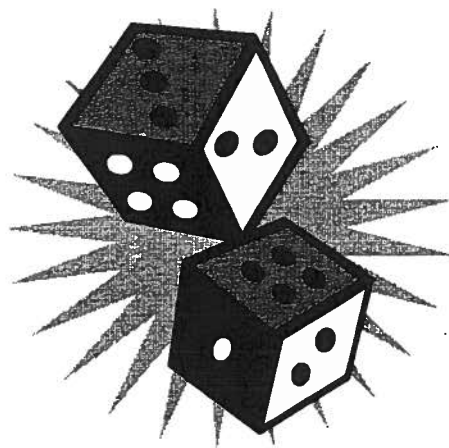


Historierouletten



Dansk 5. - 11. kl.
Pilersuiffik 2001

Forord

De følgende seks forslag til roulettehistorier er tænkt som inspiration til den daglige undervisning i skriftlig dansk 5. - 11. klasse.

Ved at anvende denne form for historieskrivning kan elevernes lyst til at formulere sig skriftlig blive stimuleret.

De seks roulettehistorier er meget forskellige og stiller derfor også forskellige krav til elevernes kundskaber og forforståelse.

Ved at eleverne på forhånd har arbejdet med og læst om de emner/genrer roulettehistorierne omhandler, giver man dem en god mulighed for at have et ordforråd og en indsigt i emnet, hvilket gør det lettere for dem at magte den skriftlige del og derved få en positiv oplevelse.

God fornøjelse

Birthe Nielsen
Pilersuiffik
Juni 2001

Lærervejledning

Princippet bag roulettehistorier:

Eleverne fordeles i grupper i på 2-4 elever.

De enkelte grupper får udleveret kortet med det første trin i den valgte roulettehistorie.

Kortet læses igennem af eleverne.

Læreren orienterer eleverne om, hvilke områder de næste trin indeholder. Det er vigtigt, at kommende trin ikke behandles, før gruppen er klar til dette trin.

Læreren har en terning. Den enkelte gruppe slår nu *en* gang med terningen. Terningens øjne viser/er det nummer på kortet, som gruppen skal arbejde med.

Slaget er bindende og kan ikke slås om!

Grupperne arbejder derefter med instruktionen til trinnet.

De beslutninger, gruppen løbende gennem snak og diskussion er blevet enig om, skrives i stikordsform på papir eller i deres hæfte. (Brug evt. mindmap).

Når en gruppe er færdig med det første trin, fremlægger gruppen deres valg for læreren.

Er indholdet i orden, får gruppen kortet med det næste trin. Endnu en gang slår de med terningen *en* gang, og processen gentager sig.

Når alle trin er gennemarbejdet, er gruppen klar til at skrive den endelige tekst ud fra stikordene.

Som et evt. sidste trin er det vigtigt at overveje, hvilken genre gruppernes historier skal fremstilles i (tegneserie, novelle, hørespil, drama, film, roman etc.).

Skriv herefter et kort handlingsreferat/handlingsplan (synopsis), der trin for trin viser, hvordan historien skal bygges op.

For at variere den endelige skriveproces ved de forskellige roulettehistorier kan det være en god ide at lade eleverne skrive sammen to og to i stedet for i en større gruppe. For at eleverne løbende får respons og inspiration til det de skriver, er *procesorienteret skrivning* meget anvendelig. (Rekvirer evt. plakat fra Pilersuiffik).

Overvej sammen med eleverne, hvordan det endelige produkt skal præsenteres/fremlægges for klassekammerater, forældre, søskende osv.

Forberedelse:

Før spillet kan begynde, skal læreren fotokopiere og klippe de enkelte kort ud svarende til antallet af grupper. Kortene med de forskellige trin limes evt. på farvet A5 karton.

Finde en terning.

Overvej, om eleverne skal skrive i deres hæfter eller på løse ark papir.

Om de seks roulettehistorier.

Historieroulette

Denne rouletteform kræver ikke nødvendigvis kendskab til nogen bestemt genre. Eleverne har ved hjælp af instruktionen til de seks trin mulighed for at skrive "en almindelig historie". Her er det beskrivende sat i fokus.

Gyserroulette

Materialet til denne roulette er lidt forenklet, idet det kun indeholder fire trin. Her er der ikke lagt vægt på klimaks eller spændingskurve. Udgangspunktet er at stimulere elevernes lyst til at skrive ud fra et populært emne. Eleverne kan ud fra instruktionen til de enkelte trin og deres fantasi gøre den normale verden usikker at færdes i.

Den fantastiske historieroulette

Den fantastiske fortælling ligger tæt op af eventyr, fantasy, science fiction, sagn og kriminalfortællingen. I den fantastiske fortælling bliver der på en eller anden måde åbnet til en anden verden, der er en kontrast til den eksisterende virkelighed. At blive ført over i denne verden kan føre til befrielse, forklaring eller fortabelse.

Det fantastiske bygger på usikkerhed. Læseren ved ikke, om handlingen skal fortolkes på den ene eller den anden måde. Fantaserer han bare, eller foretager han sig det i virkeligheden?

Den fantastiske historieroulette er meget enkel, idet den blot indeholder fire trin. Det er her muligt for eleverne at skabe en verden, hvor det næsten kun er fantasien, der sætter grænser.

I trin 3, hvor stedet skal behandles, er det op til eleverne at vælge, om det er stedet, hvor man kommer over i den anden verden, eller om det er den anden verden. Det er blot vigtig, at eleverne, før de går i gang med den fantastiske historieroulette, er klar over, at de skal bevæge sig i to verdener.

Historieroulette

Sagaroulette

Sagastilen er meget handlingsorienteret og omhandler tit slægtsfølelse, ære og æretab, kærlighed, had, løfter og brud.

I sagaer drømmes der meget, og disse drømme opfattes som varsler om, hvad der skal ske. Man hører om hvad personer gør og siger, men ikke hvad de tænker.

Eleverne kan her skrive en historie, som ender med, at der udspiller sig en drabelig dyst mellem to personer. For at følge genren må det gerne ende med, at den ene - eller begge - dør.

Dog skal begge parter være enige om, at der skal kæmpes til døden.

Eventyrroulette

Eventyr er en genre, langt de fleste børn kender, og derfor er den meget velegnet til brug i dansk som fremmedsprog i de yngste klasser. Når eleverne skal i gang med det trin, hvor de skriftlig skal til at udtrykke sig, er det rart for dem, at arbejde med et område de kender og på forhånd kan overskue.

Lad eleverne ved hjælp af de forskellige trin konstruere deres eget eventyr.

Sagprosaroulette

I sagprosarouletten er de forskellige sagprosaenrer med deres forskellige virkemidler samlet. For at bruge denne roulette er det en betingelse, at eleverne på forhånd har arbejdet med emnet sagprosa, så de er fortrolige med sagprosaenrer og - virkemidler.

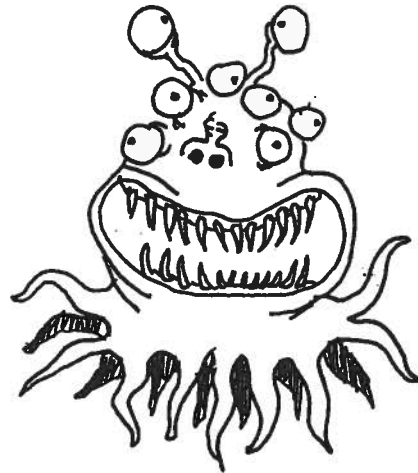
Lad f.eks eleverne afslutte emnet sagprosa med at prøve kræfter med denne roulette.

Den fantastiske historieroulette

Trin 1

Hvem? - Personer

1. En forvandlet prinsesse
2. En pige på 13 og en gammel mand på 79
3. En venlig dværg og en dreng på 14
4. En talende rotte og to piger på 12
5. En fange, en dreng og en pige på 13
6. En robot, en alf og en pige på 14



Instruktion til trin 1:

Hvordan ser personen/personerne ud?

Hvad laver de?

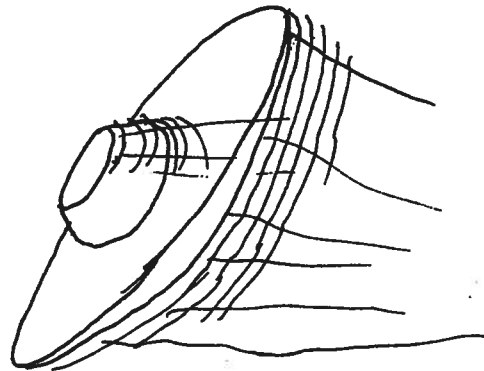
Hvordan er den/hun/de?

Hvad er den/hun/de bange for , og hvad er de gode til?

Trin 2

Hvornår? - Tid

1. For 100 år siden
2. Skt. Hans aften
3. I år 2020
4. En aften, hvor der er måneformørkelse
5. Ved midnat en sommeraften
6. En frysende kold vinterdag



Instruktion til trin 2:

Hvordan er vejret lige nu? Hvordan er temperaturen?

Beskriv lyset samt hvilke lyde og lugte, der fornemmes.

Den fantastiske historieroulette

Trin 3

Hvor? - Sted

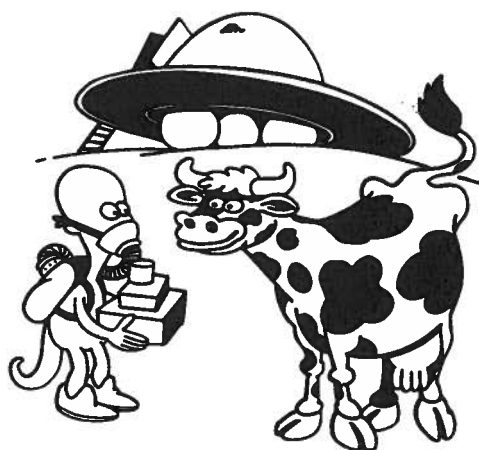
1. I en fugtig kælder
2. I et garderobeskab
3. I en hule
4. På tågernes bro
5. I en forladt bygd
6. Ved en gammel gravplads

Instruktion til trin 3:

Hvor ligger jeres sted, og hvordan ser det ud?

Hvordan ser omgivelserne ud?

Beskriv og tegn eventuelt et kort over området.



Trin 4

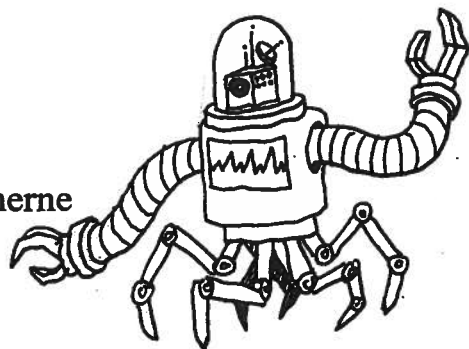
Hvad? - Konflikten/problemet

1. En øgleagtig fugl kommer baskende
2. En slange har snoet sig om halsen på en af personerne
3. Vandet stiger og stiger
4. Den ene person er låst ude
5. En har tabt tasken med de mange penge
6. En gammel snedig kone bliver ved med at forfølge hovedpersonen

Instruktion til trin 4:

Fordel konflikten roller mellem personerne. Skriv den forhistorie, der har ført frem til den situation, personen/personerne nu befinder sig i.

Fortæl hvordan personerne reagerer, og hvordan de har det indbyrdes.



Gyserroulette

Trin 1

Hvem? - Personer

1. Den skæggede dame
2. En kirkegårdsgraver
3. En pølsemand
4. 7.u
5. En dværg
6. Knokkelmanden

Instruktion til trin 1:

Hvordan ser personen/personerne ud?

Hvad laver de?

Hvordan er han/hun/de ?

Hvad er han/hun/de bange for, og hvad er de gode til?



Trin 2

Hvornår? - Tid

1. En sensommeraften
2. Fredag den trettende
3. En stormfuld vinterdag
4. En tåget morgen
5. En måneklar nat
6. Den 29. oktober

Instruktion til trin 2:

Hvordan er vejret?

Overvej og skriv om lysforholdene, lyde og lugte.



Gyserroulette

Trin 3

Hvor? - Sted

1. En mørk skov uden stier og veje
2. Et ensomt beliggende sommerhus
3. Et loftsværelse
4. En nedlagt kirkegård
5. En skummel kælder
6. Let forfaldent hus

Instruktion til trin 3:

Hvor ligger jeres sted, og hvordan ser det ud?

Hvordan ser omgivelserne ud?

Beskriv og tegn eventuelt et kort over området.



Trin 4.

Hvad? - Konflikten/problemet

1. Lukket inde
2. Faret vild
3. Møder noget ukendt
4. Leder efter noget
5. Finder noget
6. Bliver angrebet af nogen eller noget

Instruktion til trin 4:

Fordel konfliktens roller mellem personerne. Skriv den forhistorie, der har ført frem til den situation, personerne nu befinder sig i.

Fortæl hvordan personerne reagerer, og hvordan de har det indbyrdes.



Eventyrroulette

Trin 1

Hvem? - personerne

1. En hyrdedreng
2. En pige
3. En prinsesse
4. En møllersvend
5. En prins
6. En fattig bondepige

Instruktion til trin 1:

Hvordan ser han/hun ud? Hvad hedder han/hun?
Hvilken familie kommer han/hun fra?
Hvordan er han/hun? Hvad er han/hun bange for?
Hvad er han/hun god til?



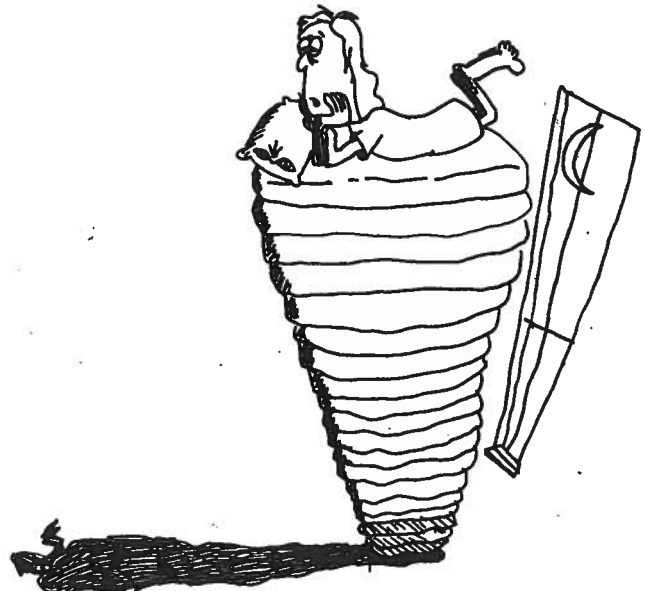
Trin 2

Hvor begynder eventyret?

1. På et bjerg
2. På et slot
3. I et lille bondehus
4. I en skov
5. I en hule
6. På en gård

Instruktion til trin 2:

Hvor ligger det? Hvordan ser det ud?
Hvordan er vejret?
Hvilke lyde og lugte er der?



Eventyrroulette

Trin 3

Hvem hjælper hovedpersonen?

1. En gammel mand
2. En fugl
3. En fattig brændehugger
4. En tjenestepige
5. En gammel kone
6. En frø

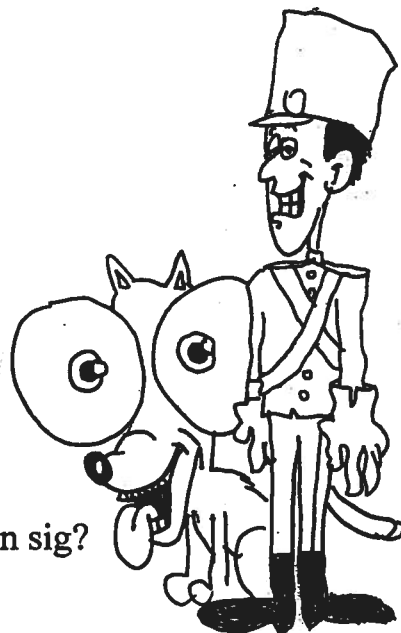
Instruktion til trin 3:

Hvordan ser hjælperen ud?

Hvor holder han/hun/den til? Hvordan bevæger hjælperen sig?

Hvad kan han/hun/den? Hvad vil hjælperen gerne?

Hvad kan han/hun/den ikke finde ud af?



Trin 4

Hvem er fjenden?

1. En sort ridder
2. En heks
3. En stedmor
4. En trolde
5. En kæmpe slange
6. En drage

Instruktion til trin 4:

Hvordan ser fjenden ud, og hvor holder den til?

Hvordan bevæger den sig? Hvad kan den?

Hvad vil fjenden gerne, og hvad kan den ikke finde ud af?



Eventyrroulette

Trin 5

Hvilke hjælpemidler bruger hovedpersonen?

1. En fløjte
2. Et rustent sværd
3. En sæk
4. En hest
5. En kiste
6. En pind

Instruktion til trin 5:

Hvordan ser hjælpemidlet ud og hvad kan det?

Hvordan får man det til at gøre det?

Hvordan får man fat i hjælpemidlet?



Trin 6

Hvad er problemet?

1. Helbrede en sygdom
2. Uretfærdige forældre
3. Nogen kan ingen børn få
4. Finde en mand eller kone
5. Mennesket er fortryllet til et dyr
6. Kærlighed - nogen kan/må ikke få hinanden

Instruktion til trin 6:

Hvem har det?

Hvordan kan det løses?

Hvorfor er det svært at løse?



Historieroulette

Trin 5

Hvad? - Konflikten/problemet

1. En kamp
2. En uventet gæst
3. Et møde
4. Noget uhyggeligt
5. - og så fik de øje på
6. En forvandling



Introduktion til trin 5:

Hvilke roller har de involverede personer i konflikten?

Lav den forhistorie, der har ført til den situation, personerne nu befinder sig i.

Fortæl hvordan personerne reagerer, og hvordan de har det indbyrdes.

Trin 6

Hvordan slutter historien?

1. - og de levede lykkeligt i mange, mange år
2. Begravelse
3. En lang rejse
4. Hjemme
5. Lykkelig
6. - og sådan fortsatte det



Instruktion til trin 6:

Læs hvad I har skrevet til de forrige fem trin.

Skriv så kort, hvem der indgår i historiens slutningen, og hvad der egentlig sker.

Historieroulette

Trin 1

Hvor foregår historien – og hvornår?

1. I Grønland 1896
2. På månen 2096
3. I en jungle 1990
4. I et hus 1940
5. I Sydamerika 1995
6. I Danmark 2000

Instruktion til trin 1:

Hvordan ser der ud på stedet, hvor I er?

Beskriv omgivelser, naturen, lokaler og bygninger.

Tegn eventuelt kort/skitser.



Trin 2

Hvilken tid på døgnet er det – og årstid?

1. Ved midnat en vinter
2. En eftermiddag om sommeren
3. En aften ved juletid
4. En morgen ved påske
5. Kl. 10.00 en forårsdag
6. I skoletiden om efteråret

Instruktion til trin 2:

Hvordan er vejret lige nu? Hvordan er temperaturen?

Beskriv lyset samt de lyde og lugte, I fornemmer.



Historieroulette

Trin 3

Hvem? - Personerne

1. En mand og en kvinde
2. En flot ung pige
3. En lille dreng
4. En skoleklasse
5. En familie
6. En gammel rig mand

Instruktion til trin 3:

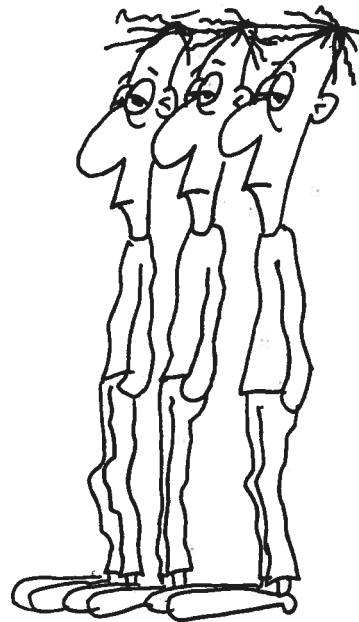
Hvad hedder personen/personerne?

Hvordan ser personen ud, og hvordan er han/hun?

Hvad laver de?

Kan de enes?

Hvordan er deres sociale relationer?



Trin 4

Indhold - hvad handler historien om?

1. Forelskelse
2. Jalousi
3. Opdagelsesrejse
4. De gode mod de onde
5. Forbyttede børn
6. Rige og fattige



Instruktion til trin 4:

Lav en skitse der viser, hvordan de enkelte personer er involveret.

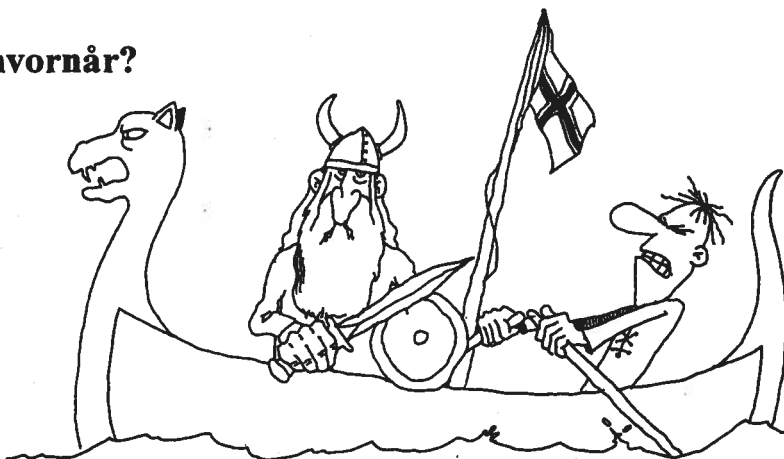
Skriv en kort tekst til hver persons medvirken i handlingen.

Sagaroulette

Trin 1

Hvor foregår historien – og hvornår?

1. I byen i nutiden
2. I en bygd i år 1930
3. I Island for 1000 år siden
4. I en sportsklub
5. I skolen
6. På et gadehjørne



Instruktion til trin 1:

Hvordan ser der ud på stedet, hvor I er?

Beskriv områder, gader, lokaler, bygninger og omgivelserne.

Trin 2

Hvilken tid på døgnet er det – og årstid?

1. En eftermiddag midt om sommeren
2. Ved et lørdagsbal i den lokale hal – midt om vinteren
3. En efterårsdag ude i fjeldet
4. En tidlig aften i juli
5. Nytårsaften ved midnat
6. En forårsaften



Instruktion til trin 2:

Hvordan er vejret lige nu?

Beskriv de lyde og lugte, I fornemmer.

Sagaroulette

Trin 3

Hvem? – Personerne

1. To drenge og en pige
2. To piger og en dreng
3. To piger og to drenge
4. En mor og hendes søn og en pige
5. En far og hans datter og en dreng
7. Tre drenge



Instruktion til trin 3:

Hvordan ser personerne ud? Hvor gamle er de? Er de rige eller fattige? Er de i familie? Hvordan har de det indbyrdes? Kan de enes? Hvad laver de? Hvordan er livet i familien?

Trin 4

Hvad? – Konflikten/problemet

1. En dreng er håbløst forelsket i en pige
2. En forelsket pige opdager, at hendes kæreste ser en anden pige
3. En pige opdager, at hendes kæreste ikke har tid til hende, fordi han hellere vil være sammen med sin kammerat
4. Pigen har fødselsdag, men hun får ikke noget af ham, hun troede var hendes kæreste
4. En dreng opdager, at hans kæreste har løjet for ham
5. En dreng opdager, at hans venindes far ikke kan lide ham



Instruktion til trin 4:

Fordel konfliktens roller mellem personerne. Lav den forhistorie, der har ført frem til den situation, personerne nu befinder sig i. Fortæl, hvordan personerne reagerer, og hvordan de har det indbyrdes.

Sagaroulette

Trin 5

Hvad er historiens højdepunkt/klimaks?



1. Faren vil ikke have mere vrøvl. Pigen må ikke komme ud.
2. Pigen giver sig pludselig til at grine ad drengen.
3. Pigen siger pludselig, at hun godt kan lide drengen alligevel.
4. Drengen bliver så jaloux, at han overfalde den anden dreng med en kniv.
5. Moren lover sin pige klø, hvis hun nogensinde viser sig igen.
6. Drengen siger til sin rival, at han vil møde ham bag kirketårnet ved midnat.

Instruktion til trin 5:

Lav et udkast til de enkelte trin i hovedscenens forløb.

Sagprosaroulette

Trin 1 Afsender

1. Formanden for skolebestyrelsen
2. Forældrene til en elev i 9. klasse
3. En borgmester
4. En elev i 10. klasse
5. En pensionist
6. En direktør for et privat firma



Trin 2 Modtager

1. Eleverne i en 9. klasse
2. Nogle mennesker, der ved en del om emnet i forvejen
3. Alle skoleeleverne i kommunen
4. Læserne af den lokale avis
5. Skoleinspektøren
6. Den almindelige borger



Sagprosaroulette

Trin 3

Hensigt

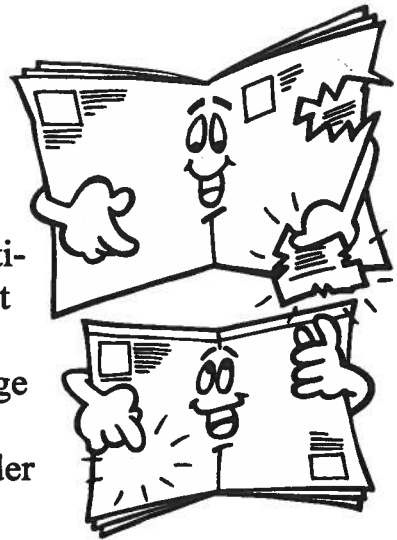
1. At informere sagligt og korrekt
2. At overbevise læseren
3. At overtale læseren
4. At udtrykke sin egen mening og holdning til emnet
5. At underholde
6. At kritisere



Trin 4

Belysning

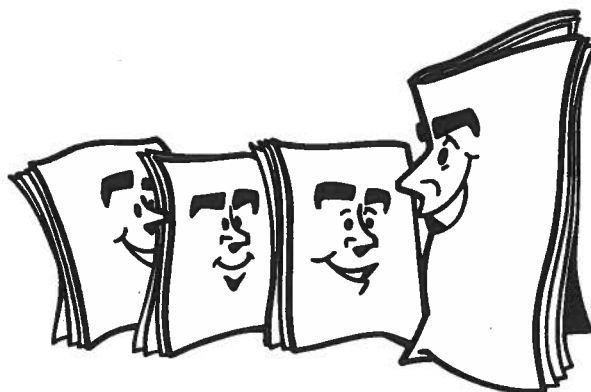
1. Historisk, dvs. emnet set i forhold til fortiden, nutiden og fremtiden
2. Politisk, dvs. emnet set i forhold til de forskellige politiske interesser og evt. magtkampe, der har været knyttet til det
3. Samfundsmæssig, dvs. emnet set i forhold til forskellige grupper i samfundet
4. Juridisk, dvs. emnet set i forhold til de regler og love, der gælder for det
5. Økonomisk, dvs. emnet set i forhold til produktion, forbrug og penge
6. Moralsk, dvs. emnet set i forhold til skik og brug, normer og vaner, rigtig og forkert



Sagprosaroulette

Trin 5
Genre

1. Læserbrev (mindst 200 ord)
2. Essay
3. Anmeldelse
4. Faktionsartikel
5. Kronik
6. Artikel



Trin 6
Særlige virkemidler

1. Spændende layout og typografi
2. Anvendelse af sproglige billeder
3. Brug af citater og henvisninger til kilder
4. Brug af et fagligt sprog, der hænger sammen med emnet
5. Grafiske opstillinger, modeller el. lign.
6. Illustrering med fotos

