



<https://mitcfu.dk/90047266>

Monsterkrig

Tema	Sagn, spil, folkløse, sagnfolk, folketro, sagnvæsener, AI
Fag	Dansk
Målgruppe	4.- 10. klasse
Type	Spil

Spil, sprog og skriftlig fremstilling



Spillet 'Monsterkrig' er sjovt i sig selv, men kan også være en igangsætter til et forløb, hvor eleverne selv fremstiller et spil. Imens arbejder de undersøgende og legende med grammatik. Spillet er i familie med bilspil, og kortene indeholder hver især en kort tekst, som har mange fællestræk både i forhold til sprog og struktur. Når I har spillet 'Monsterkrig' og undersøgt teksterne, har eleverne fået en viden om kortenes struktur og sprog, så de er godt klædt på til selv at fremstille et monsterkort.

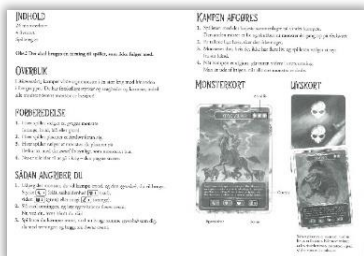
Spillet fungerer altså som generator, der kan bidrage med sproglige ressourcer, så det er let for eleverne at komme i gang med at skrive tekster selv. De kan downloade en powerpoint med en monsterskabelon, hvis du deler dette link med dem: [Lav klassens eget monsterspil](#). I powerpointen kan de indsætte et billede af deres eget monster og skrive en monstertekst i tekstboksen. Her er også en vejledning i, hvordan eleverne vha. kunstig intelligens skaber en visuel fremstilling af deres egne monstre.

Denne vejledning bygger på kriterierne for *grammatik i kontekst*, og den introducerer nye og funktionelle grammatiske betegnelser fx *processer*, som bliver forklaret i en anden powerpoint, som indeholder flere minilektioner, som I kan downloade via dette link: [Minilektion: Fremstillingsformer, struktur og sprog](#)

Spil Monsterkrig

Først læser eleverne spillereglerne og bagefter kigger I 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:

- 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 konkret eksempler fra kortene. Du downloader og deler 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 natteravn skrig, så skal du kigge ned i jorden. (advarsel)*

DEN INDEMUREDE FRØKEN

Den indemurede frøken er en af de mest skræmmende og farlige af alle de forskellige frøker og har med sin fangsuaal. Hvis du en lørdag begynder at se eller ser bandede gløde gennem vinduet, skal du være på højside længe borte.

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

Tekstens struktur kan findes ved at lede efter fremstillingsformer, som i dette tilfælde er *beskrivende* og *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 forklarende afsnit, som er en form for advarsel om, hvilke konsekvenser det har ikke at følge rådet på kortet.

Undersøg tekstens sprog

Nu skal I undersøge teksten på ordniveau. Til det anvender vi begreber fra funktionel grammatik (SFL). 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*



Lav selv et monsterkort

Inddrag elevernes egen viden om nordiske sagnfigurer fra fx folkeeventyr, eventyrfilm og fantasybøger. Se fx et klip fra den norske eventyrfilm [Askedrengen i Troldkongens sal](#) og hent indhold til jeres nye monsterkort om det uhyre, som Esben Askedreng møder i mosen. Spørg fx hvem er det, hvad gør det, hvor lever det? Lav fælles lister med ord, som I kan bruge i den efterfølgende fællesskrivning.

Gør det let for dine elever at komme i gang med skrive. Lav det første monsterkort om fx moseuhyret i fællesskab vha. af powerpointen: [Lav klassens eget monsterspil](#). Du fører 'pennen' og viser, hvordan man skriver i skabelonen og deler dine overvejelser omkring de sproglige valg du træffer. Inviter eleverne til at komme med input undervejs.

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, skovheks 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 rod-morfemer 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.

Del dette link: kortlink.dk/2m3sx med dine elever, så de selv kan downloade powerpointen: [Lav klassens eget monsterspil](#), hvor de selv kan skrive i tekstfeltet og tilføje et nyt monsterbillede. I skabelonen er moseuhyret lave vha. AI-programmet 'Midjourney', som mange af gamerne i klassen vil have adgang til, hvis





de har en discord-konto. Den kræver imidlertid login. Med opensource-programmet [Stable Diffusion](#) kan alle elever eksperimentere AI og skabe billeder af deres nye monstre uden GDR-problemer. Eneste udfordring kan være, at siden til tider kan være overbelastet og at robotten kun forstår engelsk. I kan i fællesskab undersøge, hvilke ord-prompts der giver de bedste billeder. Få eleverne til at dele erfaringer og strategier undervejs.

Skabelonen kan selvfølgelig også bruges til at skabe spil med superhelte, farlige dyr eller lignende.

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.