|  |
| --- |
| **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: RumlepotDrengen 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. |