




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:

- Automattegning
- Blindmodellering i ler
- Væsner i gips og pap
- At bygge boliger til væsner af naturmaterialer

Kunstværker brugt i dette forløb

 Røde syner af Asger Jorn

 Udarbejdet af SMK Connect

Klassetrin

Indskoling

Fag

Billedkunst

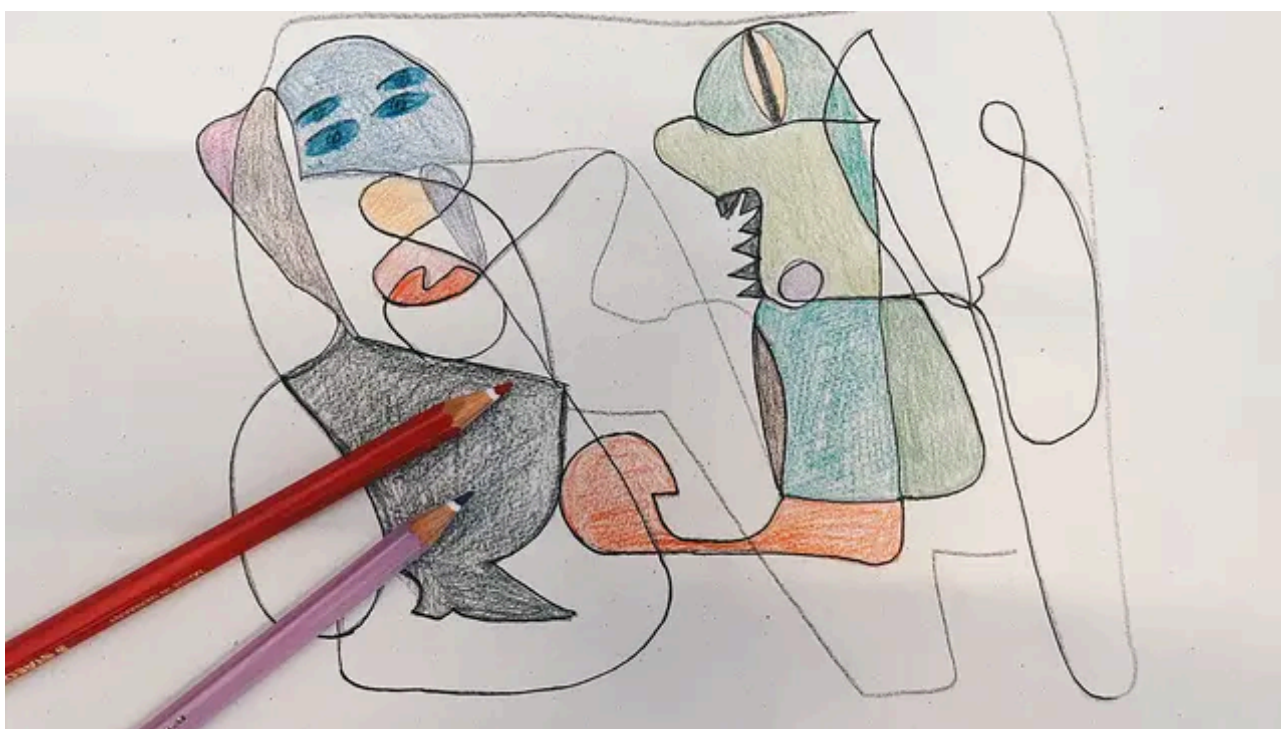
Indhold

5 lektioner og 30 minutter

Opgave

Automattegning

⌚ Under 1 lektion



Når man automattegner, lader man blyanten eller kuglepennen tegne frit hen over papiret. Formålet er at slippe fantasien løs og forsøge at slippe styringen. Asger Jorn lavede rigtig mange automattegninger. Ofte lukkede han øjnene og tegnede på papiret, mens han forsøgte at lade være med at tænke over, hvad han tegnede. Blyanten løftede han ikke fra papiret. Tegningen kom til at ligne kruseduller. Bagefter åbnede han øjnene og ledte efter figurer og fantasivæsener i tegningen. Af og til gav Asger Jorn sine automattegninger til sine venner, som fandt og farvelagde ting og væsner mellem linjerne. Det skal eleverne også eksperimentere med i denne opgave.

Kruseduller

🕒 30 minutter

- Hver elev får et stykke A4 papir og en blyant.
- Bed eleverne om at lukke deres øjne så de ikke kan se, ligesom Asger Jorn.
- Eleverne skal tegne mønstre, uden at løfte blyanten fra papiret, i ét minut. Sæt evt. en lyd på så de ved, hvornår tiden er gået.
- Når tiden er gået, skal eleverne sende tegningen med urets retning til deres sidemakker. Ligesom Asger Jorn indimellem gav tegningen til sine venner.
- Nu skal de lede efter figurer og fantasivæsener i tegningen. Giv gerne eleverne god tid til at finde væsener. De kan også farvelægge baggrunden/landskabet, som væsenerne befinder sig i.
- Vis tegningerne til hinanden. Hvor mange væsener har I fundet? Er de forskellige? Er der nogen, der minder om hinanden?
- Hæng gerne tegningerne op, da de kan inspirere eleverne gennem forløbet.

ISKAL BRUGE

- Papir
- Blyanter
- Farvekridt

Kunstværker



Titel
Røde syner

Kunstner
Asger Jorn



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
-

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

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

Væsner i pap

⌚ Under 1 lektion



Inspireret af Sonja Ferlov Mancobas måde at arbejde fra 2D til 3D skal eleverne i denne opgave skabe en skulptur i pap. Opgaven har fokus på kropssprog, materialekendskab og formgivning med et performativt element. Opgaven er delt op i to dele: 1. At gengive en kropssposition og skitsere omridset på pap. 2. At formgive det bearbejdede pap til en skulptur. Hvis I har skabt et væsen i en af de andre opgaver, kan I med fordel tage udgangspunkt i dem eller finde på et nyt væsen.

Beskrivelse del 1

🕒 15 minutter

1. Hver gruppe får et stort stykke afdækningspap (1x2m) og blyanter.
2. Til at begynde med skal eleverne forevige væsnerne på papiret. I hver gruppe er der to roller: en model og to/tre registratorer. På skift bytter eleverne indbyrdes roller, da alle væsnerne i gruppen skal overføres til papiret. Modellen skal mime deres væsen som en kropsskulptur. Placer hele kroppen eller dele af kroppen på papiret, mens registratorerne tegner omridset.
3. Når alle eleverne har haft rollen som model, skal de arbejde videre på papiret.
4. Hver gruppe får: sort fortyndet maling (så det tørrer hurtigt) og nogle forskellige størrelser af rengøringsvampe.
5. Eleverne får fem minutter til at male nogle former frem, som de får øje på. Måske finder de nogle former, der sammen danner et ansigt eller en krop af et væsen.
6. Lad papiret tørre.

ISKAL BRUGE

- Afdækningspap
- Blyant
- Maling
- Svamp

Beskrivelse del 2

🕒 15 minutter

1. Du kan vise klassen videoen af Mancoba der arbejder fra 2D til 3D.

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

2. Hver gruppe får en klipsemaskine, tape og sakse. Nu er opgaven, at grupperne skal transformere deres flade stykke papir til en væsen skulptur.

3. Tip: det er nemmere at gøre det flade til 3D, hvis man krøller papiret. Vis gerne et eksempel på hvordan man kan give væsnet form.

4. Når eleverne er blevet færdige, kan de finde på et navn til væsenet. Hvor mon det bor? Hvad kan det godt lide at spise? Hvordan bevæger det sig? Etc.

Se hvordan Amalie griber opgaven an.

ISKAL BRUGE

- Saks
 - Tape
 - Klipsemaskine
-

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