

LÆRINGSMATERIALE

Til brug i danskundervisningen for 7. – 10. klasse

SABOTAGE



Produceret af SJÆLLANDS TEATER i foråret 2024



SABOTAGE

FOR UNGE OG VOKSNE FRA 13 ÅR OG OP

MANUSKRIPT: JOSEPHINE EUSEBIUS, EFTER SYNOPSIS AF MARIE BJØRN

INSTRUKTION: JOHAN KLINT SANDBERG

IDÉ OG KONCEPT: SIGNE HØRMANN SØRENSEN OG MARIA LA COUR

MEDVIRKENDE: MARIA LA COUR OG FIE DAM MYGIND

SCENOGRAFI: ANNA HANGHØJ IVERSEN

KOMPONIST: EMIL ASSING HØYER

LYDDESIGN: KEVIN EAGLE OLIVER

LYSDESIGN: MIE MONA J. NIELSEN OG BENJAMIN BIRKE KIRKESKOV

VÆRKSTED: SONNY OEFTIGER

SKRÆDDERSAL: HELLE BIRKHOLM

PRODUKTIONSLEDER: JAKOB PØRTNER

TURNÉANSVARLIG: MARLENE ROHDE SØNDERGAARD

PLAKAT: ASAKO KIDO PARR

FOTO: KAROLINE LIEBERKIND

LÆRINGSMATERIALE: MARLENE ROHDE SØNDERGAARD

PÅ SJÆLLANDS TEATERS SPILLESTEDER I HOLBÆK, SLAGELSE, KORSØR I APRIL 2024

TURNÉ I HELE LANDET I EFTERÅRET 2024

fairplay.dk | sjællandsteater.dk

INDHOLD

VELKOMMEN I TEATRET	1
TEATER ER LIGE NU OG HER.....	1
FORBERED JER PÅ TEATEROplevelsen	2
UNDERSØG-UNDERSØG-UNDERSØG	2
TEATRETS VIRKEMIDLER 1	3
NÅR I KOMMER HJEM FRA TEATRET	4
MIN Oplevelse	4
TEATRETS VIRKEMIDLER 2	4
TITELREFERAT	4
DYK NED	5
KARAKTERPROFIL.....	5
HVEM ER SABOTØREN?	6
FORESTILLINGENS STEMNINGER	6
LYDTEASER	6
BRED UD	8
GRY OG MONOPOLET.....	8
NAVNESYMBOLIK	8
ESSAY.....	10
KOPISIDER.....	12
VIRKEMIDLER I TEATERFORESTILLINGER	12
HUSK-DET-SKEMA.....	14
FORBEREDELSESSKEMA TIL KARAKTERPROFIL	15
MANUSKRIPTUDDRAG	16
DILEMMAARK	19

VELKOMMEN I TEATRET

Inden længe skal du og din klasse opleve forestillingen SABOTAGE. Og du kan glæde dig. I skal have en oplevelse sammen, som varierer fra hverdagens øvrige aktiviteter på skolen. I skal bevæge jer ind i et teaterum, hvor vi for en stund lukker resten af samfundet ude og i fællesskab glider ind i forestillingens verden, som er skabt præcis til jer.

Sjællands Teater FAIR PLAY ønsker jer god fornøjelse.



TEATER ER LIGE NU OG HER

Der er noget særligt ved teatret. Det er lige-her-og-nu-kunst, som er synlig for os, når vi er til stede under forestillingen, men som kun eksisterer i vores hukommelse, når vi går fra teatret igen.

Vi kan ikke sætte forestillingen på pause undervejs eller spole tilbage, hvis der er noget, vi vil se igen. Man kan måske sige, at en teaterforestilling lever i det øjeblik, publikum er til stede.

Teater er lidt som en hændelse i den virkelige verden. Vi mærker, observerer, registrerer, interagerer, mens det sker, men når hændelsen er forbi, findes den kun i vores hukommelse. Alle hændelser påvirker os i større eller mindre grad. Nogle hændelser lader vi hurtigt fare, mens der er andre, vi dvæler længere ved og husker på, måske fordi de har gjort indtryk på os, eller fordi vi ved, at de fordrer, at vi tager ansvar.

Teatret er ude på at påvirke os. Det vil give os oplevelser, måske underholde os, give os indblik eller få os til at tænke over vores egen eller andres tilværelse og tage stilling. Derfor er det oplagt at arbejde videre med teateroplevelsen, når vi er gået ud af teatersalen.

Dine sanser kommer i spil, når du er i teatret. Det er en helt speciel måde at opleve på, og for at få det bedste ud af oplevelsen, kan det være en mægtig idé at forberede sig forinden. I dette materiale skal du og din klasse arbejde med aktiviteter, der leder jer dybere ind i teateroplevelsen og med aktiviteter, hvor forestillingen bliver en slags springbræt til at reflektere over temaerne, som ligger i historien.

Aktiviteterne kan ses som et samlet bud på at komme godt omkring forestillingen, men de kan også bruges enkeltvis eller i kombination med andet.

Dette materiale kan også downloades på fairplay.dk

FORBERED JER PÅ TEATEROPLEVELSEN

UNDERSØG-UNDERSØG-UNDERSØG

Når du skal til at læse en roman, har du sikkert for vane at dreje den lukkede bog lidt rundt og læse og se på forsiden og bagsiden. På den måde bevæger du dig på sporet af, hvad der venter dig i bogen, og det hjælper dig til at indstille din tankegang og dine tankemønstre på oplevelsen. Måske har du bemærket, at din læsning kan virke mere flydende, og indholdet er nemmere tilgængeligt, når du er forberedt på, hvad din hjerne skal til at registrere.

Det samme gælder, når du skal se en teaterforestilling. Her kan fx PR-materiale, forestillingsbeskrivelse og billeder hjælpe dig på sporet af oplevelsen.

Undersøg alt, hvad du kan, om forestillingen, før I skal i teatret.

Du kan finde oplysninger på teatrets hjemmeside, <https://fairplay.dk/turne/sabotage/> eller i teatrets katalog.

Undersøg også, hvilken type teater, der har produceret forestillingen. På hjemmesiden kan du måske læse om teatrets værdier.

Det kan også være en god idé at finde informationer om de medvirkende og instruktøren.

Teaterforestillinger bliver anmeldt ligesom film, bøger og musik. Anmeldelserne bliver bragt et par dage efter forestillingens premiere. Forsøg at finde forestillingsanmeldelser på nettet.

Saml jeres research i klassen, og led jer frem til, hvad I måske kan vente.



TEATRETS VIRKEMIDLER 1

Du ved allerede, at forskellige udtryksformer gør brug af forskellige virkemidler. Et af lyrikkens virkemidler er billedsprog, i et debatindlæg møder vi bl.a. argumentation og i billedkunstens verden kan et virkemiddel være farve og form.

Virkemidler bruges til at formidle og understrege et budskab.

I teatret går vejen til oplevelsen gennem vores sanser. Virkemidlerne er bl.a. lys, lyd, scenografi, kostumer, rekvisitter, replikker og bevægelse, som danner et samlet sprog, der formidler handlinger og stemninger til os som publikum. I mødet med os, bliver teatret levende.

På side 12 finder I et ark med beskrivelse af de forskellige virkemidler.

Jeres lærer kan kopiere arket og fordele virkemidlerne ligeligt blandt jer i klassen.

I skal hver især have særligt fokus på jeres tildelte virkemiddel, når I er i teatret.

Medbring en lille blok og en blyant til forestillingen. Noter eksempler ned på dit virkemiddels brug og funktion undervejs eller lige efter forestillingen.

Når I kommer tilbage på skolen, er I hver især blevet eksperter på forestillingens brug af de forskellige virkemidler. Jeres ekspertviden skal I senere formidle til de andre (TEATRETS VIRKEMIDLER 2).



NÅR I KOMMER HJEM FRA TEATRET

MIN OPLEVELSE

Du ved nu, at teater er en her-og-nu-oplevelse. Når forestillingen slutter, findes historien kun i din hukommelse. Vi kan ikke spole tilbage eller sætte på pause undervejs.

Når du skal arbejde i dybden med en forestilling, er det derfor vigtigt at holde fast i den hukommelse. Det skal du arbejde med i denne aktivitet.

På side 14 i dette materiale finder I et Husk-det-skema. Udfyld skemaet så grundigt du kan. Efterfølgende taler I observationerne igennem i klassen. Det kan være en god idé at samle jeres observationer i et fællesskema – lav evt. en fælles Padlet.

TEATRETS VIRKEMIDLER 2

Denne aktivitet kræver, at I har lavet TEATRETS VIRKEMIDLER 1.

Fordel jer i virkemiddelgrupper, så I samles med de klassekammerater, der har observeret samme virkemiddel som jer selv.

Tal grundigt om, hvad I observerede undervejs i forestillingen, og lav i fællesskab et oplæg for resten af klassen. I skal fortælle lidt generelt om virkemidlet og om, hvordan/hvornår det havde en særlig effekt i forestillingen. Sæt evt. noter om virkemidler ind i jeres fælles Husk-det-skema

TITELREFERAT

I denne aktivitet skal I sammenfatte handlingen af forestillingen. Jeres sammenfatning skal være skriftlig, og I skal arbejde ud fra forestillingens titel.

Din lærer fordeler jer i grupper på 2-3 deltagere. Hvert bogstav i titlen, SABOTAGE, skal skiftevis og i rigtig rækkefølge være begyndelsesbogstav i et ord i jeres kronologiske referat. Hvis I løber tør for begyndelsesbogstaver, før referatet er slut, skal I starte forfra med S osv. Start fx sådan her:

Gry er 15 år og går i 9. klasse. Sommeren nærmer sig, og afgangsprøven i matematik bliver mere og mere uoverskuelig at tænke på. Oven i det har Grys to bedste veninder lige fortalt, at de er blevet kæresten.

DYK NED

KARAKTERPROFIL

Gry har den bærende rolle i forestillingen. Ligesom for mennesker i den virkelige verden bliver Gry påvirket af hændelser og relationer omkring hende. Det viser sig i Grys adfærds- og tankemønstre. For os bliver Grys indre stemme synlig i Sabotøren, der uafbrudt kommenterer Grys adfærd.

Du skal nu fremstille en grundig karakterprofil af Gry. Forarbejdet laves i grupper, og karakterprofilen skriver du herefter individuelt.

Din lærer fordeler jeg i grupper med ca. 3 medlemmer.

På side 15 i materialet finder I udfyldningsark til forberedelsen af karakterprofiler. Måske kopierer jeres lærer det til jer, så I kan notere i hånden. Alternativt kan I kopiere arket ind i jeres eget dokument.

Udfyld forberedelsesarket i gruppen.

Sørg for at alle bidrager med de observationer og fortolkninger, de har af Gry. Sørg også for, at alle skriver med, så I har jeres egne noter, når I skal til at skrive karakterprofilen. Tag jer god tid til denne del af opgaven. Jo mere I taler sammen, jo dybere kan I komme i karakteriseringen af Gry.

Lav til slut din egen sammenhængende tekst om Gry, hvor du beskriver hende grundigt. Du vælger selv i hvilken rækkefølge hendes karaktertræk præsenteres, og det er dig, der vurderer, hvordan du vægter de forskellige elementer i beskrivelsen.

Opgaven er løst godt, hvis din tekst kan give andre et dybt indblik i Grys person.



HVEM ER SABOTØREN?

Vi kender alle til "den indre stemme". Det kan være vanskeligt at sætte ord på, hvem den er, og hvordan den lyder, men i virkeligheden er "den indre stemme" jo os selv og vores tanker.

Man siger, at den, som kan tale grimmost til én, er én selv. Her er der tale om vores indre stemme, som kan være lidt for frisk til at kritisere eller nedgøre.

Grys indre stemme, som hun kalder Sabotøren, er ingen undtagelse. Sabotøren får frit spil til at give sin mening til kende på mange måder.

Prøv at finde roen et øjeblik og bemærk din egen indre stemme. Del jeres observationer med hinanden.

Tal sammen i klassen om, hvordan Grys indre stemme påvirker Grys trivsel. Bemærkede I, om der var en udvikling i Sabotøren?

Kom med bud på, hvad stemmen burde have sagt i forskellige situationer, så Gry havde taklet tilværelsen med bedre selvværd.

Overvej nødvendigheden af en indre stemme. Hvordan ville vi være, hvis den indre stemme ikke fandtes?

Giv bud på, hvordan man kan arbejde med at præge den indre stemme positivt.

FORESTILLINGENS STEMNINGER

SABOTAGE er en forestilling, som appellerer til stemningsskift hos sit publikum. Det ene øjeblik kan vi føle, at det gør helt ondt at observere Gry, og det næste øjeblik kan vi måske komme til at grine lidt.

Tal sammen i klassen om, hvilke følelser og stemninger I mærkede undervejs. Gør jer umage med at begrunde jeres stemningsreaktioner i handlingen, så I sætter ord på, hvad der præcist skete, da I reagerede med en følelse.

LYDTEASER

Når man producerer en forestilling, der skal sælges, er der forskellige PR-greb man kan gøre brug af. I har tidligere kigget på plakater, forestillingsbilleder og filmteaser.

I den salgstekst, som reklamerer for SABOTAGE, står der:

SABOTAGE er en forestilling om at være ung, og om stemmen i hovedet. Det er en fortælling om at føle sig afvigende, afvist og afsløret af ens omverden, mens den indre saboterende stemme taler kraftigere og kraftigere. En porøs linedans mellem omsorg, forfængelighed og selvhad.

Gry går i 9. klasse og skal til afgangsprøve. Vi møder hende på teenageværelset i en overdimensioneret seng. Hendes to bedste venner bliver kærester med hinanden, og ud af de massive mængder af bløde dyner, rod og barndommens bamser, vokser Sabotøren. Grys eneste ærlige ven. En ængstelig og sanselig duet opstår, og Gry må konfrontere spørgsmålene:

Er den indre sabotør en voldelig stemme, der blot skal forsvinde? Eller skal Gry lære, at den kun snakker for at passe på hende? Og er det i virkeligheden Gry, der saboterer sig selv, så længe hun konstant flygter fra sabotøren?

Med SABOTAGE præsenterer Sjællands Teater en nuanceret og omfavnende forestilling, der træder direkte ind i den aktuelle debat om unges mistrivsel, og anatomen bag denne.

Jeres lærer deler jer i grupper på 2-4 personer.

I skal nu arbejde som reklamefolk og producere en lille podcast med en lydteaser til SABOTAGE.

Teaseren skal virke som appetitvækker til forestillingen, og den skal være tro mod forestillingens udtryk. Målet med teaseren er at få folk til at købe billetter til forestillingen.

Teaseren skal vare ca. 1 minut.

Til teaseren kan I bl.a. bruge manuskriptuddrag eller uddrag fra salgsteksten. I kan finde uddrag på side 16-18.

I skal lægge lydeffekter i jeres teaser. Det kan både være real-, effektyd og musik.

Brug fx programmet Soundation til at lave lydoptagelserne. Her ligger også tilgængelige lydeffekter.

Du kan finde Soundation her: <https://soundation.com/>

Hvis I har Skoletube på jeres skole, kan I arbejde her: [Skoletube](#), [Soundation](#)

Før I går i gang med optagelserne, skal I skrive en drejebog, som præcist og i rækkefølge skriver podcastens indhold. Noter både speak og lyde i drejebogen.

BRED UD

GRY OG MONOPOLET

'Mads og Monopolet' er et radioprogram, der i årevis blev sendt på DR. Undervejs har programmet fået ny vært, og har siden heddet 'Sara og Monopolet'. Programmets idé og indhold har altid været det samme: Hver uge inviteres et panel af mennesker til at debattere dilemmaer, som lyttere skriver ind med.

Programmet er måske populært, fordi vi mennesker ofte er friske til at give andre gode råd. Men når vi gør det, øver vi os indirekte i selv at løse lignende problemstillinger.

Gry bøvler med mange ting, som unge kender til, og hun har brug for at ledes på en vej, som gør hende i bedre balance med livet. Måske kender I selv til at stå i pressede situationer eller mærke tilværelsen på samme måde som Gry.

I klassen kan I starte med at lytte til en lille bid af 'Sara og Monopolet' på DR Lyd.

Udfyld 2 og 2 dilemmaarket, der ligger som kopiside på side 19.

Jeres dilemmaer skal enten handle om noget, Gry tumler med, eller noget fra jeres egen virkelighed. Dilemmaerne kan fx handle om venskab, forhold til forældre, uddannelsesvalg, kærlighed, seksualitet eller andet, som har med ungdomsliv at gøre.

Et dilemma kunne lyde således:

Kære Gry og Monopolet. Mine to bedste venner er blevet kæresten, og jeg føler mig nu som "det tredje hjul", der nok mest er til besvær. Jeg savner virkelig vores gamle venskab. Hvad skal jeg gøre?

Alle dilemmaer klippes ud og lægges i en stor bunke.

Jeres lærer deler jer nu op i grupper på 4-5.

I hver gruppe skal én være Gry, som er den, der skal stille spørgsmålene og styre debatten. De resterende 3-4 personer skal debattere spørgsmålet, så dilemmaerne belyses fra forskellige vinkler. Måske når I til enighed, men det er ikke afgørende.

Mens monopolet debatterer, lytter resten af klassen på. Klassen må blande sig, når monopolet har afsluttet deres debat.

Skift monopol efter ca. 3 veldebatterede spørgsmål.

NAVNESYMBOLIK

"Jeg hedder Gry.

Nej. Jeg kender heller ikke nogen på 15 år, der hedder Gry.

Det er bare en lyd. Det er noget en baby siger. Og samtidig er det alt for voksent. Det lyder gammelt, synes jeg. Gry.

Jeg er en baby og en gammel dame på samme tid. Jeg er en klat. Det lyder som en klat.

Gry."

Sådan indledes SABOTAGE, hvor Gry fortæller om sig selv gennem sit navn. Vi oplever, at Gry identificerer noget negativt med sit navn.

Senere siger Gry sådan her:

"Min mor sagde, at jeg skulle hedde Gry, fordi jeg blev født, da solen brød frem og natten blev til dag."

Her bliver navnet, Gry, sat ind i en smuk symbolik.

Læg mærke til, at vi kan have en tendens til at synes om navne, vi forbinder med personer vi kan lide – eller omvendt.

Navne kan få en særlig betydning for os, når vi forbinder det med navneejerens positive (eller negative) personlighed.

I skal nu arbejde med klassens fornavne.

Jeres lærer fordeler jeg i grupper af ca. 3.

Grupper får tildelt et antal af klassens fornavne, som svarer til antallet af gruppemedlemmer. Det sikres, at det er navne fra andre grupper, så ingen gruppe skal arbejde med "sig selv".

Undersøg, hvad I kan finde om navnenes betydning og oprindelse på nettet; måske kan det give jer inspiration til det næste, I skal gøre. Brug fx Dansk Navneleksikon på <https://ordnet.dk/dnl/>

Forfat nu i fællesskab en poetisk tekst til hvert navn, som beskriver navnet (personen) positivt. Teksten skal I selv digte, og den behøver ikke at læne sig op ad, hvad I fandt på nettet, men det er vigtigt, at den passer til personen i klassen, som ejer navnet.

Se eksempler her:

LULU

Lulu, den legende engel. Hun misser med øjnene mod solen den første forårsdag.

SIMON

Simon, som kæmper, der rejser sit stolte væsen og sejrer.

Kopier navneteksten ind i et liggende dokument.

Layout teksten, så det tager sig godt ud og har blikfang. Tænk i placering, farver, baggrund osv. – brug fx PowerPoint

Hvert navnedokument skal fylde én side.

Print dokumentet ud og lav en fælles udstilling i klassen.

ESSAY

Børns Vilkår undersøgte i 2022 danske børns trivsel. Her fremgik det, at alt for mange børn og unge mistrives.

I undersøgelsen kan I læse om, hvorfor nogle børn og unge føler mistrivsel, og hvad Børns Vilkår anbefaler for at mindske mistrivsel hos børn og unge i Danmark. Du kan læse om undersøgelsen her: <https://bornsvilkar.dk/100born/>

Forestillingen SABOTAGE giver et bud på, hvordan man som ung kan føle sig i tvivl om sit værd og sine evner, og hvordan indre eller ydre faktorer kan drive et ungt menneske i mistrivsel.

Du skal nu skrive et essay med titlen **Gør det ondt at være ung**

I dit essay skal du reflektere over, hvordan du oplever unges mentale trivsel.

Du skal bl.a. hente inspiration i SABOTAGE og det skal tydeligt fremgå i din tekst. Var du ikke i skole, da I så SABOTAGE, kan din inspiration fx hentes TV-serien 'SKAM'.

Du kan også lade dig inspirere af undersøgelsen fra Børns Vilkår. Husk at kildeangive, hvis du bruger fakta herfra.

Essayets primære målgruppe skal være andre unge, og du skal forestille dig, at det skal udgives i en trykt essaysamling.

I dit forarbejde, eller mens du skriver, kan du måske gruble over, hvordan tilværelsen skulle se ud, hvis unge skulle trives bedre. Eller tænke over, hvad unge kan gøre godt for sig selv og hinanden, så tilværelsen føles varmere og lettere.

Din lærer bestemmer, hvor langt dit essay skal være, og hvornår det skal afleveres.

Har du brug for et overblik over, hvordan man skriver essays, kan du blive klogere her: <https://indidansk.dk/essay-skrive>



KOPISIDER

VIRKEMIDLER I TEATERFORESTILLINGER

Scenografi:

Scenografi er den måde scenen er opbygget, indrettet og dekoreret på. Måske er scenen udstyret med kulisser eller en indretning, som er til stede under hele forestillingen eller som skifter undervejs.

Læg mærke til, om scenografien forsøger at vise noget bestemt (fx en dagligstue eller et bjerglandskab) eller om den udelukkende forsøger at skabe rum og stemninger (fx ved hjælp af særlige former og farver). Det kan også være en blanding af de to. Undersøg også, hvordan scenografien bliver brugt i forhold til handlingen.

Måske kan du afkode noget symbolsk i scenografien.

Rekvisitter:

Rekvisitter er de små ting i scenografien eller hos karaktererne, der har en funktion for handlingen. Rekvisitterne kan være med til at beskrive et miljø (en væltet vinflaske på et stuebord) og/eller en handling (en fingerring som den ene karakter giver den anden).

Læg mærke til, hvilke rekvisitter du kan få øje på, og hvilken funktion de har.

Måske kan du afkode noget symbolsk i rekvisitterne.

Kostumer:

Klæder skaber folk, siger man. Vores tøj og stil er med andre ord med til at fortælle, hvem vi er – og måske hvilke værdier vi sætter højt. Tænk over, hvad et mørkt jakkesæt kan signalere, eller hvad en plettet, blå kedeldragt kan fortælle om det menneske, der har den på.

Læg mærke til, hvordan de forskellige karakterer er klædt og stylet – det kan være, de skifter udtryk undervejs, og overvej, om det fortæller noget om deres person, type eller sindstilstand.

Måske kan du afkode noget symbolsk i kostumerne.

Lys:

Lyset hjælper os til at holde fokus i forestillingen, men det bruges også til at skabe stemninger og understrege eller fortolke handlinger.

Læg mærke til, hvordan lyset bruges. Måske er der steder, hvor noget bestemt er i fokus med spot. Eller der er steder, hvor lyset bruges som effekt (fx blinkende eller helt slukket). Læg også mærke til, hvordan grundbelysningen er. Det kan være varmt eller koldt, farvet eller neutralt, diffust eller skarpt, og måske skifter det i takt med handlingen.

Måske kan du afkode noget symbolsk i lyset.

Lyd:

Ligesom på film spiller lydkulissen en rolle i en teaterforestilling. Man opdeler lyden i to hovedkategorier: Synkron lyd og asynkron lyd.

Den synkrone lyd er de lyde, som både vi og personerne på scenen kan høre. Den asynkrone lyd er den, som kun publikum kan høre.

Under begge kategorier findes flere lydkategorier:

Tale:

Det kan være talte replikker fra personerne i forestillingen eller en voice over, som ikke har en synlig afsender.

Reallyd:

De lyde, der kommer naturligt på baggrund af en handling. Det kan fx være bank på døren eller lyden af skridt på gulvet, når karakteren går.

Effektlyd:

Disse lyde er kunstigt fremstillet og spilles som regel gennem en højttaler. Det kan fx være lyden af en eksplosion eller trafikstøj.

Musik:

Her kan der være tale om underlægningsmusik, der skaber stemning, eller musik til en sang eller dans.

Læg mærke til, hvordan lydene er brugt til at understrege handling, stemning eller miljø. Bemærk også, om de enkelte lyde er synkrone eller asynkrone.

Måske kan du afkode noget symbolsk i nogle af lydene.

KOPISIDE

HUSK-DET-SKEMA

Kopier disse spørgsmål ind i et dokument på din computer.

Tag stilling til spørgsmålene, og skriv dine velbegrundede svar. Du behøver ikke at svare på spørgsmålene i den rækkefølge, de står.

Hvordan var teaterrummet bygget op?

Hvordan startede forestillingen?

Hvordan blev vi introduceret for karaktererne?

Hvordan blev historien fortalt?

Hvordan var handlingen bygget op?

Hvad, vurderer du, var handlingens klimaks?

Hvordan blev scenografien brugt?

Hvad var "den røde tråd" i forestillingen?

Hvilke temaer var til stede i forestillingen?

Nævn tre ting, du husker særlig godt.

Hvordan sluttede forestillingen?

Andre observationer fra forestillingen.

FORBEREDELSESSKEMA TIL KARAKTERPROFIL

Beskriv Gry alder og udseende.

Beskriv Grys hjem og familieforhold.

Beskriv Grys forhold til skolen og lærerne.

Beskriv Grys forhold til sine veninder.

Beskriv, hvordan Gry befinder sig i ungdomslivet.

Beskriv Grys interesser.

Beskriv Grys styrker.

Beskriv Grys svagheder.

Beskriv Grys adfærdsmønstre.

Beskriv Grys brug af kommunikation på sociale medier.

Beskriv Grys forhold til Sabotøren.

Beskriv Sabotørens forhold til Gry.

Beskriv, hvad I mener, Gry frygter.

Beskriv, hvad I oplever, der kan gøre Gry glad.

Beskriv Grys udvikling (eller afvikling) gennem forestillingen.

Andre observationer om Gry.

SABOTAGE

Af Josephine Eusebius, 2024

SCENE 1: INTRO

GRY

Jeg hedder Gry.

Nej. Jeg kender heller ikke nogen på 15 år, der hedder Gry. Det er bare en lyd. Det er noget en baby siger. Og samtidig er det alt for voksent. Det lyder gammelt, synes jeg. Gry. Jeg er en baby og en gammel dame på samme tid. Jeg er en klat. Det lyder som en klat.

Gry.

Nogle gange har jeg lyst til at være en baby. Eller et barn. Ti år gammel. Vågne og have sommerferie. Cykle ned til Nanna og råbe, indtil hun stikker hovedet ud af vinduet. Bare råbe højt, fordi det er sommerferie, indtil Nanna stikker hovedet ud af vinduet og griner. Råber:

Hvad står du der og råber for, din idiot?

Jeg sender en besked til Nanna: Vil du med ned på havnen og spise en is?

Nanna elsker alt, der er sødt. Hun har været min bedste ven siden første skoledag. I femte klasse kom Isa ind. Så var vi lige pludselig tre, der var bedste venner. Isa kan bedre lide salte ting. Pomfritter. Chips med dip. Nanna slikker guffet af isen langsomt. Hun lyser i den varme grå eftermiddag. Der lugter af fisk og benzin på havnen. Hun er sådan en ven, der kan spise guf på havnen på en måde som gør, at man føler sig lidt mere levende. Det er meget varmt er det ikke? Sådan lummert nærmest. Siger jeg.

Nanna sætter højtideligt bageret fra sig. Hun tager mit ansigt i sine hænder.

Gry.

Siger hun.

Kig på mig. Jeg tror - og det her mener jeg helt alvorligt.

Hun har fedtede fingre.

Jeg tror, at det er ret sandsynligt, at det her bliver den

bedste sommer i vores liv. Det er de bedste måneder, vi går i møde. I vores liv. Potentielt. Prøv at åbne dig op for det. Den bedste sommer nogensinde.

Det føles som om alle andre har besluttet sig for, at det skal blive sådan en sommer, hvor de bliver forelskede og fulde på stranden og ser ud over solnedgangen. Og der er lyskæder med farvede pærer, og de løber gennem en mark med valmuer og kigger op på stjernerne og råber op til himlen:

Wuhuuuuuu! Det her bliver den bedste sommer nogensinde!

Aaarghhh!!!! Du er så negativ Gry.

Jeg sværger, hvis jeg ser én ungdomsfilm eller serie eller et teaterstykke mere, hvor de råber op til himlen på den måde, så kværker jeg nogen.

Hvorfor er du så negativ?

Ja, det siger Nanna tit.

Er det et rigtigt problem eller et Gry-problem?

Siger hun.

Et Gry-problem er et problem, der er opstået i et vakuum inde i Grys hjerne. Et problem, der egentlig ikke behøver at være et problem, men som pludselig føles som det vigtigste i verden.

Kan du huske dengang, vi lovede hinanden, at vi ville være bedste venner for evigt? Dengang det bare var os to.

Jeg Gry.

Jeg Nanna.

Sværger at være venner for evigt.

Bedste venner.

Ikke bare venner.

Bedste venner. Okay?

Stilhed.

Du er et andet sted.

Siger Nanna.

Vi går op forbi skolen.

Jeg går tit i mine egne tanker. Jeg lægger ikke mærke til det.

Nogle gange føles tankerne lige så virkelige som det, der sker i virkeligheden.

Uden for skolen står der et bordebænkesæt. Jeg kommer til at tænke på dengang, vi sad der på bænken, og Isa havde grineflip, og hun grinede så meget, at der sprøjtede cola ud af næsen på hende, og hun råbte:

DET BRÆNDER DET BRÆNDER!

Hvad var det, hun grinede af? Vores klasselærer t-shirt-Troels kom gående forbi i en af sine særligt stramme t-shirts.

Søde piger, I larmer! Skru lidt ned!

Sagde han. Jeg sad og drejede en hvid sten mellem hænderne og jeg mærkede en fysisk trang til at kaste stenen i hovedet på ham. Tyre den så hårdt, jeg kunne. Se den danne en perfekt linje i luften, mens den susede mod hans absurd store hoved. Se overraskelsen i Nanna og Isas øjne, mens blodet begyndte at løbe ned over hans ansigt.

Hvad tænker du på?

Jeg tænker bare på - ikke på noget.

Nanna siger:

Gry, det er som om du saboterer dig selv nogle gange.

Jeg ved, hvad hun mener. Jeg kan se det i hendes øjne.

Hvad mener du med, at jeg saboterer mig selv?

Og Nanna siger:

Ikke noget.

Men inden i er det som om noget er blevet set. Et dyr trækker vejret tungt ovre i hjørnet. Det ved, at det er blevet genkendt.

Sabotøren, kalder jeg dyret.

Kun til mig selv. Sabotøren hvisker alt muligt i øret på mig.

Den siger for eksempel: **Kast stenen! Kast, Gry!**

Så kan den også finde på at sige: **Lad være med at sige til dem, at jeg findes. De synes i forvejen, at du er mærkelig.**

Eller så siger den: **Nu bliver du nødt til at sige et eller andet. Du har ikke sagt noget i virkelig lang tid, Gry.**

Nanna kigger på dig. Sig noget. Sig noget nu.

Jeg siger: Kan du huske dengang ude foran skolen, hvor Isa grinede så meget, at der kom cola ud af næsen på hende?

Nanna siger: *Mmm. Vi tager ned til badebroen senere, mig og Isa. Vil du med?*

Måske.

Kom nu, Gry!

Ja kom nu, Gry. Lad nu være med at være så kedelig.

Dilemma:

Dilemma:

Dilemma: