

Eventyr

Hva er typiske trekk i eventyr?

- Skriv ned noen stikkord for deg selv
- Velg det beste og del med klassen



https://padlet.com/orianna_okun/eventyryrer

Sammenligning av eventyr

Finn to forskjeller og to likheter i eventyrene

Reve-enka

Det var ein gong ein rev og ei revefrue som budde langt inni skogen i revehuset. Dei var vennar og vel forlike og levde godt i hop som parfolk kan gjøre. Men så var det ein dag reven hadde vore i hønsehuset til bonden, og der åt han rubb og stubb, og det var for mykje for han. Så blei han sjuk og døydde. Alt det revemor sørgte og gret, så hjelpte det ikkje, han var daud og blei daud.

Men då han var kommen godt i jorda og gravløtet vel var over, så tok det til å komme friarar til enka. Om laurdagskvelden banka det tre slag i døra til revehuset. "Å gå ut, då Korse, og sjå kva det er", sa reve-enka. Ho hadde ei kjette til tenestejente, og ho heitte Korse. Då jenta kom ut, så stod det ein bjørn på gardspllassen.

"God kveld", heilst bjørnen.

"God kveld igjen", sa Korse.

"Er reve-enka heime i kveld?" spurde han.

"Ho sit inne", svarte jenta.

"Kva tar ho seg til i kveld, lær ho ille eller vel?" spurde bjørnen.

"Ho sørger over husbond daud, og græt nasen sår og raud – ho veit ikkje si arme råd", sa kjetta.

"Bed ho ut å gå, så skal ho få eit godt råd!" sa bjørnen.

Då kjetta kom inn, spurde matmora:

"Kven er det som tassar og bankar på så eg ikkje får kveldsro?"

"Det er ein friar", svarte kjetta. "Eg skulle bede deg gå ut for å få eit godt råd."

"Kva farge har kufta?" spurde revefrua.

"Ven, vakker brun", svarte jenta, "svær kar og kvast syn", sa ho.

"La han gå, la han gå!

Eg treng ikkje hans råd."

Korse gjekk bort og gløtta på døra og sa:

"Ho bed deg gå heim att.

Ho vil ikkje ha noko råd."

Ja, så var det ikkje anna å gjøre, barnsen måtte snu og fare sin veg dit han kom frå.

Neste laurdagskvelden banka det på att. Den gongen stod ein ulv utanfor.

"God kveld", sa ulven, "Er reve-enka heime?"

Jo, ho var då det.

"Kva gjer ho i kveld, lær ho ille eller vel?", spurde han.

"Å, ho veit ikkje si arme råd", svarte jenta, "ho græt nasen sår og raud, ho sørger over husbond daud."

"Bed ho gå ut, så skal ho få eit godt råd", sa ulven.

"Kva er det som flyg og bankar på så eg ikkje får kveldsro?" spurde reve-enka.

"Å, det er ein friar, veit eg", sa kjetta. "Eg skulle bede deg ut å gå, då skulle du få eit godt råd", sa ho.

Nei, først ville revefrua vite kva farge kufta hadde.

"Ven, vakker grå, lang kropp og lite på", svarte Korse.

"La han gå, la han gå, eg treng ikkje hans råd!" sa enka. Og då ulven fekk det bodet, måtte han gjere vendereis, han også.

Tredje laurdagskvelden gjekk det like eins. Det banka tre slag på døra, og kjetta gjekk ut og skulle sjå etter. Så var det ein hare.

"God kveld", sa han.

"God kveld igjen", svarte ho. "Er dét framandfolket ute og fer så seint på kvelden?" sa ho.

Ja, det var då det, og så spurde han også om reve-enka var heime og kva ho tok seg til.

"Ho græt nasen sår og raud, ho sørger over husbond daud", svarte jenta.

"Å, bed ho komme ut, så skal ho få eit godt råd", sa haren.

"Kven er det som trippar og bankar på så eg ikkje får kveldsro?" sa matmora til Korse.

"Det er nok ein friar det, mor!" svarte jenta.

Ja, så ville ho vite kva for farge kufta hadde denne gongen.

"Ven, vakker kvit, tett vadmal [1] og utan slit", sa kjetta.

Men det blei ikkje betre, det: "La han gå, la han gå, eg treng ikkje hans råd", svarte reve-enka.

Så var det den fjerde laurdagskvelden. Best det var, kom det tre slag i døra til revehuset att. "Gå ut og sjå kva som er på ferde du", sa enka til tenestejenta. Då kjetta kom ut, stod det ein rev på steinhella utanfor inngangsdøra.

"God kveld og takk for sist", sa reven.

"Sjølv takk for sist", svarte jenta.

"Er revefrua heime?" spurde han.

"Ja, ho sørger over husbond daud, og græt nasen sår og raud", sa jenta. Ho veit ikkje si arme råd, ho stakkar!"

"Berre bed ho komme ut, så skal ho få gode råd", sa reven.

Så gjekk Korse inn.

"Kva er det som svinsar og bankar på så eg ikkje får kveldsro?" spurde matmora.

"Å du veit det", sa kjetta, "det er ein friar, det. Eg skulle bede deg ut å gå, så skulle du få gode råd."

"Kva farge har kufta?" spurde reve-enka.

"Ven, vakker raud, – nett som hans, som er daud", svarte kjetta.

"Kjære, bed han komme inn.

Han har gode råd!"

sa enka.

"Rekk meg dei små sokkane mine

Med han vil eg gjerne gå

Rekk meg skorne mine

Med han vil eg gjerne rusle."

Han ville ho ha, og så blei det bedt lag og bryllaup hos reve-enka med det same. Og dersom han ikkje har vore i hønsegarden han også, så lever dei i revehuset den dag i dag.

Pannekaka

Det var ein gong ei kone som hadde sju svoltne ungar, og dei steikte ho pannekaker til. Det var råmjøls-kake [1]. Kaka låg i panna og este seg så tjukk og god, og ungane stod omkring, og gamlefar sat og såg på.

"Å, la meg få litt pannekake, mor, eg er så svolten", sa den eine ungen.

"Å kjære deg", sa den andre.

"Å kjære, vene deg", sa den tredje.

"Å kjære, vene, snille deg", sa den fjerde.

"Å kjære, venre, vene, snille deg", sa den femte.

"Å kjære, vakre, vene, gode, snille deg", sa den sjette.

"Å kjære, vakre, vene, gode, snille, søte deg", sa den sjunde, og så bad dei om pannekake alle saman, den eine vakrare enn den andre, for dei var så svoltne og snille.

"Ja, barna mine, vent no berre til ho vender seg", sa ho – til eg får vendt ho, skulle ho sagt – "så skal de få pannekake alle saman. Sjå berre kor tjukk og velnøgd ho ligg der."

Då pannekaka hørde dette, blei ho redd, og rett som det var, så vende ho seg av seg sjølv og ville ut av panna, men ho fall ned att på den andre sida. Då ho hadde steikt seg litt på den sida også så ho blei fastare, spratt ho ut på golvet og trilla av stad som eit hjul ut gjennom døra og bortetter vegen.

"Hei, då!" Kona etter det fortaste ho kunne, med panna i den eine handa og sleiva i den andre og barna etter ho igjen, og gamlefar hinkande etter til slutt.

"Hei, vil du vente! Knip ho, ta ho, hei då!" skreik dei i munnen på kvarandre og skulle ta ho på spranget og fange ho att. Men pannekaka trilla og trilla, og rett som det var, var ho så langt unna at dei ikkje kunne sjå ho, for pannekaka var flinkare til å kome seg fram enn alle dei som var til beins. Då ho hadde trilla ei stund, møtte ho ein mann.

"God dag, pannekake", sa mannen.

"Gud signe, mann brann", sa pannekaka.

"Kjære pannekaka, trill ikkje så fort, vent litt og la meg få ete deg", sa mannen.

"Når eg har gått frå kone krone, gamlefareni, sju skrikarungar, så kan eg vel gå frå deg, mann brann", sa pannekaka, og trilla og trilla til ho møtte ein høne.

"God dag, pannekake", sa høna.

"God dag, høne pøne", sa pannekaka.

"Kjære pannekake, trill ikkje så fort, vent litt og la meg få ete deg", sa høna.

"Når eg har gått frå kone krone, gamlefareni, sju skrikarungar og mann brann, så kan eg vel gå frå deg, høne pøne", sa pannekaka og trilla som eit hjul bortetter vegen. Så møtte ho ein hane.

"God dag, pannekake", sa hanen.

"God dag, hane pane", sa pannekaka.

"Kjære pannekake, trill ikkje så fort, vent litt og la meg få ete deg", sa hanen.

"Når eg har gått frå kone krone, gamlefareni, sju skrikarungar, frå mann brann, høne pøne og hane pane, så kan eg vel gå frå deg, hane pane", sa pannekaka, og la til å trille og trille det fortaste det orka. Då ho hadde trilla ei lang stund, møtte ho ei and.

"God dag, pannekake", sa anda.

"God dag, ande vande", sa pannekaka.

"Kjære pannekake, trill ikkje så fort, vent litt og la meg få ete deg", sa anda.

"Når eg har gått frå kone krone, gamlefareni, sju skrikarungar, frå mann brann, høne pøne og hane pane, så kan eg vel gå frå deg, ande vande", sa pannekaka, og tok til å trille og trille det fortaste det orka. Då ho hadde trilla ei lang, lang stund, møtte ho ei and.

"God dag, pannekake", sa gåsa.

"God dag, gåse våse", sa pannekaka.

"Kjære pannekake, trill ikkje så fort, vent litt og la meg få ete deg", sa gåsa.

"Når eg har gått frå kone krone, gamlefareni, sju skrikarungar, frå mann brann, høne pøne, hane pane og frå ande vande, så kan eg vel gå frå deg, gåse våse", sa pannekaka, og trilla av stad att.

Då ho hadde trilla ei lang, lang stund att, så møtte ho ein gasse.

"God dag, pannekake", sa gassen.

"God dag, gasse vasste", sa pannekaka.

"Kjære pannekake, trill ikkje så fort, vent litt og la meg få ete deg", sa gassen.

"Når eg har gått frå kone krone, gamlefareni, sju skrikarungar, frå mann brann, høne pøne, hane pane, ande vande og frå gåse våse, så kan eg vel gå frå deg, gasse vasste", sa pannekaka, og tok til å trille og trille, det fortaste det orka.

Då ho hadde trilla ei lang, lang stund, så møtte ho ein gris.

"God dag, pannekake", sa grisen.

TEIKNING AV OTTO SINDING

"Nøff-koff!" sa grisen.

"God dag, gylte grisesytle", sa pannekaka, og la til å trille og trille, det fortaste det orka.

"Nei, vent litt", sa grisen, "du treng ikkje til å bråfly slik, vi to kan då gå i mak og slå følge over skogen; det skal ikkje vere heilt trygt der", sa han. Det syntest pannekaka det kunne vere noko i, og så gjorde dei det. Men då dei hadde gått ei stund, kom dei til ein bekk. Grisen flaut på flesket, det var inga sak for han, men pannekaka kunne ikkje komme over.

"Set deg på trynet mitt", sa grisen, "så skal eg frakte deg over", sa han

Pannekaka gjorde det.

"Nøff-koff!" sa grisen og tok pannekaka i éin jafs. Og då pannekaka ikkje kom lenger, er ikkje regla lenger heller.

The screenshot shows a software interface for ClassLab, a digital classroom tool. On the left, there is a slide titled "Hva er likhetene i eventyrene" (What are the similarities in the stories). On the right, there is another slide titled "Hva er forskjellene i eventyrene" (What are the differences in the stories). At the top right of the interface, there is a header with the URL "classlab.com" and the number "9623 8404". Below the header, there is a "Ready to start" button. To the right of the button, there is a table with two columns: "ELEV" and "BIDRAG". Under "ELEV", there is a red icon with the number "0". Under "BIDRAG", there is a blue star icon with the number "1". At the bottom right of the interface, there is a "Remove All Students" button.

Lag et eventyr med illustrasjoner i
BookCreator hvor du bruker de typiske
trekkene vi nå har funnet frem til