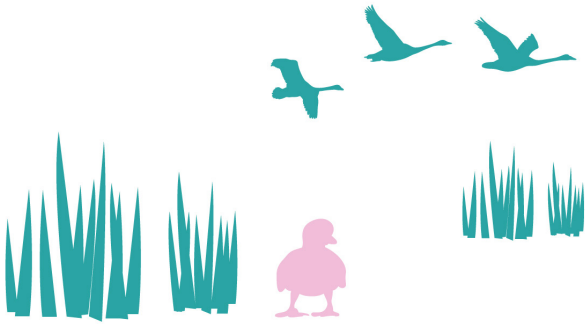

Nøglebegreber

Identitet. Forandring. Sociale relationer. Mening med livet

Den Grimme Ælling

Af Caroline Schaffalitzky (Filosofi) & Anne Klara Bom (H.C. Andersen Centret)
Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet.

Klassetrin: mellemtrin og udskoling

Baggrund: Filosofi og forståelse

Det kan være en udfordring at bruge meget velkendte fortællinger som stimuli for filosofiske dialoger, fordi både facilitator og elever før dialogen har faste meninger om, hvad fortællingen handler om. Sådanne udfordringer opstår eksempelvis også, når skoleelever skal lave litterære analyser og fortolkninger af den slags fortællinger. Det gør sig særligt gældende med fortællinger, der har opnået ikonisk status, som det er tilfældet med "Den Grimme Ælling" af H.C. Andersen.

Som et forsøg på at imødekomme og undgå denne udfordring har vi udviklet denne manual, som indeholder forslag til at inddrage andre temaer og aktiviteter end de gængse i arbejdet med netop dette eventyr. Manualens indhold er inspireret af ideer og feedback fra workshopdeltagere på SOPHIA netværkets konference i 2018. Konferencens tema var børnelitteratur, kritisk forståelse og filosofi med børn.

Stimulus

Læs H.C. Andersens eventyr "Den Grimme Ælling"
Eventyret kan findes her:
http://wayback-01.kb.dk/wayback/20101105080257/http://www2.kb.dk/elib/lit/dan/andersen/eventyr.dsl/hca-ev025.htm

Spørgsmål til hele historien:

- Er den grimme ælling den samme i begyndelsen af historien som i slutningen?
- Er den grimme ælling historiens helt?
- Er den grimme ælling en prisværdig skabning?

Efter dette, genlæs så passagen om ællingen i bondehuset. Passagen ender med "Du troe! jeg mener Dig det godt, jeg siger Dig Ubehageligheder, og derpaa skal man kjende sine sande Venner! see nu bare til, at Du lægger Æg og lærer at spinde eller gnistre!"

Spørgsmål om scenen i huset:

- Er hønens ubehageligheder sande?
- Ville denne del af historien ændre sig, hvis den blev fortalt fra kattens synspunkt?

Supplerende aktiviteter:

- Lad eleverne opføre (en del af) fortællingen, hvor de spiller de forskellige karakterer iført masker
- Lad eleverne genskrive eventyret i andre genrer (f.eks. som et sitcom, en gyser eller som et ”ællinge-sladder-blad”)
- Du kan også genfortælle historien (eller en del af den) suppleret med billeder, der udfordrer de sædvanlige illustrationer (vælg f.eks. et billede af en skræmmende eller virkelig grim ælling, eller en meget nuttet kat)

Stil så spørgsmålene fra før igen.