

Eventyr

Elementer: genrer, problembaseret læring, samarbejde, læse- og skrivestrategier

- Kursisterne præsenteres for forskellige eventyr, så de lærer genren at kende
- Eventyrenes typiske kendetegn gennemgås
- Kursisterne præsenteres for Idekataloget for Eventyr som input til skriveprocessen
- Kursisterne inddeles i grupper
- Grupperne skal skrive et eventyr, hvor ræven er en af figurerne
- Grupperne bytter eventyr og understreger typiske kendetegn på eventyr og kommer med forslag til ændringer
- Grupperne skriver videre på deres eventyr, og sproglige fejl rettes
- Eventyrene læses op eller publiceres på anden måde



Typiske kendetegn på eventyr

- Ubestemt tid. Starter for eksempel med «Der var engang...»
- Magiske elementer i eventyret –fx kan træer og dyr snakke
- Magiske tal – 3 prøver, 7 hjælpere eller lignende
- Få personer med i handlingen
- Gentagelser
- Vanskeligheder - udfordringer - klimaks - mål
- Arketyper, personerne er enten gode eller onde, meget rige eller meget fattige
- Kamp mellem en helt og en, som har meget magt
- Lykkelig slutning, gerne med en morale

Idékatalog til eventyr

- Hvad skal eventyret handle om?
- Hvor mange personer skal være med i eventyret?
- Hvad skal personerne hedde?
- Skal dyr, planter eller andre væsner være med i eventyret?
- Skal eventyret være i ubestemt tid?
- Skal eventyret foregå et ubestemt sted?
- I hvilket miljø skal handlingen foregå?
- Skal eventyret have en helt eller en heltinde?
- Er der nogen onde personer i eventyret?

- Skal nogen ud at rejse?
- Bliver nogen sat på prøver?
- Skal helten eller heltinden have en eller flere gode hjælpere?
- Skal der være kamp mellem gode og onde kræfter i eventyret?
- Skal der bruges magiske tal – 3, 7, 9 eller 12?
- Skal der være gentagelser i eventyret?
- Hvilke overnaturlige elementer skal med?
- Hvordan skal eventyret slutte?
- Skal eventyret have en morale?
- Er der andre elementer, der skal med i eventyret?