

Folkeeventyr og aktantmodellen

I dette KOMBI-forløb skal du høre:

- Den kloge bondedatter
- Brorlil og søsterlil
- Eventyret om en, der drog ud for at lære frygt at kende

MÅL

Du har kendskab til aktantmodellen.

Du kan sætte eventyr ind i aktantmodellen.

Du kan skrive et eventyr ud fra aktantmodellen.

Folkeeventyr

Hvad forbinder du med folkeeventyr?



Brødrene Grimm

Brødrene Grimm

De tyske brødre

- Wilhelm Grimm, 1786-1859
- Jacob Grimm, 1785-1863

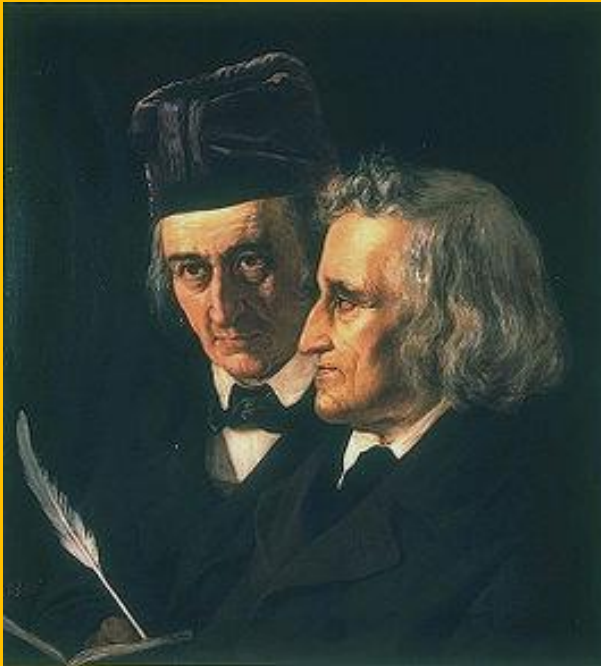
samlede folkeeventyr i den periode, der kaldes nationalromantikken, hvor man dyrkede det folkelige.

Eventyrene er blevet fortalt fra mund til mund.

Senere er de blevet nedskrevet samlet og udgivet af Brødrene Grimm fra 1812-15.

Illustratoren Herman Vogel tegnede til.

Eventyrene findes i mange forskellige udgaver og på mange forskellige sprog.



Maleri af Brødrene Grimm

Grimms eventyr



Kinder und Hausmärchen



Ca. 210 eventyr udgav brødrene Grimm, bl.a.

Den lille rødhætte

Askepot

Tornerose

Hans og Grete

Snehvide




Aktantmodellen på de tre eventyr


Udfyld de tre aktantmodeller

Læg mærke til, hvordan de tre eventyr begynder og slutter.


Den kloge bondedatter

GIVER	OBJEKT	MODTAGER
		
HJÆLPER	SUBJEKT	MODSTANDER

Brorlil og søsterlil

GIVER	OBJEKT	MODTAGER
		
HJÆLPER	SUBJEKT	MODSTANDER

Eventyret om en, der drog ud for at lære frygt at kende

GIVER	OBJEKT	MODTAGER
		
HJÆLPER	SUBJEKT	MODSTANDER

Aktantmodellen

Aktantmodellen

Ordet aktant bruges om hver af de roller, som driver handlingen (actus på latin) frem i en fortælling.

SUBJEKT: hovedpersonen, helten, heltinden i en fortælling

OBJEKT: målet, ønsket, præmien, belønningen

HJÆLPER: den eller det, der hjælper hovedpersonen

MODSTANDER: den eller det, der gør det svært for hovedpersonen, overvinde prøver

GIVER: den, der kan opfylde hovedpersonens ønske og mål

MODTAGER: den, der når sit mål – som regel hovedpersonen






PROJEKTAKSEN: hovedpersonens kamp for at nå målet



KOMMUNIKATIONSAKSEN: vejen mod happy ending



KONFLIKTAKSEN: hjælp og modstand på vej mod målet

GIVER	OBJEKT	MODTAGER
 		
HJÆLPER	SUBJEKT	MODSTANDER


Fremstilling

Et folkeeventyr

1 Skriv et folkeeventyr.

Skriv først stikord til de roller, der skal være i dit eventyr.


Giv dit eventyr en titel.

GIVER	OBJEKT	MODTAGER
		
HJÆLPER	SUBJEKT	MODSTANDER

2 Skriv et folkeeventyr.

Vælg først, hvilke roller, der skal være i dit eventyr. Du må vælge mellem de roller, der står på kortene.

Giv dit eventyr en titel.

GIVER En klog kone Et fortryllet dyr En venlig ånd En kronprins En bedstefar En ven	OBJEKT At blive forelsket At blive berømt At få børn At finde en skat At finde en forsvundet person At løse en mystisk gåde	MODTAGER En prins En prinsesse En fattig pige Et hittebarn Den yngste bror En forhekset drage
		
HJÆLPER En trold En gammel mand En gammel kone Far eller mor En drøm En flaskepost	SUBJEKT En prins En prinsesse En fattig pige Et hittebarn Den yngste bror En forhekset drage	MODSTANDER En heks En røverhøvding En sørøver En elverpige En vred konge En jaloux person