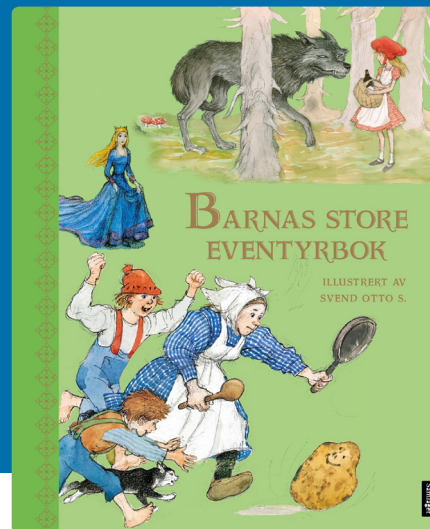


Bok på 1-2-3



Fyrtøyet

Av H.C. Andersen. Nynorsk omsetjing ved Maria Parr.
Illustrasjonar av Svend Otto S.

Tverrfagleg undervisningsopplegg for barnetrinnet 5.-7., med vekt på norskfaget. Å utvikle digital kompetanse er vektlagt. Undervisningsopplegget finn støtte i verdier og prinsipp for grunnskuleopplæring.

Tid: 90 minutt +

I *Barnas store eventyrbok* har Maria Parr omsett mange kjende eventyr til nynorsk: Bukkane Bruse, Raudhette, Fyrtøyet, Pannekaka, Bymusikantane frå Bremen, Mannen som skulle stelle heime, Den stygge andungen og Tornerose.

Boka er illustrert med dei kjende illustrasjonane til Svend Otto S, og det er store, fine illustrasjonar som eignar seg godt både når ein skal lese med barnet på fanget og når ein skal lese for ei gruppe barn.

Maria Parr har omsett boka og understrekar at det var viktig at språket var nær det munnlege språket. – Eventyr skal ligge godt i munnen, for det er der dei høyrer heime, seier Maria Parr.

Dette undervisningsopplegget går i djupna på eventyret «Fyrtøyet» av H.C. Andersen.

Utstyr og førebuing

- Kople opp pc med tilgang til nett og prosjektør. Finne fram eventyret.
- Ein iPad med iMovie. Kostyme, sminke, rekvisittar, scenografi.

Formål etter læreplanen frå 2020

Norsk

- Prøve ut skiving av tekstar på sidemålet nynorsk
- Bruke lesestrategiar tilpassa formålet med lesinga
- Presentere faglege emne med og utan digitale ressursar
- Lytte til og vidareutvikle innspel frå andre og grunngi eigne standpunkt i samtaler
- Reflektere etisk over korleis eleven framstiller seg sjølv og andre digitalt
- Leike med språket og prøve ut ulike verkemiddel og framstillingsmåtar i munnlege og skriftlege tekstar
- Skrive tekstar med tydeleg struktur



1 Før lesing

(20 minutt)

- Kven er H.C. Andersen? Han var ein dansk forfattar og diktar. Han var fødd i 1805 og døydd i 1875. Han er verdskjend for eventyra han har skrive.
- Kva ulike eventyrsjangrar finst: Folkeeventyr og kunsteventyr. Kunsteventyra har ein namngjeven forfattar. H.C. Andersen skreiv kunsteventyr. Eventyra er ved første augekast romantiske, men er også sjølvbiografiske og har djupne til refleksjon og kunnskap.
- Kva eventyr av H.C. Andersen kjenner de til? Prinsessa på erta, Tommelise, Den vesle havfrua, Keisarens nye klede, Den standhaftige tinnsoldat, Ole Lukkøye, Den stygge andungen, Nattergalen, Den vesle jenta med svovelstikkene, Sølvskillingen osv.
- Kva er fyrtøy? Fyrtøy er reiskap til å få fram eld med. Dei vanlegaste typene er gnistfyrtøy, gnidingsfyrtøy, kjemiske og elektriske fyrtøy.
- Kven ser vi på oppslaget før eventyret byrjar? Kva gjer han? Eventyret «Fyrtøyet» er skrive i 1835. Vi ser ein soldat med ei uniform. Han går raskt, målretta og stolt framover i eit landskap.
- Kva kunstmetoder er nytta i illustrasjonane? Lett teikning og tradisjonell akvarell.
- Læraren fortel om illustratøren: Svend Otto Sørensen (1916–1996) var ein dansk teiknar, illustratør og forfattar. Han vart særleg kjend for sine teikningar i akvarellstil i ei rekke biletbøker for barn, mellom anna fleire eventyr av H.C. Andersen og Brødrene Grimm. I 1978 fekk han H.C. Andersen-medaljen for det omfattande arbeidet sitt.



Utsnitt frå boka, teikna av Svend Otto S.

2 Lesing (25 minutt)

Les eventyret for klassen, og vis det samstundes på smarttavle. Ta dykk god tid, ver i noet, sjå og opplev eventyret og illustrasjonane saman. Stopp opp, ta pausar der det er naturleg. Kva kjensler og opplevingar gir eventyret eleven?

3 Etter lesinga (45 minutt)

No skal klassen få gå i djupna på eventyret. Her er nokon forslag til spørsmål de kan undersøke. Her er også forslag til analysesvar.

- Kva handlar eventyret om (kort fortalt)? Kven er dei sentrale karakterane? Kva er den sentrale konflikten eller problemet i eventyret?
- Korleis er handlinga bygd opp? Eller korleis utviklar handlinga seg?
- Korleis er eventyret fortalt? Kven fortel eventyret? Kva synsvinkel brukar forteljaren mest? Korleis fungerer dette for deg?
- Korleis er miljøet/miljøa i eventyret? Kva gjer miljøet/miljøa i/for eventyret?
- Korleis vil du beskrive karakterane i eventyret?
- Kva språklege verkemiddel kan vi finne i eventyret? Kva funksjon har desse verkemidla i eventyret?
- Er det nokon viktige motsetningar i eventyret? Kva tema eller problem får fram motsetningane?
- Er det nokon ting, namn eller ord som har ei symbolsk tyding i eventyret? Kva tyding kan ligge i symbolet?
- Kva karakteristiske eventyrtrekk kjem fram i eventyret? Korleis verkar desse kjenneteikna i fortellinga?
- Høyrer eventyret til i ein bestemt undersjanger? (til dømes folkeeventyr eller kunsteventyr). Korleis kan ein sjå at eventyret høyrer til den undersjangeren?
- Kva er dei sentrale temaa i eventyret? Kva kan budskapet i eventyret vere?
- Korleis kan du tolke heile eventyret? Kva kan eventyret seie noko om? Til dømes om temaet, problemstillinga, budskapet eller liknande.



Utsnitt frå boka, teikna av Svend Otto S.

«Fyrtøyet» handlar om ein soldat som kjem gåande etter å ha vore i krig. På vegen møter han ei heks. Ho viser han ein stor, hól trestubbe som gøymer stor rikdom. Det einaste ho krev, er at han tek med opp eit fyrtøy som ligg i botnen av treet til henne. Nede i trestubben sit tre hundar. Den eine er større enn den andre, og alle tre passar på kvar sin skatt. Då soldaten kjem opp drep han heksa fordi ho ikkje vil fortelje kva fyrtøyet kan brukast til. Han har fått med seg så mange pengar han kan bere opp av stammen.

Når soldaten kjem inn til byen, brukar han raskt opp alle pengane sine. Når han er botnskrapa, tenner han eit lys med fyrtøyet sitt. Det gjer at ein av hundane kjem fram. Igjen får han pengar, sidan hundane kan hente skattar for han.

Soldaten får høyre om ei prinsesse som er veldig vakker. Han kan ikkje få sjå henne, men han bruker hundane til å hjelpe seg. Ein av hundane hentar prinsessa om natta, slik at soldaten får sjå henne. Dette gjentek soldaten, og til slutt vert det heile oppdaga av kongen og dronninga.

Soldaten vert dømt til døden. Som eit siste ønske ønsker soldaten å få tenne seg ei pipe. Han tenner fyrtøyet, og hundane reddar han frå døden. Til slutt vert alle imponerte av soldaten. Han vert gift med prinsessa og lever lykkeleg alle sine dagar.

Fakta:

Sjanger, forfattar, årstal: Kunsteventyr av H.C. Andersen frå 1835.

Tid og miljø:

Om lag i samtida det er skrive i. Det er ikkje så enkelt å seie over kor lang tid eventyret strekker seg i tid. Soldaten rekk å bruke opp ein stor sum pengar og etablere seg i byen han slår seg ned i. Noko av det første som blir nemnt, er at soldaten er fattig. Vi veit då at han er i eit lågststående samfunnslag.

Personkarakteristikk:

Vi kjenner til soldaten sine tankar og kjensler. Dette er vanleg i kunsteventyret. Soldaten kjem som fattig. Han er sta og grådig. Han vil ikkje nøye seg med pengar, han ønsker også fyrtøyet. Han er også nyfiken og vil ikkje bli lurt. ... «sei meg kva du skal med det straks, elles dreg eg ut sabelen og hogg hovudet av deg!» (s. 66); her kan vi sjå soldatens nyfikne og motvilje mot menneske som ikkje vil fortelje han det han gjerne vil vite. Soldaten er materialistisk og meiner at livet hans vil bli betre berre han blir rik. Når han vert rik, får han også mange venner. Og han er likeglad til at dei er der berre for pengane hans. Han er berre glad at dei er der. Soldaten meiner han kan gjere alt fordi han er materialistisk rik.



Utsnitt frå boka, teikna av Svend Otto S.

Mellom anna hentar han prinsessa slik at han kan kysse henne kvar kveld. Kongen og dronninga forsøker å straffe han, men då er han lur og kallar på hundane. Det endar med at han vinn prinsessa og kongeriket. Soldaten har ikkje personleg utvikling. Han er og blir grådig.

Komposisjon:

Forteljarreglar i «Fyrtøyet»:

- Subjektet er soldaten
- Hjelparar: 3 hundar, som fleire gongar gir han gåver/ønske.
- Objektet (forteljinga si gåve/mål) er prinsessa
- Motstandarar: Kongen og dronninga
- Mottakar er soldaten

Forteljaravvik i «Fyrtøyet»:

- At kongen og dronninga er motstandarar

Dei episke lovene:

- Kronologisk handling
- Totalsloven: berre vekt på to karakterar og éin dialog samstundes
- Motsetningslova: ung/gammel, god/dårleg, mann/kvinne
- Tretalslova: 3 hundar, 3 netter, 3 rom
- Innleiingslova: Roleg innleiing, deretter bygger forteljinga seg opp
- Kvilelova: Avrunding som er endeleg og idyllisk

Forteljaren og språket:

- 3. person allvitande
- Språket avspeglar tidsepoken. Nynorsk moderne omsetjing
- Dialogprega
- Det er eit levande språk, som også beskriv omgjevnadane
- Det er ein pedagogisk forteljarstil (tydeleg og kronologisk)

Fortolking:

Eventyret handlar i stor grad om makt og materialisme. På slutten av eventyret får vi vite meir om prinsessa sitt forhold til prinsen: «det kunne ho like» (s. 87), «og hundane ... gjorde store auge» (s. 87). Prinsessa gifta seg med han på grunn av pengar og for å bli dronning. Soldatens tankegang viser temaet i eventyret: at mennesket sin status er avhengig av økonomi. Soldaten får venner etter kvart som den sosiale statusen stig. Men like raskt som dei kjem, fer dei. «Derfor fekk han mange venner som alle sa at han var slik ein kjekk kar, ein skikkeleg kavalier, og det likte soldaten godt» (s. 69–70). «... og ingen av vennene hans kom oppom, for det var så mange trapper å gå» (s. 70).



Utsnitt frå boka, teikna av Svend Otto S.

Konklusjon:

«Fyrtøyet» er eit kunsteventyr av H.C. Andersen frå 1835. Eventyret kan spegle Andersens samtid og liv. Han sjølv steig i samfunnsstigen. Eventyret er ei klassisk dannelsesfortelling (utan helt). Mellomaldermiljøet er eit klassisk trekk frå romantikken.

Vi kjenner til kjenslene og tankane til soldaten. Soldaten er materialistisk og meiner at livet hans vil bli betre om han blir rik. Han har inga personleg utvikling gjennom eventyret; han går frå å vere grådig – lærer ikkje av feila sine – og er framleis grådig ved slutten av eventyret. Soldaten er subjektet i fyrtøyet. Hjelparane til soldaten er dei tre hundane. Objektet er prinsessa, og motstandarane er kongen og dronninga. Hundane kan også verte sett på som givarar, og soldaten mottakar. Forteljaren er 3. person allvitande. Språket er omsett frå dansk til nynorsk, og er munnleg prega. Soldatens naive/dumme/dårlege tankar og handlingar, og språket, speglar temaet: at menneske sin status er avhengig av økonomi. Dette kan ein diskutere historisk og i vår samtid; lokalt, nasjonalt og globalt.

4 Aktivitet

Gjenskap eventyret i iMovie

Digitale eigenskapar inngår i alle fag, og ulike kompetansemål legg til rette for at elevane kan vere kreative med ulike verktøy. Her kan elevane få lage ein film sjølv! Ved hjelp av analysen kan klassen utarbeide eit manus/storyboard som dei filmatiserer gjennom iMovie. Stolpemanus er også mogleg. Då improviserer ein fram handlinga innanfor nokon stikkord.

Appen iMovie er eit enkelt redigeringsverktøy som du finn på iPad/iPhone/Mac.

Elevane får her fordjupe seg i å sjå fleire ting i samanheng, til dømes korleis lydeffektar, musikk og klipping spelar inn på kvarandre.

I tillegg er det viktig å ha ein god plan (også med tanke på tid, slik at ein ferdigstiller produktet og unngår at filmen vert langtekkeleg og keisam) før ein startar å filme. Samstundes som ein må klare å sjå moglegheiter og løysingar når ein møter utfordringar.

I iMovie kan du importere eigne videoklipp og bilete, eigne lydeffektar og eigen musikk som du kan sette saman til ein film. På internett er det fleire introduksjonsfilmar av programmet.

4 Aktivitet

Gjenskap eventyret i iMovie

Av audiovisuelle effektar kan ein mellom anna

- legge på effektar på bilete eller videoklipp
- sette inn ulike overgangar mellom bilete og videoklipp
- bruke tittelbilete eller rulletekst i filmen (her kan det vere føremålstenleg å arbeide prosessbasert med nynorsk rettskriving)
- legge inn lydeffektar som passar til det visuelle.

Tilpass undervisinga til grupper. Ta stilling til kostyme, sminke, rekvisittar, scenografi inne/ute og fordeling av roller/ansvar. Skal eventyret vere autentisk eller spegle samtida? Korleis skrive og formidle nynorsk godt (vurder opp mot dialekt)? Arbeid med rolle og samspel, tilstadevering. Spel kvarandre gode, alle roller er like viktige. Ha fokus der det er fokus. Ta dykk tid og gjer dykk flid. Vis fram produktet og lag filmpremiere. Ikkje spar på krutet og kreativiteten! Som lærar styrer du skuta autoritativt og legg til rette for eit minne for livet. Lykke til!

Døme på skisse/struktur på manus/storyboard:

	Scene	Scene	Scene
Kva skjer:			
Kven er med:			
Rekvisittar:			

Tilleggsressursar:

Eventyret legg også til rette for å arbeide med personleg økonomi i matematikkfaget, etikk i KRLE og historie i samfunnsfag.

- Skriv eit absurd eventyr:
<https://nynorsksenteret.no/uploads/documents/Eit-eventyrleg-eventyr.pdf>
- Skrivestartarar som kreativ inspirasjon:
<https://skrivesenteret.no/ressurs/skrivestartarar-som-skriveinspirasjon/>
- Munnleg forteljing – ein måte å få menneske saman (bloggtekst):
<https://nynorsksenteret.no/blogg/munnleg-forteljing-ein-mate-a-fa-menneske-saman>
- Den vaksne mellom boka og barnet:
<https://nynorsksenteret.no/barneskule/lesing/den-vaksne-mellom-boka-og-barnet>

Kjelder:

Store Norske Leksikon: H.C. Andersen. Svend Otto Sørensen. Fyrtøy