|  |  |
| --- | --- |
| **Skriv et eventyr**  Navn  Dato | |
|  | |
| **Beslutninger, inden du skriver** | |
| **Hvad er moralen?**  **Hvad skal man lære, når man læser eventyret?**  Fx  **·** Med venlighed kommer man længst.  **·** Lille og vågen er bedre end stor og doven.  **·** Prøv og prøv igen, så lykkes det til sidst.  **·** Det er bedre at fortælle sandheden end at lyve.  **·** Tålmodighed er en dyd. **·** Du skal gøre, som de voksne siger.  **·** Det er farligt at ... | Jeg vil have, at læseren lærer, at ... |
| **Hvordan kan dit eventyr lære læseren om moralen?**  Find på en konflikt, et problem eller en forhindring, som kan lære læseren moralen.  Fx  **·** En person er blevet fanget eller bortført og ...  **·** En eller noget er blevet forvandlet og ...  **·** En ting er blevet stjålet og ... **·** Man har mistet noget ...  **·** Noget frygteligt hærger ...  **·** Noget kan kun reddes, hvis ... | Derfor vil jeg fortælle et eventyr, som handler om ... |
| **Hvem skal hovedpersonen være?**  **Hvem skal derudover være med i historien?**  Konge, dronning, prins, prinsesse, brødre, ond fe, heks, trold, drage, dyr, gammel kone, far, mor, stedmor, ulv ... | Hovedpersonen skal være en … |
| **Hvad bliver hovedpersonen nødt til at gøre?** Hvad løser konflikten, problemet eller hvordan kan hovedpersonen overkomme forhindringen?  **·** Hovedpersonen skal finde ...  **·** Hovedpersonen skal ophæve forbandelsen.  **·** Hovedpersonen skal bekæmpe nogen eller noget.  **·** Hovedpersonen skal befri ...  **·** Hovedpersonen skal lære at ...  **·** Hovedpersonen skal opnå ... | Hovedpersonen må drage ud i verden for at ... |
| **Hvilke eventyrtræk vil du benytte?**  **·** Modsætninger: Stor-lille gammel-ung, rig-fattig,   smuk-grim klog-dum  **·** Gentagelser  **·** Remser (Sesam, Sesam luk dig op)  **·** Tal 3, 7, 9, 13  **·** Magiske ting, talende dyr, trylleri  **·** En skat, guld og sølv, præmie, det halve kongerige. | Jeg vil bruge følgende eventyrtræk: |
| **Hvordan bliver moralen tydelig i dit eventyr?** | Læseren vil lære moralen, fordi ... |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Titel**  Den store ...  De 3 ...  Opfind et navn: Rumlepot  Drengen og ... | **Titel** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Hjemme – harmoni**  Hvem handler eventyret om?  Hvad er der sket?  Hvorfor er det sket?  Hvad kan problemet medføre? | Der var engang en … som ... |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Tager hjemmefra – til det ukendte**  Hvad må hovedpersonen gøre for at løse problemet?  **·** Ophæve forbandelsen.  **·** Bekæmpe ...  **·** Redde ...  **·** Lære hvordan ...  **·** Opnå ... |  |
| **Advarsel**  Ofte får hovedpersonen en advarsel.  **·** Du må ikke gå uden for stien!  **·** Du skal være hjemme inden midnat!  **·** Du må ikke gå tæt på ...! **·** Du må ikke røre ... |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Ude - trodser advarslen**  Hovedpersonen gør det alligevel, og derfor bliver problemet større. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **1. prøvelse**  **Ude – disharmoni**  Det første forsøg på at på at overvinde sig selv, rette op på skaden eller finde det tabte. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **2. prøvelse**  **Ude – disharmoni** Det andet forsøg på at overvinde sig selv, rette op på skaden eller finde det tabte. Der sker noget uventet. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **3. prøvelse**  **Ude – fra disharmoni til harmoni**  Den vanskeligste prøve, hvor hovedpersonen skal bekæmpe det onde, som står i vejen for lykken.  Til sidst vinder hovedpersonen over det onde og løser dermed konflikten, forhindringen eller dilemmaet. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Hjemme igen**  Hvordan slutter eventyret?  Brug moralen. | … og de levede lykkeligt til deres dages ende. |