

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 Lindorm

Mellemtrin (5.-6. klasse)

Målet med at arbejde med *Kong Lindorm* er at opleve et trylleeventyr. Ved hjælp af samtale og gennemgang af folkedigtningens episke love og aktantmodellen skal eleverne få indsigt i folkeeventyrets handling og betydning.

Eleverne skal også lægge mærke til fortællerens kropssprog og stemme og selv prøve at spille nogle små situationer fra eventyret. Afslutningsvis skal eleverne skrive 2 små nyhedsartikler.

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

Fremstilling (Fremstilling, Korrektur)

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

Fortolkning (Oplevelse og indlevelse, Undersøgelse, Fortolkning)

Eleven kan forholde sig til almene temaer gennem systematisk undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster.

Kommunikation (Dialog, Krop og drama)

Eleven kan kommunikere med bevidsthed om sprogets funktion i overskuelige formelle og sociale situationer.

MÅL

Du kan forklare, hvad et trylleeventyr er.

Du kender nogle af folkedigtningens episke love.

Du kan udfylde en aktantmodel.

Du kan dramatisere en scene fra eventyret.

Du kan skrive en nyhedsartikel.

Tidsforbrug: 2-6 lektioner

Aktivitet

Til læreren	Elevaktivitet
Se på tekst og billeder med eleverne. Billede tegnet af H. J. Ford til en børnebog (1897).	Introark Samtale om introarket.
Eleverne lytter 1. gang til eventyret. De skal tage noter, fordi de skal huske så mange detaljer som muligt fra fortællingen.	Lyt til fortællingen 1. gang. Tag noter til handlingen.
Klassesamtale om handlingen. Fokus: <ul style="list-style-type: none"> • dronningen følger ikke den gamle kones råd • fårehyrdens datter følger den gamle kones råd Via prøvelserne forvandler/udvikler lindormen sig fra en grim, selvoptaget lindorm til en smuk kongesøn.	Samtale om handlingen.
Gennemgå de episke love med eleverne. Læg mærke til, at eventyret består af to dele. <ul style="list-style-type: none"> • Dronning 1's skæbne • Dronning 2's skæbne (hyrdens datter) Lad eleverne gætte på, hvor eventyret for det meste slutter. Det slutter ofte der, hvor lindormen bliver en prins, og de holder en ny bryllupsfest.	Folkedigtningens episke love Gennemgå de episke love. Lyt til fortællingen 2. gang, så I er klar til at skrive, hvordan de episke love bliver brugt i eventyret. Brug også jeres noter. Udfyld arket i grupper.
Prøv sammen med eleverne at sætte første del af eventyret ind i aktantmodellen.	Aktantmodellen Prøv at sætte eventyret ind i aktantmodellen.
Eleverne lytter 3. gang til eventyret og iagttager fortællerens kropssprog og stemme. Derefter skal de gruppevis spille en scene fra eventyret. Ved et længere forløb kan hele eventyret dramatiseres.	Kropssprog og stemme Lyt til fortællingen 3. gang og læg mærke til fortællerens kropssprog og stemme. Udvælg i grupper en scene fra eventyret og spil scenen for resten af klassen.
Eleverne skal skrive 2 små nyhedsartikler. Den første med en tragisk nyhed, den næste med en lykkelig nyhed. Gennemgå nyhedstrekanten.	Nyhedsartikel Skriv 2 små nyhedsartikler med følgende rubrikker: Lindormen på slottet splitter igen en prinsesses ad Stor bryllupsfest på slottet
Afsluttende refleksion.	Refleksion Udfyld refleksionsarket.

Kong Lindorm

Introark



Kong Lindorm er et nordisk folkeeventyr.

Det er et trylleeventyr, hvor der kan ske overnaturlige ting som forvandlinger. Eventyret findes i mange forskellige udgaver. Det er blevet fortalt fra mund til mund, og derfor har det ændret sig.

Oftentimes kommer hovedpersonen ud for en række prøvelser.

Lindorm

Lindorm er et fabeldyr, som minder om en stor slange eller øgle, og som optræder i germanske og nordiske sagn.

Den Danske Ordbog



Folkedigtningens episke love

Gennemgå lovene.

	De episke love	Forklaring
1	Indledningens hvilelov	Eventyret begynder i hvile, roligt og enkelt, for at bevæge sig til det voldsommere og mere komplekse.
2	Handlingens enstrengethed	Eventyret fortælles med en fast synsvinkel – det holder sig til ét handlingsforløb.
3	Eventyrets logik	Eventyrene foregår i en ubestemt verden ("et land") på en ubestemt tid ("engang for mange år siden") på et ubestemt sted ("i et hus i skoven") befolket af ubestemte personer ("en konge"). I eventyrene er naturlovene sat ud af kraft – et menneske kan være et dyr om natten og have sin menneskelige skikkelse om dagen.
4	Afslutningens hvilelov	Efter at handlingen er overstået, berettes om hovedpersonens videre skæbne og eventyret ender, som det begyndte, i hvile.
5	Gentagelsesloven	Eventyret indeholder ikke beskrivelser og refleksioner – men derimod skal gentagelserne give fylde til fortællingen. Gentagelserne hjælper også fortælleren med at huske eventyret.
6	3-talsloven	Den almindeligste form for gentagelse er den treleddede: 3 personer, 3 begivenheder, 3 ting.
7	Forvægtsloven	Den person, som i social forstand er den vigtigste, nævnes først: kongen før prinsen, faren før sønnen osv.
8	Bagvægtsloven	Den person, som i episk forstand er den vigtigste, nævnes sidst: Per, Poul og Esben
9	Modsætningsloven	Når to personer bringes sammen, står de ofte i et klart modsætningsforhold til hinanden: rig/fattig, menneske/trold, modig/bange, stærk/svag osv.
10	Løsrivelsesloven	En person, som i sine vante omgivelser er forudbestemt til at være svag, bliver stærk, når han/hun bryder med sit gamle fællesskab og bringer sig ud i en ny situation.
11	2-talsloven	Der er meget sjældent mere end 2 handlende på scenen ad gangen.

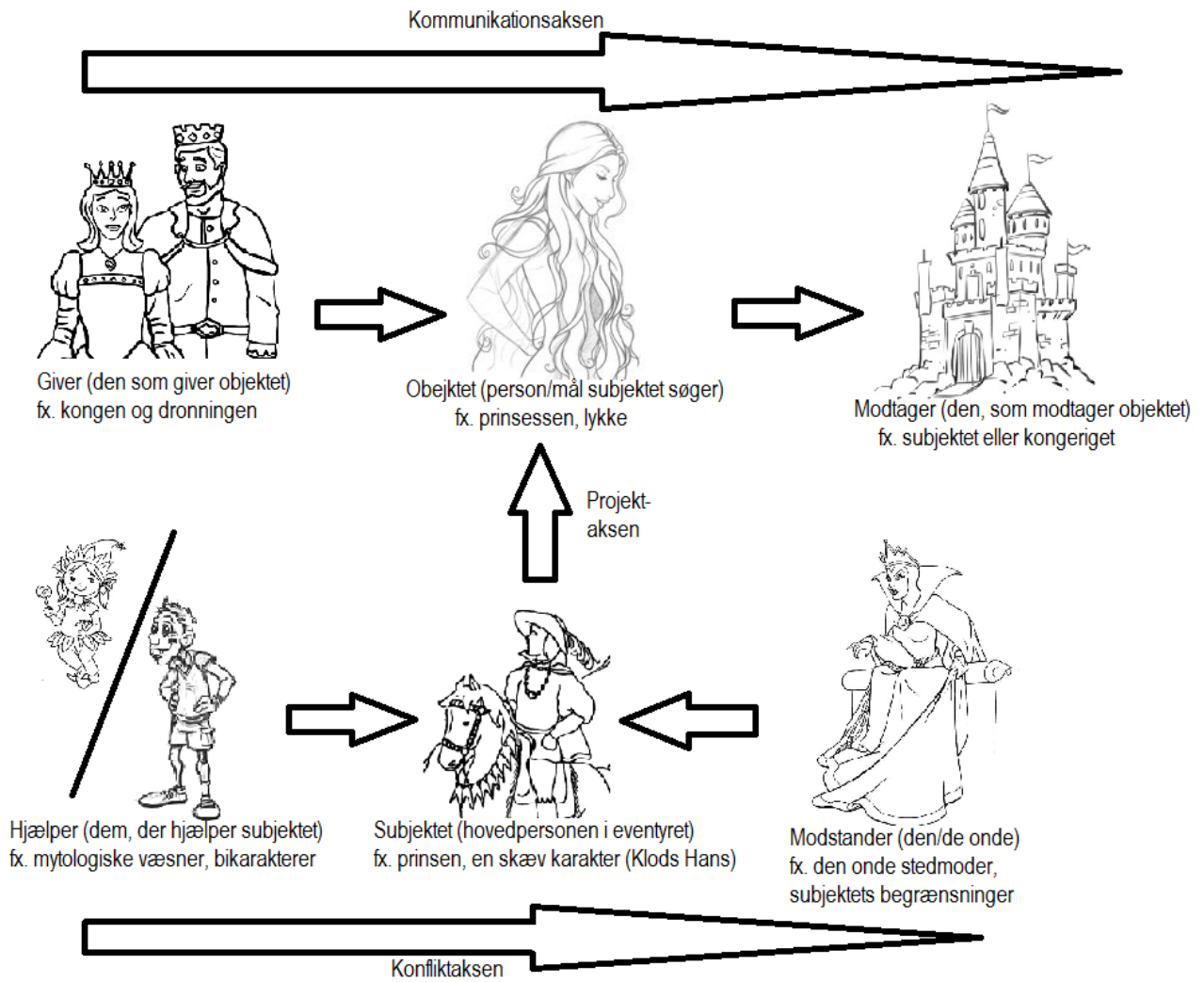
Folkedigtningens episke love

Gennemgå lovene og skriv, hvordan de episke love bliver brugt i eventyret *Kong Lindorm*.

	De episke love	Kong Lindorm
1	Indledningens hvilelov	
2	Handlingens enstrengethed	
3	Eventyrets logik	
4	Afslutningens hvilelov	
5	Gentagelsesloven	
6	3-talsloven	
7	Forvægtsloven	
8	Bagvægtsloven	
9	Modsætningsloven	
10	Løsrivelsesloven	
11	2-talsloven	

Aktantmodellen

Prøv at sætte eventyret ind i aktantmodellen.



Damborg84

GIVER	OBJEKT	MODTAGER
	↑	
HJÆLPER	SUBJEKT	MODSTANDER

Kong Lindorm

Nyhedsartikel

Forestil dig, at du er journalist. Skriv 2 små nyhedsartikler med følgende rubrikker:

Lindormen på slottet splitter igen en prinsesse ad

Stor bryllupsfest på slottet

Kong Lindorm

Refleksion

Du har nu arbejdet med *Kong Lindorm*.

Målet var at opleve et trylleeventyr på forskellige måder.

Hvordan ser en lindorm ud?	
Hvilke af de episke love møder du meget ofte i et folkeeventyr?	
Hvem var hovedperson (subjekt) i din aktantmodel?	
Hvad lagde du mest mærke til ved fortællerens kropssprog og stemme?	
Hvilken scene fra eventyret spillede I i jeres gruppe?	
Hvilket formål har nyhedstrekanten?	
Hvilke egenskaber har fårehyrdens datter, som både hjælper hende selv og lindormen/prinsen?	