



Lærervejledning: *De små kunstdetektiver*



Hendrik Krock: *Pan og Syrinx*. 1722.

Forløb: De små kunstdetektiver

Målgruppe: O. klasse.

Fag: Dansk, billedkunst

Indledning

I materialet her kan du hente inspiration til hvordan, du kan forberede jeres besøg på Sorø Kunstmuseum samt finde ideer til, hvordan I efterfølgende kan arbejde videre med oplevelsen på museet. På museet møder børnene kunstværker, som summer af eventyr og fortælling og appellerer til alle deres sanser. Forløbene er centreret omkring leg, bevægelse og fortælling og understøtter de pædagogiske lærerplaner. Materialet kan fx bruges i forbindelse med temaforløb om emner som eventyr, kroppen, sanserne og naturen.

Indhold

Materialet indeholder en række opgaver samt forslag til temarelaterede aktiviteter. Det er struktureret ud fra et før, under og efter museumsbesøget, men forslagene til efterbearbejdning af museumsbesøget kan også bruges i forbindelse med forberedelsen alt efter jeres dagsorden.

Struktur

- 1) Inden besøget kan I tale om museumsbesøget og lave nogle af de opgaver, vi har foreslået i materialet.
- 2) På museet modtages I af museets museumsunderviser, der gennem leg, øvelser og dialog introducerer til kunsten.
- 3) Besøget på museet efterbehandles hjemme på skolen.

FØR – forberedelse på skolen

Eventyr, fortælling og forvandling

- Læs et eventyr eller en fabel om forvandling. Eksempler:
Rudyard Kiplings fabler: *Hvordan elefanten fik sin lange snabel, Hvordan hvalen fik sin snævre hals, Hvordan næsehornet fik sin runkne hud eller Hvordan dromedaren fik sin pukkel.*
Thorstein Thomsen og Birde Poulsen: *Hvordan grisene fik deres tryner*
Jan Mogensen: *Hvordan skildpadden fik sit skjold.*
- Tal om følgende: Forvandler dyrene sig til noget bedre? Er forvandling altid noget godt? Hvad ville børnene gerne forvandle sig til, hvis de kunne - og hvorfor?
- På museet møder børnene Hendrik Krocks værk *Pan og Syrinx*. Historien bag billedet kommer fra en bog med en række 'forvandlingsmyter', nemlig Ovids *Metamorfoser*. Her forvandles nymfen Syrinx til et siv for at undslippe satyren Pan, og i fællesskab skal vi undersøge, hvad Pan bruger dette siv til...

Fabeldyr

- I eventyr opfører dyr sig ofte som mennesker, fx er den bestøvlede kat et godt eksempel, fordi den først optræder som en ganske almindelig kat, men så begynder at tale og sidenhen udretter store ting for sin herre. Læs den bestøvlede kat eller en anden historie, hvor dyr opfører sig som mennesker og tal om forholdet mellem menneske og dyr. Tal om de fabeldyr, børnene kender fra eventyr og fortællinger: havfruer, drager, pegasus, enhjørning, trolde osv.

Lav fabeldyr!

- Klip i billeder af dyr og mennesker (fx fra internettet eller i blade) og sæt dem sammen på sjove og fantasifulde måder. Eleverne kan også tegne deres egne dyr, klippe dem over og sætte dem sammen på nye måder.
- På museet vil I møde satyren Pan, der er halvt dyr og halvt menneske samt en drage i fortællingen om Sankt Georg og dragen.

Vores sanser

- Gør eleverne opmærksomme på vores sanser.
- Hvilke sanser har vi, hvad bruger vi dem til?

En sansetur i nærområdet:

- Gå en tur og lad børnene tegne eller blot fortælle, hvad de sanser: Hvad ser du, hvad lugter du, hvad hører du, hvad kan du smage, hvad mærker du?
- Brug evt. sansearket på sidste side i denne lærervejledning. Tal i fællesskab om, hvad I har sanset.
- Mål: Øvelsen har til formål at skærpe børnenes sanser og deres evne til at skelne mellem dem.

Opsamling

- Hæng børnenes fabeldyr og sansetegninger op i klassen. Fortæl kort om Sorø Kunstmuseum og spørg børnene, om de har været på museum før, hvad man kan se på et museum etc.

Kort om Sorø Kunstmuseum

Sorø Kunstmuseum åbner i 1943 på initiativ af Sorøansk Samfund. Museet har til huse i en fredet ejendom, opført i 1832 som bolig for godsforvalteren ved Sorø Akademi. I 2011 udvides museet med en ny tilbygning, tegnet af Lundgaard & Tranberg Arkitekter. Tilbygningen er et flot eksempel på, hvordan en moderne arkitektur føjer sig til en eksisterende bygning med respekt for historien og de historiske omgivelser. Museets samling rummer ca. 2300 værker, som spænder over 350 års dansk kunst. Nyd en perlerække af malerier af de vigtigste kunstnere i den danske kunsthistorie fra 1700-tallet til i dag. Museet har derudover to specialsamlinger af russisk kunst: Russisk kunst fra 1870-1930, doneret af Hermod Lannung samt landets største og fineste samling af russiske ikoner fra 1500-1900, doneret af Per Schrøder, Hermod Lannung og Lorentz Jørgensen.



UNDER: Sorø Kunstmuseum

Intro

På museet starter vi med en fælles samtale om eventyr, fortælling og kunst. Vi samler op på børnenes tanker og ideer fra klassen. Derefter går vi i samlingen og ser nærmere på, hvilke fortællinger og eventyr, kunsten kan rumme.

Læringsmål

Stimulere en legende, nysgerrig og undersøgende tilgang til at opleve kunst og gå på museum; spejle og styrke børnenes narrative kompetencer; understøtte de pædagogiske læreplaners og børnehaveklassens fokus på barnets alsidige udvikling, sociale kompetencer, sprog og det praktisk/musiske.

I dialog med kunsten

Sammen med museets museumsunderviser undersøger eleverne kunstværker, hvor fortælling og eventyr spiller en stor rolle. Der er fokus på elevernes rolle som medskabere af værkernes betydning og fortælling, og vi zoomer ind på de enkelte værker gennem leg og forskellige øvelser. Nedenfor ses en række eksempler på kunstværker, som vi arbejder med på museet. Det er dog vigtigt at være opmærksom på, at ikke alle de viste værker nødvendigvis vil indgå i forløbet, da der løbende ændres i museets faste udstillinger.



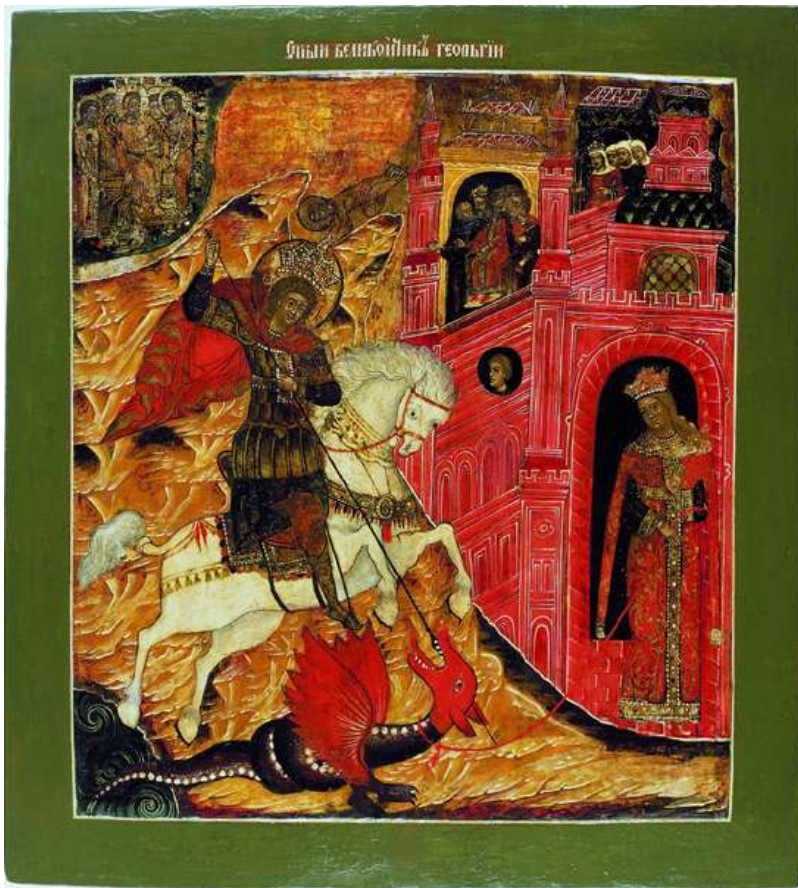
P.C. Skovgaard: *Udsigt over Skarritsø*, 1844



Hendrik Krock: *Pan og Syrinx*. 1722.



Astrid Kruse Jensen: *Constructing a Memory*, 2006



Sankt Georg og dragen. 18. årh. af ukendt ikonmaler

EFTER: Tilbage på skolen

Efter museumsbesøget kan I arbejde videre med de værker, I har set, og nogle af de emner, vi vil komme ind på undervejs. Vi foreslår følgende temaer:

- 1) Naturen og fortællingen
- 2) Sanserne og kroppen
- 3) Mig og min ting
- 4) Farver

- 1) Naturen og fortællingen



Hans Georg Harder: *Japetus Steenstrup og Frants Jacobsen på ekskursion på Flommen*. 1840-45.

Naturen kan være scene for alverdens begivenheder. I kunsten kan naturen virke rolig og imødekommende på nogle billeder og skræmmende eller mystisk på andre alt efter, hvilken historie kunstneren gerne vil fortælle. Der findes mange historier om naturvæsener – trolde i skovene, hekse, der flyver på himlen, søuhyrer og meget andet. Hvorfor skal hovedpersonen i eventyrfortællinger ofte gå ud i skoven? I kan fx læse Brødrene Grimms *Huset i Skoven* eller *De tre små mænd i skoven* og snakke om, hvordan naturen bliver brugt i eventyret.

Digt jeres eget eventyr:

- I kan digte jeres eget eventyr med udgangspunkt i Hans Georg Harders eller Astrid Kruses billede. Brug en blød bold til 'at kaste historien videre'. Lad ét barn få bolden og begynde eventyret med udgangspunkt i billedet, han/hun kaster så bolden videre til den næste, der digter videre på eventyret osv.
- (Astrid Kruses billede findes i stor udgave til print til slut i denne lærervejledning).
- I kan finde ting og genstande fra naturen, som kan indgå i fortællingen.

2) Sanserne og kroppen

Gæt en duft

- Lav nogle duftglas med fx kanel, kamilleblomst, oregano, the, kaffe, nellike, lavendel etc. og lad børnene gætte, hvad der er i glassene – evt. med bind for øjnene. Spørg eleverne, om de kommer til at tænke på noget bestemt: et sted, en årstid, en person el. lign.
- Formål: At koble lugtesansen/duftene med børnenes personlige oplevelser. I kan fx tale om, at man kommer til at tænke på julen, når man dufter til kanel – også selvom det er sommer. Eller det kan være, at en duft minder om en ferie, bedsteforældrenes hjem, yndlingsretten etc.

Gæt en grimasse

- Tal om, at vi kan vise, hvordan vi har det gennem vores ansigtsudtryk og kropssprog. Prøv at få børnene til at spille nogle små ordløse teaterstykker, eller evt. bare 'vise et humør': Hvordan kan man uden ord udtrykke, at man er sur, ked af det, glad etc.
- I kan lave en lille scene, hvor de modige kan vise et humør, som de andre så skal gætte.
- Formål: At arbejde med børnenes sociale kompetencer på en sjov måde. I kan fx tale om hvordan man kan se på sine venner, hvordan de har det. Nogen har måske ikke lyst til at lege vildt en dag men vil gerne en anden, etc.

Tag på en drømmerejse i naturen:

- Få børnene til at lægge sig på ryggen, helt stille med lukkede øjne.
- Lærerens instruktion: "Tænk på et sted i naturen, hvor I har været og har haft en god oplevelse".
- "Hvordan ser der ud"
- "Hvordan dufter der"
- "Hvordan føltes det (vind, vejr osv.)"
- "Hvilke lyde er der?"

- "Hvilken årstid er det?"
- "Tænk på, om der var andre til stede (dyr eller mennesker)"
- Eleverne ligger ca 3-4 minutter med lukkede øjne, og der holdes stille pauser imellem dine instruktioner, derefter åbner eleverne øjnene og sætter sig op
- Eleverne skal nu tegne det sted, de lige har tænkt på (ca 5 minutter) og derefter fortælle hinanden to og to om stedet.

3) Mig og min ting



- Eleverne skal enten tegne, fortælle om eller medbringe en ting, de holder meget af. I kan også udvide øvelsen eller sætte en anden ramme: hvilken ting ville børnene tage med på en øde ø, hvis de skulle være der i fx 3 uger – eller hvad skal med i kufferten, når de skal på ferie med familien?
- Tingene kan evt. samles og danne en lille udstilling inden museumsbesøget.

4) Farver



- På Sorø Kunstmuseum har I set Poul Gernes skydeskivebilleder. Tal om farverne og hvilken betydning, de forskellige farver har.
- Prøv at male et billede med farverne grøn, hvid og sort. Børnene må gerne blande lidt ekstra blå og gult i den grønne maling. Tal om ligheder og forskelle i børnenes billeder og tal om de stemninger, der er i billederne – ikke mindst som følge af farverne.
- Prøv evt. samme eksperiment med andre farver



Astrid Kruse: *Constructing a memory*. 2006.

Opgaveark: På sansetur

