

# 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.

# Kong Dan

Mellemtrin (3.-4. klasse)

Målet med at arbejde med *Kong Dan* er, at eleverne får en god oplevelse med en spændende fortælling. Samtidig bliver de præsenteret for viden om en af sagnkongerne. Eleverne skal kunne genfortælle historien. Historien skal også bruges til at lege med sproget for derved at gøre dem til mere sikre sprogbrugere.

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

**Fortolkning** (Oplevelse og indlevelse, Fortolkning, Vurdering)

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 kan forklare, hvad en sagnkonge er.
- Du kan genfortælle sagnet med så mange detaljer som muligt.
- Du kan illustrere Kong Dans egenskaber på et våbenskjold.
- Du kan stave rigtigt, når du løser og selv producerer rebusser.

Tidsforbrug: 2-6 lektioner

## Aktivitet

Til læreren	Elevaktivitet
Eleverne får en kort baggrundsviden om sagnkongerne. Vores viden om disse konger bygger på nordisk mytologi, islandske sagaer og andre historier, som er blevet fortalt fra mund til mund og senere nedskrevet.	<b>Introark</b> Samtale om introarket. Hvad kan I se på tegningen?
Efter 1. lytning genfortælling og klassesamtale om sagnet.	Lyt til sagnet om sagnkongen Kong Dan. Genfortæl sagnet i grupper inden klassesamtale.
Efter 2. lytning arbejder eleverne videre med sagnet ved at lave et våbenskjold, som viser Kong Dans egenskaber.	<b>Lav et våbenskjold til Kong Dan</b> Dit våbenskjold skal vise nogle af Kong Dans egenskaber.
Efter 2. lytning Sprogopgave Eleverne løser rebussen med ordlyden: Kong Dan var måske den første danske konge. Bagefter laver de selv en eller flere rebusser, som en kammerat eller en gruppe af kammerater kan løse. Siden Rebus.dk kan anvendes, eller eleverne kan bygge deres egne rebusser vha. tegninger eller udklip fra aviser og blade. Eleverne løser efterfølgende hinandens rebusser.	<b>Løs en rebus og lav en rebus</b> Løs rebussen og lav derefter dine egne rebusser med sætninger fra sagnet. Du kan bruge Rebus.dk, eller du kan lave rebusser med dine egne tegninger eller udklip fra aviser og blade.
Ekstraopgave: Eleverne hører også Kong Skjold og sammenligner de to sagn.	Hør sagnet Kong Skjold og sammenlign de to sagn.
Afsluttende refleksion.	<b>Refleksion</b> Besvar spørgsmålene.

# Kong Dan

## Introark

Kong Dan er ligesom kong Skjold en af de danske sagnkonger, som måske kunne være den første konge i Danmark.

Sagnet fortæller, at han gav vores land navnet Danmark. Det er et sagn, så der er ingen sikre kilder.



[https://da.wikipedia.org/wiki/Kong\\_Dan#/media/Fil:Dan\\_og\\_Angel.gif](https://da.wikipedia.org/wiki/Kong_Dan#/media/Fil:Dan_og_Angel.gif)

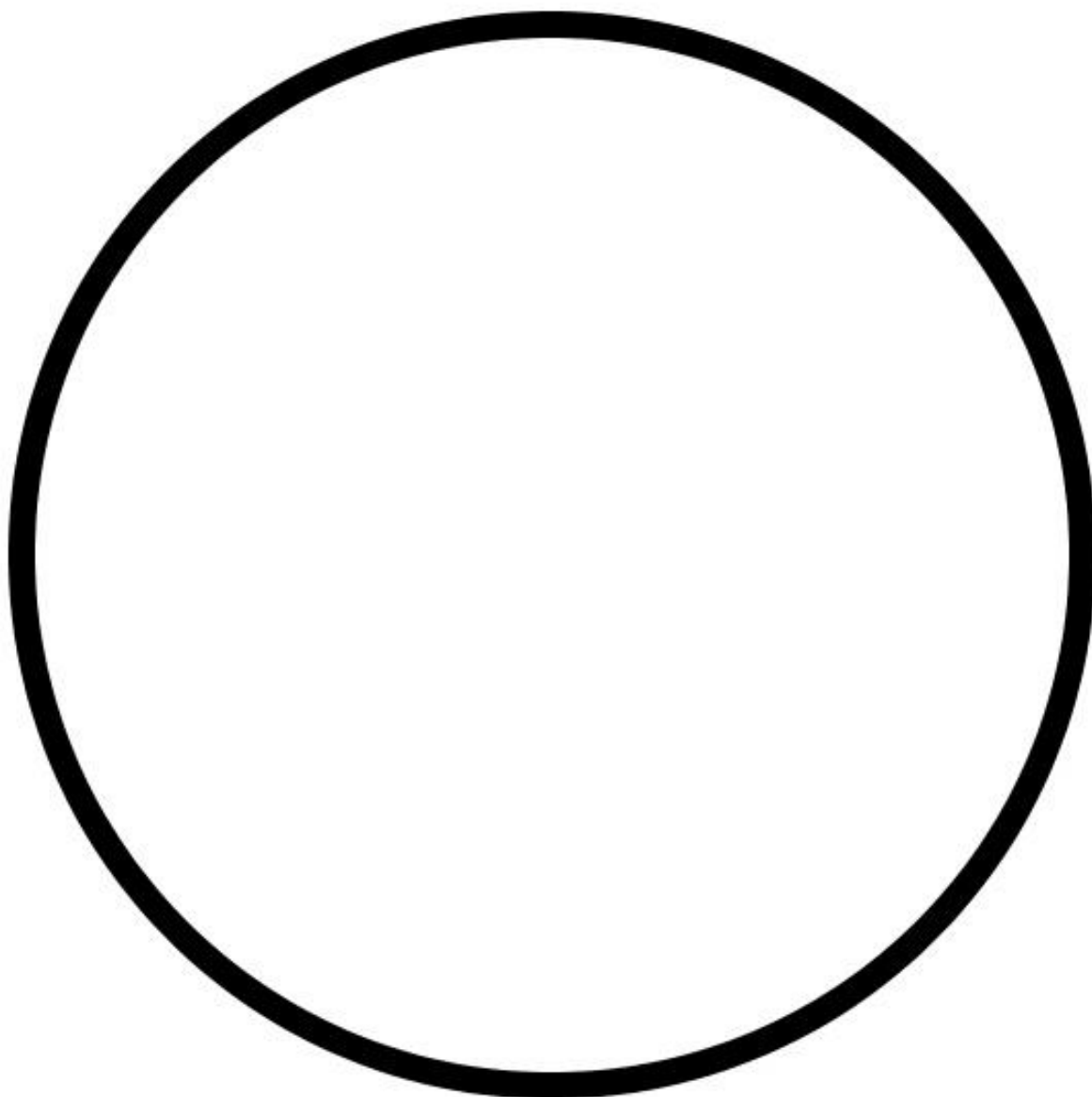
Sagnet fortæller, at kong Dan havde en bror, der hed Angel. I den version, du hører, hedder hans brødre Nor og Østen.

Kong Dan

# SKJOLD

Lav et våbenskjold til Kong Dan

Skjoldet skal passe til de egenskaber, som Kong Dan har.

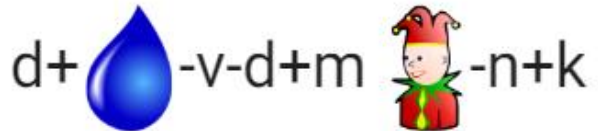


Kong Dan

### Rebus

Løs rebussen.

Prøv derefter selv at lave en rebus med en eller flere sætninger om Kong Dan.



Rebuz.dk

## Kong Dan

### Refleksion

Du har nu hørt og arbejdet med sagnet *Kong Dan*.

Hvad er et sagn? Giv en kort forklaring.	
Skriv 3 egenskaber, som du viser på Kong Dans våbenskjold.	
Var det svært at arbejde med rebusser? Hvorfor? / Hvorfor ikke?	