

# Gys og gru



Navn: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

# Hvad er gys og gru?



Hvad kommer du til at tænke på, når du hører "Gys og gru"? Skriv det ud fra cirklen.



gys og gru

# Hvad er gys og gru?

Kig på billedet. Hvad kan du se på billedet, som gør det til et gys og gru billede? Snak med din makker og skriv på linjen.



---

---

---

---

# Læs og streg over

Læs teksten. Streg de ord over, som gør historien til en gys og gru historie.



Det var en kold og stormende aften, da fem børn besluttede at udforske det gamle og forladte hus, som lå på toppen af den store bakke i byen. Huset havde stået tomt i mange år, og rygterne gik på, at det var hjemsøgt.

Da de fem venner ankom til huset, åbnede de hoveddøren, som var gammel og fyldt med spindelvæv. De gik ind i huset og kunne straks mærke, hvordan temperaturen faldt, og luften blev fugtig og kold. Lyden fra deres knirkende skridt, fik dem til at holde godt fast i hinanden.

De fortsatte gennem det mørke hus, indtil de fandt en dør, som førte ned til kælderen. Døren knirkede, da den åbnede, og de begyndte at gå ned af trappen. Der var iskoldt nede i kælderen. De fandt en gammel, rusten låge, der førte ind til et hemmeligt rum. De rystede af frygt men ville se, hvad der gemte sig. Pludselig hørte de en svag og hæs stemme, der hviskede fra en mørk krog.



# Steder i gys og gru

Kig på billederne og svar på spørgsmålene.



et forladt hus



en øde skov



en kirkegård



et forladt hospital

a. Hvorfor bruges disse steder ofte i uhyggelige tekster og historier?

---

---

---

---

b. Hvorfor er steder som disse gode at bruge?

---

---

---

---

# Sproget i gys og gru

Denne tekst er skrevet med ord, så historien får en uhyggelig stemning. Skriv historien uden de uhyggelige ord eller med andre ord, så teksten går fra uhyggelig til ikke uhyggelig.

En dreng går en mørk og regnfuld aften hen til sin ven. Han drejer ned ad en mørk sti, hvor der ligger visne og blodrøde blade på vejen. For enden af stien opdager han pludseligt, at der står en mørk skikkelse. Skikkelsen nærmest svæver over jorden og kommer langsomt hen imod ham. Drengen har en lygte i hånden, som lyser svagt, men pludselig går den ud. Så mærker han en kold og fugtig luft lige ved siden af ham.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

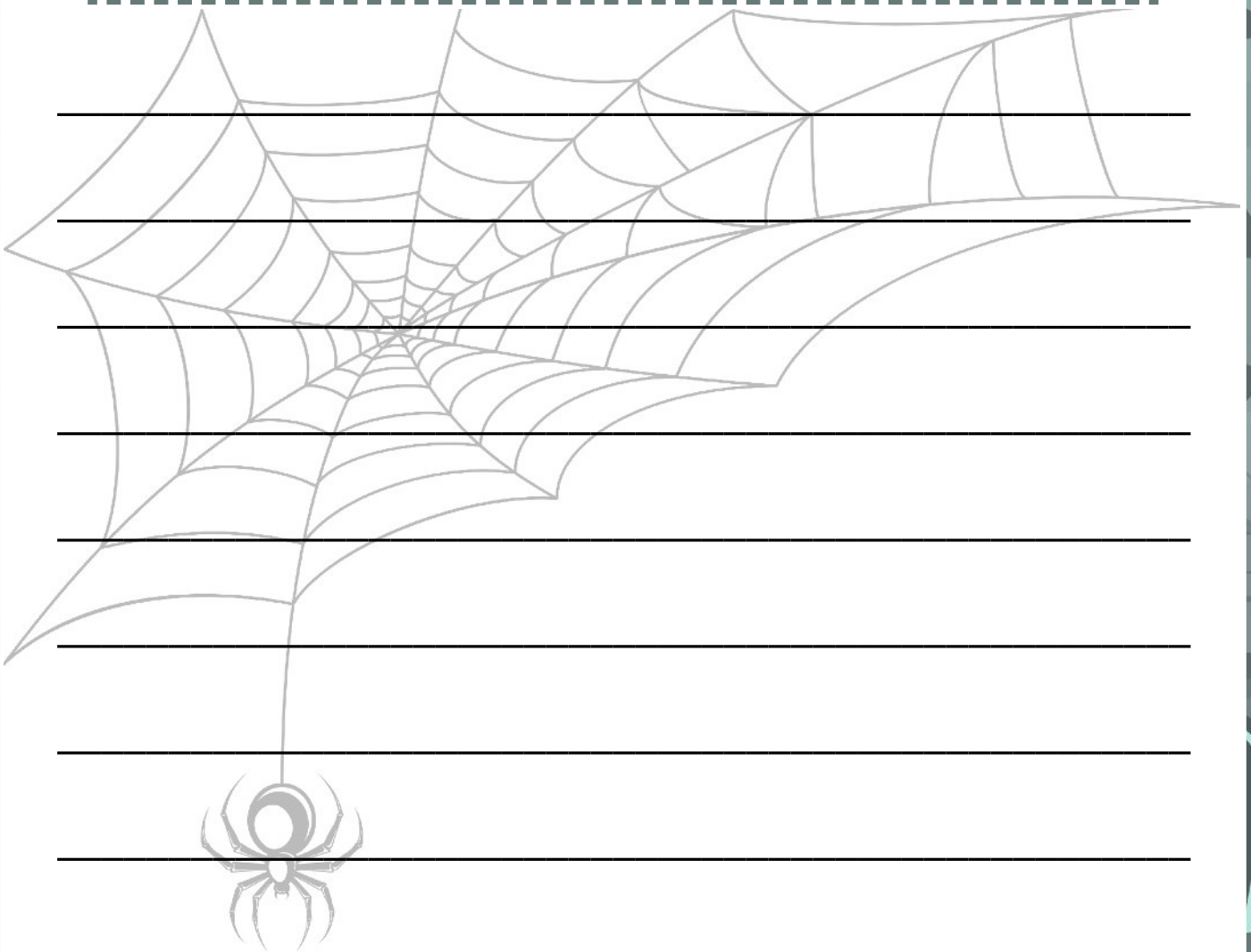
---

# Sproget i gys og gru

Nu skal du gøre det omvendte af ovenfor. Teksten nedenunder er uden brug af uhyggelige ord. Skriv den om, så den bliver uhyggelig.

Mie skal holde hyggeaften med sine venner. De skal spise popcorn og se film. Mie hører noget ude fra køkkenet. Hun går ud og kigger og ser en lille kat lege med en garnnøgle i hjørnet.

Mie går tilbage til stuen, da de er ved at se en film om superhelte og prinsesser. Da filmen er slut, går Mie ud for at lave nogle flere popcorn.



# Fjenden i gys og gru

I tekster og historier i denne genre er der ofte et element, som er ekstra uhyggeligt og skræmmende. Ofte er der noget, som udgør en trussel. Det er tit en form for overnaturligt væsen såsom en vampyr, et spøgelse eller et monster. Denne trussel udgør en fare overfor hovedpersonen, da hovedpersonen bliver forhindret af truslen eller har en frygt for den.

Forskellige væsner, som kan være en trussel.



zombie



heks



spøgelse



vampyr

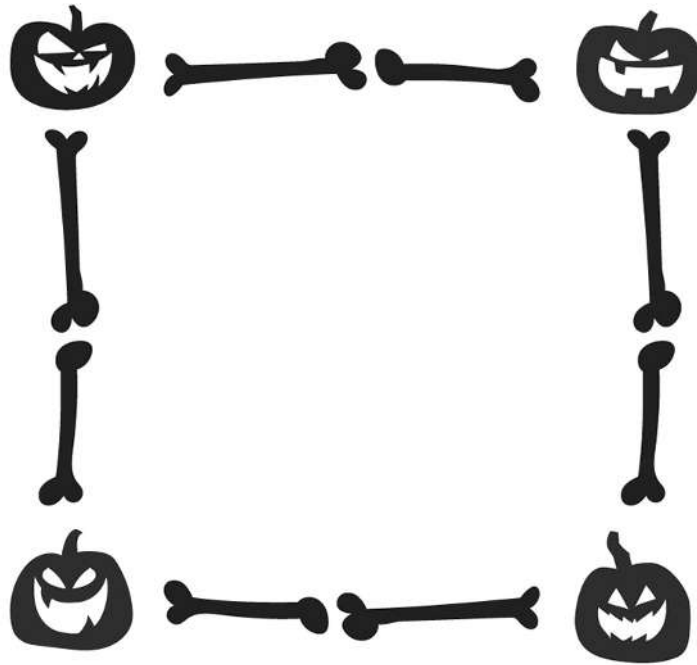


mumie

# Vælg en trussel

Vælg en af de overnaturlige væsner fra siden før.

Tegn den i rammen og skriv ti tillægsord, som beskriver den.



Skriv fire af tillægsordene ind på de tomme linjer, så de passer ind i teksten.

Det \_\_\_\_\_ og \_\_\_\_\_ væsen var så

\_\_\_\_\_, at det gjorde alle byens mange borgere

\_\_\_\_\_, så de kunne ikke længere lide at gå udenfor.

# Hovedpersonen

En hovedperson i en gyser er ofte den person, som står over for den hyggelige trussel eller fjenden i historien. Hovedpersonen kan f.eks. skulle løse et mysterie om det overnaturlige eller konfrontere det. Nogle gange kan hovedpersonen også "bare" være vidne til uhyggelige oplevelser.

Ofte er hovedet personen en person, der er lidt udsat fx. et barn, en gammel eller nogle der er faret vild. På den måde kan du som læser, blive mere nervøs på hovedpersonens vejne, hvilket øger spændingen i historien.

Forskellige personer som kan være hovedpersoner.



lille sød pige



en dreng  
der er alene



gammel dame



børn, der er  
faret vild.

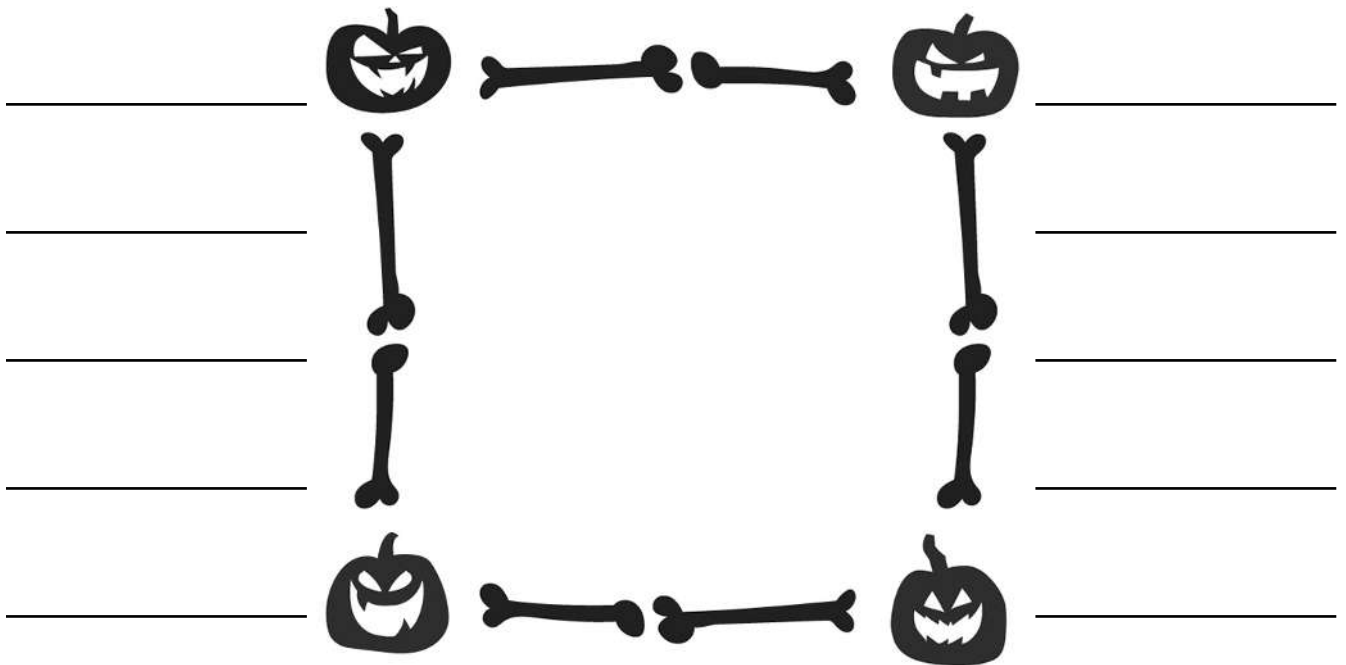


en flok venner alene  
på skolen i weekenden

# Vælg en hovedperson

Vælg en af hovedpersonerne fra siden før.

Tegn den i rammen og skriv ti tillægsord, som beskriver den.



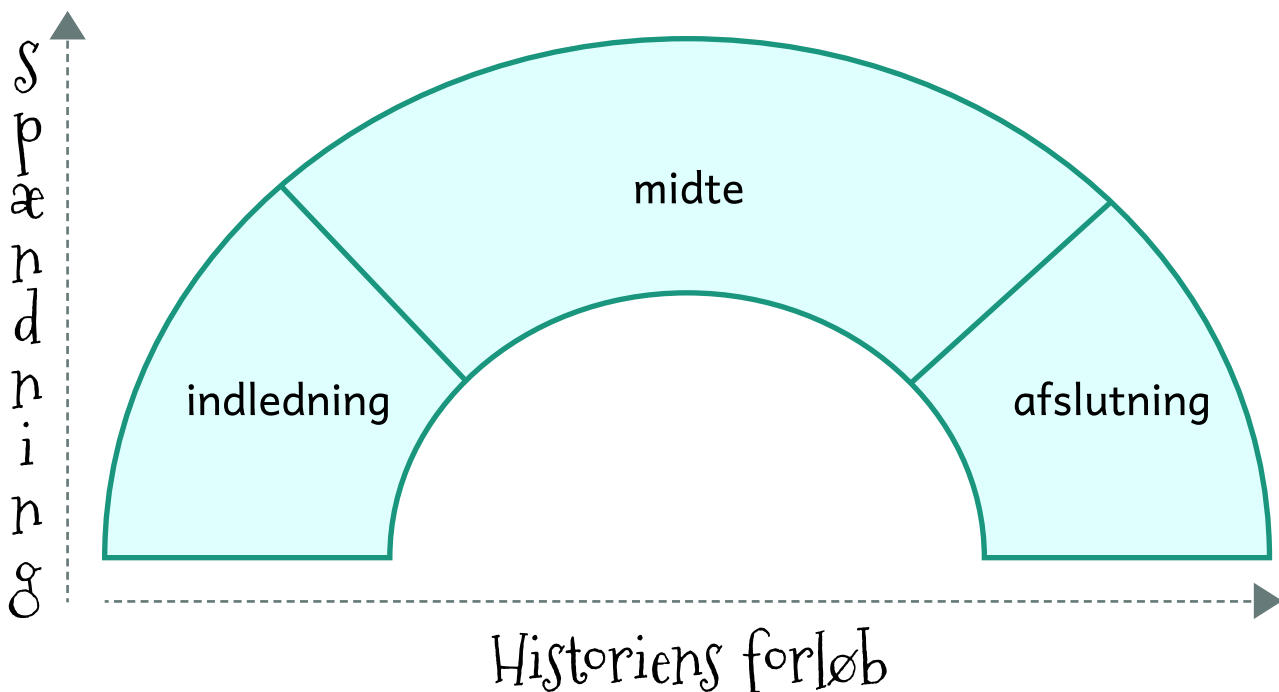
Skriv fire af tillægsordene ind på de tomme linjer, så de passer ind i teksten.

På vej op mod huset begyndte personen at blive \_\_\_\_\_ og  
\_\_\_\_\_. Kuldegysninger løb ned ad ryggen og hjertet bankede  
hurtigere og hurtigere. Personen følte sig \_\_\_\_\_ og  
\_\_\_\_\_.

# En gysers opbygning

Når du skal skrive en historie, er det en god ide, at have gjort dig nogle tanker om, hvordan den skal bygges op. Ofte starter man med en indledning til historien, hvor hovedpersoner og miljøet bliver præsenteret. Igennem historien stiger spændingen løbende og til sidst kommer der en enten en god eller en dårlig slutning.

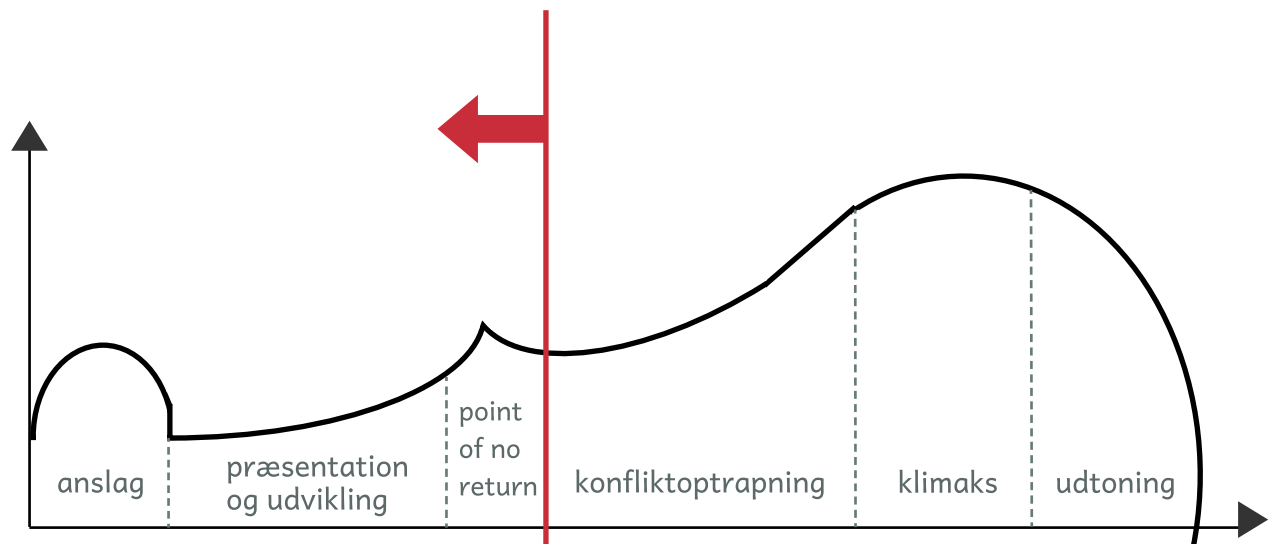
Her kan du se en forsimplet model af, hvordan historie kan bygges op.



Nu har du fået forklaret en simpel måde på, hvordan du kan bygge din historie op. På næste side kan du læse om berettermodellen, som er en mere detaljeret model, der viser de forskellige faser, man kan opbygge en historie ud fra.

# Berettermodellen

Anslag, præsentation og udvikling, og point of no return



## Anslag

Et anslag i historien er starten af historien og der, hvor man forsøger at fange læserens interesse. Man ønsker at pirre læserens nysgerrighed, så de får lyst til at læse videre.

**Eksempel:** *Emil havde lige slukket lyset og puttet sig under dynen. Pludselig hørte han uhyggelige lyde fra skoven bag huset.*

## Præsentation og udvikling

Her præsenteres de vigtigste personer, miljø og handlingen. Der vil ske oftest være en konflikt for de vigtigste personer, hvor den bliver præsenteret og uddybet her.

**Eksempel:** *Emil boede i en gammel hytte sammen med sin mor og far. Han elskede at udforske skoven, men han var altid bange for at gå derude om natten. Han spurgte sine forældre til de mærkelige lyde, men de sagde, at det bare var dyrene.*

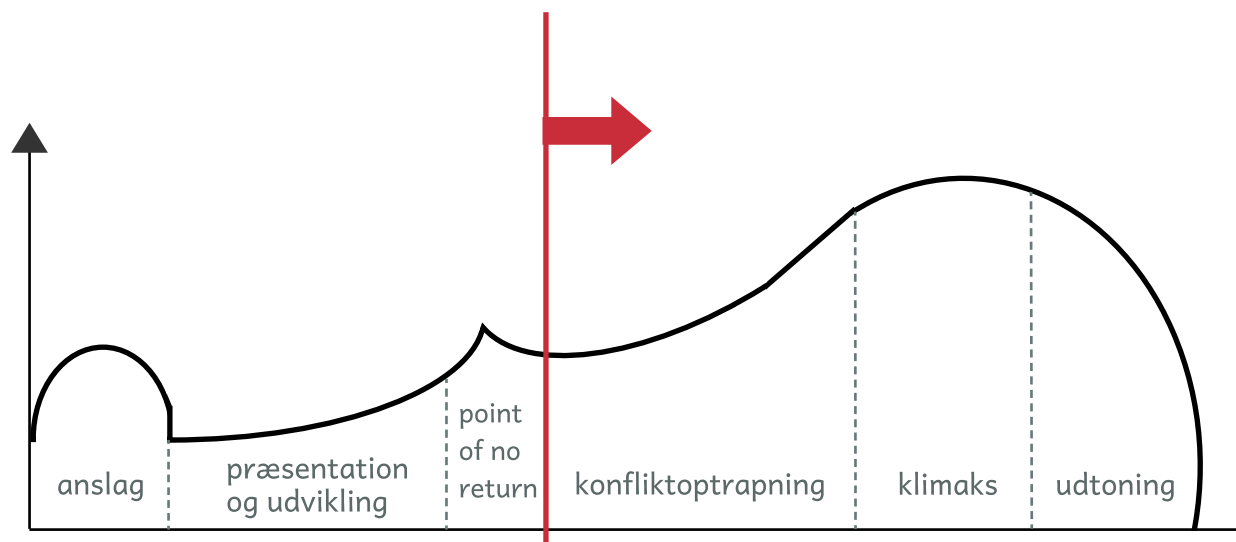
## Point of no return

Point of no return er der, hvor der sker noget, som får betydning for resten af historien. Der sker noget for hovedpersonen, som får konsekvenser, og som skal løses eller konfronteres.

**Eksempel:** *En nat vågnede Emil, fordi der igen kom lyde fra skoven. Det lød nærmest som en hvisken. Nu kunne han ikke længere modstå sin nysgerrighed. Han listede ud af sengen, og gik alene over marken mod den mørke skov.*

# Berettermodellen

Konfliktoptræning, klimaks og udtoning



## Konflikt-optræning

Konflikten udvikles og spændingen stiger hos læseren. I denne del skal der snart findes en løsning på konflikten. Hovedpersonen bliver mere og mere presset, og læseren bliver mere og mere spændt og nervøs på hovedpersonens vejne.

**Eksempel:** *Emil gik dybere og dybere ind i skoven. Træerne kastede uhyggelige skygger. Pludselig hørte han fodtrin bag sig. Han vendte sig om, men der var ingen. Lydene kom tættere og tættere.*

## Klimaks

Konflikten er så stor, som den kan være. I klimaks findes der en løsning på konflikten - uanset om den er god eller dårlig. Læseren finder ud, hvem der er "vinderen", og hvem der er "taberen i historien.

**Eksempel:** *Pludselig trådte en skikkelse frem fra mørket. Emil vidste ikke, hvilket væsen det var. Væsnet spurgte med en mørk stemme: "Hvorfor er du her, Emil?". Emil svarede med rystende stemme: "Jeg vil vide, hvor lydene om natten kommer fra". Væsnet sagde højt: "Forsvind, Emil". Emil rejste sig hurtigt op og løb tilbage til huset..*

## Udtoning

Læseren har fundet ud af, hvem der har vundet og konflikten løses nu helt færdig. Historien fortælles færdig, og konflikten er løst.

**Eksempel:** *Emil løb ind af døren, låste den efter sig og løb op på sit værelse. Han tænkte, at hans forældre havde ret, når de sagde, at skoven var et farligt sted om natten. Han lærte, at nogle hemmeligheder har bedst af at forblive skjult. Han gik aldrig ind i skoven igen!*

# Opbygning



Denne historien er opbygget efter berettermodelles faser. På denne og næste side står der seks mindre tekststykker. Hver tekststykke er bygget op efter en af de seks faser i berettermodellen. Klip tekststykkerne ud, og se om du kan finde ud af hvilket tekststykke, der passer til hvilken fase. Til sidst bør du have en sammenhængende historie, som er bygget op efter berettermodellens seks faser.



Da Ella kom hen til vinduet, så hun en skikkelse med glødende øjne og lange spidste fingre. Skikkelsen kravlede langsom forbi hendes vindue. Hendes hjerte bankede af frygt, men hun vidste, at hun var nødt til at finde ud af, hvad det var. Hun åbnede vinduet og råbte: "Hvem er du?".



En mørk og stormfuld nat blev Ella vækket af en uhyggelig lyd uden for hendes vindue. Hun boede alene med sin kat i et gammelt hus tæt på skoven. Det lød som om noget raslede ved hendes vindue. Ella var bange, men besluttede sig for at undersøge det alligevel.



Ella kunne høre grenene knække under hendes fødder. Pludselig stoppede skikkelsen op, åbnede sin mund og viste sine skarpe tænder. Det var en vampyr! Ella blev nødt til at tænke hurtigt. Hun skyndte sig at række ud efter en stor gren, og så slog så hårdt hun kunne. Vampyren skreg i smerte og forsvandt ind i skoven.



# Opbygning

Klip tekststykkerne og faserne ud, sæt dem i rigtig rækkefølge og find ud af hvilke tekststykker der passer til hvilke faser.



anslag

præsentation og udvikling

point of no  
return



konfliktoptrapping

klimaks

udtoning



Ella løb tilbage mod sit hus og trådte ind af hoveddøren. Hun skyndte sig rundt for at tjekke, om alle vinduer og døre var lukket og låst. Nu kunne hun ånde lettet op, og hun følte sig ret modig og sej over at have besejret vampyren.



Ella var en ældre dame på 75 år, der boede sammen med sin kat, Sigga. Sigga var en sød og lysebrun kat. Ella var en nysgerrig dame, og hun kunne ikke lade være med at undersøge den mystiske lyd, som hun havde hørt ved vinduet.



Skikkelsen kiggede direkte ind i Ellas øjne. "Du skal følge mig" sagde den med en dyb og hæs stemme. Ella var bange, men hun turde ikke gøre andet, end at kravle ud af vinduet og følge efter skikkelsen ind i den mørke skov.



# Konflikt



Skriv, ud fra cirklen i midten, hvilke **konflikter**, der kan være i en gys og gru historie.

A small illustration of a red mummy character, wrapped in white bandages, with a simple face and a small tuft of hair. It is standing on two legs and has its arms slightly out.

konflikt

Det store problem eller  
udfordringen for hovedpersonen.

# Sproget i en gyserhistorie

Skriv fem navneord, udsagnsord og tillægsord i den uhyggelige kasse, som kan bruges i en gyserhistorie.



# Klimaks



Læs sætningerne. Sæt kryds ved de sætninger, som kunne stå i berettermodellens fasen "klimaks".

Jonas er 12 år gammel og bor sammen med sin familie i et lille træhus. Han har tre bedstevenner, som han bruger meget tid sammen med. De leger tit ude i skoven.

Cecilie var helt i chok over, hvad der lige var sket. Hun var helt våd af sved, fordi hun havde været så bange. Hun skyndte sig hjem til sin forældre.

Da Marie langsomt åbnede døren ind til det gamle forladte hus, hørte hun en lyd fra mørket, som hun kunne genkende fra tidligere. Hun skyndte sig at gribe fat i en lygte, for hun vidste, at monsteret ikke kunne tåle lys.

Pludselig fløj alle vinduerne op af sig selv, lyset gik ud, og i mørket mærkede han noget koldt og klamt gribe fat i sin arm. Hurtig vred han sin arm fri og løb tilbage efter det gift, som han vidste, ville virke.

# Overnaturlige ting

Skriv fire overnaturlige ting, som kan være med i en gyserhistorie.

---

---

---

---

Skriv en sætning med hver overnaturlig ting.

1

---

---

2

---

---

3

---

---

4

---

---

# Lyde i gys og gru

Sæt ring om de lyde, man kan bruge i en gyserhistorie.

KNIRKEN SKRIDT LATTER FUGLEKVIDDER  
HJERTESLAG HVISKEN  
TORDENBRAG FNISEN BØLGESLAG SNORKEN  
BILHORN POPMUSIK FODTRIN

Skriv tre uhyggelige sætninger.  
Brug så mange af ordene som muligt.

1

---

2

---

3

---



# Få idéer til din historie

Nu skal du til at skrive din egen gys og gru historie.  
Først skal du udfylde kasserne nedenfor og få ideer til,  
hvordan din historie skal være.

Tegn og skriv, hvilke personer / væsner, der skal være med i din historie.

Tegn og skriv, hvor din historie skal foregå.

Hvad skal der ske i din historie? Skriv det med to sætninger.