

Forløb til Sangglad

Dette forløb knytter sig til appen *Sangglad*, som er udviklet af Sangens Hus i samarbejde med sangkonsulenter og pædagoger. Støttet af Nordea Fonden.

Appen er gratis og til både iOS og Android. På sangglad.dk kan I finde musikvideoer samt printark til lege og farvelægning.

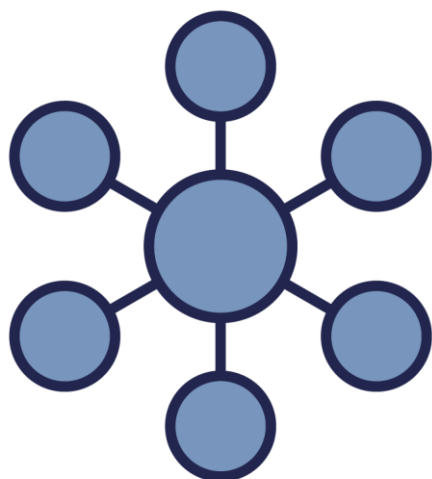
Forløbet med *Sangglad* lægger op til, at barnet gennem leg får introduceret nogle af musikkens grundprincipper og stiftet bekendtskab med de temaer, som sangene berører.

Du behøver ikke have kendskab til musik for at kunne udforske spiluniverset med børnene.

Forløbet knytter følgende temaer til appen: tempo, rytme, stemning, puls, spil, sang, musik, fællesskab.

Eksempler på fokusord: stemning, noder/unoder, melodi, rytme, instrument, komponist.
Mere musikfaglige ord: tone, tempo, forzando (stød/betoning), kanon, flerstemmig, dur, mol.

Sangglad som spil-app har en kompleks struktur. Fortællingen er ikke lineær. Centralt er et 'hjem' (Sangskoven), hvorfra man kan tilgå flere forskellige 'miljøer'. Brugeren bestemmer selv, hvilke miljøer de ønsker at besøge, samt i hvilken rækkefølge. Lysten driver fortællingen.



Introduktion til Sangglad-appen

Gennem arbejdet med *Sangglad* vil I dykke ned i en fortælling om sang. Men I vil også kropsligt erfare, hvad sang og musik betyder. Appen er en rammesætning for lege med lyd og musik.

I kan i forløbet undersøge, hvordan lyd ændrer sig afhængigt af sted, materialer og mennesker, samt sang og lyd kan bruges i forskellige (hverdags)sammenhænge. Ved for eksempel at bruge sang ved overgange, der ellers kan være kaotiske, kan nuet kvalificeres og ventetiden få værdi.

Om spil-genren og denne type spil

Sangglad har fokus på musik, sang og stemmebrug, men den har mange spil-elementer i sig og trækker på spils kendetegn og kvaliteter. Dette kan give en genkendelighed for børnene.

Det minder i høj grad om et adventurespil, hvor det ikke gælder om at være hurtig, men i stedet handler om at udforske universet og lade det udfolde sig. Fokus er på at lege, nyde det grafiske udtryk og undersøge, hvad man kan. Fortællingen og oplevelsen er det vigtige.

Den vigtigste spil-mekanik i *Sangglad* er den funktion, at noderne - som er grundlaget for at kunne skabe musik og udforske universet - er nogle, du selv skal få frem. Hvis du som spiller ikke aktiverer disse, er der ikke noget grundlag for at skabe melodi, rytme og interagere med stederne.

Samtidig har noderne også den feature, at jo mere du spiller, jo flere muligheder har du - fordi du får flere noder. Samtidig er der indbygget mange gentagelser, så barnet får en oplevelse af mestring.

Handlingsforløb og indhold

På sprogsportet.dk finder I et printark med oversigt over, hvilke miljøer spillet består af, hvad disse indeholder, samt en kort beskrivelse af, hvordan man interagerer med og aktiverer dem.

Miljøerne er:

- Sangskoven
- Legepladsen
- De tre scener
- Det lille hus
- Nodemaskinen

I *Sangglad* møder I følgende sange:

- Jeg ved en lærkerede
- Go'morgen giraffer
- Inde i Irlands bjerge
- I et lillebitte hus
- Nede i Fru Hansens kælder
- Mester Jakob
- Min mave er så tyk og fed
- Syng dig glad
- Solen er så rød, mor

Disse er valgt, fordi de bygger bro, da mange børn i aldersgruppen kender til dem. De er med til at give et fælles sprog og en kulturel ramme - også på tværs af generationer.

Sangene spænder bredt, da der både er en sang, som kendes på mange sprog (*Mester Jakob*), en remse (*Nede i fru Hansens kælder*), en inderlig, eftertænksom sang i dur (*Solen er så rød mor*) og de mere up-tempo børnesange (*I et lille bitte hus*). Tekst til *Mester Jakob* på flere sprog kan hentes på sangglad.dk.

Interaktion med appen:

Det er en god idé at lade børnene selv gå på opdagelse og undersøge, hvordan man interagerer med appen. Men her får du som voksen nogle korte vejledninger til at komme i gang:

- Man synger månen ned og solen op, og sådan kommer man ind i selve universet.
- I vil se nogle sæbebobler. Hvis I trykker på disse, bliver de til noder. Man kan styre, hvilken type node de bliver, ved at synge imens. Så vil I kunne se, hvordan noden skifter farve.
- Der er nogle små blomsterskud, som vokser sig store ved, at I synger. Disse udløser også sæbebobler eller nye karakterer.
- Når man vender tilbage til Sangskoven efter at have været inde i et miljø, får man flere sæbebobler (=noder) frem.
- Man kan vende tilbage til tidligere miljøer, når man har fået flere noder og figurer.

Der er ikke én bestemt rækkefølge, som I skal arbejde jer gennem universet i. Med tiden vil der komme flere noder og karakterer til, og det er altid muligt at genbesøge et sted, når man har fået flere noder.

Bonusinfo: Det er ikke afgørende for spillet, at I kender navnene, men i Sangskoven bor de sangglade venner Tempo (blå) og Tone (gul), deres tohovedede hund Dur&Mol, den buldrende Forzando (sort), en fugl og en masse små noder og unoder.

Lad evt. børnene prøve selv at gennemskue, hvad der karakteriserer dem hver især, og hvordan det kommer til udtryk. For eksempel at fuglen forvandler noderne til 'unoder', så de prutter.

Før brug af appen

Tal med børnene om, at I nu skal arbejde med en spil-app. Senere får I lejlighed til at gå nærmere ind på spilbegrebet, men I kan starte med for eksempel at tale om:

Hvad er en app?

Hvad er et spil?

Hvad er titlen på appen?

Hvem har lavet den?

Hvad tror I, man kan i appen?



Under brug af appen

Første møde med spillet

Lad børnene gå på opdagelse i appen. Sæt evt. et vist antal minutter af (fx 15 minutter), hvor de i grupper af to eller tre udforsker *Sangglad*.

Saml op i fællesskab og lad børnene fortælle, hvad de oplevede og blev optaget af.

I kan også afgrænse samtalen til et enkelt miljø, som alle har oplevet og kan tale med om.

Sangglad er ikke en lineær fortælling, så derfor er det en god idé i fællesskab at skabe et overblik over universet, så børnene får en forståelse for dette medie og appens indhold.

Med støtte i oversigten kan I for eksempel lave et *mindmap* på tavlen, som illustrerer fortællingens (komplekse) struktur. Fyld den ud i fællesskab, så børnene oplever, at de sammen får fundet frem til alle mulighederne.

Andet møde med spillet

Nu skal I i gang med en mere struktureret undersøgelse af spillet. Derfor er der lavet fire forskellige aktiviteter, så I får arbejdet med elementerne og indholdet i de fire forskellige miljøer.

Derefter følger nogle spørgsmål, som kan få jer til at gå i dybden med spillet. Brug dem som inspiration til at udfordre børnene og få gang i en dialog om spillets elementer.

Børnene skal omkring alle miljøer for at få fuldt udbytte. I kan vælge at tage nogle af dem i fællesskab, så børnene kan byde ind med deres erfaringer om, hvad man kan i spillet.

Biografen

Nu skal I op i biografen og se filmen *I et lille bitte hus*, som I skal lave en lille filmanalyse af.

Først skal I se filmen én gang og så snakke om nogle af nedenstående spørgsmål. Se derefter filmen igen og tal videre. Måske er der nogle nye ting i teksten eller filmen, som I lagde mærke til anden gang?

Hvor mange mennesker bliver der nævnt? Tag gerne fingrene til hjælp!

Hvilken farve har de voksne? Hvilken farve har børnene?

Har I prøvet at være i et lille hus?

Hvordan sover de? Hvordan sover I selv?

Hvor går de hen? Hvordan kommer de til en bakketop? Kan I vise, hvordan man gør det (løber i galop)? Hvem galoperer ellers?

Hvornår strækker de deres krop? Kan I strække kroppen? Hvornår plejer I at gøre det?

Hvilken stemning synes I, sangen har – er det fx en uhyggelig sang eller en rolig sang? Eller noget helt tredje?

Sangscenerne

I skal nu en tur til de tre sangscener, som I finder ved at trykke på skiltet med de to, der synger.

Her er lidt vejledning til, hvordan scenerne fungerer:

- I bunden af skærmen vælger I, hvilken sang der skal synges.
- Figurene skal trækkes op på scenen, da det er dem, der synger og laver lyd på scenen.
- I kan tænde/slukke for lyden på scenerne ved at tænde/slukke for lamperne, der hænger over hver scene.
- Scenen længst til venstre er selve sangen/melodistemmen, scenen længst til højre er en overstemme, mens scenen bagerst er en understemme. Lad børnene lytte sig til forskellen.

Prøv at flytte Tempo (den blå figur) hen på hver af de tre scener. Hvordan lyder det forskelligt?

Prøv at sætte noderne op på de forskellige scener og lyt til det. Hvordan ændrer det sig?

Prøv at placere de tre figurer således: Tempo (blå figur) på scenen længst til højre, Tone (gul figur) længst til venstre og Forzando (sort figur) på den bagerste scene. Hvordan lyder det?

Nu kan I lege med at lukke ned for scenerne ved at slukke lamperne. Hvilken scene lyder mest mærkelig, når I slukker?

Legepladsen

I skal nu en tur på legepladsen, hvor I skal lege med stemmen ved at efterligne de lyde, som noderne siger, og derefter komponere jeres eget lydbillede.

Først skal vi blive klogere på, hvilke lyde, der kommer fra de forskellige legeredskaber. Placér derfor først en node på trampolinen og lav samme lyd som noden. Gentag dette med bilen, den runde træplade i træet, gyngen, svampene og rutsjebanen.

Hvilken af lydene kunne I bedst lide at lave? Skyldes det for eksempel, at den lyder godt, er sjov, eller fordi I hører jeres stemmer på en ny måde?

I kan lave forskellige lydbilleder ved at trække noderne ud på legepladsen. I bestemmer selv, hvor mange noder, der være i gang på samme tid. Hvilke lyde passer godt sammen?

Prøv at synge med på én af lydene, mens alle noderne er i gang på legepladsen. Hvordan gik det?

Hvis fuglen kommer forbi, så tryk på den. Hvad sker der så?

Nodemaskinen

I skal nu en tur til Nodemaskinen, som I finder ved at trykke på skiltet med de to noder.

Her kan I selv bestemme, hvordan en sang skal lyde, hvilket tempo den skal spilles i og følge med i, hvordan melodien ser ud på noder.

Her er lidt vejledning til, hvordan Nodemaskinen fungerer:

- Nederst på skærmen bestemmer I, hvilken sang der skal spilles.
- Hjulet i venstre side af nodemaskinen bestemmer, hvor hurtigt noderne synger sangen.
- Pinden øverst i maskinen bestemmer, om du hører sangen, som den er eller om du hører den baglæns.

Vælg en sang, som I ønsker at lege med, og prøv at synge den normalt først. Til venstre for maskinen er der fire skilte, som giver jer mulighed for at høre sangen på en ny måde. Tryk på skiltet med gravkøen og syng med. Hvordan føltes det i læberne? Prøv også kaktussen, hunden og katten. Tal om, hvordan det føltes. Og er der forskel på, om man synger som en stor, vred hund eller en lille, kælen kat?

Find selv på forskellige måder at synge som de fire ting på og del oplevelsen med de andre.

Når I har været alle miljøer igennem, kan I lave en fælles opsamling.

Eksempler på spørgsmål til spillet:

- Specifikke ord: Fx hvad er en node, eller hvad betyder tempo?
- Orientering i spillet: hvordan finder I vej?
- Spilelementer: Fx sæbeboblerne - hvad gør de? Og hvad sker der, hvis man trykker på dem? Er der lignende spilelementer?
- Genkaldende: Kan I huske nogle af de sange, I har mødt?
- Illustrationer: Hvorfor tror I, at Forzando (den sorte figur) ser ud, som den gør? Hvad med de andre figurer?
- Forståelses- og tolkningsspørgsmål: Hvorfor er der tre scener? Hvad betyder det, at man skifter scene?
- Generaliserende: Kender I andre spil, som minder om?

Spørgsmålene bliver gradvist sværere ved at bevæge sig fra det konkrete til det komplekse. Mærk efter på din børnegruppe, hvor langt de er klar til at gå.

Udforskning af spilbegrebet

Tal med børnene om hvad et spil er, og hvordan det adskiller sig fra en film og en bog. I en bog læser man for eksempel side for side i rækkefølge. Hvordan ved man, hvad man skal gøre i et spil?

Noget, der adskiller spil fra den traditionelle bog, er muligheden for selv at påvirke historien. Efterhånden kommer der en del digital litteratur, hvor man selv er med til at påvirke historien – både for børn og voksne. Men der er også papir-bøger, som på forskellig vis leger med mediet og efterligner interaktive elementer ved, at man for eksempel skal ryste bogen eller på anden vis interagere, som om det var en tablet eller en spilkonsol, man sad med. I kan for eksempel læse billedbøgerne *Vi er i den forkerte bog* af Richard Byrne (2016) eller *En bog af Hervé Tullet* (2011) for at sætte gang i en refleksion over mediet hos børnene. Men allerede Egon Mathiesen legede faktisk med mediet i klassikeren *Mis med de blå øjne* (1949), hvor katten springer hen over siderne.

Du kan vælge at gå ind i en dialog med børnene om, hvilke typer af spil de selv spiller i fritiden. Hvordan minder de om *Sangglad*? Hvad adskiller dem som type fra *Sangglad*? Eventuelt kan I arrangere en spildag, hvor børnene demonstrerer deres viden for hinanden.

Tilbage til værket – tredje møde med spillet

Børnene har nu i fællesskab udforsket spillet og lært universet at kende. Lad børnene på skift demonstrere og genfortælle dele af spillet.

Diskussion om temaer fra spillet

Nu vil vi gerne have børnene til at reflektere over spillets temaer, inden de skal omsætte værket til deres egne udtryk. Børnene skal derfor sættes i gang med diskussioner, som udfordrer dem og ikke har et endegyldigt eller "rigtigt" svar.

Nedenfor finder du tre såkaldte ankerspørgsmål, som er bygget over skabelonen *Hvis (præmis) + så*. Hvis jeres samtaler om appen gør det mere oplagt for jer at lave jeres egne spørgsmål, så kan I gøre det.

Anbefalinger før I går i gang:

- Lad gerne børnene sidde i en rundkreds, hvor alle kan se hinanden. Evt. anbragt i "hestesko" med en tavle i centrum, hvor vigtige ord kan fastholdes med tegning eller skrift.
- Brug gerne en blød bold eller lignende til at markere, hvem der har ordet.
- Når ankerspørgsmålet er stillet, er din opgave som den voksne at holde diskussionen i gang mellem børnene – uden at komme med din egen holdning eller tolkning.
- Du må gerne veksle mellem åbne ("Hvorfor gør de mon det?") og lukkede ("Mener du, at det er sådan altid?") spørgsmål, når du hjælper børnene med at diskutere ankerspørgsmålet.
- For at sikre, at alle børn får sagt noget, kan du indimellem lade børnene tage en makkersnak to og to, inden I fortsætter diskussionen i fællesskab.
- Husk, at der skal ikke komme et bestemt svar, tolkning eller resultat ud af diskussionen.

Vi har her taget afsæt i bogen *Tænk højt med dine elever* af Peter Worley (2019). Ved mere kompleks litteratur kan anbefales metoden æstetisk dialog. Se bogen *I begyndelsen var billedet* af Janne Højrup Nielsen og Søren Fanø (2020).

Forslag til ankerspørgsmål til *Sangglad*:

- HVIS mennesker forstår hinanden ved at tale, hvorfor skal vi SÅ synge?
- HVIS alt skulle foregå i samme tempo, hvordan ville verden SÅ være?
- HVIS det bare handler om at lære nogle sange, kunne appen/spillet SÅ ikke lige så godt have været en film?

Efter brug af appen

Aktiviteter relateret til spillet

I præsenteres her for en række forslag til aktiviteter, som blandt andet giver børnene muligheder for en æstetisk bearbejdning af det værk, de har mødt. Forslagene er skalerbare i omfang og varighed, men tanken er ikke, at I skal gennemføre det hele med børnene. Udvælg det som passer ind i jeres hverdag og planer. Det er dog altid en god idé at dokumentere arbejdet med værkerne, så børnene kan vende tilbage og reflektere over deres proces – særligt når de i børnehaveklassen genoptager arbejdet med et værk, som de tidligere har beskæftiget sig med. Derfor opfordrer vi også til, at dokumentationen (skitser, fotografier og lign.) følger med barnet ved skolestart.

Aktivitetsforslag

Skoletaske-jam

Børnene skal finde ting i deres skoletaske, som kan bruges som instrument. De skiftes til at præsentere det og vise deres lyd. Vælg en sang, som alle kender og prøv, om I kan spille sammen med jeres hjemmelavede instrumenter.

Syng som en anden

Nu skal I prøve at synge sange, som om I var noget andet! Det kan være, at I både lyder og bevæger jer på en anden måde. Vælg én af sangene fra *Sangglad* og beslut, hvad I vil være. I kan for eksempel være en robot. Hvordan lyder en robot? Hvordan bevæger den sig?

Syng nu sangen – eller sig lydene. Hvordan oplevede I sangen?

Prøv herefter at agere som en frø eller et spøgelse, eller noget helt andet, som I selv finder på.

I kan også synge sangen med forskellige sindsstemninger. For eksempel som om I er sure, glade eller fryser. Husk at få kroppen med. Tal om hvad en følelse i kroppen gør ved den måde, som vi synger og oplever sang på.

Nomernes Orkester

Leg komponister og lav jeres egne stykker musik på et online "musikstudie" med Nomernes orkester. I finder orkesteret på forfatteren Jan Kjærs hjemmeside jankjaer.dk under fanen med gratis materialer. I kan også vælge at læse bøgerne om Nomerne af Jan Kjær.



Forslag til supplerende læsning med børnene

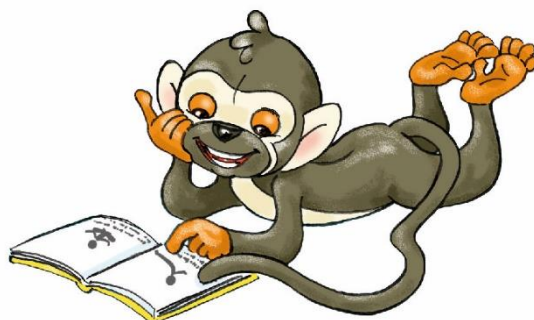
- Dan Brown: *Vild symfoni* (2020)
- Richard Byrne: *Vi er i den forkerte bog* (2016)
- Egon Mathiesen: *Mis med de blå øjne* (1949)
- Kyrima Trapp: *Kig og snak om musik, lyd & instrumenter* (2019)
- Hervé Tullet: *En bog* (2011)

Hjemmesider

- *Film-X Animation*: <https://www.dfi.dk/laering-og-formidling/boernehaver/film-x-animation>
- *Digitalt – det er for børn*: <https://digitale-born.vejle.dk/>
- *Sangglad*: <https://sangglad.dk/>
- *Online musikstudie*: <http://jankjaer.dk/nomernesorkester/>

Find mere inspiration til din praksis her

- Benny D. Austring og Merete Sørensen: *Æstetik og læring : Grundbog om æstetiske læreprocesser* (2006)
- Erika Brandt, Jette Aabo Frydendahl, Stine Liv Johansen m.fl.: *Digital pædagogik* (2015)
- Stig Broström, Kristine Jensen de López og Jette Løntoft: *Dialogisk læsning i teori og praksis* (2012)
- Janne Højrup Nielsen og Søren Fanø: *I begyndelsen var billedet : om billedlitteratur og formidlingen af den* (2020)
- Elsebeth Kirk: *Musik som udtryksform* (2009)
- Marlene Vorborg Jensen, Mette Eiersted og Rasmus Max Byriel Andersen: *Digitale børnefællesskaber : Leg og læring med digitale medier i vuggestue og børnehave* (2015)
- Peter Worley: *Tænk højt med dine elever : 25 sessioner der får hele klassen med* (2018)



Sammen om Skolestart er støttet af Slots- og Kulturstyrelsen og er et samarbejde mellem Bibliotekernes Sprogspor og Dansk lærerforeningen. Se mere på sprogsporet.dk/sammen-om-skolestart

Illustrationer: Gunhild Rød ©Dansk lærerforeningens forlag