

OTTO ER ET NÆSEHORN

- ELEVARK



Foto: Filmcompagniet / SF Film

Dansk (0. – 2. klasse):

Formål

At få indsigt i og diskutere filmens temaer og træne grundlæggende analyse af billeder og fortællinger.

Opgaver

Tegn og tal om filmoplevelsen

Som udgangspunkt for arbejdet med filmens fortælling og oplevelsen af filmen kan det være en god idé at lade eleverne tegne det bedste, det sjoveste eller det mest spændende sted i filmen. Tegningerne kan være med til at fastholde og synliggøre elevernes oplevelser og reaktioner.

Hæng tegningerne op i kronologisk rækkefølge i klassen, så eleverne kan støtte sig til tegningerne i en fælles samtale om filmen. Lad hver enkelt elev fortælle om sin tegning og måske også komme ind på farvevalg og lignende. En sådan samtale giver ofte anledning til at snakke om elementer som personskildring, konflikter, miljøskildring, genre og filmiske virkemidler.

Filmens dramaturgi

Tegn begyndelse, midte og slutning

Man kan arbejde med handlingsgangen og fortællingens struktur ved at give eleverne den opgave, at de hver skal tegne tre tegninger om filmen; første tegning skal knytte sig til filmens begyndelse, anden tegning til filmens midte og en tredje tegning til dens slutning.

Eleverne beslutter selv, hvad de vil tegne, men det er en god idé at lade dem drøfte deres valg i makkerpar. Hæng efterfølgende tegningerne op i klassen og lad eleverne på skift fremlægge deres tegninger; tal også om overvejelserne bag deres valg af netop de tre motiver.

Digt historier med udgangspunkt i filmen

Eleverne kan digte korte fortællinger, der har en lighed med filmen - samme miljø, samme slutning eller samme temaer. Fortællingerne skal være meget korte, så eleverne bevarer overblikket over dem. I lighed med opgaven ovenfor kan eleverne illustrere fortællingen med eksempelvis syv mere simple tegninger/skitser, så tegningerne knytter sig til fortællingens begyndelse, midte og slutning.

II
F
T
M
.
V
I

Forløbet kan afsluttes med, at eleverne bruger tegningerne som en simpel disposition eller drejebog, når de beretter deres fortælling til resten af klassen. Forløbet kan afsluttes her, men tegningerne og fortællingerne kan også danne grundlag for et videre arbejde med tegnefilm.

Fællesskab og ensomhed

Topper er hovedperson og Viggo og Sille har de to største biroller i "Otto er et næsehorn". Alle tre kæmper de på hver deres måde med verden og de voksne omkring dem. Alle tre står de på hver deres måde uden for fællesskabet.

- Topper får konstant af klassekammeraterne at vide, at han lyver, og så savner han sin far, der har forladt sin familie og er taget på langfart.
- Viggo styres med hård hånd af sin dominerende far og er uheldig med de voksne, han møder.
- Sille cykler ofte alene rundt på sin cykel og der er ingen andre gæster inviteret til hendes fødselsdag end Topper. Hun ønsker sig en hundehvalp i fødselsdagsgave – måske for at få noget selskab.

Brug filmen som udgangspunkt for en samtale om ensomhed og fællesskab. Tal om den ensomhed, særlig Topper og Sille oplever – og diskuter, hvordan de skaber et fællesskab sammen. Tal om grupper og den rolle, man ofte ufrivilligt kan få i en gruppe – og som er svær at komme ud af igen. Der kan tages udgangspunkt i eksempler fra filmen: Topper, der drilles i klassen (tidskode 06:40-09:06); Viggo, der bliver skældt ud af sin far og af manden i haven (tidskode 02.20-03.05, 04.12-05.13), Sille, der sidder alene i haven på sin fødselsdag (tidskode 55:51-56.20).

Animation

Indled arbejdet med en samtale om, hvad animationsfilm og realfilm er. Lad eleverne komme med eksempler på andre animationsfilm, de har set. Sæt ord på forskellen på 2D og 3D animationsfilm. Tal om hvilke animationsfilm, eleverne bedst kan lide, gerne med begrundelser for deres svar. Tal om, hvilke ting der er mulige i animationsfilm som "Otto er et næsehorn", som ikke er mulige i realfilm (fx at et næsehorn spiser møbler og drikker mange liter vand). Er "Otto er et næsehorn" kun for børn, eller er det også en film for voksne?

Hvis I vil lave animationsfilm selv, ligger der vejledning og gratis animationsprogram på Filminstitutets hjemmeside (se under "Links og litteratur"). Det eneste, som er nødvendigt for at lave en animationsfilm, er en computer med netadgang og et webkamera. Hvis I bor i nærheden af København er det også muligt at komme ind i Filmhuset og lave animationsfilm i FILM-X, der er et filmstudie for skoleklasser.

