

SANGEN FRA HAVET

- ELEVARK 3.-4. KLASSE



Foto: SF Film

Fag: Dansk, Billedkunst, Musik

Niveau: 3.-4. klasse

OBS til læreren: Se også de kreative aktiviteter i elevarkene til 1.-2. klasse, der med fordel kan tilpasses til 3.-4. klasse.

Formål

I skal:

- Lære om eventyrgenren og figurer fra irske folkesagn
- Arbejde med emnerne 'sorg' og 'savn'
- Lave personkarakteristikker af familien og sagnfigurerne
- Lære at analysere filmens virkemidler
- Lære at lave en lille animationsfilm

Opgaver

Læreren udvælger og gennemgår opgaverne for eleverne og vurderer om *opgaverne bedst løses på tomandshånd, i grupper eller på klassen*. Alle klip ligger i undervisningsmaterialets menu under 'Film- og lydclip fra filmen'.

Dansk:

1. Personkarakteristikker af sagnfigurerne og familien

A. Hvilke irske sagnfigurer optræder i filmen?

Få hjælp til at løse opgaven ved at se klip 4, 5, 7 og 8. Opstil sagnfigurerne med navne og billeder i en PowerPoint:

- Find billeder i materialets menu under 'Billeder fra filmen' eller hent stillbilleder (print-screens) fra filmklippene.
- Beskriv sagnfigurerens udseende.
- Beskriv, hvordan de er, og hvad de kan.

FILM

B. Se klip 1 – Familien

- Beskriv familien – Ben, Saoirse, moren (Bronagh), faren (Conor), hunden Cu:
- Hvordan ser de ud?
- Hvordan bor de?
- Hvordan er de?
- Hvordan er stemningen?
- Hvorfor tror I, at moren lærer Ben den keltiske sang og giver ham konkyliefløjten?

C. Se klip 2 og 3 – Ben og Saoirse

- Beskriv Bens udvikling.
- Hvordan er han over for Saoirse?
- Beskriv Saoirse: hvordan er hun?
- Hvorfor er Ben bange for havet?
- Hvorfor skræmmer Ben Saoirse med Macha-historien?

D. Sammenlign Ben og Saoirse ved at stille dem op i to kolonner på et A3 papir. Karakteriser dem ved at skrive modsætningspar op i de to kolonner. Fx Ben – blond som sin far, Saoirse mørk som sin mor. Ben bange for havet, Saoirse elsker havet etc.**E. Beskriv farens udvikling:**

- Hvordan er han over for Saoirse?
- Hvordan er han over for Ben?
- Ved filmens slutning siger faren til børnene: "Jeg har sovet i alle de år. Det er jeg ked af". Hvad mener han med det?

2. Arbejd med eventyr**A. "Sangen fra havet" er et eventyr. Besvar spørgsmålene:**

- Hvem er hovedpersonen?
- Hvad vil Ben gerne opnå?
- Hvem hjælper Ben til at opnå sit mål?
- Hvem er Bens modstandere og gør livet svært for ham?
- Hvilke steder foregår historien?
- Hvilke prøvelser bliver Ben udsat for undervejs?
- Hvilke overnaturlige hændelser sker der undervejs?
- Hvordan lykkes det Ben at komme hjem igen?
- Hvad gør Ben selv for at opnå sit mål?

Vælg en af modellerne:

B. Udfyld [aktantmodellen](#), og præsenter den for klassen.

C. Sæt filmens forløb ind i [kontraktmodellen](#), og præsenter den for klassen.

3. Arbejd med sorg og savn

- A.** Lav en brainstorm over alle de karakterer i filmen, der har mistet nogen, og skriv ned, hvem de har mistet.
- Hvordan har de det?
 - Kommer de ud af deres sorg? Hvis ja, hvordan?
- B. Se klip 8:**
Macha siger til Ben, at hun kan tage hans smerte væk. Hvordan? Men Ben svarer: "Nej, det vil kun blive værre". Hvad mener Ben med det?
- C.** Tag en runde i gruppen, og tal om, om I har oplevet at miste nogen – i familien, en ven, et kæledyr?

Dansk, musik:**5. Filmiske virkemidler****A. Se klip 6:**

Analyser scenen, og find ud af, hvad der gør den uhyggelig:

- Beskriv **musikken** og **lydene**: Hvilken stemning skaber musikken?
- Hvilken **billedbeskæring** bliver der brugt – fra **nær** til **total**? Hvilken virkning har de?
- Hvilke **kameravinkler** bliver der brugt – **fugl**, **fisk**, **normal**? Hvilken virkning har de?
- Der bliver også brugt **dybdeperspektiv**. Hvilken virkning har det?

B. Se klip 4 og 7:

- Beskriv de magiske lys: Hvad gør de? Hvordan opstår de?
- Beskriv, hvad I synes skaber magi i de to scener
- Beskriv musikken og lydsiden

Dansk, musik, billedkunst:**5. Skab en magisk animationsfilm**

Arbejd 3 og 3:

Brug FILM-X Animations værktøjet:

<http://www.dfi.dk/Filmhuset/FILM-X/filmxanimation.aspx>

Det skal I:

- Se scene 1-8 igennem igen og kig på skitserne og billederne fra filmen
- Vælg en scene fra filmen, en bestemt **location** (fx i havet, klippeøen med fyrtårnet, elvernes hule, farmorens stue, Machas hus) eller bestemte figurer fra filmen
- Vælg om I vil lave 2D eller 3D animation
- Lav baggrunde, der passer til jeres scene og figurer – med keltiske mønstre og symboler
- Lav jeres figurer
- Skriv en lille historie
- Optag jeres animationsfilm
- Fremstil og optag replikker, lyde, musik
- Lær at spille konkyliemelodien på et instrument. Optag melodien og overfør den til filmen
- Rediger jeres film
- Inviter resten af klassen til festlig filmpremiere

