

# UNDERVISNINGSMATERIALE

Sæson 2012 - 2013



Østenfor Sol og Vestenfor Måne

## Introduktion

Dette undervisningsmateriale er udarbejdet til brug i indskolingen og til de yngste klasser på mellemtrinnet. Hæftes opgaver og dramaøvelser er tænkt som et eventyrforløb i dansk og drama, der strækker sig over 10 - 12 lektioner. De kan dog bruges selvstændigt i vilkårlig rækkefølge. Materialet indeholder en blanding af arbejdsider, der kan kopieres direkte til elever og sider, der er tænkt som lærervejledning og inspiration.

Vi håber, at vi med dette materiale kan være med til at give elever og lærere en sjov og kreativ oplevelse i arbejdet med drama og eventyr.

Rigtig god fornøjelse!

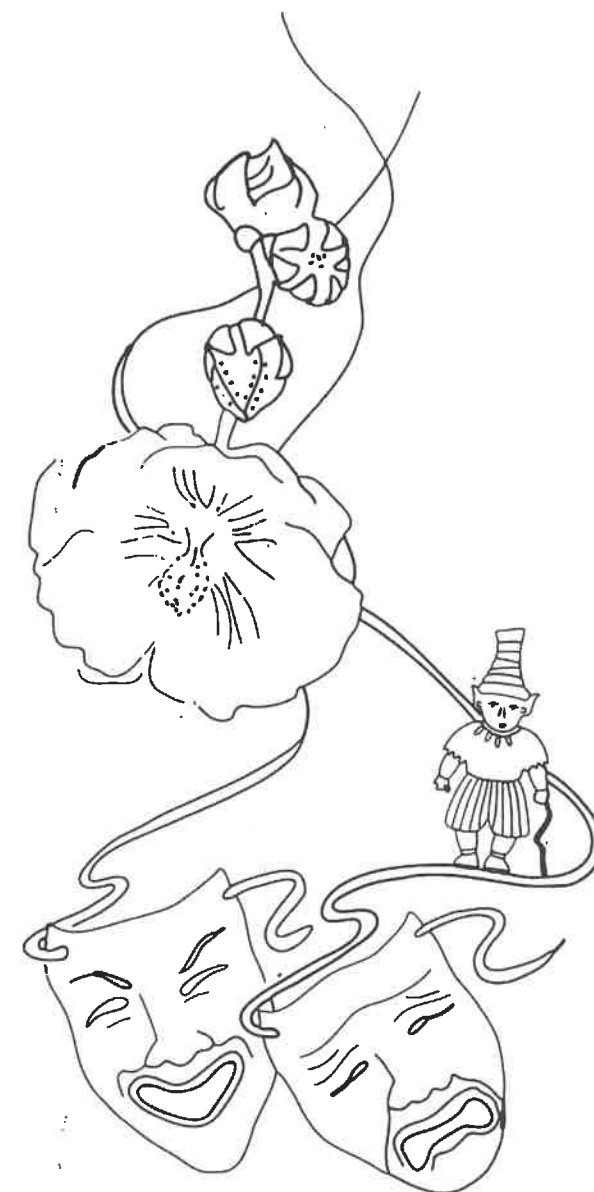
---

## Praktiske informationer

Book gerne et stort lokale til dramaundervisningen. Så er der mere plads til skæve, skøre og fantasifulde indslag.

Hvis I oplever, at eleverne er glade for drama og I savner inspiration til fremtidig undervisning, kan I læse om vores teaterworkshops for skoler på:

[www.anemoneteatret.dk/teaterworkshops-for-boern-anemone-teatret.html](http://www.anemoneteatret.dk/teaterworkshops-for-boern-anemone-teatret.html)



Tekst: Mette Andréé

Grafisk tilrettelæggelse og illustrationer: Merete Høeg Laursen

## LIDT OM EVENTYRFORTÆLLINGEN

### Tid/sted

Eventyr kan foregå hvor som helst og i hvilken som helst tid. Det starter ofte med "Der var engang..." og stedet kan være "Østenfor sol og Vestenfor måne" eller et hvilket som helst fantasiland. Man ved sjældent, hvor lang tid der går fra starten til slutningen af et eventyr. Ofte går der bare "lang tid", og selvom Tornerose sov i hundrede år, var hun stadig ung og smuk, da hun vågnede!

### Drama/psykologi

I eventyr er der altid store problemer, der skal overvindes, og personer der udsættes for farer og ulykker. Men ét er sikkert. Det gode sejrer altid til sidst, uanset hvor sort det ser ud. Man er aldrig i tvivl om, hvem der er den gode og den onde. Eventyr foregår på et psykologisk-ikke naturalistisk plan og forsøger med dets fortælling at lære os, hvordan vi skal leve vores liv. Hvordan vi har ansvaret for at handle og gøre en indsats, hvis vi ønsker en forandring. Derfor hører vi aldrig om hovedpersoner, der sætter sig ned med hænderne i skødet. De rejser ud, bliver klogere og mere erfarne og er blevet "voksne", når de vender hjem. Personerne er ikke naturalistiske og komplekse.

### Symbolik

Eventyr er fyldt med symbolik. I "Østenfor sol og Vestenfor måne" spiller det for eksempel en vigtig rolle, når østen, vesten, sønden og til sidst nordenvinden hjælper pigen frem til slottet, hvor hun finder sin prins. Tal har også en symbolsk betydning. Tretallet er det mest udbredte talsymbol i eventyr, hvor der kan være tale om tre brødre/ søstre, tre prøver (modenhedsprøver), tre hjælpende dyr/magiske redskaber eller tre handlingsfaser: hjemme, ude og hjemme. Ligeledes er 7 og 12 brugte talsymboler: Ugens syv dage, 12 måneder og 12 disciple.



## HVAD ER ET EVENTYR?

Find de 4 eventyrspørgsmål og læs dem højt i gruppen. Snak om, hvad svarene er? Der findes ikke kun et svar, så kom gerne med flere forslag.

Hvad symboliserer hek-sen?

Hvad symboliserer hvid-bjørnen?

Hvad sker der med pigen igennem eventyret?

Hvordan hjælper stenen, træet og ræven pigen til at nå sit mål?

Her skal du bruge din fantasi og måske lidt tryllestøv! Tegn og fortæl, hvorfor din figur eller ting er magisk?

