

Lærervejledning

KOMBI-forløb til 7.-9. klasse

I materialet *90 forløb* møder eleverne mange forskellige genrer, temaer og aktiviteter. De kan kombineres indbyrdes, og de kan kombineres med Fortælle-tids øvrige fortællinger til dansk.

90 forløb er inddelt i materialer til 1.-2. klasse, 3.-4. klasse, 5.-6. klasse og 7.-9. klasse med tilhørende Fælles Mål. Mange forløb vil også kunne bruges på andre klassetrin.

I **KOMBI-forløb til 7.-9. klasse** er der eksempler på, hvordan nogle af forløbene kan kombineres. Det kan fx være med udgangspunkt i en genre, et tema, et forfatterskab, forløb knyttet til bestemte lande med mere.

I nogle KOMBI-forløb er der indsat aktivitetsark hentet fra andre af de 90 forløb.

KOMBI-forløbene kan bruges på forskellige måder:

- Klassen arbejder med de aktiviteter, der er tilknyttet de enkelte forløb, og afslutter med en KOMBI-aktivitet, som tager udgangspunkt i et fællestræk ved de valgte forløb.
- Klassen arbejder udelukkende med en eller flere af KOMBI-aktiviteterne.

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 – både enkeltforløb og KOMBI-forløb – af stof fra flere forskellige områder.

I KOMBI-forløbene afsluttes der med en opgave med fokus på kompetenceområdet Fremstilling.

Materialet *90 forløb* og *KOMBI-forløbene* er udviklet af Lise Vogt.

Lise Vogt: Konsulent i dansk, tidligere lærer og fagkonsulent i UVM, Master i børnelitteratur.

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

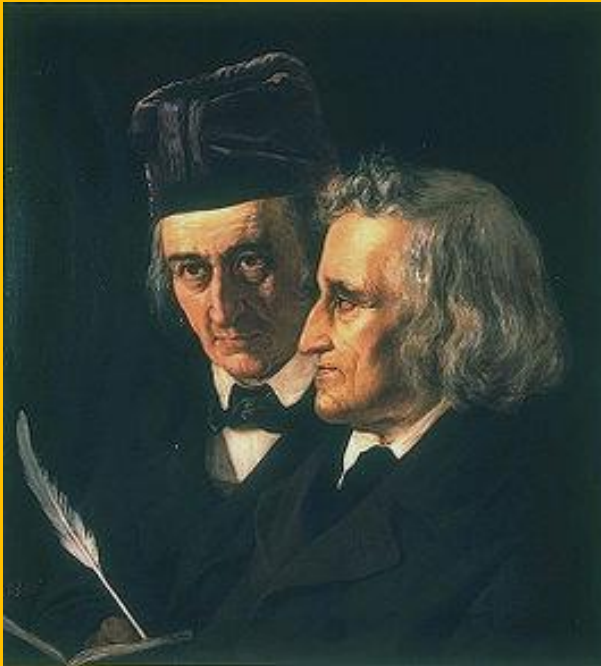
samlede folkeeventyr i den periode, der kaldes nationalromantikken, hvor man dyrkede det folkelige.

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



KOMMUNIKATIONSAXSEN: 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 |

Et folkeeventyr - lærerark

3 Skriv et folkeeventyr

Læg kortene med bagsiden opad i hver sin skål.

Lad eleverne på skift trække et kort fra hver skål, så rollesammensætningen bliver tilfældig.

Eleverne skal give deres eventyr en titel.

| | | |
|--------------|--------------|--------------|
| GIVER | GIVER | GIVER |
| GIVER | GIVER | GIVER |

| | | |
|---------------|---------------|---------------|
| OBJEKT | OBJEKT | OBJEKT |
| OBJEKT | OBJEKT | OBJEKT |

| | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| MODTAGER | MODTAGER | MODTAGER |
| MODTAGER | MODTAGER | MODTAGER |

| | | |
|----------------|----------------|----------------|
| HJÆLPER | HJÆLPER | HJÆLPER |
| HJÆLPER | HJÆLPER | HJÆLPER |

| | | |
|----------------|----------------|----------------|
| SUBJEKT | SUBJEKT | SUBJEKT |
| SUBJEKT | SUBJEKT | SUBJEKT |

| | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| MODSTANDER | MODSTANDER | MODSTANDER |
| MODSTAND | MODSTANDER | MODSTANDER |

Folkeeventyr og aktantmodellen

Lærerark

Målet med at arbejde med KOMBI-forløbet *Folkeeventyr og aktantmodellen* er at sætte fokus på aktantmodellen som et godt redskab til at komme ind til kernen af et eventyr. Hvem gør hvad og hvorfor?

I samlingen af fortællinger til dansk kan eleverne finde et stort udvalg af folkeeventyr, især eventyr indsamlet af Brødrene Grimm.

Fremstillingsopgaven træner eleverne i aktivt at bruge modellen i produktion af et eventyr.

Aktivitet

Hvad forbinder du med folkeeventyr?

Forløbet indledes med en brainstorm på ordet folkeeventyr.

Brødrene Grimm

Facts om Brødrene Grimm. Eventyrene udkom på dansk i 1821.

Aktantmodellen

Gennemgå de 6 aktanter (subjekt, objekt, hjælper, modstander, giver, modtager) og de tre akser (projektaksen, kommunikationsaksen og konfliktaksen).

Aktantmodellen på de tre eventyr

Eleverne hører et eventyr ad gangen, skriver stikord under lytningen og udfylder derefter aktantmodellen. Måske skal eventyrene høres flere gange.

Begyndelse og slutning på de tre eventyr:

Den kloge bondedatter

Der var engang en bonde, som havde en datter og en hund ...

De levede lykkeligt til deres dages ende.

Brorlil og søsterlil

Brorlil han sagde en dag til søsterlil ...

Og brorlil og søsterlil levede på kongeslottet lykkeligt til deres dages ende.

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

Der var engang en mand, som havde to sønner ...

Endelig langt om længe havde drengen lært, hvad det vil sige at være bange.

Et folkeeventyr

Eleverne skal til sidst selv skrive et folkeeventyr.

Vælg et af de tre forslag til valg af roller i eventyret.

Skriv et folkeeventyr (mulighed 3). Kortene til at trække kan kopieres i forhold til antal eleverne i klassen.

Aftal med eleverne, hvordan eventyrene skal fremlægges.

De tre aktantmodeller - lærerark

Udfyld de tre aktantmodeller (forslag).

Den kloge bondedatter

| | | |
|---|---|---|
| GIVER Kongen (lidt sandjord) | OBJEKT Et godt liv med faren Kongen (De levede lykkeligt til deres dages ende.) | MODTAGER Den kloge bondedatter (Faren kommer med på slottet) |
| HJÆLPER Bondedatterens klogskab | SUBJEKT Den kloge bondedatter | MODSTANDER Kongen (fattigdom, faren med guldmorteren uden støderen, fængsel, soldater, prøverne, bondedatterens "bedrageri") |

Brorlil og søsterlil

| | | |
|---|--|---|
| GIVER Kongen | OBJEKT At redde brorlil og være sammen med ham Kongen (Og brorlil og søsterlil levede på kongeslottet lykkeligt til deres dages ende.) | MODTAGER Søsterlil Brorlil |
| HJÆLPER Barnepigen Dronningens genfærd Kongen | SUBJEKT Søsterlil | MODSTANDER Brorlil og søsterlils mor er død Ond stedmor/heks forhekser alle kilder (fare for, at brorlil bliver til en tiger eller en ulv) Brorlil bliver til et rådyr Kongen, hunde og jægere Falsk kammerjomfru Falsk dronning |

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

| | | |
|---|--|--|
| GIVER Kongen Prinsessen (dronningen) | OBJEKT Yngste søn vil lære frygt at kende Prinsessen (Endelig langt om længe havde drengen lært, hvad det vil sige at være bange.) | MODTAGER Yngste søn |
| HJÆLPER Dronningen Kammerpigen | SUBJEKT Yngste søn | MODSTANDER Degn (spøgelse), 7 hængte mænd i et træ, onde ånder, kæmpekatte og hunde, halve mænd, dødningehoveder, 6 høje mænd, fætter i kiste, stor frygtelig mand |