



<https://mitcfu.dk/CFUFH1490049967>

Story Cards – Fabula for Kids

Læremidlet	Story Cards – Fabula for Kids
Medietyper(r)	Materialesæt
Fag	Engelsk
Målgruppe	3.-7. klasse
Nøgleord	Spil, mundtlighed, kreativ skrivning

Fagligt fokus

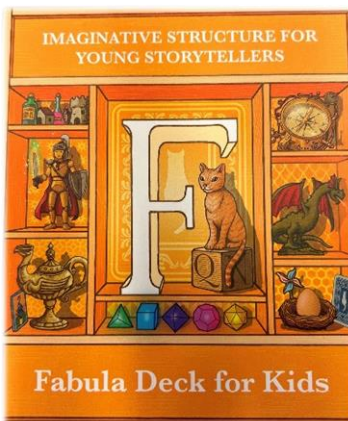
Hvad? Story Cards er en kasse med 12 ens sæt Fabula Deck for Kids. Hvert sæt Fabula Deck for Kids består af 34 kort og en Fabula-terning. Dertil findes der i kassen også en Fabula-vejledning.

Hvorfor? Eleverne skal arbejde med Story Cards for at sætte gang i deres mundtlige (og evt. efterfølgende skriftlige) fortællelyst og historiedigtning på engelsk (eller dansk).

Hvordan? Story Cards giver en struktureret fremgangsmåde til historiefortælling, som kan få alle elever til at digte historier.

Bagerst i vejledningen, der hører med til materialet, er der nogle "regler" for at bruge Story Cards i klasseundervisningen. Fx at grupperne ikke skal være for store, at man kan bruge kortene til at hænge op i klassen, bruge kortene til at analysere kendte historier med udgangspunkt i kortene først og efterfølgende bruge dette arbejde til at lade eleverne bygge deres egne historier med kortene.

Herunder er en forkortet udgave, der beskriver, hvordan kortene kan bruges i engelsk- eller danskundervisningen. Den tager udgangspunkt i den vejledning, der ligger i kassen sammen med de 12 sæt Story Cards.



Idéer til undervisningen

Del eleverne i højst 12 grupper med 2-4 elever i hver gruppe. Hver gruppe får udleveret et sæt Fabula Deck for Kids. Herunder følger en vejledning i, hvordan du som lærer kan føre eleverne igennem processen med at bruge Fabula Deck for Kids. Processen er delt i fem dele. Først arbejdes der på historiens grundlæggende idé, og herefter forfines historien gennem fire steps: Ingredients, The story, Boosting the narrative, samt Tell and draw.

The idea

Alle historier bygger på en idé, fx idéen om Den lille havfrue, som er "en lille pige, der bor på bunden af havet, men som gerne vil vide, hvad der er over overfladen", i Kung Fu Panda, hvor en panda gerne vil lære kung fu, eller i Alice i Eventyrland, hvor en lille pige falder ind i en fantasiverden.

Bed eleverne i grupperne om at brainstorme på kendte historiers idéer, og del nogle af dem på klassen.

Herefter skal eleverne finde på deres egen idé til deres egen Fabula-historie. Måske har de allerede en idé. Kan den siges på en sætning? "I want to tell the story of ...". Ellers skal de finde og bruge de røde prompts-kort og terningen. Kast terningen og find det kort, der passer til det bogstav, terningen viser. Eleverne kan nu udvikle en idé ud fra prompt-kortet og det bogstav, som terningen viser:



- **P: Your main character is what you like most.** Lad eleverne brainstorme og dele, hvad de allerbedst kan lide. Tænk, hvis det de allerbedst kan li' kunne blive levende og fortælle en fantastisk historie. Fx bliver legetøj i *Toy Story* levende, i *Kung Fu Panda* vil helten lære kung fu. Måske var instruktøren vild med kung fu.
- **M: Start with a magic object.** Lad eleverne brainstorme og dele, hvilken magisk ting, de gerne ville opfinde. Hvilke magiske kræfter skulle det have? Aladdin fandt en magisk lampe med en ånd i, i *The Lord of the Rings* er hele historien bygget op om en magisk ring.
- **Q: Your character sets off to find something.** Hvilken verden vil du sende din hovedperson ind i? I *Little Red Riding Hood* skal Rødhætte til sin bedstemor, i sørøverhistorier skal de finde en skat, i *Frozen* drager Anna ud for at finde sin søster. Så hvilken rejse skal hovedpersonen ud på?
- **G: Choose the genre:** Adventure, fantasy, horror, western, space ... Er der en type og genre, du/gruppen særligt godt kan lide? Så vælg en genre som udgangspunkt.
- **N: Your main character is not a person.** Hvem siger, at hovedpersonen skal være et menneske? Det kan være et dyr, et rumvæsen, en ting, et træ ... Se dig omkring og find din hovedperson.
- **S: Does anyone have a special power?** Giv din helt superkræfter. Hvad gør helten speciel? Kan de blive usynlig, flyve, løbe superhurtigt, læse folks tanker eller noget helt andet?

Hvis eleverne ikke fandt en god idé i deres første terningkast, så lad dem endelig kaste igen!



Step 1 – Ingredients

Alle historier har fire vigtige ingredienser: En hovedperson, en modstander, en verden, hvor historien udfolder sig, og vigtigst; noget, der sker – en uforudset hændelse, der sætter historien i gang.

Ingredienskortene (de gule kort) vil hjælpe med basiselementerne i historien. Der er fire ingredienskort – en til hver ingrediens. Brug ingredienskortene og spørgsmålene på disse til at *udvikle* de fire ingredienser (hovedpersonen, modstanderen, verdenen og den uforudsete hændelse).

Eleverne skal svare på spørgsmålene på kortene for at udvikle de forskellige ingredienser. De behøver ikke tage kortene i en bestemt rækkefølge. Lad hvert makkerpar/gruppe starte med den, de foretrækker. Man kan springe én over eller bruge den samme to gange, hvis man fx vil have to hovedpersoner, to verdener osv. (Der er uddybende spørgsmål til ingrediens-kortene på side 18-25 i vejledningen).



Step 2 – The story

Nu har alle makkerpar/grupper en idé og de fire ingredienser. I skal nu i gang med at bygge historien. Her kan vi bruge struktur-kortene (de blå).

Læg strukturkortene i rækkefølge fra 1-9.

- 1) **Ordinary World:** Her beskrives hovedpersonens hverdagsliv.
- 2) **Call to action:** Måske har eleverne allerede bestemt, hvad den uforudsete hændelse skal være, mens de arbejdede med de røde prompt-kort. Ellers beslutter de sig her.
- 3) **The threshold:** Nu skal hovedpersonen beslutte sig for, hvordan han vil reagere på den uforudsete hændelse. Dette er ofte en vigtig beslutning og her historien tager fart.
- 4) **First trial:** Det ville jo være kedeligt, hvis helten får løst problemet med det samme. Så her skal eleverne introducere en forhindring, som helten skal overkomme.
- 5) **Second trial:** Forhindringer dukker aldrig op alene. Når den første forhindring er klar, dukker der straks en ny op.
- 6) **Central trial:** Før eller siden skal hovedpersonen stå ansigt til ansigt med den sværeste test.
- 7) **Outcome:** Selvom helten klarer udfordringerne, så har det altid konsekvenser. Modstanderen er måske nok besejret, men helten har måske mistet noget undervejs.
- 8) **Relapse:** Selvom historien kunne være slut, så er der tit en mindre uforudset hændelse til sidst, som ændrer situationen.
- 9) **Conclusion:** Her "lukkes" historien. Konflikten er løst, hovedpersonen gør sit liv op, hvordan skal fremtiden se ud?

Hvis du har brug for uddybende eksempler, findes det på side 26-33 i vejledningen.



Step 3 – Boosting the narrative

Nu har I råskitsen til historierne. Men vi er kun lige gået i gang. Forskellen mellem en sjæleløs historie og en historie, der virkelig rører os, er detaljerne! Det er nu, at karaktererne, deres følelser og handlingerne skal udvikles i detaljer. Til dette skal I bruge de grønne boostkort.

Boostkortene kan bruges i den rækkefølge, I foretrækker, og I behøver ikke bruge dem alle.

- **Who do they care for?** Har helten venner, forældre, en kæreste. Alle karakterer har én, de elsker.
- **Do they get enough help?** I kan tilføje karakterer, som hjælper helten. Og det er ikke altid kun helten, der har hjælpere. Modstanderen har også ofte en eller flere hjælpere.
- **Why does the antagonist behave like that?** Hvorfor er de onde så onde? Har de måske noget tilfælles med helten? Måske er "den onde" misforstået.
- **Was it too easy?** Gør livet lidt svært for karaktererne i historien. Måske skal forhindringerne være endnu sværere.
- **Have you thought of a plot twist?** Alle ved måske, hvad der skal ske i historien, men hvad hvis du overrasker dem?
- **Have you thought about the characters' background?** Hvad er der sket, før historien starter? Har helten eller modstanderen en fortid?
- **Who tells the story?** Hvad ville der ske med historien, hvis det er en helt anden karakter i historien, der fortæller historien? Hvad sker der, hvis den fortælles i nutid? Eller datid? En historie har altid en fortæller. Det kan være en af hovedpersonerne i historien, et vidne, en der har hørt historien fortalt eller ...
- **Is there a moment of despair?** Skal en af hovedpersonerne være ved at give op undervejs?
- **Does the main character have faults?** Ingen er perfekt. Hvilke fejl eller negative træk har hovedpersonen?
- **What do they learn?** Hvordan har hovedpersonen ændret sig i slutningen af historien? Hvad har helten lært?

Step 4 – Tell and draw!

Nu har I jeres historier. Prøv at fortælle dem for hinanden ad flere omgange. Fx ved at hvert makkerpar/gruppe fortæller deres færdige historie til et nyt makkerpar/gruppe ad flere omgange, så de får fortalt historien igen og igen – og samtidig får lyttet til flere af de andre makkerpar/grupperes historier.

I vejledningen, der følger med materialet, er der også forslag til, hvordan eleverne kan tegne deres historier.

Supplerende materialer

[Bordmikrofon - mitCFU.dk](https://mitCFU.dk)

[Mikrofon med bordstativ - mitCFU.dk](https://mitCFU.dk)