

Klædt af (1)



Udarbejdet af Mette Bechmann Westergaard, Absalon

Målgruppe: 8.-10. klasse, Ungdomsuddannelser, Voksenuddannelser

Klædt af (1)

Beskrivelse

Dansk reality-serie. Har du nogensinde tænkt over de ting du ejer? Hvor mange ting har du? Hvad ville du kunne undvære? Og hvad ville du gøre helt uden? Fire mennesker deltager i et eksperiment, hvor de vælger at aflevere alle deres ting og leve 30 dage efter tre regler: - Alt hvad de ejer, skal opbevares i en container - De må kun hente én ting tilbage om dagen - De må hverken købe eller låne ting. Lige på nær mad, lys og toiletpapir. Eksperimentet undersøger vores forhold til de ting vi omgiver os med, og udfordrer dagligdagens faste rutiner. For hvem er du uden dine ting? Program 1 følger eksperimentets første dag. Deltagerne får flyttet deres ting, står nøgne tilbage i deres tomme lejligheder og mærker for første gang, hvordan det føles at være komplet klædt af. De første strategier lægges. Hvilke ting vil de hente tilbage først? Og vil de gå nøgne ned til containeren i dagslys?

Pædagogisk note

Den pædagogiske vejledning herunder foreslår et samspil mellem tre reality-shows, som tilsammen kan udgøre et fordybelsesområde med titlen "Rundt om reality" til folkeskolens prøve i mundtlig dansk. Ud over "Klædt af" er der tale om programmerne "Familien fra Bryggen" og "Prinsesserne fra blokken". Tilsammen dækker de flere af reality-undergenrerne og byder sig derfor til med forskellige vinkler på genren. Fordybelsesområdet hører til i kategorien ikke-fiktion - multimodale og æstetiske tekster.

Kapiteloversigt og kapitelindhold

Kapitelsæt: Rundt om reality

- | | | |
|------------|---|-----------------|
| 01: | Introduktion (SLUT 1:20) | 00:00:10 |
| | I introen fortælles om programmets gameplan. Det vil sige, at vi introduceres til spillets regler og forløb. Gamemasteren viser sig som en voice-over, der kommenterer spillets gang. Hvilke regler bygger konkurrencen i "Klædt af" på? Hvilke virkemidler (fx filmiske) bruges i introen for at få seerne til at blive interesserede i gameplanen? | |
| 02: | Præsentation af deltagerne (SLUT: 11:43) | 00:08:23 |
| | I klippet møder vi to af programmets deltagere for første gang. Hvad lægges der vægt på i præsentationen af dem? Hvad er deltagerenes motivation for at deltage i "Klædt af"? | |
| 03: | Favoritter og tabere (SLUT: 20:11) | 00:13:19 |
| | I "Klædt af" er der ikke tale om en egentlig konkurrence med en pengepræmie, men mere om et eksperiment. Hvordan kan man alligevel tale om, at der kan være tabere og vindere blandt deltagerne? Hvilken af de fire deltagere er din favorit til at vinde showet? Argumentér for, hvorfor det netop er ham/hende? Hvem taber, tror du? Hvorfor netop ham/hende? Hvad har mon været afgørende i castingen af deltagerne til showet (køn, alder, familiestatus, land, by, interesser, holdninger og værdier)? | |
| 04: | Gænsers overskrides (SLUT: 25:32) | 00:20:45 |
| | En del reality handler om, at deltagerne skal overskride egne grænser og eksperimentere med reglerne for social adfærd. I klippet her følger vi Jeppe, da han henter sin første ting i containeren. Han bruger selv ordet "grænseoverskridende" en del gange til at beskrive oplevelsen. Hvad er det for grænser, dette reality-show udfordrer? Hvad ville I selv være udfordrede på, hvis I deltog? Og hvad ville I hente som det første? | |
| 05: | Preview (SLUT: 28:00) | 00:27:19 |
| | Det første program i serien afsluttes med previews af det videre forløb. Hvilken effekt har disse previews på jer? Hvorfor tror I, der afsluttes på netop denne måde? Se eventuelt som afslutning på arbejdet med "Klædt af" afsnit 6, hvor deltagerenes refleksioner over projektet kommer til udtryk. | |