BOG BOX

Eventyr

Hvad er det og hvad kan det?

Styrk læselysten for SFO- eller skoleelever i 0.-3. klasse med en BogBox med bøger, legetøj og aktiviteter. BogBoxen består af materialer inden for temaet "Eventyr" samt denne vejledning.

Konceptet er, at børnene først læser eller får læst en bog højt inden for temaet, og så leger eller laver I aktiviteterne. På den måde er bøgerne fundamentet for det, der kommer til at ske.

Materialerne i boxen kan bruges til specifikke aktiviteter, men også frit efter børnenes eller jeres fantasi. Se, hvad der sker!

BIBLIOTEKERNES LÆSESPOR

Materialer i boxen

BØGER

- Andersen, H. C.; Russell Punter: Flachs - Læs selv: Fyrtøjet
- Andersen, H. C.: Kejserens Nye Klæder
- Andersen, H. C.: Den lille havfrue
- Bie, Mie Møller: Fantasyvenner
- Biro, Val: 1001 nats eventyr
- Brocklehurst, Ruth: Grimms illustrerede eventyr
- Brødrene Grimm: Flachs - Første læsning: Den lille Rødhætte
- Cera, Joaquín: Flunkerne i H. C. Andersens univers
- Davidson, Susanna: Flachs - Første læsning: Jens og bønnestagen
- Daynes, Katie: Flachs - Første læsning: Tommeliden
- Daynes, Katie: Flachs - Læs selv: Pinocchio
- Dickins, Rosie: Flachs - Første læsning: Nattergalen
- Gotthardt, Peter: 5 minutters eventyr
- Hohle Hansen, Henrik: Drabelige drager og pirrelige prinsesser
- Hohle Hansen, Henrik: Hæslige hekse og kiksede koste
- Jones, Rob Lloyd: Flachs - Læs selv: Robin Hoods eventyr
- Kappel Jensen, Gry: ABC-lydret: Ib og en mø
- Kelly, Mary: Flachs - Første læsning: Snehvide og de syv dværge
- Madsen, Peter: Eventyrbogen: 25 klassiske folkeeventyr
- Møller, Lise Marie Hedemann: Jeg læser: Riddere
- Nørby Kristiansen, Karen: H.C. Andersens eventyr i perler
- Punter, Russell: Flachs - Første læsning: Guldlok og de tre bjørne
- Punter, Russell: Flachs - Første læsning: Tin-soldaten
- Quist-Møller, Flemming: Kong Gulerod og Tudeprinsen
- Ramis, Juan Carlos; Joaquin Cera: Flunkerne: Flunkerne i H.C. Andersens univers
- Ray, Mathilde: Det er mig, der er helten
- Rørvik, Bjørn F.: De tre Bukke Bruse i Badeland
- Willis, Jeanne:#Guldlok

Forslag til lyd- og e-bøger inden for temaet på eReolenGO!

- Andersen, H. C: Hvad fatter gør, det er altid det rigtige
- Bach, Christian: Aladdin
- Davidson, Susanna: Askepot
- Davidson, Susanna: Flachs - Første læsning: Haren og skildpadden
- Davidson, Susanna: Flachs - Første læsning: Stadsmusikanterne fra Bremen

Kontakt dit lokale bibliotek, hvis du ønsker at reservere flere bøger. Et par forslag er:

- Andersen, H. C.: Børnenes H. C. Andersen
- Andersen, H. C.: Læs højt for de små: H.C. Andersen - Klassiske eventyr
- Kidde, Rune T.: Søde Sally Sukkertop og andre ækle eventyr I-X
- Macdonald, Fiona: Den utrolige historie om riddere
- Oldham, Matthew: Flachs - Første læsning: Prinsessen på ærten

Legetøj

- Håndukker
- Fingerdukker
- Papir kroner
- Heksehatte
- Troldmandsstave
- Troldeparykker
- Trylledrikke (små flasker) x 12
- Skattekiste
- Musen Frederik (lille bamse)
- Trolddomsspejl + staffeli
- Træpuslespil og bordteater – De tre bukke bruse
- Fairy Tales brætspil
- Princess brætspil
- Den lille rødhætte brætspil

Jagten på trylledrikken - aktivitet

HVAD SKAL I LAVE?

Denne aktivitet går ud på at sende børnene ud på en skattejagt for at finde trylledrik til kongen og dronningen, så forhekselsen, der hviler over dem, bliver hævet, og de igen kan overtage magten over deres land, som er blevet stjålet af dragen, der hedder Ild.

Man kan evt. strække skattejagten over flere dage.

SÅDAN GØR I

1. Fortæl børnene historien:
   I det lille kongerige, "Hvor Regnbuen Ender", som ligger langt langt borte, er den gode Kong Gyldennæse, og hans dronning - Dronning Fehår, blevet forhekset af den onde drage, Ild. Ild forheksede dem med en trylleformular, så nu er det Ild, der bestemmer over hele kongeriget og alle de fine skatte. Indgangen til Ilds ny erobrede rige, "Hvor Regnbuen Ender", bevogtes af dragen, Ild, og rundt omkring i riget har Ild indsat trolde og hekse (voksne udklædt som trolde og hekse) der skal sørge for at rigets folk følger Ilds ordrer.
   Lige inden kongen og dronningen blev forheksede, nåede de at råbe på hjælp. Den lille mus, Frederik, hørte deres råb og sendte efterfølgende en besked ud til alle verdens lande, så hjælpen kan komme Kong Gyldennæse og Dronning Fehår til undsætning og redde kongeriget: "Hvor Regnbuen Ender", før det er for sent. I, prinser, prinsesser og riddere (udklædte børn) skal nu hjælpe musen Frederik med at indsamle trylledrik, som vil ophæve Ilds trylleformular. Kongen og dronningen skal ikke kun have en flaske trylledrik for at blive sig selv, de skal have X antal (antallet af hold, der er med i rollespillet – (max 12). For at få fat på den sjældne trylledrik, skal I bestå nogle prøver. Når I har bestået alle prøverne, har I vundet jeres trylledrik. Den skal I aflevere i Frederiks kiste, uden at Ild finder ud af det. Trylledrikken giver musen Frederik til Kong Gyldennæse og Dronning Fehår, så forhekselsen kan blive ophævet, og de igen kan blive dem selv og regere over landet, "Hvor Regnbuen Ender".
2. Nu er det blevet tid til at dele børnene op i hold – evt. med en voksen på hvert hold – og sende dem ud til de forskellige poster. Del dem op i det antal hold, I synes er passende.
   Send de forskellige hold ud med 5-10 minutters mellemrum.
3. Alt efter hvordan man klarer første dyst mod dragen, går man enten fri, eller også bliver man såret og skal gå som en såret til resten af prøvelserne. Efter hver bestået prøve bliver de sendt videre, indtil de kommer til den sidste post: trylledrik-posten. Hvert hold får én trylledrik efter alle prøvelser er bestået – sørg evt. for at trylledrikkenes post er bemandet, så vi er sikre på, at hvert hold får én trylledrik.

Lege og aktiviteter

Post 1: Terningekast:
Den første dyst er mod dragen. Her er det et det terningkast, der bestemmer, om man kommer forbi dragen uden sår og skrammer eller om man næsten dør af det. Terningekastene lægges sammen og bliver til holdets point - jo højere jo bedre. (Hvis der ikke er nok børn til at lave hold á 6, kan man lade ét hold være i undertal, men her skal der kastes 6 gange med terningen, så der ikke er nogen, der bliver snydt for point. Det kan gå på tur, hvem der skal kaste ekstra).

- Du går fri.
- Du kan ikke bruge din højre hånd.
- Du halter på dit venstre ben.
- Din venstre arm er desværre blevet spist af dragen.
- Din højre arm er desværre blevet spist af dragen.
- Du halter på dit højre ben.

Post 2: Sandt eller falsk?:

Her får børnene vist et billede ad gangen, der viser et eventyr. Den voksne siger enten det rigtige eller det forkerte svar f.eks. siger den voksne "Snehvide" når der vises et billede af de syv små dværge, hvortil børnene skal svare: "sandt"
ELLER den voksne siger "Askepot", hvortil børnene skal svare: " "falsk".
Man får 1 point for hvert billede man gætter rigtigt.

Post 3: Huskelegen:

Den tredje prøvelse er huskeleg hos trolden (5 ting under et klæde – og 15 sekunder til at huske dem i (en voksen styrer tiden).

Hvor mange ting kan barnet huske?

Husker man 1 ting **= 1 point**

Husker man 2 ting **= 2 point**

Husker man 3 ting **= 3 point**

Husker man 4 ting **= 4 point**

Husker man 5 ting **= 5 point**

Lege og aktiviteter

Post 4: Eventyret:

Den fjerde opgave er hos heksen. Hun fortæller et stykke af et eventyr og spørger efterfølgende ind til det for at se, hvad børnene kan huske.

For hvert spørgsmål børnene kan svare på, får de 1 point.

Fra "Hvad fatter gør":
Og han byttede hesten til en ko
og koen til et lille får
og fåret til en kæmpegås
og gåsen til en høne
og så bytted han sin høne
til en sæk med rådne æbler
han må være en lyk'lig mand
hvem der bare ku' hva' han kan
en godt og grundigt elsket mand

Så gik han ned på kroen for at få lidt at spise
og mødte to fise-fornemme mænd
han fortalte hva' han havde gjort
og de grinede stort og sa'e: "Hvor skal du hen?"
han sagde: "Hjem til konen og vise
hva' vi skal spise det næste års tid"

Spørgsmål og svar til historien:

- Hvad byttede han hesten til? (Svar: en ko)
- Hvordan fik han fat i de rådne æbler? (Svar: han byttede sin høne/han byttede et af sine dyr)
- Hvor gik han hen med de rådne æbler? (Svar: ned på kroen)
- Hvem grinede af ham på kroen? (Svar: to fise-fornemme mænd)
- Hvor ville han gå hen til sidst? (Svar: hjem til sin kone)

Post 5: Hvilket eventyr?

For at få fat trylledrikken, inden I, forsigtigt, skal aflevere den i den guldbelagte kiste, så Frederik kan få dem afleveret sikkert til Kong Gyldennæse og Dronning Fehår, skal I gætte eventyr! I får nogle spørgsmål, som I skal gætte svaret på.

1. Hvem tabte sin glassko på vej ned af slottets trappe?
   Svar: Askepot

2. Hvem skulle hente fyrtøjet til heksen?
   Svar: Soldaten

3. Hvem spiste mormor?
   Svar: Ulven

4. Hvad hedder Elsas søster?
   Svar: Anna

5. Hvem ville gerne have at Snehvide døde?
   Svar: Stedmoren.

Lege og aktiviteter

6. Hvor gemmer Robin Hood sig?
   Svar: Skoven (Sherwoodskoven)

7. Er det haren eller skildpadden, som vinder løbet?
   Svar: Skildpadden.

8. Hvor mange dværge er der i Snehvide?
   Svar: 7

9. Hvem vækkede Guldlok fra sin søvn?
   Svar: De tre bjørne.

10. Hvem synger så smukt, at Kejseren sætter den i et sølvbur, så han altid kan høre den synge?
    Svar: Nattergalen.

Efter den sidste prøvelse, får hvert hold udleveret en trylledrik, da de nu har været igennem og bestået alle prøvelser.

De skal nu aflevere trylledrikken i den guldbelagte kiste til musen, Frederik, som sørger for at aflevere dem til Kong Gyldennæse og Dronning Fehår. Det er dog ikke helt så nemt, som det ser ud. Dragen, Ild, må nemlig ikke se dem. Her er der en voksen, der skal være dragen, som de skal snige sig forbi. Lad det derfor være i et lidt større lokale eller på et større område, så de har mulighed for at snige sig forbi. Lad dem prøve, indtil det lykkes. Hvis ikke der er voksne nok, kan denne sidste udfordring undlades, og de skal bare aflevere trylledrikken i skattekisten.

Til sidst oplæses en besked fra musen Frederik:

En voksen læser højt: Der er kommet en særlig tak fra musen Frederik. Han har reddet Kong Gyldennæse og Dronning Fehår med de trylledrikke, I indsamlede til ham.

(Se brevet på næste side.)

MATERIALER I FINDER I KASSEN

- Udklædning
- Skattekiste
- Trylledrikke
- Musen Frederik (lille bamse)

MATERIALER I SELV SKAL FINDE

- Terninger
- Billeder af forskellige eventyr (evt. fra nogle af bøgerne – børnene må ikke se titlen)
- Viskestykke (klæde)
- 5 ting til at lægge under klædet: f.eks. blyant, lineal, bog, bamse, bold mv.

Kære børn i _____

Kong Gyldennæse og Dronning Fehår er blevet reddet! Jeg fik mig sneget forbi den onde drage, Ild, ind på slottet og fik givet kongen og dronningen jeres trylledrikke, så nu er de sig selv igen og har forvist Ild til de fjerne bjerge.

Jeg fortalte kongen og dronningen om jeres heltegerning, og de har besluttet, at I skal kåres som æresborgere af "Hvor Regnbuen Ender".

Endnu engang tusind tak for jeres hjælp med at redde Kong Gyldennæse og Dronning Fehår fra den onde drage, Ild. I er de modigste børn, jeg nogensinde har mødt!

Kærlig hilsen,
Musen Frederik

BIBLIOTEKERNES LÆSESPOR

Gæt og grimasser - leg

HVAD SKAL I LAVE?

Stil jer i en rundkreds med en i midten (evt. en voksen i første runde). Personen, der står i midten, skal nu mime en eventyrting eller figur. Alle i rundkredsen efterligner den i midten. Når man har gjort det i et stykke tid, spørger personen i midten: "Hvem er jeg? Hvad laver jeg?". Den i midten kaster nu ærteposen til et barn i rundkredsen, som skal prøve at gætte, hvad der blev mimet.

Gætter barnet rigtigt, beholder barnet ærteposen og skal selv ind i midten og mime det næste. Gætter barnet forkert, skal barnet kaste ærteposen tilbage til den i midten, og den i midten kaster så ærteposen videre til et andet barn, der så skal se, om det kan gætte det.

Hvis man vil gøre legen lidt sværere, kan man aftale, at ærteposen skal gribes for, at barnet kan få lov til at svare. Hvis ærteposen tabes, skal man kaste den tilbage til den i midten igen, og et nyt barn skal prøve at gribe den i stedet.

SÅDAN GØR I

1. Lad børnene danne en rundkreds evt. med en voksen i midten, der har en ærtepose eller lignende.
2. Den voksne skal nu mime en ting eller en figur fra eventyrverdenen. Det kan f.eks. være en heks. Grin og bevæg dig som en heks, f.eks. flyv på en kost som heks.
3. Alle børnene skal så gøre det samme som den i midten.
4. Når alle har gjort det længe nok, spørger den i midten: "Hvem er jeg, og hvad laver jeg?"
5. Den i midten kaster ærteposen til et barn, der skal gætte, hvad der blev mimet. Gætter barnet forkert, skal det kaste ærteposen tilbage til dig, som så skal kaste den ud til et andet barn, der skal gætte. Gætter barnet rigtigt, løber personen i midten en highfive runde til alle børnene i rundkredsen og barnet der gættede rigtigt skal nu ind i midten og mime det næste.
6. Legen slutter, når alle børn har været igennem eller den bestemte tid er gået.

MATERIALER I FINDER I KASSEN

- Inspiration til forskellige eventyrfigurer, der kan mimes.

MATERIALER I SELV SKAL FINDE

- Ærtepose eller lignende.

Hvem er jeg?- leg

HVAD SKAL I LAVE?

Alle børn får tapet et billede af en eventyrfigur fast på ryggen - de skal ikke kunne se billedet. Herefter går de rundt til hinanden og spørger, hvem de er. Børnene må kun stille ja eller nej spørgsmål til hinanden, og de må kun stille ét spørgsmål, før de finder en ny at spørge.

Til sidst må de gætte, hvilken eventyrfigur, de tror, de er.

Hvis man vil udvide legens regler, kan man aftale, at børnene må stille hinanden flere spørgsmål ad gangen, men når der bliver svaret "nej", skal de finde en ny at spørge.

SÅDAN GØR I

1. Instruér børnene i legen. Især at de kun må stille ja- eller nej-spørgsmål. Kom evt. med eksempler på spørgsmål: "Har jeg kjole på?", "Har jeg hat på?", "Kan jeg trylle?" etc.
2. Find billeder af forskellige eventyrfigurer og klip dem ud/udskriv dem – et til hvert barn, der deltager i legen.
3. Sæt billedet fast med tape eller sikkerhedsnål på børnenes ryg, uden at de kan se det. Bed evt. børnene lukke øjnene inden du sætter det på.
4. Bed børnene fordele sig i lokalet.
5. Børnene stiller hinanden spørgsmål. De må kun stille hinanden ét spørgsmål og skal så gå videre til en anden.
6. Når et barn har gættet sin eventyrfigur har det vundet og skal stille sig et bestemt sted uden for legen.
7. Når alle børn har gættet deres eventyrfigur stopper legen.

MATERIALER I SELV SKAL FINDE

- Tape eller sikkerhedsnåle
- Billeder af eventyrfigurer

Fortælleterninger - aktivitet

HVAD SKAL I LAVE?

Børnene og den voksne digter et eventyr ud fra motiver på fortælleterninger.

På hver side af terningen er der et forskelligt motiv, som kan kickstarte en historie eller måske tage den i en helt anden retning. Det er kun fantasien, der sætter grænser.

Alle børn får lov til at digte videre på fortællingen ud fra motivet, og til sidst har I en samlet, helt unik historie.

SÅDAN GØR I

1. Start med at kaste en terning.
2. Fortæl en historie der handler om et eventyr ud fra motivet på terningen. Brug fantasien, og find på noget sjovt, hyggeligt, skræmmende eller hvad der lige falder dig ind.
3. Herefter slår børnene på skift med en terning og digter videre på historien.
4. Alle børn skal nå at kaste en terning og være med til at fortælle.
5. I kan evt. køre flere runder med historien, hvis I kan blive ved med at fortælle videre på den. I kan også vælge at slå med flere terninger, som I skal digte en samlet historie ud fra. Den behøver ikke være færdig og kan med fordel blive fortalt videre på af den næste.

MATERIALER I FINDER I KASSEN

- Rory's Story Cubes

Teater - leg

HVAD SKAL I LAVE?

Børnene opfører et teaterstykke af et eventyr, de har læst eller fået læst højt.

SÅDAN GØR I:

1. Find udklædningstøj, masker m.m. frem.
2. Tildel hvert barn en rolle, eller lad børnene vælge selv.
3. Opfør én af scenerne fra bogen, eller opfør hele bogens forløb.
4. Tag udgangspunkt i bogens dialog.
5. Hvis det er muligt, kan I bygge en scene, hvor teaterstykket skal fremføres f.eks. i et hjørne i SFO'en, som I rydder for inventar.
6. I kan evt. lave andre former for teater, hvor I f.eks. bruger fingerdukker, hånddukker, rullinger m.m.
7. I kan evt. optage jeres færdige teaterstykke og lægge det ud på jeres intranet, så forældrene kan se det, eller I kan invitere til en fremvisning for forældrene.

MATERIALER I SELV SKAL FINDE:

- Udklædningstøj, masker og andet teaterrelateret
- Rekvisitter, som sætter scenen
- Evt. fingerdukker, hånddukker, rullinger m.m. (evt. hjemmelavet)