

# Opgaver til **Sikkas fortælling**

- af *Cecilie Eken*

Lupinmarken d. 4/9-2005

- A:** Lav et 4-linjers resume af bogen.
- B:** Placer Sikka i ”den varme stol” – stil hende 5 spørgsmål. Du skal have overvejet hendes svar.
- C:** Lav en personkarakteristik af Sikka.
- D:** Du skal lave en anmeldelse af **Sikkas Fortælling** til et ungdomsblad. I din anmeldelse skal du udover at give bogen en begrundet karakter (13-skalaen) bl.a. komme ind på egnethed (sværhedsgrad samt klassetrin eller alder), køn (dreng- og/eller pigebog), fri- eller fælleslæsning, brugen af græsk mytologi.  
Anmeldelsen skal layoutes som en artikel – altså med spalter, rubrikker, manchetter og så videre. Denne opgave samt opgave **H** skal som de eneste afleveres til mig.
- E:** Oprems bogens vigtigste motiver, begrund din valg.
- F:** Giv dit bud på bogens tema.
- G:** Lav slutningen om – du kan evt. lade uhyret vinde?
- H:** Det var mine mere eller mindre kvalificerede bud på opgaver til **Sikkas fortælling**, nu skal du lave 3 gode opgaver til bogen. Disse skrives på pc og afleveres.



God fornøjelse  
Finn

---

Bonusopgaver – vælg en af 3 nedenstående opgaver

- 1: Lyrik.  
Resumeet fra opgave A ”oversættes” til lyrik med bl.a. løs højrekant, rim (valgfrit), metaforer, sammenligninger, besjælinger og personificeringer.

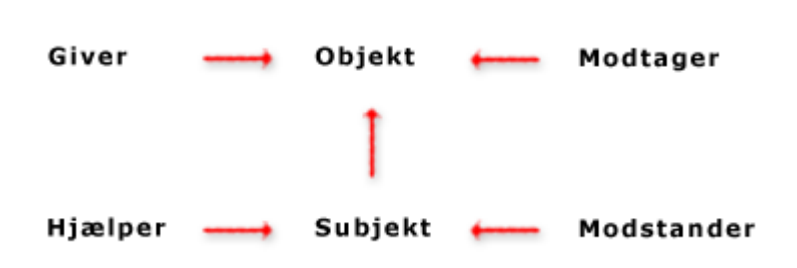
# Opgaver til Sikkas fortælling

- af Cecilie Eken

2:

Aktantmodel.

Aktantmodellen sætter de vigtigste ingredienser i den gode historie i system. Den er især velegnet til at illustrere relationer mellem historiens personer og til at indkredse konflikten og hovedpersonens mission. Modellen er statisk og siger intet om forløbet eller kronologien i historien, men den er velegnet til at nå ind til historiens væsen og kerne.



Udgangspunktet for modellen - og den gode historie - er et subjekt (hos eventyret Klods-Hans er subjektet Klods-Hans, som vil giftes med prinsessen (objekt), men objektet behøver ikke være en konkret person eller for den sags skyld en genstand. Objektet kan også være af mere abstrakt karakter

I en god historie bliver hovedpersonen til sidst i stand til at tage det endelige opgør, som bringer ham frem mod målet. Det objekt, han har efterstræbt, overføres fra en giver til en modtager (den øverste vandrette kommunikationsakse). Giveren vil som regel være en samfundsmæssig autoritet som kongen, faren, Gud, loven.... og modtageren er som regel identisk med hovedpersonen.

I H.C. Andersens eventyr er giveren således kongen, som giver sin datter og det halve kongerige til modtageren Klods-Hans. Det er ikke altid helt enkelt at definere alle aktantmodellens elementer entydigt. Ofte er objektet ikke særligt konkret og især giveren kan være en diffus størrelse i mange moderne historier.

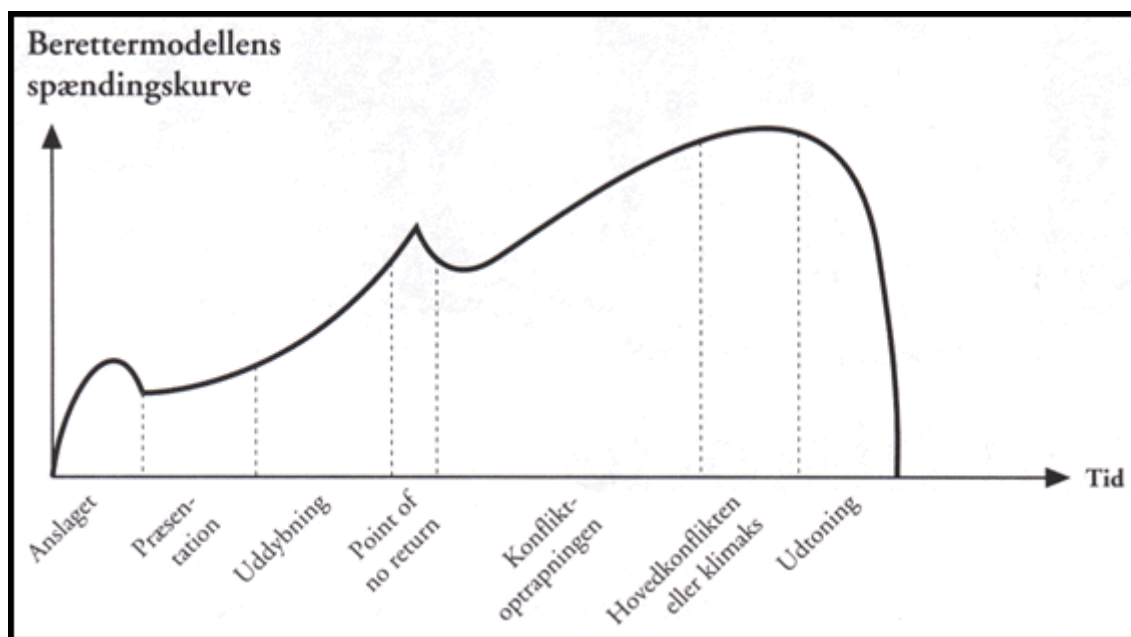
3:

Berettermodel

Denne fortællemåde kan man tegne som en spændingskurve. Konflikter opstår, afvikles og afløses af nye, hovedkonflikten bliver mere og mere intens, indtil den til sidst løses, og en ny orden er genoprettet. Dette handlingsmønster kan beskrives i en model, der kaldes for berettermodellen og ser sådan ud:

# Opgaver til Sikkas fortælling

- af Cecilie Eken



## 1. Anslag

Romanens tema, stemning og stil anslås. Vor nysgerrighed pirres.

## 2. Præsentation

Vi identificerer os med hovedpersonen og præsenteres for personer og miljø.

## 3. Uddybning

Temaet foldes ud og konflikterne præsenteres.

## 4. Point of no return

Der er ingen vej tilbage for hovedpersonen. Fortællingen har taget retning.

## 5. Optrapning

Konflikten intensiveres.

## 6. Klimaks

Den afgørende styrkeprøve, konflikten afsluttes.

## 7. Udtoning

Udfaldet på fortællingen, en ny orden etableres, eller den gamle orden genoprettes, evt. pointe.