

LÆRERVEJLEDNING:

Dansk: Eventyrets byggesten (Indskoling + Udskoling)

Velkommen til BUSTER's undervisningsmateriale om eventyrets byggesten. I vil blive præsenteret for arbejdsspørgsmål og øvelser, der kan åbne op for emnet og give jer nogle begreber til at arbejde med den film, I skal se på BUSTER filmfestival. Materialet handler ikke om den enkelte film I skal se, men lægger op til et tematisk forløb, som I kan integrere filmoplevelsen i. Tænk det som et fagligt eller tematisk sæt briller, som I sammen ser filmen igennem og som giver jer nogle særlige opmærksomhedspunkter for biografoplevelsen. Utroligt mange børnefilm bygger videre på helt klassiske eventyrgreb. Derfor er de rigtig gode til at få et kendskab til genren. Nogle af filmene i BUSTERs eventyrpakke er ikke 'klassiske' eventyr, nogle gør måske endda op med genrens greb. Med dette materiale får eleverne en god genreforståelse at opleve filmen med.

Indhold i undervisningsforløbet

Materialet er inddelt i tre dele og består af tekst og aktiviteter om eventyret:

- **FØR FILMEN** et intro-papir om eventyret, DEL 1 om ordgrupper og karakterer, DEL 2 om fortælling og dramatisering, DEL 3 en ekstra opfordring til højtlesning
- **I BIOGRAFEN** DEL 4 med tjekliste som klæder jer på til filmvisningen
- **EFTER FILMEN** DEL 5 m. opsamling på biografbesøg, DEL 6 m. genreøvelse, DEL 7 m. moraleøvelse og DEL 8 M. anmeldelse.

Du kan alt efter niveau 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 DEL 1 på pap. Du skal overveje hvor, og hvordan du vil inddele klasseværelse eller udeareal til de tre trin i aktiviteten på DEL 2.

Sådan bruger du materialet!

FØR FILMEN

INTRO

Hvad er et eventyr?

Introteksten introducerer jer til eventyret. Tal 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?

DEL 1

KLASSE- OG GRUPPEØVELSE: Ordgrupper - eventyrets karakterer

[45 min]

Læs teksten højt eller med eleverne.

Her lærer eleverne om eventyrets karakterer ud fra tillægsord og navneord. Skriv tillægsordene med rødt på et stykke pap og navneordene med blå. Læg de to bunker ordgrupper i to forskellige beholdere. Du kan gøre dette på forhånd eller bede eleverne selv gøre det. Find gerne på flere, hvis du vurderer, at klassen har niveau til det.

- Lad forskellige elever trække ét kort fra hver bunke. Hvad er det for en karakter, der kom ud af det? Er det en modstander? Eller en god karakter? Eller en som hjælper den gode? Fantasér frit sammen om de forskellige personer, der dukker op. Skriv alle de karakterer, der opstår, op på tavlen. Diskutér om de er overraskende og sjove eller mere klassiske.
- Nu skal de i grupper på 3 vælge 3 karakter, som de vil tegne. De skal beslutte sig for, hvem der er hovedkarakter, modstander og hjælper. De skal også udvælge nogle særlige egenskaber (f.eks. magi eller sang eller ridning).
- Eleverne præsenterer tegningerne på klassen.

I vil genbruge karaktererne i DEL 2

DEL 2

Fortælling og dramatisering: HJEMME - UD - HJEM

[45 min]

Her kan eleverne lære om eventyrets fortællestruktur: hjemme-ud-hjem. Det er egentlig [kontraktmodellen](#) vi har fat i her, men i forsimplet form. Denne kan bruges på mange af BUSTERS film, hvor man ofte vil se en hovedkarakters udvikling i mødet med modstand og med hjælp fra en anden karakter eller genstand.

Start med at læse teksten - i klassen eller gruppevis.

GRUPPEØVELSE: Dragen i dalen

Eleverne skal tale om tegningen ud fra hjem-ud-hjem-strukturen.

Kan de se, hvordan hovedpersonen (pigen) bevæger sig fra hjem, ud og så hjem til et nyt hjem som prinsens kone? I de gamle eventyr er det jo ofte drengen, som redder pigen, men

her har vi byttet rollerne ud. Har de lagt mærke til det? Der er ikke nogen hjælper. Hvem kunne have hjulpet pigen i kampen mod dragen? Tal også om, at det er et klassisk sted for et eventyr - i en ukendt fortid med magiske væsener og slotte og små hytter.

GRUPPEØVELSE: Vores eventyr!

Her skal eleverne styrke deres forståelse af en fortællings opbygning gennem rumlighed og dramatisering:

1. Genbrug tremandsgrupperne og deres karakterer fra DEL 1. De tre elever skal fordele karaktererne på sig: hovedpersonen, modstanderen og hjælperen.
2. Du skal inddele klasseværelset i zoner efter eventyrets tre trin. Lav f.eks. 'HJEM' ved døren, 'UDE' i midten og 'HJEM' nr. 2 ved vinduet.
3. 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 modstanderen og de problemer denne skaber for hovedpersonen. Eleven som er modstanderen spiller den karakter, I beskriver)
3. "Men lige da det så allermest sort ud..."
(I beskriver sammen hjælperen og løsningen på problemet).
4. Og så sluttet eventyret selvfølgelig af med , hvordan det hele løser sig "...og de levede lykkeligt til deres dages ende"

DEL 3

Ekstra: højtlesning

[25 - 45 min m/u aktivitet]

Dette er et forslag til videre arbejde. 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, modstanderen og hjælperen.

Eventyret er frit tilgængeligt og kan bl.a. findes [her](#)

Vi foreslår enten, at du læser højt eller gør det til en fælles øvelse på klassen.

Hvis du læser:

Højtlæsningen 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 bygkornet 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 fløjlspejs på; Tommelise der hjælper den tilskadekomne svale*

Hvis klassen læser:

Guide eleverne til at bruge oplæsning aktivt til at skabe spænding og pirre forventning, sanser og følelser med forskellige stemmer, pauser, tryk, håndbevægelser osv. I kan også tale om, at eventyret i sin tidlige form var mundtligt - noget der gik fra mund til mund og fra generation til generation.

I BIOGRAFEN

DEL 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, så I holder filmen friskt i erindringen.

EFTER FILMEN

DEL 5

[15 min]

Denne øvelse går ud på at få eleverne til at tænke over filmen ud fra, hvilke sanser den aktiverede. Når vi ser film bruger vi ikke kun øjnene, men hele kroppen. Film kan give os alle mulige forskellige slags oplevelser og følelser. Gennemgå ordene en for en og bed eleverne

række hånden i vejret, hvis de havde denne oplevelse. Bed dem der rækker hånden op komme med eksempler fra filmen.

DEL 6

[20 min]

Til øvelsen skal du skaffe små sedler eller post-its. Skriv "Hvad gør filmen til et eventyr" på et papir eller en tavle. Eleverne skal her arbejde med genretrækkene og identificere mindst 3 af eventyrets byggesten i filmen. Som opsamling skal hver gruppe præsentere deres post-its og hænge dem op ved spørgsmålet.

Tal til slut om: Er der noget, som ikke er så eventyragtigt? Hvad er det? Hvilken effekt har det? Mange af BUSTERS film rykker lidt ved de klassiske eventyrtræk - enten ved at placere dem i nutiden, ved at bryde med nogle stereotyper eller ved kun at have nogle enkelte eventyrtræk.

DEL 7

[20 min]

GRUPPEØVELSE: HVAD LÆRTE VI AF EVENTYRET?

Eleverne skal her identificere en morale i filmen og lave en morale-plakat til ophængning i klassen. Hjælp dem med at identificere forskellige moraler og få dem formuleret klart.

DEL 8

[20 min]

I denne øvelse kan eleverne lave anmeldelser af filmen ved at udfylde vores skema med forskellige ordgrupper. Hjælp dem til at formulere sig nuanceret om filmen og argumentere for deres holdning.

Formål

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.

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.