

Titel: “Læseoplevelse og Lynlitteratur i Danskundervisningen”

Underrubrik: Spil

Manchettekst

Læseoplevelsen skal tilbage i danskundervisning i danskfaget, men hvordan?

Ved at eleverne finder ind til læseglæden, fortællelysten og dropper tanken om “at svare rigtigt” i første hug.

I dette materiale introducerer vi til spillet Lynlitteratur som et eksempel på en enkel vej til at dele læseoplevelser i undervisningen. Spillet giver plads til den spontane, ucensurerede fortælling om det, eleverne oplever, når de læser. Stram tidsstyring og rollefordeling fordeler tale- og lyttetid lige. Gennem spil og leg åbner eleverne teksten. Resultatet er ofte en stærkere analyse og fortolkning fortalt eller skrevet med elevernes personlige stemmer. Vi introducerer til spillets principper og giver 2 konkrete bud på undervisningsforløb, der sætter læseoplevelsen i centrum, samt ideer til, hvordan du laver dine egne fortællekort til andre sammenhænge.

Find supplerende undervisningsforløb og videomateriale på lynhistorier.dk

God fornøjelse fra Pernille Bandholm Jacobsen, Klods-Hans for viderekomne og Maria Bøgebjerg Mikkelsen, Horsens Gymnasium

Indholdsfortegnelse

- Introduktion til materialet
 - Oplevelse før analyse og fortolkning
 - Fortællelyst og læringsglemsel
 - Introduktion til spillet Lynlitteratur
 - fordeling af tale og lyttetid
 - en opgave en deadline
 - temakort
 - Hvad får eleverne ud af at spille Lynlitteratur?
- Undervisningsforløb “Lynlitteratur Classic”
 - opvarmning af fortællemusklen
 - inddeling i grupper
 - oplæsning
 - fortællerunden
 - temarunden
 - fra individuel oplevelse til kollektiv analyse
- Undervisningsforløb “Den gode fortælling”
 - Lektion 1: Hvorfor skal vi læse litteratur?
 - Lektion 2: Fra individuel læseoplevelse til kollektiv analyse
 - Lektion 3: Den gode fortælling hjem i familien og tilbage på skolen

- Lektion 4: Skab og spred den gode fortælling
- Undervisningsidéer: Lav dit eget spil i forskellige sammenhænge
 - Fortællekort som igangsætter til et forløb med tematisk ramme
 - Fortællekort som igangsætter for arbejde med sagprosa
 - Fortællekort i andre sammenhænge: Som et led i en teamtime i grundforløbet ifm. studieretningsafklaring
- Lynlitteratur kan også bruges til
 - Skriftligt arbejde
 - Reflekterende artikel
 - Teater, film, kunst eller andre æstetiske udtryk
 - Gamificering
 - Opsamling på forløb

Introduktion til materialet

Oplevelse før analyse og fortolkning

Vi arbejder som dansklærere i gymnasieskolen i en tid, hvor præstation og “please læreren”-strategier fylder klasserummet og gør det svært at få engagerede elever, der oplever og går personligt ind i den litteratur, som skal fylde 2:4 af danskfaget.

Bekendtgørelsen placerer ordet “oplevelse” før “analyse og fortolkning” og beder os skabe rum for “tekstanalytiske aktiviteter, der indgår i tæt samspil med den receptive dimension af faget”. Eleverne skal altså opleve, mærke, personligt engagere sig i teksterne, når de arbejder med litteraturen, for det højeste ønske for dansklæreren er vel i virkeligheden at kunne videregive glæden ved at læse skønlitteratur.

Udfordringen er altså for os at “udvikle elevernes perspektiv på verden og dem selv” via arbejdet med litterære tekster, men hvordan gør vi det, når 13 elever ikke har læst lektier, 10 elever ikke har den fjerneste interesse i litteratur, og de sidste 7 kun siger, hvad de tror, læreren vil høre?

Fortællelyst og læringsglemsel

Først og fremmest skal vi jo have eleverne til at ytre sig - og vi skal have ALLE eleverne til at ytre sig. Allerhelst skal vi have skabt fortællelyst i klasserummet. En stemning af, at alle har lyst og mulighed for at sige, hvad de oplever i mødet med litteraturen.

Vi tror, at vejen går via Læringsglemsel.

Læringsglemsel er et begreb, som professor i kreativitet og læring Lene Tanggaard har introduceret i sin nye bog af samme navn. Læringsglemsel går i al sin enkelthed ud på, at vi lærer bedst, når vi glemmer, at vi lærer. Når vi er fordybet i stoffet, fortaber os og undersøger sagen uden tanke på, at vi bliver bedømt eller vurderet. Det nytter altså ikke noget at øve sig i at udtrykke sig samtidig med, at man føler sig bedømt. Så føler man sig som brødrene i eventyret om Klods-Hans. Da brødrene skal bejle til prinsessen, sidder der en skriverkarl i hvert hjørne, der skriver alt, hvad der bliver sagt ned. Især fejlene, der ryger direkte i avisen. Brødrene bliver mundlamme, sveder og kan ikke sige andet end Buh og Bæh. Hvis vi vil

skabe fortællelyst i et klasselokalet, der rækker videre end buh og bæh, må vi skabe samtaleformer, der et øjeblik er helt fri for bedømmelse.

Introduktion til spillet Lynlitteratur

En enkel vej til at skabe læringsglemsel er gennem leg og spil. Leg og spil har enkle regler. Der er tydelig rollefordeling, og spillet har sin egen logik. Vi ved, hvornår det starter og slutter. Lynlitteratur er et enkelt spil, der er udviklet til at give plads til fortællelyst og samtaler om det, vi læser i klassen.

Spillet kan bruges til tekster fra oldtiden og til i dag, og det kan bruges til at åbne en tekst på blot 20 minutter, til længere forløb og som hjælp til skriftlige afleveringer.

Principperne fra spillet er så enkle, at du på ganske kort tid kan klippe og klistre din egen version.

Fordeling af tale og lyttetid

Reglerne er enkle.

Én taler, og de andre lytter. Det er HELT afgørende for elevernes følelse af fortællelyst, at de kan fortælle uden at blive afbrudt. Vi vil påstå, at det er lige så vigtigt at træne elevernes lytteevne som det at træne deres sproglige udtryk. Hvis alle udtrykker sig sprogligt sikkert, men ingen lytter, er det skønne spildte kræfter.

Eleverne spiller i grupper af 4. Det betyder, at de hele tiden skal lytte 3 gange så meget, som de taler.

I Lynlitteratur taler hver deltager i 1 minut ad gangen. Det er lang nok tid til, at man kan nå at sige noget, og kort nok tid til, at man kan overskue, at det stopper igen. Et fysisk timeglas hjælper alle til at følge med i, at taletiden bliver helt og aldeles demokratisk fordelt .

En opgave, en deadline

Et vigtigt princip i Lynlitteratur er "én opgave, én deadline". Det skaber fortællefrygt, hvis eleven er uvant med at tage ordet, ikke normalt taler om litteratur, bliver afbrudt eller *ikke* ved, hvor længe han/hun skal tale. Det kan skabe fortællelyst, hvis eleven er helt klar over sin rolle (enten er man lytter eller fortæller), og han/hun kender deadline for opgaven.

Et andet princip i Lynlitteratur er tilfældighedsprincippet. Eleven trækker et kort, der fortæller, hvad han/hun skal tale om. Det letter presset, at eleven ikke skal fortælle om "den vigtigste pointe i teksten", skal sætte teksten i en litteraturhistorisk kontekst, eller at han/hun helt selv skal beslutte, hvad der er det vigtigste. Som spiller skal man løse en enkel opgave, som "et sted i teksten jeg kunne se for mig". Det vækker ofte elevens kreativitet, og der kommer nogle vinkler på teksten, man ellers ikke ville have talt om.

For at skabe fortællelyst og læringsglemsel lader vi eleverne tale om en lille detalje i teksten frem for om helheden. Vi lader dem fortabe sig i stoffet frem for, at de fra starten skal hæve sig op over det. Vi lader dem gå på opdagelse i tekstens landskab og venter med at tegne det færdige kort.

Temakort

I sidste del af spillet giver vi eleverne mulighed for at hæve sig op over detaljerne og gå mere tematisk til teksten.

En bunke illustrerede kort med temaer som "kultur", "køn", "slægt" bliver spredt ud på bordet. Eleverne vælger hver to kort, der illustrerer de temaer i teksten, de er mest optagede af,

efter at have arbejdet med teksten igennem spillet. Alle elever fortæller om deres kort. De visuelle kort appellerer til eleverne og gør det let for dem at vælge 2 kort intuitivt. Det vigtige er ikke, hvilke kort eleverne vælger, men at de vælger og på den måde får skabt et fokus for deres læsning af teksten. De får med andre ord skabt lidt orden i det "rod" af indgangsvinkler til teksten, som de har delt med hinanden.

Fordelen ved det visuelle og taktile er, at du fysisk kan "samle noget op", der er vigtigere end andet. Eleverne kan tage et billede af hele gruppens temakort og sine egne. På den måde kan eleven huske processen, når han/hun skal arbejde videre med teksten, f.eks. i forbindelse med en skriftlig aflevering.

Hvad får eleverne ud af at spille Lynlitteratur?

Et af spillets styrker er med et stort ord den demokratiske dannelse, der helt naturligt følger ved at bruge spillet i undervisningen. Det sikrer nemlig, at alle får lige meget taletid, hvor alle har en stemme og et frirum til et udsagn, der pr. definition er lige så godt som sidemandens. Spillet fordrer en personlig oplevelse med litteraturen, som ikke er båret af "rigtige tolkninger" eller præstation, men giver plads til den individuelle læseoplevelse og et personligt engagement. Når man spiller "Lynlitteratur", kan man simpelthen ikke komme uden om at engagere sig personligt.

Under "Didaktiske principper" i bekendtgørelsen står: "Arbejdet med tekstanalyse tilrettelægges, så det understøtter elevernes livsverden og åbner for fordybelses- og perspektiveringsmuligheder". Undervisning med "Lynlitteratur" kobler helt naturligt den læste litteratur med elevernes livsverden, og eleverne tvinges til fordybelse og perspektivering gennem spillet.

Bekendtgørelsen fremhæver flere gange, at eleverne skal træne deres mundtlige udtryksfærdigheder med fokus på et sprogligt udtryk og den personlige stemme. Netop spillets plads til mundtlige fortællinger, men også afkrævning af mundtlighed i et timeglas' længde, træner elevernes evne til at fastholde taletid og stå ved sin personlige stemme - noget som overraskende mange elever har svært ved. Den personlige stemme som begreb har fået en særlig plads i de nye skriftlige genrer i faget, og spillet kan således træne eleverne i dette mundtligt såvel som skriftligt.

Efter at have spillet spillet kan man i den videre undervisning udbygge den individuelle læseoplevelse med den kollektive analyse. Det er selvfølgelig, at elevernes egne oplevelser med litteraturen ikke kan stå alene i tekstarbejdet, og spillet kan på mange måder bruges i undervisningen som springbræt til den kollektive analyse. Styrken ved at have spillet spillet først er, at den kollektive analyse nu hviler på et fundament af personligt engagement og en oplevelse af selv at have åbnet teksten. Det er vores erfaring, at det skaber ejerskab og motivation for det videre arbejde. Man kan herefter arbejde sig ind i teksten på forskellig vis. Vi giver i materialet flere forskellige bud på tværs af emner og genrer.

Styrker i faktaboks:

- Demokratisk dannelse
- Den personlige oplevelse
- Den personlige stemme
- Kobling til livsverden

Træning i mundtlige udtryksfærdigheder

Lynlitteratur Classic (20 til 90 minutter)

Forløbet kræver ingen forberedelse fra eleverne.

Læreren vælger på forhånd en tekst til oplæsning. Teksten kan vare fra 5 - 20 minutter.

Nedenfor giver vi nogle forslag til tekster.

Teksten, som samtalen tager udgangspunkt i, bliver læst op på stedet, og herefter forklares reglerne for spillet.

Seancen kan gennemføres med 4 til 400 elever!

Opvarmning

Eleverne skal tale om litteraturen på en lidt anden måde, end de plejer, og derfor kan det være godt at varme "fortællemusklen" op, så eleverne *oplever*, at de skal i gang med at lære på en anden måde, end de plejer.

Bed eleverne rejse sig op og gå hen og give hånd til en anden fra klassen og på skift fortælle om "en bog jeg kunne lide at læse som barn" eller "en tegneseriefigur jeg syntes var sej," eller "en historie jeg ville ønske jeg selv havde skrevet." Vælg ét emne, som alle vil have mulighed for at løse. Fortæl eleverne, at de skal tage det første, de tænker på. Det behøver ikke at være originalt. Det vigtigste er, at de fortæller noget.

Efter et par minutter går eleverne videre og hilser på en ny og når på den måde at hilse på 4-5 elever.

Formålet er at få kroppen i gang, trykke hånd med en masse forskellige i klassen og løse en fortælleopgave, der er overskuelig.

Når øvelsen er slut, kan du som lærer spørge: Hvordan var det at møde hinanden på denne måde? Måske svarer eleverne: "det var da meget sjovt" eller "jeg synes, det var svært" eller "jeg fortalte om en bog, jeg ikke har tænkt på længe" - det hele er velkomment! Den vigtigste del af opvarmningen er, at alle får stemme og oplever, at de bliver lyttet til. Som lærer kan man anerkende alle udsagn og fortælle, at de nu er klar til at spille Lynlitteratur, der netop handler om at fortælle om det første, der dukker op i hovedet.

Inddeling i grupper

Bed eleverne om at gå sammen i grupper af 4. Lad dem finde sammen med nogle, der har

- samme temperatur i hænderne
- noget helt anderledes hår end dem selv
- samme nuance i trøjerne

Når de har fundet sammen i grupper, placerer de sig ved borde.

Oplæsning

Fortæl eleverne, at de nu kan læne sig tilbage og nyde at få læst op. De kan tænde for den indre film, som var de i biografen. De skal altså ikke sidde klar med computer og analyseapparat, men blot nyde oplevelsen.

Følgende 3 noveller fungerer godt til oplæsning. De har en passende længde, er lette at følge med i og vækker både latter og ubehag:

“Børnehaven ringer” af Rasmus Hastrup (2016)

“Torben og Maria” af Naja Marie Aidt (2006)

“Fisketuren” af Gyrdur Eliasson (2016)

“Skabningens suk” af Per Højholt (1986) - en fin udfordring for en 3g-klasse

Fortællerunden

Når oplæsningen er slut, deler du et spil Lynlitteratur ud til hver af grupperne.

Spillet består af en bunke fortællekort, en bunke temakort og et timeglas. Hvis du ikke har spillet, kan du lave din egen version.

Bed eleverne lægge fortællebunken og timeglasset imellem sig.

Den første fortæller i gruppen trækker et fortællekort. Det kan være den i gruppen, der sidst har klappet en hund, eller ham/hende, der er stået tidligst op. I starten af spillet kan det være vigtigt, at de ikke selv skal tage stilling til for mange ting, men at de bare kommer i gang med at spille. På fortællekortet står der måske: “Ham/hende kunne jeg godt tænke mig at drikke kaffe med” eller “Det fik mig til at tænke på noget fra mit eget liv”. Fortælleren går i gang med at fortælle, så snart det første billede/den første tanke dukker op. Timeglasset bliver vendt, og fortælleren har 1 minut til at fortælle løs. Understreg igen, at fortælleren ikke skal kræve af sig selv, at det han/hun siger er originalt, har en pointe eller er relateret direkte til teksten. Alt er velkomment i første del af spillet. Associationer, vildveje og pludselig indskydelser. Mens fortælleren fortæller, kan de andre KUN lytte. Ingen kommentarer, ingen spørgsmål, ingen “det minder mig om”. Når den første fortæller er færdig, er det den næste fortællers tur. Der er heller ingen kommentarer imellem historierne.

Det er fint, hvis alle grupper når mindst to omgange. De fleste elever oplever langt mere sikkerhed og flow 2. gang, de fortæller.

Når fortællerunden er i gang, kan du som lærer cirkulere mellem bordene og hjælpe eleverne med at holde fast i de få enkle regler. Hvis nogen taler, efter timeglasset er løbet ud, kan du venligt pege på glasset og sige “hov, der er ikke mere tid.” Hvis nogen er meget stille og ikke kan finde på noget at sige, kan du opfordre til at prøve et nyt kort. Bland dig så lidt som muligt. Det er vigtigt, at eleverne ikke føler sig betragtet og bedømt, når de spiller Lynlitteratur.

Temarunden

Når alle elever har fortalt 2 historier hver, er det tid til næste runde i spillet.

Bed eleverne sprede temakortene ud på bordet med billedsiden opad, og giv dem tid til at kigge på dem.

Alle skal nu vælge 2 temakort, som de er blevet særligt optagede af i forhold til den novelle, I taler om. Fortæl dem, at det meget gerne må være noget, de er kommet til at tænke på efter fortællerunden. Måske noget en anden i gruppen sagde, eller noget de selv sagde eller kom til at tænke på.

Når alle har valgt 2 kort, tager grupperne en runde, hvor de på 2 minutter fortæller, hvilke temakort de har valgt og hvorfor.

Når runden er slut, kan eleverne tage et billede af gruppens samlede temakort. Så har de et visuelt minde, som de kan vende tilbage til, hvis de f.eks skal arbejde videre med teksten skriftligt eller på en følgende time.

Fra individuel oplevelse til kollektiv analyse

Hvis der er mere tid samles alle eleverne igen, og det er tid til en fælles samtale om teksten. Her arbejder man videre med teksten, som man ellers ville gøre det. På hjemmesiden lynlitteratur.dk findes også eksempler på dette.

Undervisningsforløb: "Den gode fortælling"

Forløbet har som temaramme "Den gode fortælling", og herunder arbejder vi med læseoplevelse, fortællelyst, analysestrategier til epik-tekster og genredefinitioner (for novelle, roman og fortælling)

(90 minutters moduler)

Lektion 1: Hvorfor skal vi læse litteratur?

Lektie:

1. Læs artikel-uddragene: "Hvorfor skal vi læse litteratur?" ("Læs en god bog og bliv et bedre menneske" og "En god bog er alligevel ikke en hurtig empati-booster" af Rasmus Kragh Jakobsen og et kort uddrag af "Kan man læse sig til empati" af Kirstine Dons Christensen)
2. Besvar hjemmefra og på baggrund af artiklerne spørgsmålet: "Hvorfor skal vi læse litteratur?" i egne ord.

Lektionens indhold:

1. Vi starter med en fælles snak om, hvorfor vi skal læse litteratur. Klassen definerer på baggrund af lektien.
2. Forløbets tema omkring "Den gode fortælling" italesættes, og sammen prøver klassen at definere, hvad en god fortælling er. Her gives plads til elevernes umiddelbare oplevelser med fortællinger i alle mulige afskygninger.
3. Vi spiller "Lynlitteratur" på baggrund af en hvilken som helst novelle. Her er valgt "Torben og Maria" af Naja Marie Aidt. Se forløbsbeskrivelsen "Lynlitteratur classic" ovenfor i forhold til, hvordan man opbygger en sekvens med spillet som omdrejningspunkt.
4. Man kan til sidst bede dem om at tage et billede af den samling temakort, som gruppen har valgt, så de kan tage fat i dem i den følgende lektion.

Lektion 2: Fra individuel læseoplevelse til kollektiv analyse

Lektie:

1. Genlæs novellen, som vi spillede "Lynlitteratur" med sidst.
2. Læs også teori om novellegenren (her er anvendt artiklen: "Genre - hvad er en novelle?" af Janni Bendsen, litteratursiden.dk, 1.4.2001)

Lektionens indhold:

1. Vi starter med at tale sammen om spiloplevelsen i sidste time
2. Vi gennemgår novelle teorien i forbindelse med novellen "Torben og Maria"
3. Herefter deles klassen i grupper (eks. 9 små grupper, der danner 3 storgrupper sidst på timen), og grupperne laver analyse og fortolkning af novellen, hvor opgaven lyder på at anvende analysebegreber til epik og komme frem til en fortolkningshypotese, som bevises via et udvalg af analysenedslag. Man kan minde klassen om at finde inspiration i de temakort, som de valgte via spillet i timen før. Grupperne bliver også bedt om at finde et interessant perspektiv i sammenhæng med tolkningen, som kan sælge deres oplæg som relevant i dag.
4. Timen slutter med fremlæggelser i de 3 storgrupper, således at alle grupper fremlægger for 2 andre grupper, som agerer opponentgrupper for hinanden.

Lektion 3: Den gode fortælling hjem i familien og tilbage på skolen

Lektie:

1. Obs: denne lektie kræver en makker – det kan eks. være din mor, storesøster eller klassekammerat: Læs "Madeleine – lille trist roman" af Peter Adolphsen (2000) med fokus på læseoplevelsen: Læs teksten højt for én. Stil herefter hinanden spørgsmålene (fortællekort fra "Lynlitteratur"):
 - Noget jeg mangler at få at vide
 - Da jeg var færdig med at læse, følte jeg...
 - Et rum eller en genstand jeg kan se for mig...
 - Den sætning gjorde indtryk
2. Find derefter billedet "temakort" (her har jeg valgt temakortene: rejse, frihed, tid, kultur, dumhed, skæbne og udvikling fra "Lynlitteratur", som jeg har taget et samlet billede af og vedhæftet lektien). Vælg på baggrund af jeres snak hver et tema, som I giver en begrundelse for, at I har valgt.

Lektionens indhold:

1. Timen starter med, at eleverne får lov til at fortælle, hvordan det er gået med litteraturoplevelsen derhjemme: Hvad har de, og hvad har deres familiemedlemmer oplevet med teksten?
2. Herefter tager vi en classesnak om genredefinitioner: Hvorfor hedder den "lille trist roman"?, og er den en repræsentant for "Den gode fortælling"?
3. Klassen får herefter tid til i grupper at arbejde med teksten ved at lave analyser med analysebegreber, der fører til en samlet tolkning.

4. Denne gang samler vi op på klassen og finder frem til et samlet udsagn for teksten

Lektion 4: Skab og spred den gode fortælling

Lektie:

1. Læs artikeludrag om fortællingen (udrag fra opslag på Wikipedia: "Fortælling (storytelling)" og denstoredanske.dk: "Fortælling")
2. Lav en definition hjemmefra på den gode fortælling.

Lektionens indhold:

1. Timen starter med at spille "Lynhistorier" for at aktivere fortællemusklen. Har man ikke en udgave af spillet, kan man selv generere fortællekort med helt simple igangsættende fortællekort: Min første skoledag, en mindeværdig ferie, den bedste gave jeg har fået, en drøm, jeg har haft, det pinligste øjeblik etc.
2. Herefter gennemgår vi lektien og laver sammen en mere grundig og fagligt funderet genredefinition på "fortællingen", end vi tidligere i forløbet har lavet.
3. Timens fokus herefter er på at skabe og sprede fortællinger. Først skal eleverne i grupper skabe deres egen fortælling. Til denne øvelse har eleverne lavet en historiegenerator baseret på terningekast. Grupperne skal udfylde en skabelon med 6 kategorier: Konflikt, hovedperson & kontrastkarakter, sted, udvikling, virkning på tilhøreren (følelser) og tema. Til hver kategori skal skabelonen have 6 felter, som eleverne udfylder: 6 konflikter, 6 steder, 6 følelser, etc. . Herefter slår de med terningen og får dermed de 6 elementer, som deres fortælling skal bestå af. Eleverne skriver herefter deres fortælling i så mundret en form som muligt. Man kan fortælle dem, at det sprogligt skal lyde som et folkeeventyr (en mundtlig fortællegenre), så de har en form at tage udgangspunkt i.
4. Herefter læser vi elevernes fortællinger højt på klassen.
5. Sidste øvelse i forløbet går på at sprede sine fortællinger. Først får grupperne 3 minutter til at skrive "de vildeste ideer til, hvordan flest mennesker hører jeres fortælling" på tavlen: Det kunne være: klistre fortællingen op på toiledøren, sende den til Anders Hemmingsen (!) eller læse den op i skolens højtaler. Herefter er der bare én ting tilbage at gøre: Send dem afsted med fortællingerne.

Undervisningsideer: Lav dit eget spil i forskellige sammenhænge

Ideen om fortællekort og den styrede tale- og lyttetid, som træner elevernes mundtlige udtryksfærdigheder og sikrer, at alle elevs stemme bliver hørt, kan overføres til mange andre sammenhænge. Herunder giver vi blot et par eksempler på brugen af fortællekort i andre undervisningssammenhænge. Herefter er det blot at finde andre sammenhænge selv.

Fortællekort som igangsætter til et forløb med tematisk ramme

I et forløb, der arbejder med tekster med en temaramme omkring familien, kan man starte forløbet med et spil fortællekort, der igangsætter refleksion over begrebet. Ideen om at tage udgangspunkt i elevernes egen livsverden er her fastholdt via fortællekort som:

I min familie har vi tradition for...

Vores familie kan nemt bliver uvenner over...

Jeg har det bedst med min familie, når...

Når vi hygger os i min familie, så...

Jeg glæder mig mest til at flytte hjemmefra, fordi...

Min mor/far/søskende er helt umulige, når...

En typisk søndag hjemme hos os ser sådan her ud...

Det mest specielle ved min familie er...

Når vi holder ferie sammen, laver vi typisk...

Eleverne spiller 3-4 sammen ved at have fortællekortene foran sig i en bunke, hvorefter de på skift trækker et fortællekort. En elev tager tid med sin mobil (hvis man ikke har et timeglas), så hver elev fortæller i 1½ minut. Man kan variere i spilformen ift., om de må kommentere på hinandens historier, eller om de, som i Lynlitteratur, skal lade hver fortælling stå ukommenteret.

Fortællekort som igangsætter for arbejde med sagprosa

Man kan også overføre ideen om fortællekort til arbejdet med sagprosa. Man kan eksempelvis kombinere ideen om at bruge Lynlitteratur ifm. en skriftlig opgave med ideen om fortællekort som igangsætter for refleksion over en tekst. Forestiller man sig, at eleverne skal skrive en analyserende artikel med fokus på argumentation eller en debatterende artikel, kan man selv lave fortællekort, der får eleverne til at forholde sig argumenterende eller diskuterende til emnet og teksterne. Det kunne lyde sådan:

- En ting, der undrer mig i artiklen, er...
- Et godt argument i teksten er...
- Jeg kunne godt være uenig i...
- Hvis jeg skal argumentere mod artiklens holdning, vil jeg sige, at...
- Teksten er vanskelig at forstå der, hvor...
- Én, jeg kunne forestille mig, kunne være uenig med artiklens holdning, er...

Øvelsen igangsætter så et spil med fortællekort på samme måde som nævnt ovenfor.

Fortællekort i andre sammenhænge: Som et led i en teamtime i grundforløbet ifm. studieretningsafklaring

I andre sammenhænge end i danskfaget kan elever have svært ved at starte samtaler, der får dem til at reflektere over et givent emne. Man kan eksempelvis opleve som teamlærer, at det er meget svært i en klassedialog at få alle elever til at reflektere over og sætte ord på deres tanker omkring valg af studieretning. Denne type fortællekort er brugt i en teamtime, som handler om, at eleverne skal have mulighed for refleksion og dialog ift. kommende studieretningsvalg. Fortællekortene lød således:

Den studieretning jeg overvejer er..., fordi....

Det, jeg er mest nervøs for ift. studieretningsvalg, er...

Det, jeg er mest sikker på ift. mit valg af studieretning, er...

Det at skifte klasse, er for mig....

Min start på X Gymnasium har været kendetegnet ved...

Undervejs i min opstart på X Gymnasium har jeg været mest forvirret over...

Det, jeg glæder mig allermost til ved at komme i gang med studieretningsklasserne, er...

Lynlitteratur kan også bruges til

- skriftligt arbejde:
 - Hvis eleverne skal lave en analyserende artikel med skønlitteratur som tekstmateriale, kan det være en fordel for elevernes selvstændige arbejde, at man skaber et rum for et spil "Lynlitteratur", før eleverne selv skal hjem og arbejde med teksten. Det behøver ikke at tage mere end 20 minutter af undervisningen, da de kan have læst teksten på forhånd, og da analysearbejdet ligger i deres efterfølgende hjemmearbejde. Således kan sekvensen blot bestå af en opvarmning, (evt. en oplæsning) og et spil.
- Reflekterende artikel
 - Hvis eleverne skal lave en reflekterende artikel, kan man bruge strukturen fra "Lynlitteratur" til at igangsætte personlige fortællinger, der drejer sig om emnet til refleksion. Eleverne kan eventuelt selv være med til at producere fortællekort, der passer til emnet. Det i sig selv genererer jo en masse ideer til refleksion. Hvis emnet var: "Kunstens rolle i den menneskelige tilværelse" kunne man forestille sig fortællekort, der lød: "Det kunstværk glemmer jeg aldrig", "På min mormors væg hænger der...", "Det er i hvert fald ikke kunst", "Kunst på mit værelse", "Hvis jeg var kunstner, ville jeg", "Det ville der ske i en verden uden kunst".
- Gamificering
 - Et begreb, der vinder mere og mere frem i nyere tid er "gamificering": at man tilføjer spilelementer til ting og aktiviteter, som ikke er spil. Det kan motivere en anden elevtype, end vi ellers plejer at fange med vores litteraturlæsning. At spille "Lynlitteratur" i undervisningen er i sig selv en gamificering, men man kan forestille sig mange udvidelser til spillet, som kunne variere og ændre spilllets fokus.
 - Elever spørger tit: Hvordan vinder man? Selvfølgelig er der en pointe i, at man netop ikke finder "vindere". På den anden side kunne man variere spillet ved at supplere med en form for pointsystem efter spillet: Hvem får prisen for den mest medrivende fortælling? Den mest personlige fortælling? Den bedste lytter?
- Opsamling på forløb
 - Temakortene kan bruges som opsamling på et forløb, en lektion eller en ekskursion. Spred kortene ud på et bord eller gulvet, og bed eleverne vælge det kort, der illustrerer det vigtigste, de har lært/oplevet/erfaret i dag.

- Teater, film, kunst og andre æstetiske oplevelser
 - Lynlitteratur kan også bruges til at tale om andre æstetiske udtryk. Brug det efter en tur i teatret eller kunstmuseet eller, hvis I arbejder med film eller podcasts.

Links til artikelsamling til undervisningsforløb:

<https://videnskab.dk/kultur-samfund/ny-forskning-laes-en-god-bog-og-bliv-et-bedre-menneske>

<https://videnskab.dk/kultur-samfund/en-god-bog-er-alligevel-ikke-en-hurtig-empati-booster>

<https://www.zetland.dk/historie/semE9w5x-a8DEYJ9z-295bf>

[https://da.wikipedia.org/wiki/Fort%C3%A6lling_\(storytelling\)](https://da.wikipedia.org/wiki/Fort%C3%A6lling_(storytelling))

http://denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Litteratur/Genrebegreber/fort%C3%A6lling