



Fællesemne august 2018

## Mangaens magi - Manga no Maho マンガノ・マホ

Begrundelsen for alle emner på Bifrost er, at hvert barn – og voksen - igennem vores emner har mulighed for at blive klogere på sig selv og sin omverden.

Populærkulturen Manga er i høj grad blevet en del af Japans ansigt udadtil. Der gælder ingen regler. Leg, alvor og spænding fletter sig ind mellem hinanden i den japanske tegneserie- og tegnefilmskunst, der kaldes hhv. manga (tegneserie) og anime (tegnefilm).

Direkte oversat betyder det 'tilfældige billeder' eller 'billeder, der er i modstrid med sig selv'.

Historien udvikler sig fra øverste højre hjørne mod det nederste venstre. Billederne er fyldt med fart. Historien bevæger sig til gengæld langsomt og har en ganske enkel handling.

Figureerne har strittende hår, kæmpestore øjne og meget overdrevne ansigtsudtryk.

Alt kan ske i disse mangahistorier. Fantasi og virkelighed blandes. Der er humor. Gys og hverdag. Samtiden blandes med historiens myter og ånder. Det er gode fortællinger, der indeholder eksistentielle spørgsmål som liv og død, leve og overleve, turde tage fat på det, der ikke er rart, og hvad gør vi, når der ikke er håb?

Manga er for alle og om alt. Den findes også til golfspillere, kokke, togrejsende og i alle mulige andre sammenhænge, hvor der skal informeres om stort og småt. Manga anvendes til brugsvejledninger.

Propaganda. Der findes også direkte samfundskritisk manga om fx prostitution og materialisme. Og manga om fagområder som fx bibelen, Beethoven, kunsthistorie, vampyrisme eller 2. verdenskrig. I Japan læses manga i toget, hjemme eller i skolen og på arbejdspladsen. Elektronisk og som papirbog. Det er et kommercielt produkt og en del af en meget stor industri.

Den berømte japanske kunstner Hokusai Katsushika (1760-1849) var den første, der anvendte ordet manga. Hans tegnekunst fortæller nærmest alt om livet dengang. I dag er cirka 40 % af alt japansk publiceret manga - det er blevet et kulturelt udtryk.

Osamu Tezuka kaldes "God of Manga". Hans betydning for tegneserier, tegnefilm samt kultur generelt i Japan er enorm. Hans dødsdag den 9. februar markeres som nationaldag i Japan.

Et særligt japansk fænomen er "cosplay", en sammentrækning af ordene 'costume' og 'play'. Unge klæder sig ud som deres yndlingsfigurer - i skoleuniformer, vinger, rustninger, kimonoer og våben osv.

"De klæder sig på til livet – i superheltetøj" lød en overskrift.

Via denne japanske pop-kultur træder de unge ind i en anden identitet, miljø og kultur. Emnet handler såvel om identitet og livsfilosofi som om vores omverden, myter, ønsker og håb, virkelighed og fantasi, udfordringer og muligheder. Dertil kommer japansk kulturhistorie.

**I emnet "Mangaens magi"**

- **kan børnene udvikle sig til kloge og handledygtige mennesker, dvs. mennesker som har livsglæde, livsmod og livsvilje – dvs. er livsduelige**
- **kan børnene få indsigt i naturens og kulturens sammenhænge, så de kan være med til at handle ansvarligt og realisere et godt liv både nu og i fremtiden**
- **kan de få indsigt til at respektere det enkelte menneskes ret til det bedst mulige liv i forhold til de forudsætninger, der gives, og til fællesskabet**

## Sommergaven



### Oplevelses-kompetence – vær nysgerrig

Mennesker konstruerer hele tiden sin opfattelse af sig selv og sin omverden. Vi justerer hele tiden vores opfattelse i takt med nye indtryk, tanker og forståelser.

Det er derfor afgørende vigtigt, at vi som mennesker har en god oplevelseskompetence. At vi er i stand til at opleve og involvere os. Det giver mening og motivation.

### Sommergaven – et vigtigt afsæt

Sommergaven er en del af inspirationen til, hvad emnet kan handle om. Det giver alle børn og forældre mulighed for at vide lidt om emnets muligheder.

Det forbereder barnet på, hvad det kan møde 1. skoledag i oplevelsesfasen og dermed være oplevelsesparat til at leve sig ind i emnet og koble det til egne erfaringer – og at kunne tænke og tale om det.

Det giver vi voksne et særligt ansvar for at stille gode undre- og undersøgende spørgsmål.

I sommergaven er både information og aktiviteter. De fleste er for alle, nogle er særligt målrettet bestemte trin. Hæftet indeholdt:

”Stop” – I Japan læser man ’bagfra’

Emnebegrundelse

Kende mangafigurer

At tegne manga

Etiket i Japan

Traditionel japansk beklædning

Velbekomme

Kunsten at spise med pinde

Haiku

Sadako og de tusind traner

Legende om de tusinde traner

Sudoku

Yngste trin – Havet

Mellemtrin – Geografi og fun facts om Japan

Ældste trin – Podcast ”Japan 2”

### Oplevelsesfasen - klargøring





### Oplevelsesfasen er afgørende vigtig

**Hvad gør indtryk?**

**Hvilke problemstillinger/temaer præsenteres?**

**Hvad undrer dig?**

**Hvad ved du allerede om 'det'?**

**Hvad har du lyst til at vide mere om?**

Læring og tænkning styrkes, når oplevelser sker i relation til vores omverden. Oplevelserne, der åbner vores emne, bliver derfor afgørende vigtige – og er noget helt særligt for Bifrost.

Vi henter primært oplevelserne i den musiske verden, altså i kunstens verden. Kunsten skal forstås i bred forstand: Billeder, musik, sprog, teater, dans, skulptur, rollespil, film, osv. Vi er også bevidste om, at alle fem sanser skal aktiveres.

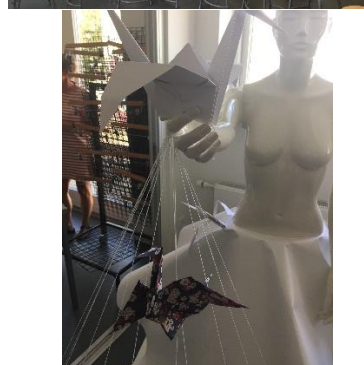
Kunsten i sig selv er ikke vigtig. Det er de indre billeder og den umiddelbare interesse, børnene danner, som er udgangspunktet for det videre skolearbejde. Involvering er vores fundament for læring og tænkning.

**nysgerrig – involvering – dialog**  
**faglighed og anvendelse af fag**  
**fordybelse**  
**formidling**  
**fællesskaber**

Børn fra 0. til 9. klasse går rundt mellem hinanden og oplever hver for sig og sammen. De skaber indre billeder af emnets muligheder – som de på forskellig vis kan fastholde og dele med hinanden. Næste fase foregår på trinnene. I inspirationsfasen indkredses og afgrænses hvert trins arbejde.

### Oplevelsesfasen

"Rejse" med Shinkansen  
 Tapi-sokker  
 Trane-festival  
 Rispapir med japanske tegn  
 Kalligrafi med japanske tegn  
 Japansk køkken med nudler og grønsager  
 The-ceremoni og -selskab  
 Læsecafé med mangabøger og japanske aviser  
 Manga-tegninger  
 Udstilling med japanske kunstmalerier, samtidig og klassisk  
 Udstilling med naturbilleder, landskab, hav og dyr  
 Udstilling med japansk arkitektur, moderne og klassisk  
 Udstilling med japansk historie  
 Skulptur, Fuji-bjerget  
 Geishia-figurer  
 Rejseplakater  
 Suduko  
 Tori-port  
 Yoga med Tranen v. gæstelærer,  
 Sumo-brydning  
 Udstilling af klassisk japanske dragter, bl.a. kimono til mænd, kvinder, børn – og parykker  
 Crossplay  
 Manga-sminkning v. gæstelærer Emilie  
 Manga-tegning v. gæstelærer Sara  
 Pokemon-spil  
 Anime-biograf, trailers  
 Kultfilmen "De 7 samuraier"



Se flere fotos på Facebook, Bifrost



## Yngste trin, 0.-1.-2. klasse – Ét konkret tema "Livet ved, under og over havet..."

Arbejdet på yngste trin vil tage udgangspunkt i filmen "Ponyo på klippen ved havet" eller "Gake no ue no Ponyo", som filmen hedder på japansk.

Hayao Miyazaki, som har lavet filmen om Ponyo og Sosuke, er god til at fortælle historier i sine film. Der er altid eventyr og magi i hans film. Ofte handler hans film om at passe på naturen, være god ved den og ikke mindst være med til at vedligeholde og skabe balance i naturen. Miyazakis film handler også altid om at være hjælpsom, have omsorg for andre og være en god kammerat over for alle.

Miyazakis film rummer derfor mange temaer, som er velegnet til undervisning på yngste.



Fotos fra filmen

Filmens handling begynder således...

Der er travlt på havets overflade. Skibstrafikken er intensiv. Men under havet er der travlhed, når havkongen Fujimoto med sine tryllevesker farver vandet i alle regnbuens farver.....

En lille pige-fisk lader sig føre mod havets overflade. Her bliver det første møde med menneskene brutalt. Hun havner i en trawlers net og derfra i et glas, hvor hun sidder fast.

5-årige Sosuke redder hende ved at slå glasset i stykker. Han beholder det lille havvæsen, som han kalder guldfisken, i en spand.....

Fisken begynder at tale, og Sosuke kalder hende Ponyo. Sosuke og Ponyo bliver øjeblikkelig gode venner.

Første tema på yngste trin bliver "Livet ved, under og over havet..."

Under **inspirationsfasen** skal børnene:

**Fortælling - Høre lidt om tegnefilmens mester, Hayao Miyazaki.**

De skal vide lidt om, hvem han var, hvordan han ser ud og lidt om idéen med filmen.

**Film - Se filmen "Ponyo på klippen ved havet"**

**Geografi - Have et lille geograf fortælling om Japan.**

Hvor ligger Japan, hvordan ser landet ud, navn på havet omkring, lande omkring, det japanske flag mm.

**Billedkunst/musik - Høre historien bag billedet Hokusai – Bølgen**

Børnene skal høre vand/hav musik og skabe deres egen bølge

**Biologi – have et mini kursus om gopler, brandmænd og vandmænd**

Vi skal efterfølgende lave et fællesbillede på yngste med gopler, krabber, guldfisk, søheste m.m.



Katsushika Hokusai  
(1760–1849), "Bølgen"

## Faglig information

### Dansk

Danskarbejdet i **0.klasse** vil tage udgangspunkt i filmen "**Ponyo på klippen ved havet**". Børnene skal også høre *H.C.Andersens* eventyr "**Den lille havfrue**" og *Bent Hallers* børneroman "**Silke**".

Børnene vil i danskarbejdet også møde kunstnere som **Esbén Hanefelt**, som har lavet illustrationer til "Den lille havfrue" og den japanske kunstner, **Yayoi Kusama**, som også har lavet illustrationer til "Den lille havfrue".

Samtidig med det tematiske danskarbejde vil vi fortsætte det gode arbejde med materialet **Kaptajn Karlsen**. Kaptajn Karlsen er et rigtig godt materiale i arbejdet med den fonologiske indlæring af bogstaverne. Materialet fanger børnenes forestillingsevne og fantasi.

Danskarbejdet i **1. klasse** omhandler "**Ponyo på klippen ved havet**", hvor børnene skal tegne og skrive om filmen. Derudover skal vi arbejde med "**Den lille havfrue**". Børnene skal læse en lille bog, der hedder "**Alma i Japan**", her vil der være opgaver til.

Sammen med det tematiske arbejde skal børnene også arbejde med systemet **Den første læsning**. Systemet består af en læsebog samt et arbejdshæfte.

Danskarbejdet i **2.klasse** vil også tage udgangspunkt i "**Ponyo på klippen ved havet**". Børnene skal, efter at have set filmen, læse eventyret om Ponyo i en omskrevet form – og forholde sig til de temaer, der dukker op i filmen og læsningen.

De skal derud over også læse *H.C.Andersens* "**Den lille havfrue**" (let udgave). De skal også lytte til oplæsning af *Bent Hallers* bøger "**Silke**" og "**Kaskelotternes sang**".

Børnene vil i danskarbejdet også møde kunstnere som **Esbén Hanefelt**, som har lavet illustrationer til "Den lille havfrue" og den japanske kunstner, **Yayoi Kusama**, som også har lavet illustrationer til "Den lille havfrue".

Sammen med det tematiske arbejde skal børnene også arbejde med systemet **Den første læsning**. Systemet består af en læsebog samt et arbejdshæfte.

### Matematik 0. – 2. klasse

De tematiske matematikhæfter tager alle udgangspunkt i filmen om Ponyo. Alle opgaver tager afsæt i en handling fra filmen samt noget fagfagligt, der passer til det gældende klassetrin. Sideløbende med de tematiske hæfter, skal vi i matematiktimerne arbejde med matematikfessor på computeren og forskellige matematiklege.

### Engelsk 0. – 2. klasse

I engelsk vil der være fokus på sanglege og engelske lege med bevægelse i fokus.

I 1. og 2. klasse vil der være lidt skriftligt arbejde.

## Øvrige og aktuelle kurser med viden og færdigheder på yngste trin

Biologi: Forurening af verdenshavene

Biologi: Gopler, krabber, guldfisk, søhest m.m.

Geografi: Landet Japan, natur/kultur

Biologi: Naturen i balance/miljø

Biologi: Naturfænomener

Filosofi: Tolerance og respekt for andre

Filosofi: Forskellighed/race

### Værksteder

Indholdet i de tre faste værksteder viser forskellige vinkler på temaet, forskellige arbejdsmetoder og resultat:

- Læse/skrivestue, hvor børnene arbejder som journalist og forfatter
- Laboratorium, hvor børnene arbejder som en naturvidenskabsmand
- Atelier, hvor børnene arbejder som en kunstner

bliver indkredset og beskrevet efter inspirationsfasen og dialog om indtryk og muligheder.



www.  
molde.  
vgs.no

### SFO

Vi vil primært hente inspiration i yngste trins tema om "Havet" og dermed også mellemtrinnets minitema "Bølgen". Ligeledes vil vi tage afsæt i selve emnets ramme, "Mangaens magi". Fx vil der i atelieret blive lavet mangahoveder i 3D, skulpturhoveder, med havet og stranden som baggrund. Der vil fx også være manga-tegning og japanske spil.

**Mellemtrin, 3.-4.-5. klasse**  
**Et overordnet tema "Naturens magi"**  
**vinkles i tre minitemaer: "Solen", "Bjerget" og "Bølgen"**

Læring i at afgrænse og vinkle et tema.

**Inspirationsfasen**

- Manga-tegning
- Religion/skabelsesmyter
- Japans geografi og natur
- Besøge en japansk have/bonsaihave
- Japans skriftsprog og kalligrafi
- Japansk musik
- Hokusai



**Værksteder**

I det første værkstedsforløb i det nye skoleår er det lærerne, der bestemmer, hvilke minitemaer børnene skal arbejde med. Det er vigtigt, at temaerne er forholdsvis konkrete, så de nye børn i 3. klasse kan gennemskue idéer og den røde tråd i arbejdet med et minitema – en yderligere afgrænsning i forhold til yngste trin.

Værkstedsgrupper sammensætter vi også i det første forløb, således at der er i grupperne er et barn fra hvert klassetrin.

SOLEN	BJERGET	BØLGEN
<b>Billedkunst:</b> Hokusai Lys/skygge	<b>Billedkunst:</b> Hokusai - Male på "dækkeservietter"	<b>Billedkunst:</b> Hokusai – Bølgen Parafraiser
<b>Naturfag:</b> Eksperimenter Naturoplevelser Solenergi	<b>Naturfag:</b> Eksperimenter – vulkaner- Fujiyama, en vulkan i ro Sten arter-krystaller Statistik, søjlediagrammer om verdens største bjerge og bjergkæder	<b>Naturfag:</b> Eksperimenter - flyde/synke
<b>Litteratur:</b> Fagligt læsestof Myter (japanske skabelsesmyter) – Solens rige Digte Fortællinger Haiku	<b>Litteratur:</b> Faglig læsestof – vulkaner, vulkanudbrud, Myter Haiku	<b>Litteratur:</b> Faglig læsestof – vandets kredsløb, tsunamier Drengen og bølgen Myter Digte Fortællinger
<b>Musik/teater</b> Carl Nielsen: Helios Skyggeteater/silhuetter	<b>Musik:</b> Soundtracks, fx 'Song of the Lonely Mountain'	<b>Musik:</b> Havets musik fx ved meditation og yoga
<b>Film:</b> Solen	<b>Film:</b> Vulkaner, naturfilm	<b>Film:</b> Vand, vande





## Faglig information

### Dansk

Vi skal læse den danske tegneserie "Taynikma", som er en tegneserie i mange bind, der handler om den fattige dreng Kotos fantastiske og spændende eventyr. Vi vil sætte et specielt fokus på det første bind i serien "Mestertyven". Denne udgave blev endvidere filmatiseret i 2005, og der er blevet udviklet en app, som børnene kan downloade på deres iPhone eller iPad.

Målet med danskarbejdet er, at børnene får indblik i Manga-genrens fantastiske univers. Manga betyder underholdende billeder og gennem arbejdet med genren, skal børnene både lære at læse og forstå tekst og billeder og undersøge, hvordan de to udtryksformer komplimenterer og understøtter hinanden.

Desuden skal børnene lære om og anvende de specifikke fagbegreber, som man anvender i mangaens univers. I arbejdet med Mestertyven skal vi specielt arbejde med før, under og efterlæsning samt rollelæsning. Derudover har vi en samling af Manga seriebøger, som børnene skal læse sideløbende.

Vi skal ligeledes arbejde med den prisbelønnede film "Chihiro og heksene".

Børnene skal arbejde med at:

- læse fagtekster og arbejde med nøgleord.
- lære om billedsproglige virkemidler
- analysere billeder
- omskabende og omskrive fortælling til digt
- lære om Mangaens specielle virkemidler: Opbygning af slides, variation i billederne og tale/tænkebobler
- prøve at tegne Manga
- skrive jeres egen historie og udvælge en passage der skal omsættes til Manga'
- hvad en instruerende tekst er
- skrive en instruerende tekst

### Matematik

I 3. klasse skal der arbejdes med fakta om Japan, bl.a. med afsæt i sommergavens opgaver. Der vil yderligere være et geometri-forløb, der tager afsæt i mini-temaerne fx cirklen og trekanten. Ligeledes vil vi se på japanske tal og måltal fx i forbindelse med opskrifter.

I matematik i 4. og 5. klasse skal vi arbejde med at blive klogere på Japan generelt. Vi vil arbejde med fakta omkring Japan, sammenligne Japan og Danmark, de japanske tal, sudoku, talfølger, symbolregning, samt forskellige figurer, mønstre, drejninger, spejlinger og forflytninger.

Derudover vil der i alle klasser på matematikfessor blive arbejdet med dets årsplan samt med færdighedsregning i hæfter.

### Musik

Den japanske musik sættes i forhold til dansk musiktradition og verdensmusik som helhed. Ligeledes vil vi arbejde med sange og musik i relation til minitemaerne.

Dertil kommer årstidssange og kernestof mht. færdigheder i teori/hørelære, sang, spil og bevægelse samt instrumentundervisning.

## Engelsk

I 3. klasse skal vi arbejde med temaet "All About My Body". Undervisningen tager udgangspunkt i undervisningsportalen Clio onlines materiale. Materialet suppleres med et hæfte, hvor vi skal arbejde med sprogtilegnelse og opbygge ordforråd.

I 4. og 5. klasse arbejder vi tematisk med udgangspunkt i Mangaens univers.

Der arbejdes med forskellige temaer og vinkler under forløbet, så vi opbygger ordforråd under de forskellige indtryk. Der skal læses engelske tekster, arbejdes med sange og animation og udvalgte grammatiske områder.



## Aktuelle kurser i løbet af emnet – ny viden og nye færdigheder

<b>Billedkunst:</b> Japans kunst – Hokusai BØLGEN Japanske tegn – skrivekunst – kanji Kalligrafi Træsnit - tusch Japans malerkunst af Karl Madsen	<b>Geografi:</b> Vejr/vind - klima Japans undergrund Land/by Japans skælv – dokumentar Podcast – Hjerne Madsen <a href="http://www.globalis.dk">www.globalis.dk</a> Japans ø-rige	<b>Biologi:</b> Tranen – Japans nationalfugl Skarven Tun Hvaler Sneaben Silkesommerfuglen Te – ris planter
<b>Litteratur:</b> Haiku Myter Skabelsesberetninger	<b>Idræt:</b> Aikido	<b>Samfundsfag:</b> Made in Japan Mænd/kvinde roller Skik og brug
<b>Historie:</b> Kejserens land – dynastier Samuraier Sumo brydning 2. verdenskrig: Pearl Habour, Hiroshima, Nagasaki Japans flag – solen rige	<b>Religion:</b> Shintoisme Buddhisme Ying-Yang	<b>Blandet:</b> At være barn i Japan – skolen Opfindelser – spil – Dragonball – Arketyper
<b>Sprog:</b> Kanji		

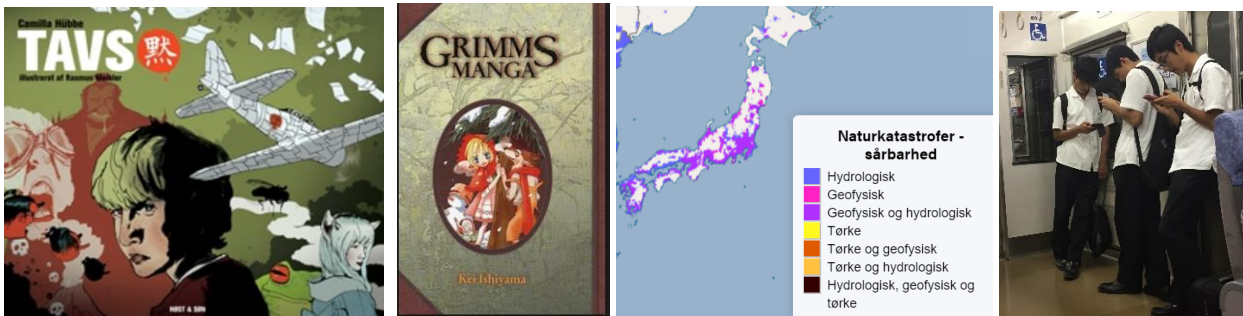
## Ældste trin – projektmodel

Ældste 1 – 6. og 7. klasse

Ældste 2 – 8. og 9. klasse



<b>Fase 1</b> <b>Provokation/konfrontation</b>	Medbragte genstande fra sommergaven udstilles (skal anvendes i inspiration)
<b>Fase 2 Inspiration</b>  <i>(Vi vil præsentere børnene for inspirationsfelter, der både rejser spørgsmål og skaber undren)</i>	Supplerende baggrundsviden til provokation/konfrontation og inspirationer:  Mangaoplæg med teknikkursus (billeddokumentation til kap. 1.1 og inspirationer).  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Den historiske animéfilm <b>"Grave of the Fireflies"</b> (mangaen som historisk udtryksmiddel) Artikel "Japans rolle under 2. Verdenskrig"</li><li>2. Dokumentar: <b>"Megaskælvende by - Tokyo"</b> Hvordan kommer man videre på trods? Illustrer en dramatisering i miniformat af én af katastroferne (lyddord- illustrationer). Mindmap med faktabokse til at forstå og fastholde viden. Billedvæg med dyreliv/natur – Hvilken indflydelse vil naturkatastrofer få på biosfæren i Japan?</li><li>3. <b>"Japanske skikke"</b> Etiketter med respekt og traditioner i samvær og Fællesskab – dannelsesbegreber og opdragelse – hvordan så det ud for år tilbage i Danmark? Kulturen om at sige undskyld Hvad kan du gøre for fællesskabet (Japan)? Hvad kan du gøre for dig selv (Danmark)?</li></ol>
<b>Fase 3 Reaktion</b>  <i>(Løbende indkredsnes nøglebegreber og debatområder. Erkendelse af problemfelt)</i>	Udarbejdelse af fælles problemformulering
<b>Fase 4 Involvering</b>  <i>(Børnene vælger individuelle temaer)</i>	Temavalg og individuel problemformulering  Vejledere tildeles
<b>Fase 5 Handling</b>  <i>(Der skrives rapport og fremstilles et musisk udtryk)</i>	Produktion af skriftlig rapport og musisk udtryk
<b>Fase 6 Formidling</b>	Fremlæggelse og diskussion
<b>Fase 7 Evaluering</b>	Fælles og individuelt. Mundtligt og skriftligt. Selvevaluering. Vejlederevaluering



## Info fra fagene

### Ældste 1, dvs. 6. og 7. klasse

**Dansk:** I dansk på ældste 1 skal vi undersøge japansk kultur og traditioner. Vi skal arbejde med mangaens oprindelse og sammenlæse med de danske folkeeventyr. Vi skal læse den manga-inspirerede billedroman "Tavs", som foregår i Tokyo, og som behandler eksistentielle temaer som identitet, ensomhed, død og kærlighed. Vi skal arbejde med forskelligt danskfagligt kernestof i form af tekst- og billedanalyse, samt genrekendskab til de to hovedgenrer billedroman og folkeeventyr. Vi skal udtrykke os mundtligt, i skrift, billede og filmisk form.

**Matematik:** I matematik i 6. klasse skal vi blive klogere på Japan generelt. Vi vil arbejde med fakta omkring Japan, sammenligne Japan og Danmark, de japanske tal, sudoku, talfølger, symbolregning, samt forskellige figurer, mønstre, drejninger, spejlinger og mønstre. Derudover vil der på matematikfessor blive arbejdet med matematikfessors årsplan, samt færdighedsregning i hæfter.

I 7. kl. skal vi arbejde med mangategning via Geogebra samt mini-animation. Desuden skal vi lære om magiske kvadrater. Sideløbende hermed laves ugentlige færdighedsregninger og problemregning.

**Fysik:** I 6. kl. tager vi udgangspunkt i, hvordan Japan er udfordret af jordskælv, og de bølger det skaber. Vi skal lære om bølgens egenskaber og begreber.

I fysik i 7. kl. skal vi arbejde med jordens kræfter, særligt vulkaner.

### Engelsk:

Engelsk i 6. klasse tager udgangspunkt i Manga. Der skal læses om Mangaens udbredelse og historie. Vi arbejder med forskellige temaer og vinkler under forløbet, så vi opbygger ordforråd under de forskellige indtryk. Der vil være vinkler i forhold til grammatik, som handler om ordklasser og bøjning, sætningsopbygning, samt at skrive og stille spørgsmål.

Engelsk 7. klasse: "Kids in Japan". Hvordan er det at være barn i Japan? Vi kommer omkring det japanske skolesystem og børn og unges hverdag. Derudover arbejder vi med at være turist i Japan, set fra et barns perspektiv, samt hvad der kan være interessant at besøge og opleve som barn. Dertil kommer grammatik.

### Tysk:

Vi indleder tyskundervisningen i 6. klasse med temaet "Was ist Deutschland", hvor vi arbejder med børnenes for forståelse og fælles kendskab til Tyskland. Dette gøres gennem læsning af små tekster og brug af nettet, hvor de opnår øget geografisk og samfundsmæssig viden om Tyskland. Herefter laves et lille tematisk forløb, "Grimms Manga", hvor vi på forskellig måde skal arbejde med Brdr. Grimms eventyr, som er en vigtig del af tysk kulturhistorie.

Tysk 7. klasse: I årets første tysksforløb "Grimms Manga" – skal vi bl.a. arbejde med eventyrets verden. Eventyr er en vigtig del af tysk kulturhistorie, og Brdr. Grimms eventyrsamlinger er udgivet på adskillige sprog og i varierede udgaver. Herunder "Grimms manga", som blev udgivet i Japan.

## Ældste 2, dvs. 8. og 9. klasse

**Dansk:** Danskforløbet på ældste 2 omhandler begrebet kulturarv. Det tager udgangspunkt i Manga-genren, og hvilken rolle den spiller i forhold til japansk kultur. Billedromanen "Tavs" er inspireret af Manga, foregår i Tokyo og behandler centrale eksistentielle temaer. Dernæst undersøges, hvad vores danske litterære arv bygger på. Et litteraturhistorisk indblik med kalkmalerier, der gengiver de tidlige bibeltekster, folkeviser og folkeeventyr, henover romantikken og kunsteventyr. Hvordan. H.C. Andersen har været med til at sætte Danmark på verdenskortet og er en vedvarende stor inspirationskilde i Asien. Den berømte japanske arkitektur Kengo Kuma har fra barndommen været inspireret af kunsteventyrene og har tegnet det imponerende H.C. Andersens Hus, som vi kan besøge omkring 2020. En kreds af multimodale tekster, der viser forbindelser og sammenhænge, hvordan kultur skaber kultur på tværs af generationer, grænser og verdensdele.

**Matematik:** I matematik på ældste 2 skal vi arbejde med andre talsystemer. Vi vil både orientere os geografisk og historisk. Derudover vil der på matematikfessor blive arbejdet med færdighedsregning og matematikfessors årsplan.

**Fysik:** I fysik på ældste skal vi arbejde med stråling og radioaktivitet udledt af atombomben, som Hiroshima blev angrebet med under anden verdens krig.

**Engelsk:** "A Japanese Warrior". Vi arbejder med de japanske krigeres historie, med udgangspunkt i værdierne: Ære, Lydighed og Mod. Der perspektiveres til MØ's sang "Kamikaze", hvor vi taler om og arbejder med kamikaze i nutiden. Dertil kommer arbejde med kernestof indenfor grammatik.

**Tysk:** I den tematiske vinkel "Comics und Superhelden" skal vi arbejde med indtryk og udtryk fra tegneseriernes og tegnefilmens verden. Vi skal lytte til autentisk tysk, læse tysk, formulere tysk mundtlig og skriftligt i arbejdet med små filmsekvenser, tekster, tegneserier, spil, og billeder. Samtidig skal vi arbejde med en grundlæggende opbygning af den tyske grammatik med afsæt i verbernes bøjning og kasus.



H.C. Andersens nye hus