

**OPAD**

**55° 50' 11,8"N 12° 03' 59,8"E**

**PARK** FREDERIKSSUND KOMMUNES  
EGNSTEATER  
**teatret**



## INDHOLDSFORTEGNELSE

Forbindelser.....	3
Formål.....	4
Læringsmål.....	4
Før hørespillet.....	5
Under hørespillet.....	5
Efter hørespillet.....	6
Inspiration til yderligere arbejde.....	7
Elevkompendie.....	9



## FORBINDELSER

Kære underviser

Dette er et undervisningsmateriale til hørespillet  
Forbindelser: Opad

Det er udviklet med blik for de aktuelle læreplaner og  
Fælles Mål, der gælder for henholdsvis mellemtrinnet  
og starten af udskolingen i grundskolen.

Der kan frit udvælges de opgaver som passer til  
undervisningsfag og timer.

Materialet henvender sig primært til fagene dansk og  
billedkunst.

Materialet er inddelt så man arbejder med en før-,  
under- og efterstrukturering. Denne opdeling er med  
til at kvalificere oplevelsen af hørespillet og gøre det  
nemmere at huske indtrykkene og oplevelserne til  
refleksion og arbejde i undervisningen.

## FORMÅL

Eleverne bliver i denne fortælling præsenteret for vores historie omkring fjorden, med tilbageblik og et glimt ind i fremtiden. Gennem hørespillet "Opad" arbejder eleverne med menneskene som levede omkring fjorden. Med spørgsmålet blinkende i horisonten.. hvad sker der i fremtiden?

## LÆRINGSMÅL

Eleven kan gennemføre billed- og fuldtekstsøgning.

Eleven kan fremlægge sit produkt for andre

Eleven har viden om tænkeskrivning, brainstorm og mindmap.

Eleven har viden om fortællertyper.



## FØR HØRESPILLET

Før I tager ned til Parkteatret hvor denne QR-kode befinder sig, skal klassen lave en biografi over fire af de personligheder med tilknytning til Frederikssund, som bliver nævnt i fortællingen, nemlig Pontoppidan, Willumsen, Grevinde Danner samt Knud Rasmussen.

I grupper eller to og to undersøger eleverne fakta om deres person på nettet. Spørgsmålene de kan lave deres biografi ud fra, er oplyst i elevkompendiet. I kan altid udvide med flere spørgsmål og det er en god ide at tale med børnene om kronologi og opstilling af biografi. Teksten kan laves og fremlægges i Bookcreator eller lignede. Eleverne fremlægger deres person for klassen, så alle har viden om alle personer.

### Faktaleg

Efterfølgende kan I lege "Faktaleg". Eleverne starter med at lave x-antal sedler med fakta om deres person. Sedlerne bliver afleveret til underviseren som blander dem. Eleverne deles herefter op i grupper, hvorefter de får en blandede bunke sedler. Derefter skal grupperne hurtigst muligt få sat de rigtige fakta på de rigtige personer.

En variant kan være at du læser et fakta højt og så skal hver gruppe markere hvis de kender svaret. Hurtigste gruppe får lov til at svare og scorer point. Point kan evt. trækkes fra, ved forkert svar, for meget larm, afbrydelser etc. Lad grupperne vælge deres egen lyd, det er altid underholdende.

Et par dage inden, eller dagen inden I skal afsted på tur, skal eleverne tage billeder af deres egen stue derhjemme fra forskellige vinkler, så de kan tegne den efter.

## UNDER HØRESPILLET

Ude på stedet ved den røde skulptur, skanner I QR-koden og så er I klar til at lytte. Det er en rigtig god ide at alle medbringer eget devices samt høretelefoner og at de fordeler sig rundt omkring i parken bagved. Efter en eller flere gennemlytninger samler du eleverne og taler lydfortællingen igennem. Hvad er blevet fortalt? hvor har de "været"? hvad er der sket? hvem har de "mødt"? Eleverne skriver efterfølgende ned, hvad de fire personer som der er lavet biografier om, laver i fortællingen i deres elevkompendie, måske har de brug for at høre fortællingen endnu en gang.

## EFTER HØRESPILLET

Tilbage på skolen skal eleverne lave de tegneøvelser som beskrevet i deres kompendie. Eleverne tegner deres stue som den ser ud i deres hjem her i 2023. Der skal være masser af detaljer.

Efterfølgende skal eleverne forestille sig at de, ligesom i hørespillet, bliver taget ud i fremtiden. I denne opgave ryger de 100 år frem i tiden. De udfylder et mindmap (bilag) og derefter samler I op på tavlen i klassen så der er masser af ideer for alle. Herefter skriver eleverne en dagbogsside fra en selvvalgt dato i 2123. For at sammenligne kan de også skrive en dagbogsside fra nutiden.

Eleverne skal igen tegne deres stue, dog som de forestiller sig den ser ud i 2123.

Lav en plenumopfølgning på forskellen på de to tegninger og lav eventuelt en udstilling.

# INSPIRATION TIL YDERLIGERE FORDYBELSE

## Se Pontoppidans liv og cykl Pontoppidan ruten

Ruten er 21,5 km lang og går forbi Hornsherreds Arbejds- og forsørgelsesanstalt, Selsø Møllekrog, Selsø Kirke, Hellesø, Østby Havn, Østby gadekær og Skuldelev Præstegård.

Der er også et skilt ved genforeningsstenen på Kalvøen i Frederikssund, der vedrører Henrik Pontoppidans litterære produktion. Skiltet på Kalvøen tæller dog ikke med i kilometerberegningen af ruten.

Ved hvert stop kan der skannes en QR kode som fortæller en historie om stedet og dets forbindelse til Pontoppidan.

## Pontoppidan som forfatter

I kan vælge arbejde videre med Henrik Pontoppidan og hans tekster.

En ide kunne være at arbejde med Nådsensbrød, fra samlingen Fra hytterne som blev udgivet i 1887. Pontoppidan boede fra 1884-1886 i Østby i Hornsherred og derfor er det nærliggende at arbejde med denne i forbindelse med lydfortællingen.

Der er lavet et forløb om en radioreportage af Nådsensbrød som kan findes på nedenstående link

<https://www.smaap.dk/film-radio/lav-en-radioreportage-paa-fattiggarden>

## Tværfagligt arbejde "Det moderne gennembrud"

I dansk, billedkunst samt historie kan der arbejdes med emnet "Det moderne gennembrud".

Inspiration kan bl.a hentes fra Natmus - [https://natmus.dk/fileadmin/user\\_upload/Editor/natmus/undervisning/billeder/det\\_moderne\\_gennembrud-uv\\_mat.pdf](https://natmus.dk/fileadmin/user_upload/Editor/natmus/undervisning/billeder/det_moderne_gennembrud-uv_mat.pdf) samt på <https://www.smk.dk/wp-content/uploads/2020/04/Idekatalog-SMK-undervisning-Det-Moderne-Gennembrud.pdf>

## Grevinde Danner

Grevinde Danner store forbindelse til Frederikssund og Jægerspris Slot kan I arbejde videre med.

Hør Podcasten om Magtens kvinder eller læs her..

<https://natmus.dk/vorestid/podcast-magtens-kvinder/>

eller læs her

[https://natmus.dk/fileadmin/user\\_upload/Editor/natmus/Vores\\_Tid/Magtens\\_Kvinder\\_11\\_Grevinde\\_Danner\\_Fra\\_horeunge\\_til\\_kongens\\_hustru.pdf](https://natmus.dk/fileadmin/user_upload/Editor/natmus/Vores_Tid/Magtens_Kvinder_11_Grevinde_Danner_Fra_horeunge_til_kongens_hustru.pdf)

Derudover kan I besøge også besøge Jægerspris Slot. Kontakt museet for priser og tider.

## Willumsen

Willumsens museum kan besøges i Frederikssund. Man kan booke et undervisningsforløb på deres hjemmeside.

I kan også lære mere om Willumsen i denne

<https://www.willumsensmuseum.dk/om-j-f-willumsen/>

## Håndværk og design

I kan hækle eller strikke små trøstebamser eller blæksprutter til hospitalerne, som den gamle mand går i lydfortællingen.

I kan finde opskrifter på sprutter på nedenstående link, samt information om hvor de kan afleveres

<https://www.spruttegruppen.dk/#gir-du-en-sprutte>

## Knud Rasmussen

I historie og dansk kan I arbejde videre med Knud Rasmussen. Denne bog fortæller mere om Knud Rasmussen

Knud Rasmussen Af Nette Kornerup (Det lille fagbibliotek)

Derudover kan I arbejde videre med Grønland og opdagelsesrejsende i verdenshistorien.

## Klimaforandringer og fremtiden

Det er nærliggende at tage et emnet op som klimaforandringer og fremtiden. Mange elever har tanker om tanker om fremtiden og hvordan verdenen ser ud

I hørespillet fortælles:

Tiden er din.

Hvad skal der ske?

Det er op til dig selv.

Du kan gå en tur.

Du kan plante et træ.

Du kan printe et træ på din 3d-printer.

Du kan tage ud og handle.

Du kan handle.

Du kan afbryde denne optagelse.

og ringe til en ven du ikke har talt med længe. Eller du kan blive siddende.

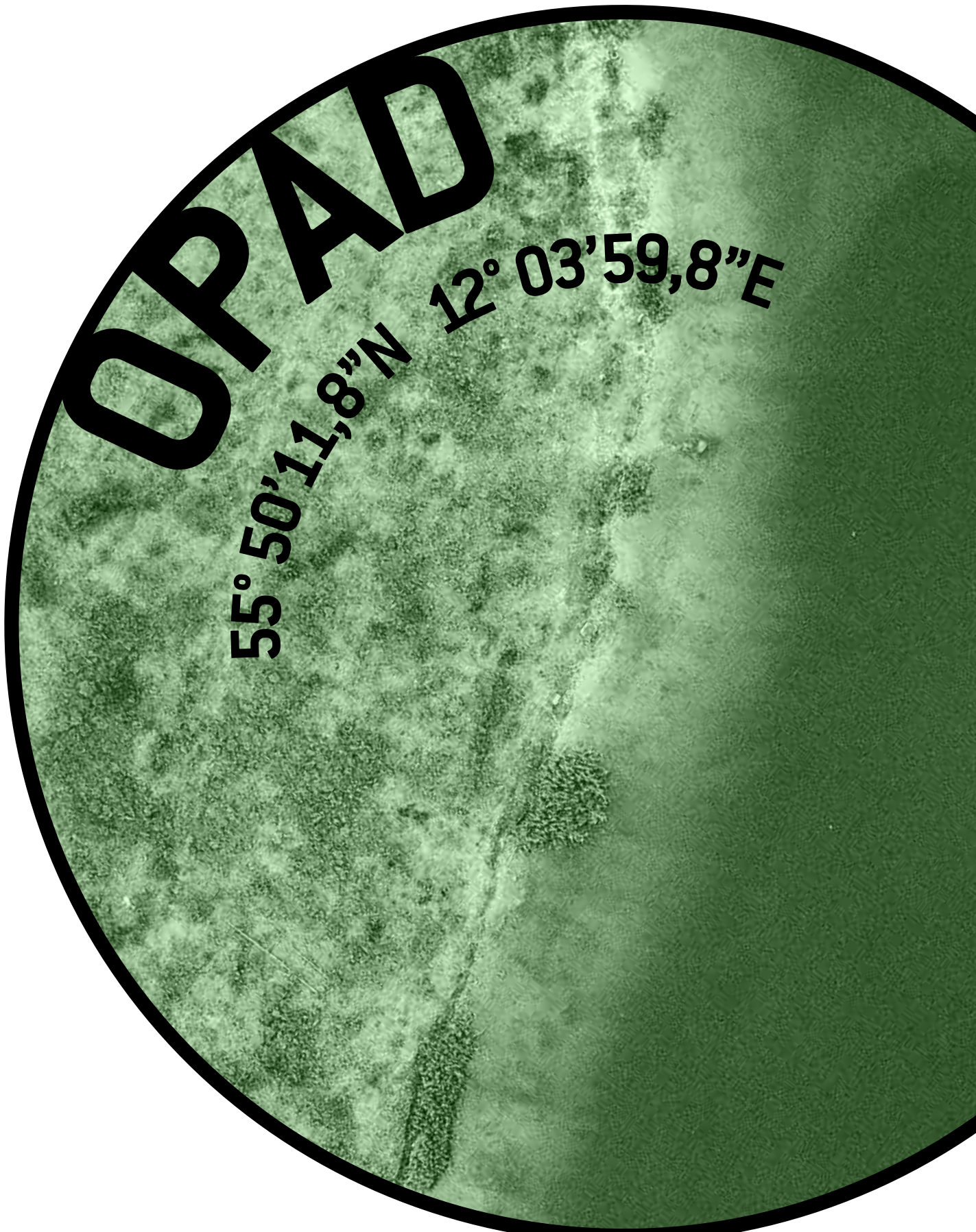
Lige her.

Lidt endnu.

Det er op til dig.

I elevkompendiet, kan eleverne skrive et ønske for en bedre fremtid på et blad. I kan hænde dem på grene i klassen, lave et træ på væggen etc.





**OPAD**

**55° 50' 11,8"N 12° 03' 59,8"E**

**PARK** FREDERIKSSUND KOMMUNES  
EGNSTEATER  
**teatret**

**ELEVKOMPENDIE**

# FØR LYDFORTÆLLINGEN

## Øvelse:

I skal to og to alle i små grupper, finde oplysninger om en af disse fire personer.

Knud Rasmussen

Grevinde Danner

Henrik Pontoppidan

Jens Ferdinand Willumsen

Lav et portræt af et af de fire personer nævnt ovenover. Du skal beskrive personen og deres liv. Du kan rette dig efter punkterne herunder, eller selv finde andre vigtige ting.

Du skal tænke over, hvad der gør personen speciel og hvad denne har bidraget med til vores historien.

Om personen: - Hvornår blev hun/han født og hvornår døde hun/han? - Hvor gammel blev hun/han? - Hvor boede hun/han henne? - Hvordan var hun/hans familie og barndom? Hvad lavede personen? Hvad udrettede hun/han? Hvorfor kender vi personen i dag?

Disse oplysninger skal I lave om til en biografi om den valgte person. Husk at fortælle om jeres person i kronologisk rækkefølge. Lav jeres biografi i PowerPoint eller i Bookcreator og find billeder til. Præsenter jeres person i klassen.

Efter jeres fremlæggelse skal I lave "Gæt en fakta"

Alene skriver du mellem tre og fem fakta ned om den person du har arbejdet med. Sedlerne afleverer du til din lærer. Du kan skrive dem herunder

Fremlæg jeres fund i klassen og så er det ellers afsted på tur.

**Husk at medbringe elevkompendiet, penalhus, mobiltelefon samt høretelefoner.**

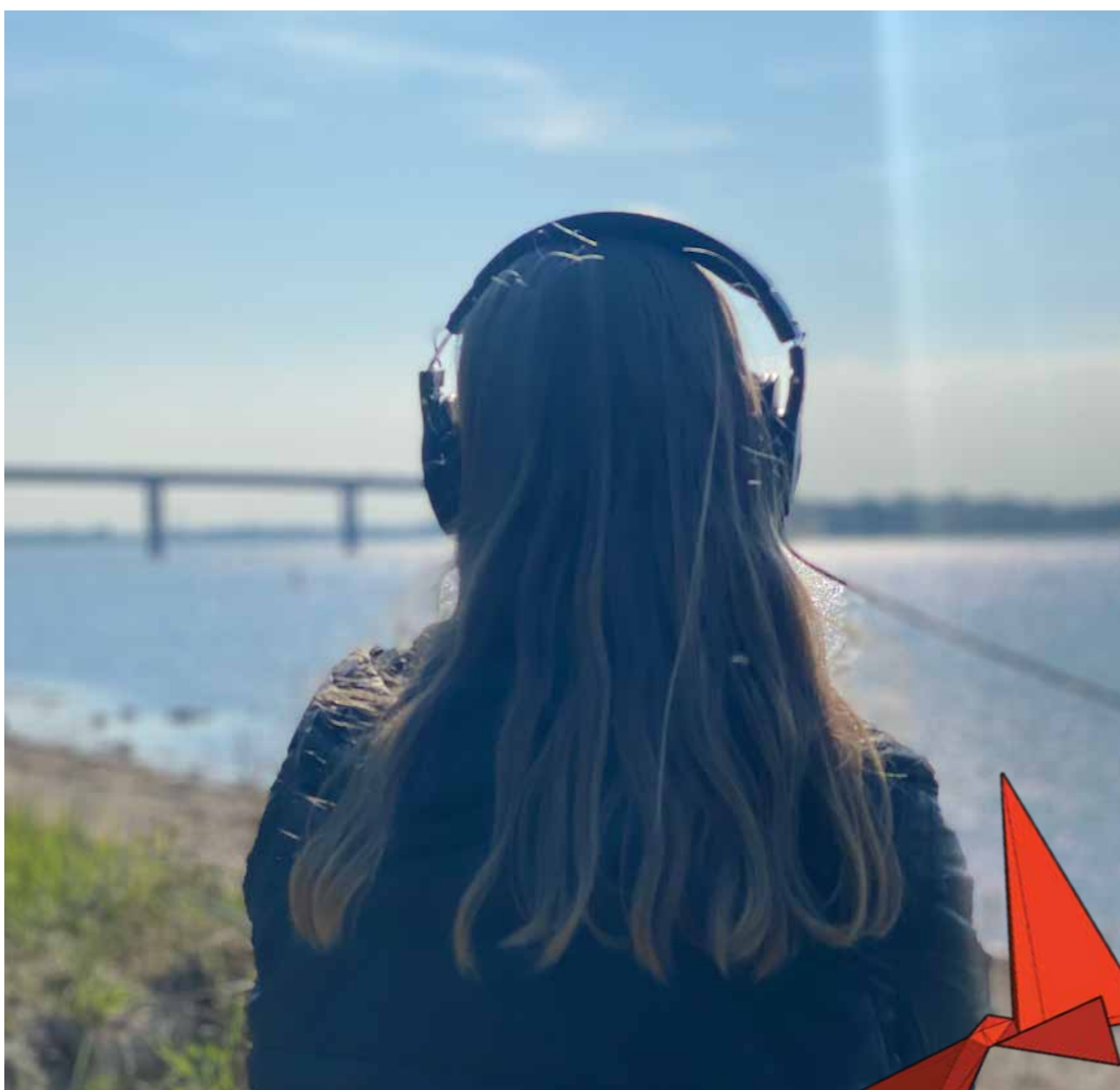
## UNDER LYDFORTÆLLINGEN

Ude på stedet, scanner du QR-koden og finder et sted hvor du kan sidde og lytte.

Efter første gennemhøring, samler I op sammen med jeres lærer.

### To og to

Hør lydfortællingen igen. To og to hjælper I hinanden med at skrive ned hvad I hører om Grevinde Danner, Pontoppidan, Knud Rasmussen og Willumsen. Find noteark bagerst i kompendiet.



## EFTER LYDFORTÆLLINGEN

### Mindmap

I hørespillet rejser "du" ud i fremtiden. Hvordan tror fremtiden ser ud om 100 år her i Frederikssund kommune? Brug mindmappet bag i kompendiet til at skrive ned i.

Du kan blandt andet tænke over følgende tænk

Hvordan man bor? hvad man arbejder med? hvordan man kommer rundt? hvilket tøj man går i? Hvilke aktiviteter kan man lave? Hvad spiser man? Husk at vi ikke kan vide hvad der sker i fremtiden, men vi kan forestille os eller fantasere om det.

### Plenum

Tal med de andre i klassen om hvilke tanker I har gjort jer om fremtiden. Du må gerne låne af de andres tanker og ideer og skrive dem ned i dit eget mindmap.

### Skriftlig opgave

Du skal nu lave en skriftlig opgave. Forestil dig at du lever i 2123. Brug de tanker som du skrev ned tidligere

Skriv nu en dagbogsfortælling om en dag i 2123. Du finder papiret bagerst

#### Faktaboks

I en dagbog fortæller forfatteren om dagens oplevelser.

Forfatterens personlighed er tydelig i en dagbog.

Forfatteren kan tale med sig selv eller til dagbogen, derfor starter dagbogen oftest med "Kære dagbog"

I en dagbog bliver datoen altid skrevet ned.



## TEGNEØVELSE 1

Tegn din stue som den ser ud hjemme hos dig selv. Lav din tegning så detaljeret som muligt, ligesom stuen i lydfortællingen bliver beskrevet. Husk at du kan bruge de billeder du har taget derhjemme, så du bedre kan huske det hele. Du kan finde papir bagerst, siden er markeret 1.

## TEGNEØVELSE 2

Tegn efter din dagbogsfortælling den stue som er i dit hus i 2123.

Er der nogle ting der er det samme? Hvad er forskelligt fra i dag?

Du kan finde papir bagerst, siden er markeret 2.



## Spørgsmål

I lydfortællingen ”Opad” står der

Tiden er din.

Hvad skal der ske?

Det er op til dig selv.

Du kan gå en tur.

Du kan plante et træ.

Du kan printe et træ på din 3d-printer.

Du kan tage ud og handle.

Du kan handle.

Du kan afbryde denne optagelse.

og ringe til en ven du ikke har talt med med længe.

Eller du kan blive siddende.

Lige her.

Lidt endnu.

Det er op til dig.



Hvis du kunne gøre noget lige her og nu som kunne gøre vores verden bedre, hvad ville du så gøre? Hvad skal dit positive bidrag være?

Skriv dit bidrag/ønske på bladene bagerst og klip det ud. Aflever bladet til din lærer.

Dagbog billede af Makrovector

Træ billede af Harryarts

Tegne billede af Rawpixel

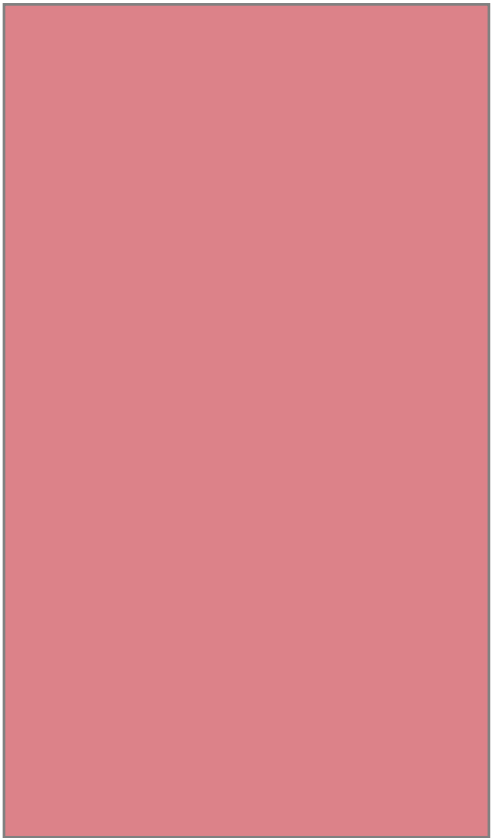
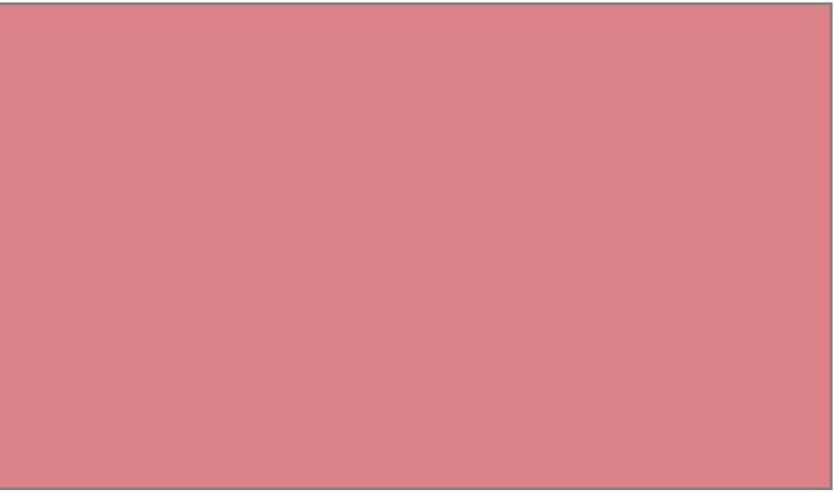
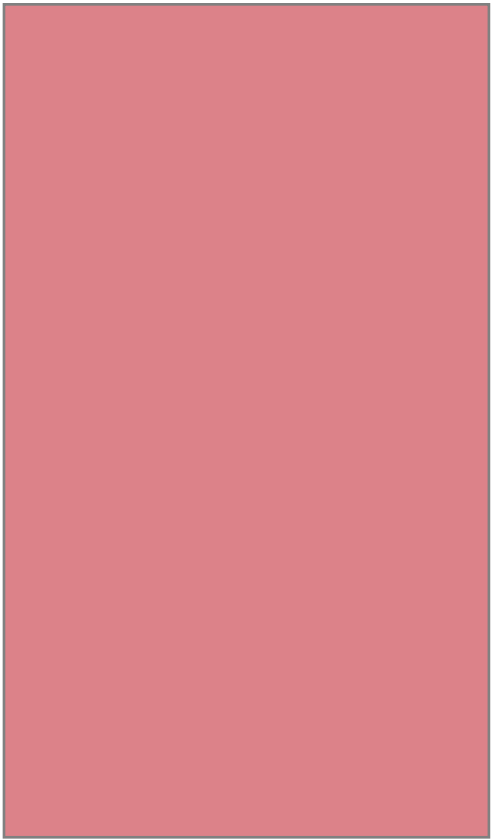
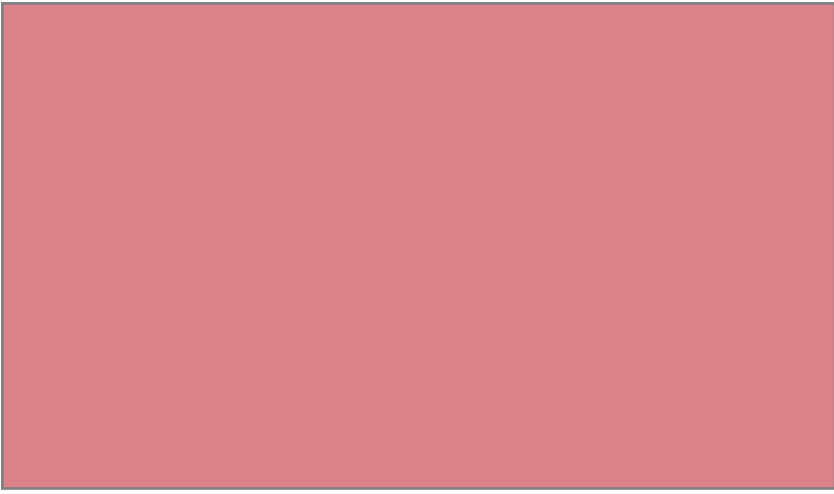
# MINDMAP





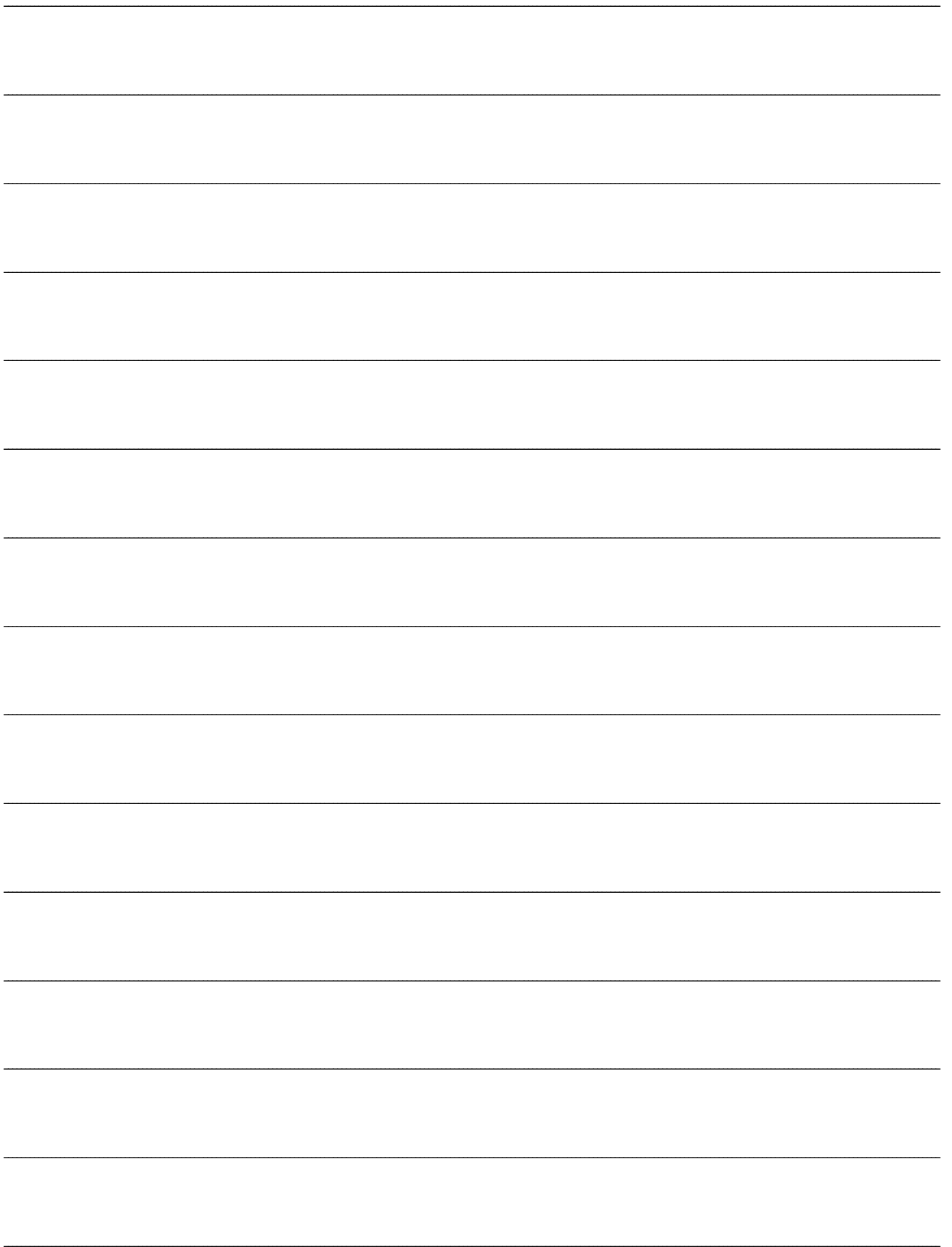


















# KORT OVER FORBINDELSER

Brug koordinaterne til at finde de 12 hørespil



Hold øje med skulpturen



FREDERIKSSUND KOMMUNE



NORDEA FONDEN

FREDERIKSSUND KOMMUNES EGNSTEATER  
**PARKteatret**