

Andréa Räder

tecknare&författare&pedagog

andrea@andrea.nu

+46 760 821272

www.andrea.nu

SKRIV- OCH TECKNARVERSTAD PÅ TEMAT SAGOR

... är ett längre projekt och passar inom skapande skola. Det kan göras mer eller mindre omfattande och anpassas till olika nivåer och åldrar. Tyngdpunkten kan läggas på text eller bild – det är dina önskemål och förutsättningar som styr upplägget. Hur djupt vi hinner gå in på varje delmoment beror på antalet timmar som står till förfogande. Allra bäst blir det om ett projekt får genomsyra skoldagen, eller halva skoldagen, under en kortare tid – från några dagar upp till en vecka. Därefter är det skönt med de vanliga rutinerna igen. Men under igångsättningsfasen gäller: bättre kort och intensivt, istället för småduttande över längre tid. Här är det idéflödet som gäller och att samtidigt komma ner i en fas av djupare koncentration.

UR INNEHÅLLET

Uppvärmning

Vi gör korta övningar som luckrar upp fantasin och ger en gemensam idéereservoar att ösa ur.

Teoretiska genomgångar

Vad är en saga

Typiska sagoelement

Handling och utveckling

Storyboard

Gestaltning

Sagans byggstenar

Du får lära dig att hantera några grundläggande verktyg som hjälper dig att komma igång med din saga.

Jag kan komma som inspiratör och igångsättare, eller vara med en bit på vägen under några dagar upp till en vecka. Därefter kan klassen arbeta vidare och slutföra sina sagor på egen hand. Inför varje projekt är det viktigt att skolan och du som lärare funderar på vad du och klassen vill göra. Hur mycket tid ni vill lägga ner på projektet och vad de ekonomiska ramarna möjliggör. Utifrån detta gör jag sedan ett förslag som vi tittar på.

Här nedan kan du se exempel på ett bilderboksprojekt från hösten 2015 där jag träffade två klasser under en vecka (två timmar per klass och dag).

Välkommen att höra av dig!
Andréa Räder

FORNTIDSSAGOR

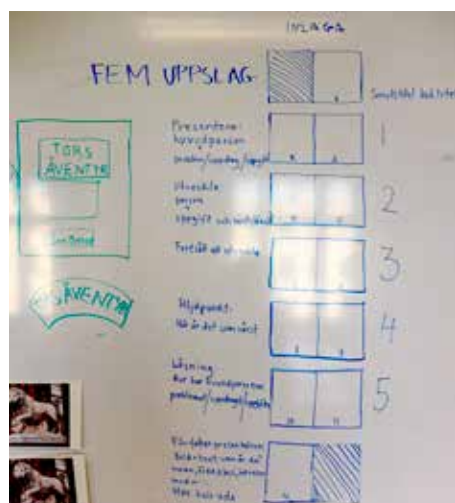
BILDERBOKSPROJEKT MED ÅK 3 PÅ VICTORIAASKOLAN I GÖTEBORG OKTOBER 2015

HANDLEDARE ANDRÉA RÄDER



Under en vecka i oktober fick alla barn i åk 3 prova på hur det är att arbeta som författare och illustratör. Eftersom klasserna hade läst om forntiden och nyligen besökt Ekehagens Forntidsby var sagotemat givet.

För att mjuka upp tecknarhanden och fantasin gjorde vi olika korta övningar. Till exempel ansikten i kollageteknik där man får tilldelad ögon, näsa, mun som någon annan har ritat.



Däremellan hade vi teoretiska genomgångar kring frågeställningar, termer och begrepp. Till exempel:

- * Hur planera en berättelse utifrån antalet sidor?
- * Vilken information till köparen ska finnas i boken?
- * Vad betyder copyright, smutstitel och inlaga?
- * Vad kan berättas i ord, vad i bild?
- * Vad är porträtt, halvfigur, extrem närbild?
- * Hur disponera text och bild?
- * Varför tänka i uppslag?

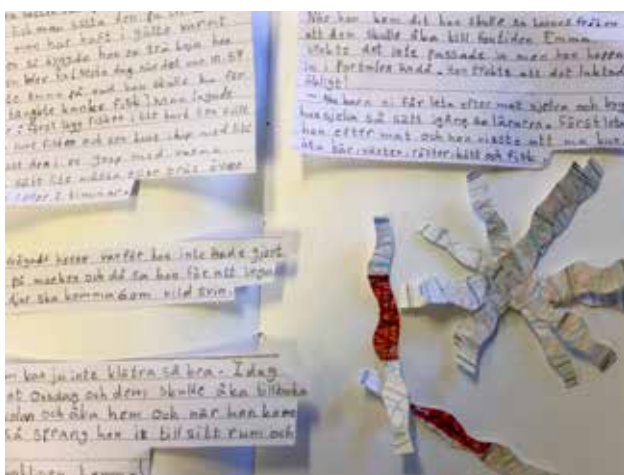
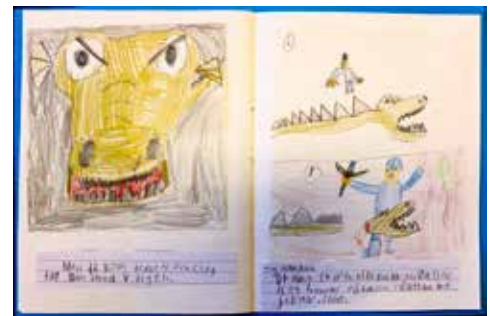
Jag visade även mina originalillustrationer till några böcker och berättade om arbetet från idé till bok.



Att sticka emellan med övningar gör att man inte fastnar och upptäcker bildens möjlighet att uttrycka känslor, men också det roliga med att växla perspektiv från helfigur till porträtt.



Ingen människa skapar ur ett vakuum, och inspirationsbilder är därför viktiga. Här har Albrecht Dürers noshörning fått nytt liv i en forntidssaga.



Allt eftersom materialet växte fram limmades text och bild in i de handsydda böckerna. Sluligen gick vi igenom något om typografi inför arbetet med omslaget.

Att skapa en bilderbok är ett komplext och processinriktat arbete där många bitar ska samverka. Man blir inte färdig på en vecka. Däremot är tiden tillräcklig för att klassen ska kunna slutföra arbetet på egen hand och under småstunder.

Vid pennan/Andréa Räder