

Askedrengen - Jagten på det gyldne slot (Dansk tale)



Udarbejdet af Martin Bach Poulsen, UC SYD

Målgruppe: 5.-8. klasse

Askedrengen - Jagten på det gyldne slot (Dansk tale)

Beskrivelse

Den anden film om Askeladden, der er baseret på de gamle norske folkeeventyr. Da kongen og dronningen bliver forgiftet, mistænkes Per og Poul for at stå bag og bliver anholdt. Esben Askedreng og prinsesse Kristin begiver sig ud for at lede efter det sagnomspundne Soria Moria-slot, som siges at være lavet af det pureste guld. I Soria Moria findes en brønd med livets vand, som er det eneste, der kan helbrede Kristins forældre. Men nogle ondsindede danskere er også på jagt efter slottet. Hvis det mislykkes for Esben og Kristin, er det ude med brødrene, kongeriget og måske endda verden.

Pædagogisk note

Filmen er bygget på klassiske norske folkeeventyr om Askedrengen, og der er mange elementer, som eleverne måske er stødt på i andre eventyr de kender. Filmen er et spændende actioneventyr med masser af magi og typiske eventyr genretræk, som eleverne kan gå på jagt efter, mens de ser filmen. Den kan ses som del af et eventyrforløb. Enten som en introduktion til forløbet eller som afslutning, hvor eleverne skal bruge den viden, de har fået om genren, i arbejdet med/analysen af filmen.

Kapiteloversigt og kapitelindhold

Kapitelsæt: På jagt efter eventyrtræk

- | | | |
|------------|--|-----------------|
| 01: | Legenden om Soria Moria
Her får vi legenden om det mytiske Soria Moria slot. Det er det gyldne slot, som er umuligt at nå frem til og som indeholder livets vand. Det giver en forsmag på, hvad der er målet for Askedrengen. | 00:00:27 |
| 02: | Hjem
I eventyr bruger man ofte en 3 akters model, når man skal fortælle eventyret. Den hedder Hjem - Ude - Hjem modellen.
I første hjem del får vi præsenteret hovedpersonerne, og det problem de skal løse. Hold øje med de ting, mens I ser første del af filmen. | 00:02:29 |
| 03: | Ude
Så kommer anden akt i modellen. Det er nu Espen (helten) og Kristin drager ud for at finde slottet og redde kongen og dronningen, så Espens brødre ikke bliver dræbt. Det er i denne del, at han kommer til at opleve mange af de typiske eventyrtræk. Det er magiske ting, gåder/opgaver der skal løses, mærkelige væsner, gode hjælpere og onde modstandere.
Hold øje med hvilke af de typiske eventyrtræk Espen og Kristin møder på deres vej. | 00:17:59 |
| 04: | Fosnøkken
Fosnøkken er en sagnfigur, som lokker folk til at drukne i vandet. Læs mere om nøkken her https://da.wikipedia.org/wiki/N%C3%B8kken | 00:37:29 |
| 05: | Hjem
Så kommer Espen og Kristin hjem igen i sidste akt.
De skal nu klare problemet og afsløre de onde, så alt kan ende lykkeligt. | 01:26:16 |