

H.C. Andersens Hus

Nye, gamle eventyr: Et lydbaseret efterbehandlingsmateriale

I forlængelse af jeres besøg i H.C. Andersens Hus, hvor I oplevede forløbet "Nye, gamle eventyr", får I her et lydbaseret efterbehandlingsmateriale bestående af to forløb. Med kombinationen af finurlige opgaver og spændende lydtæpper ønsker vi at skabe et levende rum på skolen, hvor eleverne kan lade sig inspirere og skabe ligesom Andersen gjorde det. Forløbet i sig selv kræver kun få ting og stort set ingen forberedelse fra underviseren.

Efterbehandlingsmaterialet består helt konkret af to uafhængige forløb som begge er lavet som individuelle lydfiler af cirka 30 minutters varighed, hvor eleverne bliver guidet igennem tre aktiviteter pr. lydfil. Forløbene hedder:

- 1) At blive inspireret som Andersen
- 2) At skabe som Andersen

I behøver ikke at gennemgå begge forløb, men hvis I ønsker at prøve begge forløb, så anbefaler vi, at I starter med lydfil 1 (At blive inspireret som Andersen) og herefter lydfil 2 (At skabe som Andersen):

- **Generel forberedelse:** Du skal bruge noget at afspille lydfilen fra, samt højttalere, så hele klassen kan lytte til lydfilen samtidig.
- **Lokale:** Vi anbefaler, at I bruger et lokale hvor alle eleverne kan sidde på stole ved borde, og hvor eleverne har lidt plads omkring sig – det kan fx være klasseværelset.
- **Forløbenes indhold:** I oversigten nedenfor kan du få et overblik over forløbenes indhold og information til dig som underviser. Som eksempel skal du i lydfil 2 (At skabe som Andersen), have enkelte ting klar inden I starter lydfilen og begynder på forløbet. Du behøver ikke at lytte lydfilerne igennem, inden du bruger forløbene, du kan blot orientere dig i nedenstående oversigt.

Rigtig god fornøjelse!

Dette lydbaseret efterbehandlingsmateriale er støttet af H.C. Andersen Fonden udviklet og bearbejdet af:

H.C. Andersens Hus

Sans1

Filosofi i Skolen, Syddansk Universitet

Introduktion til underviseren
Forløb 1: At blive inspireret som Andersen

<i>Starttid i lydfilen</i>	<i>Øvelsens varighed</i>	<i>Indhold</i>	<i>Forberedelse</i>
00:00:00	Ca. 2 minutter	Introduktion Fortælleren introducerer sig selv og den lyd som afspilles, når eleverne skal lytte til fortælleren, og når en ny øvelse begynder.	Ingen forberedelse
00:02:14	Ca. 6 minutter	Kig på dine hænder! Eleverne skal hver især og i fællesskab bruge deres hænder til at lave øvelser og levendegøre små historier, som bliver fortalt. Formål: Se detaljer, besjæle, finde på historier ud fra det forhåndenværende.	Ingen forberedelse
00:07:35	Ca. 7 minutter	Helten Fortælleren fortæller nogle små historier om helten der levendegøres af klassens underviser. Eleverne skal bruges deres fantasi og forestillingsevne til at visualisere disse historier. Formål: Forestillingsevne, fantasi, visualisering af narrativer, pludselige skift.	Som underviser skal du agere som helten. Du bliver bedt om at stille dig i lokalet, så alle eleverne kan se dig, hvorefter der bliver fortalt nogle korte historier med dig som hovedperson. Du må meget gerne spille med og mime så det passer til de små historier.
00:13:52	Ca. 11 minutter	Sagnet om Hagbro Kro Fortælleren fortæller folkesagnet Hagbro Kro fra Just Mathias Thiles Danske folkesagn. Eleverne bliver sat i rollen som hovedpersonen i historien og får løbende instruktioner til bevægelser undervejs. Formål: Andersens brug af folkesagn, forestillingsevne, se og oplev verden fra et bestemt perspektiv.	Som underviser kan du deltage aktivt i øvelsen sammen med eleverne.
00:25:55	Ca. 1 minut	Afslutning Fortælleren runder forløbet af.	Ingen forberedelse

Introduktion til underviseren
Forløb 2: At skabe som Andersen

<i>Starttid i lydfilen</i>	<i>Øvelsens varighed</i>	<i>Indhold</i>	<i>Forberedelse</i>
00:00:00	Ca. 2 minutter	Introduktion Fortælleren introducerer sig selv og den lyd som afspilles, når eleverne skal lytte til fortælleren, og når en ny øvelse begynder.	Ingen forberedelse
00:01:58	Ca. 6 minutter	ABCdarie Fortællerne siger alle bogstaverne i alfabetet langsomt efter hinanden, hvor eleverne skal tænke sig til et ord der starter med de respektive bogstaver. Eleverne må gerne sige hvilket ord de finder på i munden på hinanden, men kun ét ord pr. bogstav. Formål: Brainstorming, metode, association, sætter fantasi i gang, inspirationsøvelse	Ingen forberedelse
00:07:53	Ca. 5 minutter	Nye ord Fortællerne præsenterer i alt tre mærkelige sammensatte ord for eleverne (ét ord ad gangen), som de først skal tænker over hvad kunne være og derefter snakke sammen med deres sidekammerater om. Formål: Kreativitet, forestillingsevne, begrebsafklaring	Ingen forberedelse
00:13:06	Ca. 19 minutter	En eventyrlig lydcollage Elever skal fortælle en ny historie som collage på bagsiden af det hæfte, de har fået med hjem fra museet. Som inspiration til at skabe den nye historie, skal eleverne bruge det lydtæppe, som fortælleren afspiller i lydfilen. Lydtæppet varer cirka 15 minutter. Formål: Finde inspiration, lytte, kreativitet, skabe fortællinger	Inden du starter dette forløb (altså inden introduktionen), skal eleverne have uddelt følgende, som blot skal ligge klar på deres borde. Fortælleren siger til, når eleverne skal bruge disse ting: <ul style="list-style-type: none"> • Deres collage fra museet • 3-5 billeder fra museet • Saks

			<ul style="list-style-type: none"> • Limstift <p>Hvis nogle elever ikke har været med på museet eller har mistet deres collage, så kan de bruge blankt papir. I stedet for de billeder, I har fået med fra museet, kan også bruges avisudklip, reklamer eller andre illustrationer.</p>
00:32:27	Ca. 1 minut	<p>Afslutning og oprydningssmusik</p> <p>Til sidst vil der være ca. 1 minuts musik, hvor eleverne kan rydde op efter deres arbejde med collagen.</p>	Ingen forberedelse

H · C
ANDERSENS HUS