



[Link til Universet: Monsterkrig](#)

Univers: Monsterkrig

Univers	Monsterkrig (spil), Askedrengen (spillefilm), Elverhøj (eventyr) Dengang vi var bønder (dokumentar)
Nøgleord	Sagn, spil, folkløse, sagnfolk, folketro, sagnvæsener, AI
Fag	Dansk
Målgruppe	4.- 10. klasse

Spil, sprog og skriftlig fremstilling



Spillet 'Monsterkrig' er omdrejningspunktet i dette univers, hvor eleverne både spiller, prompter og skriver, mens de laver deres eget monsterkort i den originale monsterskabelon. Undervejs kan de også lytte til Podcasten 'De underjordiske på Bornholm', læse eventyret 'Elverhøj' og se klip fra dokumentaren 'Dengang vi var bønder'. Alle materialerne i universet trækker på den viden, som folkemindesamlere indsamlede i 1800-tallet, hvor sagn og folkeeventyr var højeste mode.

Spillet er i familie med bilspil, og kortene indeholder hver især en kort tekst, som har mange fællestræk både i forhold til sproglige valg og struktur. Når I har spillet 'Monsterkrig' og undersøgt teksterne, har eleverne fået viden om sproget, så de er godt klædt på til selv at fremstille et monsterkort selv. Billedet til kortet kan de lave ved hjælp af kunstig intelligens. Hvis skolen har adgang til Skoletube, kan I benytte Padlet, som har en AI-billedgenerator indbygget.

Hvis I først lytter til 'De underjordiske på Bornholm', kan fællesskrivning og fællesprompting stilladsere elevernes egen tekst- og billedfremstilling. Endelig kan I læse og H. C. Andersens eventyr 'Elverhøj' og lave monsterbingo, hver gang et sagnvæsen fra spillet bliver nævnt.

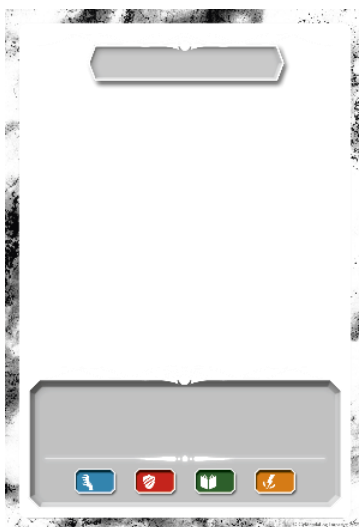
Spil Monsterkrig

Først læser eleverne spillereglerne, og bagefter kigger de i fællesskab på, hvad der kendetegner sådan en *instruerende* tekst. Den indeholder fx en **trinvis beskrivelse**, brug af **imperativ** fx *udpeg, slå* og **tidsord** fx *nu, når, indtil*.

Nu kan spillet begynde. Du kan opfordre eleverne til at læse teksten høj for hinanden, når de har trukket et kort, men de vil sikkert blive så opslugt, at de helt glemmer det.

Undersøg tekstens struktur

Efter I har spillet 'Monsterkrig', kan eleverne parvis undersøge teksten på kortene og arbejde med grammatik i kontekst. Det betyder blot, at eleverne:



Download power point med
monsterskabelon og
elevressourcer her:

<https://kortlink.dk/2m3sx>

- arbejder med hele (korte) tekster
- taler sammen om teksterne, mens de benytter relevante grammatiske begreber – altså metasproget
- arbejder med flere grammatiske niveauer - fx på ord og struktur

Lav selv eller brug de færdige minilektioner undervejs, når det giver mening. Powerpointen: 'Minilektion: Fremstillingsformer, struktur og sprog' indeholder en række minilektioner, som introducerer grammatiske begreber og kobler dem til konkrete eksempler fra kortene. Du kan også dele powerpointen via dette link: kortlink.dk/2m3sy

Minilektion: Fremstillingsform

TEKSTENS STRUKTUR

OVERSKRIFT: Navnet på sagnmonstret (bestemt ental)
Fx *Dværgen* el. *Den indemurede frøken*

BESKRIVELSE 1: Udseende
fx *den har lange ben og enorme arme*

BESKRIVELSE 2: Levested
fx *Heksens hytte ligger i skoven*

BESKRIVELSE 3: Magi, styrke, redskab
fx *trylledrik, giftigt bid, lange knive*

FORKLARING: Konsekvens Hvis så
Fx *Hvis du hører en natteravns skrig, så skal du kigge ned i jorden. (advarsel)*



Screenshot fra powerpointen 'Minilektion: Fremstillingsformer, struktur og sprog'

Tekstens struktur kan findes ved at lede efter fremstillingsformer, som i dette tilfælde er *beskrivende* og *instruerende/forklarende*. Teksten på de fleste af kortene indeholder disse tre typer beskrivende afsnit om *udseende*, *levested* og *egenskaber*. Egenskaber er desuden illustreret i de fire bokse, som beskriver graden af styrke (blå), udholdenhed (rød), viden (grøn) og magi (orange). Desuden indeholder de fleste kort et instruerende/forklarende afsnit, som er en form for advarsel om, hvilke konsekvenser det har ikke at følge rådet på kortet.

Undersøg tekstens sprog

I kan evt. undersøge teksten på ordniveau. Det kan være en anledning til at introducere mere funktionelle begreber fra SFL (Systemisk funktionel grammatik). Se minilektion om sprog og få styr på *processer*, *deltager*, *omstændigheder* og *konjunktioner*, inden I går i gang. De gængse farvekoder, som I måske kender fra genrepædagogik går igen i minilektionerne.

Minilektion: Sprog

TEKSTENS SPROG (SLF-begreber)

Relationelle processer:

fx *Dværgen er lyssky*, *Varulven ligner et menneske*,
Nøkken lever i dybe søer

Materielle processer:

fx *Ellepigen lokker*, *hun forhekser*, *han stjæler*, *den angriber*

Deltagere:

3. person *hun*, *Den indemurede frøken*, *en adelskvinde*
2. person *du* (direkte til læseren)

Konjunktioner:

Fx *Hvis du ser den sorte hund, må du ikke se ind i dens røde øjne, så besvimer du.* (konsekvens/advarsel)

Omstændigheder:

Hvor, hvornår?
Fx *bag en væg, dybt under havet, om natten*



Lyt til podcastserie 'Sagnfolket' og få informationer om de underjordiske, eller se den norske eventyrfilm 'Askeladrenge', hvor Askeladrenge bl.a. møder et moseuhyre.

Lav et fælles monsterkort

Inddrag elevernes egen viden om nordiske sagnfigurer fra fx folkeeventyr, eventyrfilm og fantasybøger. Du kan også inddrage film og podcast som en form for generator, der leverer indhold til de nye tekster. Brug fx podcastserien 'Sagnfolket', hvor Connie fra Bornholm, fortæller om sit møde med de underjordiske eller spillefilmen 'Askeladrenge', hvor helten kæmper mod et moseuhyre. Både film- og lydclip finder du let, hvis du bruger CFU's kapitelsæt. Efter I har lyttet/set podcast eller film, så stil følgende tre spørgsmål om sagnvæsnet/monsteret:

Hvem er det/de?

Hvad gør det/de?

Hvor lever det/de?

Lav tre fælles lister med ord, som I kan bruge i den efterfølgende fællesskrivning.

Skriv den første monstertekst om moseuhyret eller de underjordiske i fællesskab. Du fører 'pennen' og viser, hvordan man skriver i skabelonen og prompter et billede. Imens deler du dine overvejelser omkring de sproglige valg, du træffer og inviterer eleverne til at komme med input undervejs.

Lav selv et monsterkort

Inden eleverne laver deres eget kort, skal de finde et nyt monster at skrive om. Gør som Astrid Lindgren, der låner fra nordisk folketro i klassikeren 'Ronja Røverdatter'. Tænk bare på rumpenisser, skovhekse og grådværge.

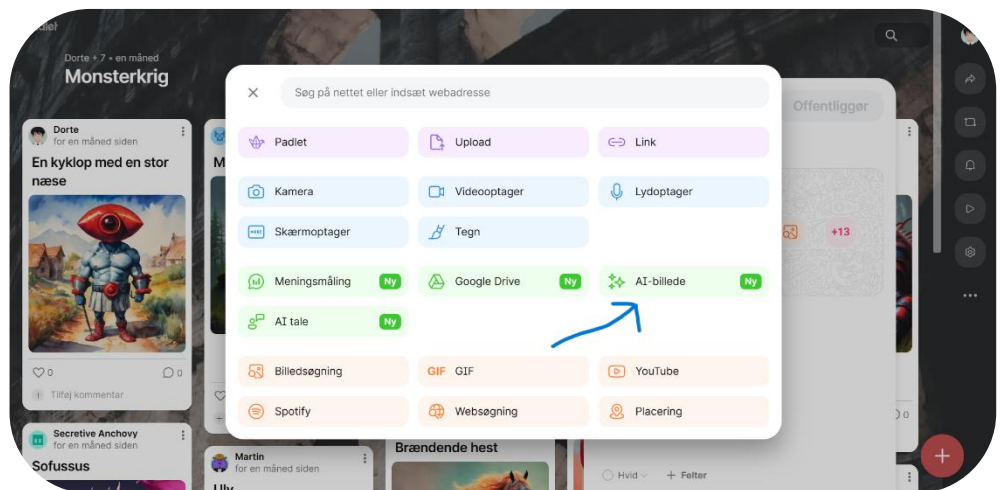
Det er let at finde på nye monstre, når man kender til morfemer og ved, at man kan danne nye ord ved at sætte to rodformer sammen med bøjningsmorfemet *-en* fx

hede+heks+en. Man kan også lege med at lave nye nominalgrupper ved at sætte ord før og efter kernen. Fx *den grumme greve*.

Lav en fælles liste med væsner/deltagere, som kan bruges som kernen i nye ord fx *gnom, kæmpe, heks, nisse, greve* osv.

Prompt et monster

Nu kan I prompte jeres sagnvæsen og bagefter indsætte det AI-generede billede i monsterskabelonen. Den henter du og deler med dine elever her: [Lav klassens eget monsterspil](#). Hvis din skole har adgang til Skoletube, kan I benytte AI-funktionen i Padlet til at lave billede med kunstig intelligens. I kan undervejs dele, hvilke ord-prompt, der giver de bedste billeder. Få eleverne til at dele deres erfaringer og strategier undervejs.



Opret en fælles padlet til klassen, så kan de følge med i klassekammeraterne AI-monstre. De trykker på + og vælger '+13' og derefter 'AI-billede' eller 'Jeg kan ikke tegne'



Find klip om folkeånd vha. kapitelsæt i dokumentaren *'Dengang vi var bønder'*

Historisk vinkel

Undervejs kan I også tage en litteraturhistorisk vinkel på de gamle sagnfigurer. I romantikken er Blicher og Grundtvig interesseret i kernen af dansk kultur, og det finder de i bondekulturens gamle sagn og fortællinger. Senere begyndte folkemindesamler Evald Tang Christensen at gå fra sogn til sogn på jagt efter det gode gys. Her lyttede han til fortællingerne om nisser, elever og lygte mænd, som han på antropologisk vis skrev ned for eftertiden. I dokumentaren 'Dengang vi var bønder' kan I blive klogere på, hvilken rolle disse fortællinger kom til at betyde for folkeånd og danskhed.

Supplerende materialer

Hvis I vil vide mere om sagnvæsner og hvorfor disse sagnvæsner spillede en væsentlig rolle i livet på landet, kan I læse artiklen [Slattepatten, Nøkken og Helhesten blev glemt](#), som er udgivet af Nordjyske.dk. Her kan I også læse om

folkemindesamler Ewald Tang Kristensen, som sikrede disse historier for eftertiden, og hvorfor skolen tog livet af dem [Skolen tog livet af væsenerne](#).

På mitCFU kan du streame den norske eventyrfilm [Askedrengen i Troldkongens sal](#) (dansk tale) eller [Askeladden – i Dovregubbens hall](#) (norsk tale), hvor Esben Askeladden i sin kamp for at redde prinsessen både møder en taknemmelig skovheks, lokkende ungmøer og skræmmende moseuhyrer.

Kenneth Bøgh Andersen henter i romanen [Felix og Åmanden](#) inspiration i folketroen.