i en cirkel og synge sangen: Dav dav alle sammen. Derefter fordelte jeg børnene i små grupper efter højde på en stor rød madras og fik sat børnene ned og gjort klar til fortælling. Så tog jeg de

¹ Trads, tidlig registrering af sprogudvikling, specialpædagogik forlag. 5. Oplag 2008 s.45-46.

"magiske" sæbebobler frem og introducerede remsen: "*Sæbeboble tryl for os*". Fortællekisten blev derefter åbnet med sæbebobler og så startede gulvfortællingen om Dyre-lyre-land. Efter fortællingen blev børnene igen samlet i en rundkreds ude på gulvet og sanglegen "Kittekat" blev leget og sunget. Her står børnene i rundkreds og agerer de dyr, der synges om. De tager hinanden i hænderne i omkvædet og danser rundt. Til afslutning sang vi sangen: Farvel nu til alle...

Onsdag i den første uge delte jeg yderligere børnene op i grupper og tog et stilbillede. Her skulle Børnene viser, hvordan dyrene som de nu præsenterede fra Dyre-lyre-land, bevæger sig og ser ud.

Torsdag lavede vi ud over ovenstående program også en trommestop leg. Mens tromme spillede agerede børnene et angivet dyr og deres måde at hilse på hinanden på, når trommen stoppede sat de sig ned. Et nyt dyr blev angivet, og trommen spillede videre.

Fredag blev teaterstykket vist via gulvteater og derefter blev selve skuespillet øvet. Til sidst blev der på stuen uddelt papirer med billede af børnene selv, og figurer som skulle farvelægges. Disse tegninger blev sat i børnenes mappe med fortællingen om Dyre-lyre-land. Dette var for at børnene havde nogle ting i deres mappe de kunne tage ud og snakke og mindes om.

Næste onsdag fulgte nøjagtigt første fredags program bortset fra, at der ikke blev leget trommestop legen eller tegnet. Her var skuespillet og indlæringen af dette i fokus. Yderligere blev kostumerne delt ud til alle børnene.

Torsdag i anden uge blev brugt på at øve skuespillet i salen og øve replikkerne til samlingerne på stuen.

Fredagen i den anden uge var den sidste dag og her blev skuespillet vist om formiddag for børnehaven og om eftermiddag for forældrene.

Aktivitetsplanen:

Der har i forbindelse med dette projekt været en del planlægning og jeg har gjort mig en lang række refleksioner, som man herunder kan læse om.

1. Sangene: Dav dav alle sammen og Farvel nu til alle.

Mål for aktiviteten:

Målet er her, at skabe en tryk og genkendelig ramme omkring dagens program, så børnene ved, hvornår programmet starter og slutter. Yderligere giver sangene børnene mulighed for at være med på hver deres niveau. Her er mulighed for at synge, nynne eller bare være med i fagterne. Ud over at sangene fungerer som ramme, er de også aktiviteter, som vil få forskellige intelligenser i spil. Her er tale om både den kropslige, den rumlige, den musikalske og den sproglige intelligens. Sangaktiviteten kan yderligere give en følelse af sammenværd.

Metoder: Sang

Midler: Sangen bliver udskrevet til de voksne.

2. De magiske sæbebobler introduceres. *(Remse: Sæbeboble tryk for os)*

Mål for aktiviteten:

Her bruges sæbeboblerne, som et spændingselement og samtidig er der her en tilhørende remse, som skal læres, så her kommer den sproglige intelligens og fantasien i spil.

Metoder: Remse

Midler: Sæbeboble

3. Gulvfortællingen om Dyre-lyre-land

Mål for aktiviteten:

Her introduceres børnene for en ny fortælling, som forhåbentlig vil sætter gang i fantasien og fange børnene. Børnene vil blive præsenteret for nye ord og begreber samtidig med, at de vil blive stimuleret visuelt i form af de ting, som kisten løbende præsenterer. Her er det den sproglige og interpersonelle intelligens, som er i fokus.

Metoder: Her benyttes fortælling og dramatisering via gulvfortælling.

Midler: Fortællerkisten med dagens tilhørende indhold.

4. Sangleg: "Kittekat".

Mål for aktiviteten:

Her er igen en aktivitet, hvor børnene kan være med alt efter niveau. Her er mulighed for at synge, nynne, agere dyr eller bare være med i dansen. Her handler aktiviteten om at styrke børnenes selvtillid til at stå frem i forsamlinger og udtrykke sig kropsligt. Her er både den kropslige, den rumlige, den musikalske og den sproglige intelligens. Sangaktiviteten kan yderligere give en følelse af sammenværd.

Metoder: Sang

Midler: Sangen Kittekat.

5. Stilbillede.

Mål for aktiviteten: Fotos bruges ikke kun som dokumentation for dagens forløb, men gemmes også til at sætte på "diplomerne" børnene får. Børnene får samtidig også mulighed for at vise via. Kropssprog, hvad de har lært. Her er den kropslige intelligens og den interpersonelle intelligens.

Metoder: Stilbillede

Midler: kamera.

6. Huskeleg:

Mål for aktiviteten:

Dette er en leg, som stimulerer børnenes hukommelse og som forbinder forskellige begreber til ting på kortet. Dette er også et redskab, hvor jeg, som den styrende, kan se, hvor meget børnene har taget historien til sig. Igen er det en aktivitet, hvor det handler om at være på og udtrykke sig. Her er der fokus på den sproglige intelligens.

Metoder: Huskeleg

Midler: Her benyttes fortællerkisten

7. Trommestop leg kombineret med fortælling.

Mål for aktiviteten:

Dette er en leg, hvor børnenes indlevelsesevne og fantasi kommer i spil. Legen skal ikke kun være sjov og ballade, men også et samspil mellem børn og voksne. Her skal den voksne gå ved siden af børnene efter et stykke tid og tage de forslag, børnene kommer med til efterretning. Her fungerer trommen, som en styrende ramme for, hvornår man bevæger sig og hvornår man sætter sig ned. Her er alle intelligenser i fokus: den logiske, den musikalske, den sproglige, den interpersonelle, den intrapersonlige, den rumlige og kropslige intelligens.

Metoder: Leg

Midler: Tromme

8. Tegning

Mål for aktiviteten:

Her er der mulighed for at hyggesnakke om dagenes forløb og samtidig får børnene mulighed for at øve deres fine motorik. Skabeloner og figurerne er til inspiration og hjælpemidler. Her er det den sproglige og kropslige intelligens, som er i fokus.

Metoder: Tegning

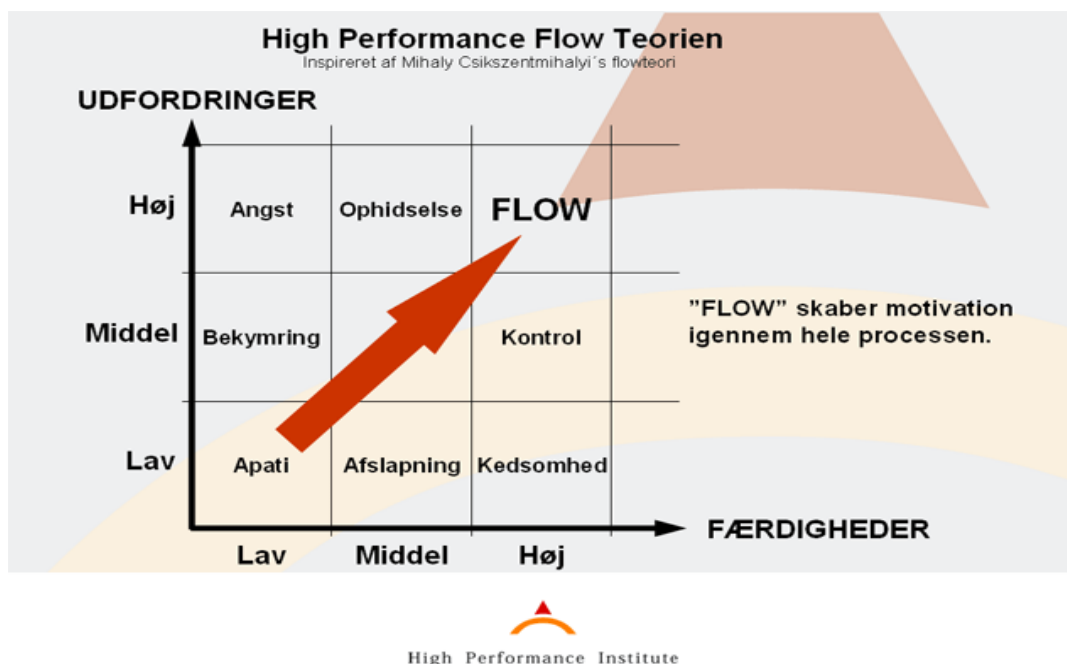
Midler: Farver, tusser, skabeloner, blankt papir og figurer.

Forudsætninger: Ca. 22 børn i alderen 3 til 5 år.

Lærerprocesser:

Flow:

Ved hjælp af flow teorien, vil jeg kort forklare, hvorfor gennemførelsen af projektet bl.a. forløb så godt. Psykologen Mihaly Csikszentmihalyi er den vigtigste forsker af Flowteorien. Den teori er kort skitseret, en teori, som beskriver, hvor vigtigt det er, at der er harmoni og sammenhæng mellem de udfordringer, man stiller børnene, og de kompetencer børnene besidder. Hvis udfordringerne er for høje/ lave i forhold til ens kompetencer resulterer dette i disharmoni. Som et eksempel kan tidsfaktoren nævnes, da denne (ca. 20 - 40 min) var tilpasset dagens program og følingen efter børnenes koncentrations evne. Herved undgik jeg, at børnene røg ud af flow pga. kedsomhed.²



3

Howard Gardners teori:

Jeg har valgt at bruge Howard Gardners teori til at analysere mit projekt, som jeg har gennemført med min målgruppe. Howard Gardners teori giver mulighed for at få en forståelse af barnets indre kompetencer. Under aktiviteterne prøvede jeg på, at få flest mulige af de 7 intelligenser i spil, for at inkludere alle børnene.

Herunder vil jeg kort beskrive de 7 intelligenser.

1. **Den kropslige – kinæstetiske intelligens:** At kunne forestille sig en bevægelse og gennemføre den.⁴

² <http://www.gsweb.dk/nif/Aktivitetsloeb%20med%20adfaerdsvanskelige%20boern.doc> d.10/6/09 kl.15.00

³ <http://www.high-performance-institute.dk/uploads/flowteori.gif> d.10/6/09 kl.15.00

⁴ "Musik & pædagogik" af Kirsten Fredens redigeret af Elsebeth Kirk s. 122

Børnene fik under projektet brugt denne intelligens under de forskellige sange og bevægelsesaktiviteter.

- 2. Den rumlige eller spatielle intelligens:** At kunne orientere sig rumligt, dvs. retningsmæssigt (højre og venstre), at bestemme afstande og former og at kunne danne sig et indre forestillingsbillede.

Børnene fik brugt denne intelligens under bl.a. Kittekat sangen og tromme legen.

- 3. Den musikalske intelligens:** At kunne opfatte og gengive forskellige lyde og at kunne skelne mellem musikkens elementer (bl.a. melodi, akkorder, rytme, tempo).

Denne intelligens fik børnene brugt under de forskellige sange.

- 4. Den sproglige intelligens:** At kunne forstå og bruge det verbale sprog.

Denne intelligens blev brugt gennem hele forløbet bl.a. ved fortælling, sang, leg.

- 5. Den logisk - matematiske intelligens:** At kunne planlægge og tænke i sekvenser.

Denne intelligens blev brugt under de forskellige sange, da børnene skulle huske rækkefølgen, de forskellige dyr kom i de forskellige vers. Den blev også brugt under fortælling, da de skulle huske forskellige detaljer om byerne.

- 6. Den intrapersonlige intelligens:** At have styrke på sine egne følelser, at kunne forarbejde og udtrykke selvet.

Denne intelligens blev brugt bl.a. under rundkreds legen, hvor de på skift skulle ind i midten og agere dyr.

- 7. Inter personlige intelligens:** At kunne læse andre menneskers følelser, adfærd, motivationer og intentioner dvs. at kunne reagere empatisk.

Denne intelligens blev brugt under selve udførelsen af skuespillet, hvor børnene ikke kun skulle sætte sig i en andens sted- eller rettere et andet dyr - men også vente på tur, give plads til og vente på hinanden.

Hvert barn har sin måde at lære på, altså hver sin læringsstrategi, hvilket jeg har været opmærksomme på ved at tilrettelægge programmet, så flest mulige af barnets kompetencer kom i spil.

Min rolle var primært at gå foran børnene igennem starten projektet, for at de kunne lære via. mesterlære, men både på anden og sidste dag vekslede jeg mellem at gå foran og ved siden af børnene. Her var der bedre plads under skuespillet til, at lade børnene komme med input. Genkendelighed af dagens program og legene gjorde også, at jeg lettere kunne gå ved siden af på de to sidste dage.

Tegn:

Under det meste af forløbet var der mulighed for, at jeg selv kunne observere børnenes reaktioner, og jeg kan ud fra mine egne indtryk, forældres kommentar, pædagogernes observationer og fotos se, at børnene generelt har været meget optaget og aktive under alle aktiviteterne. Andre tydelige tegn var de mange smil og glædes hyl, som kom gennem hele projektet. Det kom også flere udsagn fra flere børn og forældre om, hvor sjovt børnene syntes, at det havde været.

Børnenes engagement blev også tydeligt, da de flere gange spurgte om, vi ikke skulle gentage nogle af legene. Endnu et tegn var, da flere af børnene efter uger efter projektet gik og sang brudstykker af de nye sange, de havde lært. Jeg så også, hvordan de mere indadvendte og stille børn blev mere udadvendte, som dagene gik, hvilke jeg ser som et tegn på tryk. Et sidste og afgørende tegn er, at jeg efter endt projektforsløb i børnehaven, har fået respons fra en række forældre om, at deres børn havde nydt det og gået og øvet replikker derhjemme.

Vurdering:

Min oprindelige intention var, at jeg skulle udføre et projekt for børn i alderen 3- 5 år, hvilket godt kunne have været en udfordring for mig i forhold til mit planlagte program. På trods af de forskellige børns niveauer, syntes jeg selv, at jeg formåede at tilpasse programmet, så det kunne inkludere næsten alle.

Rammerne har været tydelige og trygge og har formået at favne bredt. Dette har jeg kunne konstatere både under selve udførelsen af projektet men også efterfølgende, hvor jeg har set foto og filmen af skuespillet. Næsten alle har udvist koncentration, interesse, stor glæde samt spænding. Tegn, som jeg tolker, som værende indikatorer for, at min ramme og aktiviteter var egnet for hele gruppen på trods af aldersforskellene. Yderligere så jeg, disse, som værende tegn på, at børnene var i flow. Børnenes udråb, smil, glæde og nærvær, viste mig, at der var harmoni mellem de udfordringer, jeg gav dem og de kompetencer hvert barn besad. De havde altså mulighed for at engagere sig i aktiviteterne på hver deres niveau.

I min overordnede ramme for projektet, eksempelvis goddag og farvelsangene, var jeg opmærksom på at fastholde et genkendeligt og fastlagt mønster igennem alle dage. De mange gentagelser, mener jeg, har bevirket, at børnene har følt sig trygge og fortrolige med aktiviteterne.

Efter første dag kunne jeg dog konkludere, at jeg skulle have fokus på at være mere rummelig. Der skulle være mere plads til børnenes egne spontane fortællinger, ønsker og forslag, hvilket, jeg i de efterfølgende dage kunne konstatere, gav meget mere ro på både mig og børnene. Det, at børnene fik lov til at være med til at påvirke programmet, var min måde at anerkende børnene på. Jeg så pludselig deres "afbrydelser" som positive udtryk for deltagelse og ikke som irriterende afbrydelser.

Det lykkedes mig at få næsten alle med, fordi jeg hele tiden var opmærksomme på, om nogen "faldt fra" eller ikke kunne følge med motorisk. Her gav jeg tid og rum til at demonstrere og hjælpe dem, som havde det svært ved at lave forskellige bevægelser. Yderligere fungerede de to pædagoger fra stuen som en stor hjælp, da de var meget opmærksomme på de børn, som havde det svært. Her trådte de til som støtte, hvilke undtvejl har hjulpet.

En del af succesen og inklusionen, mener jeg, skyldes min læringsstrategi via de 7 intelligenser. Altså den tilgang børnene fik til universet ved at tegne, synge, lege, sanse, føle, høre og tale om de forskellige ting. Børnene fik altså mulighed for at være med på hver sin måde, alt efter hvilken form de fungerede bedst under.

Generelt syntes jeg, at hele projektet gik over al forventning. Børnenes iver, samarbejdsvilje og glæde igennem dagene gør, at jeg føler, at jeg har fundet en metode, som jeg kan bruge og måske udvikle i det videre forløb.

Perspektivering:

Dette projekt kunne være en basis for et videre forløb, som kunne indeholde teater. Her kunne børnene vise små stykker for de hinanden eller forældre. Dette kunne være egne fortællinger koblet sammen med Dyre-lyre-land universet f.eks. i form af gulteater. Det kunne også danne basis for et musik- og bevægelsesforløb. Hvor sangene og Dyre-lyre-land kunne være en inspirationskilde til nye sange og aktiviteter. Aktiviteterne i projektet kunne være en inspirationskilde til nye former for lege, hvor aspekterne herfra kobles til børnenes allerede eksisterende lege.

Her er det kun fantasien, som sætter grænser, men jeg er også klar over, at et projekt som dette både kræver forberedelse, tid og ressourcer at udføre. Faktorer, som er meget afgørende at tage hensyn til og tage i betragtning, når lignende projekter skal planlægges og udføres i en institution med normal normering.

Helt afgørende for dette projekt er, at jeg har gjort mig så mange didaktiske overvejelser ud fra de 7 intelligenser. Derved har jeg opnået at lære alle børnene om Dyre-lyre-land, på forskellige måder via. bl.a. fortælling, leg, imitation, bevægelse og sang. En tilgang, som kan benyttes til både store og små projekter, og som jeg mener, giver børnene størst mulig forståelse og lyst til deltagelse.

Bilag 1:

Dyre-lyrre-land

Langt langt borte ude på det store blå hav ligger en lille ø. Den ligger så langt væk, at vi måske er de eneste, som kender til den. Øen ligger længst mod øst, og lige der hvor solen står op over havet, kan man være heldige at se øen, når morgentågen letter. Denne ø hedder Dyre-lyrre-land, og den er ikke bare hemmelig, men den er også magisk. For på netop denne ø bor en masse talende magiske dyr. På øen finder man 5 små landsbyer for at være helt nøjagtigt, og hver by har deres opgave og dagens gøremål, som skal ordnes. Den første og største by i skal høre om, er den, hvor slottet ligger.

Den by hedder **Kittekatterup**. I Kittekatterup bor alle dyrenes konge, den hjælpsomme og kloge løve kong Karl. Han bor i et prægtigt stort slot nede ved vandet. Hans slot har masser af høje smukke sølv tårne, hvor man kan se ud over hele øen, hvis man altså tør gå derop. Nogen har fortalt, at det kan tage flere dage at nå op i toppen, og man siger endda, at nogle af dem når helt op i skyerne. Fra disse tårne kan nogle af kong Karl løvevagter holde øje med, om der er fred og orden i resten af riget.

Kong Karl har en lille løve datter, som hedder Naila. Hun er den smukkeste lille løveunge, meget blid og mild. Hun elsker at synge og lege med sommerfugle, som hun holder som kæledyr. Kong Karl holder meget af sin lille datter, og derfor har han plantet en massere blomster i hans by, så der altid er mad til de mange sommerfugle. Nok er han en god og gavmild konge, men samtidig er han også så forfærdelig doven og madglad. Derfor går dagene i hans landsby med at hygge i blomsterhaverne og lave alverdens lækre retter, synge og spise.

Men løver kan også være grådige og derfor laver de ofte for meget mad, så alle der bor i Kittekatterup har kæmpe store maver, det er også grunden til, at alle løverne må sige goddag med maverne, når de møder hinanden, for de kan simpelthen ikke nå hinandens poter. Men en nat forsvandt den lille prinsesse Naila fra sin seng og kong Karl blev syg af sorg. Han udlovede det halve kongerige og prinsessen til den løve, som kunne bringe hende hjem igen. Den unge hanløve Simba meldte sig straks og drog ud i Dyre-lyrre-land for at finde prinsessen.

Den første by Simba kom til var **Sæle-rup**, som er en fiskerby mod nord. Her bor alle sælerne. De er et flittigt lille folk, som står op, selv før solen gør det, for at fiske. Grunden til at de står så tidligt op er for at fange fiskene, inden de bliver for friske. For friske fisk er svære at fange, det har sælerne lært. Sælerne elsker fisk og er derfor dygtige fiskere, især fordi de bruger deres hjemmelavet fiskestænger. Derfor har de fået til opgave af selveste kong Karl at fange frisk fisk til slottet hver dag.

Når sælene har fanget nok fisk, er solen ofte ved at stå op, og da sælerne jo allerede har været oppe længe, er det mest naturligt, at det er dem, som vække de andre dyr på øen. Så derfor har kong Karl også givet dem til opgave at ringe med det store røde ur både morgen, middag og aften. Resten af dagen i Sæle-rup går med at tage sol i sandet, sælerne elsker også at solbade og sove i solen efter hårdt arbejde.

Da Simba hilste på sælene, fandt han hurtigt ud af at, sælerne siger goddag til hinanden med lufferne. Så Simba måtte sige dav med poten, skøre sæle, tænkte han.” Har i set Naila? Prinsessen

er blevet væk og jeg er ude for at bringe hende hjem til kongen” Men sælene blev liggende i solen og rystede på hovederne. ” Hun er ikke her prøv Elefant-rup, måske er hun dernede” og så vendte sælen sig om og snorksov.

Simba drog mod syd til elefanterne i byen **Elefant-rup**. Her bor de største, flotteste og mest elegante elefanter i hele verden. De er så fine og har så god smag, at det er dem, som syr tøj til alle dyrene i Dyre-lyrre-land, og ikke mindste til kong Karl. Når dagens tøj er syet, slapper elefanterne af i vandet, hvor de trutter smukt med deres snabler, når de altså ikke bruger dem til at tage lange brusebade med. Elefanterne er nok store men meget lette til fods, og de elsker at danse ballet til deres egne musik i solen. Da Simba kom forbi, så han nogen af elefanterne danse rundt i deres lyserøde tyl skørt. I Elefant-rup siger man goddag med fødderne, fordi det nu engang er dem, de føler er bedst at sige goddag med under deres mange lange danse. Så Simba måtte hilse med sine bagpoter. ” Har i set prinsessen? Jeg er ude og lede efter hende?” Elefanterne rystede på hovederne og himlede op: ” Åh gud! Ak og ve! Den stakkels lille prinsesse er blevet væk!” En lille elefant unge sagde: måske er hun taget over til Strudse-rup for at høre historier”

Simba takkede og så drog Simba til **Strudse-rup**, og her bor alle strudsene. De er sjove men meget stressede dyr, for det er dem, som skal hente alle tingene i de forskellige landsbyer og bringe dem til slottet. Men så er det jo heldigt, at de har så lange ben og er så gode til at løbe. Strudsene starter dagen med at tage en stor fletkurv under hver vinge, og så løber de af sted på en lang række, for studse har det nu engang bedst sammen.

Strudsene er ikke altid så meget for at hente frugt i junglen, for aberne godt kan lide at drille dem ved at hoppe ned på deres rygge og ride rundt. Når strudsene så endelig har fået overtalt aberne til at hoppe af, løber de videre mod Sæle-rup og så går turen mod kong Karls store slot, hvor det hele skal afleveres. Først derefter kan de begynde den lange vej hjem, men det glæder strudsene sig altid til, for nu er kurvene så lettet, at strudsene kan løbe om kamp hjem til deres varme reder.

Studsenes dag er dog ikke forbi, for de har også fået til opgave at skrive historier til kong Karls lille datter. Og da det er dem, som oplever mest på en dag ved at løbe fra by til by, er det kun naturligt, at de skal skrive deres oplevelser ned. Tit må de digte historie til langt ud på natten i lyset fra bålet skær. Nogle gange bliver historierne bare så uhyggelige, at de må stikke hovedet i jorden for ikke at skulle høre mere. Og i kan nok forestille jer, hvor lang tid det så tager at skrive en historie ned. I Studse-rup hilser man med hovedet, fordi deres ben ofte er trætte efter de lange løbeture. Så Simba måtte sige goddag med sit hoved: ” Har i set prinsessen, hun er blevet væk?” Men strudsene blev så bange for Simba’s stemme at de alle som en stak deres hoveder i jorden! ” Prøv at gå ind i junglen, hvis du altså tør” viskede en struds nede fra jorden.

Så drog Simba ind i junglen og her er **Abe-rup**. Her bor alle de frække små aber. De elsker at lege tag fat og svinge sig i lianerne og klatre i træerne, så derfor har kong Karl givet aberne til opgave at samle kokosnødder og frugt.

Aberne er så dygtige til at klatre, at de hurtigt er færdig med at samle dagens friske frugt, så bagefter er der masser af tid til at lave masser af abekattestreger. Aberne elsker at drille hinanden og lave spilopper. De er endda så frække, at de sige goddag til hinanden ved at støde numserne sammen, og hver gang de gør det, må de holde sig på maven, fordi de griner så meget. Ud over

at samle frugt laver aberne også numre, som de kan vise til kong Karls feste. De lavere masser af klovneri og koldbøtter, mens de spiller på trommer og har det skægt. Så der er altid masser af larm inden fra junglen af.

Simba gloede på de frække aber og var ikke meget for at hilse på dem. "Har i set prinsesse Naila?" råbte Simba for at overdøve trommernes larm. Aberne grinede og pegede over mod nogle træer. "Prinsesse plukker blomster! Hun ikke sige hej med numse, så aber ikke gide gå med i junglen!"

Simba løb ind og skovene og ledte i flere timer. Prinsesse" råbte Simba" prinsesse Naila!" og så pludselig fik han øje på hende sidde grædende mellem nogle træer. Simba løb hen til hende. "Simba, hvor er det godt at du fandt mig! Jeg ville plukke blomster til far, men farede vild i junglen! De dumme aber, så mig gå derind, men de har nok ikke kunne høre mig kalde for deres høje musik "

Så drog Simba og Naila hjem til Kittekatterup. Kong Karl blev lykkelig over at se sin datter. Så kort efter blev Simba og Naila gift, og festen varede i tre dage og de levede lykkeligt til deres dages ende.

Bilag 2:

Sangene.

Kitte kat:

1. Vers: Løven, han er den gamle, den vise og trofaste kat, dyrene flygter for livet, når han går ud hver nat.

Omkv: Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat. Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat.

2. Vers: Nu skal vi høre om sælen, den elsker at dovne den af, den elsker at ligge i solen, den hele lange dag.

Omkv: Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat. Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat.

3. Vers: Aberne, de er de frække, de giver den ikke for lidt, når de svinger i træerne, så får de grineflip.

Omkv: Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat. Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat.

4. Vers: Elefanten, han er den flotte, en rigtig charmerende fyr, den kan lide at trutte med snablen, og gå på eventyr.

Omkv: Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat. Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat.

5. Vers: Nu skal vi synge om strudsen, den er sjov og fræk, er der farer på færer, stikker den hovedet i en hæk.

Omkv: Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat. Kitte kat, kitte kat, kitte kat åh kitte kat.

Dav dav, alle sammen:

Dav dav, alle sammen,
kom så op på stikkerne.
Her er fut i fejemøjet,
her er slag i bolledejn.
Kom dreng kom pige,
kom pige dreng pige.
Kom tyk kom tynd, kom gammel kom ung.
Den får, så hatten passer.

Farvel nu til alle:

Farvel nu til alle,
til tykke og smalle.
Farvel til de høje,
og dem med stribet trøje.
Farvel nu til...
Farvel nu til...
Farvel nu til...
Farvel nu til...

Bilag 3:

Skue-spil

Kong karl: Den som finder min datter får det halve kongerige og prinsessen!

Simba: Jeg skal nok finde hende konge

1.

Simba siger dav med poten til sælen:

Simba: Har i set Naila? Prinsessen er blevet væk og jeg er ude for at bringe hende hjem til kongen"

Sælene rystede på hovederne.

Sæl:" Hun er ikke her prøv Elefant-rup, måske er hun dernede"

Sælen vender sig om og snorksov.

2.

Simba hilser med sine bagpoter.

Simba: " Har i set prinsessen? Jeg er ude og lede efter hende?"

Elefanterne rystede på hovederne og himlede op: " Åh gud! Ak og ve! Den stakkels lille prinsesse er blevet væk!

Lille elefant unge: Måske er hun taget over til Strudse-rup for at høre historier"

3.

Simba siger goddag med sit hoved.

Simba: " Har i set prinsessen, hun er blevet væk?"

Strudsene bliver bange for Simba og gemmer deres hoveder i jorden.

Struds: " Prøv at gå ind i junglen, hvis du altså tør"

4.

Simba gloede på de frække aber.

Simba: "Har i set prinsesse Naila?" råbte Simba for at overdøve trommernes larm.

Aberne grinede og pegede over mod nogle træer.

Abe: "Prinsesse plukker blomster! Hun ikke sige hej med numse, så aber ikke gide gå med i junglen!"

Simba: Prinsesse" råbte Simba" prinsesse Naila!"

Naila: "Simba, hvor er det godt at du fandt mig! Jeg ville plukke blomster til far, men farede vild i junglen!"

Så drager Simba og Naila hjem til Kittekatterup.

Kong Karl: Tak Simba, nu skal i giftes, og festen skal varede i tre dage.

Alla danser og synger: Kittekat, kittekat kittekat åh kittekat.