

**Undervisningsmateriale**

# Indhold

<b>Undervisningsmateriale til <i>Dukkemageren</i> af Thorstein Thomsen</b> .....	3
Kort om Dukkemageren og undervisningsmaterialet.....	4
Færdigheds- og vidensmål samt læringsmål.....	4
Færdigheds- og vidensmål efter 6. klasse – fortolkning .....	4
Læringsmål.....	4
<b>Lidt om før-læsningsarbejdet</b> .....	4
Før-læsningsopgaver.....	4
Mens der læses.....	5
<b>Spørgsmål og opgaver til første del – kapitel 1-4 (side 9-29) Hjemme</b> .....	5
<b>Spørgsmål og opgaver til anden del – kapitel 5-27 (side 29-212) Rejsen/ude</b> .....	6
Opgaver og spørgsmål til kapitel 5-6 .....	6
Opgaver og spørgsmål til kapitel 7-8.....	7
Opgaver og spørgsmål til kapitel 9 .....	7
Opgaver og spørgsmål til kapitel 14 .....	8
Opgaver og spørgsmål til kapitel 15 .....	8
Opgaver og spørgsmål til kapitel 17.....	8
Opgaver og spørgsmål til kapitel 19-22 .....	8
<b>Spørgsmål og opgaver til tredje del – kapitel 28-31 (side 212-235) Hjemme igen</b> .....	8
Opgaver om ræven .....	9
<b>Efter romanen er læst</b> .....	9
Ekstraopgaver: .....	9

# Kort om *Dukkemageren* og undervisningsmaterialet

*Dukkemageren* blev Thorstein Thomsens sidste roman. Han efterlod sig et omfattende forfatterskab og blev en markant skikkelse inden for dansk børne- og ungdomslitteratur. *Dukkemageren* er et eventyr, der rummer mange lag, og det gør den yderst relevant som værkklæsning i grundskolens litteraturundervisning i 6.-7. klasse. Romanen handler om Sonja, der rejser ud på et eventyr gennem den tidligere østblok for at befri sin søster Bibi for en forbandelse, som en ukrainsk dukkemager har kastet over hende.

På sin rejse støder Sonja på mange udfordringer og modstandere, men hun får også hjælp af dyr og mennesker, som hun møder på sin vej. Rejsens udfordringer og oplevelser former Sonja og gør hende til en mere moden og selvbevidst pige. Derved bliver *Dukkemageren* også en dannelsesroman om at rejse ud og finde hjem igen, men nu som en anden og mere selvbevidst/dannet person.

Der er et hav af plottvist undervejs, som gør det nærmest umuligt for læseren at forudsige, hvad der sker på næste side. Dette bliver en stærk drivkraft i læsningen. Desuden skriver Thorstein Thomsen i et sansemættet sprog, der er med til at skabe billeder hos læseren. Disse elementer gør det oplagt at inddrage elevernes fantasi og forestillinger, når man arbejder med værket.

Historien foregår i en for børnene svunden tid – nemlig i 1964. Dengang så det politiske europakort noget anderledes ud. Derfor kan det undervejs eller som en introduktion til værket give god mening at få nogle historiske fakta på plads. Et eksempel på dette kan være på side 39, hvor Marie fortæller Sonja, at hun vil få brug for hjælp, da hun skal rejse gennem kommunistiske lande og bruge visum. Her kan det blive nødvendigt kort at forklare børnene, hvad kommunisme står for, og hvad et visum er.

## **Opgaverne i dette materiale er delt op i tre faser:**

- Førlæringsopgaver
- Mens du læser
- Efter du har læst

I disse faser arbejdes der med børnenes meddigtning, undersøgelse og fortolkning af *Dukkemageren*. Opgaverne spænder over nogle underspørgsmål, hvor klassen skal reflektere over tekstens tomme pladser. Desuden er der nogle kreative opgaver, hvor børnene skal omsætte deres fortolkning af værket til produkter, der til sidst skal samles på et moodboard over *Dukkemageren*. Her arbejdes der med børnenes indlevelse i værket. Et moodboard kan opbygges på mange forskellige måder, men da *Dukkemageren* er skrevet som et eventyr, foreslås det her, at børnene inddeler moodboardet efter eventyrets komposition:

- Hjemme
- Ude/rejsen
- Hjemme igen

## Færdigheds- og vidensmål samt læringsmål

### Færdigheds- og vidensmål efter 6. klasse – fortolkning

- Eleven kan læse med fordobling.
- Eleven har viden om at læse på, mellem og bag linjerne.
- Eleven kan udtrykke en æstetisk teksts stemning.
- Eleven har viden om måder at udtrykke teksters stemning på.
- Eleven kan udtrykke sin tekstforståelse gennem medskabelse af teksten.
- Eleven har viden om metoder til medskabende arbejde.

### Læringsmål

- Jeg har viden om og kan fortolke romanens tomme pladser.
- Jeg har viden om og kan lave egne kreative produkter ud fra værkets handling.
- Jeg har viden om og kan leve mig ind i personernes handlinger og følelser.

## Lidt om før læsningsarbejdet

I før læsningsarbejdet skærpes jeres indtryk af værket, inden den egentlige læsning begynder. Her arbejdes der med meddigtning og jeres umiddelbare fornemmelse og indtryk af værket. I skal arbejde med titlen, forsideillustrationen og bagsideteksten. Herefter skal I med afsæt i prologen lave en skriveøvelse, hvor halvdelen af klassen forestiller sig, hvad der kan være gået forud for prologen, mens den anden halvdel skriver om det, de forventer, der kommer til at ske i værket på baggrund af prologen. Hvis tiden tillader det, kan I lave en illustration eller collage til jeres skriveøvelse, der understreger den stemning, I gerne vil skabe i jeres tekst. Hvis I arbejder med denne del, er det en god ide at tale om elementer som farvevalg, perspektiver og selvfølgelig figurer. Der kan bl.a. hentes inspiration fra den norske billedbogsforfatter og -illustrator Stian Holes værker.

## Før læsningsopgaver

- Titlen – tal i klassen om værkets titel. Hvad forbinder I med en dukkemager?

### Undersøg forsiden:

- Hvilken genre forventer I at møde i denne bog og hvorfor?
- Hvad tror I, værket handler om?

### Læs bagsideteksten:

- Har I samme forventninger til fortællingen efter at have læst om handlingen på bagsiden?
- Er der noget, der er ændret i forhold til jeres ovenstående svar? Hvis ja, hvilket og hvorfor?
- Tal om jeres forventninger i klassen.

**Prologen læses højt i klassen – med betoning, så tekstens stemning understreges.**

## **Nu skal I lave en hurtigskrivningsøvelse, hvor I arbejder med improvisation, ligesom Thorstein Thomsen gjorde, da han fik ideen til bogen.**

- Halvdelen af klassen skal skrive forhistorien til prologen, mens den anden halvdel skriver det, de forestiller sig kommer til at ske efter prologen.
- Efter hurtigskrivningsøvelsen går I sammen med en makker, der har skrevet det modsatte af jer selv.
- I læser på skift jeres tekster højt for hinanden, og taler om jeres forventninger til værket:
  - Er noget ved prologen, I undrer jer over, og som fik jer til at skrive, som I gjorde?
  - Collage – lav en collage til jeres før- og eftertekst til prologen. Forsøg at indfange den stemning, som I synes er i jeres tekster.

## **Mens der læses**

Nu skal romanen læses. Læsningen er inddelt i tre faser – som kompositionen i et eventyr; hjem- ud-hjem. I første del er Sonja hjemme, og du skal, enten alene eller sammen med en makker, lave nogle opgaver til denne del.

Sonja begiver sig ud på en rejse på jagt efter den ukrainske dukkemager. I den sidste del vender hun hjem igen, men hun er ikke længere den samme, og meget har forandret sig på hendes rejse. Under læsningen skal I lave nogle opgaver, som skal samles på et moodboard over romanen. Til dette skal der bruges et stykke A2-karton. I kan ”indrette” jeres moodboard på forskellige måder, men moodboardet skal indeholde tre felter, som illustrerer de tre faser:

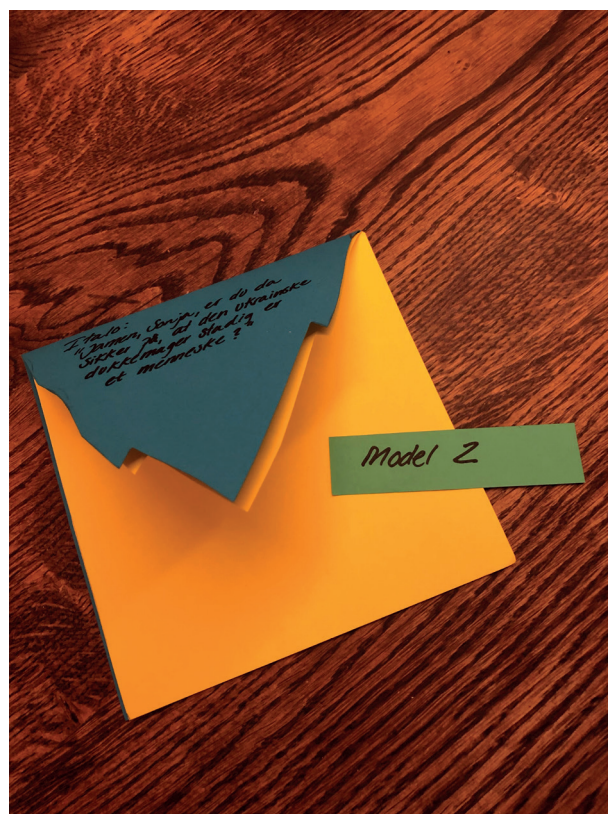
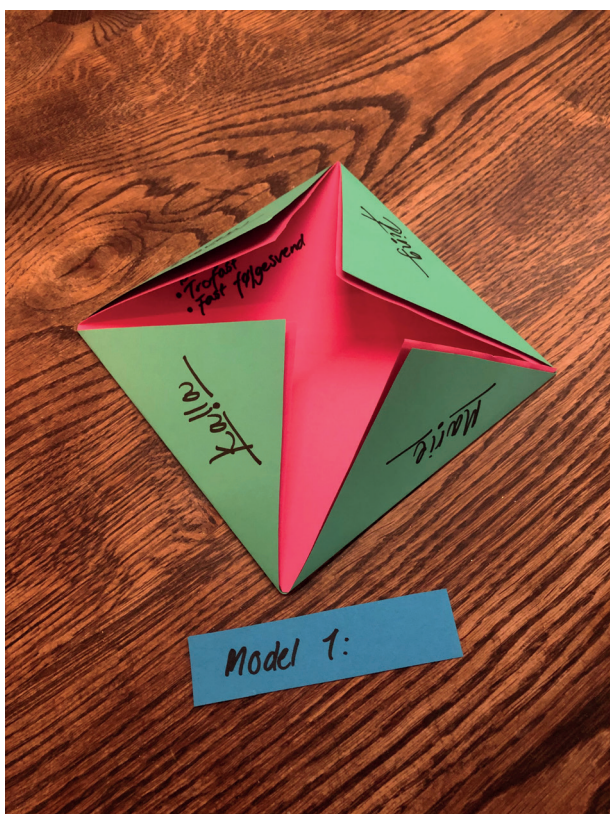
- Hjem
- Rejsen/ude
- Hjemme igen.

Brug tid på at ”lege med” inddelingen, inden I lægger jer fast på noget endeligt. Under læsning af de tre dele vil der være nogle spørgsmål, som I i klassen kan dykke ned i. Det kan også være, at I vælger at gøre mindre ud af spørgsmålene og i stedet lade det kreative arbejde med bogen fylde.

## **Spørgsmål og opgaver til første del – kapitel 1-4 (side 9-29) Hjemme**

- Hvor tror du, at Sonjas far er blevet af?
- Mødet med dukkemageren: Hvem er han? Skriv evt. fem velvalgte stikord, der beskriver ham. Lav en illustration af ham, som du sætter ind på dit moodboard sammen med stikordene.
- Hvad tror du, der er sket med Bibi?
- Hvad er der med kanindukken?
- Hvad forventer du, der venter Sonja på hendes rejse?
- Lav en kort karakteristik af Sonja. Hvordan er hun som person? De ord, du skriver om Sonja, skal skrives ind på dit moodboard. Du kan vælge at model 1 eller 2 i denne opgave:





**Model 1:** Brug programmet WordArt og lav en personfigur af Sonja, hvor du skriver dine ord om hende ind. Hvis du vælger dette, skal du printe din personfigur ud, så den efterfølgende kan sættes ind på dit moodboard.

**Model 2:** Du kan også lave en tegning af hendes ansigt og skrive ordene rundt om hende. Placer tegningen på den del af moodboardet, der illustrerer den første del af historien – inden Sonja rejser.

- Genlæs det sidste afsnit på side 28, hvor Sonja drager afsted. Lav en illustration eller en lille collage, der illustrerer hendes vej ud i verden. Bemærk, hvordan Thorstein Thomsen bruger sproget til at skabe billeder. Brug denne beskrivelse i dit billede.

## Spørgsmål og opgaver til anden del kapitel 5-27 (side 29-212) Rejsen/ude

Nu skal du arbejde med den anden del af bogen, nemlig her hvor Sonja begiver sig ud for at finde den ukrainske dukkemager. Undervejs vil der være nogle undrespørgsmål, I kan diskutere i klassen eller tale med jeres sidemakker om. Der vil også være nogle opgaver, som du skal bruge til dit moodboard og det andet felt på din planche.

### Opgaver og spørgsmål til kapitel 5-6

#### Side 36:

- Hvorfor bliver Ping og Marie forskrækkede, da Sonja fortæller om dukkemageren?

#### Side 39:

- Marie beskriver de kommunistiske lande, Sonja skal rejse igennem som strenge. Tal klassen om, hvad hun mener med det.

Sonja har mødt sine første hjælpere på sin rejse. De er med til at tilføre historien noget eventyrligt og overnaturligt. Vi møder Marie, som er moderlig og udviser omsorg. Ping, den lille underlige mand med et barnligt sind, og de to dyr, Kalla og ræven, som føler Sonja på rejsen.

- Du skal nu lave et fold til dit moodboard, der illustrerer de fire hjælpere, nemlig Marie, Ping, Ræven og Kalla og beskriver deres betydning for Sonja. Du skal eksempelvis beskrive, hvad de lærer hende, som hun får brug for på rejsen. Se eventuelt foldet på model 1.

### **Du skal bruge:**

1. Et kvadratisk stykke papir – gerne farvet tivolipapir.
2. Fold hvert hjørne ind mod midten af papiret, så der kommer fire flapper.
3. Skriv navnet på hver af de fire hjælpere på ydersiden af hver flap.

Skriv beskrivende stikord om hver figur og deres betydning for Sonja inde bag flapperne. VIGTIGT! Gem plads til, at du eventuelt kan tilføje nye ting om personerne. De har alle nogle egenskaber, som er nyttige for Sonja, og som hjælper hende på hendes rejse mod Ukraine. Mens du støder på disse egenskaber, skal de skrives bag de forskellige personers flapper.

### **Eksempel:**

**Marie:** Vejleder og giver omsorg

**Ping:** Fortæller Sonja om dyrenes evner, sejler Sonja ud i verden og lærer hende at bruge sin intuition.

**Kalla:** Viser vej og advarer om fare.

**Ræven:** Beskytter, er trofast og en fast følgesvend

### **Opgaver og spørgsmål til kapitel 7-8**

- Hvad er det mest betydningsfulde, der sker for Sonja her? Vælg et citat, som du synes udtrykker det.
- Tal med din sidemakker om jeres valg, og begrund jeres svar for hinanden.

### **Opgaver og spørgsmål til kapitel 9**

I dette kapitel møder Sonja den italienske dukkefører Italo og Lola. Sonja er meget betaget af deres liv og verden blandt dukkerne. Genlæs Lolas beskrivelse af, hvordan Sonjas liv skal blive hos dem.

- Udvælg det stykke fra denne beskrivelse af Sonjas nye liv, som du bedst kan lide, og skriv det ind på dit moodboard i en taleboble. Lav en illustration af Lola ved siden af taleboblen

### **Side 96:**

Italo beskriver, hvad Sonja er god til.

- Lav en tegning af Sonja, og placer den på anden del af moodboardet.
- Rundt om tegningen skal du skrive ord, som beskriver Sonjas syn på sig selv og de ord, som Italo beskriver hende med. Brug to forskellige farve til henholdsvis Sonjas og Italos ord, så man kan se forskel.

## Opgaver og spørgsmål til kapitel 14

I dette kapitel fortæller Italo Sonja om sit liv.

- Lav en illustration af Italo, og skriv de ting, du undrer dig over, rundt om ham.
- Hvilken rolle spiller han for Sonjas rejse?
- Hvem tror du, at Italo har rejst og bygget sin vogn med?

## Opgaver og spørgsmål til kapitel 15

### Side 110:

- Italo siger til Sonja, at hendes dukkemager er tættere på hende, end hun tror. Hvad tror du, han mener med det?

### Side 111-113:

- Italo fortæller om dukkemageren og forklarer Sonja, hvordan hun kan dræbe ham. Italo spørger Sonja, om hun stadig tror, at dukkemageren er et menneske. Hvad mener han med det? Her kan du arbejde med Isbjergsteknikken. Du kan lave den som foldebog, som kan sættes på dit moodboard.
- Lav et isbjergsfold (se model 2)
- Skriv på isbjergets top et citat fra kapitel 16, der lægger op til fortolkning. Det kan fx være: "Jamen, Sonja, er du da sikker på, at den ukrainske dukkemager stadig er et menneske?" (Dukkemageren side 113)
- Skriv under citatet, hvordan du fortolker det, og hvad du tror, der kommer til at ske videre.

## Opgaver og spørgsmål til kapitel 17

- Fik du eller din sidemakker ret i jeres fornemmelse?
- Hvilken forbindelse er der mellem dukkemageren og Italo?
- Hvad sker der med ræven?

## Opgaver og spørgsmål til kapitel 19-22

Sonja og Lola har i disse kapitler talt om dukkemagerens magi og deres forbindelse til deres dukker. Genlæs side 146 og side 175-176, hvor Lola fortæller om Italo.

- Lav nu et felt på dit moodboard, hvor du beskriver en dukkemagers egenskaber, styrker og udfordringer.

## Spørgsmål og opgaver til tredje del – kapitel 28-31 (side 212-235) Hjemme igen

Sonja er kommet hjem igen, men rejsen har forandret hende. Ræven undergår også en forvandling. I denne sidste del skal du undersøge hvilken betydning ræven har for Sonja på rejsen, og hvordan rejsen har påvirket Sonja.



## Side 216:

På denne side taler Sonja med æblet, og hun siger:

*Indtil for ikke så længe siden levede jeg i en beskyttet verden. Sådan bliver det aldrig igen.*

- Med afsæt i dette citat skal du forestille dig, at du skal lave et interview med Sonja, efter hun er kommet hjem. Hvilke spørgsmål vil du stille hende, og hvordan vil hun svare? Skriv dit interview med Sonja ind på det sidste felt på dit moodboard.
- Udvælg et citat fra sidste del af romanen, som du synes sætter ord på Sonjas udvikling eller på anden måde er vigtigt for romanens slutning. Skriv citatet ind på dit moodboard.

## Opgaver om ræven

- Rævens situation forværres. Lav en kort tegneserie på fire billeder, hvor du viser dens forvandling. Tegneserien skal sættes på dit moodboards sidste felt.
- Hvilken rolle har ræven spillet for Sonja gennem romanen? På tegneserien laver du tekstbokse på hvert billede, hvor du beskriver den betydning, ræven har haft for Sonja på rejsen. Se eventuelt nogle af de stikord, du har skrevet om ræven på foldet over hjælperne.
- Hvordan er Sonja nu i slutning af romanen, og hvilken udvikling har hun gennemgået? Lav endnu en personfigur af hende i WordArt, og sæt den ind på det sidste felt.

## Efter romanen er læst

Nu har I læst hele romanen. Undervejs har I lavet forskellige produkter, som skal samles på jeres moodboard. Når I er færdig med moodboardet, kan I vælge en eller flere af nedenstående ekstraopgaver, hvor jeres fortolkning af værket skal formidles i forskellige kreative produkter.

- Saml dit moodboard. Under din læsning har du lavet nogle opgaver, som nu skal sættes på dit moodboard. Placer dine produkter, så de hænger sammen med historiens tre faser: hjemme, ude/rejsen, hjemme igen.

## Ekstraopgaver:

- Lav en booktrailer til Dukkemageren.
- Lav sammen med et par klassekammerater et tableau over en scene i Dukkemageren, som I synes var særligt interessant eller spændende. Tag et billede af jeres tableau, og sæt det eventuelt ind på jeres moodboard.
- Lav en videoboganmeldelse eller en Book-bento af Dukkemageren.
- Lav et nyt omslag til bogen, der efter din mening understreger historiens stemning og handling.

Er der plads på dit moodboard, kan du sætte ovenstående produkter på.

Fremlæg dit moodboard for din klasse, og udstil efterfølgende jeres moodboards på skolen.