

# 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.

# Stadsmusikanterne fra Bremen

## Mellemtrin (5.-6. klasse)

Målet med at arbejde med *Stadsmusikanterne fra Bremen* er at forstå de grundlæggende træk ved en fortælling og kunne overføre det til en handlingsbro. Målet er også at bearbejde et emne som "ikke at føle sig god nok". Eleverne skal iagttage fortællerens kropssprog for selv at blive bevidste om, hvordan krop og stemme kan bruges. Og de skal kunne udtrykke sig kreativt.

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

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

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

**Kommunikation** (Dialog, Krop og drama, Sproglig bevidsthed)

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

**MÅL**

- Du kan kende forskel på folkeeventyr og kunsteventyr.
- Du kan forklare, hvordan fortællingen er bygget op.
- Du kan diskutere følelser.
- Du kan forklare, hvordan krop og stemme kan bruges.
- Du kan udtrykke dig kreativt i en dramatisering.

## Tidsforbrug: 2-6 lektioner

## Aktivitet

Til læreren	Elevaktivitet
Eleverne får en kort baggrundsviden om Brødrene Grimm og forskellen på folkeeventyr og kunsteventyr. Eleverne gætter på, hvad der sker på billederne.	<b>Introark</b> Samtale om introarket.
Eleverne lytter 1. gang til eventyret. Fælles samtale om eventyret efter at eleverne har genfortalt det i grupper. Samtale om "ikke at føle sig god nok". Handlingsbroen udfyldes.	<b>Handlingsforløb - handlingsbro</b> Lyt til fortællingen 1. gang. Genfortæl eventyret i grupper. Udfyld handlingsbroen.
Efter 2. lytning skal eleverne enkelt- eller gruppevis skrive noter til det, de har observeret og gøre rede for fortællerens kropssprog og fortællemåde.	<b>Kropssprog og stemme</b> Lyt til fortællingen 2. gang. <ul style="list-style-type: none"> <li>Beskriv, hvad I lægger mærke til om kropssprog og stemme.</li> </ul>
Eleverne laver i grupper en dramatisering af en af situationerne i folkeeventyret.	Udvælg en situation fra folkeeventyret og lav i grupper en dramatisering af situationen.
Eleverne spiller trekort, hvor handlingen repeteres. Se reglerne nedenfor.	Spil Røverspillet
Afsluttende refleksion.	<b>Refleksion</b> Udfyld refleksionsarket.

### Røverspillet: 3 eller 5 spillere

- Kopier et klassesæt af spillet (et helt spil – 60 kort – pr. gruppe)
- Kortene kan evt. lamineres.
- Alle 45 kort fordeles – ÆSEL, HUND, KAT, HANE, RØVERNE.
- Alle 15 røverkort fordeles – RØVER.
- Eleverne har kortene på hånden eller lægger dem sorteret på bordet foran sig.
- Den yngste i gruppen starter. Han/hun beder om et bestemt kort med en rød sætning, som han/hun mangler for at få et stik.
- Et stik består af 3 ens kort med de samme sætninger.
- Læg mærke til, at der er 3 forskellige æselkort, hundekort etc.
- Den spiller, som har kortet, afleverer det sammen med en røver.
- Spillet fortsætter i urets retning.
- Det gælder om at samle stik og komme af med sine røvere.
- En spiller har lov til at sige, at han/hun springer en omgang over.
- Når alle stik er fundet, opgøres point. Vinderen er den med højest point.
- Et stik tæller 1 point, en røver tæller minus 1 point.

# Stadsmusikanterne fra Bremen

## Introark

Målet med at arbejde med *Stadsmusikanterne fra Bremen* er at forstå de grundlæggende træk ved en fortælling, og at du kan overføre det til en handlingsbro. Målet er også at tale om et emne som "ikke at føle sig god nok". I skal desuden iagttage fortællerens kropssprog for at blive bevidste om, hvordan krop og stemme kan bruges, så I selv kan udtrykke jer kreativt.

*Stadsmusikanterne fra Bremen* er et af de eventyr, som brødrene Grimm samlede og udgav fra 1812-1815.

Alle mennesker, børn og voksne, oplever en gang imellem, at de ikke synes, at de er gode nok, eller at de ikke er lige så gode som andre, eller at andre ikke kan bruge dem. Det er ikke nogen rar følelse. Tal om emnet og hør, hvordan dyrene løser problemet.

Beskriv, hvad du tænker, når du ser billederne. Når du hører eventyret, skal du gætte på, hvad det viser.



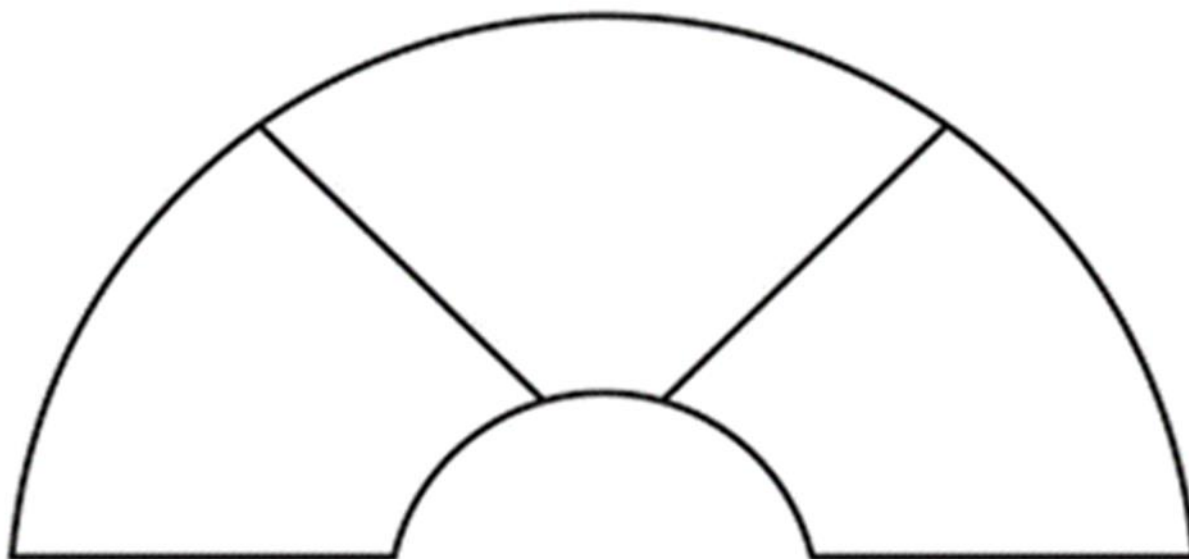
[www.grimmstories.com](http://www.grimmstories.com)



Handlingsforløb - Handlingsbro

Skriv sætninger og/eller tegn 3 små tegninger, der viser begyndelse, midte og slutning af folkeeventyret *Stadsmusikanterne fra Bremen*.

<b>BEGYNDELSE</b>
<b>MIDTE</b>
<b>SLUTNING</b>





## Refleksion

Du har nu arbejdet med *Stadsmusikanterne fra Bremen*.

Målet var at få kendskab til et folkeeventyr og dets virkemidler, at tale om følelser, at blive bevidst om brug af krop og stemme og at kunne udtrykke sig kreativt.

Forklar forskellen på folkeeventyr og kunsteventyr.	
I hvilken situation har du følt, at du ikke var god nok?	
Hvor mener du, at midten af fortællingen begynder?	
Hvor synes du, at fortællerens kropssprog og/eller stemme er bedst? Begrund.	
Hvilken rolle havde du i gruppens dramatisering af en situation? Var du tilfreds med din måde at udfylde rollen? Hvorfor? / Hvorfor ikke?	
Hvordan gik Røverspillet i jeres gruppe? Godt/Ikke så godt. Begrund.	