

LÆRERGUIDE

til aktivitet i:

SANSEVÆRK

INTRO TIL AKTIVITET

Klassen er inddelt i to grupper. Hver gruppe har 20 min. i Sanseværk.

Eleverne arbejder sammen i par. Hvert par får et sæt Sansekort.

Sansekortene har 4 sansekategorier:

Se

Lyt

Mærk

Duft

Hvert sansekort har en tilhørende aktivitet, som eleverne skal gøre sammen.

Eleverne trækker skiftevis et sansekort, og laver aktiviteten, trækker herefter et nyt kort osv. Hvis der allerede er et andet par i gang med aktiviteten, så trækker de et nyt kort. Eleverne når så mange kort, som de kan inden for tidsrammen.

FORMÅLET MED AKTIVITETEN

Eleverne oplever og lærer om farver og former igennem leg, krop, kreativ udfoldelse, sanser og fællesoplevelser i Sanseværk.

Eleverne opfordres til at samarbejde og være nysgerrige, undersøgende og gå på opdagelse sammen.

Eleverne oplever kunstværker i vores permanente samling på nye sanselige måder, og aktiviteterne bygger dermed bro til resten af museet og giver eleverne nye oplevelser af kunst.

LÆRERENS ROLLE

- Giver introduktion til den overordnede aktivitet i Sanseværk, og understreger vigtigheden af, at eleverne arbejder sammen.
- Giver grupperne hver et sæt sansekort.
- Støtter elever med læsevanskeligheder, hvor der er brug for det.
- Støtter op om aktiviteterne, når der er brug for det.
- Husker at holde øje med tiden, og lader eleverne vide, når der er 5 min tilbage. Formidleren sørger for at grupperne skifter efter 20 min.

Vi opfordrer til at eleverne i videst mulig forstand selv løser opgaverne, og opdager hvordan aktiviteterne virker i Sanseværk, uden voksen indblanding. Den enkelte lærer kender dog eleverne bedst, og ved hvornår der er behov for støtte og hjælp.

Aktiviteterne på sansekortene skal ikke gennemgås med eleverne inden besøget.

PRAKTISK INFO

Alle skal have skoene af inde i Sanseværk. Der er blå futter til de voksne, hvis de foretrækker dette.

Vi sætter stor pris på engagerede, nysgerrige og glade børn i vores udstillinger og i Sanseværk. Af hensyn til andre gæster beder vi om, at eleverne ikke løber eller råber på museet.

I Sanseværk må man røre alt. I de andre udstillinger må værkerne ikke røres.

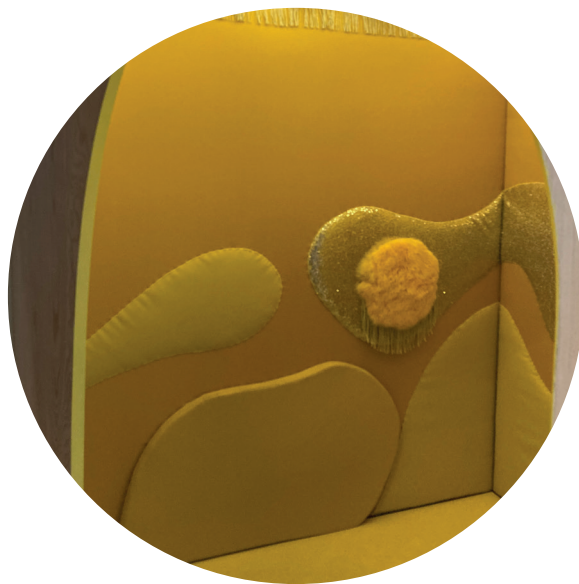
SID I GUL

Aktivitet:

- Sid i det gule hjørne.
- Hvordan mærkes de forskellige gule overflader?
- Hvordan føles det at sidde i gul?

Info:

Hjælp evt. eleverne med at beskrive, hvordan de forskellige teksturer føles, og hvilken de foretrækker.



FARVELÆRE

Aktivitet:

- Hvad er primære farver?
- Hvad er sekundære farver?

Info:

Ved det aflange farvelærebord under vinduet kan eleverne finde information om primære og sekundær farver i de to første 'bøger'.

Svagere læser kan få brug for hjælp.



DUFTOPLEVELSER

Aktivitet (forskellige kort):

- Hvordan dufter GUL?
- Hvilke farver dufter I?
- Dufter I en varm eller en kold farve?

Info:

Der er 4 duft oplevelser: To på væggen ved 'Mal med lys', én ved lystunnellen og én i det gule hjørne.

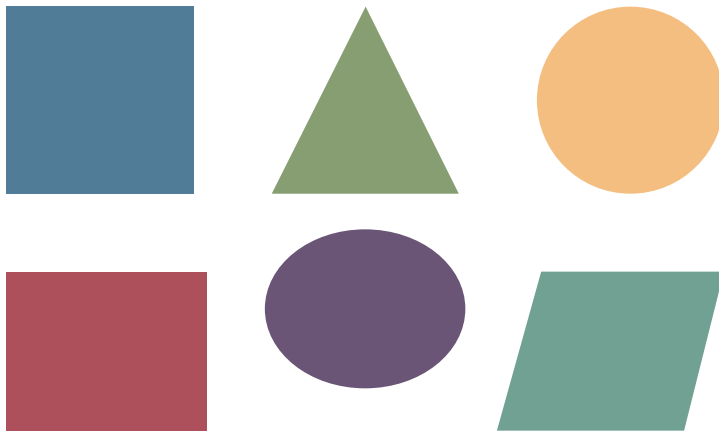
'Hvilke farver dufter I?' er et åbent spørgsmål, som lægger op til at eleverne deler deres egne associationer.



MAL MED LYS

Aktivitet:

- Tegn alle formene med lys:



Info:

I 'Mal med lys', bag gardinet, opfordres eleverne til at tegne basis-former på væggen med lommelygter.

Tal med eleverne om, hvad formerne hedder.

Lommelygterne skal så tæt på væggen som muligt, og de skal bevæge dem langsomt, når de tegner.

FARVEGRAMMOFONEN

Aktivitet:

- Spil farveklange, og lav jeres egen farvesang.
- Hvordan lyder de blå farver?
- Hvordan lyder de gule farver?

Info:

Farvegrammofonen er udviklet med inspiration i Johannes Ittens farvecirkel, og hans teorier om farveklange. Teorien om farveklange er et arbejdsredskab kunstnere kan finde inspiration i, når de maler. Du kan læse mere herom i sidste bog og skuffe til højre ved farvelærebordet.

Hver plade har sit eget lydunivers. På enkelte af pladerne ændres lydene alt efter hvor hårdt eleverne slår på tangenterne med køllerne.



FARVEGRAMMOFONEN

Eleverne opfordres til at skifte pladerne, og gå på opdagelse sammen i de forskellige lyduniverser, og undersøge hvilke lyde der matcher farverne, samt komponere deres egen farvesymfoni.

De forskellige lyduniverser er en komponists kunstnerisk bud på, hvordan farver kan høres og opfattes, og er ikke baseret på Ittens teori om farveklange.

Eleverne vil opdage, at de lyse farver repræsenteres ved højere og lysere toner, og de mørke farver repræsenteres ved dybere og mørkere klange.

Eleverne kan evt introduceres til komplementærfarver, som er de farver, som står diametralt modsat hinanden på farvecirklen, eks. gul og violet, og som tilsammen skaber harmoni og komplementerer hinanden. Eleverne kan også høre dette på lydene, når de spiller komplementærfarver.

LYSBORD

Aktivitet:

- Lav mønstre med farveformerne.
- Hvilke farver får I, når I blander blå, gul og rød?
- Hvilke former kan I se?

Info:

Der er forskellige farvede plastikformer i primærfarver (rød, blå og gul). De blandes til sekundærfarver (lilla, orange og grøn), når de placeres oven på hinanden på lysbordet i hjørnet.



LYSTUNNEL

Aktivitet:

- Kravl igennem lystunnelen.
- Hvilke farver ser I?

Info:

Lystunnelen giver eleverne en kropslig oplevelse af farver, og tager udgangspunkt i farverne i Goethes farvecirkel: orange, gul, rød, lilla, blå og grøn.



MÆRK ET VÆRK

Aktivitet:

- I skal mærke hvilke bokse, der matcher til kunstværkerne.
- Hvilke former mærker I?

Info:

Eleverne skiftes til at stikke deres hænder i hver af de tre bokse. Her mærker de forskellige former, som repræsenterer formerne i et af værkerne.

Hver boks repræsenterer ét af de tre værker på væggen.

Eleverne skal matche boksene til kunstværkerne, som kan findes i vores faste udstillinger.

De rigtige svar kan findes bag træflapperne på højre side af aktiviteten.



RUM 2 - JORN

I det sidste rum inviteres eleverne til selv at udfolde sig kreativt, legende og fantasifuldt, og opleve Asger Jorns maleri 'Påtrængende Væsner, hvis eksistensberettigelse er baseret på deres eksistens' (1939) på nye sanselige og kreative måder.

Med udgangspunkt i mange af formerne i Jorns maleri, bygger og laver eleverne selv deres egne parafraser og fantasivæsner som 3D skulpturer og 2D collage.

Formerne, som de bruger, er de samme, som de kan se på den forstørrede kopi af Asger Jorns maleri.

Originalmaleriet kan ses foran indgangen til Sanseværk.

BYG ET VÆRK

Aktivitet:

- Byg sammen en skulptur på gulvet med de forskellige former i kassen.
- Hvordan ser jeres fantasivæsen ud?

Info:

Eleverne finder forskellige former i trækasser på gulvet, og bruger disse til selv at bygge deres egne skulpturelle parafraser af fantasivæsner, inspireret af Asger Jorns maleri.



BYG ET VÆRK

Aktivitet:

- Lav jeres eget billede på tavlen med formerne.
- Hvordan ser jeres fantasivæsener ud?

Info:

Eleverne bruger magnetformerne til at lave et fælles billede på tavlen, inspireret af Jorns værk.

