

ARBEIDSARK 2

PLANLEGGJING, HOVUDPERSON, MONSTER, LOKASJON OG REPLIKKAR

NÅ SKAL DE BYRJE Å PLANLEGGJE DYKKAR EIGA GRØSSARSCENE.

- De skal utvikle ein hovudperson og eit monster.
- De skal òg finne ein lokasjon, altså den plassen der scena dykkar skal bli filma.

Hovudpersonen i grøssarscena dykkar er viktig.

Kven er det som opplever alt det uhyggjelege som skjer i grøssaren dykkar? Korleis ser hovudpersonen dykkar ut? Alder, kjønn, klesstil? Kva karaktertrekk har personen?

Er det ein person som alltid svimar av, når personen opplever noko farleg?

Er det ein person som snakkar høgt med seg sjølv, skrik og uttrykkjer seg mykje med stemma? Er det ein person som blir sinna og roper, når det skjer noko uhyggjeleg?

Skriv ei karakterskildring i stikkordsform. Språket og orda i grøssarscena er viktige.

REPLIKKANE SKAL INNEHALDE:

- Ord som er typiske for hovudpersonen dykkar.
- Eit ord eller ei setning som er typisk for hovudpersonen dykkar, når personen blir redd.
- Skrika eller ropa til hovudpersonen dykkar.

Finn ein god lokasjon. Lokasjon betyr plass.

1. Finn ein plass der det både er lys og skugge.
2. Finn ein plass der det er mogleg for hovudpersonen å vere aleine.
3. Tenk over kva stemning denne lokasjonen har og korleis møtet mellom hovudpersonen dykkar og monsteret dykkar kan bli maks uhyggjeleg. Står det for eksempel ei bøtte med vatn under ein dryppande krane, som de kan kryssklippe inn?

God arbeidslyst!



TIPS OG IDEAR

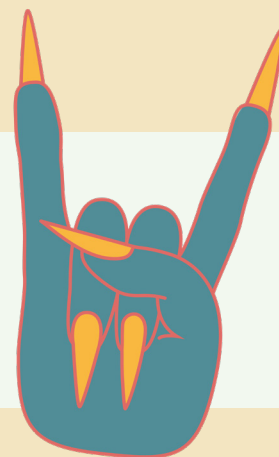
HOVUDPERSON

De skal finne på ein hovudperson.

- Kven er det som opplever alt det uhyggjelege i grøssaren dykkar?
- Korleis ser hovudpersonen dykkar ut? Alder, kjønn, klesstil?
- Kva slags karaktertrekk har personen?
- Er det ein person som svimar av kvar gong personen opplever noko farleg?
- Er det ein person som snakkar høgt med seg sjølv, skrik og uttrykkjer seg mykje med stemma?
- Er det ein person som blir sinna og roper av alt det uhyggjelege?
- Eller er det noko heilt anna?

HUGS at det er ein av dykk som skal spele rolla, så sørg for at de har ein skodespelar som vil passe til rolla.

Skriv karakterskildringa dykkar ned.



TIPS OG IDEER

MONSTER

I grøssarar er det alltid eit monster eller ein veldig skummel person. De skal tenkje ut eit uhyggjeleg monster til grøssaren. De skal finne inspirasjon i mytologi, gamle segn eller skrøner frå heimlandet dykkar.

1. Gjer research om forskjellige uhyggjelege monster eller personar i landet dykkar. Finn de nokre gamle historiar om menn i mosen, snømonster eller underlege kvite damer på loftet?
2. Lag dykkar eige monster inspirert av researchen de har gjort.
3. Lag ei kort skildring av monsteret utifrå desse spørsmåla:
 - Kva er monsteret inspirert av? Kva heiter monsteret?
 - Korleis rører monsteret på seg? Kva kan eller gjer monsteret?
 - Kva slags teikn viser at monsteret er nær?
4. Teikn monsteret.
5. Finn på ein lyd eller ein replikk til monsteret.