

YAKARI PÅ STORE EVENTYR

- ELEVARK



Foto: Another World Entertainment

Fag: Dansk

Niveau: 0.-3. klasse

Formål:

- At eleverne får øje på både indre og ydre karakteristik af filmens [hoved-](#) og [bipersoner](#)
- At lære om handlingsforløb og identifikation af start, midte og slutning
- At træne gruppearbejde
- At træne præsentation af et fælles arbejde
- At problemløse
- Playful learning

Opgave 1

Før-opgave – genopfriskning

Fælles i klassen

Tal med eleverne om deres umiddelbare oplevelse af filmen:

- Hvad var det bedste ved filmen?
- Var der noget, som overraskede i filmen?
- Var der noget, der var spændende?

==
FILM
CENTRALEN

Opgave 2

Handlingsforløb

Før-opgave

Fælles i klassen

Tal med eleverne om:

- Hvem er [hovedpersonen](#)?
- Hvem er [bipersonerne](#)?
- Hvor foregår begyndelsen af filmen?
- Hvad sker der i midten af filmen?
- Hvor slutter filmen?

Fælles i klassen

Tal om følgende på baggrund af [berettermodellen](#):

- [Anslag](#): Hvad ser vi i starten af filmen, og hvad fortæller det os om [hovedpersonen](#) og det sted, handlingen udspiller sig?
- [Præsentationen](#): Får vi noget at vide om, hvad hovedpersonen gerne vil opnå?
- [Uddybning](#): Får vi flere oplysninger om det, hovedpersonen gerne vil, og er det noget, som kan være svært at opnå?
- [Point of no return](#): Hvor i filmen beslutter hovedpersonen sig for at gøre det, der kan være svært at opnå – hvor i filmen er der ingen vej tilbage?
- [Konfliktoptrapning](#): Hvilke forhindringer møder han undervejs?
- [Klimaks](#): Hvor i filmen kan det næsten ikke gå værre?
- [Udtoning](#): Hvor i filmen bliver tingene normale igen?

Gruppeopgave

- Giv hver gruppe en kopi af en handlingsbro og et sæt [tomme tegnefelt](#).
- Lad grupperne genskabe handlingsforløbet ved at tegne/skrive, hvad der sker i filmen i de tomme tegnefelt.
- Eleverne sætter tegnefeltene på deres handlingsbro. Hvis der er brug for yderligere hjælp, kan man se denne [trailer](#).
- Gruppernes produkter præsenteres for klassen og hænges op.

Opgave 3

Personkarakteristik

Fælles i klassen

Leg "gæt en person". Læreren giver et eksempel:

1. Tænk på en kendt person
2. Giv ledetråd nr. 1 (Jeg tænker på en mand).
3. Giv ledetråd nr. 2 (Jeg tænker på en mand med mørkt hår).

4. Giv ledetråd nr. 3 (Jeg tænker på en mand med mørkt hår, og så er han træt af kriminelle) (Supermand).
5. ... og så videre, indtil eleverne har gættet, hvem man tænker på. Sørg for, at der i ledetrådene bliver brugt eksempler på indre og ydre karakteristik.

Når legen er slut, kan man tale med eleverne om, hvordan man kan beskrive [personer](#) (indre og ydre beskrivelser). Man kan eventuelt lade eleverne lege den samme leg i grupper.

Sæt ord på billede

I grupper

Forberedelse: Til hver gruppe skal der laves et sæt kort med et billede af hver af de [karakterer](#) fra filmen, der skal beskrives. Der skal også forberedes ordkort med ord, der beskriver personerne. Der skal være et ord eller en sætning på hvert ordkort, der kan beskrive en af personerne på billederne. I nogle tilfælde skal der måske være flere af samme ordkort.

- På et gulvareal lægges et antal ordkort. Hvis eleverne har svært ved at læse ordet, kan man få hjælp af læreren.
- Kortene lægges på gulvet med bagsiden opad.
- Klassens grupper står ved hver deres afmærkning.
- Ved hver gruppe ligger der billeder af de personer fra filmen (**billedmateriale findes her: [Hængeøre](#), [Store Ørn](#), [Yakari](#), [Lille Torden](#)**), som man ønsker beskrevet. Hver gruppe skal have det samme sæt billeder.
- På signal løber et medlem af grupperne ud og tager et kort og bringer det tilbage til gruppen.
- Gruppen læser kortet og placerer det ved det billede, de synes, ordet passer til.
- Når der ikke er flere kort, går grupperne tilbage til klassen med deres billeder og de kort, de har indsamlet.
- Gruppen skal nu lægge billeder og ord i orden, og I taler i klassen om de ord, de har indsamlet. Dernæst kan grupperne lave en fælles personkarakteristik.
- Det skriftlige arbejde kan med fordel ske i Bookcreator. Her kan man arbejde med både lyd, billede og tekst.
- Personkarakteristikkerne præsenteres for klassen.

Opgave 4

Genretræk

Fælles i klassen

Hvad er et eventyr? Man kan vælge at læse et eventyr op og tale om:

- Hvilke personer, der er med i eventyret.
- Der sker ting i handlingen, som ikke kan ske i virkeligheden.
- Hvilke problemer, [hovedpersonen](#) kommer ud for.

Tal dernæst om de samme punkter, men denne gang med udgangspunkt i filmen. Afslut med at finde ud af, om filmen minder om andre film, de har set.

Opgave 5

Kreativ opgave: [Novel engineering](#)

I grupper

Forberedelse: Eleverne skal have adgang til forskellige materialer:

- karton
- sakse
- lim
- piberensere
- genbrugspap
- modellervoks
- tuscher
- andet

Eleverne sidder i grupper.

- Tal med hele klassen om, hvilke problemer eller udfordringer Yakari eller andre [karakterer](#) i filmen oplever. Giv eleverne lov til at tænke og tale om det i gruppen, og når de har forslag klar, kan de skrives op på tavlen.
- *Eksempler:*
 - Yakari falder i søvn i et træ og falder ned.
 - Lindetræ forsøger at undslippe at arbejde på bæverdæmningen.
 - Yakari må ikke tage med på jagt efter heste.
 - Bisonfrø er ikke god til at skyde med bue og pil.
- Grupperne vælger nu et problem/udfordring, de vil finde en løsning på.
- Grupperne diskuterer, hvordan løsningen skal være, og tegner derefter en skitse af løsningen.
- Når skitsen er færdiggjort, skal de gå i gang med løsningen med de materialer, de har fået.
- Løsningen skal afprøves, og gruppen skal planlægge, hvordan den skal præsenteres.
- Løsningen præsenteres for klassen.
- Eksempler på en løsning:
 - Yakari falder i søvn i et træ og falder ned: Der bliver bygget et net under hans favoritgren, som "fanger" ham, hvis han falder ned.

Når eleverne skal præsentere deres løsning, kan man give dem en arbejdseddél med punkter, de skal tale om. Det er her, man kan få trukket de temaer frem, som I har arbejdet med i de ovenstående opgaver (personkarakteristik, udfordringen, handlingen osv.).