



Eventyrlige væsner

Formålet med forløbet er at aktivere elevernes fantasi og nysgerrighed, når de med forskellige materialer skal skabe deres egne væsner og herigennem forholde sig til deres egen væren i verden.

Når I har afsluttet forløbet, har eleverne bl.a. arbejdet med:

- Væsner i gips
- At undersøge kunsten gennem kroppen
- Blindmodellering i ler
- At skabe deres egne væsen-masker

- At bygge boliger til væsner af naturmaterialer



Udarbejdet af SMK Connect

Klassetrin

Indskoling

Fag

Billedkunst

Indhold

7 lektioner

Øvelse

Kropssprog

🕒 15 minutter

Formål

At fokusere på betydningsfulde detaljer i værket som du ønsker, eleverne skal opdage/rette fokus mod (fx ansigtsudtryk, kropsholdning, positurer, proportioner osv.).

At eleverne erfarer værket "gennem kroppen", når kroppen inddrages aktivt og ikke kun gennem verbal formidling.

At vise hvordan kroppe kan fortælle historier og være stærke og sårbare på forskellige måder.

Sådan gør I

Øvelsen kan laves på flere måder. Vælg fx et værk og lad eleverne se godt på det, bed dem herefter om at bruge deres egne kroppe til at efterligne kroppen i værket. Spørg ind til hvordan det føltes, og hvad de synes kroppen udtrykker.

Du kan også bede dem se godt på værket og herefter diskutere to og to, hvad kroppen fortæller dem. Vurdér ud fra holdet og elevernes alder, hvad der vil passe bedst.

Kroppe kan fortælle historier. Empowerment kan fx se ud på mange måder. Hvordan ser stærke og svage kroppe ud – og kan en krop være begge dele? I kan også tale om kroppe og magt. Sammenlign forskellige kroppes udtryk i flere værker der er forskellige fra hinanden.

Opsamling

Har du bedt eleverne bruge deres egne kroppe, er det vigtigt at koble deres fysiske deltagelse til selve værkerne. Træk en rød tråd tilbage til elevernes øvelser i den videre snak om værket, eller sæt øvelsen i kontrast til det næste værk du viser. Diskutér med eleverne, hvad de synes var

interessant i værket efter at have undersøgt det nærmere. Så de noget nyt i værket, som de ikke havde lagt mærke til før?



ISKAL BRUGE

- Et kunstværk
-

Øvelse

8 sekunder

🕒 5 minutter

Formål

At sætte fokus på hvordan vi umiddelbart ser og oplever et kunstværk, og hvor forskelligt vi hver især kan opleve et værk.

At vise hvor meget man reelt kan nå at opfange på kort tid. Men også hvad fordybelsen gør for mødet med værket, hvis man giver sig tid til en mere analytisk tilgang.

At skabe et fordybelsesrum med individuel undersøgelse af værket, der følges op af en fælles samtale

Sådan gør I

Sæt eller stil eleverne foran det valgte værk med ryggen til og forklar:

Før I skal tale om værket, skal vi lave et lille eksperiment. En undersøgelse viser nemlig, at folk der ser på kunst på et kunstmuseum i gennemsnit kigger på et værk i 5-8 sekunder. I skal derfor teste, hvor meget man får ud af at se på et kunstværk i 8 sekunder.

Forklar at eleverne altså får 8 sekunder til at se på værket, mens du tager tid.

Når du siger NU, vender eleverne sig mod værket og kigger. Når tiden er gået, beder du eleverne vende fronten mod dig og ryggen til værket. Viser du værket på skærm/smartboard, kan du evt. lukke det ned, mens I taler i plenum.

Spørg eleverne hvordan de oplevede værket, og hvad de husker. Spørg ind til deres oplevelser: Hvorfor fik de særligt øje på X? Lagde de mærke til forskellige ting?

Opsamling

Saml op på øvelsen ved at gøre opmærksom på, at vi måske godt på 8 sekunder kan fornemme, om vi kan lide eller ikke lide et værk, om det fanger vores opmærksomhed eller ej, om det er

rodet/kaotisk eller ordnet/harmonisk. Men hvis vi vil i dybden med værket, må vi blive lidt længere og være tålmodige.

Øvelsen leder over i værksamtalen og analysen: Hvad kan vi få ud af værket, hvis vi bruger lidt længere tid på det? I kan fx starte med at se nærmere på de ting, eleverne lagde mærke til på de 8 sekunder.

Lagde mange særligt mærke til farverne, kan I gå dybden med dette: Er der brugt særlige farver (varme, kolde, klare, dystre, kontraster etc.)? Her kan du gøre opmærksom på, hvordan kunstnere kan bruge virkemidler, der fanger vores opmærksomhed eller lokker os til at kigge lidt længere.

Efter jeres værkanalyse kan du evt. tale med eleverne om, hvad der fanger deres opmærksomhed i et værk, og hvad der kunne få dem til at blive lidt længere tid foran et værk.



I SKAL BRUGE

- Et kunstværk

Opgave

Væsner i gips

🕒 2 lektioner



Inspireret af Sonja Ferlov Mancobas måde at arbejde fra 2D til 3D og ”vække sine væsner til live”, skal eleverne i denne opgave lave et væsen i gips. Opgaven har fokus på materialekendskab og processen i arbejdet fra todimensionelt til tredimensionelt.

Fra 2D til 3D

🕒 2 lektioner

- Eleverne får hver især udleveret en plastlomme og en tusch.
- De tegner en skitse af deres væsen på plastlommen.
- Klip en stor bunke af gips i strimler, så det er nemmere at arbejde med.
- Dyp gipsstrimlerne i vand og placer dem lag på lag inden for stregerne (mindst 5 lag).
- Lad gipsen tørre.
- Rejs gipsen op og arbejd videre i 3D.
- Start med at stabilisere bunden, så skulpturen kan stå af sig selv.
- Byg videre på skulpturen med mere gips.

Du kan vise filmklippet af Sonja Ferlov Mancoba, som inspiration:

[Sonja Ferlov Mancoba - En dansk billedhugger i Paris \(youtube.com\)](#)

Du kan også høre mere om her:

["Hver dag må kampen begynde igen" - En SMK-podcast om Sonja Ferlov Mancoba](#)

ISKAL BRUGE

- Plastlommer
- Tusch
- Gazegips
- Bøtte med vand
- Saks

BILAG

- Trin-for-trin vejledning.pdf

Opgave

Lav din egen væsenmaske

🕒 2 lektioner



Har dit væsen øjne så store som tekopper, ører på stilke, ben i næsen eller tungen lige i munden?

I denne opgave skal hver elev lave en stor papmaske af et væsen. I kan tage udgangspunkt i væsnerne fra blindmodelleringen eller automattegningen, eller I kan finde på et helt nyt væsen. Eleverne kan til sidst tage maskerne på og transformere sig til deres væsen og lave en parade på skolen. Her har vi fokus på at arbejde med masker i større skala - med et performativt element.

Tegn, klip og mal

🕒 2 lektioner

1. Lav en skitse af væsnets ansigt i profil på A4 ark.
2. Benspænd: Det skal kunne navigere rundt (øjne, følehorn, lugtesans). Det skal kunne indtage mad – hvordan? Lav skitse.
3. Overfør den endelige skitse med detaljer på et stort stykke papir (skal helst fylde A2 størrelse).
4. Husk at lave dobbeltside da masken skal klippes sammen.
5. Klip ud med saks.
6. Prøv om masken nogenlunde passer i størrelse inden I maler og dekorerer (det er bedre, at masken er for stor end for lille).
7. Mal masken og dekorer med de ønskede detaljer. Lad tørre.
8. Klipses sammen – husk at undlade den nederste del, så hovedet kan komme ind.

ISKAL BRUGE

- Store stykker brunt papir
- Maling
- Pensler
- Klipsemaskine
- Saks
- Papir
- Blyant
- Diverse materialer

BILAG

- Trin-for-trin vejledning.pdf

Opgave

Goddag med kroppen

🕒 Under 1 lektion



Mennesker trykker hinanden i hånden eller giver et kram. Hunde snuser hinanden bagi. Hvordan hilser dit væsen?

I denne opgave skal eleverne agere væsner og bevæge sig rundt i klasselokalet og hilse på hinanden, som de forestiller sig, at deres væsen ville gøre. Du kan lave din egen samling af væsenkort eller bruge SMK's "klar-til-print" væsenkort, som du finder under bilag. I denne opgave sætter vi fokus på kropssprog – både afkodning af andres kropssprog og iscenesættelse af egne kroppe.

Sådan hilser jeg

🕒 10 minutter

1. runde:

- Eleverne får hver et billede af et væsen (se bilag). Vær opmærksom på at nogle af væsnerne går igen.
- Sig til eleverne: Kig godt på jeres væsen. Nu skal I prøve at forestille jer, hvordan jeres væsen vil hilse på hinanden? Hjælp eleverne på vej: Er det et genert væsen, eller er det nysgerrigt på at møde andre. Kig på dets krop, har det arme eller ben, det kan bruge til at hilse med? Hvad med dets ansigtsudtryk? osv.
- Nu skal eleverne rundt og hilse på hinanden med deres særlige væsen-hilsen. Bed eleverne om at tage et ekstra godt kig på deres væsen, mens du samler alle billederne sammen. Lad eleverne hilse i et par minutter. Du kan lægge mærke til, om der er nogle af hilsnerne, der går igen?
- Få ro i klassen. Nu er det tid til at samle op i plenum. Du kan fx spørge: Hvor mange mødte nogle væsner, som brugte deres arme til at hilse med? Brugte deres ben? Brugte deres mund? Hvordan ville væsnet bevæge sig, hvis det er glad? Hvad hvis det var et ondt væsen? Modigt? osv.
- Fortæl eleverne, at nogle af dem har haft de samme væsner – mon de kan gætte, hvem det var? Hvorfor?

2. runde:

Nu skal eleverne lære hinandens væsner endnu bedre at kende.

- Bed eleverne om at gå rundt og hilse på hinanden igen - men nu på forskellige måder.
- Fortæl eleverne: "Første gang I hilser på en klassekammerat, skal I bruge jeres egen væsen-hilsen, men næste gang skal I bruge den hilsen, som I lige selv er blevet mødt med. For hver gang man møder et nyt væsen, kopierer man den hilsen, og giver den videre til den næste man møder.
- Lad eleverne hilse i et par minutter.

- Placer alle billederne af væsner et sted, hvor alle kan se dem.
- Lav en opsamling: Hvilket væsen ville I helst møde i virkeligheden? Hvorfor? Er der et væsen, I slet ikke har lyst til at møde i virkeligheden? Hvorfor?

ISKAL BRUGE

- Billeder af væsner, printet og klippet ud (se bilag)
- Et rum hvor I kan bevæge jer forholdsvis frit

BILAG

- Væsenkort til print.pdf
-

Opgave

Skab en bolig til dit væsen

🕒 2 lektioner



I mosens sumpområde under et elletræ, lige hvor træets grene er vokset sammen, så de danner et hul. Det er der, Elverfolket helst vil bo! Hvor vil dit væsen helst bo?

I denne opgave skal I bygge en bolig til et væsen. I skal udenfor og samle, hvad naturen kan byde på af materialer. Og I skal finde et lille udendørs område, hvor hver elev udvælger et sted at bygge (se inspirationsbilleder). Eleverne kan i denne opgave forholde sig nysgerrigt til et nærliggende miljø med en undersøgende tilgang til naturens materialer.

Her bor jeg

🕒 2 lektioner

- Start i klassen. Sæt jer i rundkreds med hver jeres væsen. Lad eleverne kigge godt på deres væsen. Hvis det var et levende væsen, hvordan ville det så være? Tal om det på kryds og tværs. Lad eleverne på skift færdiggøre sætningen: ”mit væsen kan godt lide...” – ”mit væsen kan ikke lide...”
- Fortæl eleverne, at I om lidt skal bygge en bolig til jeres væsen ude i naturen. Hvad tror de, at væsnet har brug for? Og hvilke steder tror de, at væsnerne helst vil bo? (på en træstub, midt på vejen, i et hul?). Fortæl også, at nogle væsner godt kan lide at være hemmelige. I skal finde forgængelige materialer. Hvad vil det sige, at noget er forgængeligt? Tag evt. en samling af materialer med til at vise frem, både naturmaterialer og kunstige materialer. Med elevernes hjælp kan I sortere materialerne i forgængelig og ikke forgængelig.
- Sammen skal I kigge på de materialer, du har medbragt, og tale om hvordan man kan bygge med dem. Fortæl at I har ler og snor som hjælpematerialer – vis eleverne, hvordan materialerne kan sammensættes. Fx blade som tag, grene og ler som mur, hegn af agern på række (suppler evt. med fotoeksempler).
- Nu skal eleverne ud at samle materialer og derefter bygge boligerne. I kan med fordel udvælge et mindre område og lade eleverne arbejde sammen to og to. Alle bygger og eksperimenterer med materialerne. Hvis man finder en god måde at bygge på med materialerne, må man meget gerne dele de gode idéer med hinanden.
- Tal også om, hvilken rolle jeres væsner har i fællesskabet/samfundet. Er det et væsen, der beskytter andre, bestemmer og leder eller noget helt andet. Hvilken betydning kan det få for placeringen af deres boliger?
- Hvis nogle er hurtigt færdige, kan de lave flere detaljer, fx møbler, en have, et vagttårn etc.
- Gå på rundvisning og kig på hinandens huse. Tag billeder af husene – husk at de jo er forgængelige. Kom evt. tilbage en anden dag og kig på boligerne for at se, hvordan de med tiden har ændret sig.

ISKAL BRUGE

- Ler

BILAG

- Eksempel 2.jpg

- Snor
- Saks
- Beholder
- Evt. skovl
- Naturmaterialer

- Eksempel 3.jpg
 - Eksempel 1.jpg
-

Opgave

Blindmodellering

⌚ Under 1 lektion



Knug det, klem det, a det, kild det!

I denne opgave arbejder vi med blindmodellering og kobler mundtlig instruktion til hændernes formgivning af leret. Denne opgave har fokus på proces og materialeundersøgelse. Leret kan desuden genbruges i andre opgaver under temaet Væsner

Mit lervæsen

🕒 15 minutter

- Hver elev får en klump ler.
- Bed eleverne om at placere hænderne under bordet eller omme bag ryggen, alt efter hvor I er.
- Nu skal eleverne lære lerklumpen lidt bedre at kende. Fx kan du sige til eleverne: Prøv at veje leret i den ene hånd, hvor tung føles jeres klump? Hvad sker der, hvis I sætter neglene i leret? Borer tommelfingeren igennem leret? Niver overfladen med spidserne af jeres fingre? Hvad hvis I maser klumpen rigtig hårdt med den ene hånd? osv.
- Nu skal eleverne forme forskellige figurer efter dine instrukser, gerne efter tid. Start fx med noget nemt og øg sværhedsgraden, samtidig med at de får lidt mere tid til hver form, fx et æg (10sek), en støvle (15sek), en blomst (20sek) osv.
- Lad gerne eleverne kigge, for hver gang de laver en ny form. Du kan også selv lade dem komme på banen med forslag.
- Afslut med at lade dem forme et væsen.
- Gem evt. lerklumpen – den kan I bruge i en anden opgave.

ISKAL BRUGE

- En klump ler til hver elev på størrelse med en knytnæve
-

Om SMK Connect

SMK Connect gør den kunstneriske kulturarv levende og anvendelig for landets elever. Det sker via modulopbyggede, nøje tilrettelagte undervisningsforløb, der kan bruges direkte i underviserens planlægning.

Udgivet under CC BY-SA