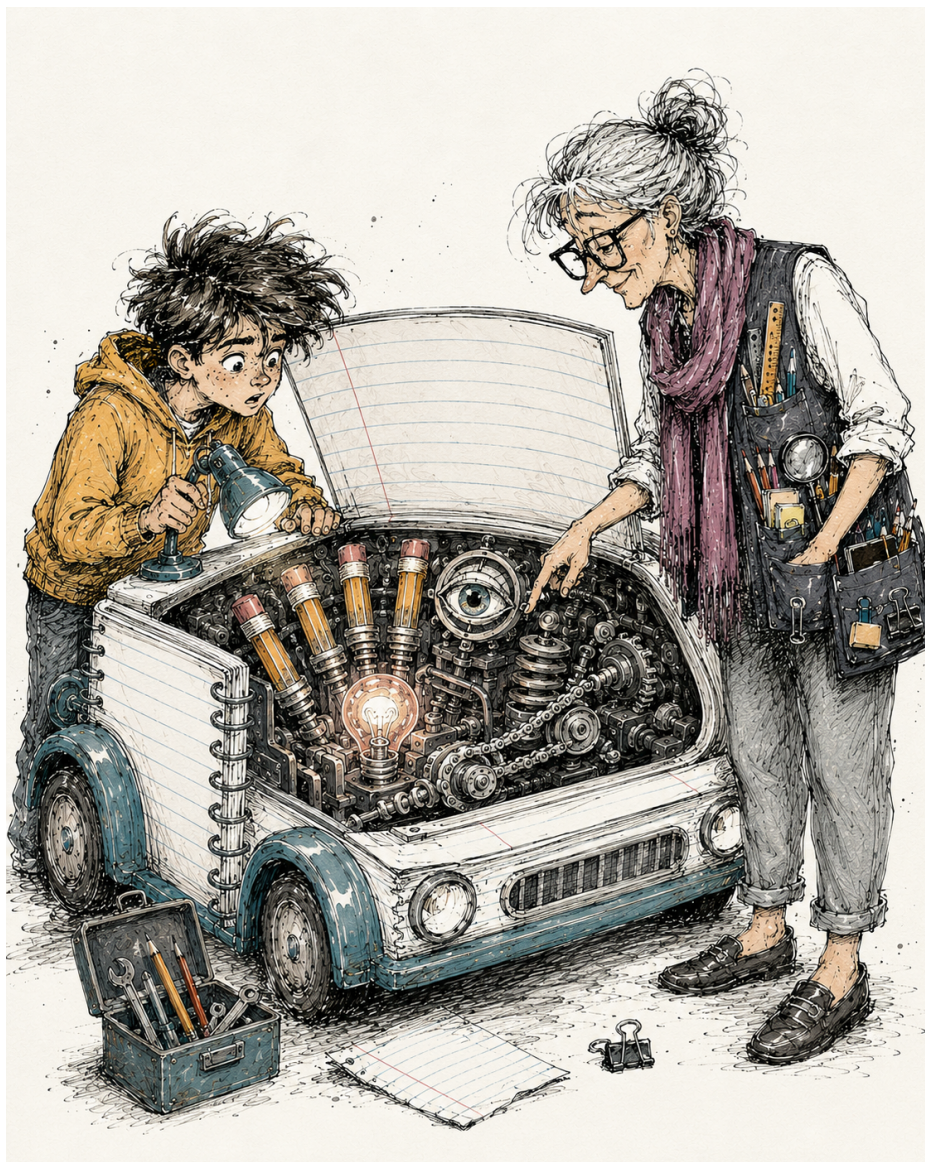


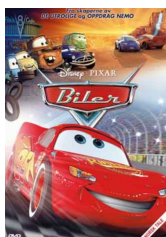
Under panseret

Hvordan er en fortelling satt sammen?

Les, og se etter forfatterens grep. Prøv dem i din egen tekst.



Biler / Harry Potter og de vises stein / Dødslekene



Les som en skriver

En modellfortelling gir klassen noe konkret å undersøke, slik at elevene kan se i praksis hvordan en forfatter eller filmskaper presenterer et ønske, bygger motstand og lar et valg få konsekvenser. Deretter prøver de et tilsvarende grep i en ny fortelling med egne personer og hendelser.

Tre innganger

Biler (2006), side 3-4: Åtte trinn med vekt på mål, valg og forandring, tilpasset mellomtrinn og ungdomstrinn. Filmen brukes som modellfortelling.

Harry Potter og de vises stein, side 5-6: Åtte trinn med vekt på tilhørighet, spor og samarbeid. Passer både mellomtrinn og ungdomstrinn. Eksempelene gjelder den første romanen.

Dødslekene, side 7-9: Tolv trinn inspirert av heltens reise, med vekt på prøvelser og moralske valg. Passer best for ungdomstrinnet. Eksempelene gjelder den første romanen.

Fra lesing til egen tekst

1. Et felles utgangspunkt: Les en valgt scene, eller se et filmutdrag. Gi nødvendig sammenheng. PS: Heftet avslører sentrale hendelser og sluttene i alle tre verkene.

2. Undersøk ett grep: Hva gjør hovedpersonen? Hva endrer seg? Elevene viser til en konkret detalj, et kort sitat eller et øyeblikk i filmen.

3. Prøv grepet: Bytt personer og situasjon. La elevene skrive en kort scene som gjør samme type arbeid i deres egen historie.

4. Les på nytt: En medelev peker på hvor grepet blir synlig. Skriveren velger en endring og prøver igjen.

Modellene er forslag til lesninger

De åtte trinnene er en pedagogisk forenkling av den klassiske heltereisen, mens tolvtrinnsmodellen bygger på Christopher Voglers bearbeiding av denne strukturen som gjerne kalles heltens reise. Plasseringen av hendelser er vår tolkning, ikke dokumentasjon av hvordan verkene ble planlagt. La elevene utfordre plasseringene, og husk at et trinn er heller ikke det samme som ett kapittel.

Velg omfang: Bruk to eller tre trinn først. Hele fortellingsstrukturen kan undersøkes over flere økter. La elevene samtale eller tegne før de skriver. Arbeidsarkene på side 10-11 kan brukes både til analyse og planlegging.

Biler

Åtte trinn / Mellomtrinn og ungdomstrinn • Trinn 1–4

1. Utgangspunktet

Vis både målet og det som kan skape problemer.

Lynet McQueen vil vinne Stempelcupen og få Dinoco som sponsor. Han er rask, men behandler hjelperne sine dårlig og oppfører seg som om han kan klare alt alene.

Undersøk: Hva i starten viser selvpoptattheten hans? Finn en handling som sier mer enn en beskrivelse ville gjort.

Prøv selv: Vis en person som er god til noe, men som gjør livet vanskelig for seg selv, som er selvgod og vil klare alt uten hjelp.

2. Hendelsen som setter alt i gang

La noe forstyrre planen.

På vei til det avgjørende løpet faller Lynet ut av lastebilen Mack. Han kjører seg vill og ødelegger hovedveien i Radiator Springs. Nå får reisen et helt annet forløp.

Undersøk: Hvorfor blir dette mer enn en liten forsinkelse? Følg årsakene fra én hendelse til den neste.

Prøv selv: La en uventet hendelse gjøre det umulig å følge den opprinnelige planen.

3. Oppdraget

Gi hovedpersonen et konkret mål å arbeide mot.

Lynet vil videre til California, men må reparere veien først. Han ser arbeidet som et hinder. Underveis får han erfaringer som utfordrer hva han mener er viktig.

Undersøk: Hva vil Lynet oppnå raskt? Hva trenger han å lære, selv om han ikke forstår det ennå?

Prøv selv: Gi personen en oppgave hen helst vil slippe. Hva kan oppgaven lære hen?

4. Hindringene vokser

La forsøk få følger og skape nye problemer.

Lynet gjør veiarbeidet for dårlig og må begynne igjen. Han taper mot Doc og mislykkes på grus. Samtidig blir han kjent med Bill, Sally og de andre. Motstanden åpner også for vennskap.

Undersøk: Velg ett mislykket forsøk. Hva forstår Lynet etterpå som han ikke forsto før?

Prøv selv: Skriv et forsøk som går galt. La feilen føre til en ny oppdagelse.

Biler

Åtte trinn / Mellomtrinn og ungdomstrinn • Trinn 5–8

5. Det vanskeligste valget

Sett to viktige hensyn opp mot hverandre.

I sluttløpet er Lynet nær seieren da Chick Hicks får Kongen til å krasje. Lynet kan vinne eller stanse for å hjelpe. Valget setter ønsket fra starten på prøve.

Undersøk: Hva koster det å stoppe? Hvordan ville Lynet fra begynnelsen trolig ha handlet?

Prøv selv: La personen velge mellom sitt gamle mål og et menneske som trenger hjelp.

6. Klimakset

La handlingen vise hvilket valg personen tar.

Lynet snur og skyver Kongen over målstreken. Chick Hicks vinner løpet. Lynet gir dermed avkall på pokalen for at en annen skal få fullføre.

Undersøk: Hvorfor kan vi oppleve dette som en seier selv om Lynet taper løpet?

Prøv selv: Skriv selve handlingen som avgjør konflikten. Vis hva personen gir avkall på.

7. Konsekvensene

Vis hva som ble vunnet og tapt.

Chick Hicks får pokalen, men publikum reagerer negativt. Lynet blir tilbudt Dinoco som sponsor. Han takker nei og velger å være lojal mot Rust-eze.

Undersøk: Hvordan bekrefter sponsorvalget forandringen fra løpet?

Prøv selv: Vis en konsekvens av valget. La gjerne personen møte en siste fristelse.

8. Livet etterpå

La slutten svare på noe fra starten.

Lynet etablerer racerbasen sin i Radiator Springs. Han er fortsatt konkurranseglad, men byen og vennene får en ny plass i livet hans.

Undersøk: Sammenlign forholdet hans til andre i begynnelsen og slutten. Hva har faktisk endret seg?

Prøv selv: Skriv et siste bilde som viser en forskjell fra starten, uten å forklare moralen.

Harry Potter og de vises stein

Åtte trinn / Mellomtrinn og ungdomstrinn • Trinn 1–4

1. Utgangspunktet

Vis et savn eller en mangel som betyr noe senere.

Etter innledningen om den magiske verdenen møter vi Harrys hverdag hos familien Dumling. Han blir dårlig behandlet og vet lite om foreldrene sine og sin egen bakgrunn.

Undersøk: Hvordan gjør hverdagen oss interessert i at Harry skal få et annet liv?

Prøv selv: Vis en hverdag der personen savner noe viktig, gjennom en konkret situasjon.

2. Hendelsen som setter alt i gang

La ny kunnskap åpne en mulighet.

Brevene begynner å komme. Gygrid oppsøker Harry og forteller at han er trollmann og har plass på Galtvort. Han tar Harry med for å kjøpe skoleutstyr. Togreisen til skolen kommer senere.

Undersøk: Hvordan bygger brevene opp forventning før Gygrid forteller sannheten?

Prøv selv: La et varsel komme før en avsløring som endrer det personen tror om seg selv.

3. Oppdraget og den nye verdenen

La målet utvikle seg underveis.

Harry reiser til Galtvort, får venner og lærer skolens regler. Først handler mye om å finne en plass å høre til. Etter hvert blir mysteriet rundt de vises stein viktigere.

Undersøk: Når skifter oppmerksomheten fra å bli kjent på skolen til å undersøke en fare?

Prøv selv: La personen gå inn i et nytt miljø. Gi hen et første mål og et problem som oppdages senere.

4. Hindringer og spor

Bygg både motstand og forventning.

Harry møter rivaler og farlige hendelser. Sammen med Ronny og Hermine undersøker han det som voktes bak en forbudt dør. De mistenker Slur, men tolker ikke alle sporene riktig.

Undersøk: Finn et spor som peker mot Slur. Hva vet Harry, og hva bare antar han?

Prøv selv: Legg inn et spor som kan forstås på to måter. La personen trekke en rimelig, men feil slutning.

Harry Potter og de vises stein

Åtte trinn / Mellomtrinn og ungdomstrinn • Trinn 5–8

5. Det vanskeligste valget

La personen handle selv om utfallet er usikkert.

Harry tror steinen er i fare og bestemmer seg for å forsøke å stoppe tyven. Ronny og Hermine blir med. De går gjennom falluken under den trehodede hunden og møter prøvene som beskytter steinen.

Undersøk: Hva risikerer de ved å gå videre? Hvorfor velger de likevel å gjøre det?

Prøv selv: La personen bestemme seg for å handle før hen vet om planen vil lykkes.

6. Klimakset

La tidligere spor og valg få betydning.

Etter prøver som krever vennenes ulike ferdigheter, møter Harry Krengle, som hjelper Voldemort. Harry får tak i steinen uten å ville bruke den. Morens beskyttelse gjør at Krengle ikke tåler å berøre ham.

Undersøk: Hva overrasker i møtet? Hvilke tidligere opplysninger gjør løsningen forståelig?

Prøv selv: Bruk noe du har vist tidligere som en del av løsningen på den største prøven.

7. Konsekvensene

Gi svar på sentrale spørsmål.

Harry våkner på sykestuen. Humlesnurr forklarer mer om steinen og beskyttelsen etter morens offer. Planen om å stjele steinen er stanset, men Voldemort er ikke borte for godt.

Undersøk: Hvilke spørsmål får vi svar på? Hvilken fare står fortsatt åpen?

Prøv selv: Løs hovedkonflikten, og velg om ett spørsmål skal stå ubesvart.

8. Livet etterpå

Vis hvordan erfaringene følger personen hjem.

Harry drar tilbake til familien Dumling for sommeren. Han har nå venner, kunnskap om bakgrunnen sin og et sted han hører til. Den ytre adressen er den samme, men livet oppleves annerledes.

Undersøk: Hva kan Harry ta med seg hjem som han manglet i starten?

Prøv selv: La personen vende tilbake til et kjent sted. Vis hvordan hen møter det annerledes nå.

Dødslekene

Tolv trinn / Ungdomstrinnet • Trinn 1–4

1. Den vanlige verden

Vis ansvar, ferdigheter og sårbarhet.

Katniss jakter ulovlig for å skaffe mat til familien i distrikt 12. Hun beskytter Prim og er vant til å ta ansvar. Livet er allerede preget av knapphet og maktmisbruk.

Undersøk: Hvilke ferdigheter fra hverdagen blir viktige i arenaen?

Prøv selv: Vis noe personen kan, som senere får en ny og avgjørende bruk.

2. Kallet til eventyret

La en hendelse kreve et svar.

Prim blir trukket ut til Dødslekene. Katniss melder seg frivillig for å ta plassen hennes. Omsorgen for søsteren utløser et valg som forandrer alt.

Undersøk: Hvordan viser valget hvem Katniss er, før vi kjenner henne særlig godt?

Prøv selv: La noen personen bryr seg om, bli rammet. Hva gjør personen da?

3. Motstand og tvil

Vis frykten som følger oppgaven.

Katniss sier ikke nei til å delta. Frykten viser seg i tankene om at hun kan dø, og i bekymringen for hvordan familien skal klare seg. Her passer «tvil» bedre enn et bokstavelig avslag.

Undersøk: Hvorfor er dette et eksempel på at en fortelling kan avvike fra modellen?

Prøv selv: Vis tvil gjennom en tanke eller handling, selv om personen allerede har sagt ja.

4. Møte med en læremester

Gi hjelp som kan brukes senere.

Haymitch kjenner lekene og sponsorene, men er en vanskelig mentor. Cinna hjelper Katniss med hvordan hun framstår. Begge lærer henne noe om å bli sett av publikum.

Undersøk: Hvorfor trenger Katniss mer enn ferdighetene sine som jeger?

Prøv selv: La en hjelper gi et råd som virker lite viktig, men senere får betydning.

Dødslekene

Tolv trinn / Ungdomstrinnet • Trinn 5–8

5. Over terskelen

La personen møte en verden med nye regler.

Reisen til Capitol er en første overgang. Når Katniss løftes opp i arenaen, blir faren umiddelbar. Hun må handle innenfor et system andre kontrollerer.

Undersøk: Hvilken overgang vil du kalle den viktigste terskelen? Begrunn med det som endrer seg.

Prøv selv: La personen krysse en grense. Vis en ny regel gjennom noe som skjer.

6. Prøver, allierte og fiender

La erfaringer endre hvem personen stoler på.

Katniss må finne vann og mat og unngå andre deltakere. Hun er usikker på Peeta. Rue blir en alliert. Arenaen byr også på farer som spillederne styrer.

Undersøk: Velg en situasjon der Katniss må vurdere om noen er til å stole på.

Prøv selv: La en prøve tvinge personen til å be om hjelp eller ta imot den.

7. Mot den store prøven

La en plan øke risikoen.

Katniss og Rue planlegger å ødelegge karrieredeltakernes forsyninger. De fordeler oppgaver og bruker kunnskapen sin. Katniss går fra å unngå farer til å angripe en fordel motstanderne har.

Undersøk: Hva kan gå galt med planen? Hvordan skapes forventning før den gjennomføres?

Prøv selv: La personen legge en plan sammen med en annen. Vis hva de risikerer.

8. Den store prøvelsen

La et tap forandre det som står på spill.

Rue blir drept. Katniss pynter kroppen hennes med blomster. Det kan leses som en protest mot å behandle deltakerne som brikker i underholdningen.

Undersøk: Hva uttrykker blomstene som en forklaring alene ikke ville uttrykt?

Prøv selv: La et nederlag endre personens forståelse av konflikten. Finn en handling som viser reaksjonen.

Dødslekene

Tolv trinn / Ungdomstrinnet • Trinn 9–12

9. En ny mulighet

Gi noe som gjør det mulig å fortsette.

En regelendring åpner for to vinnere fra samme distrikt. Katniss finner Peeta og skaffer medisin. Håpet om å komme hjem sammen passer delvis som «belønning», men er ingen enkel følge av Rues død.

Undersøk: Hvor passer modellen dårlig? Hva skaper nytt håp, og hva er fortsatt farlig?

Prøv selv: Gi personen en alliert, kunnskap eller en mulighet etter nederlaget.

10. Veien mot avslutningen

Samle farene før oppgjøret.

Katniss og Peeta må overleve de siste farene. Cato og de kunstige skapningene driver handlingen mot oppgjøret ved Overfløddighetshornet. Hjemkomsten er fortsatt usikker.

Undersøk: Hvordan samles motstanderne og konfliktene mot slutten?

Prøv selv: La en siste hindring stå mellom personen og målet. Bruk en fare leseren kjenner

11. Den siste prøven

La et avgjørende valg prøve verdiene.

Løftet om to vinnere trekkes tilbake. Katniss foreslår at hun og Peeta spiser giftige bær samtidig. Trusselen om ingen vinner får arrangørene til å stanse dem og godta begge som vinnere.

Undersøk: Hvordan bruker Katniss forståelsen av publikum og makt? Hva risikerer hun?

Prøv selv: La personen finne en løsning som viser både hva hen har lært og hva hen vil stå for.

12. Hjemkomsten med noe nytt

Vis både endring og uløste følger.

Katniss vender hjem som vinner, men Haymitch har advart henne om Capitols reaksjon på bærene. Forholdet til Peeta er også vanskelig. Overlevelsen avslutter lekene, men ikke alle konfliktene.

Undersøk: Hva er løst, og hva er farligere enn før? Kan «gaven» også ha en pris?

Prøv selv: La slutten vise både det personen har vunnet, og noe hen fortsatt må leve med.

En fortelling i åtte trinn

KOPIERINGSARK / ANALYSE ELLER EGEN FORTELLING

Navn: _____ Arbeidstittel: _____

Velg én av modellfortellingene: Undersøk en modellfortelling, og noter hvor du finner hendelsene, eller planlegg din egen. Skriv stikkord eller én setning til hvert punkt. Slå sammen eller hopp over trinn ved behov.

Hovedpersonen ønsker: _____,

men møter: _____.

1. Utgangspunktet

2. Hendelsen som setter alt i gang

3. Oppdraget eller målet

4. Hindringene vokser

5. Det vanskeligste valget

6. Klimakset

7. Konsekvensene

8. Livet etterpå

Sjekk sammenhengen: Dette skjer fordi ... Derfor må hovedpersonen ...

Velg til slutt ett trinn, og skriv det som en scene med handling, tanker eller dialog.

Heltens reise i tolv trinn

KOPIERINGSARK / ANALYSE ELLER EGEN FORTELLING

Navn: _____ Arbeidstittel: _____

Undersøk en modellfortelling og noter hvor du finner hendelsene, eller planlegg din egen. Skriv stikkord eller én setning til hvert punkt. Slå sammen eller hopp over trinn ved behov.

Hovedpersonen ønsker: _____ ,
men møter: _____ .

1. Den vanlige verden
2. Kallet til eventyret
3. Motstand og tvil
4. Møte med en læremester
5. Over terskelen
6. Prøver, allierte og fiender
7. Mot den store prøven
8. Den store prøvelsen
9. En ny mulighet
10. Veien mot avslutningen
11. Den siste prøven
12. Hjemkomsten med noe nytt

Sjekk sammenhengen: Dette skjer fordi ... Derfor må hovedpersonen ...

Velg til slutt ett trinn og skriv det som en scene med handling, tanker eller dialog.

Når teksten skal videre

La elevene lese egne utkast med ett spørsmål om gangen. Responsen bør føre til en konkret utprøving.

Målet er uklart

Hva vil hovedpersonen oppnå akkurat nå? Finn et sted der ønsket kan vises i handling.

Hendelsene henger ikke sammen

Hva skjer fordi noe annet skjedde? Prøv å binde to hendelser sammen med en årsak.

Slutten kommer for brått

Hva trenger leseren å vite tidligere for at løsningen skal oppleves forståelig?

Forandringen forklares

Kan en handling i slutten vise hvordan personen har endret seg, uten at du forklarer det?

Sammenlign, og utfordre modellene

Biler gjør personforandringen tydelig gjennom et valg. Harry Potter kombinerer tilhørighet med et mysterium. Dødslekene avslutter en konkurranse, men lar større konflikter stå åpne. Dette er mulige lesninger. Be elevene foreslå andre vendepunkter og begrunne dem med eksempler i teksten.

Kilder og avgrensning

Primærverk: **Biler / Cars** (Pixar, 2006), regissert av John Lasseter, med Joe Ranft som medregissør. **Harry Potter og de vises stein** av J.K. Rowling (original 1997). **Dødslekene** av Suzanne Collins (original 2008). Bruk kapitler og sidetall fra klassens utgaver. Filmatiseringer kan ha andre scener og løsninger.

Tolvttrinnsmodellen: Christopher Vogler, The Writer's Journey. Oversikt på forfatterens blogg.

Biler: Pixars presentasjon av filmen og figurene.

Harry Potter: J.K. Rowlings tekst om professor Krengle (Quirrell).

Dødslekene: Scholastics samtaleveiledning til trilogien.

Heftet er bearbeidet for Skolerom fra de innsendte strukturutkastene. Handlingsreferatene er korte gjenfortellinger. Spørsmålene og koblingen mellom verk og struktur er pedagogiske forslag. Illustrasjonene er levert av Skolerom.

