



Greiningarfrymil: Fólka- og listævintýr

*Vit hoyra um Øskudólg, dreingin tann,
ið kongsdóttur fekk sær til brúður,
um Krákudóttir, ið fekk ein mann,
ið var sær ein kongssonur príður.*

Vit kenna øll sangin um kavafonnina, sum liggur tindum á, ið Símun av Skarði yrkti á sinni, og í hesum ørindinum verða ævintýrini nevnd. Men eitt er at hoyra og uppliva ævintýr, tá ið man er lítil; eitt annað er at kava djúpari niður í tey og greina innihaldið við einum meiri vaksnum eyga. Mangan kemur ein heilt annar – duldur – heimur til sjóndar ...

Áðrenn, vit koma har til, skulu vit gera greitt, at vit nú á døgum fyrst og fremst rokna við tveimum høvuðs ævintýr-sløgum: **Fólkaævintýrum** og **Listævintýrum**, men hvør er munurin á teimum?

Skilmarkan – Hvør er munurin á Fólkaævintýrinum og Listævintýrinum?

	Fólkaævintýr	Listævintýr
Upprunin - týðningarmesti munurin á teimum báðum ævintýrsløgunum	Munnligar frásagnir, ið eru fortaldar í fleiri hundrað ár, áðrenn tær eru skrivaðar niður. Farið varð undir at skriva hesi fólkaævintýr niður síðst í 17ndu øld ... Í Føroyum vóru ævintýrini ikki skrivað niður fyrr enn í 19ndu øld (t.e. 1800-talinum)	Høvundurin er kendur. Tað kemur mangan fyri, at høvundurin brúkar eitt fólkaævintýr sum grundarlag undir sinari frásøgn; men eisini kann talan verða um heilt upprunaligar søgur.
Bygnaðurin	Hendingarnar eru greitt skipaðar í tíðarrøð.	Her kann verða lopið í tíð (t.d. við afturíiti), og tað kunnu vera fleiri hendingar í gongd í senn.
Frásagnarsniðið	Ein gerð førir beinleiðis til ta næstu gerðina.	Handlingin verður lýst við ætlanum og kenslum.
Persónarnir	Persónarnir eru flatir og mangan byttir í góðar og óndar. (Flatir – eingi, ella bert fá orð verða brúkt at lýsa persónin.)	Persónarnir eru rundir. Teir hava kenslur og eru serstakir. (Rundir – nógv orð verða brúkt at lýsa persónin, t.d. lýsingarorð)
Málið	Málið er mangan frymlakent og endurtøkurnar eru mangar. Orðingarnar eru mangan eitt sindur harðligar. Ævintýrsnið og orðingar: Einaferð var tað síðani livdu tey væl alla ævi sína. ... og so vórðu báðar brendar á báli. Tøl verða ofta brúkt. 3 synir ... 3 hendingar ... 7 vetrar ...	Frymlamál verður lítið brúkt. Høvundurin hevur sítt egna málbrúk. Orðingarnar eru meiri varnar enn í fólkaævintýrum. Ævintýrsnið og orðingar: Einaferð var tað síðani livdu tey væl alla ævi sína. ... og tær máttu báðar flyta burtur í annað land. Tøl verða ofta brúkt. 3 synir ... 3 hendingar ... 7 vetrar ...

Hentir spurningar at seta sær í samband við greiningina.

1. Hvussu er hetta ævintýrið í mun til skilmarkanina?
2. Hvussu eitur ævintýrið?
3. Hvør hevur skrivað?
4. Fortel í stuttum, hvat ævintýrið handlar um.
5. Hvørji ævintýrsnið og orðingar koma fyrri?
6. Hvussu eru persónslýsingarnar? Eru persónarnir rundir ella flatir? Høvuðs- og eykapersónar? Statistar?
7. Umhvørvislýsingar? Bústaður? Fólki? Samfelag?
8. Moralar? Hvat kunnu vit læra av ævintýrinum?
9. Eru fantasiverur til staðar? Trøll? Heksir? Drekar?
10. Á hvørjum økjum líkist ævintýrið veruleikanum?
11. Stað? Hvar gongur søgan fyrri seg?
12. Mótsetningar? T.d. góð/ónd ... rík/fátøk ...
13. Hvørjar kenslur koma fyrri í ævintýrinum?
14. Hvat kunnu VIT brúka ævintýrið til?
15. Frásagnarsjónarhorn? Veit forteljarin alt, sum kemur at henda, áðrenn tað hendir?
16. Høvuðsevni? Hvat er tað týðningarmesta, sum ævintýrið sný seg um?
17. Undirevnir? Hvat snýr tað seg eisini um?
18. Kann tað brúkast bæði av børnum og vaksnum? (Grundgev fyrri svarinum)
19. Endamál? Hvør er boðskapurin hjá høvundinum? Hvørjir persónar umboða positiv virði? Negativ virði?
20. Tulating / frásjónargerð? Hugtøk? Hvørjar tankar fært tú av ævintýrinum? Hevur tú lisið, sæð ella hoyrt um evnið áður? Hvat meinar tú um evnið?
21. Eru myndir gjørdar til tekstin? Fortel um tær!
22. Aktant-modellið.

Gevari	Objekt/Mál	Móttakari
Tann persónurin, sum bjóðar fram eina virðisløn (Prinsessuna, hált kongaríki, gull/silvur)	Er virðislønin. (Prinsessan, hált kongaríki, gull/silvur)	Er aloftast høvuðspersónurin í ævintýrinum. Er tann, sum fær virðislønina. (Prinsurin, drongurin)
Hjálpari	Subjekt	Mótstandari
Teir persónarnir/verurnar/tingini, sum høvuðspersónurin hittir á leiðini, ið vilja hjálpa til at fáa loyst avbjóðingarnar.	Er tann persónurin (høvuðspersónurin?) sum í ævintýrinum má klára ymsu avbjóðingarnar	Teir persónarnir/verurnar/tingini, sum høvuðspersónurin stríðist við fyrri at rækka málinum og vinna virðislønina.

Set persónarnar/detaljurnar inn í talvuna! Um **Subjekt** og **Móttakari** eru sami persónur, so endar ævintýrið lukkligt.