

DANSK – LAV EN TEGNESERIE 4.-5. KLASSE



Udeskole om de danske dyr

FREDENSBORG NATURSKOLE
NATUR, OPLEVELSER OG UNDERVISNING



Fag: Dansk

Periode: Hele året

Tid: ca. 3-4 timer på Naturskolen

Sted: Planteavlsstationen og egen skole

DE DANSKE DYR – EN TEGNESERIE

Genren tegneserie kan gribes an på flere måder, her er det med en fælles oplevelse på Fredensborg Naturskole, som danner rammen om dette forløb, hvor der i udeskole- arbejdes med tanken om hjemme- forberedelse, ude- besøg på Naturskolen og hjemme behandling af input fra besøg.

I forløbet samarbejder eleverne i grupper omkring indsamling af dyr og at få ideer til handlingen i en skrive/tegneproces. De arbejder efterfølgende enkeltvis, når tegneserien skal skrives.

Børn kan have svært ved at finde ideer til at komme i gang med til et skriveforløb. Dette forløb skulle gerne gavne eleverne i idegenereringen. Det at have noget at skrive/tegne om, og som de selv har oplevet, motiverer ofte børnene, og det skærper deres fokus, samt muligheden for at følge opgaven fantasifuldt til dørs.

PÅ SKOLEN- 2 LEKTIONER

Intro tegneserie

Eleverne introduceres til genren tegneserie,

En tegneserie er en historie, der er fortalt af små sammenhængende billeder. Der skal mindst to billeder til, for at man kan kalde det for en tegneserie Genren dækker over en bred vifte af undergenre.

Fantasy

Filosofisk

Gys og gru

Karikatur

Krimi

Manga

Satire / politik

Superhelte

Science fiction

Underholdning (humor fx "Asterix" eller "Anders And", romantik, m.m.)

For at spore eleverne ind på det, der skal arbejdes med på Fredensborg Naturskole, kan eleverne præsenteres for klip fra Minuscule <https://www.youtube.com/watch?v=5Fn5OGThIjc>

DANSK – LAV EN TEGNESERIE 4.-5. KLASSE



FREDENSBORG NATURSKOLE
NATUR, OPLEVELSER OG UNDERVISNING

Udeskole om de danske dyr

Eleverne skal vide at

- en tegneserie beskriver en meget kort tidsperiode af en episode
- en episode som regel foregår på samme tid og sted og er en afsluttende historie
- en kort tegneserie i få billeder kaldes en stribe
- en stribe består kun af en episode
- pointen kommer i sidste billede

Grafiske elementer

I en tegneserie bruges der ofte grafiske elementer til at forklare ting, som normalt ikke kan ses/høres på et billede. Fx kan det være det, som figurerne siger eller tænker, eller det kan være bevægelser eller lyde.

Taleboble

Fortæller hvad en figur siger



Tænkeboble / drømmeboble

Fortæller hvad en figur tænker eller drømmer



Hviskeboble

Fortæller hvad en figur tænker



Lyd- og råbeboble

Viser en høj lyd. Fx et råb, en eksplosion, et slag, el. andet.



Tekstfelt

Forklarer vigtige ting, for at læseren kan forstå handlingen - fx tidsspring og steder.

Tekstfelter kan også bruges som fortæller, der forklarer personernes tanker og handlinger.

Følelsesmarkering

Bruges til at vise følelser fra en af tegneseriens figurer - både fysiske og psykiske følelser. Følelsesmarkeringerne vises her som dråber, men kan se ud på mange måder, som fx streger, trekanter, lyn el. andet.



Bevægelsesstreger

Bruges til at vise en bevægelse, men kan også være vind eller mindre bevægelser som fx en telefon, der ringer.

Lyddord

Ord der beskriver en lyd. Kan både være inde i en boble eller stå alene.

GRRRRR!
BUM!
BIP BIP

DANSK – LAV EN TEGNESERIE 4.-5. KLASSE



FREDENSBORG NATURSKOLE
NATUR, OPLEVELSER OG UNDERVISNING

Udeskole om de danske dyr

OPGAVE PÅ SKOLEN

Eleverne skal finde forskellige tegneserier på biblioteket eller hjemme. De kan måske allerede nu fastlægge, hvilken stil de vil arbejde med.

Se på layout og på, hvordan genren bruger ord og billeder der fortæller handlingen.

Tag en fælles snak ud fra nedenstående spørgsmål

- Hvor kender i tegneseriegenren fra?
- Hvad er karakteristisk for genren?
- Tror I, at genren vil overleve, eller vil den uddø?
- Er der elementer der er gennemgående i de tegneserier I har læst?

Eleverne læser i de indsamlede tegneserier, og det giver måske anledning til en lille snak hjemme ved spisebordet om forældrenes kendskab til tegneserier, som de har læst.

PÅ FREDENSBORG NATURSKOLE

På Naturskolen bliver eleverne introduceret til dagens arbejde.

Eleverne deles i grupper på mellem to og fire.

Det er vigtigt at eleverne får aktiveret sanserne, og arbejder helt nede i jordhøjde. Eleverne får besked på at tage deres mobiltelefon frem inden jagten går ind på at finde dyrene der bevæger sig omkring Planteavlsstationen. Der afsættes et tidspunkt for, hvornår man mødes igen ved et bestemt sted ved Naturskolen.

ELEVEN SKAL

- Finde et dyr i området
- Tage nærbilleder af dyret på levestedet
- Tage billeder af det omgivne område (normalperspektiv)
- Evt. fange dyret, og undersøge det nærmere med lup. Tage et billede, som kan zoomes så flere detaljer kan komme på.

Skitsetegning

Lav nu en skitse af dyret. Den skal være let genkendelig. Er der specielle kendetegn der skal fremhæves, som en klo, et øje eller andet der kan skabe et specielt udtryk. (Ark til skitsetegning af dyr)

Mindmap

Skriv i det udleverede mindmap, hvad der er på stedet omkring dyret (Ideark -mindmap)



Udeskole om de danske dyr

PÅ SKOLEN

Eleverne har nu indsamlet deres materiale på Naturskolen, og skal nu i dansk arbejde med 3 overordnede ting der kobler sig på tegneserie genren. Eleverne arbejder selvstændigt med deres egen tegneserie, og indholdet i denne tegneserie.

Billede, tekst og personer/figurer

Når man skal igang med at arbejde med sin tegneserie, skal man bruge sit mindmap, som man lavede på naturskolen. Derefter skal man tænke over, hvad pointen i historien/fortællingen skal være.

Hvad skal tegneseriens overordnede handling være? Skal den være Sjov? Alvorlig? Belærende? Husk at figurerne i en tegneserie ofte er gode venner i begyndelsen, så bliver de uenige/uenner og så bliver de gode venner igen.

Lav en personbeskrivelse af sin ” hovedperson”:

1. Hvad er det for et dyr?
2. Hvordan ser det/han/hun ud?
3. Hvor bor det/han/hun?
4. Har det/han/hun nogen venner/fjender
5. Har den/han/hun en yndlingsbeskæftigelse (ex græshoppen elsker at spille violin)
6. Hvad med familie
7. find selv på flere kategorier

Herefter skal man lave en miljøstrategi. Brug dine billeder og de ting som er skrevet ned i sit mindmappet.

1. Tid(tid på døgnet og årstid)
2. Hvilke lugte og lyde er der?
3. Hvad er det for et sted?
4. Hvor i naturen foregår historien?(lige over jorden, under jorden eller højt over jorden, på en plante)

DANSK – LAV EN TEGNESERIE 4.-5. KLASSE



FREDENSBORG NATURSKOLE
NATUR, OPLEVELSER OG UNDERVISNING

Udeskole om de danske dyr

Handlingen

1. Hvad er det vigtigste i handlingen/pointen
2. Hvordan skal handlingen starte?
3. Hvad skal der ske ind imellem?
4. Hvordan slutter sin tegneserie?

Opbygningen af tegneserien:

Man skal tænke over om, man vil skrive sin tekst i bobler eller i sætninger under hvert billede. Huske at have en god handling og slutte indenfor det antal billeder, som læreren vælger man skal bruge. Tænk over om hovedpersonen oplever sin verden i frøperspektiv, fugleperspektiv eller – perspektiv. Og at der i et billede altid er en forgrund, mellemgrund og en baggrund.

DANSK – LAV EN TEGNESERIE 4.-5. KLASSE

Udeskole om de danske dyr



FREDENSBORG NATURSKOLE
NATUR, OPLEVELSER OG UNDERVISNING

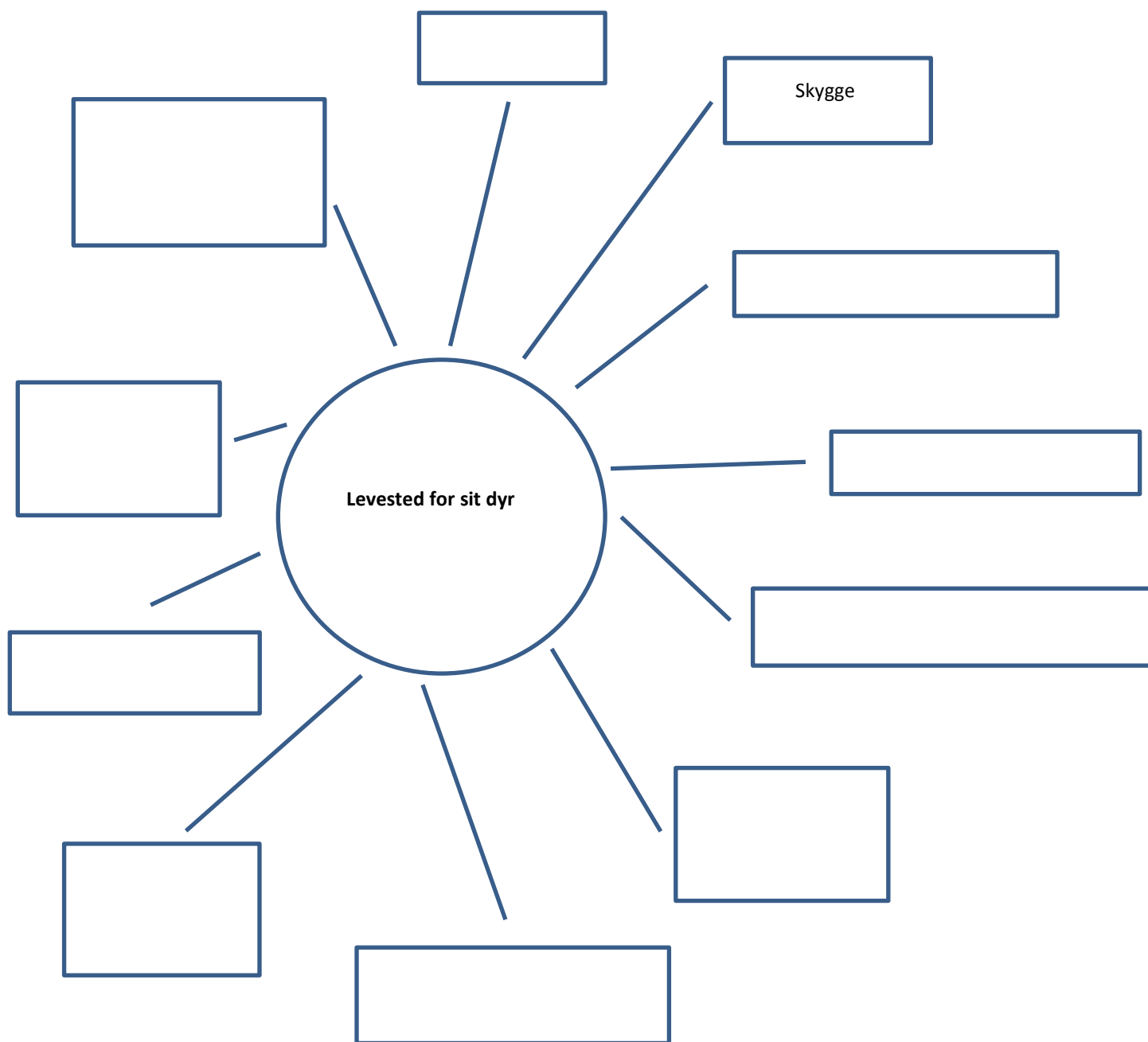
SKITSETEGNING AF DYR

FOKUSPUNKT (nærbillede)

FOKUSPUNKT (nærbillede)



IDEARK - MINDMAP



DANSK – LAV EN TEGNESERIE 4.-5. KLASSE

Udeskole om de danske dyr



FREDENSBORG NATURSKOLE
NATUR, OPLEVELSER OG UNDERVISNING

LAV DIN TEGNESERIE HER
