



**FILMPAKKE:**  
**EVENTYR**

# EVENTYR

## VI BYGGER HISTORIER!

INDSKOLING

# INDHOLD

## LÆRERVEJLEDNING

Om undervisningsforløb, formål, metode og beskrivelse af hver øvelse.



## FØR FILMEN

**INTROVIDEO OG -PAPIR** Hvad er et eventyr?

**ARK 1** Ordgrupper: Eventyrets karakterer

**ARK 2** Fortælling og dramatisering: HJEM - UD - HJEM

**ARK 3** Højtlesning og kanonlitteratur

## I BIOGRAFEN

**ARK 4** Tjekliste til biografturen

## EFTER FILMEN

**ARK 5** Vi taler om filmen: karakterer og følelser

**ARK 6** Vurdering: Anmeldelse



# VEJLEDNING TIL LÆREREN

---

## Om BUSTER filmfestival og undervisning

BUSTER er Danmarks største filmfestival for børn og unge i alderen 3-16 år. 14 dage hvert efterår screener festivalen sjove, vilde og øjenåbnende film, spil og tv-serier fra hele verden og inviterer indenfor til workshops, dialog og unikke oplevelser i mediernes univers.

I år fylder festivalen 20 år, og der er sket svimlende meget på området børn og medier gennem festivalens levetid. Fra at have været noget man så i fjernsynet eller i biografen, er video og film i dag tilgængeligt for alle børn og unge hele tiden. Hvor deres mediebrug tidligere lænede sig op ad kurateret indhold og public service-tv, har det i dag stærkere forankring i andre unges kommercielle indhold på nettet. Hermed har BUSTER fået et kæmpe ansvar for at præsentere et alternativ, som kan lære dem at gå kreativt reflekteret til filmmediet og for at kuratere et medieindhold, som algoritmerne ikke har fantasi til at finde. Vi viser film, som åbner døren til andre verdener, virkeligheder og måder at leve på. Men at være på BUSTER skal heller ikke være en rejse tilbage i tiden, hvor børnefjernsyn kun var noget man så kl. 18. BUSTER vil både lade sig inspirere af og udfordre børn og unges egen medieforbrug.

At være på BUSTER er både at det at blive underholdt og det at lære at forstå og afkode filmens sprog. Samtidig giver det jer mulighed for at forholde jer til vigtige faglige emner gennem fiktion eller dokumentar. Derfor kombinerer vi alle vores filmpakker med undervisningsmaterialer, som gør jer i stand til at bruge filmen i et længere forløb - både før, under og efter visningen.

## Formål og undervisningsforløb

Materialet lægger sig op ad danskfagets formål: at fremme elevernes oplevelse og forståelse af litteratur og andre æstetiske tekster samt at lære eleverne at bruge sproget personligt og alsidigt i samspil med andre. I arbejdet med materialet vil man komme til at berøre en lang række af de færdigheds- og vidensmål, som Fælles Mål for faget dansk opstiller - særligt med fortolkning, fremstilling og vurdering - dernæst analyse.

Med udgangspunkt i Fælles Mål kan man pege på, at eleverne arbejder inden for følgende kompetenceområder:

- **Kompetencemålet for fremstilling på 1.- 2. klassetrin.** Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer.
- **Kompetencemålet for fortolkning på 1.- 2. klassetrin.** Eleven kan forholde sig til velkendte temaer gennem samtale om litteratur og andre æstetiske tekster.

- **Kompetencemålet for fremstilling på 3.- 4. klassetrin.** Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer.
- **Kompetencemålet for fortolkning på 3.- 4. klassetrin.** Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster.

## Tæt på undervisningsforløbet

Materialet her består af en introvideo, tekst og aktiviteter om eventyret og skal bruges i forbindelse med jeres filmvisning.

Materialet er inddelt i tre dele med ark til eleverne:

- ➔ **FØR FILMEN** (1 intropapir + 3 ark) et intropapir om eventyret, ARK 1 om ordgrupper og karakterer, ARK 2 om fortælling og dramatisering, ARK 3 med højtlesning.
- ➔ **I BIOGRAFEN** (1 ark) ARK 4 med tjekliste som klæder jer på til filmvisningen
- ➔ **EFTER FILMEN** (2 ark) ARK 5 m. opsamling på biografbesøg og ARK 6 m. anmeldelse.

Introvideoen giver jer en overordnet introduktion til emnet og til de forskellige aktiviteter, I skal igennem. Teksten (indtalt på videoen) er også inkorporeret på arkene, så du på anden vis kan bruge den i undervisningen. Du kan alt efter niveau og antal vurdere, om du vil lave aktiviteterne fælles eller i grupper, ligesom du selv kan vælge, hvilke aktiviteter, du vil bruge.

Før forløbet skal du læse denne vejledning, printe arkene til eleverne og skrive ordene fra ARK 1 på pap. Du skal overveje hvor, og hvordan du vil inddele klasseværelse eller udeareal til de tre trin i aktiviteten på ARK 3.

## Metode

BUSTER filmfestival vil aktivere børns læring gennem stærke fortællinger og visuelle udtryk i filmens verden. Til BUSTERS filmvisninger bliver eleverne præsenteret for den visuelle fremstillingsform ('andre æstetiske tekster') og de mange muligheder for indlevelse og fortolkning, som findes i levende billeder. På BUSTER er filmen en kollektiv oplevelse, som kan danne grundlag for vigtige kollektive samtaler i klassen. Men visnings- og fortolkningsdelen er kun den ene del af et forløb på BUSTER. I vores materialer sørger vi for, at filmoplevelse og fortolkning altid følges med elevernes egen fremstilling. I hjertet af BUSTERS læringsmaterialer er altså en induktiv metode - eleverne skal 'lære gennem deres erfaringer med at lave'. Derfor veksler dette materiale mellem oplevelse, fortolkning og fremstilling. Vi læner os her op ad forskningschef ved University College Lillebælt Thomas Illum Hansens skelnen mellem 'oplevelse' og 'erfaring' i forbindelse med det didaktiske sprog (Fælles mål og midler. Læremidler og læreplaner i teori og praksis). Mens oplevelsen af den sanselige repræsentationsform lagres ubemærket i hukommelsen og udgør det, han kalder en 'tavs og implicit viden', er erfaringen det, der sker, når oplevelser bliver bearbejdet i genkendelige former og kategorier. Der skal med andre ord sættes sprog, billeder og figurer på den

umiddelbare oplevelse af en film. Elevernes egen produktive fremstilling kan være med til at danne bro mellem disse to. Her mener vi fremstilling i sin bredeste forstand - ikke kun som film, men også tegning, fortælling, dramatisering m.m. Eventyrets tredelte struktur bliver forståelig, når man selv skal fortælle, ligesom karakterernes særlige træk bedre forstås, når man skal tegne dem. Med fremstilling som et trin til læring er BUSTERs læringsmaterialer mere procesorienterede end produktorienterede. Men fremstilling kommer ikke af sig selv og skal især for de mindste faciliteres med sikker hånd. Derfor er elevernes fremstilling rammesat af benspænd, skriveordrer, layout, lege og andre didaktiske greb, som sikrer et struktureret afsæt til fri udfoldelse. Det ser I bl.a. ved, at vi ved skrive-, fortællings- og tegneopgaver meget tydeligt definerer, hvad der skal skrives, tegnes eller fortælles.

## Evaluering

Materialet lægger op til del-evalueringer efter hver aktivitet, som har fokus på process og udtryk - hvad lærte vi? - frem for produkt - hvad kom der ud af det? Med henblik på materialets ovennævnte kompetencemål lægger vi op til, at der evalueres ud fra følgende parametre:

**Genre:** Har eleven basalt kendskab til eventyrets simple genremæssige træk (kaldt byggesten i materialet)? Karakterer, handlingsforløb osv.

**Fremstilling:** Kan eleven forstå og bruge de præsenterede byggesten i egen fremstilling?

**Fortolkning:** Kan eleven forholde sig til temaer og stemninger i filmen(e)?

**Vurdering:** Kan eleven enkelt beskrive en æstetisk tekst (film) ud fra handling og følelser?

Materialets afsluttende aktivitet er en anmeldelse. Her vil eleven blive bedt om at vurdere filmen og skrive udvalgte sætninger.

## Sådan bruger du materialet!

### FØR FILMEN

#### INTRO og VIDEO

##### Hvad er et eventyr?

Introvideoen og teksten introducerer jer til eventyret. Tal ud fra videoen fælles med eleverne om, hvilke eventyr de kender, og hvor de kender dem fra. Hvilke kan de bedst lide? På arket er der illustrationer fra forskellige eventyr. Kan de genkende dem?

#### ARK 1

##### Ordgrupper: Eventyrets karakterer

[45 min]

Eleverne skal her arbejde med tillægsord og navneord, som er typiske for eventyret:

- Læs sammen teksten.
- Skriv tillægsordene med rødt på et stykke pap og navneordene med blå. Læg de to bunker ordgrupper i to forskellige beholdere. Find gerne på flere, hvis du vurderer, at klassen har niveau til det.
- Nu får to elever ad gangen lov til at trække hvert deres ord, som tilsammen udgør en karakter. Hvad er det for en karakter, der kom ud af det? Er det mon en ond karakter? Eller en god en? Eller en som hjælper den gode? Skriv alle de karakterer, der opstår, op på tavlen.
- Efter denne aktivitet skal eleverne vælge 3 karakter, som de vil tegne - en hovedperson, en ond karakter og en hjælper. Tal med dem om forskellen på de tre. De kan skrive tillægsord og navneord på stregen over tegningen. Se sammen på tegningerne. De samme ordsammensætninger er blevet til helt forskellige tegninger.

## ARK 2

### Fortælling og dramatisering: HJEM - UD - HJEM

[45 min]

Start med at læse teksten højt på arket og tal med eleverne om tegningen. Kan de se, hvordan hovedpersonen (pigen) bevæger sig fra hjem, ud og så hjem. Tegningen viser også, at det sidste hjem er et nyt hjem. I de gamle eventyr er det jo ofte drengen, som redder pigens, men her har vi byttet rollerne ud.

#### Aktiviteten:

I denne aktivitet skal eleverne styrke deres forståelse af en fortællings opbygning gennem rumlighed og dramatisering. Pr. gang vælges 3 elever til eventyrets tre karakterer. De skal spille henholdsvis: hovedpersonen, den onde og hjælperen. De andre må så skift byde ind med, hvad der sker. Inddel klasseværelset i zoner efter eventyrets tre trin. Lav f.eks. 'HJEM' ved døren, 'UDE' i midten og 'HJEM' nr. 2 ved vinduet. Du styrer fortællingen med de tre nedenstående sætninger og beder så klassen om at sige, hvad der sker, mens de tre 'skuespillere' skal spille det. De tre forskellige karakterer introduceres på de tre forskellige fortællingstrin:

1. "Der var engang..." (I beskriver sammen hovedpersonen og miljø)
2. "Men så en dag kom..." (I beskriver sammen den onde og de problemer denne skaber for hovedpersonen. Eleven som er den onde spiller den karakter I beskriver)
3. "Men lige da det så allermost sort ud..."  
(I beskriver sammen hjælperen og løsningen på problemet).

Og så sluttes eventyret selvfølgelig af med "...og de levede lykkeligt til deres dages ende"

**ARK 3****Højtlesning og kanonlitteratur**

[25 - 45 min m/u aktivitet]

Selvfølgelig er det oplagt at tage fat i H.C.Andersen, vores store eventyrdigter. Eventyret *Tommelise* har vi valgt, fordi det fint rummer eventyrets tre dele - først møder vi den lille Tommelise hjemme, så bliver hun bortført og kommer ud for en række farer - hvoraf den sidste er at skulle giftes med den gamle mulvarp - heldigvis reddes hun af svalen og bringes til den smukke feprins (et nyt hjem). Hermed er der også alle de tre karakterer, vi lægger op til, at eleverne skal kende: hovedpersonen, den onde og hjælperen.

Eventyret er frit tilgængeligt og kan bl.a. findes her:

[https://www.andersenstories.com/da/andersen\\_fortaellinger/tommelise](https://www.andersenstories.com/da/andersen_fortaellinger/tommelise)

Højtlesningen giver jer en mulighed for at skabe ro og fordybelse i klassen. Har I brug for en pause midt i læsningen foreslår vi, at I går udenfor og laver en karakterleg i en stor cirkel. Råb de forskellige situationer op (dem I er nået til), og eleverne skal så to-og-to spille disse scener på skift.

*Konen, som planter bygekornet i en potte, og den lille tommelise som dukker op*

*Den stygge skrubbtudse som tager Tommelise*

*Den nydelige hvide sommerfugl, som flyver afsted med hende på bladet*

*Den store oldenborre, som løfter hende op og fodrer hende med blomster*

*Markmusen, som tager hende ind i sin hule til efteråret*

*Tommelise der for første gang ser den gamle muldvarp med fløjlspele på*

*Tommelise der hjælper den tilskadekomne svale*

**I BIOGRAFEN****ARK 4****Tjekliste til biografturen**

Vi har lavet en tjekliste, som eleverne kan have med i biografen. Vi har noteret, hvad de skal holde øje med, når de ser filmen. Gennemgå de forskellige opmærksomhedspunkter med eleverne inden visningen. Gerne lige inden. Eller giv dem alternativt for som lektie at læse listen. Det anbefales at finde tid umiddelbart efter visningen til lige at samle op på punkterne. De kan bruge denne i deres anmeldelse i ark 6.

**EFTER FILMEN****ARK 5****Samtale om filmen: karakterer, morale og filmiske stemninger**

[15 min]

Brug den efterfølgende lektion på at samle op på det, I har set. Først skal eleverne i plenum genfortælle filmen sammen og huske handlingen. Hvis der er flere film i pakken, så udvælg dem eleverne bedst kunne lide.

**- Hvilke karakterer kunne I godt lide? Hvem kunne I ikke lide?**

Skriv alle dem, I kan huske, op på tavlen og beskriv dem med et tillægsord. Var de gode eller onde? Hvem hjalp hovedpersonen?

**- Lærte I noget af eventyret/eventyrerne?**

Havde eventyret en 'morale'? Og hvad er sådan en?

**- Hvilke følelser fik I?**

Hvilke følelser vækkede filmen(e) hos eleverne? Blev de bange? Var det sjovt?

Efterfølgende skal eleverne hver især tegne en scene fra filmen(e), som de husker særligt godt.

**ARK 6****Anmeldelse**

[30 min]

Eleverne skal her lave en anmeldelse af filmen eller af en af dem, hvis I har set flere. De skal farvelægge stjernerne og udfylde de tre sætninger på arket. Hermed bruger de det, de har lært om tillægsord, navneord og karakterer.



# INTRO TIL ELEVEN

## ← FØR FILMEN

Hvad er et eventyr?

“Der var engang for længe længe siden”...

har du hørt den sætning før? Så er det nok fordi, at nogen har fortalt dig et eventyr! Et eventyr er en lille fortælling. Det foregår tit i gamle dage i en mørk skov eller et fjernt kongerige, hvor der er prinse, prinsesser, hekse og onde stedmodre. Nu kommer I måske i tanke om nogle eventyr? I eventyr kan der ske ting, som ikke sker i den virkelige verden – f.eks. kan dyr nogle gange tale eller folk kan trylle. Et eventyr kan man kende på nogle særlige byggesten. Dem skal I lære at kende nu. Og så skal I selv prøve at lave små eventyr.

Bagefter skal I på BUSTER filmfestival og se eventyrfilm

- vi glæder os til at se jer!



# ARBEJDSARK TIL ELEVEN

1

## ← FØR FILMEN

### Eventyrets karakterer



“Der var engang en lille pige...eller en mærkelig frø...eller en stærk prins”.

I et eventyr er der nogle karakterer – altså nogle personer. Det kan både være mennesker, fantasivæsener, dyr eller måske endda ting. Nogle er gode, nogle er onde, og nogle hjælper de gode. Den lille rødhætte kender I måske? Hun er jo en god person, der gerne vil hjælpe sin bedstemor. Men så er der jo en ulv, og den er meget ond, for den vil spise rødhætte og hendes bedstemor. Men heldigvis er der også en jæger, som hjælper rødhætte og besejrer ulven.

De første byggesten i et eventyr er karaktererne. Nu skal I sammen i klassen lære nogle ord og se, hvordan man kan bygge karakterer med dem.

Bagefter skal I vælge 3 karakterer og tegne dem.

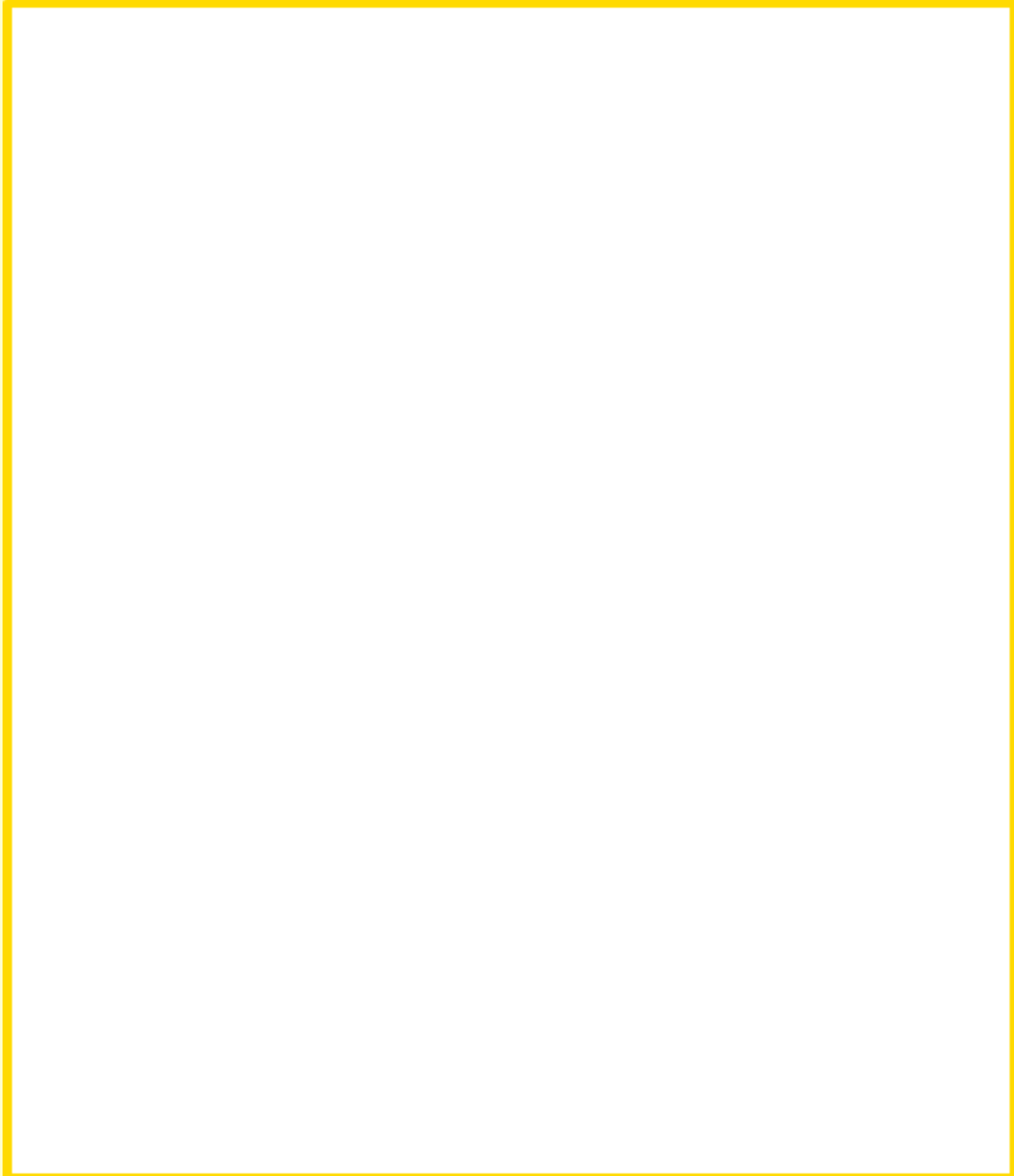
**Tillægsord:** dejlig, grim, gammel, sød, ond

**Navneord:** pige, prins, heks, elefant, blomst

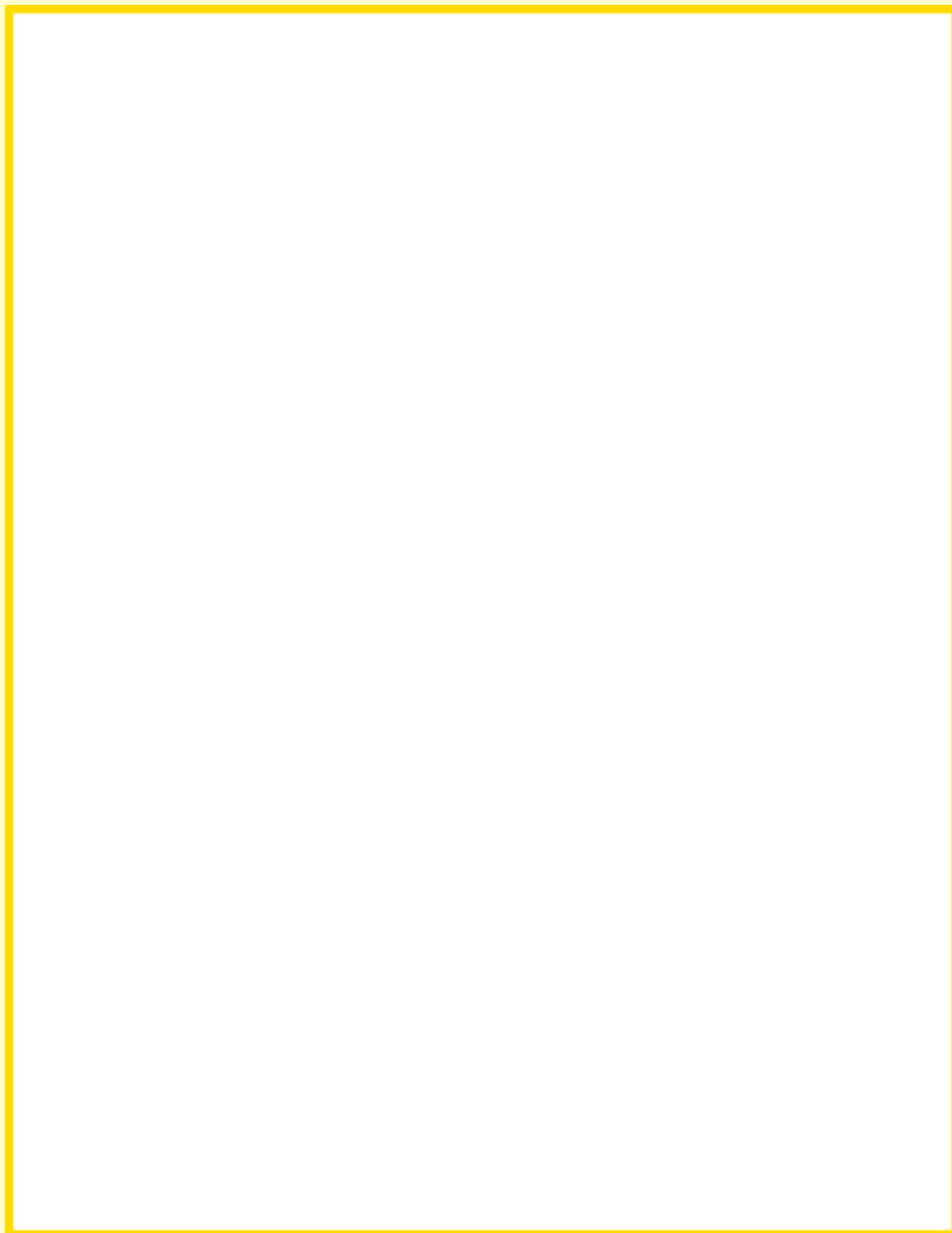


Vælg 3 karakterer og tegn dem:

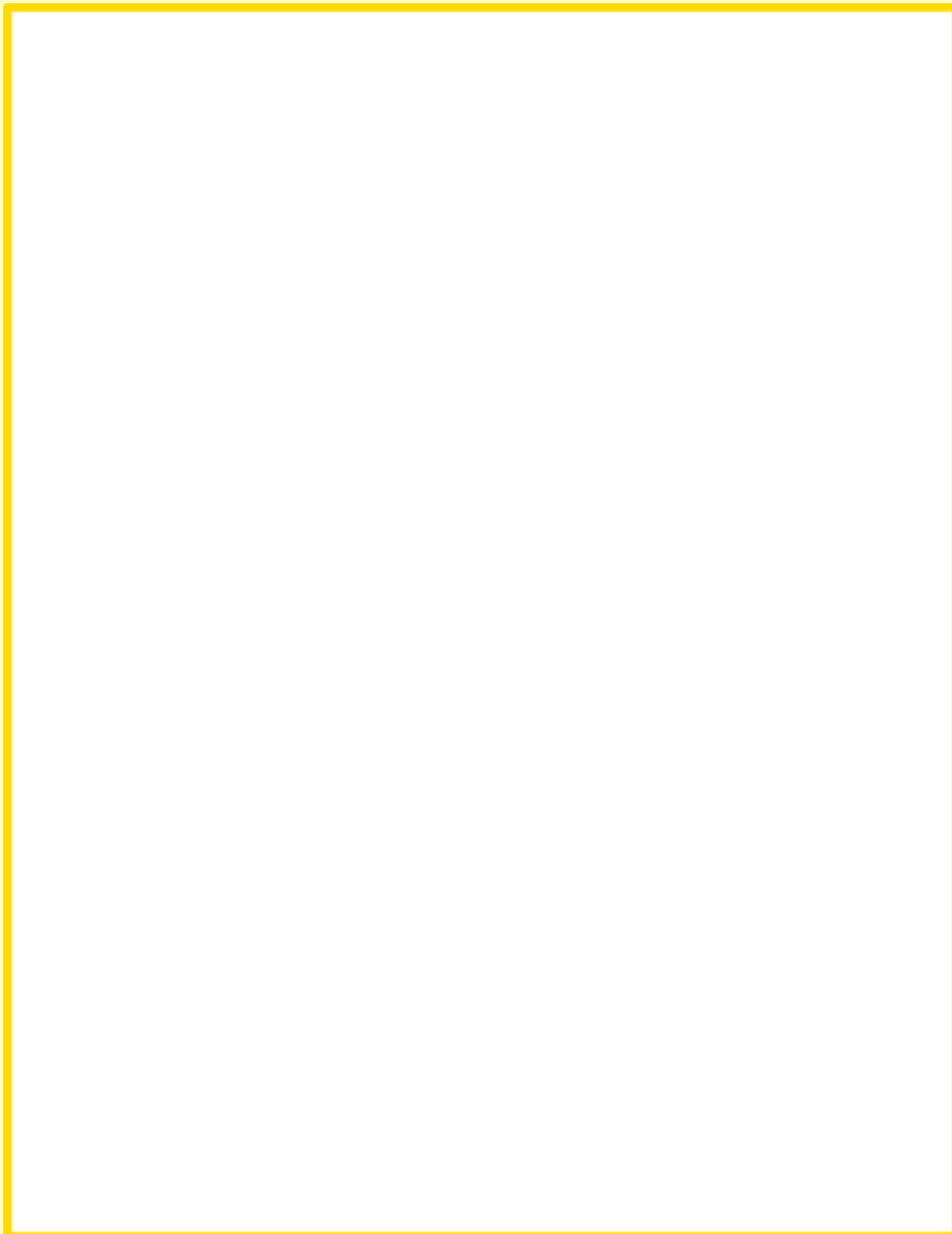
**Hovedkarakter:**.....(f.eks. den stærke pige)



**Den onde:**..... (f.eks. den sure drage)



**Hjælperen:**..... f.eks. den lillebitte tissemyre)



## ARBEJDSARK TIL ELEVEN

## 2

 FØR FILMEN

## HJEM - UD - HJEM

Den anden byggesten i eventyret er handlingen – altså det der sker for jeres karakterer! I et eventyr starter hovedpersonen med at være **hjemme**. Så sker der noget, som gør, at han eller hun må **ud** i verden og til sidst ender det lykkeligt **hjemme** igen. Og kender I den sætning, som de fleste eventyr slutter med?



Nu skal I sammen fortælle eventyr i klassen. I skal bruge karaktererne i lavede på ARK 1 og disse sætninger og så skal I op og stå:

**Der var engang → Men så kom der → Men lige da det så allermest sort ud → og de levede lykkeligt til deres dages ende.**

# ARBEJDSARK TIL ELEVEN

# 2

## ← FØR FILMEN

### H.C.Andersen

Kender I H.C.Andersen? Det er Danmarks mest berømte forfatter, og han skrev eventyr for mange år siden. Han skrev for eksempel eventyret om den lillebitte pige *Tommelise*. Det skal I høre nu.



## ARBEJDSARK TIL ELEVEN

## 4



## I BIOGRAFEN

Nu skal I i biografen. Når I ser filmene skal I holde godt øje! Der er masser af ting at lægge mærke til. Vi har lavet en tjekliste til jer. Når I har set filmen skal I sætte kryds ved de ting, I lagde mærke til. Lagde du mærke til andet? Så skriv det på den tomme linje forneden!

HVAD SKAL DU HOLDE ØJE MED	SÆT KRYDS	BESKRIV
Et dyr der taler		
En ond person		
En dreng		
En pige		
En fugl		
Trylleri		
Tøj		
Noget man kan spise		
En der er ked af det		
En der er glad		



# ARBEJDSARK TIL ELEVEN

# 5

## EFTER FILMEN

Vi taler om filmen!

Vi håber, I har haft en dejlig filmoplevelse. I skal nu sammen huske det eller de eventyr, I har set.

### Spørgsmål

- Hvilke karakterer var der i filmene?
- Hvem var gode?
- Hvem var ikke så gode?
- Lærte I noget af eventyret/eventyrene?
- Hvilke følelser fik I, da I så det/dem?



### Tegneøvelse

Prøv at se en af scenerne for dig i filmen. Hvilken kan du bedst huske? Du skal nu tegne den scene, du bedst husker:

A large empty rectangular box with a thin blue border, intended for the student to draw a scene from the film. It occupies the lower half of the page.

# ARBEJDSARK TIL ELEVEN

# 5



## Anmeldelse

Forestil dig, at du er en filmanmelder, som har været inde og se eventyrfilm til premieren. Nu skal du skrive en anmeldelse til din avis.

Farv så mange stjerner, som du synes, filmen skal have:



Og udfyld så sætningerne i anmeldelsen.

Jeg har set ..... (filmens navn)

Den var ..... og ..... (2 tillægsord om filmen)

Den handlede om ..... (navneord)

Jeg kunne godt lide ..... (karakter / navneord)

Fordi hun/han var ..... (adjektiv)

Filmen gjorde mig ..... (følelse/adjektiv)