

# Lærervejledning

I alle forløb i fortælle.dk er der mulighed for især at arbejde med

- Mundtlig fremstilling
- Kropssprog
- Fortolkning

Mange fortællinger kan stå alene og give eleverne en æstetisk oplevelse. En efterfølgende klassesamtale kan runde oplevelsen og forståelsen af.

I alle forløbene med opgaver skal eleverne have en forforståelse for den tekst, de skal høre, de skal arbejde med teksten, og de skal reflektere over, hvad de har lært.

Forforståelse gives ud fra en fællessamtale om billedark/introark. Eleverne kan selv finde flere oplysninger.

Forløbene kan anvendes i uddrag eller i deres helhed, fx

- 2-4 lektioner (Indskoling)
- 2-6 lektioner (Mellemtrin)
- 2-8 lektioner (Udskoling)

På alle klassetrin skal eleverne arbejde med de 4 kompetenceområder og de tilhørende kompetencemål

- Læsning
- Fremstilling
- Fortolkning
- Kommunikation

Færdigheds- og vidensområderne giver retning på arbejdet (obligatorisk), og færdigheds- og vidensmålene giver inspiration til arbejdet (vejledende).

Ofte består et undervisningsforløb af stof fra flere forskellige områder.

Da fortælle.dk bygger på mundtlige fortællinger, vil det være naturligt at lægge fokus på netop dette område.

Hvad er det, den mundtlige fortælling kan?

Hvad kan eleverne lære af at arbejde med?

- Mundtlig fremstilling
- Kropssprog
- Fortolkning

Eleverne vil opleve fortællere, der med deres mundtlige fremstillinger, brug af kropssprog og stemme lægger deres forståelse og fortolkning ind i fortællingerne.

Det kan eleverne lade sig inspirere af, når de skal læse op, fortælle og fortolke.

# Kong Skjold

## Mellemtrin (3.-4. klasse)

Målet med at arbejde med *Kong Skjold* er, at eleverne får en god oplevelse med en spændende fortælling, hvor ordene er med til at danne visuelle billeder og stimulere fantasien. Samtidig bliver de præsenteret for viden om sagaer, sagn, sagnkongen Kong Skjold og ordet skjoldunger. Eleverne skal blive opmærksomme på strukturen i sagnet, de skal opdage, hvordan en god fortæller giver liv til en historie, og de skal selv lege med sproget.

I forhold til Fælles Mål vil det især være nedenstående, der kommer i spil.

**Fortolkning** (Oplevelse og indlevelse, Fortolkning, Vurdering)

Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster.

**Kommunikation** (Dialog, Krop og drama)

Eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer.

**MÅL**

Du kan gengive fortællingens start, midte og slutning i gruppe- og classesamtale.

Du kan omsætte sagnet til tegninger.

Du kan fortælle om fortællerens fortællemåde.

Du kan dramatisere en del af sagnet.

Du kan illustrere Kong Skjolds egenskaber på et våbenskjold.

Du kan illustrere dine egne egenskaber på et våbenskjold.

## Tidsforbrug: 2-6 lektioner

## Aktivitet

Til læreren	Elevaktivitet
Eleverne får en kort baggrundsviden om sagn og sagaer.	<b>Introark</b> Samtale om introarket. Hvad kan I se på tegningen?
Efter 1. lytning genfortælling og klassesamtale om sagnet.	Lyt til sagnet om sagnkongen Kong Skjold. Genfortæl sagnet i grupper inden klassesamtale.
Før 2. lytning Eleverne læser de små overskrifter til tegneserien, så de ved, hvad de bagefter skal illustrere.	Læs de små overskrifter til tegneserien, så du ved, hvad du bagefter skal tegne, når du har hørt sagnet igen.
Efter 2. lytning	<b>Lav en tegneserie ud fra handlingen i sagnet</b> Brug de små overskrifter til tegneserien. Tegneserien har 8 firkanter.
3. lytning Før lytning samtale om, hvad kropssprog er. Bagefter samtale om, hvordan fortælleren bruger sit kropssprog, sin mimik og sin stemme.	Hvordan bruger fortælleren sit kropssprog? Hvordan bruger fortælleren sin stemme?
Nu skal eleverne selv bruge deres kropssprog og i grupper spille en situation fra sagnet.	Dramatiser en situation fra sagnet.
Eleverne arbejder videre med sagnet ved at lave et våbenskjold, som viser Kong Skjolds egenskaber.	<b>Lav et våbenskjold til Kong Skjold</b> Dit våbenskjold skal vise nogle af Kong Skjolds egenskaber.
Ekstraopgave: Eleverne laver deres eget våbenskjold med fokus på deres egne egenskaber.	<b>Lav et våbenskjold til dig selv</b> Dit våbenskjold skal vise nogle af dine egenskaber.
Ekstraopgave: Eleverne hører også sagnet om Kong Dan og sammenligner de to sagn.	Hør sagnet om Kong Dan og sammenlign de to sagn.
Afsluttende refleksion.	<b>Refleksion</b> Besvar spørgsmålene.

# Kong Skjold

## Introark

Kong Skjold er fortællingen om en konge, som nogle mener kunne være den første konge i Danmark. Det er et sagn, så der er ingen sikre kilder. Sagnet fortæller, at han blev sendt af guden Odin, der var den øverste af aserne i den nordiske mytologi.



<http://www.fortidensjelling.dk/Sagnkonge4.htm>

Lav en tegneserie ud fra handlingen i sagnet

Du kan læse i hver firkant, hvad der skal være på din tegning.

Folk sidder omkring bål og hører om plyndringer i landet	Skibet med dragehoved og silkesejl
Den lille dreng på et skjold omgivet af guld, våben og skatte	
Den unge mand og bjørnen	

## Kong Skjold

### Lav en tegneserie ud fra handlingen i sagnet

Du kan læse i hver firkant, hvad der skal være på din tegning.

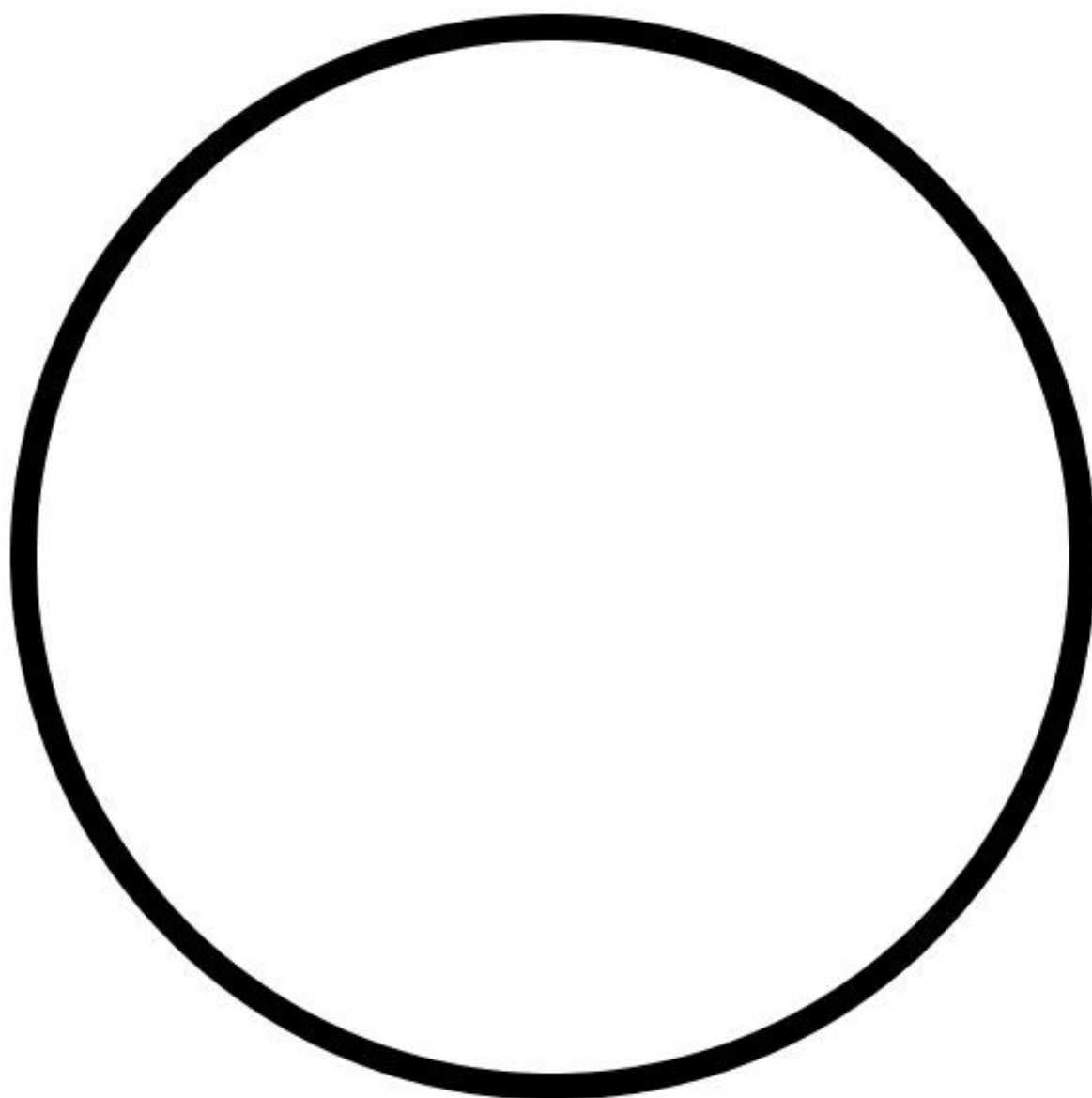
Alvilda, der både er klog og smuk, kan skyde med bue, ride på hest og svømme	
Kampen mellem Kong Skjold og Skate	Trællen, der prøver at slå Kong Skjold ihjel
Skibet, der sejler væk	

Kong Skjold

# SKJOLD

Lav et våbenskjold til Kong Skjold

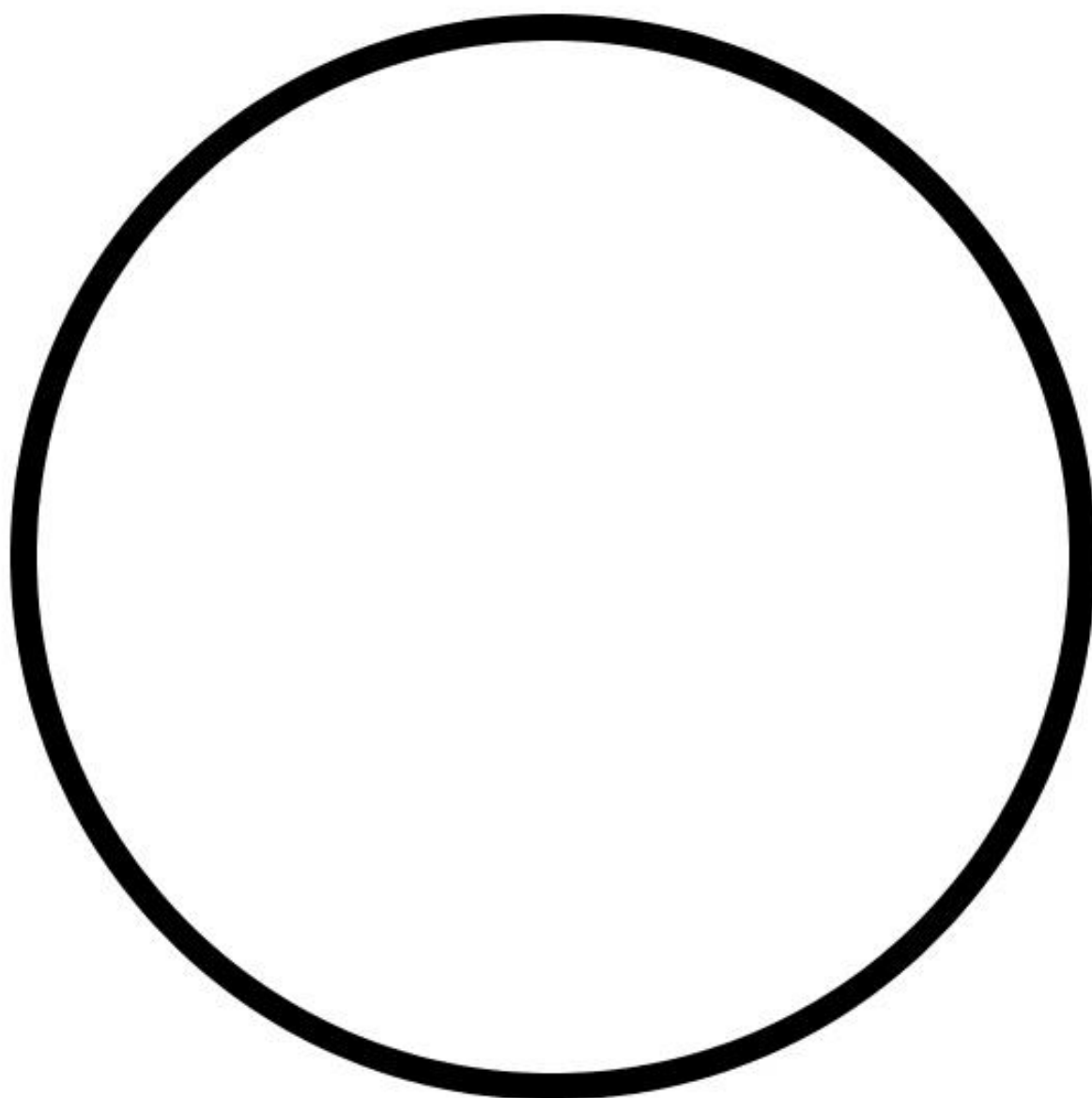
Skjoldet skal passe til de egenskaber, som Kong Skjold har.



# SKJOLD

Lav et våbenskjold til dig selv

Skjoldet skal passe til de egenskaber, som du har.





## Kong Skjold

### Refleksion

Du har nu hørt og arbejdet med sagnet *Kong Skjold*.

Hvad er et sagn?	
Hvilken situation kunne du bedst lide at tegne? Hvorfor?	
Hvem var du, da I dramatiserede sagnet?	
Skriv 3 egenskaber, som du viser på Kong Skjolds våbenskjold.	
Skriv 3 egenskaber, som du viser på dit eget våbenskjold.	