

E-RASMUS

EN GENERATIONSKOMEDIE
FOR GAMERE OG NOOBS
FRIT EFTER HOLBERG



UNDERVISNINGSMATERIALE

Udviklet til brug i undervisningen før og efter teaterforestillingen

Kære lærere og elever,

Teaterforestillingen 'E-Rasmus' er en fri gendigtning af den dansk-norske dramatiker Ludvig Holbergs berømte klassiker 'Erasmus Montanus'. Forestillingen er ny ungdomsdramatik til unge fra 12 år og op.

I forbindelse med forestillingen har vi udviklet dette undervisningsmateriale, som I kan bruge til inspiration for mellemtrinnet og udskoling. Undervisningsmaterialet består af tre dele:

1. En introduktion til forestillingen, det bagvedliggende arbejde og dramatikeren Ludvig Holberg. Desuden får I et udvalg af kostumetegninger og et uddrag af manuskriptet, så I selv kan prøve kræfter med forestillingen i klasselokalet.
2. Opgaver til inspiration, som I sammen kan gå på opdagelse i og frit tilrettelægge i forhold til, hvad der passer ind i lige præcis jeres undervisningsforløb.
3. Instruktør Nils P. Munk har udviklet, designet og kodet mobilspillet E_Rasmus, der er en historiedrevet 2D app, som giver en indføring i Holberg og hans samtid. Spillet kan downloades til både Android og iPhone og kan spilles både før og efter, at I har set forestillingen. Det tager cirka 45 minutter. Eleverne kan downloade spillet ved at scanne QR-koden herunder.



iPhone QR kode



Android QR kode

Vi håber, at I vil finde inspiration til jeres arbejde med forestillingen.

Rigtig god fornøjelse!

Spilleperiode

Teater Vestvolden
Black box
26. februar - 12. marts 2022

Vendsyssel Teater
Black box
14. - 19. marts 2022

Bornholms Teater
Rønne Theater, Gl. scene
22. - 26. marts 2022

Holdet bag

MEDVIRKENDE	Clara Ellegaard Olivia Franciska Fevel Borgels Mathias Bøgelund Martin Bo Lindsten
DRAMATIKER	Jens Svane Boutrup
INSTRUKTØR	Nils P. Munk
INSTRUKTØRASSISTENT	Andreas Forné
SCENOGRAF	Lise Marie Birch
LYSDESIGNER	Flora Pelle Brandt
LYDDESIGNER	Jonas Jørgensen og Jes Theede
DRAMATURG	Ditte Bladt-Hansen
SCENEBYGGER OG TEKNIK	Gert Christoffersen, Jan Martin Mørch og Mikkjal Galan
FORESTILLINGSLEDER OG AFVIKLER	Allan Hansen
KOSTUMIER	Tytti Sofie Hongisto
REKVISITTER	Therese Annebelle Jensen
PRODUCENT	Ditte Kanstrup og Stephan Pollner

1. Hvad handler det om?

Resumé af 'E-Rasmus'

Forestillingen er skrevet frit efter Ludvig Holbergs klassiker 'Erasmus Montanus' (1723) og handler om den unge gamer Rasmus Berg. Da han efter et par uger vender hjem på weekend fra e-sport efterskolen, har han ændret sit navn til E-Rasmus og udviklet en helt ny gamerteknik. Han er blevet ret god – faktisk så god, at han lige har vundet e-mesterskabet sammen med sin klan. Imens E-Rasmus forsøger at overbevise alle om, hvor fedt gaming er, begynder de voksne omkring ham at bekymre sig. Hans mor Nille er stolt af sin søn og tager det egentlig ikke så tungt – men da naboen og E-Rasmus' gamle klasselærer Per dukker op, bliver alting vendt på hovedet. De mener, at hans nye stil er farlig, og at hans spilleri har taget overhånd. Noget må gøres...

Inden nogen når at se sig om, er psykologen John pludselig involveret, og E-Rasmus bliver tvunget til at træffe en svær beslutning...

Resumé af 'Erasmus Montanus'

Holbergs skuespil 'Erasmus Montanus' handler om den unge student Rasmus Berg, der rejser til København for at studere latin. Et par år senere vender han forandret hjem til sin fødeby. Han har skiftet navn til Erasmus Montanus, og han taler i kryptiske latinske vendinger, som ingen forstår. Hele landsbyens befolkning opfatter ham straks som arrogant, belærende og bedrevidende. De mener, at han skaber uro og spreder usand viden ved blandt andet at fastholde, at jorden er rund. Alle er ved at vende ham ryggen, og han er sågar tæt på at miste sin kommende hustru, Lisbed. Til sidst overgiver han sig under fællesskabets pres og bekender trodsigt til offentligheden, at jorden er flad som en pandekage. Desværre er det den eneste udvej, hvis han vil have sin elskede Lisbed og slippe for sin værnepligt.

To og to**Det skal I bruge:**

- Overstregningstuscher i to forskellige farver
- X antal udprint af de to resuméer

OBS: Såfremt øvelsen laves på tablet eller computer, er ingen af ovenstående redskaber nødvendige.

Fremgangsmåde:

- Læs de to resuméer.
- Snak sammen om:
 - a. Hvor adskiller de to historier sig fra hinanden?
 - b. Hvor ligner de hinanden?
- Brug nu de forskelligfarvede overstregningstuscher til at markere a. og b.
- Tal sammen i plenum om resultaterne.

2. Hvordan ser forestillingen ud?

Hvad laver en scenograf?

En scenograf arbejder med, hvordan scenen skal se ud. Hun udarbejder idéer til kulisserne, rekvisitter og kostumer. Det er scenografens opgave i tæt samarbejde med instruktøren at forholde sig til manuskriptet og være god til at foreslå forskellige sceniske løsninger. Scenografen bruger ofte meget tid på at researche, hente inspiration alle mulige steder fra og forholde sig til forskellige tendenser i nutiden og i historien.

Før scenografien kan bygges og kostumerne syes, skal scenografens idéer godkendes af teatret. Scenografen har derfor som udgangspunkt to afleveringsfrister inden produktionen af en forestilling går i gang: en skitseaflevering og en modelaflevering.

Skitseafleveringen

Til skitseafleveringen afleverer scenografen en "skitsemodel", som giver det kunstneriske hold og teknikkerne, som skal bygge scenografien, en idé om konceptet. Det er også her, at man drøfter alternative løsninger og vurderer, hvorvidt scenografens ønsker kan realiseres. Efterfølgende arbejder scenografen videre og udvikler det færdige sceneunivers.

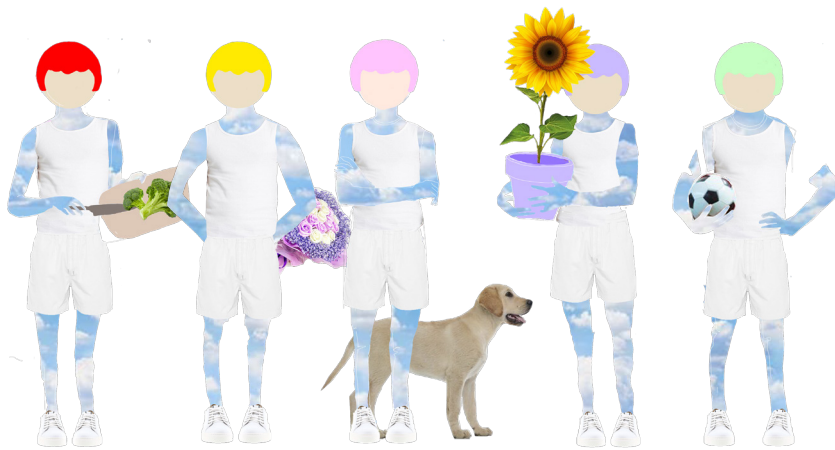
Modelafleveringen

Cirka en måned efter skitseafleveringen mødes scenografen, det kunstneriske hold og teknikkerne igen. Denne gang er der som regel også en skrædder med, som kan sparre med scenografen om de tekniske detaljer som for eksempel stof og materialer. Til modelafleveringen præsenterer scenografen den færdige scenografi og kostumetegninger.

Kostumer og scenografi i 'E-Rasmus'

Det er scenograf Lise Marie Birch, som har designet scenografien og kostumerne til 'E-Rasmus'. På de næste sider kan I få et indtryk af det univers og nogle af de karakterer, som vil møde jer, når I skal ind og se forestillingen. Måske vil I opleve, at noget har ændret sig og ser anderledes ud på scenen. Hold godt øje, og sammenlign scenografens tegninger med jeres observationer, når I kommer hjem fra teatret.

GRUND-KOSTUMER



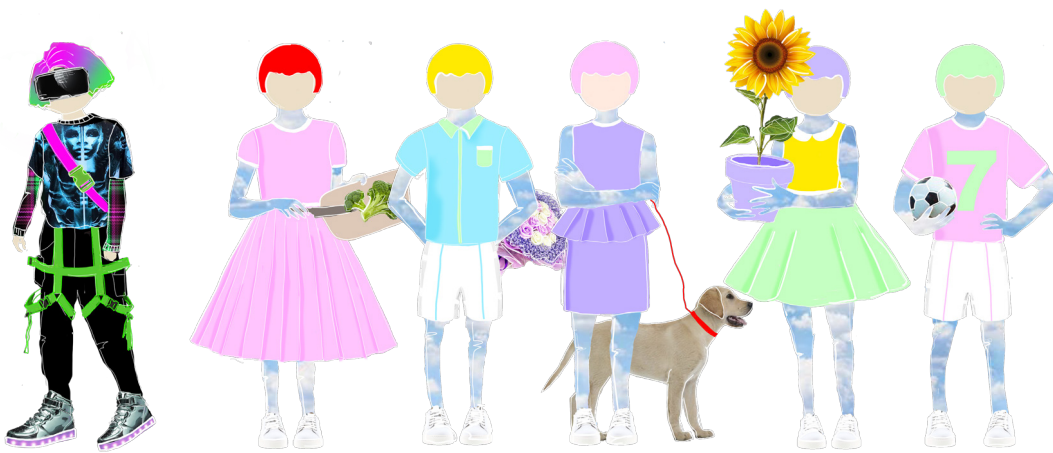
NILLE

PER

LONE

LISBETH

JAKOB



RASMUS

NILLE

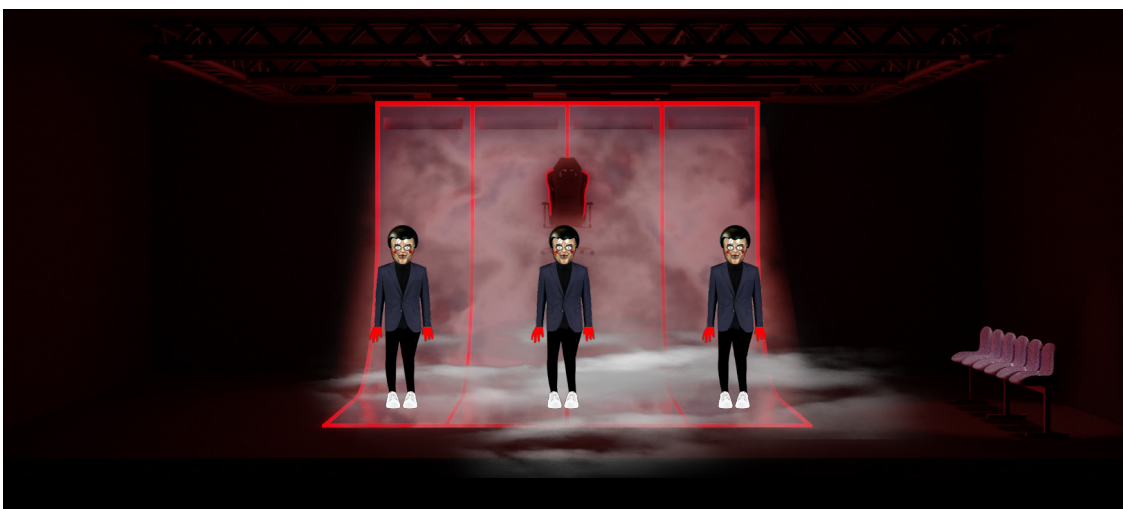
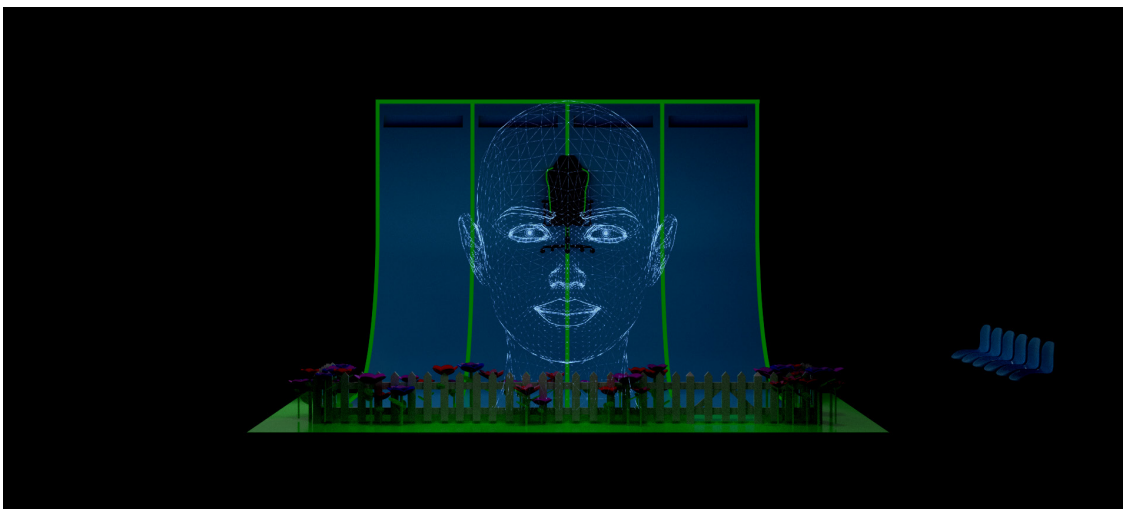
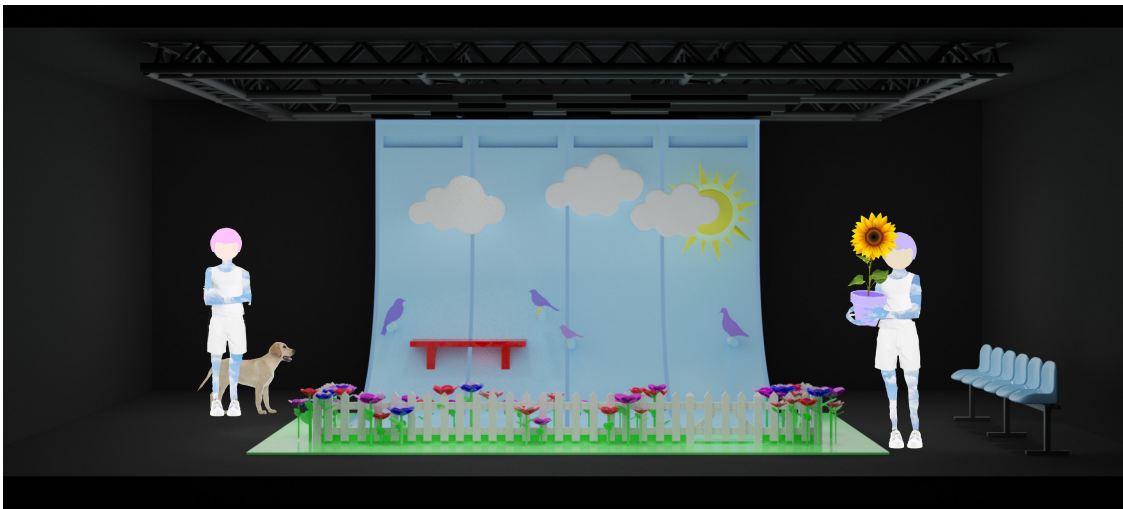
PER

LONE

LISBETH

JAKOB





Individuelt og i plenum

Det skal I bruge:

- Post-it notes
- Skrivedreksker

Fremgangsmåde:

- Læs forestillingens resumé højt i klassen, tag et kig på kostumetegningerne og scenografien og prøv så i fællesskab at sætte ord på, hvad I forventer at opleve, når I skal i teatret.
- Individuelt: Skriv tre linjer om, hvad du forventer af forestillingen. Hvad handler den om? Hvor mange karakterer er med? Hvordan ser karaktererne ud? Hvad er du mest spændt på? I kan med fordel skrive forventningerne ned på post-it notes – en forventning pr. note.
- Snak med sidemanden om dine forventninger.
- Saml op i klassen og sammenlign jeres forventninger. Tal højt om forventningerne og kategoriser eventuelt post-it noterne på en opslagstavle i klassen, så I kan forholde jer til dem efter, at I har været i teatret.

3. Hvem var Holberg?

Den flittige student

I 1702 udbrød der en stor brand i Bergen, som hærgede det meste af byen heriblandt den skole, som Ludvig Holberg gik på. Skolens rektor sørgede dog heldigvis for, at Holberg blev sendt til København, så han kunne indlede sine studier. Han var en særdeles flittig studerende, der efter blot to år havde gennemført sine eksaminer i både teologi og filosofi. Samtidig var Holberg meget fascineret af sprog, og han havde et særdeles godt sprogøre. I den tid han studerede, lærte han hele tre europæiske sprog: Engelsk, fransk og italiensk.

Europa til fods

Holberg fandt hurtigt ud af, at tilværelsen hverken som præst eller lærer var noget for ham. I stedet drog han ud på en række dannelsesrejser rundt om i Europa. Han havde ikke mange penge på lommen, og derfor foregik rejserne ofte til fods. Alle de mange indtryk, han fik undervejs, inspirerede ham både kunstnerisk og moralsk. Holberg var især inspireret af de gamle latinske og franske komedier, han havde set i Paris.

Produktiv dramatiker

I 1722 åbnede det første professionelle teater i Danmark, hvor man kunne se teater på dansk – Lille Grønnegade Teatret. Det fik den skrivelystne Holberg til at gribe pennen. Han blev ved siden af sit professorat på Københavns Universitet hyret som husdramatiker fra 1722 og frem til teatrets nedlukning i 1728. På rekordtid skrev han en række komedier – faktisk hele 27 i løbet af perioden.

DK's første science-fiction forfatter

Holberg skrev ikke kun komedier. Over de 40 år han var aktiv ved skrivepulten, udgav han over 20.000 sider inden for stort set alle genrer. Faktisk var Holberg med til at bane vejen for en del af de litterære genrer, vi kender i dag. Essayet er bl.a. et eksempel. Det var nemlig Holberg, der var ophavsmand til det moralfilosofiske essay, defineret som "en kort drøftelse over et bestemt tema i en personlig tone". Nogle mener endda, at Holberg er Danmarks første science fiction-forfatter, idet han med sin rejseroman 'Niels

Klimes underjordiske Rejse' (1741), fortæller historien om en ung mand, der rejser til jordens indre, hvor han får de særeste utopiske syner og de – for sin tid – mest skræmmende dystopiske fremtidsvisioner.

Oplysningstiden og Holberg

Holbergs liv udfoldede sig inden for den historiske periode, som vi kalder Oplysningstiden. De første oplysningstanker opstod i Frankrig i slutningen af 1600-tallet og bredte sig i løbet af 1700-tallet til resten af Europa. Det var en tid, hvor man satte spørgsmålstegn ved gamle vaner, religiøse magthavere og politiske systemer, som dominerede samfundet. Overordnet set handlede Oplysningstiden om at oplyse folket.

I sit forfatterskab repræsenterede Holberg den tidlige oplysningstid og bestræbte sig på at gøre op med indgroede vaneforestillinger. Han brød med normerne. Det er vigtigt at forstå, at Holberg skrev på et tidspunkt, hvor ingen brugte dansk som skriftsprog. Undervisningen på universitetet foregik på latin, og ved hoffet talte man enten tysk eller fransk. Det betød, at en stor del af befolkningen var afskåret fra at tage del i samfundsudviklingen, fordi de ikke kunne forstå eller læse andet end dansk. Det mente Holberg var en umyndiggørelse af borgernes rettigheder. Derfor skrev han de fleste af sine værker på dansk. På den måde blev han frontløber for indførelsen af en dansksproget litteratur, der oplyste alle uanset stand og gav befolkningen mulighed for at forholde sig til samfundets udfordringer.

Holberg i nutiden

Oplysningstidens idealer præger i særdeleshed vores samfundsstruktur i dag – både i den måde, vi taler og tænker. På godt og ondt er de blevet en del af vores verdensbillede. Kampen for et moderne demokrati, menneskerettigheder og religiøs tolerance udspringer alle i Oplysningstiden.

Ludvig Holberg bliver stadig den dag i dag betragtet som én af dansk litteraturs stamfædre. Han ville ændre verden – og det gjorde han! Han kæmpede for, at kvinder skulle have de samme rettigheder som mænd, og med sine oplysende, moralske og filosofiske skrifter var han med til at bringe enevælde-kulturen i retning af det moderne demokratiske samfund.

1684 – Fødes i Bergen som den yngste i en søskendeflok på 12.

1685 – Ludvig Holbergs far dør, da han er blot 1 år.

1695 – Forældreløs som 11-årig. Kort tid efter moderens død flytter Holberg ind hos sin morbror Peder Lem og hans hustru Karen Pedersdatter.

1702 – **Den store brand i Bergen.** Holberg starter på Københavns Universitet.

1704 – Gennemfører teologieksamen og rejser til Amsterdam.

1706-08 – Holberg opholder sig i England.

1711 – Holberg udgiver sin første litterære tekst.

1714-16 – Han rejser rundt i Frankrig og Italien.

1717 – Bliver professor i metafysik ved Københavns Universitet.

1720 – Bliver professor i latin og retorik.

1722 – Danmarks første dansksprogede teater – Grønnegade Teatret – åbner 23. september i København med Holbergs første komedie "Den politiske Kandestøber" som premiereforestilling. I 2022 fejrer vi netop 300-året for Dansk Teater.

1722-28 – Holberg skriver 27 komedier heriblandt ERASMUS MONTANUS.

1725-26 – sidste udlandsrejse går til Paris

1728 – **København brænder.** Grønnegade Teatret lukker.

1730 – Bliver professor i historie.

1735 – Bliver rektor for Københavns Universitet.

1747 – Holberg udnævnes til baron.

1748 – Re-premiere på 'Den politiske kandestøber'

1754 – Holberg dør ugift 69 år gammel. Han nåede at opnå europæisk berømmelse inden sin død.

Grupper á minimum fire elever

Det skal I bruge:

- Papir og skriveredskaber
- Evt. adgang til internettet

Fremgangsmåde:

- Vælg fem nøglebegreber, som kendetegner Oplysningstiden? *I kan eventuelt bruge materialet ovenfor eller researche på nettet.*
- Når I er blevet enige om nøglebegreberne, skal I placere dem i prioriteret rækkefølge fra 1-5, hvor 1 er det vigtigste og 5 er det mindste vigtige. Tal om argumenterne for jeres placering, begrund jeres prioritering og diskutér eventuelt synspunkterne, hvis I er uenige.
- Alle grupper præsenterer resultaterne for hinanden i klassen. Læg mærke til, om nogle af begreberne går igen, og om der dukker nye op. Herefter kan I i fællesskab udvide listen og lave et samlet overblik.

Fællesopgave i klassen

Det skal I bruge:

- Et langt stykke spændepapir bredt ud på gulvet i klasselokalet, så alle elever i klassen kan være på begge sider af papiret.
- Eventuelt tape til at sætte papiret fast.
- Tuscher, farveblyanter og almindelige blyanter.

Fremgangsmåde:

- Tegn en lang linje fra den ene ende af papiret til den anden.
- Ved starten af linjen skriver i årstallet 1650 og ved slutningen skriver i 1800
- Inddel nu linjen i tre felter således, at der er tre tidsperioder:
 - 1650-1700
 - 1700-1750
 - 1750-1800
- Del klassen i tre hold, så hver gruppe koncentrerer sig om én periode. Grupperne må gerne inddele perioden i mindre grupper, det er op til dem selv.
- Nu skal eleverne udfylde den givne tidsperiode ved enten at tegne eller skrive historiske begivenheder ind på linjen i kronologisk rækkefølge. Det kan være en god idé at afgrænse opgaven til danmarkshistorien. Eleverne kan researche på nettet og eventuelt finde inspiration i den tidslinje, som også indgår i dette undervisningsmateriale.
- Derudover kan eleverne for eksempel forholde sig til:
 - Hvilke konger regerede i Danmark og hvornår?
 - Blev der indført en ny styreform i Danmark, hvornår blev den indført?
 - Hvordan blev der set på teatret i Danmark før og efter 1722? Er der nogle vigtige kulturelle begivenheder, som skal med på tidslinjen?
 - Hvornår blev Danmark kolonimagt, og hvor?
 - Hvad skete der i kirken?

Opgave 3.3: Skriv om Ludvig Holberg (45 min.)

Individuel opgave

Det skal I bruge:

- Papir og blyant

Fremgangsmåde:

- Individuel hurtigskrivning (10 min.): Beskriv Ludvig Holberg, hvem var han, og hvad kæmpede han for?
- Ny hurtigskrivning (10 min.): Hvad kan vi bruge Ludvig Holberg til i dag?
- Sæt dig sammen med din sidemand og læs jeres tekster op for hinanden.
- Skriv jeres tekst sammen, så I dækker så mange pointer som muligt.
- Læs teksterne op i klassen.
- Diskussion i klassen:
 - Er Holberg en god repræsentant for Oplysningstiden? – Hvordan og hvorfor?
 - Er Oplysningstiden idéer relevante i dag? Kan I komme med nogle eksempler?

4. 300-året for dansk teater

Fredag den 23. september 2022 er det præcis 300 år siden, at der første gang, på et offentligt tilgængeligt teater, blev spillet teater på dansk. Der er lagt op til en stor national fejring, som hylder hele baggrunden for det teaterlandskab, vi kender i dag. Som tidligere beskrevet var Holberg en betydningsfuld forgangsperson for at få dansk teater indført på scenerne i Danmark – altså, at borgerne kunne opleve teater på eget sprog og ikke latin, fransk eller italiensk. Hans titler er spillet et utal af gange både på de nationale og internationale scener.

Opgave 4.1: Hvordan vil I fejre jubilæet? (2 x 45 min.)

Klasseopgave

Det skal I bruge:

- Tavlekridt
- Pap, karton og papir
- Farveblyanter, tuscher og andre krea-remedier
- Elevernes kreativitet og finde-på-somhed

Fremgangsmåde:

Lav en fælles brainstorm i klassen, hvor alle idéerne bliver skrevet op på tavlen. Forhold jer eventuelt til nedenstående og kom gerne selv med flere muligheder:

- Hvem skal inviteres? Er det et lukket arrangement eller skal forældre, venner, hele skolen være med?
- Hvor skal festen foregå? Inde? Ude? Online?
- Skal der være en quiz/konkurrence?
- Skal der være musik? Teater?
- Skal man have noget bestemt tøj på?
- Er der nogen, som skal holde tale? Hvem?

Nu skal I i gang med selve planlægningen. Man kan eventuelt dele klassen op i forskellige hold, hvor nogen står for: markedsføring, indbydelser og programlægningen.

Markedsføring

Tegn en plakat eller lav en collage, som I kan hænge op på skolen eller i jeres klasselokale. På den måde kan I skabe reklame og gøre folk opmærksomme på begivenheden. Find i fællesskab ud af, hvad der er vigtigt at få med. For eksempel:

- Dato, klokkeslæt og evt. pris
- Titel på begivenheden
- Hvem? Hvad? Hvor?

Indbydelser

Lav en gæsteliste og skriv en indbydelse som fortæller om begivenheden. Diskutér, hvad der er vigtigt at få med og forhold jer eventuelt til om:

- Man skal tilmelde sig? I så fald, hvem er kontaktperson?
- Skal programmet offentliggøres i indbydelsen, eller er det en overraskelse? Hvornår er sidste frist for tilmelding?

Planlægning

Sammensæt et program for dagen. Lav en tidsplan for, hvad der skal ske, hvornår og hvem der er ansvarlig for aktiviteten.

- Skal der pyntes op? Hvem laver pynt?
- Hvilke aktiviteter skal med?
- Skal der være en scene? Borde og stole?
- Skal man kunne købe mad og drikke?

Afvikling og oprydning

Afhold den festival som I har planlagt for forældre og de øvrige elever på skolen. Alle elever har en konkret opgave, som de skal udføre under afviklingen.

Opgave 5.1: Husker du? (15 min.)

Klasseopgave

Nu har I set forestillingen og har sikkert en masse forskellige indtryk med hjem. I denne øvelse skal I prøve at huske tilbage på jeres oplevelse og få eleverne til sætte ord på den. Der er ikke nogen rigtige eller forkerte svar.

Fremgangsmåde:

Dan en siddende rundkreds i klassen og lav en fælles associationsøvelse med eleverne. Læreren guider klassen igennem øvelsen med hjælp fra beskrivelsen herunder. Ret gerne teksten til, så den passer til, hvordan jeres teatertur forløb:

- Luk øjnene og sørg for, at I sidder godt.
- Forestil dig nu, at vi er på teatret. Vi hænger vores overtøj i garderoben og finder ind i salen til vores pladser. Måske kan du høre de andre publikummer snakke med hinanden, læg mærke til lydene indtil der bliver stille. Lyset i salen går ned.
- Forestillingen starter. Se om du kan huske de forskellige indtryk: Hvordan var lydene, musikken, lyset, scenografien, farverne, skuespillerne, kostumer? Hvordan så skuespillerne ud? (Giv eleverne tid til at tænke tilbage ca. 3 min.)
- Prøv at huske tilbage på, hvad de forskellige indtryk fik dig til at føle. Glæde, uhygge, vrede, genkendelighed, andet?
- Tænk nu på et sted i forestillingen, som du særligt kan huske, og som gjorde indtryk. Prøv om du kan genskabe situationen for dit indre blik. Hvad så du? Hvad handlede det om? Hvad hørte du? Hvordan fik det dig til at føle i kroppen? (Giv igen eleverne tid, ca. 3 min.)
- Vi nærmer os slutningen af forestillingen, hvordan endte historien? Hvad følte du? Hvordan reagerede publikum?
- Forestillingen er nu slut, og du vender langsomt dine tanker tilbage til klasselokalet og blinker dine øjne åbne, når du er klar til det.
 - Lad nu eleverne sætte ord på deres tanker. I kan vælge at skrive dem ned på papir eller tage en runde, hvor hver elev får mulighed for at beskrive det øjeblik i forestillingen, som gjorde størst indtryk. Denne variation er selvfølgelig mere tidskrævende.

Opgave 5.2.: Var det som forventet? (45 min.)

Individuel opgave

Giv eleverne 10 minutter til at skrive løs for sig selv ud fra spørgsmålene:

- Hvad oplevede du, at forestillingen handlede om?
- Var det som forventet?
 - Hvis ja, hvad?
 - Hvis ikke: Hvad overraskede dig? Og hvorfor?

Supplerende spørgsmål:

- Hvilken situation husker du bedst fra forestillingen? Prøv at sætte lidt ord på, hvad du oplevede.
- Var der noget, du undrede dig over?
- Skete der noget i forestillingen, som du ikke havde forventet? Hvis ja, prøv at beskriv oplevelsen.

Saml op i plenum, når de 10 minutter er gået. Formuler nu sammen tre sætninger om, hvad I oplevede, at forestillingen handlede om.

Variation:

Udbyg eventuelt snakken i klassen ved at diskutere forestillingens emne. I kan finde inspiration i spørgsmålene herunder, eller lave jeres egne:

- Hvordan synes I, at de voksne takler konflikten med Rasmus?
- Hvordan synes I, at Rasmus takler situationen?
- Hvordan ville I takle situationen, hvis det var jer, der var Rasmus? – og hvad, hvis det var jer, der var de voksne?
- Hvad synes I om slutningen? Hvordan ville forestillingen ende, hvis I skulle bestemme?

Opgave 5.3.: Skriv en anmeldelse af forestillingen (90 min.)

Hjemmeopgave – individuel opgave

Fremgangsmåde:

Tal om, hvordan man bygger en artikel op i klassen. Find gerne eksempler i avisen og på nettet.

Snak om hvilke elementer skal artiklen indeholde, fx:

- En rubrik (overskrift), der er fængende, giver blikfang og udtrykker den enkelte elevs vurdering af oplevelsen.
- En underrubrik, som gør læseren nysgerrig på at læse videre.
- En byline, der afslører hvem afsenderen er.
- En faktaboks, som giver de vigtigste informationer (fx dramatiker, instruktør, årtal, premiere, sted, forestillingstitel osv.)
- Manchetter/mellemrubrikker, som fremhæver dine hovedpointer i én linje.
- Selve brødteksten:
 - Introducér din umiddelbare oplevelse, og hvad anmeldelsen drejer sig om.
 - Beskriv hvad du har oplevet uden at afsløre alt. Kom ind på forestillingens handling, karakterer og konflikten. Hvordan ser sceneuniverset ud, kostumer og lys. Hvordan er lyden?
 - Uddyb dine synspunkter: Hvad kunne du lide? Hvad kunne du ikke lide? Og vigtigst af alt: Hvorfor?
 - Konkludér ved at trække dine vigtigste pointer frem. Begrund hvorfor/hvorfor ikke du vil anbefale forestillingen til andre? Vurdér forestillingen efter klassens stjernesystem.

To og to**Fremgangsmåde**

- Læs uddraget fra begge scener igennem.
- Tal med sidekammeraten om, hvordan de to manuskripter minder om hinanden og skiller sig ad.
- Marker forskelle og ligheder, som I er enige om.
- Gå nu sammen med en anden gruppe og sammenlign jeres resultater.

Tip

Del klassen op i to, og tildel de to versioner i mellem dem. Lad herefter eleverne gå sammen to og to. Nu skal I selv på gulv og spille scenen. Den ene spiller Rasmus/Montanus og den anden spiller Nille. Vis de små scener for hinanden.

Akt 2, sc. 3 fra 'E-Rasmus'

RASMUS

Du kan være hvem du vil! Jeg kan lave dig om til en helt anden. Hvem ku' du tænke dig at være?

NILLE

Nej, hvad er det for noget pjat. Jeg er da glad nok for at være Nille.

RASMUS

Kom nu, Mor. Hvis du ku' være lige hvem du ville?

NILLE

Nej, Rasmus... Ok. Jeg har altid godt ku' li' Paprika Steen. Hun er så dygtig og så sjov.

RASMUS

Hvem er Paprika Steen?

NILLE

Hende fra Antman 3 og Vikaren. Hannibal og Jerry - Lex og Klatten! Hun er bare så sjov!

RASMUS

Ok - klart... Så prøv lige at se her.

NILLE

Hvad mener du, Jakob? Er han ikke tosset din bror?

RASMUS har ændret NILLES profil til Paprika Steen. NILLE kigger forstønet på profilen.

NILLE

Rasmus! Hvad har du gjort? Man kan ikke bare sådan blive en anden? Hvad tror du ikke folk vil tænke? Og hvad så med Paprika Steen? Skal hun så til at være Nille Berg? Rasmus!

RASMUS

Rolig, Mor. Vent og se.

RASMUS roder med hendes mobil igen.

Så. Nu er du Nille Berg igen. Og Paprika Steen er sig selv.

Akt 2, sc. 3 fra 'Erasmus Montanus'

MONTANUS

Morlille, jeg vil gøre jer til en Steen.

NILLE

Ja Snak, det er end meere konstigt.

MONTANUS

Nu skal I faa det at høre. En Steen kand ikke flyve.

NILLE

Ney det er vist nok, undtagen man kaster den.

MONTANUS

I kand ikke flyve.

NILLE

Det er og sant.

MONTANUS

Ergo, er Morlille en Steen?

NILLE græder

MONTANUS

Hvorfor græder Moorlille?

NILLE

Ach jeg er saa bange, at jeg blir til Steen, mine Been begynder alt at blive kolde.

MONTANUS

Gif jer tilfreds Morlille, jeg skal strax gjøre jer til Menniske igjen. En Steen kand ikke tænke eller tale.

NILLE

Det er sandt. Jeg veed ikke om hun kand tænke, men tale kand hun ikke.

MONTANUS

Morlille kand tale.

NILLE

Ja Gud skee Lof, som en stakkels Bonde-Kone kand jeg tale.

MONTANUS

Got. Ergo er Morlille ingen Steen.

Opgave 5.5.: SMS fra E-Rasmus

Noter

Se om I kan tyde 'E-Rasmus' sms til Mor-Nille.

I kan hente hjælp fra GAMERORDBOGEN:



A	
Alpha testing	første testfase af spiludvikling
B	
Black screen of death	Computeren er død
Beast mode	være særligt fokuseret og succesfuld.
Builds	de konstruktioner man bygger i f.eks. Fortnite
Bush campers	spillere der gemmer sig i busken (Fortnite)
C	
Campaign	et spils hovedhistorie
Cast a spell	fortrylle eller besværg
Casual gamer	en der ikke gamer seriøst
Chain combo	sammenkædning af angrebskombinationer
Choke	bukke under for pres
Clutch	holde koncentrationen i et afgørende øjeblik
Community	fællesskab omkring et spil
Cool combo	god kombination
Crafte	at fremstille noget
Creeper	en ubehagelig person online
Crit	forkortelse for critical hit
Cracked	at være i en zone hvor alt spiller og alt lykkes
Crowd control	dræbe mange modstandere uden at blive set
D	
Dank	noget fedt eller blæret
Dink	lydord for et headshot der rammer hjelmen
Distracte	distrahere
Dizzy	svimmel efter et hårdt slag
Downed but not out	skudt bevidstløs i Fortnite. Kræver genoplivning fra holdkammerat
E	
Easter egg	en skjult overraskelse
Epic fail	at fejle på en ydmygende måde
F	
Flash bang	en granat der blænder modstanderen
First blood	det første drab i et spil
Friendly fire	at blive beskudt af en fra sit eget hold
G	
Gamer pose	at se ud som en gamer
Gank	gang kill
God mode	et spilelement der gør ens karakter udødelig
Gratz	tillykke
Griever	en der bevidst prøver at ødelægge spillet for andre
Grinde	betegnelse for at gentage en handling
Guild/Clan	en gruppe af spillere man bliver optaget i
H	
Headshot	skud mod hovedet. Kritisk
J	
Juggle	at holde sin modstander svævende i luften med slag og spark

K	
Kill on sight	en spiller der dræbes så snart man ser ham
L	
LAN-party	spil på et lukket netværk
Learn to play	nedsættende kommentar, om andres dårlige spilleevner
Low on health	døende
Lowbie	spiller på lavt niveau
M	
Medic	er der en læge i salen?!
N	
Newbie / Noob	nybegynder
Nice counter	flot modangreb
P	
Party	LAN-party
Patche	helbrede sig selv
Power-up	noget der forstærker en karakters egenskab i en begrænset periode
Q	
Quest	mission. En opgave der skal løses for at nå et mål
R	
Reversal	vende en modstanders angreb til sin fordel
Rocket ride	i Fortnite kan man ride på en raket, der bliver affyret fra en RPG
S	
Savage	en person der gør hvad han vil og som er ligeglad med andres mening
Solitaire	syvskabale
Spray and pray	skyde uhæmmet og håbe på det bedste
Sweep	feje modstanderens ben væk
T	
Teamkiller	en person der dræber en fra sit eget hold
Tetris	spil hvor klodser skal passe ind i hinanden
Third-person	et spil hvor man ser karakteren foran sig i fuld figur
Toxic	aggressiv eller grænseoverskridende adfærd
Triple A	AAA games - de bedste spil
Turnt	tændt

Tak fordi i brugte undervisningsmaterialet

Ved spørgsmål eller kommentarer til materialet ret gerne din henvendelse til ditte@vendsyssel-teater.dk

Undervisningsmateriale: Ditte Bladt-Hansen

Grafik: Jon Kort og Anders Budolf

Design og kodning af app: Nils P. Munk

Tak til

Statens Kunstfond, William Demant Fonden, Lemvig-Müller Fonden, Spar Nord Fonden og A.P. Møller og Hustru Chastine Mc-Kinney Møllers Fond til almene Formaal.

**BORNHOLMS
TEATER**

Bornholms Teater
Teaterstræde 2
3700 Rønne
tlf. +45 56 95 07 32

bornholmsteater.dk
info@bornholmsteater.dk

**TEATER
VESTVOLDEN**
HVIDOVRE

Teater Vestvolden
Høvedstensvej 49
2650 Hvidovre
tlf. +45 36 77 23 00

teater-vestvolden.dk
post@teater-vestvolden.dk

VENDSYSSEL 
TEATER

Vendsyssel Teater
Banegårdspladsen 4
9800 Hjørring
tlf. +45 98 92 47 11

vendsyssel-teater.dk
teater@vendsyssel-teater.dk