

At møde sin frygt i drømme

# Lærervejledning

I alle forløb i fortælle.dk er der mulighed for især at arbejde med

- Mundtlig fremstilling
- Kropssprog
- Fortolkning

Mange fortællinger kan stå alene og give eleverne en æstetisk oplevelse. En efterfølgende klassesamtale kan runde oplevelsen og forståelsen af.

I alle forløbene med opgaver skal eleverne have en forforståelse for den tekst, de skal høre, de skal arbejde med teksten, og de skal reflektere over, hvad de har lært.

Forløbene kan anvendes i uddrag eller i deres helhed, fx

- 2-4 lektioner (Indskoling)
- 2-6 lektioner (Melletrin)
- 2-8 lektioner (Udskoling)

I fortællingerne på norsk og svensk er det oplagt at arbejde med nabosprog.

På alle klassetrin skal eleverne arbejde med de 4 kompetenceområder og de tilhørende kompetencemål

- Læsning
- Fremstilling
- Fortolkning
- Kommunikation

Færdigheds- og vidensområderne giver retning på arbejdet (obligatorisk), og færdigheds- og vidensmålene giver inspiration til arbejdet (vejledende).

Ofte består et undervisningsforløb af stof fra flere forskellige områder.

Da fortælle.dk bygger på mundtlige fortællinger, vil det være naturligt at lægge fokus på netop dette område.

Hvad er det, den mundtlige fortælling kan?

Hvad kan eleverne lære af at arbejde med?

- Mundtlig fremstilling
- Kropssprog
- Fortolkning

Eleverne vil opleve fortællere, der med deres mundtlige fremstillinger, brug af kropssprog og stemme lægger deres forståelse og fortolkning ind i fortællingerne.

Det kan eleverne lade sig inspirere af, når de skal læse op, fortælle og fortolke.

# At møde sin frygt i drømme

Mellemtrin (3.-4. klasse)

Målet med at arbejde med *At møde sin frygt i drømme* er at forstå hovedindholdet i en fortælling fortalt på norsk. Målet er også at tale om et tema, som mange børn har det svært med: at falde i søvn om aftenen, at være bange for mørket og at få mareridt.

I forhold til Fælles Mål vil det især være nedenstående, der kommer i spil.

**Fortolkning** (Oplevelse og indlevelse)

Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster.

**Kommunikation** (Dialog, Krop og drama, Sprog og kultur)

Eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer.

**MÅL**

Du kan forstå historien fortalt på norsk i grove træk.

Du kan forestille dig Torgrims drømme og gengive dem i tegning og/eller tekst.

Du kan dramatisere Torgrims drømme.

Du kan reflektere over dine egne drømme.

Du kan se slutscenen for dig og gengive den i tegneserieformat.

Tidsforbrug: 2-6 lektioner

## Aktivitet

Til læreren	Elevaktivitet
Klassesamtale om Batman, Gandalf, Dracula. Hvad hører vi om dem? Og samtale om at være bange om aftenen og om natten og få mareridt.	<b>Introark</b> Samtale om introarket.
Efter 1. lytning Klassesamtale om fortællingen. Tjek, at eleverne har forstået hovedtrækkene i den norske fortælling.	Klassesamtale om handlingen i fortællingen.
Efter 2. lytning Tegn eller beskriv med tekst Torgrims drøm. Eleverne kan også både tegne og skrive. Tjek igen, at eleverne har forstået hovedtrækkene i den norske fortælling. 3 oplevelser kan være: Drøm 1: Torgrim løber fra heksefar og hans to tvillingesønner, som vil spise ham. Drøm 2: Torgrim ser heksefar med en gryde uden for vinduet gjort klar til at koge ham. Sønnen er der også igen. Drøm 2 fortsat: Batman kommer, men laver high five med brødrene og forsøger med et træ som rambuk at trænge ind i huset.	<b>Torgrims drømme</b> Tegn/og eller skriv om Torgrims drømme.
Efter 3. lytning Eleverne skal dramatisere Torgrims drøm i grupper. Medvirkende kan være: Torgrim, en heksefar, et par tvillingesønner, Batman. Tjek igen, at eleverne har forstået hovedtrækkene i den norske fortælling.	Dramatiser Torgrims drøm i grupper. Medvirkende kan være: Torgrim, en heksefar, et par tvillingesønner, Batman.
Samtale med eleverne om deres drømme – både gode drømme og mareridt.	<b>Drømmeskyer</b> Tegn/og eller skriv i stikordsform om nogle af dine drømme.
Lige inden Torgrim vågner, ser han et tegneseriebillede for sig med heksefaren, tvillingebrødrene, Batman og ham selv med en træstamme over hovedet.	<b>Tegneseriebillede</b> Tegn det billede som Torgrim ser for sig, lige inden han vågner.
Afsluttende refleksion.	<b>Refleksion</b> Besvar spørgsmålene.

At møde sin frygt i drømme

# At møde sin frygt i drømme

Introark



Batman fra 60'erne



Hvad er mareridt, og hvorfor får vi dem?

<https://videnskab.dk/sporg-videnskaben/hvad-er-mareridt-og-hvorfor-far-vi-dem>

At møde sin frygt i drømme

### Torgrims drøm

Som barn havde Torgrim mareridt. Tegn eller skriv om 3 oplevelser fra mareridtene

Drøm 1

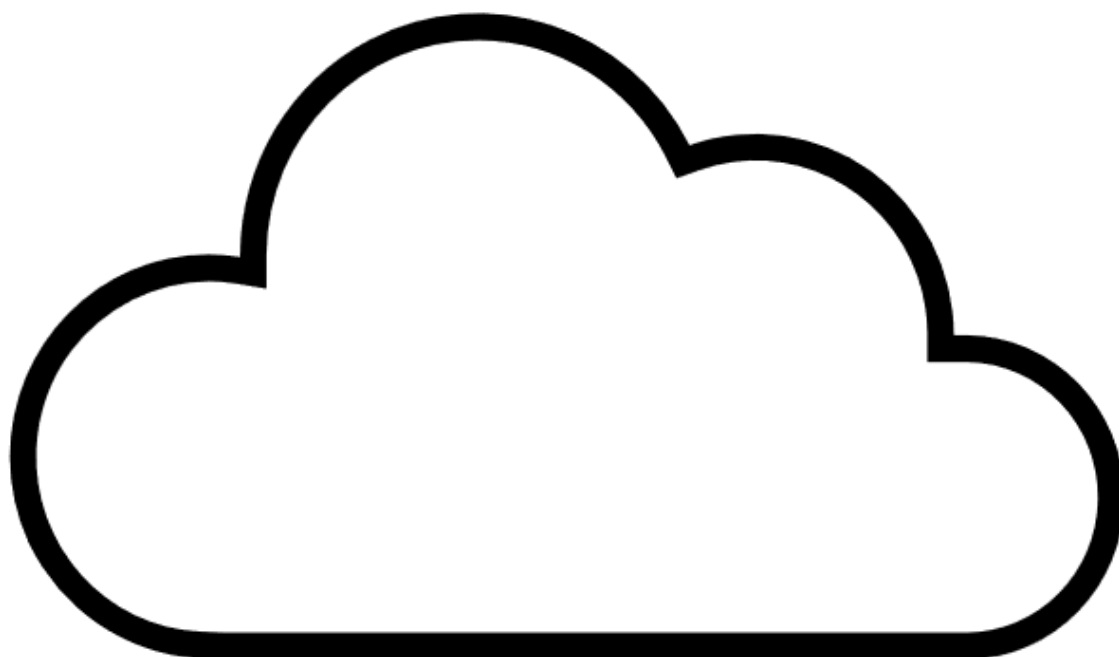
Drøm 2

Drøm 2 fortsat

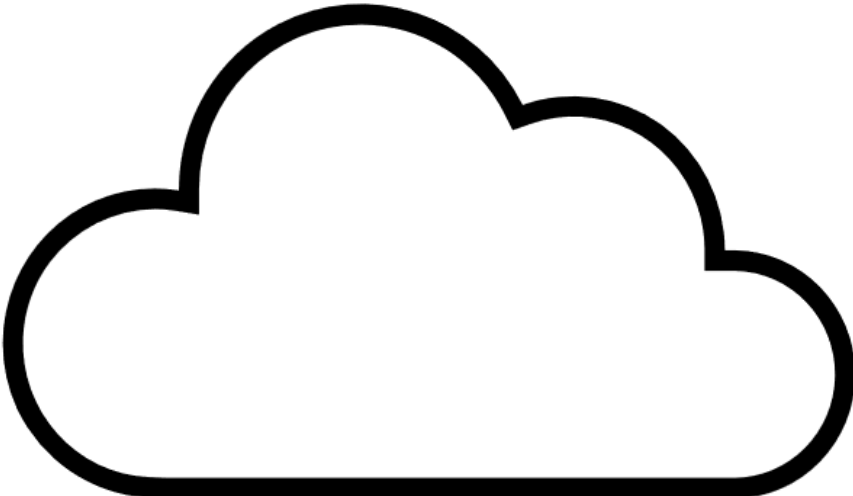
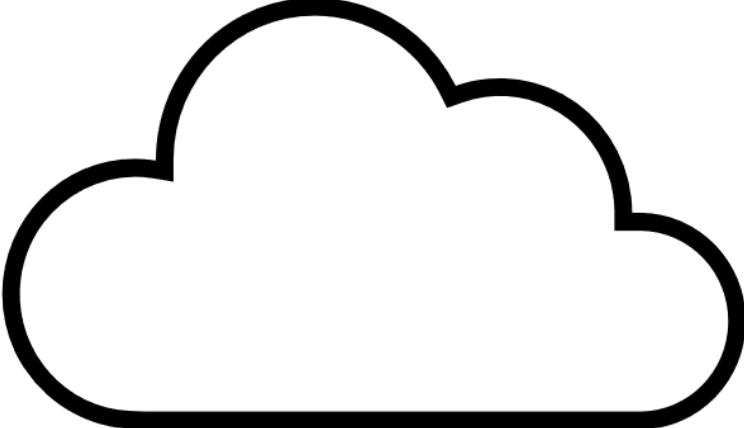
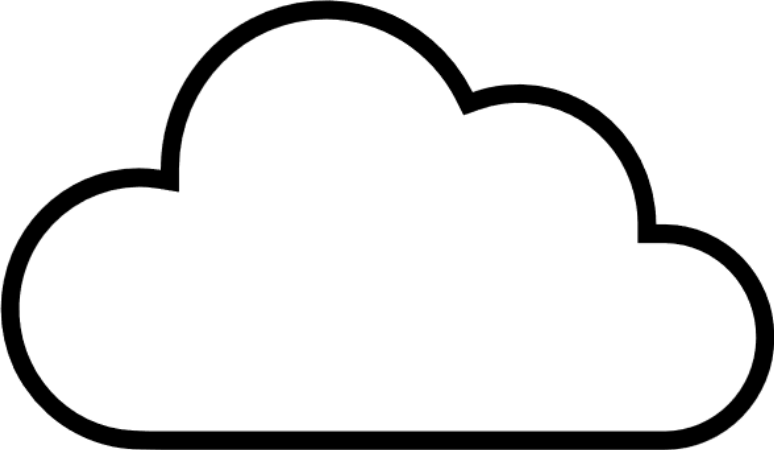
At møde sin frygt i drømme

### Drømmeskyer

Tegn nogle af dine drømme. Det kan både være gode drømme og mareridt.



At møde sin frygt i drømme



At møde sin frygt i drømme

### Tegneseriebillede

Tegn det billede som Torgrim ser for sig, lige inden han vågner. Udfyld felterne vandret.




At møde sin frygt i drømme

## Refleksion

Du har nu hørt og arbejdet med fortællingen *At møde sin frygt i drømme*.

Hvad synes du, var det bedste i fortællingen?	
Var det svært at forstå det norske sprog? Hvorfor? / Hvorfor ikke?	
Er du god til at huske dine drømme – uanset om de er gode eller dårlige?	
Skriv videre på indledningen: Hvis jeg selv kunne vælge, skulle min drøm handle om ...	