



Mysteriet i trykkeriet

Lærervejledning

Eleverne skal undersøge grafikerens arbejde med bogstaver, tekst, typografi og visuel kommunikation. Med udgangspunkt i et fiktivt gerningssted i et trykkeri skal eleverne finde grafiske spor og typografiske fejl. Opgaven kobler historien om tryk og sættekasser med nutidens digitale tekstproduktion og giver eleverne erfaring med, hvordan små grafiske valg kan ændre betydning, læsbarhed og udtryk.

Materialer

- Et billede af et trykkeri-gerningssted med typografiske fejl
- Papir, blyant og farver
- Evt. computer eller tablet til digital produktion
- Eksempler på forskellige skrifttyper, skilte, labels eller små tekstudsnit



Peter Holst Henckel: Uden titel
1990, Vejle Kunstmuseum

Forberedelse

- Vis det fælles billede af et trykkeri, hvor der er indsat tydelige typografiske fejl.
- Vælg, om eleverne skal løse opgaven analogt, digitalt eller som en kombination.
- Overvej, om eleverne skal arbejde alene, parvis eller i små grupper.

Fremgangsmåde

1. **Introduktion:** Fortæl eleverne, at de skal opklare et mysterium i et trykkeri, hvor bogstaver og tekster er gået galt.
2. **Fælles undersøgelse:** Vis billedet af gerningsstedet, og lad eleverne finde fejl som spejlvendte bogstaver, manglende bogstaver, gentagelser, forkert størrelse eller skrifttype.
3. **Faglig samtale:** Tal om forskellen på sættekasse, tryk og digital tekst. Hvad krævede håndarbejde før, og hvad kan computerprogrammer gøre i dag?
4. **Egen produktion:** Eleverne tegner eller laver digitalt deres eget trykkeri-gerningssted med mindst fem typografiske fejl.
5. **Deling og opsamling:** Eleverne bytter opgaver og forsøger at finde hinandens grafiske spor.

Samtalespørgsmål

- Hvad sker der med en tekst, når et bogstav vender forkert?
- Hvornår bliver en fejl sjov, og hvornår ødelægger den budskabet?
- Hvad kan hånden, som computeren ikke kan?
- Hvad kan computeren, som sættekassen ikke kan?
- Hvor møder I typografi og grafisk design i hverdagen?

Opgave 1

Mysteriet i trykkeriet

Der er sket noget mærkeligt i trykkeriet. Skilte, flasker, bøtter, plakater og tekster ser ikke længere rigtige ud. Find de grafiske spor, og brug dem bagefter som inspiration til dit eget trykkeri-mysterium.

Du skal bruge

- Billede af et trykkeri-gerningssted
- Blyant, papir og farver
- Evt. computer, tablet eller tegneprogram
- Eksempler på bogstaver, skilte, labels og skrifttyper

Find de grafiske spor

Kig på billedet. Der er flere fejl gemt i trykkeriet. Nogle fejl handler om bogstaver, andre handler om skrifttyper, størrelse, placering eller rækkefølge.



Tip: Start med at kigge på de store skilte. Kig derefter på labels, plakater og små tekster. Du behøver ikke finde alle fejl.

Sådan gør du

1. Kig grundigt på billedet af trykkeriet.
2. Find mindst fire grafiske spor.

3. Sæt kryds i tabellen, og skriv hvor du fandt hvert spor.
4. Vælg tre spor, og forklar hvorfor de påvirker teksten.
5. Lav dit eget trykkeri-gerningssted med mindst fem typografiske fejl.
6. Byt med en klassekammerat, og se om I kan finde hinandens spor.

Spor du skal lede efter	Fundet?	Hvor på billedet?
Et bogstav vender forkert	☐	
Et bogstav mangler	☐	
Et bogstav er gentaget	☐	
Et bogstav er meget større end de andre	☐	
Skrifttypen passer ikke sammen med resten	☐	
Ordene eller bogstaverne står mærkeligt	☐	

Vælg tre af sporene, og forklar kort, hvorfor de gør teksten sværere, sjovere eller mere forvirrende at læse.

Fejl	Hvorfor virker den som et grafisk spor?
1.	
2.	
3.	

Opgave 2

Lav nu dit eget trykkeri-mysterium. Du skal finde på et sted i trykkeriet, hvor der er sket en fejl, og lave mindst fem grafiske spor, som en anden elev kan undersøge.

1. Vælg, om dit mysterium skal foregå ved en plakat, en bogside, en skiltemaskine, en printer eller noget andet i trykkeriet.
2. Tegn eller lav dit gerningssted digitalt.
3. Indsæt mindst fem typografiske fejl, fx et spejlvendt bogstav, en forkert skrifttype, et manglende bogstav, gentagelser eller tekst, der står skævt.
4. Lav en lille facitliste til dig selv, så du ved, hvor alle sporene er.
5. Byt med en klassekammerat, og lad dem finde sporene i dit mysterium.