

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.

Forforståelse gives ud fra en fællessamtale om billedark/introark. Eleverne kan selv finde flere oplysninger.

Forløbene kan anvendes i uddrag eller i deres helhed, fx

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

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.

Edderkoppen i nøglehullet

Mellemtrin (3.-4. klasse)

Målet med at høre *Edderkoppen i nøglehullet* er at arbejde med en fabel med en morale. Eleverne skal desuden kunne omsætte fortællingen til tegning og haikudigte.

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

Fremstilling (Fremstilling)

Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer.

Fortolkning (Oplevelse og indlevelse, Fortolkning)

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)

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

MÅL

Du ved, hvad en fabel er.

Du kan forklare fablens morale.

Du kan læse fortællingen sikkert op.

Du kan genfortælle fortællingen.

Du kan omsætte uddrag af teksten til tegning.

Du kan omsætte teksten til et haikudigt.

Tidsforbrug: 2-6 lektioner

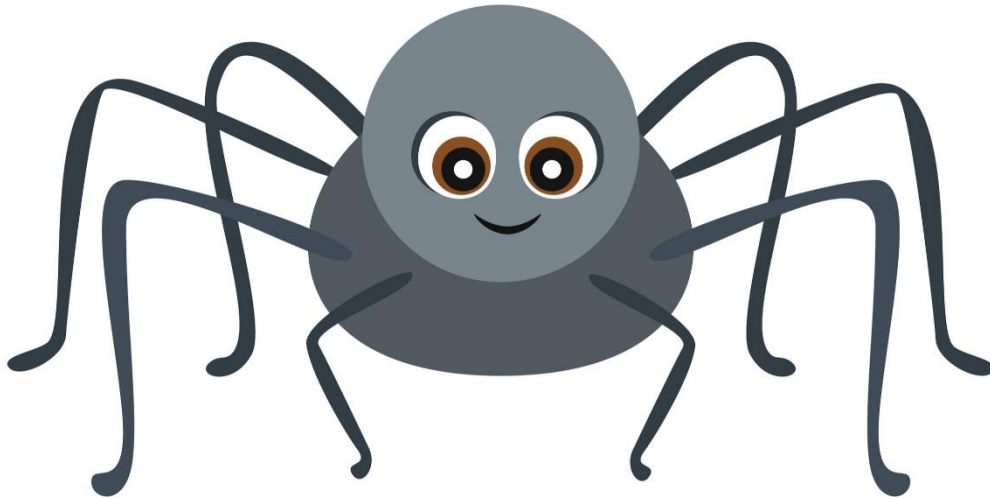
Aktivitet

Til læreren	Elevaktivitet
Samtale om introarket. Tal med eleverne om deres oplevelser med edderkopper.	Introark Samtale om introarket. Hvilke oplevelser har I med edderkopper? Lyt til fortællingen 1. gang.
Eleverne genfortæller i fællesskab handlingen.	Hvad sker der i fortællingen?
Klassesamtale om fablen, hvor begrebet falsk sikkerhed/falsk tryghed indgår. Find sammen med eleverne eksempler på falsk sikkerhed/falsk tryghed.	Klassesamtale om fablen. Lyt til fortællingen 2. gang.
Læs den trykte tekst sammen med eleverne. Tal om stavelser i nogle af ordene som forøvelse til at skrive haikudigte. Lad eleverne øve sig i at læse teksten op eller fortælle fablen.	Edderkoppen i nøglehullet Øv dig i: <ul style="list-style-type: none"> • at læse teksten op eller • at fortælle fablen.
Eleverne skal vide, hvad en dørhammer er. Dørtegningen skal gengive edderkoppens plan.	Døren Tegn døren med nøglehul, dørhammer og spindelvæv de tre steder, hvor edderkoppen har planlagt, at de skal sidde.
Reglerne for et haikudigt gennemgås. Eleverne skal derefter omsætte fablen til et haikudigt.	Haikudigt Skriv et haikudigt. Følg reglerne.
Find frem til fortællingens morale.	Hvad er fablens morale? Altså hvad betyder fablen.
Ekstraopgave Eleverne dramatiserer fablen i grupper, viser det for klassen eller optager det med mobil. Introtegninger og gruppens bedste dørtegning kan kopieres som rekvisitter.	Lav en dramatisering af fablen. Brug evt. introtegningerne og en af jeres dørtegninger i jeres dramatisering.
Afsluttende refleksion.	Refleksion Besvar spørgsmålene.

Edderkoppen i nøglehullet

Edderkoppen i nøglehullet

Introark



Royaltyfri [stockvektor](#)-ID: 1270950598 med standardlicens



Edderkoppen i nøglehullet

En edderkop havde undersøgt et hus både indvendigt og udvendigt og havde besluttet sig for, at nøglehullet det skulle være dens skjulested. Det var perfekt.

Det var mørkt, snævert. Her ville den aldrig blive opdaget.

Og når den kravlede ud til kanten af nøglehullet, så kunne den overskue det hele uden at løbe nogen risiko. Her ville den ikke blive fundet.

- Jeg kan sætte et net eller lave et spindelvæv deroppe i toppen af døren til fluerne, og hernede ved dørtrinnet, der kan jeg lave et spindelvæv til orme og larver. Ja, ja.

- Og lige her ved dørhammeren, der kan jeg lave et spindelvæv til myggene.

Og edderkoppen den blev glad. Den frydede sig, og den havde en dejlig fornemmelse af tryghed.

Nøglehullet var med sin ring af jern og panser omkring den perfekte fæstning. Meget bedre end at gå rundt i en rustning, og der var mørkt. Den kunne skjule sig derinde.

Men hvad var nu det?

Den hørte fodtrin.

Der kom nogle, der ville ind i huset.

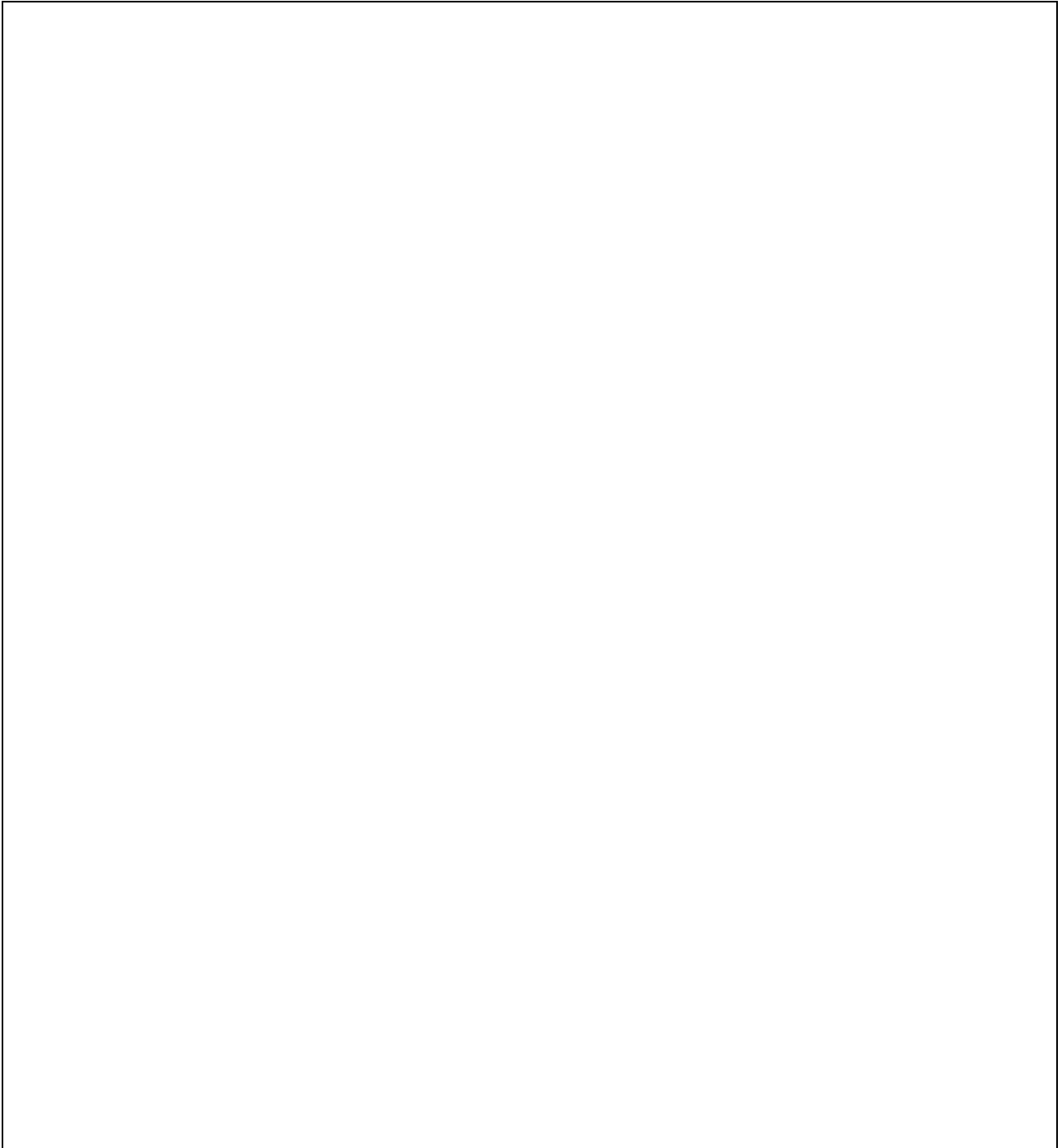
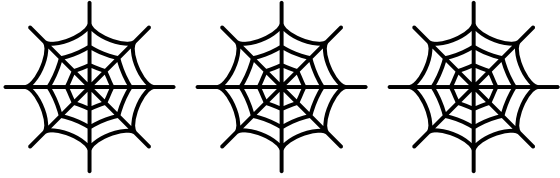
Edderkoppen krøb tilbage, godt ind i skjulestedet. Det var det eneste rigtige sted at være. Den hørte lyden af nogle nøgler, der klirrede.

En nøgle blev stukket ind i nøglehullet og kvaste edderkoppen.

Edderkoppen i nøglehullet

Døren

Tegn døren med nøglehul, dørhammer og spindelvæv de tre steder, hvor edderkoppen har planlagt, at de skal sidde.



Edderkoppen i nøglehullet

Haikudigt

Omsæt fortællingen/teksten om edderkoppen til et eller flere haikudigte.

Et haikudigt har 17 stavelser. Du kan finde antallet af stavelser ved at markere vokalerne.

Edderkoppen har 4 vokaler, altså er der 4 stavelser.

ed-der-kop-pen

* * * *

Et haikudigt har 3 linjer.

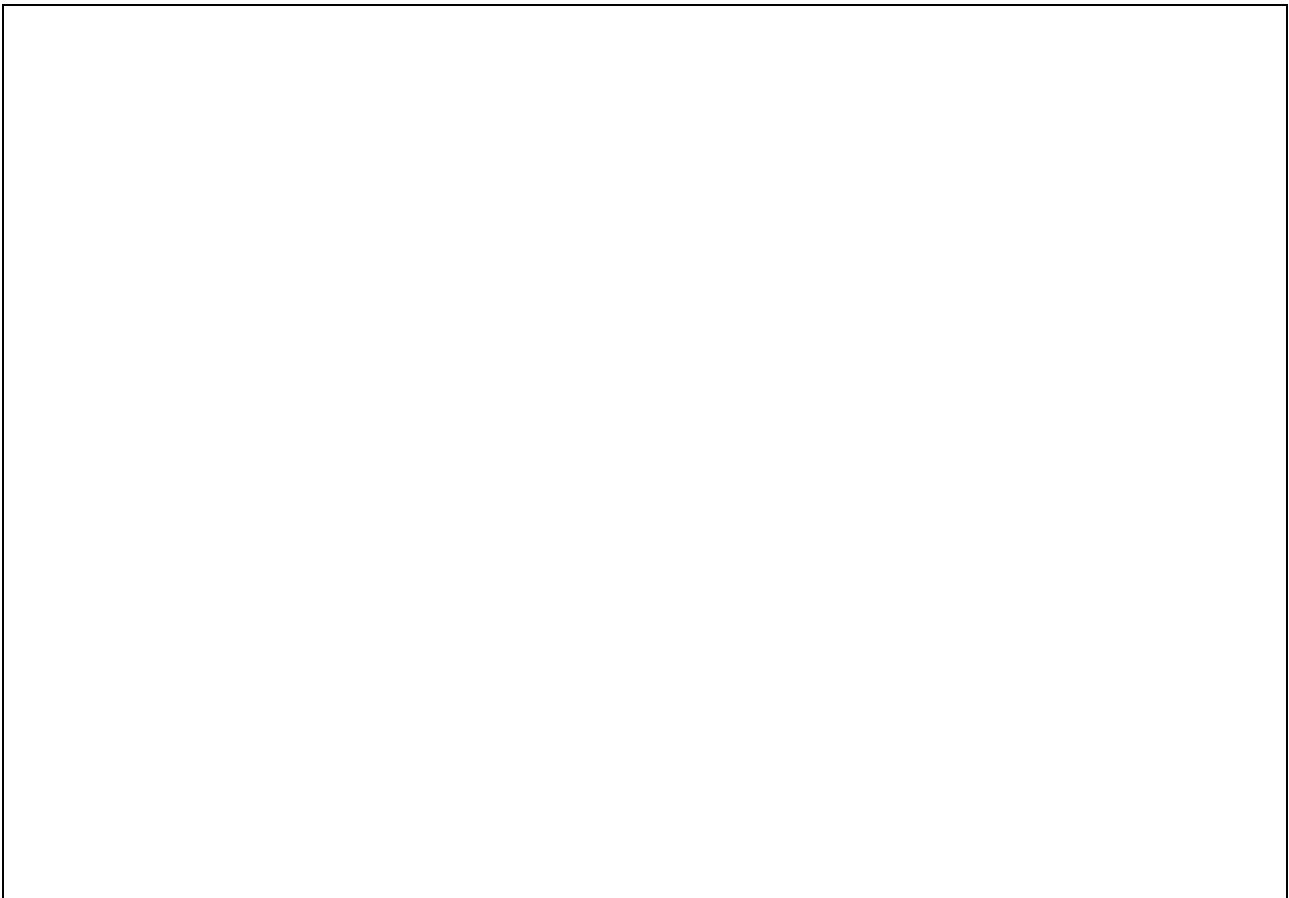
I første og sidste linje skal der være 5 stavelser. I den midterste skal der være 7 stavelser.

Et haikudigt skal:

- skrives i nutid
- beskrive en begivenhed
- have forbindelse med naturen.

Japaneren Matsuo Basho har skrevet mange haikudigte. Her er et eksempel.

En gammel dam
En frø hopper i
Lyden af vand



Edderkoppen i nøglehullet

Refleksion

Du har nu hørt og arbejdet med *Edderkoppen i nøglehullet*.

Valgte du at læse teksten op eller at fortælle den? Begrund.	
Hvad er en dørhammer?	
Skriv et frit haikudigt	
Giv et eksempel på falsk tryghed.	