

Forløb til *Fyrtøjet*

Forløbet her knytter sig til eventyret *Fyrtøjet* af H.C. Andersen (1835).

Vi tager i forløbet udgangspunkt i forlaget Carlsens udgave fra 2018, som er illustreret af Lars Gabel.

Har I ikke adgang til bogen, kan I finde samme illustrerede udgave digitalt på eReolen.dk, som en del af den samlede udgave *Seks Eventyr*. Teksten er også tilgængelig online på blandt andet andersenstories.com

Forløbet knytter følgende temaer til eventyret: eventyret som genre, ønsker, spor, rig/fattig, størrelsesforhold og god/ond.

Eksempler på fokusord: ønske, ækel, tornyster, fyrtøj, skilling, møllehjul, sukkergris, strik, stads, lystig, kavalier, spå, rig, fattig, stoppenål, slå ild, boghvedegryn, hastværk, straf, galge, gøre store øjne.

Eventyrets struktur er lineær:



Handlingsforløb – eventyret indsat i berettermodellen

Fase	Handling
Anslag:	Der kom en soldat marcherende hen ad landevejen...
Præsentation:	Soldaten, heksen og det hule træ præsenteres
Uddybning:	Soldaten bruger alle sine penge på svir og godgørehed
PONR:	Soldaten tager fyrtøjet i brug og indser dets betydning
Konfliktoptrapning:	Nat 1 med prinsessen, nat 2 med kryds på portene, nat 3 med boghvedekorn
Klimaks:	Soldaten står på galgen
Udtoning:	Brylluppet, der varer i otte dage

Sammen om Skolestart er bygget op, så børnene genbesøger værker i børnehaveklassen, som de også mødte i børnehaven. Dele af de to afsnit *Før læsning* og *Under læsning* vil derfor være repetition for nogle børn, mens aktiviteterne i afsnittet *Efter læsning* vil være nye for alle.

Før læsning

Forside

Hvad ser I på bogens forside? Hvad forestiller illustrationen? Hvem er illustratoren? Tal om titel og forfatter. Måske kender børnene på forhånd navnet H.C. Andersen og nogle af hans eventyr.

Bagside

Hvad ser I på bogens bagside? Hvad forestiller illustrationen? Hvad får I at vide i teksten?

Indhold

Nogle bøger har også motiver på omslagets inderside (satsbladet). Har denne bog også det?

Hvem, hvor, hvornår? Vis, at bøger har en kolofon, som fortæller alt om, hvem der har lavet bogen, samt hvor og hvornår den er lavet. Hvis der ikke er nogen kolofon forrest i bogen (på bagsiden af titelbladet), hvor finder I den mon så?

Bonusinfo: Sidste trykte side i bogen var kolofonens oprindelige placering til midt i 1500-tallet. I visse nyere bøger finder man stadig kolofonen bagest.

Nu har I undersøgt bogen sammen. Hvad tror I, historien handler om? Er *Fyrtøjet* et eksempel på fakta (informerende tekst) eller fiktion (fortællende tekst)? Måske bruger børnene allerede nu ordet 'eventyr' om teksten. Vi vender tilbage til eventyret som genre under næste punkt.

Under læsning

Inddelingen i første, anden og tredje læsning er baseret på metoden i Lopéz, Lønholt og Broström: *Dialogisk læsning i teori og praksis* (2012).

Første læsning

Hvis børnene møder eventyret for første gang, vil det være en god idé at tale om ordene 'fyrtøj', 'møllehjul' og 'Rundetårn', inden I går i gang med at læse.

Læs eventyret igennem. For at skabe sammenhæng og fordybelse i fortællingen, anbefales det at den første læsning sker uden for mange afbrydelser.

Stop gerne op undervejs og spørg børnene: Hvad tror I, der sker nu? For eksempel da soldaten sidder fattig på sit kammer og endnu ikke har opdaget betydningen af sit nye fyrtøj.

Efter endt læsning inviteres børnene til at komme med deres umiddelbare kommentarer og spørgsmål. Tal om, hvad de kunne lide og ikke lide ved historien; hvad de undrede sig over eller lagde særligt mærke til. Tag en snak om de ord, som børnene ikke kendte i forvejen – se evt. forslag til fokusord ovenfor.

Anden læsning

På anden eller tredjedagen læses eventyret igennem igen – evt. i mindre grupper. Denne gang er det meningen, at børnene skal indbydes til at komme med kommentarer og spørgsmål undervejs og herved få sat ord på de tanker, som eventyret sætter i gang hos dem. Følg børnenes interesse og brug god tid på at tale om illustrationerne. Brug gerne både åbne og lukkede spørgsmål for at aktivere alle børn i samtalen, hvis nogen holder sig tilbage fra selv at spørge.

Eksempler på spørgsmål til eventyret:

- Specifikke ord: Hundene er så store, at forfatteren sammenligner deres øjne med noget – hvad?
- Tekstnære: Hvorfor er det, at man ikke kan få den nydelige prinsesse at se?
- Genkaldende: Hvor mange nætter lod soldaten hunden hente prinsessen?
- Illustrationer: Hvordan ser heksen ud, da soldaten møder hende? Hvorfor er hun tegnet sådan?
- Forståelses- og tolkningsspørgsmål: Hvorfor ville heksen mon kun have fyrtøjet og ikke andet?
- Generaliserende: Kender I godt det at ønske sig noget rigtig meget?

Spørgsmålene bliver gradvist sværere ved at bevæge sig fra det konkrete til det komplekse. Mærk efter på din børnegruppe, hvor langt de er klar til at gå.

Bonusinfo: I Carlsens udgave med illustrationer af Lars Gabel, har han valgt, at det er hunden med øjne så store som møllehjul (mellemste hund), som henter prinsessen, selvom der i eventyret står, at det er hunden med øjne så store som tekopper (mindste hund). Dette kan bruges som afsæt for en snak om illustrationer og tekst – hvorfor har illustrator mon valgt at tegne den mellemste hund? Se for eksempel siden, hvor soldaten nærmest bliver blæst bagover på sin taburet.

Udforskning af fortællingen

Hvilken slags historie er det?

Hvordan genkender man et eventyr?

Ubestemt univers: Man ved ikke præcis hvor og hvornår historien foregår. Derfor starter eventyr tit med "Der var en gang..." eller som her: "Der kom en soldat marcherende hen ad landevejen...". Men vi ved faktisk ikke, hvem soldaten er; hvor han kommer fra; eller hvornår det foregår.

To verdener: En naturlig verden (med mennesker) og overnaturlig (med hekse, trolde, feer osv.) kan mødes i eventyrene. Der kan altså ske fantasifulde ting, som ikke sker i virkeligheden.

Persongalleri: Det er som regel bestemte typer, der er med i eventyr. Det kan for eksempel være brødre, konger, prinsesser, trolde og feer. Tit er den fattige den klogeste.

Tretalsloven: Tit møder man tallet tre i eventyr. For eksempel tre brødre, tre nætter, tre forsøg.

Slutningen: Som regel har eventyr en lykkelig slutning. For eksempel at hovedpersonen vinder prinsessen og det halve kongerige og lever lykkeligt til sine dages ende.

Genoptag evt. samtalen om fakta (informerende tekst) og fiktion (fortællende tekst).

Hvilke andre eventyr kender I?

Tilbage til værket – tredje læsning

Efter anden fælles gennemlæsning kan du lade børnene på skift hjælpe med at genfortælle afsnit fra bogen. Lad dem gerne selv sidde med bogen og "legelæse", imens de fortæller efter hukommelsen og med støtte i illustrationerne - evt. med brug af "læsefingeren", hvor barnet følger teksten med sin pegefinger.

Repetér evt. også hvilken slags historie *Fyrtøjet* er (fiktion i genren eventyr). Tal med børnene om, hvilke eventyr-træk de har mødt i *Fyrtøjet*. Tallet tre (nætter og hunde), en heks, en prinsesse osv. Minder *Fyrtøjet* jer om andre historier, I har læst?

Diskussion om temaer fra bogen

Nu vil vi gerne have børnene til at reflektere over bogens temaer, inden de skal omsætte værket til deres egne udtryk. Børnene skal derfor sættes i gang med diskussioner, som udfordrer dem og ikke har et endegyldigt eller "rigtigt" svar.

Nedenfor finder du tre såkaldte ankerspørgsmål, som er bygget over skabelonen *Hvis (præmis) + så*. Hvis jeres samtaler om bogen gør det mere oplagt for jer at lave jeres egne spørgsmål, så kan I gøre det.

Anbefalinger før I går i gang:

- Lad gerne børnene sidde i en rundkreds, hvor alle kan se hinanden. Evt. anbragt i "hestesko" med en tavle i centrum, hvor vigtige ord kan fastholdes med tegning eller skrift.
- Brug gerne en blød bold eller lignende til at markere, hvem der har ordet.
- Når ankerspørgsmålet er stillet, er din opgave som den voksne at holde diskussionen i gang mellem børnene – uden at komme med din egen holdning eller tolkning.
- Du må gerne veksle mellem åbne spørgsmål ("Hvorfor gør de mon det?") og lukkede spørgsmål ("Mener du, at det er sådan altid?"), når du hjælper børnene med at diskutere ankerspørgsmålet.
- For at sikre, at alle børn får sagt noget, kan du indimellem lade børnene tage en makkernak to og to, inden I fortsætter diskussionen i fællesskab.
- Husk, at der ikke skal komme et bestemt svar, tolkning eller resultat ud af diskussionen.

Vi har her taget afsæt i bogen *Tænk højt med dine elever* af Peter Worley (2019). Ved mere kompleks litteratur kan anbefales metoden æstetisk dialog. Se bogen *I begyndelsen var billedet* af Janne Højrup Nielsen og Søren Fanø (2020).

Forslag til ankerspørgsmål til *Fyrtøjet*:

- HVIS det er i orden at slå den ækle heks ihjel, er det SÅ også i orden at slå den nydelige prinsesse ihjel?
- HVIS det er forkert at slå og skade andre, hvorfor vil folket SÅ gøre soldaten til konge?
- HVIS alles ønsker er lige vigtige, er det SÅ altid godt at få sine egne ønsker opfyldt?

Efter læsning

Forslag til aktiviteter

I præsenteres her for en række forslag til forløb og aktiviteter, som giver børnene mulighed for en æstetisk bearbejdning af den tekst, de har mødt. Forslagene er skalerbare i omfang og varighed, men tanken er ikke, at I skal gennemføre det hele med børnene. Udvælg det, som passer ind i jeres hverdag og planer.

Det er dog altid en god idé at dokumentere arbejdet med værkerne, så børnene kan vende tilbage og reflektere over deres proces – særligt når de i børnehaveklassen genoptager arbejdet med et værk, som de tidligere har beskæftiget sig med. Derfor opfordrer vi også til, at dokumentationen (skitser, fotografier og lign.) følger med barnet ved skolestart.

Uddybet forslag til æstetisk læreproces

Lav en animationsfilm (2D/3D) over Fyrtøjet

Forløbet er baseret på grundmodellen i Austring og Sørensen: *Æstetik og læring : Grundbog om æstetiske læreprocesser* (2006).

Forløbet her lægger op til at lave en film med brug af stopmotion. Dvs. at I tager billeder af en figur og flytter den lidt mellem hvert billede. Når billederne vises hurtigt efter hinanden, ser figuren levende ud. Der findes apps, som selv omdanner jeres billeder til en lille film, som det er nemt at lægge lyd på og dele.

I kan gratis hente både vejledninger, baggrunde og animationsapp hos Det Danske Filminstitut, DFI. Deres app *FILM-X Animation* er målrettet børnehaver og indskoling og kan bruges meget intuitivt. Se mere på dfi.dk. Er I mere fortrolige med andre apps, kan I naturligvis frit vælge at bruge disse.

Jeres film kan optages mod en flad, liggende baggrund (2D opstilling), eller med stående, rumlige figurer (3D opstilling). I vælger selv om børnene skal arbejde med tegnede/klippede figurer fotograferet ovenfra ved at fastgøre jeres iPad til for eksempel en taburet, eller om børnene skal arbejde med figurer filmet forfra ved at sætte jeres iPad i en holder. I begge tilfælde kan børnene selv skabe figurer og baggrunde.

Når I kommer til fordybelsesfasen er det nødvendigt med et rum, hvor der ikke bliver pillet ved tingene. Længden af de enkelte faser kan I selv definere ud fra jeres lokaler og øvrige tidsplaner.

Fase	Proceselementer
Impuls:	I har nu læst og diskuteret <i>Fyrtøjet</i> flere gange. Hvad er det vigtigste i historien for jer?
Optakt:	Lav sammen et storyboard som med tegninger viser den historie, I vil fortælle. Storyboardet viser de vigtigste scener i jeres kommende film og hjælper jer til at holde fast i, hvad I gerne vil fortælle. Måske vil I fortælle hele forløbet fra <i>Fyrtøjet</i> ; måske vælger I at gå i dybden med enkelte afsnit. Det kan være oplevelsen i træet eller hvordan prinsessen over tre nætter bliver hentet af hunden. Tegn gerne i A4-format og lad storyboardet fylde en hel væg, så I

- hver dag under forløbet kan vende tilbage til boardet, før I går i gang med filmindspilningerne.
- Eksperiment:** Lav scenografier til jeres film ved at tegne, male eller klippe baggrunde. Modellér eller klip små figurer. Hvis I laver filmen i 3D, kan I også bruge små legetøjsfigurer og klodser. Prøv teknikken af, så børnene er fortrolige med appen.
- Udveksling:** Præsenter jeres historie, baggrunde og figurer for hinanden. Lad børnene beskrive, hvad der skal fortælles med netop deres film.
- Fordybelse:** Filmen skal nu produceres. Dvs. at der er brug for, at scenografierne kan stå fast samme sted i al den tid, som det tager at skabe en film ved at bevæge karaktererne i bittesmå ryk og tage billeder undervejs. Tag dette med i overvejsen, når I planlægger forløbet. Er jeres lokaler egnede til, at optagelserne finder sted over flere dage? Eller skal I satse på én dags koncentreret arbejde?
Husk gerne at dokumentere processen med fotos eller video.
- Præsentation:** Så er det tid til popcorn! Invitér forældre eller naboklassen til filmfremvisning og udvid gerne oplevelsen med popcorn og måske børnenes egne filmplakater og billetter. Det er en stor oplevelse for børn at have lavet deres egen film, og premieren må gerne understrege det store arbejde.
- Evaluering:** Tal bagefter med børnene om processen. Hvordan var det at arbejde med filmappen, og hvordan blev resultatet i forhold til de første skitser og ideer? Hjælp børnene med at få tegninger og fotos samlet i en mappe – fysisk eller digitalt.

I skal bruge: Karton, farver og sakse til baggrunde og 2D figurer. Til 3D film skal I også bruge figurer – enten legetøj I allerede har eller nogle lavet af modellervoks (fx af typen Smeedi Plus, som ikke bliver for blød). Af teknisk udstyr skal I bruge en iPad med holder. Har I ikke en særlig holder til formålet, kan I fastgøre jeres tablet til en taburet stillet hen over opstillingen (2D) eller bygge en holder af for eksempel LEGO-klodser til at sætte jeres tablet lodret i (3D). Se eksempler på dfi.dk. Sørg for godt kunstigt lys i rummet.

Bonusinfo: Hvis I optager fortællingen som flere små film, kan I til sidst sætte filmbidderne sammen og gemme dem som én film. Hvis I har brugt *Film-X Animation*, skal I eksportere filmene til en computer og for eksempel anvende *iMovie* eller *WeVideo* på *Skoletube* til at redigere dem sammen. Filmen kan lagres på *YouTube*, så I let kan dele den med andre.

Andre aktivitetsforslag

Kig-kasser

Genlæs stederne, hvor soldatens boliger præsenteres. Saml en masse genbrugsmaterialer, for eksempel emballage og gavepapir m.m. hjemmefra, og byg jeres egne kig-kasser, hvor man kan kigge ind og se både det fattige kammer og værtshusets allerbedste værelse.

Størrelsesforhold

Tal om størrelsesforholdene i *Fyrtøjet*:

- Rundetårn = 41,55 meter
- Møllehjul = 2,5 meter. 16 ½ møllehjul = Rundetårn
- Tekop = 15 centimeter / 0,15 meter. 16 tekopper = møllehjul. 277 tekopper = Rundetårn
- Barn på ca. 6 år = 120 centimeter / 1,2 meter. 2 børn = møllehjul. 35 børn = Rundetårn.

Kig eventuelt sammen på hjemmesiden rundetaarn.dk. Tag en rulle snor og mål Rundetårns i alt 41,55 meter op. Gå dernæst udenfor og vis med snoren, hvor langt det er. Forestil jer, hvor stor eventyrets tredje hund må være!

Sprællemænd

Lad børnene tegne og klippe deres egen sprællemænd med enten soldaten eller en af de andre karakterer fra *Fyrtøjet*. Torso, arme og ben skal tegnes og klippes ud hver for sig. Brug kraftig karton, snor, perler og prøveposeclips. Find en samlevejledning til sprællemænd på sprogsporet.dk.



Forslag til supplerende læsning med børnene

- Hans & Grethe
- De tre Bukke Bruse

Hjemmesider

- *Film-X Animation*: <https://www.dfi.dk/laering-og-formidling/boernehaver/film-x-animation>
- *Digitalt – det er for børn*: <https://digitale-born.vejle.dk/>
- *Rundetaarn – Et levende vartegn for København siden 1642*: <https://www.rundetaarn.dk/>

Find mere inspiration til din praksis her

- Bennyé D. Austring og Merete Sørensen: *Æstetik og læring : Grundbog om æstetiske læreprocesser* (2006)
- Erika Brandt, Jette Aabo Frydendahl, Stine Liv Johansen m.fl.: *Digital pædagogik* (2015)
- Stig Broström, Kristine Jensen de López og Jette Løntoft: *Dialogisk læsning i teori og praksis* (2012)
- Janne Højrup Nielsen og Søren Fanø: *I begyndelsen var billedet : om billedlitteratur og formidlingen af den* (2020)
- Marlene Vorborg Jensen, Mette Eiersted og Rasmus Max Byriel Andersen: *Digitale børnefællesskaber : Leg og læring med digitale medier i vuggestue og børnehave* (2015)
- Peter Worley: *Tænk højt med dine elever : 25 sessioner der får hele klassen med* (2019)



Sammen om Skolestart er støttet af Slots- og Kulturstyrelsen og er et samarbejde mellem Bibliotekernes Sprogspor og Dan sklærereforeningen. Se mere på sprogsporet.dk/sammen-om-skolestart

Illustrationer: Gunhild Rød ©Dan sklærereforeningens forlag