

Liv



UNDERVISNINGSMATERIALE

Materialet er målrettet til mellemtrinnet til fagene
DANSK, NATUR/TEKNIK OG MADKUNDSKAB



INDHOLD

- 3 Kære lærer
- 4 Ind i bogen – Symboler – Komposition
- 5 Personkarakteristik – Illustrationer
- 6 Forfatteren – Illustratoren
- 7 Magi – Videnskab
- 8 Natur – Filosofi
- 9 Madproduktion
- 10 Madlavning
- 11 kostprincipper
- 12 Dilemma – Demokrati – Viden
- 13 Mening – Stemme
- 14 Lytte – Kompromis – Mod
- 15 Fællesskaber – Aktion

Kære lærer

Dette hæfte er fyldt med ideer til, hvordan man kan arbejde med billedbogen *Liv* på mellemtrinnet.

Hvert afsnit i hæftet svarer til cirka en lektion. Du kan plukke forskellige øvelser ud og sammensætte det, så det passer til din klasses behov. Øvelserne kan bruges helt uafhængigt af hinanden alt efter fagligt fokus.

Udover at være en historie om en piges erkendelse af, at det er dyr, man spiser, når man spiser kød, handler *Liv* om at opdage nuancerne i komplekse problemstillinger. Bogen præsenterer Livs dilemma uden at give et entydigt svar. Dermed bliver slutningen på historien en invitation til læseren om at finde sit eget svar på Livs dilemma.

Liv inviterer os til at tænke over, hvor vores mad kommer fra. Det er et komplekst emne, der vedrører os alle, men som også kan sætte mange diskussioner i gang. Det er netop hvad dette materiale sætter særligt fokus på: Hvordan håndterer vi bedst situationer, hvor der opstår uenighed?

Demokrati og deltagelse i det, uanset om det er hverdagsdemokrati eller demokrati på en højere politisk klinge, kræver øvelse. Det kræver at man lytter aktivt, empatisk og med en oprigtig nysgerrighed til, hvad modparten siger. Man skal have mod til at stå ved sine holdninger og have selvtillid til at udtrykke dem. Demokrati handler om at kunne finde frem til kompromiser på trods af uenigheder.

IND I BOGEN

Kig på forsiden og bagsiden. Få eleverne til at gætte på, hvad bogen handler om. Læs derefter bogen sammen og lav i fællesskab et resumé. Hvad er hovedtemaet?

SYMBOLER

Liv er fyldt med symboler. Skakbrikker, en springer, sort/hvid, grå, ulven, bjørnen, damp, blodbogen, gyngen, hunden og katten. Tal i klassen om, hvad de forskellige symboler mon betyder. Har I læst andre bøger, der benytter sig af symbolsprog?

Tal om bogens anslag: *"I morfars køkken er gulvet ternet sort og hvidt. Liv er en springer i et skakspil."* Tal dernæst om slutningen: *"Mens morfar smører madder, ser Liv på køkkengulvet. Hun er ikke længere en springer."* Ved at se på historiens anslag og afslutning, kan I se, at hovedtemaet handler om at stå på det sort/hvide perspektiv og at forlade det.

KOMPOSITION

Tal dernæst om kompositionen af resten af historien. Brug evt. plotmodellen, der findes på forfatterens hjemmeside: www.allermann.dk/undervisningsmateriale

Hvert plotpunkt i plotmodellen repræsenterer nogenlunde et opslag i bogen.



PERSONKARAKTERISTIK

Snak sammen i klassen om, hvordan morfar er. På fjerde opslag står der: *"Morfar er en bjørn. Han er stærk, men blød som en bamse."* Hvordan synes I, det beskriver ham? Hvordan ser han ud på illustrationerne? Hvilken slags morfar, tror I, han gerne vil være? Hvad siger de ting, han gør, om ham?

Snak samme i klassen om, hvordan Liv er. På første side står der: *"Liv er en springer."* Hvad siger det om hende? Hvordan ser hun ud på illustrationerne?"

Snak om Livs udvikling i løbet af historien. Hvad er Livs ønsker i starten af historien? Og hvordan udvikler hun sig undervejs. Hvad har hun lært, da historien er slut? Da dyret (der ligesom Liv også er en springer) bliver skudt, er det som om noget inde i Liv dør. Hendes uskyldige og naive måde at se verden på forsvinder.

ILLUSTRATIONER

Selvom hunden ikke er en del af teksten, har illustratoren alligevel givet den en vigtig plads i historien. Se på de forskellige tegninger af hunden og ulven og snak i klassen om, hvad der er forskellen mellem de to dyr. For mellem 10.000 og 40.000 år siden, gjorde mennesket for første gang en ulv tam, og fremavlede hunden fra den.

Den sidste side i bogen er ordløs. Den har illustratoren fundet på. Den viser en fødekæden. Snak om i klassen, hvad en fødekæde er, og hvor i fødekæden mennesket har sin plads.

ØVELSE: Tegn en fødekæde.



FORFATTEREN

Se sammen med klassen på Anne Sofie Allermanns hjemmeside www.allermann.dk og tal om hvad forfatteren ellers har lavet. Hvorfor tror I, hun har lavet billedbogen om Liv?

“Det var en tåget efterårsdag jeg indså, hvor smuk farven grå er. Det var farvens uendelige nuancer mellem sort og hvid, jeg blev grebet af. Med dette symbol på polarisering i tanker og en intention om at skrive noget for børn, satte jeg mig til tasterne, og historien om Liv blev til.

Jeg tænkte altså ikke først, at jeg ville skrive en bog om at spise dyr. Det kom bare til mig, da jeg begyndte at skrive. Sikkert fordi emnet på det tidspunkt fyldte meget for mig. Jeg tænkte en del over, om det er rimeligt at spise dyr. Jeg er ikke sikker.”

ILLUSTRATOREN

Stephanie Donsø er uddannet i England fra Colchester School of Art & Design. Udover bestillingsopgaver har hun sit kreative brand *Det Gyldne Blad*, hvor hun laver dukker og postkort og andre fine ting. Se på hendes hjemmeside: www.detgyldneblad.com

Stephanie tegner alting i hånden. Hvad gør det ved historien i modsætning til, hvis det var lavet på computer? Snak i klassen om, hvordan I synes, hendes stil passer til historiens emne.

Snak i klassen om bogens forside. Bogen udkommer i Tyskland, og der har de valgt en anden forside (Billedet hvor Liv og morfar ser ud på tågen og dyrene, der springer). Snak om, hvordan, I synes, forsiden skulle se ud for at vise, hvad bogen handler om.

ØVELSE: Lad eleverne tegne deres eget forslag til en forside til bogen.

MAGI

På tredje opslag fortæller morfar, at der er dyr i stjernerne:

Efter aftensmaden tager morfar Liv med ud i mørket og viser hende mælkevejen. Den ligger som et hvidt bånd hen over nattehimmelen. Hun putter sig ind til ham og falder næsten i søvn til hans stemme, der mumler om dyrene i stjernerne.

På opslag otte, spørger Liv, om stjernerne bor i skoven.

Ud af skovens mørke og ind i markens grå springer en gruppe dyr. De ser magiske ud. “Kommer de fra stjernerne?” spørger Liv. Morfar gør sit gevær klar. “Bor stjernerne i skoven, når det er dag?” spørger hun.

Snak i klassen om magisk tænkning og overtro. Mennesker har altid set op på stjernerne og undret sig. Vi besjæler naturen og tænker, at der bor ånder i sten og træer. Det findes i mange kulturer. Også i Danmark. Vi har stadig overtro: Nisser, julemanden, påskeharen og tandfeen. Snak i klassen, om I tror, at naturen har en slags sjæl.

VIDENSKAB

Måske har vi slet ikke brug for overtro. Naturen er fantastisk i sig selv. Snak i klassen om, hvor fantastisk naturen er og find sammen gode eksempler. Træer er levende. De snakker sammen via rødderne. Der er liv de mest utrolige steder på jorden. Selv ved polerne og det dybeste Stillehav og på de højeste bjerge.

Snak også om, at vi bor sammen på denne klode i galaksen, vi kalder Mælkevejen. Tror I, der findes liv andre steder, derude i verdensrummet?



NATUR

Snak sammen i klassen om jeres eget forhold til naturen. Kan I lide at komme i naturen? Har I prøvet at sove udenfor? Er det trygt? Har I læst andre tekster, hvor naturen spiller en vigtig rolle?

SKRIVEØVELSE: Lad eleverne vælge en af følgende skriveøvelser:

A: Skriv en historie, der foregår i naturen. Brug evt. den plotmodel, I brugte til at analysere *Liv* med.

B: Skriv om en oplevelse, du selv har haft i naturen.

C: Skriv et digt, hvor du bruger naturens egen stemme. Husk at det skal være noget med sanserne. Lugte, føle, høre, smage og se.

FILOSOFI

Snak i klassen om, hvad det modsatte af natur er.

Her er nogle mulige overvejelser:

Byen – Er et træ i en by så ikke natur? Hvad med de rotter, der bor i kloakken, eller fuglene, der roder i skraldespande?

Kultur – Er det, der er skabt af mennesker, ikke natur?

Mennesket – Eller er mennesker en del af naturen?

Unaturligt – Hvad vil det sige? Plastik måske?

Noget, der er digitalt – Som AI?

Snak i klassen om følgende:

Er naturen er god eller ond?

Er der noget natur, der er vigtigere end andet?

Hvem er naturen til for?

Er der nogen, der bestemmer over naturen?

MADPRODUKTION

De fleste af de madvarer vi spiser, køber vi i supermarkeder. Men hvor var maden, før det kom der til? Det tænker vi sjældent over. Madens produktionsled er ofte lange og komplicerede.

Snak i klassen om, hvor følgende supermarkedsprodukter kommer fra: æg, mælk og svinekød.

Når I taler om høns, malkekvæg og slagtesvin, kan I også tale om dyrenes levevilkår i landbruget og prøve at sammenligne det med dyrenes naturlige habitater.

ØVELSE: Giv eleverne hver et stort ark papir. Det skal inddeles i tre kolonner. I venstre kolonne skal de skrive en liste over, hvad de bedst kan lide at spise til henholdsvis morgenmad, frokost og aftensmad. De må også gerne skrive dessert på. Skriv hver ingrediens på en linje for sig. Skriv så ud for hver madvare, hvor det kommer fra. Er det lavet på en fabrik, eller er det hjemmelavet? Og i hvilket land er det lavet? I den sidste kolonne skriver de, hvilke ingredienser maden består af, og hvor de kommer fra?

EKSEMPEL: Hvis de har skrevet Cornflakes i venstre kolonne, så er den nok lavet på en fabrik. Måske i USA? Det skal stå i den midterste kolonne. I den sidste kolonne, skal der stå, hvad Cornflakes er lavet af og hvor det kommer fra. Altså skal der stå majs, sukker, malt og salt i den sidste kolonne, og de lande, de tror, ingredienserne stammer fra.



MADLAVNING

ØVELSE: Opdel klassen i grupper med fire elever i hver, og gå så alle sammen i supermarkedet. I skal købe:

- 1 liter kærnemælk pr. gruppe
- 1 æg pr. gruppe
- 1 tsk. vaniljesukker pr gruppe
- 2 spsk. sukker pr gruppe
- ½ citron pr. gruppe
- ¼ pose kammerjunker pr. gruppe

Hjemme i klassen skal grupperne lave koldskål efter opskriften ovenover: Pisk æg, sukker, vaniljesukker og citronsaft godt sammen i en skål. Tilføj under omrøring en hel liter kærnemælk. Fordel koldskålen i fire små skåle og tilsæt kammerjunker. Sæt jer sammen i grupperne og nyd retten.

ØVELSE: Efter oprydning og opvask skal alle klassens elever lægge sig på ryggen på gulvet. Det er nu tid til en rolig stund, hvor I mærker kroppens optag af den mad, I lige har spist.

Lav følgende drømmerejse: Luk øjnene. Træk vejret dybt og ånd langsomt ud, tre gange i træk. Mærk nu alt det på din krop, der rører ved gulvet. Dine fødder, ben, hænder, arme, baller, hoved, ryg. Mærk så din mave. Hvor dejligt varmt, der er derinde. Inde i maven ligger kammerjunker, æg, sukker, citron, vanilje og kærnemælk. Det er en rigtig dejlig følelse at have mad i maven. Forestil dig, at maden er glad for at gøre dig godt tilpas og give dig energi til alle dine kropsfunktioner. Sig nu i tankerne tak til maden, for det, den har gjort for dig. Tag endnu tre dybe vejrtrækninger og vågn langsomt op igen.

KOSTPRINCIPPER

Et princip betyder en regel eller en retningslinje indenfor et specifikt område. Der er mange, der har principper for, hvilken slags mad de spiser. Nogle kostprincipper udspringer af religiøse overbevisninger, andre kommer fra etiske overvejelser om f.eks. dyrevelfærd eller klima. Nogle kostprincipper udspringer af et ønske om sundhed eller i forbindelse med træning. Der findes desuden mennesker, der udvikler spiseforstyrrelser, hvilket vil sige, at de spiser på en måde, der er skadelig for deres helbred.

Veganer betyder at man lever af ren plantebaseret kost*. Derudover undgår man læder, pels, uld, honning og produkter, der er testet på dyr. Vegetar betyder at man lever af plantebaseret kost* plus mælkeprodukter og æg.

Pescetar betyder at man lever plantebaseret kost* plus mælkeprodukter, æg, fisk og skaldyr.

Carnivor betyder at man udelukkende lever af kød.

Omnivor betyder at man spiser alt slags føde.

*Plantebaseret kost består af frugt og grønt, korn, bælgrugter, nødder og frø mv.

ØVELSE: Del klassen ind i fem grupper, der alle skal lave en madplan for en hel dag for hver af de fem kostprincipper: Morgenmad, frokost, eftermiddagssnack og aftensmad. Hæng madplanerne op i klassen og sammenlign dem.



DILEMMA

Et dilemma er en situation, hvor man skal træffe et valg mellem forskellige lige dårlige eller lige gode muligheder. Snak i klassen om, hvad et dilemma er, og prøv sammen at komme tanke om nogle dilemmaer, I kender fra jeres hverdag. Lav en liste med de dilemmaer, I finder, og hæng den op i klassen. Forslag til dilemmaer: Klassefest eller Guldbryllop. Fri fra skole hver dag eller lære noget og være sammen med vennerne. Spise hele kagen selv eller hygge med at dele.

ØVELSE I GRUPPER: Vælg et dilemma fra jeres liste og lav to kolonner med argumenter for og imod. Snak derefter i klassen, om det blev lettere at træffe et valg i dilemmaerne.

DEMOKRATI

Et demokrati er en styreform, hvor folket bestemmer, hvem der skal sidde i det parlament, der bestemmer et lands love. Alle voksne mennesker har en stemme hver, når parlamentet skal vælges.

VIDEN

For at kunne bruge sin stemme på den bedste måde, er det vigtigt at forstå, hvordan tingene hænger sammen. Hvis ikke man forstår en problemstilling grundigt, er det svært at danne sig en solid mening. Derfor siger man, at viden er magt.

Hvis man er i tvivl om, hvordan man skal bruge sin stemme, er det vigtigt at tage initiativ til at skaffe sig den viden, man mangler. Det er derfor, et godt skolesystem er vigtigt for at få et godt og stærkt samfund. Det er altså i statens interesse, at alle børn får en god uddannelse, så alle børn kan være med til at danne og vedligeholde et godt samfund.

MENING

Det kan være, et emne virker ligegyldigt for én, som ikke er direkte involveret. Men måske går problemet ud over nogen, som ikke kan tale for sig selv. Så selvom det i første omgang ville være lettest at vende ryggen til og lade være med at danne sig en mening, er det ikke den bedste løsning.

(Ligeglad er i øvrigt heller ikke en fed følelse)

STEMME

Det er nemlig ikke alle, der har en stemme. Prøv i klassen at finde eksempler på nogen, der ikke har en stemme. Her er nogle forslag: Børn, udlændinge, svært handicappede, dyr og naturen.

ØVELSE: Lav et rollespil med følgende 8 karakterer: En ulv, en ulveunge, et får, en fåreavler, et barn, barnets mor, en svensk turist og en journalist.

Historien foregår i en lille by i Vestjylland. Ulven har været på rov og har dræbt fårets lam for at skaffe mad til sig selv og sin unge. Barnets børnehaven ligger tæt på, hvor ulven er blevet set, og nu tør barnet ikke at komme i børnehaven. Men moren skal på arbejde. Hun er turistguide ved Vesterhavet, her møder hun svenskeren, der fortæller hende om de store skove med ulve, de har i Sverige. Journalisten skal dække historien på TV og har inviteret alle de 7 involverede i studiet. Det er scenen i studiet, I skal spille.

Lad klassen sammen finde på spørgsmål, som journalisten kan stille alle de involverede. Sørg for, at alle i rollespillet får lige meget taletid.



LYTTE

I et demokrati er der mange dilemmaer. De handler ofte om, hvis behov, der er de vigtigste. Derfor er det nødvendigt at prøve at se objektivt på problemstillingerne, og lytte grundigt til alle de involveredes meninger. For en god demokratisk debat er det vigtigt at være en god og aktiv lytter. Det er man ved at være nysgerrig, se interesseret ud, sige ja og nikke, til den der taler, så vedkommende kan se, at der lyttes. Og ved at gentage de talendes argumenter for at vise, at man har forstået deres budskaber.

ØVELSE: Gentag rollespillet, men gør det denne gang på en måde, hvor alle involverede også lytter aktivt. Snak derefter om, hvordan det føltes anderledes.

KOMPROMIS

Demokrati handler om at kunne finde frem til kompromisser på trods af uenigheder. Selvom noget på den ene side føles sandt, kan det modsatte også sagtens føles sandt. Det kræver træning at rumme den kompleksitet. Det er blandt andet det, *Liv* handler om.

ØVELSE: Nu skal klassen finde et kompromis i rollespilsøvelsen. Fortvivl ikke, hvis det ikke lykkes, for det er måske en umulig opgave.

MOD

Man skal have mod og selvtillid for at udtrykke sine holdninger og stå ved dem. Man kan være bange for at lyde dum eller sige noget forkert. Det kan også være, at man er bange for at gøre nogen sure eller kede af det.

ØVELSE: Denne opgave er en individuel skriveøvelse. Eleverne skal skrive om en situation, hvor de syntes, det var svært at sige sin ærlige mening. De skal skrive, hvad de vil gøre, hvis det sker igen og de skal argumentere for, hvorfor det ikke er farligt at sige sin mening, hvis bare man siger den på en hensynsfuld måde.

FÆLLESSKABER

Det kan være lettere at finde mod, når man ikke er alene. Derfor er det rart at være en del af et godt fællesskab med mennesker, man deler holdninger og interesser med. Snak i klassen om, hvad et godt fællesskab er.

Det er rarest at føle, at man er enig med alle, men det kan man ikke altid være. Det er heller ikke nødvendigt, for at være et godt og stærkt fællesskab. Det vigtigste for kvaliteten af et fællesskab er nemlig, at man respekterer hinanden.

ØVELSE: Hele klassen stiller sig i en cirkel. Nu skal I i fællesskab tælle til 20 efter følgende regler: Man må ikke tale sammen (hverken med ord eller med sin krop) Der må kun være én ad gangen, der siger et tal. Man starter forfra, hver gang to personer siger noget samtidig. Ingen må sige to tal i træk, men man må gerne sige flere tal i løbet af øvelsen.

AKTION

Aktion betyder den aktive handling man foretager sig, når man vil ændre på en situation. Det kan både være på det personlige plan, men det kan også være forsøg på at ændre noget i samfundet.

ØVELSE: Gruppearbejde. Del klassen ind i grupper. Hver gruppe skal lave en plan for en kampagne, der skal styrke skolerne i Danmark: Brug evt. sloganet: "Viden er magt."



