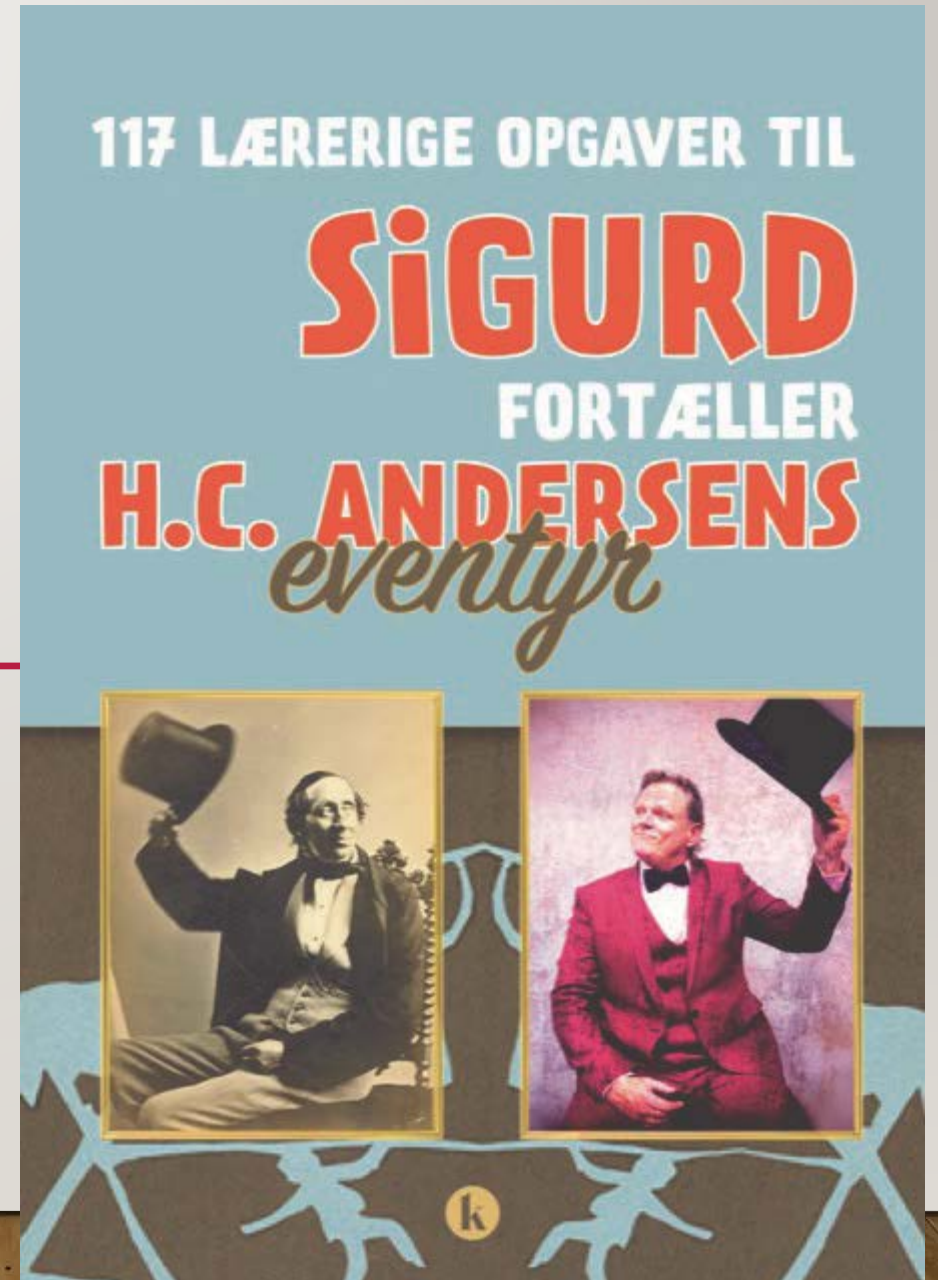


LEG, LÆRING OG UNDREN FOR DE YNGSTE



DEN H.C.ANDERSENSKE METODE:

- **Eventyr uden svar:** Uendelige muligheder for fortolkninger, aldrig samme resultat (Eksempel: Kongemagten fremstilles forskelligt i Prinsessen på ærten og Fyrtøjet)
- **Leg med fortællerposition:** Ind og ud af eventyret – Nærhed og afstand på samme tid (Eksempel: Den lille pige med tændstikkerne)
- **Romantisk ironi:** Brud på illusionen. Fremhævelse af eventyrets sandhedsstatus. Kan vi "stole" på fortællingen? (Eksempel: Prinsessen på ærten; "Se det var en rigtig historie!" - en god fortælling eller en sand beretning?)
- **Det underspillede:** Det der ikke står direkte (Eksempel: Fyrtøjet; Soldaten får ikke besøg efter at han har brugt sine penge)
- **Mundtlighed:** Talesprog. Rim, remser og gentagelser. Gør fortællingen levende (Eksempel: Snedronningen: Spejlet splintres i "Hundrede millioner billioner stykke" eller Kragen siger "Goddag, goddag")
- **Ordspil:** (Eksempel: Stoppenålen: Er søsyg, bliver kørt over af et vognlæs og er lige ved at knække (sig))
- **Gentagelse af titel:** Illusionsbrud. Ekspliciterer at det er en fortælling ved at gentage titlen til slut (Eksempel: Den grimme ælling: "Så megen lykke drømte jeg ikke om, da jeg var den grimme ælling")
- **Leg med perspektiver:** Den "troværdige" besjæling. Tingenes materialitet. (Eksempel: Hyrdinden og skorstensfejerens: Hyrdinden er tynd og fin – skrøbelig i kraft af materiale porcelæn antager form af karaktertræk)

DEN H.C. ANDERSENSKE METODE OMSAT TIL IKONER:

Lær at fortælle som H.C. Andersen og Sigurd

H.C. Andersens måde at fortælle eventyr på er helt speciel. Det opdagede Sigurd, da han genfortalte dem, og forhåbentlig opdager du det samme. For Sigurd har det været vigtigt at gøre sproget let og forståeligt, så den gode historie er i fokus. Håbet med denne bog er, at du vil føle, at eventyrene også har noget med dig og dit liv at gøre. Eventyr er nemlig mere end gode fortællinger, og i denne bog skal du øve dig i at fortælle eventyr på samme måde, som Sigurd gør, og som H.C. Andersen gjorde. Vi håber, at du har lyst til at lege med eventyrene, så de ikke længere bare er Sigurds eller H.C. Andersens, men også dine.

Rigtig god fornøjelse!

Sådan bruger du bogen

Hvert af ikonerne herunder fortæller, hvad der gør H.C. Andersens eventyr så specielle. Samtidig viser de, hvilke slags opgaver du møder undervejs i bogen.



Drillebrillerne bruges til at få øje på, hvor H.C. Andersen driller - for eksempel kan man sige, at han driller Prinsessen på ærten, når han kalder hende en rigtig prinsesse, man samtidig får os til at se, hvor overdrevet sart hun er. Eller i Kejserens nye tøj, hvor svindlerne driller Kejseren, så han ikke længere ved om han er klog eller dum. Det er som om H.C. Andersen giver læserne drillebriller på, så vi kan se, at kejseren bliver drillet uden at kejseren selv kan se det.



Med luppen kan du lede efter det, H.C. Andersen og Sigurd Barrett måske har villet fortælle, men som ikke står direkte i teksten. Med luppen kan du undersøge teksten nærmere, så du også kan læse det der står mellem linjerne, som for eksempel, når soldaten fra Fyrstøjet ikke længere får besøg, efter han har brugt sine penge. Hans venner siger, at det er fordi, der er for mange trapper, men når vi kigger rigtig godt efter, kan vi regne ud, at det er fordi, han er fattig, at de ikke vil besøge ham. Noget af det der gør H.C. Andersens eventyr specielle er altså, at de kan betyde noget helt andet end det der står i teksten.



H.C. Andersens eventyr er sjove at læse, men de kan også give dig lyst til at bruge snakketøjet ved selv at fortælle eller lade ting få en stemme - det skal du øve dig i, når du ser dette ikon.



Snurretoppen er et gammeldags stykke legetøj, som drejer og snurrer rundt, så man bliver helt rundtosset af at kigge på det. H.C. Andersen kunne dreje og snurre ordene, så de fik en helt ny betydning, eller så man kom til at tænke på dem på en ny måde. I eventyret Stoppenålen er nålen for eksempel bange for at blive søsyg og da den bliver kørt over siger den "Bare jeg nu ikke bliver søsyg, så jeg knækker eller skal brække mig!". At knække sig betyder at kaste op. Når du ser dette ikon skal du lege med ordene på samme måde som H.C. Andersen og Sigurd Barrett gør.



Den, som holder mikrofonen er den, man kan høre fortælle. Når H.C. Andersen fortæller eventyret om Lille Claus og Store Claus, så er det Lille Claus der holder mikrofonen - det betyder, at det er hans historie, vi hører. Hvis man giver mikrofonen til Store Claus, så ændrer eventyret sig og bliver måske helt anderledes. Når du ser ikonet Mikrofonen, skal du øve dig i at få forskellige personer til at fortælle det samme eventyr.



H.C. Andersen havde en livlig fantasi og fortalte for eksempel om porcelænsfigurer som var de levende, eller om Lyset som var det et menneske. Det skal du også gøre, når du ser dette ikon.

Tværfaglige ikoner:



Møbler til Tommelise kan laves af ting fra naturen, og en iskrystal kan klippes i papir. Når du ser ikonet Kunst og kreativitet, skal du bruge dine hænder til at lave fine ting fra eventyrene.

[Musik og bevægelse]



H.C. Andersen var glad for musik og skrev flere smukke sange og salmer, hvoraf flere stadig bliver sunget i dag. Sigurd elsker også musik. Han synger hele tiden og har skrevet omkring 1200 sange. Begge er med til at vise os, hvordan musik kan opstå ud af det blå og findes overalt. Derfor skal du arbejde med musik i de øvelser, hvor du finder dette ikon.

ET EKSEMPEL:



En rigtig prinsesse?

Sæt dine egne ord på prinsessen eller læs eventyret Prinsessen på ærten i Sigurd fortæller H.C. Andersens eventyr og brug ord fra teksten, der beskriver prinsessen.

Her er et billede af Kronprinsesse Mary sammen med hendes mand Kronprins Frederik. Aviserne beskriver blandt andet Kronprinsessen med de ord du kan se i den udfyldte silhuet.

- Sjov
- Super-mor
- Populær
- Klog
- Aktiv
- Dygtig
- Arbejdsom

Kig godt på billedet – synes du der mangler ord ved silhuetten? Er der ord fra Prinsessen på ærten, der passer på Mary? Er der ord fra Marys liste, som passer på Prinsessen på ærten?

Hvem af de to prinsesser er så en rigtig prinsesse? Hvor skal Mary og prinsessen på ærten være på barometeret. Og hvorfor?



Test dig selv – er du en rigtig prins/prinsesse?

Sov med en ært eller en lille perle på størrelse med en ært under madrassen hele natten.

Sæt kryds: Jeg har sovet lige så godt som jeg plejer og ikke mærket noget/Jeg har sovet helt forførendeligt dårligt og har blå mærker over hele kroppen.

Kunne du mærke noget? Hvor hører du til på barometeret?

Hvis du skulle teste, om nogen er en prins eller prinsesse, hvordan ville du så gøre?

Prøv at teste dine søskende eller dine venner – hvem ved, måske er de mere kongelige, end du tror.

FUNFACTS OG TID TIL EFTERTANKE:

Peter Worley "Filosofi med børn" *hokey pokey-metoden*



H.C. Andersen stiller masser af spørgsmål i sine eventyr, og Sigurd Barrett synes, at det er vigtigt at undre sig og stille spørgsmål. Derfor stiller han spørgsmål efter hvert eventyr. Husk – der er altid mere end ét svar på Sigurds spørgsmål, så du kan ikke svare forkert.



Efter hvert eventyr i denne bog kan du få mere viden om H.C. Andersens liv og om steder, der stadig findes i dag, hvor man kan lære mere om ham.



Dette ikon betyder, at opgaven også findes som kopiark til Sigurd fortæller H.C. Andersens eventyr – 117 lærerige opgaver.

Vidste du at...

EKSEMPEL PÅ KOBLING TIL FÆLLES MÅL:

Eksempel på koblingen mellem opgave og danskfagets kompetenceområder:

Dansk: Færdigheds- og vidensmål (efter 2. klassesettrin)



Fortolkning



Perspektivering



Eleven kan sætte tekstens tema i relation til andres liv/Eleven har viden om måder at sammenligne tekster med andres liv.



[Indsæt færdigredigeret opgave: “Sæt flere ord på prinsessen”]



Høvl løs...

