

GOOSEBOY

- ELEVARK



Foto: SF Studios

Fag: Dansk

Niveau: 0.-2. klasse

Formål:

- At træne analyse af en tekst og få indsigt i psykologiske forhold og menneskelige relationer
- At styrke begrebsudvikling, ordforråd og debatkultur, mundtlig fremlæggelse, dramatisering og meddigtning

Opgaver:

1) Personkarakteristik, dialog og (gåse)perspektiv

Fælles i klassen

- a) Tal med eleverne om den umiddelbare oplevelse af filmen 'Gooseboy'. Hvad er det mest spændende? Morsomme? Overraskende? Anderledes?
- b) For at få overblik over handlingen kan eleverne sætte pressematerialets 13 stillbilleder i rækkefølge ([find billederne her](#)), og fortælle, hvad der sker på de enkelte billeder.
- c) Tal derefter om [hovedkarakteren](#), Viggo: Hvad er Viggo for en dreng? Hvordan er han klædt? Hvad laver han? Hvad kan han, og hvad kan han ikke i begyndelsen af filmen?
 - Hvad får Viggo til at ændre sig og efterhånden udvise mod?
- d) Tal også om Nissemand: Hvordan taler han, og hvordan opfører han sig?
- e) Se [klippet](#) under 'Filmfaglige vinkler' i materialet på, og tal om Viggos og Nissemands møde. Hvad får vi at vide i klippet?
 - Hvordan taler de to [karakterer](#) sammen?
 - Hvad fortæller deres [dialog](#) og replikker om henholdsvis Nissemand og Viggo?

FILM

- f) Tal også om billedernes [perspektiver](#) og [beskæringer](#), og klap [klippertytmen](#) sammen: Hvorfor er der så forholdsvis mange [klip](#), og hvad bruger man de forskellige [indstillinger](#) til som virkemidler?

2) Gåsegang

Fælles i klassen / ud på gulvet

- Lad eleverne gå i gåsegang (og vralte som gæs) rundt på skolen og ende i klassen, hvor de synger 'Og lille mor': [Find sangen her på rimogremser.dk](#).
- Efter sangen serveres gåsevin! Og samtalen kan lystigt gå(s) med at fortælle om, hvordan ordet 'gås' bruges i vores sprog. Tænk på, hvordan dyr får tillagt egenskaber: dum som en gås, snu som en ræv, stærk som en bjørn, klog som en ugle og så videre ...

3) Tegn filmens mission

Individuelt

- Lad eleverne tegne en af de udfordringer, som Viggo og Nissemand oplever undervejs i filmen: togturen, flyvningen, lavinen etc.

4) Yndlingsspil

Fælles i klassen

- Lad eleverne fortælle om forskellige spil, både brætspil og computerspil. Lad dem beskrive deres yndlingsspil, og hvorfor de foretrækker forskellige spil.
- Tal om Viggos 'Gooseboy'-spil. Hvad går det ud på?
 - Hvorfor spiller han 'Gooseboy' i stedet for at lege med andre?
- Hvad lærer Viggo på sin rejse i naturen, som han ikke kunne før missionen sammen med Nissemand?

5) Afsluttende opgaver

To og to eller i grupper

- Viggos rejse slutter i en hytte, hvor hans far, Viggo Mortensen, bor. Hvad sker der herefter? Digt videre på historien i en lille *tegneserie*. Eller lav en lille *sang* om, hvad der videre sker.
- Eleverne kan også lave et *brætspil*, inddelt i felter med tal, hvor starten er Viggos lejlighed og slutningen farens hytte. Plot forskellige udfordringer ind undervejs, hvor man skal svare rigtigt på et spørgsmål for at komme videre. Ellers må man enten vente en omgang eller gå tilbage til start. I skal bruge en terning og brikker.
 - Lad jeres klassekammerater afprøve spillet.