

"Noget om HC"

- EN PODWALK I ODENSE, MED
TILHØRENDE UNDERVISNINGSMATERIALE
TIL UNGDOMSUDDANNELSER
OG UDSKOLING



Rundt om podwalken

- UNDERVISNINGSMATERIALETS INDHOLD

1. DENNE PDF TIL UNDERVISEREN

2. EVENTYRET "NOGET" - LYDOPTAGELSE AF OPLÆSNING

3. SEKS PDF'ER MED MATERIALE TIL ELEVERNE, HERUNDER:



Forberedelse til podwalken



Reflektionsspørgsmål til efter podwalken



Lyddesignopgave



Oplæsningsopgave



Analysemodel - Eventyret "Noget"



"Noget" - Teksten



Indholdsfortegnelse:

- Side 1-2 KÆRE UNDERVISER - *INDLEDNING*
- Side 3 FORBEREDELSE INDEN KLASSEN GÅR PODWALKEN
- Side 4-5 REFLEKTIONSOPGAVE - *HVAD OPLEVEDE DU?*
- Side 6-7 LYD SOM FORMIDLER
- Side 8-10 OPGAVE - *LAV EN DRAMATISERET LYDFORTÆLLING*
- Side 11-14 LAD EVENTYRET KOMME TIL LIVE - *OPLÆSNINGSOPGAVE*
- Side 15-16 ANALYSEMODEL
- Side 17 TAK



KÆRE UNDERVISER

Podwalken "*Noget om HC*" er en fortælling om H.C. Andersen, og om hvordan vi kan bruge ham og hans værker den dag i dag.

Men hvad er en podwalk egentlig?

Jo, en podwalk er en lydfortælling, lidt ligesom en podcast, men hvor du bevæger dig rundt et geografisk bestemt sted. Det giver altså ikke særlig god mening at lytte til podwalken hjemme i sofaen eller i klasseværelset, for fortællingen, der strømmer ind i øregangen, bruger omgivelserne og ruten som en vigtig del af fortællingen. Vi lærer bedre, når vi bevæger os og bruger vores sanser, og netop dét gør vi i podwalken.

Denne podwalk er skabt til unge mennesker, og derfor bruger Christina, som står bag værket, en række fortællermæssige greb, som har til formål at ramme unge, der hvor de står i livet:

Christina tager udgangspunkt i sig selv og sætter sig selv på spil. Det skaber identifikation og spænding hos lytteren.

H.C. Andersen var drevet af et stort behov for anerkendelse, og selvom det er 200 år siden, så er det mindst lige så relevant i dag, som det var dengang. For jagten på anerkendelse, likes og skulderklap er ikke blevet mindre med årene.

Ud over den personlige vinkling i podwalken, vil lytteren opleve et dramatiseret lyddesign, der bringer fortiden til live. Vi kommer med tilbage i tiden hvor H.C. Andersen voksede op, og pludselig kan vi se hele hans rejse for vores indre blik.

Sidst, men ikke mindst møder vi på vores podwalk tre relevante personer, som på hver deres måde sætter H.C. Andersens liv i perspektiv.

Kombinationen af det relevante tema "anerkendelse", Christinas personlige og nærværende speak, det dramatiserede lyddesign, musikken og de tre interviews gør denne podwalk til noget helt særligt. Ud over at man bliver klogere på den verdensberømte digter, så er podwalken eksperimenterende og legende i sin form, og netop derfor er den oplagt at bruge i undervisningen.

Du kan tilgå dette materiale på flere måder. Du kan lade eleverne løse opgaverne kronologisk, eller du kan plukke de opgaver, som du synes passer bedst til din klasse. Når klassen har været materialet igennem samt gået podwalken, vil de have stiftet bekendtskab med en ny genre inden for lydmediet, podwalking. De være i stand til at analysere en podwalk eller podcast og genrebestemme dem. De vil forstå vigtigheden og mulighederne i et godt lyddesign, og vide hvordan man skaber det.

De vil også have en større forståelse af, hvordan en historie kan formidles levende og spændende.

Og sidst, men ikke mindst vil de være blevet klogere på H.C. Andersen og hans eventyr.. og måske endda sig selv.

RIGTIG GOD FORNØJELSE!

DEN ANBEFALENDE RÆKKEFØLGE AT PRÆSENTERE MATERIALET I:

- Lektie: Læs eventyret "*Noget*" derhjemme.
- Klassen går podwalken
- Klassen arbejder med podwalken og genren
- Klassen arbejder kort med analyse af eventyret "*Noget*"
- Klassen arbejder med oplæsning af eventyret "*Noget*"



OBS: Der findes en enkeltstående PDF til eleverne med info om forberedelse inden podwalken.

Forberedelse inden podwalken opleves:

Vi anbefaler, at eleverne læser eventyret "Noget" af H.C. Andersen inden de går podwalken. Eventyret kan du både finde på nettet, i eventyrbøger eller her i undervisningsmaterialet.

Det er **ikke** et must at have læst eventyret inden podwalken opleves, men er det vil give eleverne en ekstra dimension.

Praktisk info:

Eleverne skal downloade appen *Useum* og søge på *H.C. Andersen Festivals*, så finder de podwalken "Noget om HC".

De skal møde op på Sortebrødre Torv i Odense og derfra guider Christina dem igennem podwalken.

Eleverne skal blot medbringe (gode) høretelefoner samt deres smartphone. Anbefal dem evt. at tage et ekstra par høretelefoner med i lommen, så de kan låne til ham eller hende, der måske glemmer. Så er du godt dækket ind. Det fungerer ikke at lytte til podwalken uden headphones, det ødelægger oplevelsen for andre. Det fungerer heller ikke at gå sammen og lytte i sammen headphone.

Vi anbefaler, at du sender omkring 5 elever afsted sammen, venter 5 minutter, sender 5 nye afsted, venter 5 minutter osv. Det fungerer bedst, hvis der er lidt ro omkring oplevelsen.

- Podwalken tager 55 minutter
- Ruten er 1,1 km lang
- Startpunkt: Sortebrødre Torv
- Slutpunkt: Eventyrhaven



Refleksionsopgave

- HVAD OPLEVEDE DU?

Nu har din klasse lyttet til podwalken. Skulle der sidde nogen i klassen, der ikke var med ude at gå, så lad dem lytte til "Noget om HC" fra skolen af, og brug det evt. aktivt til at holde deres oplevelse op imod dem, der var ude at gå.

Start med at lade eleverne reflektere over deres oplevelse ved at give dem refleksionsopgaven på næste side. Det er op til dig hvordan du synes, eleverne skal arbejde med opgaven. De kan snakke om refleksionsspørgsmålene i grupper på 3-4 personer, to og to eller i det åbne klasserum. Det er også muligt at lade eleverne beskrive deres refleksioner i en skriftlig opgave, og så vende det i klassen efterfølgende. Det afhænger af, hvordan du vil tilgå resten af undervisningsmaterialet.



FORMÅL MED OPGAVEN:

Eleverne bliver bevidste om hvilke elementer en podwalk kan indeholde og hvordan de forskellige greb påvirker hinanden og lytteren.

Refleksionsopgave

- HVAD OPLEVEDE DU?



OBS: Der findes en enkeltstående printvenlig PDF til eleverne med disse refleksionsspørgsmål

1. PODWALKENS FORM:

- Hvad er podwalkens elementer? (samtale, interview, fortælling, musik osv)
- Hvordan påvirker de din oplevelse?
- Hvor er podwalken optaget? (on location, studie)
Hvilken stemning bidrager det til?
- Hvilke personer møder vi? Og hvad bidrager de hver især med til fortællingen?
- Hvilke steder besøger vi? Hvorfor mon netop de steder?
- Hvilke sanser bringes i spil undervejs?
- Hvordan bidrager det til fortællingen, at vi var i bevægelse, sansede og så specifikke steder undervejs?
- Hvilke former for lyd gør podwalken brug af, og hvilken effekt havde de forskellige lyde? (Speak, voice over, jingle, autentisk reallyd, replikker, musik)
- Var der en lyd/et sted du husker særligt?

- Podwalken har et gennemgående dramatiseret lydbillede/lyddesign. Er der et særligt sted hvor lyddesignet gjorde indtryk på dig? Hvorfor?
- Hvordan havde oplevelsen været anderledes, hvis der ikke havde været et dramatiseret lyddesign, men kun speak og samtale?

2. PODWALKENS INDHOLD:

- Hvad handler podwalken om?
- Hvordan er podwalken dramaturgisk bygget op?
- Gennemgår fortælleren, Christina, en udvikling? Hvilken?
- Hvordan påvirker det din oplevelse, at Christina er ærlig og personlig?
- Er der et formål med podwalken? Hvad skal vi lære/tage med os?
- Fik podwalken dig til at reflektere?
- Perspektivering: Hvordan er denne podwalk relevant for os i dag?

Lyd som formidler

- LYDDESIGN



En ting er de ord, der bliver sagt, en anden ting er måden de bliver sagt på, og en *tredje og vigtig ting er alt det rundt om* - f.eks. musikken og reallydene, som udgør det bagvedliggende lyddesign.

Lyde har en helt utrolig påvirkning på os mennesker. Det gør indtryk, når vi hører et hjerte slå eller en baby græde, når vi hører børn grine helt nede fra bunden af maven, en ambulance der suser igennem gaden eller den melodi vi hørte den dag vi blev forelskede.

Den menneskelige hørelse er ekstremt fintfølelse. F.eks. kan de fleste alene på lyden høre, om en person i et lokale er en kvinde eller en mand, ja det siges endda, at vi kan bedømme vedkommendes vægt. Ligeledes kan vi genkende et andet menneske på stemmen, og med stor præcision afkode humør og sindstilstand ud fra selv minimale nuancer i stemmeføring og stemmeleje. Når vi formidler med lyd, om det er en podwalk, podcast eller noget tredje, så er det oplagt at gøre brug af de utrolige muligheder, som lyden giver os. Det kan man gøre ved at lave et lyddesign.

I podwalken "*Noget om HC*" er der et gennemgående lyddesign fra start til slut. Hvis klassen ikke allerede har gjort det, så tag en snak om podwalkens lyddesign. Afspil evt. starten af kapitel 4, hvor lytteren står foran Odense Rådhus. Hvor mange lyde kan I høre? Hvordan er de mon lavet? Alle lydene er med til at give en særlig følelse, som underbygger den pointe, fortælleren har og det sted, vi er dramaturgisk set er i historien.

Lyd som formidler

- Her ses et screenshot fra redigeringsprogrammet Logic pro, kap. 4 "Noget om HC", der viser, hvordan et lyddesign kan se ud.



Opgave

- LAV EN DRAMATISERET LYDFORTÆLLING



OBS: Der findes en PDF til eleverne med en opgavebeskrivelse, der er skrevet specifikt til dem

FORMÅL MED OPGAVEN:

Når eleverne har lavet denne opgave, vil de være i stand til at producere deres egen personlige lydfortælling med tilhørende lyddesign. Og så vil de få trænet deres evne til at fortælle og skrive historier på en fængende måde.

Der er kort sagt tre trin i at producere en podwalk eller lydfortælling ala "Noget om HC". Vi forslår, at eleverne går i grupper på 2-3 personer, og hjælpes ad med produktionen. Måske lyder det som en stor mundfuld, men alle kan være med.

TRIN	LYDFORTÆLLING
Trin 1	Skriv en kort lydfortælling
Trin 2	Optag speak + realllyde
Trin 3	Rediger

Skriv

1. Eleverne starter med at fortælle hinanden dramatiske oplevelser fra deres liv. Det kan være dengang, de lærte at cykle, dengang de fik buksevand i folkeskolen, dengang de fór vild i skoven. Det kan også være dengang, de overvandt noget stort - scenskæk, vandskæk, det første kys, den første dans. Det er måske svært at finde på noget med det samme, men de kan stille hinanden spørgsmål som: Er der noget du er bange for? Hvad er det modigste, du har gjort? Har du opnået noget, du er stolt af? Hvad drømte du om, da du var lille?
2. Når eleverne har fortalt hinanden historier i en rum tid, så vælger de i fællesskab én af historierne, de vil arbejde videre med.
3. Nu skal historien uddybes, så de små nuancer kommer frem. Historiens ejermand fortæller den igen, og de andre stiller nysgerrige spørgsmål undervejs. Hvordan følte det, hvordan så der ud i rummet? Hvad tænkte du? Var det solskin eller regnvejr? Lå huset i byen eller på landet? Osv.
4. Nu skal historien skrives ned. Vær bevidst om hvordan datid og nutid virker, og lad gerne fortælleren være jeg-fortæller. Eleverne hjælpes ad med skriveriet. Hvis historien ikke er helt sand, gør det ikke noget. Det primære mål med opgaven er at lave en fed fortælling, der tager udgangspunkt i en sand oplevelse. Hvis historiens ejermand er ok med det, så giv endelig historien lidt krydderi. Eleverne kan også overveje hvordan lydfortællingen skal opleves. Skal man være et særligt sted, der bidrager til historien? Skal man lytte, imens man går, eller er det ok bare at sidde stille?

Optag

1. Der skal laves to slags optagelser til denne opgave. Speak og reallyd. Men inden vi kommer der til, skal eleverne kigge på deres manuskript og skrive alle de lyde ned, der kan være med til at underbygge historien. (Lyden af regn, lyden af en cykel der triller afsted, lyden af én der løber i perlesten, lyden af én der græder, lyden af én der skælder ud - alle de lyde der overhovedet kunne finde sted i denne historie, eller som kan være med til at skabe billeder i lytterens hoved.)
2. Nu skal der speakes. Det kan historiens ejermand gøre, men det kan en af de andre i gruppen også. Det kan være, en af de andre har en god stemme, der passer godt til historiens stemning.

Optag	<p>3. Speaken kan sagtens optages på elevernes telefoner. Små tætte lukkede rum med f.eks. gulvtæppe eller gardiner er gode at speake i. Allerbedst er det at speake under en dyne. Man kan klippe i lydfilerne bagefter, så speakereren behøver ikke speake det hele uden fejl.</p> <p>4. Nu skal der findes /skabes lyde. Når eleverne kigger ned over papiret med lyde til deres lyddesign, kan de understøtte alle de lyde, de selv kan lave. Det kunne være én der snøfter, én der løber, én der vasker op osv. Det er også muligt at finde lyde på nettet. På hjemmesiden: www.Freesound.org kan man hente alle mulige lyde. Lyde som man ikke selv kan lave. Det kunne være lyden af en rumraket, eller en baby der græder.</p>
Rediger	<p>Nu skal der redigeres, og det kan gøres i det gratis og simple program Audacity. I Audacity kan eleverne arbejde med lydene i flere lag og dermed skabe et lydunivers. Der findes mange gode videoer på youtube, der enkelt viser hvordan, man arbejder i programmet.</p> <p>Gå på youtube og søg f.eks. på: <i>"Introduktion til simpel redigering af podcastlyd i Audacity"</i></p> <p>Når man redigerer, giver det ofte bedst mening at starte med at lægge speaken ind på det øverste lag. Man klipper fejl ud og retter tempoet til. Når speaken er ca., som den skal være, begynder man at lægge lyde og musik på, og på den måde skaber man sit lyddesign.</p> <p>Musik kan man finde gratis på nettet: www.freemusicarchive.org</p>
Lyt	<p>Når lydfortællingen er redigeret færdig, vil vi anbefale, at eleverne lytter til hinandens produktioner. Du kan som underviser overveje at sætte en maks. varighed på lydfortællingerne, så de holder produktionen på omkring 5 minutter. Måske skal alle ikke lytte til alles, men deles op i hold og fælles lytte til et par stykker og derefter give feedback.</p>

Lad eventyret komme til live

Hvornår er der sidst nogen, der har læst op for dig? Det er noget helt særligt at lytte til en god historie og se billederne for sit indre øje. Måske er det en af grundene til, at podcast er blevet så populært. Når vi lytter, bliver vi medfortæller, for det er os selv, der skaber de visuelle billeder til ordene. Det er billeder, vi henter fra vores eget liv, vores minder, erfaringer og vores fantasi. Da du og eleverne lyttede til podwalken, blev I medfortællere, og det samme sker også når nogen læser op for os.

Det er selvfølgelig ikke alle tekster der behøver blive læst op, teksten på Borger.dk fx. Ja, og brevet fra tandlægen klarer sig også helt fint med at blive inde i hovedet. Men eventyr derimod! Eventyr skal læses op og lyttes til. De er skrevet til at blive læst op på sengekanten eller under et træ en rolig eftermiddag, eller en aften foran pejsen på en stemningsfuld herregård.

H.C. Andersen rejste meget udenlands, men fra 1830 og frem til sin død i 1875 aflagde han utrolig mange besøg på danske herregårde og slotte, hvor han var en meget velset gæst. Han arbejdede i gæsteværelset, deltog i familielivet og underholdt med oplæsning.

Eventyr får liv, når de bliver til lyde i et rum, og ikke blot forbliver ord inde i hovedet. Det betyder meget for oplevelsen af værket, om det bliver læst op, og ikke mindst hvordan det bliver læst op. Det skal eleverne nu undersøge ved at arbejde med H.C. Andersens eventyr "Noget". Eventyret bliver omtalt i "Noget om HC", og måske har eleverne allerede stiftet bekendtskab med det som lektie inden podwalken. Men nu vil det vise sig, om eventyret kommer til live på en ny måde, når eleverne skal prøve at læse det op!

OBS: Der findes en enkeltstående PDF til eleverne med introduktion til opgaven samt tips til god oplæsning



FORMÅL MED OPGAVEN:

Der er mange gode grunde til at øve oplæsning. Oplæsning giver gode og lærerige oplevelser for såvel oplæser som publikum, og kan samtidig være en øjenåbner for tekstforståelse og tolkning. God mundtlig formidling skal vi bruge, når vi holder taler, laver præsentationer og går til eksamen.

Opgave



-LÆS OG LYT

Forstå eventyret

Det er vigtigt at forstå den, tekst man skal formidle, for at kunne ramme den rigtige tone, når man læser op. Hvordan og hvor meget du vælger at arbejde med eventyret er op til dig og den tid, du har til rådighed. I elevmaterialet finder du en analysemodel, der er lavet til "Noget". Eleverne kan gå i grupper og diskutere spørgsmålene, I kan også arbejde med dem i klassens åbne rum eller eleverne kan reflektere selv og skrive hver deres analyse af "Noget".

Øv en passage

Del eventyret op i mindre passager, og lad eleverne øve sig på en af passagerne af eventyret. Eventyret er langt og svært, og det er bedre at øve sig på et lille stykke og nørde tempo og styrke, end overfladisk at øve sig på det hele. Måske er der et særligt sted i eventyret, som eleven synes var godt. Så lad dem endelig vælge at øve sig på netop det stykke. Det kan være en god idé, at eleverne går sammen to og to, øver sig og taler sammen. Giv eleverne listen med tips og fokuspunkterne med, når de skal ud og øve. På den måde har de noget at læne sig op ad.

Lyt

Når eleverne har øvet deres passage, er det tid til at læse og lytte. Måske er der nogen, der har lyst til at læse deres passage op, og fortælle hvad de har fokuseret på ved oplæsningen. Måske har alle lyst til at læse op? Lige meget hvad foreslår vi, at I fælles slutter af med at lytte til den indtalte udgave af "Noget" af skuespiller Torben Iversen, der hører til undervisningsmaterialet her. Torben mødte vi i podwalken, og han holder meget af eventyret "Noget", og giver her sit bud på hvordan "Noget" kan læses op. Læg mærke til hvor mange gange der står "noget" i eventyret, og hvor forskelligt det kan siges.

Torben Iversen

-LÆSER "NOGET" OP

Du finder Torben Iversens oplæsning af "Noget" ved at gå på youtube og søge på:



"Noget" oplæst af Torben Iversen

Oplæsningen tager 17,5 minutter

Tip: Giv eleverne noget papir og nogle farver, og lad dem sidde og tegne det, der falder dem ind. Mange lytter mere koncentreret og lukker omgivelserne bedre af, når de tegner, imens de lytter. Flyt deres fokus fra mobiltelefonen og computeren og lad eleverne tegne de billeder, der popper op i hovedet imens Torben læser op.

Tips og fokuspunkter

- TIL GOD OPLÆSNING

- Der findes ikke én måde at læse en historie op på. Din måde er lige så rigtig som min.
- Det allerførste og vigtigste man skal sikre sig, når man læser op, er at lytteren skal kunne forstå det der bliver sagt.
Tal klart og tydeligt. Det tempo, vi læser i inde i hovedet, er alt for hurtigt til oplæsning. Ofte skal man tale langsommere end man tror.
- Derudover er der et nøgleord, der er værd at huske på, nemlig **variation**. Det er det der gør historien spændende at lytte til. Der er flere måder at skabe variation på, når du læser.
- Du kan variere dit **tempo** og din **rytme**. Hvis det f.eks. er spændende eller dramatisk, kan du enten tale hurtigt og hektisk eller langsomt og kontrolleret. Prøv at leg med det. Vælg et dramatisk sted og se hvad der sker, hvis du skruer op eller ned for tempoet.
- Du kan også tænke over hvor du holder **pause**, og hvor lang din pause er. Pauser er guld værd. Det er ofte dem, der gør, at lytteren spidser ører.
- Du kan også variere dit **toneleje**. Prøv at vælge en linje hvor du næsten hvisker eller ét, hvor du skruer op for volumen.
- Du kan arbejde med, hvor i din sætning du lægger **trykket/betoningen**. Prøv bare den første sætning i eventyret: "JEG vil være noget!" eller "Jeg vil være NOGET!" Kan du høre, at sætningen ændrer karakter, når du lægger trykket et andet sted?
- Sidst, men ikke mindst, kan du variere **stemingen** i din fortælling. Det kan du sagtens gøre uden at lave din stemme om. Er du alvorlig og eftertænksom, eller er du fjollet og glad i måden, du leverer din sætning på. Man kan sagtens høre på en sætning, om oplæseren smiler, imens han eller hun læser. Prøv det.
- Det gør ikke noget, at du kommer til at lave fejl, når du læser op. Træk vejret dybt og begynd forfra på sætningen. Lad ikke en fejlfri oplæsning være målet, lad målet være en levende oplæsning. **Fejl er lige meget.**

At læse en tekst op, særligt et eventyr, er ikke bare at læse op. Nej, teksten skal ind omkring hjertet og hjernen og vende, før den kommer ud til lytteren. God oplæsning er organisk og levende.

Analysemodel

- EVENTYRET "NOGET"?

OBS: Der findes en printvenlig enkeltstående PDF til eleverne med denne analysemodel



PRÆSENTATION

Titel, forfatter, årstal	Hvad hedder eventyret?
Genre	Folkeeventyr, kunsteventyr, myte etc.

KOMPOSITION

Resume	Genfortæl eventyret i korte træk
Konflikt	Er der en konflikt, eller et problem som bærer handlingen frem?
Tidsforløb	Hvor lang tid strækker handlingen sig over? Er den kronologisk?
Dramaturgi	Følger eventyret en dramaturgisk model? Berettermodellen, aktantmodellen, kontraktmodellen, eller en anden dramaturgisk model?
Vendepunkter	Hvor er historiens vendepunkter?

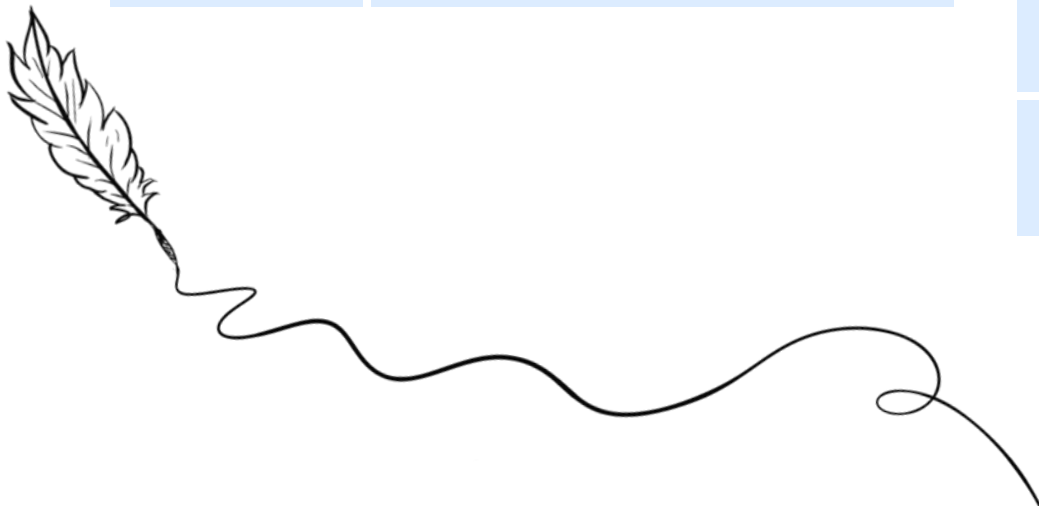
PERSONER

Vigtige personer	Hvilke personer optræder i eventyret? Er der en hovedperson? Eller en slags helt? Gennemgår personerne i eventyret en udvikling? Forandre de sig, bliver de klogere? Hvorfor, tror du, H.C.A. har valgt fem brødre?
Fortæller	Hvilken type fortæller er der i eventyret? (1. 2. eller 3. personsfortæller)
Identifikation	Kan du identificere dig med nogen af personerne? Hvad genkender du? Er personen repræsentant for en større gruppe?
Genre	Folkeeventyr, kunsteventyr, myte etc.

VIRKEMIDLER	
Symboler	Er der nogle symboler i teksten?
Modsætninger	Er der nogle modsætninger? (ond/god ung/gammel, rig/fattig, glæde/sorg)
Sproglige virkemidler	<p>Sproglige virkemidler er der, hvor forfatteren "leger" med sproget. Eksempler på virkemidler: rim, gentagelser, remser, humor, overdrivelser, ironi, formelsprog, opremsninger, talemåder osv.</p> <p>Find eksempler, hvor H.C.A. bruger sproglige virkemidler.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hvor er virkemidlerne brugt? 2. Hvilke virkemidler er der tale om? 3. Hvorfor har forfatteren valgt at bruge disse virkemidler?

FORTOLKNING	
Tema	Hvilket tema belyser "Noget" . Der kan godt være flere temaer.
Morale	Hvad er moralen? Hvad vil eventyret lære os? Er der noget interessant ved slutningen?
Politik og samfund	Hvordan forholder eventyret sig til den samtid det er skrevet i? Er det samfundskritisk?
Titel	Hvilke forventninger får man når man læser titlen? (Er der fx. ordspil, ironi, hints?) Er der noget symbolik i titlen?
Målgruppe?	Hvem er eventyret skrevet til? Hvem kan få noget ud af det?

KONKLUSION	
Vurdering	Hvad synes du om eventyret? Vækker det nogle tanker og følelser?
Perspektivering	Er der andre tekster, tv-serier, , podcast ect. man kan sammenligne eventyret med? Hvad er ens og hvad er forskelligt?



Tak!

Tak for din interesse i "Noget om HC". Har du spørgsmål vedrørende podwalken, er du velkommen til at kontakte produktionsselskabet Sans-1, og har du interesse i at få Christina Gaarde på besøg på din skole, så kan hun bookes til oplæg om podwalken.

Tak til H.C. Andersen Festivals og H.C. Andersen centeret - SDU for støtte til "Noget om HC". Podwalken samt dette undervisningsmateriale er produceret af Sans-1.

Kontakt:

Kontaktperson: Christina Gaarde
Sans-1, Torvet 4-6, Nyborg
Mail: Christina@sans-1.com
Telefon: 61602246