

RESSURSPAKKE OVER SJU BLÅNER



Elina Brotherus 'Der Wanderer 3' (2004)

Forslag til etterarbeid:

I timen vi hadde sammen lagde dere et eventyr sammen som klasse, med inspirasjon fra fotoverk fra Tangen-samlingen. Det dere mangler da er en *forside* til eventyret deres.

Forsiden kan lages på mange forskjellige måter, men her kommer noen forslag:

- **Fotografi:** akkurat som kunstnerne vi brukte som inspirasjon, kan forsiden til eventyret være et fotografi. Hva må være med på et slikt foto, for at det skal passe til historien? Hvem er med? Hvor skal det tas? Samarbeid som klasse om å planlegge og gjennomføre oppgaven.
- **Illustrasjon:** når man skal lage bilder til eventyr er det vanlig at kunstnere tegner eller maler bilder som har et tegneserie-aktig preg, altså trenger det ikke ligne helt på virkeligheten. Her kan dere jobbe hver for dere. Tenk gjennom hva og hvem som skal være med og tegn eller mal din egen forside til eventyret.
- **Kollasj:** finn frem gamle magasiner, ark, saks og limstift og lag kollasjer med inspirasjon fra eventyret dere har laget.

TIL LÆREREN:

Opplegget og etterarbeidet er forankret i læreplanverket og knyttet til kompetansemål i norsk og kunst og håndverk.

Kompetansemål i norsk etter 2 trinn:

- Beskrive og fortelle muntlig og skriftlig
- Lage tekster som kombinerer skrift med bilder

Kompetansemål i norsk etter 4 trinn:

- Utforske og formidle tekster gjennom samtale, skriving, lek, bevegelse og andre kreative uttrykk
- Beskrive, fortelle og argumentere muntlig og skriftlig og bruke språket på kreative måter

Kompetansemål i kunst og håndverk etter 2. trinn:

- utforske ulike visuelle uttrykk og bygge videre på andres ideer i eget skapende arbeid
- studere form gjennom å tegne, male og fotografere

Kompetansemål i kunst og håndverk etter 4. trinn:

- tegne form og dybde ved bruk av virkemidler som overlapping og forminskning