

# 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.

Forløbene kan anvendes i uddrag eller i deres helhed, fx

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

I fortællingerne på norsk og svensk er det oplagt at arbejde med nabosprog.

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.

# Lade Jack

Mellemtrin (3.-4. klasse)

Målet med at arbejde med *Lade Jack* er at forstå en fortælling fortalt på norsk. Målet er også at analysere et folkeeventyr/skæmteeventyr på kreative måder.

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)

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, Sprog og kultur)

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

**MÅL**

Du kan forstå et folkeeventyr fortalt på norsk.

Du ved, hvad et skæmteeventyr er.

Du kan gengive de råd, som moren gav Jack.

Du kan gengive, hvordan Jack klarede sine opgaver.

Du kan mime en situation fra handlingen.

Tidsforbrug: 2-6 lektioner

# Aktivitet

Til læreren	Elevaktivitet
Samtale om introarket med et slot. Samtale om folkeeventyr, hvor dette er et skæmteeventyr.	<b>Introark</b> Samtale om introarket. 1. lytning.
Eleverne skal prøve at oversætte nogle af de norske ord, som de lige har hørt i eventyret. Hjælp med de sidste ord. Tal om ligheder og forskelle mellem de norske og danske ord og sætninger.	<b>Fra norsk til dansk</b> Prøv at oversætte nogle af de norske ord. 2. lytning.
Efter 2. lytning klassesamtale om fortællingen. Tjek, at eleverne nu har forstået den norske fortælling. Måske skal de høre eventyret flere gange. Er morens råd gode? Samtale om, om eleverne gør, hvad deres mor siger.	Klassesamtale om handlingen i fortællingen.
Eleverne skal udfylde skemaet. Måske skal de have hjælp. De må tegne, skrive eller begge dele.	<b>Jack får jobs</b> Udfyld skemaet med de jobs (prøvelser), som Jack prøver. Du må tegne, skrive eller begge dele.
Eleverne skal lægge mærke til fortællerens kropssprog og stemme, og de skal have at vide, at de bagefter skal dramatisere en situation fra eventyret.	3. lytning Læg mærke til fortællerens kropssprog og stemme.
Eleverne skal i grupper dramatisere en situation fra eventyret. Eleverne må ikke bruge tale, men skal mime situationen, og klassen skal gætte, hvilken situation, det er.	Dramatiser en situation fra eventyret. I skal mime situationen, og I må ikke bruge jeres stemme. Klassen skal gætte jeres situation.
Eleverne tegner brylluppet på en kæmpeplanche. Aftal hvordan planchen skal se ud. Må der være flere prinsesser etc. Eller skal nogle roller fordeles. Fælles brainstorm.	<b>Bryllup</b> Tegn brylluppet på en stor planche.
Ekstra opgave. Hør Klods-Hans og sammenlign de to eventyr.	Sammenlign <i>Lade Jack</i> med <i>Klods-Hans</i> . Find forskelle og ligheder.
Afsluttende refleksion. Mundtlig eller skriftlig.	<b>Refleksion</b> Besvar spørgsmålene.

# Lade Jack

## Introark

*Lade Jack* er et folkeeventyr af den slags, som man kalder et skæmteeventyr.

Skæmteeventyr laver ofte sjov med de naive, dumme og dovne ligesom i molbohistorierne. Hovedpersonen gennemgår nogle prøvelser, og så klarer han sig alligevel godt og får måske prinsessen og det halve kongerige.

Måske kan du huske, hvordan Klods-Hans i H.C. Andersens eventyr vinder prinsessen.



Pixabay

Fra norsk til dansk

Oversæt de norske ord og sætninger

Norske ord	Danske ord
	
en gutt sammen med moren sin	
moren hans	
lat	
kjedelig	
vi trenger penger	
lomma di/lomma si	
kattunge	
jenter og gutter	
le/lo	
Jack, det går deg så godt/bra, når du alltid gjør, som mamma sier.	

Fra norsk til dansk - lærerark

Oversæt de norske ord og sætninger

Norske ord	Danske ord
	
en gutt sammen med moren sin	en dreng sammen med sin mor
moren hans	hans mor
lat	doven/lad
kjedelig	kedelig
vi trenger penger	vi har brug for penge
lomma di/lomma si	din lomme/sin lomme
kattunge	kattekillling
jenter og gutter	piger og drenge
le/lo	grine/grinede
Jack, det går deg så godt/bra, når du alltid gjør, som mamma sier.	Jack, det går dig så godt, når du altid gør, som mor siger.

Lade Jack

### Jack får et job

Udfyld skemaet. Du må tegne, skrive eller begge dele.

JOB	BETALING	HVAD SKER DER?
1. job		
2. job		
3. job		
4. job		
5. job		

Jack får et job - lærerark

Udfyld skemaet.

JOB	BETALING	HVAD SKER DER?
<b>1. job</b>	En skinnende sølvmønt.	Mønten faldt i en elv.
<b>2. job</b>	En krukke med mælk uden låg.	Mælken skvulpede ud.
<b>3. job</b>	En kattekillling.	Kattekillingen sprang væk.
<b>4. job</b>	En spegeskinke.	Spegeskinken blev spist af dyr.
<b>5. job</b>	Et æsel.	Æslet og Jack kom op til slottet med en hale af mennesker efter sig og fik prinsessen til at grine.



## Refleksion

Du har nu hørt og arbejdet med skæmteeventyret *Lade Jack*.

Hvad synes du var det bedste i fortællingen?	
Var det svært at forstå det norske sprog? Hvorfor? / Hvorfor ikke?	
Hvordan løste du opgaven <i>Jack får et job</i> ? Sæt kryds.	Jeg tegnede. Jeg skrev.
Hvilken situation midede din gruppe?	
Hvad tegnede du til kæmpeplanchen?	
Afsluttende gruppeleg Fortæl en sjov historie, lav en sjov grimasse, find på noget sjovt, så du får de andre til at grine. Den, der griner først, er den næste til at gøre noget sjovt.	