



eftir Janne Teller

Pelle Koppel skrivaði til leik

Hans Tórgarð týddi

“Týdningurinn - tit hava ikki lært okkum hann. So vit hava funnið hann sjálv.”

“Tað er so lætt at doyggja, tí at deyðin hevur ongan týdning. Og deyðin hevur ongan týdning, tí at lívið hevur heldur ongan týdning. Men tit mugu hugna tykkum.”

**Oddfríður Marni Rasmussen hevur gjørt undivísingargongdina**

## Inngangur

Leikurinn *Onki* er skrifaður við stöði í ungdómsskaldsögguni *Onki*, sum Janne Teller hefur skrifað. Bókin er týdd til fleiri enn 30 mál, millum onnur mál er hon týdd til færoyskt og kann lánast á bæði færoyskum og donskum í Námi.

Talan er um lögna og óskiljandi søguhendingar, sum noyða okkum at taka stöðu og viðgera tey evni, sum verða spæld á pallinum. Hetta eru djúp tilveruevni so sum, hvat hefur týdning í lívinum hjá einum tannáringi, og hvat hendir við tannáringum, tá ið tey vaksnu ikki eru at hjálpa teimum við avgerðum, sum tey ikki sjálv megna at taka?

Jørðin verður ikki til leingi afturat, alt er líkamikið, ongin meining er við nøkrum, onki hefur nakað at siga. Hetta sigur Pierre Anthon, og tá ið hann hefur sagt hetta, setur hann seg upp í eitt viktoriblommutræ at kasta við blommum eftir fólki og noktar at koma niður.

Floksfelagarnir hjá honum seta sær fyrri at prógva, at tað er ein meining við øllum og at okkurt *hefur* týdning. Tey fara undir at gera ein felags dunga við ymiskum, sum hefur týdning í teirra lívi, og hetta skal fáa Pierre Anthon at koma niður úr aftur trænum. Tey gerast djarvari og djarvari og krevja meir og meir frá hvør øðrum fyrri at noyða Pierre Anthon at viðurkenna, at hann fer skeivur. Í fyrstani lata tey frá sær einar sandalir, einar oyraringar og eina dagbók, men sum krøvini herðast, mugu tey av við tað, sum verri er: ein hamstara, ein moydóm, ein deyðan lítlabeiggja og ein fremstafingur.

Alt gongur galið. Heilt galið!

### **Undan sýningini**

Undivísingargongdin kann tykjast long. Eg mæli til, at lærarin lesur tilfarið, og sjálvur velur tað, sum er egnað til sín flokk.

Gott er, um lærarin tosar við næmingarnar um ymisk viðurskifti í tilveruni. Hvat gevur lívinum meining? Eru tað lutir, telefonin ella eru tað vinir, familja, list, ítróttur og annað, sum hevur týdning í lívinum?

Lærarin biður næmingarnar skriva niður hvør sín persónliga lista við tí, sum tey halda gevur lívinum innihald og meining. Teir skulu skriva niður, hví akkurat hetta hevur týdning fyri tey, og hvat hevði hent, um tey mistu tað?

### **Eftir sýningina**

Tá ið næmingarnir hava sæð leikin, skulu teir eftirmeta sín egna lista; kanska okkurt er, sum skal skiftast út við okkurt annað.

Tosið saman tvey og tvey ella í bólki um, hvat tykkum dámdi leikin. Skrivið niður stikkorð og kjakist um tey, og hvat tit halda. Lurtið væl eftir meiningunum hjá hinum í bólkinum.

# Symbolikkur og meaning

**GG!** Hetta tekur lærarin ígjøgnum við næmingunum.

**Blommutræið** er symbol fyri reinleika, styrki og treysti. Blommutræið, sum Pierre Anthon situr í, er eitt viktoriublommutræ. Viktoria merkir: sigur.

**Pierre Anthon** hevur sína merking. Pierre er fronsk avleiðsla av navninum Pætur, sum merkir “klettur”. Tað er sama navnið, sum fyrsti lærisveinurin hjá Jesusi æt. Anthon er avleiðsla av navninum Antonius, sum merkir “tann blómandi”. Antonius var eisini ein av teimum fyrstu kristnu einabúgvunum. Hann ferðaðist einsamallur í oyðimørkini í Egyptalandi fyri at vera nærri Gudi.

**Sofía** merkir kærleiki til vísdóm. Skynsemi.

**Agnas** merkir Guds lamb.

**Teriingur** er okkurt, sum verður máað burtur. Tað verður eisini sagt um lungnasjúkuna, tuberklar.

**Øskuffía** er ein persónur í ævintýri við sama navni. Í ævintýrinum broytist hon frá at vera kúgað til at vera tignarlig. Hon broytist frá gentu til kvinnu.

**Øska** verður sett í samband við tað, sum onki virði hevur. Í átrúnaði merkir øska, at tað, sum vit einaferð hava her á jørðini, tað varir ikki í allar ævir. Øska er eisini eitt symbol fyri eyðmýkt. Eisini hevur øskan nógv at siga í mytuni um fuglin Fønix, sum reisir seg upp aftur úr øskuni. Ber saman við tað niðurbrenda sagverkið.

**Slangan** hevur týðiliga samanbering við slanguna í gamla testamenti. Hon freistar menniskju. Tá ið slangan verður lögð í dungan, tá gongur alt galið, alt verður nógv ógvusligari, allur

moralur fer. Eisini skiftir ein slanga ham, og tað kann samanberast við tað, sum børnini fara ígjøgnum, at tey fara frá at vera børn til vaksin.

**Sagverkið** er eitt stað, har tað uppbyggiliga og tað niðurbrótandi ganga hond í hond. Her verður trøe sagað, soleiðis at tað kann byggjast til tørvin hjá menniskjum.

Tað, sum børnini mugu leggja í dungan við týðningum:

<b>Persónar</b>	<b>Meiningin</b>
Agnas	Nýggjar sandalir
Gerda	Hamstarin, Oscarlítla
Sebastian	Tráðuna
Rikard	Bóltin
Maiken	Stjørnukikaran
Frederik	Danska flaggið
Dennis	Dungeons and Dragons
Damu Verner	Dagbókina
Anna Li	Adoptiónsbrævið
Lítla Ingrid	Nýggju høkjurnar
Henrik	Eina slangu í formalini
Óli	Boksihandskar
Elisa	Deyða lítlabeiggjan
Rike-Ursula	Hárið
Sofía	Óskuldina (moydómin)
Hussain	Biðiteppið
Stóri Hans	Sína gulu súkklu
Kristni Kaj	Jesus á krossinum
Pena Rosa	Skera høvdið av Øskufíu (hundurin í kirkjugarðinum).
Jan-Johan	Skera høggra fremstafingur av

Veljið í flokkinum tveir lutir hvør á listanum og samanberðið lutirnar. Hvør hefur størri virði? Kjakist um, nær okkurt hefur eitt virði, hvussu kunnu ein tráða og ein deyður lítlibeiggi hava sama virði? Kunnu tey hava sama virði?

### **Evnið at kjakast um í bólkum**

Arbeiðið í bólkum og gerið ein podkast á okkurt um 3-5 minuttir, har tit kjakast um eitt ella tvey av hesum evnum:

1. Hvat merkir orðið “tómleiki”?
2. Hvat merkir tað, at okkurt gevur meining?
3. Hvat merkir tað, at okkurt hefur eitt virði?
4. Hvat merkir orðið álit, og hvat er tað at hava álit?
5. Hvat merkir orðið “alt”?
6. Hvat merkir orðið “onki”?
7. Hvat merkir tað at vera sakleysur?
8. Hvat er bólkatrýst?

GG!

Fyrireikið podkastið væl. Gerið spurningar og fyrireikið svar. Venjið podkastið væl, áðrenn tit taka upp. Minnist til, at hetta eru hugtøk, og tí mugu tit altíð koma við dømum.



# Tekna kenslurnar

Næmingarnir skulu brúka litir til at tekna hetta. Best er um talan er oljultir. Um næmingar veruliga vilja bjóða sær sjálvum av, so kunnu teir brúka blýant til at tekna kenslurnar fram.

Allir rútarir skulu verða teknaðir. Tekningarnar skulu helst vera abstraktar.

Tómleiki	Týdning	Sorg
Kærleiki	Álit	Øvundsjúka
Vinskapur	Tannáringur	Vaksin



# Onki er sum ein góður sjónleikur!

**GG! Leiðreglur til at greina sjónleik. Lærarin gjøgnumgongur hetta saman við næmingunum.**

## Upplivingin

Hvat var tað fyrsta, tú hugsaði um við leikinum? Til dømis: hvat hevði tú væntað? Hvussu reageraði tú? Hvussu reageraðu tínir floksfelagir? Var okkurt, sum gjørði teg bilsnan? Hvat minnst tú best frá leikinum?

## Søgugongdin

Greið í stuttum frá, hvat leikurin var um?

## Pallýsing: (Pallurin, búnar, rekvisittir (tað eru teir lutir, sum verða brúktir á pallinum))

Hvussu var pallurin, og hvussu vóru búarnir? Hvussu passaði pallurin og búarnir til søgugongdina og evnið í leikinum?

## Sjónleikaraavrikini

Hvussu spældu sjónleikararnir? Var okkurt, sum tú serliga legði til merkis? Hvussu vóru røddirnar? Hvør spældi væl? Var ein sjónleikari, sum tú helt spældi serliga væl? Hví?

## Tónleikur, ljós og ljóð

Hvussu var tónleikurin og ljóðið? Hjálptu tónleikurin og ljóðið við at siga søguna, sum varð spæld á pallinum? Var okkurt, sum tú legði serliga væl til merkis?

## Boðskapurin

Hvør heldur tú er boðskapurin í leikinum? Ávirkaði sjónleikurin teg, og hvussu gjørði hann tað? Um tú hevði verið leikstjóri, hvat hevði tú gjørt øðrvísi?

# Skriva eitt ummæli!

*Tá ið tú skrivar eitt ummæli, gert tú tær greitt, hvat tú heldur um leikin. Meðan tú hyggur eftir leikinum, er gott at vera tilvitaður um tað, sum hendir á pallinum.*

*Eitt ummæli er **tín egna** meining um sjónleikin. Tað er eisini tín fakliga meting, um leikurin er góður ella ikki. Brúka greiningarfrymilin á síðu 8 til hetta.*

*Brúka hesar fyra lýsingarnar til at skriva títt ummæli.*

**Lýsing:** Greið lesaranum frá, hvat tað er, tú hevur sæð? Hvør hevur skrivað? Hvør hevur leikstjórnað? Hvør spælir við? Hvat er leikurin um? Lýs pall, ljós og ljóð. Royn og lýs leikin so livandi sum til ber; fá tínar kenslur fram. Brúka sansaorð, tá ið tú skrivar.

**Tulking:** Hvat heldur tú, at leikurin í veruleikanum er um? Hvat fær leikurin teg at hugsa um evnið, sum verður viðgjørt?

**Frásjónargerð:** Kennir tú okkurt aftur í leikinum? Okkurt, sum tú hevur sæð í filmi, lisið í bókum, sæð í myndlist, foto ella hoyrt onkran tosa um. Ella kennir tú okkurt aftur úr tínum egna lívi?

**Meting:** Hvat heldur tú um leikin? Grundgev væl fyri tínum meiningum. Kanst tú viðmæla øðrum leikin?

*Ummælið skal vera 350-400 orð*



onki

"Alt byrjar fyri at enda. Tá tit  
blíva fødd, byrja tit at doyggja."

TJÓÐPALLUR  
FØROYA\_\_\_\_\_