

# Rumhunden Laikas rumeventyr

– en guide til at skabe en lydfortælling med børn



## Indholdsfortegnelse

1. Lidt om denne guide
2. Sådan gjorde vi – helt kort
3. Lidt om historien: Rumhunden Laika
4. Forberedelse til historien for den voksne
5. Introduktion for børnene, før vi går i gang med historien
6. Fup eller fakta om rummet og Laika
7. Drama/drømmerejse
8. Historieskabelon til Rumhunden Laikas rumeventyr
9. Og så skal der tegnes!
10. Mellem de to børnehavebesøg
11. Børnehavens besøg nummer to



## 1. Lidt om denne guide

Dette er en guide til at skabe lydfortællinger sammen med børnehavebørn og de yngste klasser i folkeskolen.

Den er lavet med henblik på at disse lydfortællinger bagefter kan høres af andre børn. Naturligvis kan guiden også bruges til at lave historier, der blot bliver skrevet ned og tegnet til.

Guiden bygger på erfaringer med børnehavebørn fra to forskellige institutioner i Århus.

Det er min overbevisning, at det skærper børns lyst til litteratur, når de selv er medskabere.

Især hvis det de er medskabere til bliver forfinet og taget alvorligt i en sådan grad, at det bliver sjovt og interessant at lytte til for andre børn i samme alder. Den færdige lydfortælling udmærker sig ved, at børn selv kan høre den, uden at en voksen skal læse højt. Lydeffekterne forstærker barnets indre billeder.

Allerførst i denne guide er der et ultrakort overblik over, hvordan vores projekt med **lydfortællinger med børn for børn** så ud på Dokk1 i 2019. Herefter følger en udførlig guide med overvejelser og forklaringer til historien Rumhunden Laikas rumeventyr. Guiden er tænkt som inspiration. Historierne kunne lige så godt tage andre drejninger og vinkler. Det særlige ved denne, er at den tage udgangspunkt i en virkelig hændelse.

## 2. Sådan gjorde vi – helt kort

En gruppe børn besøgte Dokk1 to gange med en uges mellemrum.

### **Før børnehavens 1. besøg:**

Jeg havde lavet en ramme for historien, som børnene kunne fortælle ind i. Jeg sørgede for, at rammen indeholdt muligheder for gode lydeffekter, da historien jo skulle ende med at blive en lydfortælling.

Da jeg havde lavet rammen til historien, lavede jeg en tilhørende opvarmning. Med den ville jeg forhåbentligt kunne spore børn ind på historien og åbne deres fantasi. Det kan enten være en drømmerejse, en leg, fup eller fakta eller noget helt andet.

### **Børnehavens besøg nummer 1:**

Ud fra min historieskabelon skabte børnene og jeg i fællesskab en historie. På diktafon optog jeg historien, samt den snak børnene og jeg havde om historiens karakterer, før vi gik i gang.

Da historien var færdig tegnede børnene sammen på en kæmpestor fællestegning. Her blev der skrevet ned, hvad børnene fortalte om deres tegning.

### **Mellem de to børnehavebesøg:**

Jeg aflyttede min diktafon og læste tekstbidderne fra den store tegning og samlede det hele til en historie. Historien sendte jeg til en professionel oplæser, som indtalte historien. Jeg havde sørget for, at der var nogle replikker i historien, som børnene kunne indtale, når de kom anden gang. Jeg kiggede også historien igennem for mulige lyde og indsamlede effekter.

### **Børnehavens 2. besøg:**

Da børnene kom anden gang, lyttede de til deres indtalte historie. Herefter gik de i gang med at indspille lyde og replikker.

### **Det færdige resultat:**

En lydtekniker klippede herefter lydeffekter samt replikker ind i historien. Børnehaven fik den tilsendt, så hele børnehaven kan høre den og dele den med forældre og venner. Herefter bliver den tilgængelig på udvalgte biblioteker, så andre børn kan lytte til den.

## **3. Lidt om historien: Rumhunden Laikas rumeventyr**

Den historie vi skal skrive om Rumhunden Laika tager udgangspunkt i en virkelig hændelse. Den kommer på den måde til at blande virkelighed og fantasi. I første omgang får børnene noget viden om rumkapløbet og den virkelige historie om Rumhunden Laika. Dermed også det etiske omkring at sende en hund ud i rummet.

Den virkelige historie om rumhunden Laika er jo ret grim. Laika blev sendt op i rummet og døde få timer efter af overophedning og stress. Laika valgte slet ikke selv at blive sendt ud i rummet. Det var menneskenes nysgerrighed og ærgerrighed, der drev værket, og menneskets overbevisning om, at de kunne bruge en hund som prøveklud til at indfri egne ønsker.

Og ønsket var at være de første til at bevise, at et levende væsen kunne overleve at komme uden for atmosfæren. Før Laika havde amerikanerne allerede haft sendt en abe af sted i et rumskib og russerne havde sendt flere hunde op, men Laika blev den første, der kom i kredsløb omkring jorden.

Selve det set up med at en hund tager ud i rummet giver anledning til en spændende historie. Vi tager afsæt i virkeligheden og derefter lader vi fantasien overtage.

Vi forvandler historien og gør den til vores egen. For hvem har ikke lyst til at komme med Laika på rum-eventyr, hvis der er garanti for happy end?

## Historiens DNA

Uanset hvilken historie, man vil lave sammen med børnehavebørn, er det en god idé med et simpelt plot. Så er der masser af plads til børnenes omveje og vildspor. Plottet skal indeholde disse tre elementer:

En hovedpersons ønske + modstand for at opnå dette + en løsning + evt en udtoning

Vores historie om Rumhunden Laika har i forhold til DNAet i linjen ovenover et lille tvist, for i første omgang er det ikke Laikas ønske at komme ud i rummet. Først da hun er der, begynder hun at ønske sig noget.

Så vores historie ser sådan ud:

**Ønske:** Mennesket **ønsker** at sende Rumhunden Laika ud i rummet, i kredsløb om jorden. Da Laika er i kredsløb om jorden begynder hun at **ønske** sig noget: At komme på et rigtigt rumeventyr og finde hunde-planeten Pluto.

**Modstand:** At overleve. Laika opdager, at maden snart vil slippe op. Hun må bryde ud af kredsløbet om jorden og fortsætte ud i rummet for at finde noget at spise, ellers vil hun dø. Hun vil sikkert møde mange rumvæsener på sin vej og besøge mange planeter, der ikke er særligt hundevenlige.

**Løsning:** Til sidst finder hun planeten Pluto. Det er et sandt paradys for hunde.

**Udtoning:** Laika vinder over menneskene. Hun har sammen med de andre hunde for længst vundet rumkapløbet. Hundene blev de første, der befolkede en anden planet.

## Historieskabelon

Jeg har valgt på forhånd at lave en historieskabelon.

**Her er nogle af overvejelserne og udfordringerne bag en historieskabelon:**

1. Man har fra start et fællesunivers, som man ikke først skal skabe, når børnene kommer. Det giver også mulighed for en god opvarmning af børnenes fantasi.
2. Børnene har en ramme at fortælle ind i, hvilket er en kæmpe fordel, når en børnegruppe skal samarbejde om én fortælling.
3. Udfordringen her er at lave rammen så tilpas løs, at historien er åben for børnenes input, samtidig med at den er fuld af spørgsmål, der kan bringe historien videre, hvis børnene går i stå.
4. Hvis historien drejer en anden vej, så følg endelig den! En skabelon er kun tænkt som hjælp ikke som historiefængsel!

Det gør noget godt for historiefortællingen, at det den handler om, fysisk findes i lokalet. At det kan røres ved, lugtes til osv.

Før jeg går i gang med selve historien, gør jeg noget ud af at åbne børnenes fantasi og skabe fortællerummet og spore dem ind på den historie, de om lidt skal fortælle. Det kan være sproglege, drama, drømmerejse, frugtsalat, svingfigur mm. Både under opvarmningen og under selve historiefortællingen indtænker jeg sanser, krop og bevægelse. Til denne historie kan man for eksempel lege frugtsalat med planeter/ting der findes i rummet eller vælge en af følgende: **Fup eller fakta om rummet og Laika** og **Drama/drømmerejse**, som jeg forklarer senere. Hvis børnene har været meget aktive, er det fedt, at genvinde deres fokus med en drømmerejse.

## 4. Forberedelse for den voksne til historien

### Medbring:

1. En tøjhund, der kan være Laika.
2. 3-4 Balloner du har pustet op. De skal være planeter. Skriv evt Jorden på den ene og Pluto på en anden. Hvis du har en globus, så tag endelig den med også.
3. Evt. noget, der kan være rumraket
4. En hjælpe-pose. Den skal indeholde ting, der kan hjælpe Laika undervejs. F.eks. En nøgle, en kikkert, en dåse hundemad, en sodavand, et smykke osv. (Børn elsker at trække op fra poser og æsker! Og det kan give historien nyt liv.)
5. Et enormt stykke papir. Gerne en rulle. Tusser, farver.
6. 1 stk A4-papir og en blyant

## 5. Introduktion for børnene, før vi går i gang med historien

I dag skal vi i fællesskab fortælle en historie. Først fortæller jeg jer noget, der er sket i virkeligheden. Så laver vi to små aktiviteter, og så fortæller vi sammen en ny historie, og så skal I tegne.

1. Jeg fortæller jer en historie fra virkeligheden.
2. Vi laver Fup eller fakta
3. Drama-drømmerejse
4. Vi fortæller historien
5. Vi tegner

## **Historien fra virkeligheden fortalt for børn:**

Historien, du skal høre nu, foregår for lang tid siden. Vi skal helt tilbage til den gang dine bedsteforældre var børn. Der var der noget, man kaldte rumkapløbet. Det gik ud på at Amerikanerne og russerne gerne ville være de første i rummet. De ville begge to gerne være de første, der beviste, at et levende væsen kunne leve ude i rummet.

Til at begynde med turde de ikke at sende mennesker af sted med rumraketter. Derfor sendte de dyr af sted. Amerikanerne sendte aber af sted med raketter, og russerne sendte hunde af sted. Men fælles for både deres aber og hunde var, at raketterne ikke kom ret højt op. Slet ikke langt nok til at kunne gå i kredsløb om jorden.

De første det lykkedes for var russerne. De byggede en rumraket, som de kaldte Sputnik 2. Hundetræneren Adilja fangede en hjemløs hund på gaden. Adilja valgte en hunhund, for den kan sidde ned og tisse, modsat en hanhund, der står op og strinter, og ville have brug for alt for meget plads. Adilja døbte hunden Laika. Laika betyder på russisk en hund, der bjæffer.

Laika kom ind i rumraketten og blev sendt af sted ud i rummet med en god, stor madpakke.

Laikas rumraket kom i kredsløb omkring jorden, og russerne var glade. Desværre døde Laika efter kun få timer i rumraketten. 10 dage efter, at Laika var død, gik der ild i dens rumraket, og fra jorden lignede det et stjernesud.

At Laika døde så hurtigt, kan vi heldigvis lave om på i den historie, vi sammen skal lave lige om lidt. For når man laver historier og bruger sin fantasi, må man godt lave om på virkeligheden. Lige så tosset man vil.

Men først skal vi lige lave fup eller fakta om rummet og rumhunden Laika

## 6. Fup eller fakta om rummet og Laika

Denne aktivitet skærper børnenes opmærksomhed og giver børnene lidt viden om rummet og Rumhunden Laika.

Forklaring: Børnene sidder på gulvet. Læs en sætning op ad gangen. Hvis børnene tror, at sætningen er sand, rejser børnene sig op og klapper. Hvis børnene tror, at sætningen er falsk, lægger de sig ned med hænderne for øjnene. Efter hver sætning sætter børnene sig i lytteposition og får det rigtige svar.

1. Rumhunden Laika var en hund
2. En hund kan selv bygge en rumraket
3. En rumraket er en man flyver ud i rummet i.
4. I rummet kan man møde mange hunde
5. Hunde spiser jord
6. Jorden er en planet
7. En planet kredser om solen
8. Solen er en stjerne
9. I vores solsystem findes der en planet, der hedder Pluto
10. Pluto er også navnet på Mickey Mouses hund
11. En hund kan selv styre en rumraket hele vejen op til månen
12. Månen er lavet af grøn ost
14. Grøn ost er det, man laver rumraketter af
15. Rumraketter kan flyve til månen
16. På månen bor der mange mennesker
17. Der har været mennesker på månen
18. Månen er et tøjdyr
19. Der bor dinosaur på planeten Jupiter
20. Det tager tre dage at rejse til månen (sandt!)
21. Rumhunden Laika var en elefant



22. Elefanter på planeten Mars har sorte huller i ørene
23. I rummet findes der sorte huller, som ting forsvinder i.
24. Rumhunden Laikas rumraket hed Sputnik 2

**Opvarmningen må ikke tage for lang tid**, så måske kan man ikke nå alle sætninger. De er også bare tænkt som inspiration.

Når man har kørt en bunke sætninger igennem, kan man lade børnene finde på sætninger på skift. Det må jo både være fup og fakta. På den måde kan de børn, der ved noget om rummet, få chance for at sige det, og dem der ikke ved noget om rummet, kan stadig være med.

## 7. Lille dramaøvelse/drømmerejse

1. Nu skal du forestille dig at du er en hund.
2. Dine arme er forpoter. Dine ben er bagpoter. Din næse er en snude.
3. Du er en gadehund. Altså en hund, der ikke har en familie at bo ved, men som lever på gaden. Du bor i en stor by, der hedder Moskva
4. Du snuser lidt omkring. Du snuser du til en lygtepæl. Du snuser til en slagterbutik.
5. Nu kommer der en venlig dame, som klør dig bag ørene og giver dig en frikadelle.
6. Du går med damen hjem.
7. Damen giver dig mad af en madskål og vand af en vandskål
8. Damen har en hundekurv. den lægger du dig op i.
9. Hundekurven er blød og varm, og du lægger dig godt til rette.
10. Nu begynder du at drømme.
11. Du drømmer, at du får rumdragt på og bliver spændt fast i en rumraket
12. Rumraketten er meget lille. Du har næsten ingen plads.
13. 3-2-1- Nu! Raketten flyver op i himlen i fuld fart.
14. Under dig bliver jorden lille
15. Rundt om dig bliver der mørkt.
16. Mørkt og stille.
17. Måske får du øje på noget.
18. Et lys, en stjerne, en dimsedut, et rumvæsen.
19. Nu forlader vi historien. Du er igen her i/på....
20. Nu skal du strække hele din krop og åbne øjnene og sætte dig op. Så er vi klar!

Tænd din diktafon! Måske kommer der et guldkorn her.

Spørg børnene om:

1. Hvordan var det at være hund?
2. Var der nogen, der så noget spændende ude i rummet?

Så skal vi i gang med at lave historien.

## 8. "Rumhunden Laikas rumeventyr"

### Pitch (til den voksne):

Gadehunden Laika bliver indfanget og sendt ud i rummet. Rumrejsen er en del af menneskenes rumkapløb. Laikas rejse skal bevise, at levende væsener kan tåle at opholde sig uden for jordens atmosfære. Da Laika er i kredsløb om jorden, begynder hun at kede sig. Hun vil gerne bryde ud af kredsløbet. Hun vil ikke tilbage til jorden til sit liv som gadehund. Nej, hun vil selv vinde rumkapløbet og være det første levende væsen, der bosætter sig på en anden planet. Måske vil hun møde mange rumvæsener på sin vej og besøge mange planeter, der ikke er særligt hundevenlige. Til sidst finder hun planeten Pluto. Det er et sandt paradis for hunde. Laika vinder rumkapløbet over menneskene. Måske sender hun en besked ned til menneskene på jorden.

### Medvirkende vi kender på forhånd:

Rumhunden Laika

Adilja (hundetræneren)

En amerikaner

En russer

## Historieskabelon til Rumhunden Laikas rumeventyr

### Tænd diktafonen

1. Vores historie begynder med et skænderi. En russer og en amerikaner skændes om, hvem der først får sendt et levende væsen af sted med raket i kredsløb om jorden. (Vælg nogle børn til at skændes.)

De kan evt. starte med at sige: "Vi vinder fordi...." "Vi er de bedste fordi...."

"Det gør vi fordi....."

Måske kan børnene sige det på vrøvlerussisk og vrøvleamerikansk.

Skænderiet slutter med at russeren siger: "Jeg har en ide. Vi sender en hund af sted."

2. Hvorfor synes russeren, at det er en god idé?

3. Vælg et barn til at styre Laika og et barn til at være Adilja (den russiske hundetræner)
4. Laika går på gaden. Hvad laver hun?
5. Nu møder Adilja Laika. Hvordan får hun lokket Laika hen til sig?
6. Senere skal Adilja lokke Laika ind i rumraketten. Hvordan gør hun det? Hvad siger hun?
7. Nu sidder Laika i rumraketten. Hvad tænker hun? Hvordan har hun det?
8. Nu skal rumraketten sendes ud i rummet. Vi tæller sammen. Når vi kommer til "NU!" må I gerne springe op sammen med Laika.
9. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1- NU
10. Rumraketten flyver op i luften, fortsætter ud i rummet og begynder at kredse rundt om jorden. Rundt og rundt.
11. Hvordan har Laika det nu? Siger hun noget?
12. Rumraketten bliver ved med at flyve rundt om jorden. (Vis det evt med en dims/rumraket rundt om en ballon/globus) og Laika begynder at kede sig. Hun savner selskab, men hun har ikke lyst til at tage tilbage til jorden. For faktisk var hendes liv som gadehund ikke ret sjovt. Nu får hun en ide. Hun vil vinde rumkapløbet. Hun vil være det første levende væsen, der bosætter sig på en anden planet.
13. Allererst skal hun have sin raket ud af kredsløbet. Hvordan gør hun det?
14. Hurra, det lykkedes! Laikas rumraket flyver længere ud i rummet.
15. Hvordan ser der ud?
16. Åh nej. Nu opdager Laika, at hun næsten ikke har noget mad tilbage. Hvad siger hun? Hvad gør hun?
17. Hvor tager man hen, når man er sulten i rummet?
18. Nu møder hun et rumvæsen, der kan hjælpe hende. Hvordan ser rumvæsenet ud? Rumvæsnet giver hende noget, hun får brug for senere. (Lad et barn trække fra hjælpe-posen)
19. Hun besøger en planet. Hvad er det for en?
20. Bor der nogen på planeten? Hvordan ser de ud?

21. Hunde kan ikke på den planet. Hvorfor ikke?
22. (Besøg eventuelt flere planeter, som Laika ikke kan bo på.)
23. Nu opdager russerne nede på jorden, at Laikas rumraket ikke længere er i kredsløb om jorden. Hvad siger de? Hvad gør de?
24. Nu sker der noget farligt. Hvad?
25. Laika må flygte videre ud i rummet. Ude i rummet møder hun.....?
26. Nu bliver det endnu mere farligt. Laika er ved at opgive alt, men så kommer hun i tanke om genstanden fra hjælpeposen. Hvordan hjælper den hende?
27. Endelig nærmer hun sig hunde-planeten Pluto. Hun ved bare, at det er den rigtige. Hvordan ved hun det?
28. Hvordan ser der ud på hunde-planeten Pluto?
29. Hvem bor der?
30. Hvordan tager de imod Laika?
31. Hun får en god ven, hvem?
32. Fra hunde-planeten Pluto sender Laika en besked ned til Adilja på jorden. Hvad skriver hun? Evt Kære Adilja.....Og hvordan sender hun beskeden?
33. Laika har vundet rumkapløbet. Hvordan bliver det fejret?

## 9. Og så skal der tegnes!

I det øjeblik historien er færdigfortalt, er det vigtigt, at børnene tegner.

### Inspiration til tegningen:

1. Tegn Laika i rumraketten
2. Tegn det Laika kommer forbi ude i rummet
3. Tegn de planeter Laika besøger
4. Tegn det uhyggelige
5. Tegn planeten Pluto
6. Osv.

### Lad børnene tegne på ét stort stykke papir. Det er vigtigt fordi:

1. Når børn tegner, visualiserer de historien og digter videre
2. Når børn tegner på en fællestegning, inspirerer de hinanden.
3. Fællestegningen synliggør, at historien er et fælles projekt.
4. Det store stykke papir inviterer bogstavelig talt børnene ind i historien, fordi de rent fysisk kan kravle rundt i den.
5. I tegnefasen får alle børn stemmer. Også dem der var tilbageholdende under selve historiefortællingen.
6. Det er ofte fra tegningen, at historien får sit krydderi. Det enkelte barns figurer og ord.

### De voksnes rolle, når børnene tegner:

1. Stille spørgsmål til hvad børnene tegner og skrive det detaljeret ned. Det er ofte i disse detaljer guldkornene ligger.
2. Selv at tegne. Det kan virke megainspirerende på børnene.

## 10. Mellem de to børnehavebesøg

### Skriv historien!

1. Historien er med vilje alt for lang, således at du har masser af materiale at plukke i.
2. Aflyt diktafonen og skriv ordret ned.
3. Læs tekstbidderne fra den store tegning.
4. Find den røde tråd! Saml det hele til en historie. Hav historiens DNA for øje hele tiden: hovedpersonernes ønske + modstanden for at opnå dette + en løsning.
5. Slet alt det overflødige. Dog med dyb respekt for det enkelte barns bidrag, så du sikrer, at alle børn kan genkende deres eget præg på historien.
6. I en lydfortælling har du kun ca. ti sekunder til at fange din unge lytter. Derfor er det vigtigt, at du præciserer, hvad historien handler om. Det kan f.eks. gøres ganske enkelt: "Den historie du skal høre nu, handler om Rumhunden Laika, der bliver sendt ud i rummet i en rumraket."  
Sørg for at der er masser af muligheder for at indsætte lydeffekter.
8. Vær på jagt efter børnenes selvopfundne ord, beskrivelser og uventede indfald. De er ofte kreative og poetiske.
9. Når børn fortæller, følger de ikke en logisk plotmodel med fortællehieraki og strukturer. Altså alle oplysninger kan komme i en pærevælling og være sidestillede. De kan i samme sætning sige noget vigtigt og noget ligegyldigt. Her ligger en særlig udfordring og opmærksomhed. På den ene side giver det noget virkelig fint til historien, men kommer der for meget af den slags, bliver historien slap og mister fokus.
10. Husk replikker: Sørg for at historien har replikker, som børnene kan indtale, når I mødes næste gang.
11. Sørg for at disse replikker er **korte**. Selv om børnene under selve optagelsen af historien har sagt meget lange replikker med svære ord, er det absolut ikke sikkert, at de kan udtale disse, når I mødes næste gang for at indtale historien.
12. Læs historien og sørg for, at den ikke er mere end 5-6 minutter lang. Den bliver længere, når lydeffekterne kommer på.
13. Giv historien titel.

### Indtal historien:

1. Det giver historien et lokalt præg, at oplæseren har den lokale dialekt.
2. Indtal hele historien. Også de replikker som børnene skal sige, næste gang de kommer.

## 11. Børnehavens besøg nummer to

Børnene lytter til deres historie, som er blevet indtalt. Det er fantastisk at overvære deres reaktion. Det er deres egen historie, og de kan huske det meste fra ugen før. De kan også huske deres egne helt særlige input, og så bliver der jublet!

### Når lydeffekterne optages

1. Børn kan godt blive meget overvældede over at skulle tale i en mikrofon. Lad dem tale flere sammen og lad dem prøve flere gange.
2. Hav lydeffekterne klar. Fødselsdagslyde: gavepapir, flag, lagkage, dyrelyde: pels der kan kløs, vand der kan slubres, eller hvad der nu passer til jeres historie.
3. Børnenes egne lyde: Mindst lige så fedt er det, at børnene laver lydene med deres egne stemmer ikke mindst i denne historie, hvor der skal laves dyrelyde i kæledyrsbutikken.
4. Hele scener: En anden mulighed er at spille en hele scenen med fødselsdagen. Hvordan lyder en fødselsdag?
  5. Hvordan lyder karakterens stemme? Hvad siger det om karaktererne?
  6. En ambition kunne være at arbejde med replikkerne. Hvordan taler man, når man er sur eller glad osv.?
7. Det kan være lettere for de små børn at udtrykke forskellige følelser uden en fast replik. Eksempel: Hvordan lyder man, når man er glad, skuffet, sur, ked af det osv.?

### Det færdige resultat:

Den færdige historie er en lydhistorie med børnestemmer og godt med lydeffekter. Børnehaven får den tilsendt, så hele børnehaven kan høre den og dele den med forældre og venner. Den kan også lægges tilgængelig på lokale biblioteker, så andre børn kan lytte til den.

### Den lette mulighed, hvis man ikke har lydstudie og klippesnilde:

1. Læs historien op for børnene
2. Forbered børnene på lydeffekterne og indspil dem samtidig med oplæsningen og indspil lydfortællingen på mobil.