

JEG ER WILLIAM

- ELEVARK



Foto: SF Films

Fag: Dansk
Niveau: 2.-5. klasse

Formål:

I skal

- samtale om filmens personer og deres betydning for handlingen
- arbejde med filmen som et eventyr og blive klogere på genren derigennem
- blive klogere på [kameravinkler](#) og deres betydning for billedet

1. Filmens handling og filmens personer

Fælles i klassen

Start med at lade eleverne genfortælle handlingen, så alle i klassen kan huske de væsentligste detaljer fra historien. Hjælp sammenfatningen på vej ved hjælp af understøttende spørgsmål, som fx 'Hvad skete der så?' og 'Hvorfor gjorde han det?'

Sørg for, at I kommer omkring både indledning, midte og slutning, så hele handlingsforløbet bliver genfortalt af eleverne. Suppler evt. med disse spørgsmål:

1. Hvad synes I var det vigtigste, der skete i filmen?
2. Endte filmen godt?
3. Hvornår var den mest spændende?
4. Har William det bedre, da filmen slutter, end da filmen starter?
5. Var det en sjov film eller en alvorlig film – og hvorfor synes I det?

Snak med eleverne om, hvorfor man ved, at William er filmens [hovedperson](#). Brug herefter tid på at snakke om, hvad der kendetegner

FILM

William som person og den udvikling, som han går igennem i løbet af filmen. Brug evt. disse spørgsmål som rettesnor:

1. Hvad ved vi om William?
2. Hvor gammel tror I, at han er?
3. Er William glad for at gå i skole – hvorfor/hvorfor ikke?
4. Har William det bedre, da filmen slutter, end da filmen starter?

Fortsæt med en samtale om Williams familiesituation. Lad eleverne forklare, hvad der er sket med Williams far og mor. Spørg også ind til Williams forhold til morbror Niels og til deres forståelse af morens sygdom. Sørg for, at I også får talt om det alvorlige ved Williams situation, og om nogen i klassen blev berørt af den del af fortællingen.

Rund af med en lille snak om filmens **bipersoner**. Tal med eleverne om, hvilke personer de kan huske fra filmen, og hvilken betydning de har for William og for filmens handling. Spørg fx ind til, om de hjælper ham eller gør livet sværere for ham.

Individuel opgave

Snak med eleverne om, hvilke ord man kan bruge til at beskrive de forskellige personer (tillægsord). Skriv en masse forslag op på tavlen, der kan beskrive en person. Fx glad, sur, rolig, farlig, underlig, sjov, skør, ond, pæn, sød, fræk etc.

Lad herefter eleverne vælge en fra filmens persongalleri, som de vil beskrive med tillægsord. For de lidt ældre elever kan man vælge at give dem en opgave, hvor der skal laves en mere fyldig personkarakteristik.

2. Jeg er William – som eventyr

Fælles i klassen

Tal i klassen om, hvilke genretræk fra eventyr de kender. Lad eleverne give eksempler, og skriv dem op på tavlen samtidig. Spørg ind til, om de kan genkende nogle af disse eventyrtræk i "Jeg er William". Brug disse spørgsmål til at hjælpe elevernes perspektivering på vej:

1. Kan man sige, at William er ude på et eventyr i filmen? Hvis ja, hvad er det for et eventyr?
2. Møder han nogen, som hjælper ham?
3. Møder han nogen, som gør det svært for ham?
4. Ender filmen ligesom i eventyret med, at 'de lever lykkeligt til deres dages ende'?
5. Er der nogen i filmen, der kunne være historiens prinsesse?
6. Er der nogen i filmen, der kunne være historiens trolde, hekse eller drager?
7. Optræder tallet 3 i filmen – eller er der noget, der sker tre gange?

Afhængig af elevernes alder kan man forklare dem om eventyrbroen (hjem-ude-hjem-modellen) og forsøge at få den til at passe med filmens handling. For de ældste elever kan man gøre det samme med **aktantmodellen**.

Individuel opgave

Omskriv "Jeg er William" til et klassisk eventyr. Brug så mange genretræk som muligt. For de yngste elever kan der være tale om en mundtlig



opgave, men man kan også vælge, at de skal tegne dele af historien som et eventyr (fx kan Viola stå på et slot og kigge ned på William, drengebanden kan være trolde, og Cuba kan være en drage). De ældste elever kan arbejde med eventyr-genfortællingen i resuméform.

3. Filmens brug af kameravinkler

Fælles i klassen

Tag udgangspunkt i billederne fra filmen på næste side og snak ud fra disse om, hvilken betydning det har, om man ser en person i **frø-**, **fugle-** eller **normalperspektiv**. Forklar om de tre kameravinkler, og lad eleverne sætte ord på, hvordan de opfatter personerne på billederne. Stil evt. disse opsummerende spørgsmål:

1. Hvilket perspektiv bruger man, når man vil have en person til at se farlig eller stor ud?
2. Hvilket perspektiv bruger man, når man vil have en person til at se bange eller lille ud?
3. Hvilket perspektiv bruger man, når man vil have en person til at se almindelig ud?

Gruppeopgave

Lad eleverne prøve kræfter i grupper med at skabe billeder med de tre forskellige perspektiver. Giv dem som opgave, at de skal tage tre billeder, hvor man kan se, hvilken virkning det har, at man har anvendt enkelte perspektiver. Brug tablets eller telefoner til at komme hurtigt i gang med opgaven.



Frøperspektiv



Fugleperspektiv



Normalperspektiv

