

Forløb til *Bettinas Badekar*

Forløbet her knytter an til bogen *Bettinas badekar* af Flemming Quist Møller (2017). Illustrationerne er lavet af flere forskellige illustratører og designere, som hver står for deres karakterer eller miljøer. Illustratørerne er Kristian Nordentoft, Jesper Fink, Magnus Tscherning Damgaard, Thorkild Kaarebæk Kasimir Kusnitzoff, Jakob Oxbjerg, Signe Parkins og Kim Klevin.

Værket er en skønlitterær billedbog og multimodal på den måde, at den blander forskellige udtryksformer. Den er sammensat af forskellige grafiske teknikker med hver deres udtryk og referencer. Billedbogen findes i en udgave med tilhørende musik på CD.

Derudover findes bogen også som lydbog indtalt af Flemming Quist Møller. Også lydbogen fås i en udgave med musik, ligesom der er musikvideoer om flere af bogens karakterer. Der er altså tale om et klyngeværk. Dette bidrager til at udvide historien og universet, fordi musikvideoerne udfolder karaktererne samt de miljøer, som karaktererne hver især lever i og repræsenterer.

Bettinas badekar er tilgængelig både med og uden musik på bibliotek.dk og eReolen.dk. Musikvideoerne er tilgængelige via Facebook-gruppen *Bettinas Badekar* samt YouTube.

Musik og videoer udvider oplevelsen og er af høj kvalitet. Men de har et udtryk og en sprogbrug, som kan virke stødende og måske skræmmende for børn i denne aldersgruppe. Derfor er det op til jer som voksne at vurdere om netop jeres børnegruppe vil have fornøjelse af musikdelen, og om I ønsker at inddrage musikken i aktiviteterne. Det er ikke en forudsætning for at tage forløbet i anvendelse.

Bonusinfo: *Bettinas badekar* trækker stærke tråde og forbindelser til *Bennys badekar*, som også er skrevet af Flemming Quist Møller (1969) og filmatiseret (1971). *Benny badekar* findes også indtalt af forfatteren, ligesom der er skrevet musik til bogen samt lavet musikvideoer, som findes på YouTube.

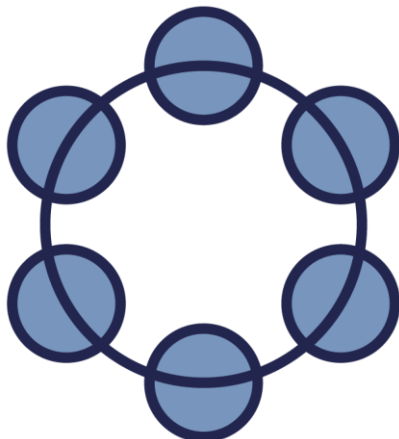
Generelt vil dette forløb arbejde meget med æstetikken i *Bettinas badekar*, da disse forskellige stilarter og udtryksformer er meget karakteristiske for bogen. Derfor vil der i de forskellige aktiviteter være lagt op til at fokusere på én stilart eller kombinere to.

Forløbet knytter følgende temaer til historien: fantasi, rejser, faste vendinger, rummet, genbrug/genanvendelse, at lokke nogen, venskab og ondskab.

Eksempler på fokusord: vrissen, lokke(mad), genbrugsplads, skrot, rust, blodtørstig, trussel, grum, besætning, krumsabel, genbrug, fartøj, statsminister, dippedut/dingenot, ordspil: Tom Trussel, Sløve Kniv, fister løgsovs m.fl.

Bettinas badekar kan betegnes som en cirkulær fortælling, idet handlingsforløbet slutter fortællingen, hvor den begynder. En cirkulær fortælling "bider sig selv i halen"; når man har læst slutningen, kan man begynde forfra igen. Da Bettina vender retur til jorden, er hun beriget med to nye venner, men ellers er familiesituationen nøjagtig som før, hvor far træner og mor arbejder.

Cirkulær struktur:



Handlingsforløb

Der præsenteres mange miljøer og karakterer i bogen. Her får I en oversigt over de forskellige steder og planeter, som vi besøger i historien. Oversigten er baseret på hjem-ude-hjem modellen. Ofte vil situationen være forbedret i forhold til udgangspunktet, men her er der ikke sket væsentlig ændring.

Hjem

- *Planeten Jorden*: Her bor Bettina med sine forældre. Far træner til sin ironman, og mor klarer sit overarbejde. Bettina og far tager på genbrugspladsen, hvor hun finder dimser, som hun bygger sin baderaket af.

Ude

- *Rumstenen*: Her har Kongen boet i ti tusind år, men Bettinas synes mere, han ligner en Sveske. Rumstenen er dog gået i stykker, så nu må de på jagt efter et nyt hjem til Sveske.
- *En gul planet*, som 'garntresse lugter af tis'.
- *En hullet planet*, som 'ligner en ost'.
- *En firkantet planet* – men Sveske 'hader hjørner'.
- *Universets Centrum*: Her bor Adam & Eva, der betragter sig selv som en slags guder. De har en kanon, som hedder Big Bang, der skyder æg ud i universet og dermed skaber al liv.
- *Blækspruttemonstrets planet*: Her lokkes rumrejsende til med sang. Sveske bliver betaget og lader sig lokke, men den udkårne viser sig at være en mekanisk dukke, som skal tiltrække ofre.
- *Skrotplanet*: Her bor Jens, som driver en skrotbutik, der sælger reservedele til rumskibe. Han har en rusten robot til at hjælpe sig. Robotten sniger sig med ombord, da Bettina rejser.
- *Rumpiraternes rumskib*: Her bor de dødsensfarlige tvillinge-kaptajner - Sløve Kniv og Tom Trussel – som tager rejsende til fange og piner og plager dem på diverse måder.
- *Blækspruttemonstrets planet*: Nu er vi tilbage for at redde Sveske fra den falske rumsveske, men robotten, som faktisk hedder Jørgen, er lige ved selv at blive fanget.

Hjem

- *Planeten Jorden*: Bettina vender tilbage sammen med de to nye venner, robotten Jørgen og Sveske. Men de voksnes verden – inklusive mor og far selv – er helt uforandret.

Før læsning

For- og bagside

Hvad ser I på for- og bagsiden?

Hvad er titlen på bogen?

Hvem er forfatteren?

Hvem har lavet billederne/illustrationerne?

Indhold og illustrationer

Nogle bøger har også motiver på omslagets inderside, som hedder satsbladet. Har denne bog også det? Hvad ser I her, og hvad tror I, det forestiller?

Prøv at bladre lidt i bogen. Hvordan ser siderne forskellige ud? Hvilke farver og stemninger er der på de forskellige sider? Vis de mange medvirkende bagest i bogen og tal om, hvordan de illustrerer på hver sin måde.

Nu har I undersøgt bogen sammen. Hvad tror I, historien handler om? Er *Bettinas badekar* et eksempel på fakta (informerende tekst) eller fiktion (fortællende tekst)?

Under læsning

Inddelingen i første, anden og tredje læsning er baseret på metoden i Lopéz, Lønholt og Broström: *Dialogisk læsning i teori og praksis* (2012).

Første læsning

Læs bogen igennem. For at skabe sammenhæng og fordybelse i fortællingen anbefales det, at den første læsning sker uden for mange afbrydelser.

Del evt. historien op i mindre bidder, så den er overskuelig, og der er tid til at fokusere på billedsiden.

Stop gerne op undervejs og spørg børnene: Hvad tror I, der sker nu? Nu kommer de til denne planet. Hvad ligner det for et sted? Hvad tror I, der skal ske her? Hvem kunne bo her?

Efter endt læsning inviteres børnene til at komme med deres umiddelbare kommentarer og spørgsmål. Tal om, hvad de kunne lide og ikke lide ved historien; hvad de undrede sig over eller lagde særligt mærke til.

Ord/ordsprog/vendinger

Tal om de ord, som børnene undrer sig over eller ikke kender – se også forslag til fokusord ovenfor. Skriv evt. ordene op på en tavle og undersøg ordene nærmere efter endt læsning. Der er nemlig rigtig

mange skægge ord og meget pudsigt sprogbrug undervejs, som er sjove at dykke ned i og snakke om: *statsmedister*, *'lugter garntresse af tis'*, *'fy for den lede'* (og andre kraftudtryk), *dubleringsmaskine*, *'tordenkaffe og citronmåne'*, *taber en rokketand på Mælkevejen*, *'solgt til stanglakrids'*, *'rulle i bussemænd'*.
Navne: Sveske (Kongen), Sløve Kniv & Tom Trussel.

Anden læsning

På anden eller evt. tredjedagen læses historien igennem igen – evt. i mindre grupper. Denne gang er det meningen, at børnene skal indbydes til at komme med kommentarer og spørgsmål undervejs og herved få sat ord på de tanker, som historien sætter i gang hos dem. Følg børnenes interesse og brug god tid på at tale om illustrationerne. Brug gerne både åbne og lukkede spørgsmål for at aktivere alle børn i samtalen, hvis nogle holder sig tilbage fra selv at spørge.

Eksempler på spørgsmål til historien:

- Specifikke ord: 'Besætning' – hvad er det at besætte noget, og hvad er en besætning?
- Tekstnære: Hvorfor hedder rumpiraterne mon Sløve Kniv og Tom Trussel?
- Genkaldende: Hvorfor forsvandt Sveske pludselig?
- Illustrationer: Sammenlign husene på s. 2 og 23 og tal fx om brugen af collage.
- Forståelses- og tolkningsspørgsmål: Hvorfor har blækspruttemonstret brug for levende rumvæsener (suger varme fra dem og laver den om til strøm til parcelhuset)?
- Generaliserende: Kender I godt det at kede sig alene? Og måske have hemmeligheder?

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.

Temaer baseret på rejsen rundt i miljøerne, samt mødet med karaktererne

Hver planet i bogen har sine egne tematikker, som man har mulighed for at udfolde og evt. knytte til andet tematisk arbejde med børnene. Temaerne foldes også ud i aktivitetsforslagene nedenfor. Her følger en oversigt over de forskellige temaer:

Planeten Jorden

Temaer: bæredygtighed/genbrug, forældre, rummet, Kina, klima, at præstere, at have travlt
Karakterer: Bettina, mor, far

Universets Centrum

Temaer: universets begyndelse, Big Bang, at skabe liv, gud/Gud, skønhed
Karakterer: Sveske (som Bettina møder i rummet), Adam & Eva

Planeten med blækspruttemonstret

Temaer: forelskelse, ondskab, forføre, lokke, snyde, parcelhuskvarter, fælde, uskyldig
Karakterer: Monstret, lokkemaden (-svesken)

Skrotplanet

Tema: skrot, genbrug, dublering, salg, krejleri
Karakterer: Jørgen (den rustne robot), Jens (skrothandler)

Rumpiraternes rumskib

Tema: ondskab, at være led, overgå hinanden, drille, pine og plage

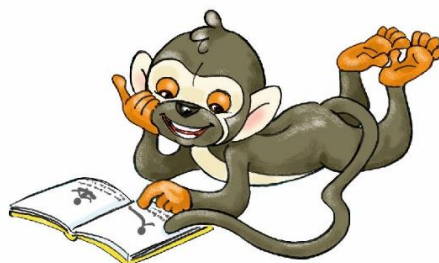
Karakterer: Sløve Kniv og Tom Trussel

Tredje læsning

Efter anden fælles gennemlæsning kan du lade børnene på skift hjælpe med at genfortælle afsnit fra bogen. Lad dem gerne selv sidde med bogen og "legelæse", imens de fortæller efter hukommelsen og med støtte i illustrationerne - evt. med brug af "læsefingeren", hvor barnet følger teksten med sin pegefinger.

Repetér evt. også hvilken slags tekst *Bettinas badekar* er – var det fakta (informerende tekst) eller fiktion (fortællende tekst)?

Minder *Bettinas badekar* jer om andre historier, I har læst?



Efter læsning

Forslag til aktiviteter

I præsenteres her for en række forslag til forløb og aktiviteter, som giver børnene mulighed for en æstetisk bearbejdning af den tekst, de har mødt. Forslagene er skalérbare i omfang og varighed, men tanken er ikke, at I skal gennemføre det hele med børnene. Udvalg 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.

Uddybet forslag til æstetisk læreproces

Design jeres eget blækspruttemonster

I det følgende gennemgås et forløb, hvor børnene skal designe deres eget monster samt bygge dets lokkemad. Længden af de enkelte faser kan I selv definere ud fra jeres lokaler og øvrige tidsplaner. Børnene skal i dette forløb arbejde i mindre grupper.

Forløbet er baseret på grundmodellen i Austring og Sørensen: *Æstetik og læring : Grundbog om æstetiske læreprocesser* (2006).

Fase	Proceselementer
Impuls:	Genlæs stykket, hvor Bettina og Sveske kommer til blækspruttemonstret og se evt. musikvideoen hertil, hvis I synes, den egner sig til børnene. Hvad er blækspruttemonstret for en slags monster? Hvordan er samspillet mellem monstret og dets lokkemad? Tal også om, hvordan et monster kan lyde eller bevæge sig.
Optakt:	Saml forskellige monstre eller uhyrer (fra bøger, film eller legekassen) og sæt dem op på en tavle. Til hvert monster skal findes noget, der fungerer som lokkemad. Tavlen er kun til inspiration og til at fastholde ideer.
Eksperiment:	Inddel børnene i små grupper og stil dem spørgsmålet: hvordan skal jeres monster se ud, og hvem/hvad skal det kunne tiltrække? Lad børnene lave en skitse over, hvordan deres monster og dets lokkemad skal se ud. Hvilke farver skal bruges til monstret, og hvilke materialer skal bruges til lokkemaden?
Udveksling:	Børnene fremviser på skift deres arbejdstegning og fortæller om de farver og materialer, de vil bruge. Spørg åbent ind til børnenes valg, så alles formudkast anerkendes.
Fordybelse:	Med farvekridt/fedtekridt tegner nogle af børnene nu deres monster i stort format, mens andre laver lokkemaden som en skulptur. Skulpturen kan bygges på mange måder og af mange materialer. Et forslag er at forme den ønskede figur af sammenkrøllet avis og evt. køkkenrulle til detaljer. Figuren omvikles med malertape. Herefter lægges et tyndt lag papmache af avisstrimler og tapetklister. Når papmacheen er tør, kan den males med hobbymaling eller evt. vandfarver. Hvis I lægger husholdningsfilm eller lignende over baljen med tapetklister, kan den godt stå et par dage. Vær mindst én og gerne flere voksne til at understøtte både børnenes arbejde og samarbejde. Lad blandt andet børnene løbende sammenholde produktet med deres egen skitse. Dokumenter processen undervejs. Lad gerne børnene selv fotografere eller filme - evt. mens de fortæller om deres udfordringer og løsninger i processen.
Præsentation:	Indret et udstillingsrum sammen med børnene. Præsenter både værker, skitser og evt. dokumentation af processen. Hvis I har optageudstyr til rådighed, som for eksempel Easi-Speak, kan I lade børnenes egen fortælling om værket ledsage objekterne. Inviter andre børnegrupper og forældre til reception og udstilling.
Evaluerings:	Tal bagefter med børnene om processen. Hvordan var det at arbejde med materialerne, og hvordan blev resultatet i forhold til de første skitser og ideer? Hjælp børnene med at få tegninger og fotos samlet i en mappe – fysisk eller digitalt.

I skal bruge: Store ark eller ruller med papir og gerne farve/fedtekridt som brugt i Bettinas badekar. Lokkemaden skal bygges i 3D i valgfrit materiale. Det kan fx være aviser, emballage (låg osv.) til formgivning, malertape til omvikling, tapetklister til et papmache-lag og til slut hobbymaling.

Hent evt. inspiration til teknikker i bogen *Kreative børn – inspiration til kreative processer med børn fra 2 til 10 år* af Lone Ørnø (2010). Det kan fx være gipsskulpturer (se s. 67) eller portrætskulpturer bygget af balloner, aviser og tapetklister (se s. 72).

Andre aktivitetsforslag

Byg jeres eget fartøj

Bettina bygger sit eget rumfartøj ud af materialer, hun finder på genbrugspladsen, så det skal I også.

Vælg én ting derhjemme, som det skal bygges af. Spørg jeres forældre hvad de senest har sorteret fra til plast/metal-affald – denne ting skal være med i jeres fartøj. Hvad kan I ellers bruge?

Lav en arbejdstegning, ligesom Bettina gør, og byg fartøjet derefter. Byg fartøjet ude på legepladsen, så det kan blive stort.

Opfør jer som Jens, Sveske og de andre karakterer

Nu skal I leve jer ind i de forskellige figurerer fra bogen. Hvordan bevæger de sig? Hvordan er de? Hvordan snakker de sammen? I kan eventuelt filme jer selv, mens I gengiver figurerne fra bogen.

Ta' en tur på genbrugspladsen.

Ta' en snak om det at smide ud, om genbrug og genanvendelse. Hvad finder I på genbrugspladsen? Snak også om, hvad I smider ud, og hvad I gør med legetøj og andet, som I ikke bruger mere.

Lav jer selv om til figurerne fra bogen

Tag billeder af børnenes ansigter og print dem i sort/hvid. Nu skal de selv farvelægge dem eller tegne videre derpå, så de kommer til at ligne en karakter, som passer ind i *Bettinas badekar*.

Hvem kunne de være, og hvor kunne de bo? Det er også en idé at tilføje udklip fra blade eller på anden vis lave tilføjelser, der minder om en bestemt illustrationsstil i bogen. I kan også lade jer inspirere af Andy Warhols berømte portrætter.

Lav solsystemet

Tal om rummet og solsystemet. Hvordan er planeterne placeret i forhold til Solen og hinanden? Tal om deres udseende og størrelsesforhold. Lad børnene klippe planeterne i karton og eventuelt udsmykke dem med inspiration i billeder af planeterne.

Placér planeterne på en snor – én lang eller hver for sig - så man kan se deres placering og bane rundt om Solen. I kan tale om, hvordan de bevæger sig, og hvordan det bestemmer, om det er mørkt eller lyst. Ligner planeterne dem, som I ser i *Bettinas badekar*?

Hvis I ikke har bøger om universet, kan I på eReolen.dk finde bogen *Vil du vide mere om universet?* (2020), som bl.a. handler om de forskellige planeter. I kan også se en oversigt over planeterne på Niels Bohr Instituttets hjemmeside: www.nbi.ku.dk/spoerg_om_fysik/planeterne/. Siden er ikke lavet til små børn, men I kan se på billederne sammen, og siden kan give den voksne et overblik.

Forslag til supplerende læsning med børnene

- Maren Hasenjäger: *En lille blå prik* (2021)
- Antoine de Saint-Exupéry: *Den lille prins* (1950)
- Flemming Quist Møller: *Bennys badekar* (1969)
- Núria Roca: *Vil du vide mere om universet?* (2020)

Hjemmesider

- *Book Creator- Skoletubeguide*: <http://skoletubeguide.dk/project/bookcreator/>
- *Digitalt - det er for børn*: <https://digitale-born.vejle.dk/>
- *Film-X Animation*: <https://www.dfi.dk/laering-og-formidling/boernehave/film-x-animation>
- *Google Maps*: www.google.dk/maps/space/
- *Planeterne i solsystemet*: www.nbi.ku.dk/spoerg_om_fysik/planeterne/
- *Paxi - Solssystemet*: https://www.youtube.com/watch?v=slb2_tDpL1Q

Find mere inspiration til din praksis her

- Benný 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)
- Isabel Thomas: *23 sjove og kreative projekter for miljøhelte* (2016)
- Marlene Vorborg Jensen, Mette Eiersted og Rasmus Max Byriel Andersen: *Digitale børnefællesskaber : Leg og læring med digitale medier i vuggestue og børnehave* (2015)
- Lone Ørnø: *Kreative børn - inspiration til kreative processer med børn fra 2 til 10 år* (2010)
- Annika Øyrabø: *Skrotrobotter og andet sjov med skrald* (2013)



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

Illustrationer: Gunhild Rød ©DanskLærerforeningens forlag