



Besat

Undervisningsforløb

- et forløb med litteratur og drama i 1. klasse

Forfatter: Dennis Gade Kofod og Kristian Eskild Jensen

Undervisningsforløb: Thomas Roed Heiden og Signe Hofstedt Klastrup

Kofod, D. G. & Jensen, K. E. (2021). *Besat*. Jensen & Dalgaard.

Mål med forløbet

- at eleverne kan fortolke billedbogen 'Besat' (og andre eventyr) gennem æstetiske udtryk
- at eleverne kan deltage i dramatiske spil (rollespil) gennem improvisation

Forløbets længde

8-10 lektioner

Forberedelse

- Læreren skal kende teksten grundigt
- Læreren kan evt. markere spillepladsen i lokale 2 med kraftigt farvet tape
- Bogens billeder skal scannes og kunne vises på smartboard
- Evt. en kappe og en soldaterhat til eventyrsoldaten
- Evt. lidt sminke til når soldaten bliver besat
- Det kunne være godt, hvis der var 2 voksne på i disse dage

Lektioner	Scenografi og hvor	Indhold og aktiviteter
1	Eleverne sidder på faste pladser i klassen	<p>Læreren fortæller klassen, at om et øjeblik kommer 'eventyrsoldaten' forbi. Læreren går ud og skifter til eventyrsoldat og kommer tilbage til klassen.</p> <p>Eleverne skal nu gøre deres bedste for at spille med og hjælpe alt, hvad de kan.</p> <p>Eventyrsoldaten præsenterer sig selv og fortæller, at hun gerne vil fortælle klassen en historie, og så skal de hjælpe hende med et stort problem: heksen fra historien er sluppet ud af bogen og er måske her på skolen!</p> <p>Eventyrsoldaten præsenterer bogen 'Besat' og fortæller, at 1. klasse skal hjælpe hende, da heksen fra bogen er 'hoppet ud'.</p> <p>Eventyrsoldaten læser en del af historien højt (t.o.m. siden med de mange eventyr, de røde tegninger).</p> <p>Efter højtlesning spørger hun klassen, om de vil genfortælle historien, hvad de oplevede under læsning, og om der er noget, de undrer sig over?</p> <p>Derefter spørger eventyrsoldaten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kender I eventyrene på de sider, vi er nået til? - Hvordan er heksen? - Hvordan tror I, hun ser ud? - Kan nogen af jer vise heksen med kroppen? - Osv.

<p>1</p>	<p>Eleverne sidder på faste pladser i klassen</p> <p>Læreren bestemmer hvilket område (gerne ude) eleverne må være på</p> <p>Eleverne sidder på faste pladser i klassen</p>	<p>Aktivitet 1</p> <p>Eventyrsoldaten præsenterer første aktivitet: spionopgaven. Hvordan kan man se heksen, når hun har gemt sig?</p> <p>Eventyrsoldaten fortæller, at om lidt kommer læreren igen og hjælper dem med at løse opgaven.</p> <p>Læreren vender tilbage og spørger først klassen, hvad de har oplevet og lavet, mens hun har været væk.</p> <p>Derefter deles klassen i grupper a tre. Hver gruppe skal finde tre ting, gerne udenfor, som man kan bruge til at få øje på heksen. (Her skal børnene bruge deres fantasi, så grene, sten osv. bliver til andre magiske genstande)</p> <p>Når de kommer ind igen, skal hver gruppe fortælle om deres genstande, og om hvordan de kan bruges til at se heksen.</p>
<p>2</p>	<p>Klassen sætter sig rundt om spillepladsen i lokale 2</p>	<p>Aktivitet 2</p> <p>Læreren og eleverne går til spillepladsen (uden at træde ind på pladsen)</p> <p>Læreren fortæller om de tre særlige regler, når man bruger spillepladsen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Når nogen får lov til at gå ind på spillepladsen, skal alle andre være stille 2. Når man er på spillepladsen, så spiller man en rolle 3. Når klassen vil snakke om spillet/legen, så skal spillepladsen være tom

1-2	Spillepladsen	<p>Aktivitet 3</p> <p>Læreren går ud af klassen og skifter til eventyrsoldaten.</p> <p>Klassen skal sammen med eventyrsoldaten arbejde med spillepladsen: eleverne skal på skift gå ind på spillepladsen, og eventyrsoldaten bestemmer, hvad de skal gøre</p> <p>Eventyrsoldaten har uddrag med af 'Snehvide', 'Rapunzel' og 'Hans og Grethe', som læses op, mens eleverne, i små grupper, agerer de forskellige figurer. (Måske skal siderne med de mange eventyr fra 'Besat' op på tavlen)</p> <p>Vigtige ting:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hele klassen skal overholde de tre regler. - Ros undervejs for at overholde reglerne. - Eleverne kan evt. anvende deres genstande fra aktivitet 1 til denne del. <p>Eventyrsoldaten går igen, og læreren kommer igen.</p> <p>Eleverne skal beskrive for læreren, hvad de har oplevet på spillepladsen. Har de evt. fået øje på noget nyt omkring hekse?</p>
1	Eleverne sidder på faste pladser i klassen	<p>Eventyrsoldaten kommer på besøg igen og læser resten af historien færdig med billederne på smartboard.</p> <p><i>En god idé, når der læses højt, kunne være at ændre lidt på stemmen nogle steder eller måske hoste.</i></p> <p>Herefter spørger soldaten klassen, om de vil fortælle historien igen, og om de lagde mærke til noget eller undrede sig over noget undervejs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kan de fortælle noget om heksen? - Kan de fortælle noget om katten? - Hvor er heksen mon henne? - Hvad kan der ske?

1	Spillepladsen	<p><i>Læreren kommer tilbage til klassen</i></p> <p>Aktivitet 4</p> <p>Eleverne skal nu vise små dramatiske tableauer på spillepladsen (Enten alene eller i små grupper)</p> <p>De skal vise steder fra bogen om enten heksen eller katten, og publikum (de andre elever) skal beskrive, hvad de tænker og føler, om det de ser.</p> <p>HUSK reglerne ved spillepladsen</p> <p>Her kunne det være naturligt at afrunde 1. dag med Besat og så starte på ny dagen efter.</p>
1	Eleverne sidder på faste pladser i klassen	<p>Læreren fortæller, at eventyrsoldaten kommer igen om lidt.</p> <p>Eventyrsoldaten kommer ind og fortæller, at vedkommende gerne vil have hjælp til at lave nogle hekse-fælder.</p>
1	Spillepladsen	<p>Aktivitet 5</p> <p>Eleverne deles op i grupper a tre og hver gruppe skal snakke om hvordan man kan fange en heks. Her er det kun deres egen fantasi, der sætter grænserne.</p> <p>Eventyrsoldaten forsvinder, mens eleverne arbejder, og læreren kommer igen.</p> <p>Eleverne leger og afprøver metoderne.</p> <p>Hver gruppe viser nu, hvordan de tror, de kan fange heksen.</p>

1-2		<p>Læreren spørger klassen, hvor eventyrsoldaten er henne. Ved eleverne det? Ved nogen, hvor soldaten er?</p> <p>Læreren snakker med eleverne: hvad skal de gøre, hvis eventyrsoldaten er blevet besat af heksen? Hvad kan de gøre? Hvordan kan de hjælpe?</p> <p>Kan de sammen finde 'tre ting for at redde soldaten'? (ting som de sammen kan gøre for at hjælpe, gerne med udgangspunkt i deres tidligere fælder og magiske redskaber)</p> <p>Læreren fortæller, at hun hurtigt vil lede efter soldaten. og at eleverne skal blive, hvor de er. (Læreren forlader lokalet)</p> <p>Eventyrsoldaten kommer ind (er nu besat af heksen). Eventyrsoldaten taler grimt til eleverne, skælder ud, kommanderer rundt med dem.</p> <p><i>God idé: ændr lidt på soldatens udseende. Det kan være lidt sminke, som har markeret næsen og gjort øjnene mørkere.</i></p> <p>Læreren kan evt. tage hatten af og hjælpe eleverne. Ellers kan den anden voksen i lokalet, hvis de ikke selv går i gang med at prøve de tre ting.</p>
1	Spillepladsen	<p>Aktivitet 6</p> <p>Eleverne prøver nu at få heksen ud af eventyrsoldaten.</p> <p>Læreren må meget gerne spille med på, at heksen prøver at komme ud ved at skifte mellem heks og soldat i måden at være på.</p> <p>Hvordan heksen kommer ud af soldaten kan være op til jer, men en idé kunne f.eks. være, at soldaten løber ind i et andet rum med lukket dør.</p>

Bag den lukkede dør råber, hoster, osv. soldaten. Eventyrsoldaten tager noget farvet saft eller frugt-farve i munden, som vedkommende kaster op i en skål foran børnene. På den måde er heksen kommet synligt ud af kroppen på eventyrsoldaten.

Eventyrsoldaten bliver sig selv og siger tak for hjælpen. Skålen med det farvede vand tager soldaten med tilbage i bogen og sørger for, at det gemmes langt væk.

1

Eleverne sidder på faste pladser i klassen

Eleverne siger farvel, og eventyrsoldaten går.

Læreren kommer igen og afslutter forløbet. Det kan gøres ved, at hver elev tegner, hvad de har oplevet, mens der er stille musik i baggrunden.