

Træning i mundtlige udtryksfærdigheder med Lynlitteratur

God fornøjelse fra Pernille Bandholm Jacobsen, Klods-Hans for viderekomne og Maria Bøgebjerg Mikkelsen, Horsens Gymnasium

Lynlitteratur Classic (20 til 90 minutter)

Forløbet kræver ingen forberedelse fra eleverne.

Læreren vælger på forhånd en tekst til oplæsning. Teksten kan vare fra 5 - 20 minutter.

Nedenfor giver vi nogle forslag til tekster.

Teksten, som samtalen tager udgangspunkt i, bliver læst op på stedet, og herefter forklares reglerne for spillet.

Seancen kan gennemføres med 4 til 400 elever!

Opvarmning

Eleverne skal tale om litteraturen på en lidt anden måde, end de plejer, og derfor kan det være godt at varme "fortællemusklen" op, så eleverne *oplever*, at de skal i gang med at lære på en anden måde, end de plejer.

Bed eleverne rejse sig op og gå hen og give hånd til en anden fra klassen og på skift fortælle om "en bog jeg kunne lide at læse som barn" eller "en tegneseriefigur jeg syntes var sej," eller "en historie jeg ville ønske jeg selv havde skrevet." Vælg ét emne, som alle vil have mulighed for at løse. Fortæl eleverne, at de skal tage det første, de tænker på. Det behøver ikke at være originalt. Det vigtigste er, at de fortæller noget.

Efter et par minutter går eleverne videre og hilser på en ny og når på den måde at hilse på 4-5 elever.

Formålet er at få kroppen i gang, trykke hånd med en masse forskellige i klassen og løse en fortælleopgave, der er overskuelig.

Når øvelsen er slut, kan du som lærer spørge: Hvordan var det at møde hinanden på denne måde? Måske svarer eleverne: "det var da meget sjovt" eller "jeg synes, det var svært" eller "jeg fortalte om en bog, jeg ikke har tænkt på længe" - det hele er velkomment! Den vigtigste del af opvarmningen er, at alle får stemme og oplever, at de bliver lyttet til. Som lærer kan man anerkende alle udsagn og fortælle, at de nu er klar til at spille Lynlitteratur, der netop handler om at fortælle om det første, der dukker op i hovedet.

Inddeling i grupper

Bed eleverne om at gå sammen i grupper af 4. Lad dem finde sammen med nogle, der har

- samme temperatur i hænderne
- noget helt anderledes hår end dem selv
- samme nuance i trøjerne

Når de har fundet sammen i grupper, placerer de sig ved borde.

Oplæsning

Fortæl eleverne, at de nu kan læne sig tilbage og nyde at få læst op. De kan tænde for den indre film, som var de i biografen. De skal altså ikke sidde klar med computer og analyseapparat, men blot nyde oplevelsen.

Følgende 3 noveller fungerer godt til oplæsning. De har en passende længde, er lette at følge med i og vækker både latter og ubehag:

“Børnehaven ringer” af Rasmus Hastrup (2016)

“Torben og Maria” af Naja Marie Aidt (2006)

“Fisketuren” af Gyrdur Eliasson (2016)

Fortællerunden

Når oplæsningen er slut, deler du et spil Lynlitteratur ud til hver af grupperne.

Spillet består af en bunke fortællekort, en bunke temakort og et timeglas. Hvis du ikke har spillet, kan du lave din egen version.

Bed eleverne lægge fortællebunken og timeglasset imellem sig.

Den første fortæller i gruppen trækker et fortællekort. Det kan være den i gruppen, der sidst har klappet en hund, eller ham/hende, der er stået tidligst op. I starten af spillet kan det være vigtigt, at de ikke selv skal tage stilling til for mange ting, men at de bare kommer i gang med at spille. På fortællekortet står der måske: “Ham/hende kunne jeg godt tænke mig at drikke kaffe med” eller “Det fik mig til at tænke på noget fra mit eget liv”. Fortælleren går i gang med at fortælle, så snart det første billede/den første tanke dukker op. Timeglasset bliver vendt, og fortælleren har 1 minut til at fortælle løs. Understreg igen, at fortælleren ikke skal kræve af sig selv, at det han/hun siger er originalt, har en pointe eller er relateret direkte til teksten. Alt er velkomment i første del af spillet. Associationer, vildveje og pludselig indskydelser. Mens fortælleren fortæller, kan de andre KUN lytte. Ingen kommentarer, ingen spørgsmål, ingen “det minder mig om”. Når den første fortæller er færdig, er det den næste fortællers tur. Der er heller ingen kommentarer imellem historierne.

Det er fint, hvis alle grupper når mindst to omgange. De fleste elever oplever langt mere sikkerhed og flow 2. gang, de fortæller.

Når fortællerunden er i gang, kan du som lærer cirkulere mellem bordene og hjælpe eleverne med at holde fast i de få enkle regler. Hvis nogen taler, efter timeglasset er løbet ud, kan du venligt pege på glasset og sige “hov, der er ikke mere tid.” Hvis nogen er meget stille og ikke kan finde på noget at sige, kan du opfordre til at prøve et nyt kort. Bland dig så lidt som muligt. Det er vigtigt, at eleverne ikke føler sig betragtet og bedømt, når de spiller Lynlitteratur.

Temarunden

Når alle elever har fortalt 2 historier hver, er det tid til næste runde i spillet.

Bed eleverne sprede temakortene ud på bordet med billedsiden opad, og giv dem tid til at kigge på dem.

Alle skal nu vælge 2 temakort, som de er blevet særligt optagede af i forhold til den novelle, I taler om. Fortæl dem, at det meget gerne må være noget, de er kommet til at tænke på efter fortællerunden. Måske noget en anden i gruppen sagde, eller noget de selv sagde eller kom til at tænke på.

Når alle har valgt 2 kort, tager grupperne en runde, hvor de på 2 minutter fortæller, hvilke temakort de har valgt og hvorfor.

Når runden er slut, kan eleverne tage et billede af gruppens samlede temakort. Så har de et visuelt minde, som de kan vende tilbage til, hvis de f.eks skal arbejde videre med teksten skriftligt eller på en følgende time.

Fra individuel oplevelse til kollektiv analyse

Hvis der er mere tid samles alle eleverne igen, og det er tid til en fælles samtale om teksten. Her arbejder man videre med teksten, som man ellers ville gøre det. På hjemmesiden lynlitteratur.dk findes også eksempler på dette.

Undervisningsforløb: "Den gode fortælling"

Forløbet har som temaramme "Den gode fortælling", og herunder arbejder vi med læseoplevelse, fortællelyst, analysestrategier til epik-tekster og genredefinitioner (for novelle, roman og fortælling)

(90 minutters moduler)

Lektion 1: Hvorfor skal vi læse litteratur?

Lektie:

1. Læs artikel-uddragene: "Hvorfor skal vi læse litteratur?" ("Læs en god bog og bliv et bedre menneske" og "En god bog er alligevel ikke en hurtig empati-booster" af Rasmus Kragh Jakobsen og et kort uddrag af "Kan man læse sig til empati" af Kirstine Dons Christensen)
2. Besvar hjemmefra og på baggrund af artiklerne spørgsmålet: "Hvorfor skal vi læse litteratur?" i egne ord.

Lektionens indhold:

1. Vi starter med en fælles snak om, hvorfor vi skal læse litteratur. Klassen definerer på baggrund af lektien.
2. Forløbets tema omkring "Den gode fortælling" italesættes, og sammen prøver klassen at definere, hvad en god fortælling er. Her gives plads til elevernes umiddelbare oplevelser med fortællinger i alle mulige afskygninger.
3. Vi spiller "Lynlitteratur" på baggrund af en hvilken som helst novelle. Her er valgt "Torben og Maria" af Naja Marie Aidt. Se forløbsbeskrivelsen "Lynlitteratur classic" ovenfor i forhold til, hvordan man opbygger en sekvens med spillet som omdrejningspunkt.
4. Man kan til sidst bede dem om at tage et billede af den samling temakort, som gruppen har valgt, så de kan tage fat i dem i den følgende lektion.

Lektion 2: Fra individuel læseoplevelse til kollektiv analyse

Lektie:

1. Genlæs novellen, som vi spillede "Lynlitteratur" med sidst.
2. Læs også teori om novellegenren (her er anvendt artiklen: "Genre - hvad er en novelle?" af Janni Bendsen, litteratursiden.dk, 1.4.2001)

Lektionens indhold:

1. Vi starter med at tale sammen om spiloplevelsen i sidste time
2. Vi gennemgår novelle teorien i forbindelse med novellen "Torben og Maria"
3. Herefter deles klassen i grupper (eks. 9 små grupper, der danner 3 storgrupper sidst på timen), og grupperne laver analyse og fortolkning af novellen, hvor opgaven lyder på at anvende analysebegreber til epik og komme frem til en fortolkningshypotese, som bevises via et udvalg af analysenedslag. Man kan minde klassen om at finde inspiration i de temakort, som de valgte via spillet i timen før. Grupperne bliver også bedt om at finde et interessant perspektiv i sammenhæng med tolkningen, som kan sælge deres oplæg som relevant i dag.
4. Timen slutter med fremlæggelser i de 3 storgrupper, således at alle grupper fremlægger for 2 andre grupper, som agerer opponenter for hinanden.

Lektion 3: Den gode fortælling hjem i familien og tilbage på skolen

Lektie:

1. Obs: denne lektie kræver en makker – det kan eks. være din mor, storesøster eller klassekammerat: Læs "Madeleine – lille trist roman" af Peter Adolphsen (2000) med fokus på læseoplevelsen: Læs teksten højt for én. Stil herefter hinanden spørgsmålene (fortællekort fra "Lynlitteratur"):
 - Noget jeg mangler at få at vide
 - Da jeg var færdig med at læse, følte jeg...
 - Et rum eller en genstand jeg kan se for mig...
 - Den sætning gjorde indtryk
2. Find derefter billedet "temakort" (her har jeg valgt temakortene: rejse, frihed, tid, kultur, dumhed, skæbne og udvikling fra "Lynlitteratur", som jeg har taget et samlet billede af og vedhæftet lektien). Vælg på baggrund af jeres snak hver et tema, som I giver en begrundelse for, at I har valgt.

Lektionens indhold:

1. Timen starter med, at eleverne får lov til at fortælle, hvordan det er gået med litteraturoplevelsen derhjemme: Hvad har de, og hvad har deres familiemedlemmer oplevet med teksten?
2. Herefter tager vi en classesnak om genredefinitioner: Hvorfor hedder den "lille trist roman"?, og er den en repræsentant for "Den gode fortælling"?
3. Klassen får herefter tid til i grupper at arbejde med teksten ved at lave analyser med analysebegreber, der fører til en samlet tolkning.

4. Denne gang samler vi op på klassen og finder frem til et samlet udsagn for teksten

Lektion 4: Skab og spred den gode fortælling

Lektie:

1. Læs artikeludrag om fortællingen (udrag fra opslag på Wikipedia: "Fortælling (storytelling)" og denstoredanske.dk: "Fortælling")
2. Lav en definition hjemmefra på den gode fortælling.

Lektionens indhold:

1. Timen starter med at spille "Lynhistorier" for at aktivere fortællemusklen. Har man ikke en udgave af spillet, kan man selv generere fortællekort med helt simple igangsættende fortællekort: Min første skoledag, en mindeværdig ferie, den bedste gave jeg har fået, en drøm, jeg har haft, det pinligste øjeblik etc.
2. Herefter gennemgår vi lektien og laver sammen en mere grundig og fagligt funderet genredefinition på "fortællingen", end vi tidligere i forløbet har lavet.
3. Timens fokus herefter er på at skabe og sprede fortællinger. Først skal eleverne i grupper skabe deres egen fortælling. Til denne øvelse har eleverne lavet en historiegenerator baseret på terningekast. Grupperne skal udfylde en skabelon med 6 kategorier: Konflikt, hovedperson & kontrastkarakter, sted, udvikling, virkning på tilhøreren (følelser) og tema. Til hver kategori skal skabelonen have 6 felter, som eleverne udfylder: 6 konflikter, 6 steder, 6 følelser, etc. . Herefter slår de med terningen og får dermed de 6 elementer, som deres fortælling skal bestå af. Eleverne skriver herefter deres fortælling i så mundret en form som muligt. Man kan fortælle dem, at det sprogligt skal lyde som et folkeeventyr (en mundtlig fortællegenre), så de har en form at tage udgangspunkt i.
4. Herefter læser vi elevernes fortællinger højt på klassen.
5. Sidste øvelse i forløbet går på at sprede sine fortællinger. Først får grupperne 3 minutter til at skrive "de vildeste ideer til, hvordan flest mennesker hører jeres fortælling" på tavlen: Det kunne være: klistre fortællingen op på toiledøren, sende den til Anders Hemmingsen (!) eller læse den op i skolens højtaler. Herefter er der bare én ting tilbage at gøre: Send dem afsted med fortællingerne.

Undervisningsideer: Lav dit eget spil i forskellige sammenhænge

Ideen om fortællekort og den styrede tale- og lyttetid, som træner elevernes mundtlige udtryksfærdigheder og sikrer, at alle elevs stemme bliver hørt, kan overføres til mange andre sammenhænge. Herunder giver vi blot et par eksempler på brugen af fortællekort i andre undervisningssammenhænge. Herefter er det blot at finde andre sammenhænge selv.

Fortællekort som igangsætter til et forløb med tematisk ramme

I et forløb, der arbejder med tekster med en temaramme omkring familien, kan man starte forløbet med et spil fortællekort, der igangsætter refleksion over begrebet. Ideen om at tage udgangspunkt i elevernes egen livsverden er her fastholdt via fortællekort som:

I min familie har vi tradition for...

Vores familie kan nemt bliver uvenner over...

Jeg har det bedst med min familie, når...

Når vi hygger os i min familie, så...

Jeg glæder mig mest til at flytte hjemmefra, fordi...

Min mor/far/søskende er helt umulige, når...

En typisk søndag hjemme hos os ser sådan her ud...

Det mest specielle ved min familie er...

Når vi holder ferie sammen, laver vi typisk...

Eleverne spiller 3-4 sammen ved at have fortællekortene foran sig i en bunke, hvorefter de på skift trækker et fortællekort. En elev tager tid med sin mobil (hvis man ikke har et timeglas), så hver elev fortæller i 1½ minut. Man kan variere i spilformen ift., om de må kommentere på hinandens historier, eller om de, som i Lynlitteratur, skal lade hver fortælling stå ukommenteret.

Fortællekort som igangsætter for arbejde med sagprosa

Man kan også overføre ideen om fortællekort til arbejdet med sagprosa. Man kan eksempelvis kombinere ideen om at bruge Lynlitteratur ifm. en skriftlig opgave med ideen om fortællekort som igangsætter for refleksion over en tekst. Forestiller man sig, at eleverne skal skrive en analyserende artikel med fokus på argumentation eller en debatterende artikel, kan man selv lave fortællekort, der får eleverne til at forholde sig argumenterende eller diskuterende til emnet og teksterne. Det kunne lyde sådan:

- En ting, der undrer mig i artiklen, er...
- Et godt argument i teksten er...
- Jeg kunne godt være uenig i...
- Hvis jeg skal argumentere mod artiklens holdning, vil jeg sige, at...
- Teksten er vanskelig at forstå der, hvor...
- Én, jeg kunne forestille mig, kunne være uenig med artiklens holdning, er...

Øvelsen igangsætter så et spil med fortællekort på samme måde som nævnt ovenfor.

Fortællekort i andre sammenhænge: Som et led i en teamtime i grundforløbet ifm. studieretningsafklaring

I andre sammenhænge end i danskfaget kan elever have svært ved at starte samtaler, der får dem til at reflektere over et givent emne. Man kan eksempelvis opleve som teamlærer, at det er meget svært i en klassedialog at få alle elever til at reflektere over og sætte ord på deres tanker omkring valg af studieretning. Denne type fortællekort er brugt i en teamtime, som handler om, at eleverne skal have mulighed for refleksion og dialog ift. kommende studieretningsvalg. Fortællekortene lød således:

Den studieretning jeg overvejer er..., fordi....

Det, jeg er mest nervøs for ift. studieretningsvalg, er...

Det, jeg er mest sikker på ift. mit valg af studieretning, er...

Det at skifte klasse, er for mig....

Min start på X Gymnasium har været kendetegnet ved...

Undervejs i min opstart på X Gymnasium har jeg været mest forvirret over...

Det, jeg glæder mig allermost til ved at komme i gang med studieretningsklasserne, er...

Lynlitteratur kan også bruges til

- skriftligt arbejde:
 - Hvis eleverne skal lave en analyserende artikel med skønlitteratur som tekstmateriale, kan det være en fordel for elevernes selvstændige arbejde, at man skaber et rum for et spil "Lynlitteratur", før eleverne selv skal hjem og arbejde med teksten. Det behøver ikke at tage mere end 20 minutter af undervisningen, da de kan have læst teksten på forhånd, og da analysearbejdet ligger i deres efterfølgende hjemmearbejde. Således kan sekvensen blot bestå af en opvarmning, (evt. en oplæsning) og et spil.
- Reflekterende artikel
 - Hvis eleverne skal lave en reflekterende artikel, kan man bruge strukturen fra "Lynlitteratur" til at igangsætte personlige fortællinger, der drejer sig om emnet til refleksion. Eleverne kan eventuelt selv være med til at producere fortællekort, der passer til emnet. Det i sig selv genererer jo en masse ideer til refleksion. Hvis emnet var: "Kunstens rolle i den menneskelige tilværelse" kunne man forestille sig fortællekort, der lød: "Det kunstværk glemmer jeg aldrig", "På min mormors væg hænger der...", "Det er i hvert fald ikke kunst", "Kunst på mit værelse", "Hvis jeg var kunstner, ville jeg", "Det ville der ske i en verden uden kunst".
- Gamificering
 - Et begreb, der vinder mere og mere frem i nyere tid er "gamificering": at man tilføjer spilelementer til ting og aktiviteter, som ikke er spil. Det kan motivere en anden elevtype, end vi ellers plejer at fange med vores litteraturlæsning. At spille "Lynlitteratur" i undervisningen er i sig selv en gamificering, men man kan forestille sig mange udvidelser til spillet, som kunne variere og ændre spilllets fokus.
 - Elever spørger tit: Hvordan vinder man? Selvfølgelig er der en pointe i, at man netop ikke finder "vindere". På den anden side kunne man variere spillet ved at supplere med en form for pointsystem efter spillet: Hvem får prisen for den mest medrivende fortælling? Den mest personlige fortælling? Den bedste lytter?
- Opsamling på forløb
 - Temakortene kan bruges som opsamling på et forløb, en lektion eller en ekskursion. Spred kortene ud på et bord eller gulvet, og bed eleverne vælge det kort, der illustrerer det vigtigste, de har lært/oplevet/erfaret i dag.

- Teater, film, kunst og andre æstetiske oplevelser
 - Lylitteratur kan også bruges til at tale om andre æstetiske udtryk. Brug det efter en tur i teatret eller kunstmuseet eller, hvis I arbejder med film eller podcasts.

Links til artikelsamling til undervisningsforløb:

<https://videnskab.dk/kultur-samfund/ny-forskning-laes-en-god-bog-og-bliv-et-bedre-menneske>

<https://videnskab.dk/kultur-samfund/en-god-bog-er-alligevel-ikke-en-hurtig-empati-booster>

<https://www.zetland.dk/historie/semE9w5x-a8DEYJ9z-295bf>

[https://da.wikipedia.org/wiki/Fort%C3%A6lling_\(storytelling\)](https://da.wikipedia.org/wiki/Fort%C3%A6lling_(storytelling))

http://denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Litteratur/Genrebegreber/fort%C3%A6lling