

Analyse

Navn: _____

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Æ Ø Å

Skriueopgaver:

Opgave 1: Skriv et brev til forfatteren eller hovedpersonen:

 Hvad kunne du rigtig godt lide ved historien?

 Hvad undrede du dig over, mens du læste bogen? Hvad skul-

 le have været anderledes? Var der noget som var særligt

 sjovt/uhyggeligt/særgeligt/...?

 Opgave 2: Skriv en alternativ slutning, Hop tilbage i i histori-

 en og skriv en alternativ slutning.

Reklameplakat:

Du skal lave en reklameplakat til bogen. Find inspirati-

 on på internettet—søg f.eks. Filmplakater frem og se,

 hvordan de kan se ud.

 Plakaten skal laves i størrelse A3.

Tegneopgaver:

Opgave 1: Udvælg dit yndlingskapitel i bogen. Dette skal

 laves om til en tegneserie. Start med at genlæs kapitlet mens

 du laver stikord til handlingen. Nu skal du begynde at plan-

 lægge, hvordan historien skal tegnes i billeder. Lav allerførst

 en skitse, så du ved, hvor mange rubrikker, du får brug for.

 Husk at gøre brug af talebobler, tankebobler og fortællerbok-

 se.

 Tegn den tydeligt op og farvelæg den. Husk at signere.

 Opgave 2: Til hvert kapitel, skal du tegn et billede, der illu-

 strerer, hvad der sker. Har kapitlet et navn, skriver du det,

 ellers skal du navngive det. Husk at notere kapiteltalnumme-

 ret øverst på tegningen.

Bog anmeldelse:

Du skal lave en boganmeldelse af bogen. Du kan vælge

 at lave den som en foldebog, på PowerPoint, skrevet i

 hånden eller på computeren eller lave den som en

 Book-Bento.

Den varme stol:

Hvis du kunne stille nogle spørgsmål til de vigtigste

 personer i historien, hvad ville du så gerne spørge

 dem om? Forbered 4-5 spørgsmål til personerne - aftal

 med din lærer, når du er færdig. Så skal der udvælges

 en, som gerne vil hoppe i rollen, sætte sig i den varme

 stol foran klassen eller en gruppe, blive stillet spørgs-

 mål og svare derpå, som var de denne person.

Lav et spil:

Du skal lave et spil med udgangspunkt i historien,

 som du har læst.

 Du kan tegne en spilleplade eller lave et kortspil—der

 skal indgå nogle spørgsmål til teksten, som man kun

 ville kunne svare på, hvis man har læst bogen.

 Til spillet skal der medfølge en spillevejledning, hvor

 du beskriver spillets regler.

 Husk at pynte spillet og evt. lave brikker som forestil-

 ler bogens vigtigste personer.

 Spillet skal naturligvis afprøves til sidst! :)

Quiz:

Du skal lave en quiz, der omhandler historien. Du skal

 starte med at skrive mindst 15 spørgsmål ned og der-

 efter kan du lave quizzen. Måske skal den laves som

 FlashCards, Kahoot, Blookit, Jeopardy eller på klassen.

Drama:

Gå nogle stykker sammen og vælg et kapitel, som I synes er

 spændende at skulle dramatisere. Start med at genlæs kapit-

 let sammen, mens I laver stikord til handlingen. Diskuter,

 hvilket humør og følelser er der på spil? Hvem skal sige

 hvad og hvordan skal det udføres i jeres dramastykke? Hvor-

 dan mon personernes kropssprog er.

 Aftal med din lærer, når I er klar til at vise stykket.

INDLEDNING Når opgaven startes, skriver man værkets **titel** som overskrift og på en ny linje nedenunder, skrives **forfatterens fulde navn**, samt **årstallet** for udgivelsen.

F.eks.:

Stoppenålen
af H.C. Andersen, 1845

Resumé:

En god måde at starte opgaven på, er ved at genfortælle historien i et **resumé**. Et resumé er en ganske kort gengivelse af teksten, hvor man ikke inddrager ens egne meninger.

I resuméet skal man fortælle om **hovedhandlingen**, **hovedpersonerne** samt **problemstillingen**. Det er her, du viser, at du har forstået det, du har læst.

Man skriver resuméet i nutid og i 3. person.

Overskriften:

Hvorfor har historien fået netop denne titel? Kan der være en hentydning til handlingen eller udfaldet?

Perspektivering:

Hvad kan du sammenligne historien med, som du i forvejen kender? Hvad er ens og hvad er forskelligt?

Intertekstualitet:

Intertekstualitet betyder, at teksten har forbindelse til en anden tekst eller film. Forfatteren er blevet inspireret af et tidligere værk og har genbrugt elementer af det i sit eget.

Forfatteren kan lave intertekstualitet få flere måder:

Pastiche:

Forfatteren er inspireret af et andet værk og bruger elementer derfra i sin fortælling. Historien er ny - men der findes mange genkendelige træk. Pastiche opdager man kun, hvis man kan genkende hvilket værk, som forfatteren har ladet sig inspirere af.

Parodi:

Parodi betyder *at lave sjov*. Forfatteren laver altså sjov med et tidligere værk. Måske er historien eller personen den samme, men nu er det omskrevet, så det er overdrevet eller der er blevet lavet sjov med værket nu.

Tema

Når man skal undersøge temaet, kigger man på hvad historien drejer sig om. Hvilket problem behandles der i teksten? Er det f.eks. Kærlighed, sorg, angst, krig, mobning, usikkerhed...? Teksten kan have flere temaer end ét.

Måske er der tale om nogle modsætningspar som f.eks. : kærlighed/had, krig/fred, liv/død.

Budskab

Hvad vil forfatteren med sin historie? Hvilket budskab ønsker han at formidle? Giver forfatteren en løsning på problemet?

Vurdering:

Nu skal du komme med din vurdering af historien.

Hvad synes du om historien?

Hvilke tanker og følelser vækker historien i dig?

Kommer budskabet ordentligt ud?

Vil du anbefale den til andre? - Hvorfor/Hvorfor ikke?



Du skal vurdere, hvilken genre historien er:

Er historien opdigtet er det "Fiktion" (Skønlitteratur)		Er historien virkelig kaldes det "Sagprosa"	
Epik	Roman Novelle Eventyr Folkedigt	Fagtekst	Fagbog Instruktion Faglig artikel
Drama	Skuespil	Journalistik	Referat Artikel Reportage
Lyrisk	Sang Digt	Lovtekst	Love Regler
		Reklame	Annonce Reklamebillede Reklamefilm

PERSONKARAKTERISTIK

En personkarakteristik er en grundig beskrivelse af historiens personer. Man laver karakteristik for at blive klogere på personernes roller i historien.

1. Først skal du notere, hvem de **vigtigste personer** for historien er. Nogle kan have en stor rolle - andre en lille, men vigtig rolle og derfor bør nævnes - disse kaldes **bipersoner**. Er der andre med, men som ellers ikke spiller en særlig rolle for historien, kaldes disse for **statister**.

Nu skal du gå i dybden med de vigtigste personer. Her laves en **YDRE** og **INDRE** karakteristik:

2. Først kigges der på den **YDRE** - altså alt det man kan se med øjet. Beskriv personens navn, alder, køn, udseende, kendetegn, hvad er personens styrker eller svagheder.

3. Derefter laves en **INDRE karakteristik** - det man ikke kan se med øjet, men udledes af historien. F.eks. hvad er personens baggrundshistorie, hvilke tanker, holdninger og følelser går personen med og har personen et mål?

4. Slutteligt skal du fortælle - er personen **STATISK** eller **DYNAMISK**?

En statisk person udvikler sig ikke gennem historien, men forbliver den samme.

En dynamisk person udvikler sig gennem historien - han/hun kommer ud for en række ting, som forandrer personen.

Fortællere og synsvinkler

Nu skal vi kigge på, hvem der fortæller historien og hvordan vi får historien fortalt.

En fortæller kan være neutral (**IMPLICIT**) og er ikke med i historien men fortæller om hovedpersonen og handlingen.

Man kan også møde en kommenterende fortæller (**EKSPLICIT**), som blander sig i handlingen og deler sine meninger.

Der kan også være tale om en upålidelig fortæller. En der måske ikke fortæller sandheden og skjuler måske også oplysninger for os læsere. Han kan også udstille personerne og gøre grin med dem gennem fortællingen.

Fortælleren kan vælge at fortælle historien, som den skrider frem - dette kaldes **MEDSYN**. Man får handlingen fortalt, som det skrider frem.

Fortælleren kan også fortælle os om tidligere handlinger og give os **BAGUDSYN**. Her vil der være skrevet i datid.

FORTÆLLERE:

1.personfortæller (jeg-fortæller)

Personen er med i handlingen og omtaler sig selv som "jeg". Vi ved kun det, som personen oplever, men personen kan også vælge at delagtiggøre os med dens inderste tanker. Dette kaldes **indre synsvinkel**.

2.personfortæller (du-fortæller)

Der bliver talt direkte til "du" gennem historien.

3.personsfortæller

Historien bliver fortalt af en, som ikke selv er med i handlingen. Hovedpersonerne vil blive omtalt, som *han* eller *hun* eller nævnes ved navn.

Her findes 3 slags 3.personsfortællere:

1. **Den personbundne fortæller:** Man følger én person og ved alle dens tanker og oplevelser. (**indre synsvinkel**)

2. **Den observerende fortæller:** (fluen på væggen) Fortælleren ved ikke, hvad personerne tænker, men fortæller, hvad der sker.

3. **Den alvidende fortæller:** Fortælleren ved, hvad alle personer oplever, føler og ved. Fortælleren ved hvad der er sket i fortiden, nutiden eller fremtiden. Denne type fortæller, kaldes en **alvidende fortæller**.

Når både indre og ydre synsvinkel anvendes, kaldes dette for **kombineret synsvinkel**.

VIRKEMIDLER

For at gøre en historie ekstra spændende og god, er der en række virkemidler, som forfatteren kan benytte sig af. Forfatteren kan have leget med sproget på flere måder:

Bandeord: F.eks.: *Fuck, shit...*

Besjæling: Forfatteren giver liv til planter, dyr og ting, så de har følelser og kan tænke og tale.

Billedsprog: Hvor man sammenligner ting f.eks.: *Han var dum som en dør.*

Gentagelser: Forfatteren vælger at gentage noget flere gange—for at fremhæve det.

Ironi: Når nogle siger noget, men mener det modsatte, f.eks. spilder man noget og udbryder: "Fedt!"

Lyddord: F.eks.: *Kapooow, schhhhhh.*

Metaforer: F.eks. *Han tog benene på nakken og løb. I bilen var der varmt som en ørken.*

Modsætninger: F.eks.: sød/ond, smuk/ækel, rig/fattig...

Ordsprog: F.eks.: *At gå agurk*

Overdrivelser: F.eks. *Jeg har sagt det 1.000 gange nu...*

Rim - Krydsrim: (a,b,a,b), parrim (a,a,b,b), Omsluttende rim (a,b,b,a), bogstavrim, indrim

Roser er røde	Hvem er det der banker	Når jeg går i skole	Søde seje smukke Sally	Luna tegner når det regner tit
Violer er blå	Det er Peter Anker	Så skal jeg altid hen		
Jordbær er søde	Hvem er det der lukker op?	Forbi min gode ven		
Og du er ligeså	Det er Peter Sukkertop	Min bedste ven Ole		

Sammenligning: F.eks.: *Han var snu som en ræv.*

Sarkasme: En spydig bemærkning sagt med humor.

Slang: F.eks.: *Strømer* i stedet for politibetjent.

Symboler: Måske bruges der symboler som f.eks. En hvid due, som symboliserer fred.

Talemåder: F.eks. *Han arbejder som en hest*

OPGAVE: Gå på jagt i teksten, skriv eksemplerne ned og hvor du har fundet dem (sidetal og linje). Skriv hvorfor du tror, at forfatteren har valgt at gøre brug af disse og hvad de gør ved teksten.

MILJØ - stedet og tiden, hvor handlingen finder sted

Miljøet kan have stor betydning for personerne og det er et punkt, som forfatteren gør meget for at introducere os i. Vi skal have fornemmelsen af, at vi er tilstede i historien, så derfor får vi en masse informationer om, hvordan der ser ud og hvordan har man det der.

Start med at kigge på det **FYSISKE MILJØ:**

1. **HVOR** foregår historien f.eks. på en skole i Højslev, på havnen ved Århus, i en lille by i Frankrig? Måske ved vi ikke præcist, hvor historien foregår, da det ikke bliver nævnt, men man har en forestilling om, hvor det finder sted. I så fald skal man huske at finde eksempler, fra teksten.

2. **HVORNÅR** foregår historien - I fortiden? I nutiden? I fremtiden? Her kan det være en god idé at inddrage eksempler, hvis ikke det står direkte i teksten. Er der måske rumskibe eller rejser de med hestevoget?

Det **PSYKISKE MILJØ:**

Hvordan har personerne det der? Er der et dejligt sted at være, eller er det skræmmende? Kom med eksempler fra teksten, der beskriver stemningen.

Komposition

En historie består af en indledning, en handling og en slutning.

Udspiller historien sig i rigtig rækkefølge, kaldes det **KRONOLOGISK RÆKKEFØLGE**. Forfatteren kan også have besluttet, at der springes i tiden.

Hopper man tilbage til noget, som er sket tidligere, kaldes dette **FLASHBACK**.

Typisk anvender forfatteren en disse modeller, at opbygge historien over:

RAMMEFORTÆLLING

I en rammefortælling er der flere historier bygget ind i hinanden. F.eks. fortæller en person en historie i historien. Rammehistorien er ofte den, som fortællingen starter og slutter med - så er historien i midten kernefortællingen. Tit foregår rammehistorien i nutiden og kernehistorien er i datid. F.eks. Titanic, Forrest Gump, Den engelske patient.



Kontraktmodellen: Hjem - ude- hjem

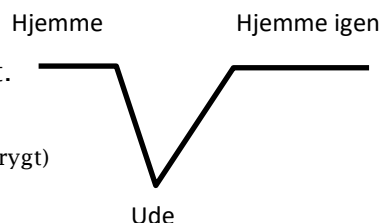
Hovedpersonen skal ud på en rejse i historien, men ender hjemme igen til sidst.

Hjemme: Hovedpersonen starter hjemme hvor der er trygt og godt. (trygt)

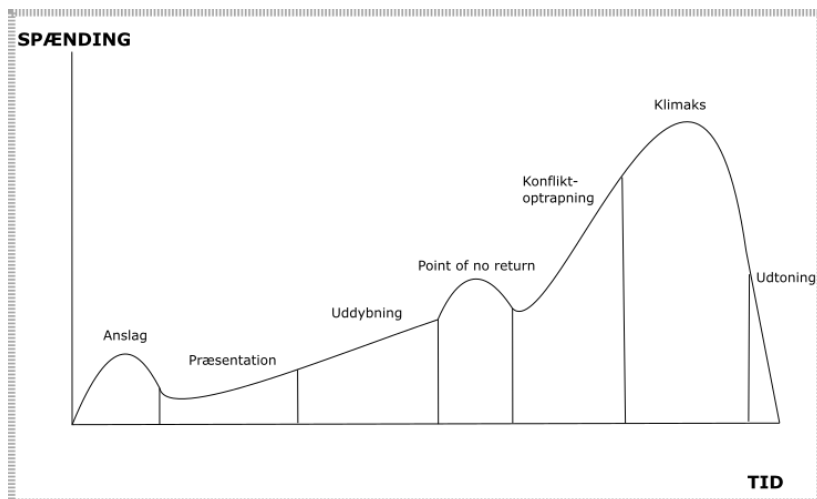
Ude: Hovedpersonen får en udfordring, der gør, at han/hun må rejse væk på en dannelsesrejse. (utrygt)

Hjemme: Udfordringen bliver løst og hovedpersonen kan vende hjem igen. (tryghed)

Denne model bruges oftest i eventyr og folkeeventyr,



Berettermodellen: Berettermodellen er bygget op over 2 akser: Tid og spænding. Tid illustrerer historiens længde og spænding viser, hvordan spændingen stiger, som man kommer frem. Skriv de 7 faser op og præciser, hvad der sker:



1. Anslag: Historien begynder og man får en forsmag på genren og temaet.

2. Præsentation: De vigtigste personer bliver præsenteret og man får en idé om, hvad der bliver historiens konflikt/problem.

3. Uddybning: Problemet/konflikten vokser og man lærer personerne bedre at kende og hvilke temaer, der er i spil.

4. Point of no return: Vendepunktet for historien sker her—nu er der ingen vej tilbage og konsekvenserne må tages.

5. Konfliktoptrapning: Problemet/konflikten udvikler sig, der kommer komplikationer og presset stiger.

6. Klimaks: Spændingen ligger på sit højeste og konflikten afvikles og løses.

7. Udtoning: Konflikten er forsvundet og nu skal historiens personer finde dem selv ovenpå den nye livssituation.