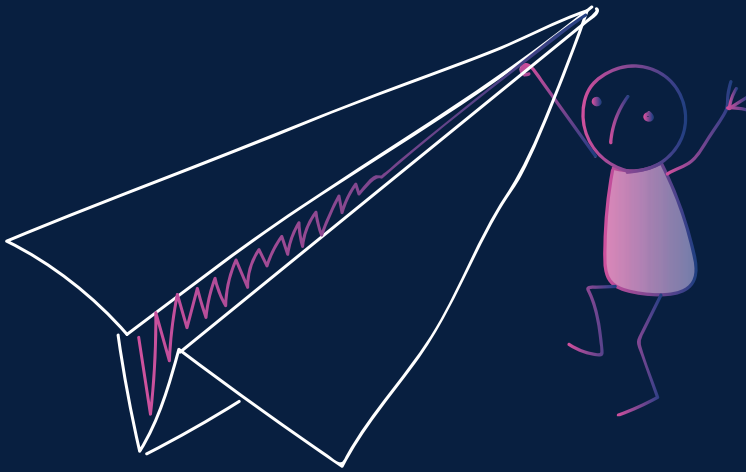




Fantasi og drømme

Sammen kan I undre jer og stille spørgsmål til, hvad der er virkelighed, og hvad der er fantasi. Hvad er drømme for en størrelse? Kan de gå i opfyldelse og hvordan? Hvad drømmer I om?

Hvordan lugter fantasi? Kan man finde fantasien og drømmene i ord og billeder?

Læs bøgerne, brug jeres fantasi, leg og drøm!



Aktivitetssættet består af disse 4 lege:

1. Sæt fantasien i gang!
2. Flyv Jorden rundt
3. Morkels alfabet – brug fantasien!
4. Sæt farver på fantasien!



Det skal du gøre:

Læs trin for trin vejledningen til den valgte leg. Orienter dig i mulighederne for at tilpasse legen til din børnegruppe.

Alle lege indeholder forslag til En lettere leg og Leg videre!

I kassen finder du en oversigt over kassens indhold og de ting, som du selv skal finde til legen.

DUS Challenge

Til hver leg kan børnene lave et produkt i form af en udfordring, en overraskelse eller måske en anbefaling, som kan udfordre en anden gruppe børn i DUS'en. Til hver leg er der forslag til en eller flere DUS challenges.

Sæt i gang!

Sæt fantasien i gang!

I bogen Træet sætter Fredes drage sig fast i et træ. Frede bruger sin fantasi til at få dragen ned igen. Nu skal I bruge jeres fantasi. Læs bogen Træet. Er vejret godt, så læs bogen under et træ i nærheden. Måske kan du finde en stige, drage eller sko og få den til at sidde fast i træet, før børnene skal høre historien. Hjælp børnene med at få gang i fantasien.

Det finder du i kassen

- Bøger: Træet af Oliver Jeffers, Frøken Ignora. De fire næste historier af Katrine Marie Guldager – find historien: Frøken Ignora og fantasiens kilde
- Drage
- Ark: Maleark med drage

Det skal du selv finde

- Et godt træ og evt. et tæppe til at sidde på
- Noget (drage, sko, stige) der kan hænge fast i et træ
- Hval, legetøjsbil, sko eller andre ting fra bogen til Kimsleg og gætteleg
- Et stykke stof/et tæppe til Kimsleg
- Tegneredskaber og materiale til dragebygning og kopier af Maleark med drage

Tidsforbrug

Læsning af Træet og gætteleg: 30 min.

Læsning af Frøken Ignora og fantasiens kilde: 10 min.

Antal børn/voksne

10-15 børn og 1 voksen.

Beskrivelse af legen

1. Læs bogen Træet under et træ. Måske har I et træ, hvor I må smide ting op i og udfordre fantasi og tyngdekraft.
2. Sæt en dragen i et træ eller et andet sted på legepladsen. Brug fantasien til at få dragen ned igen. Det må gerne være svært og fx med båndspænd, som fx at I kun må bruge noget, som er blødt.
3. Gætteleg! Tal på skift om nogle af de ting, som Frede kaster op i træet. Den voksne starter: Det er et dyr, der bor i havet. Det er et meget stort dyr.
4. Når I har gættet tingen, så find billedet i bogen og tal om, hvordan Frede kom på ideen om at smide en hval op i træet.
5. Legen fortsætter. Lad børnene finde på ledetråde til en ting, de andre skal gætte.
6. Hvad er fantasi? Læs historien Frøken Ignora og fantasiens kilde i bogen Frøken Ignora: De fire næste historier og få lidt mere styr på, hvad fantasi er for en størrelse.

DUS Challenge

Lav en rigtig flot og flyvestærk drage, som I kan flyve med.

En lettere leg:

Tal om de ting, som Frede kaster op i træet. Hvorfor mon han gør det? Tal om måder at få dragen ned på. Brug fantasien – hvad ville du kaste op i træet?

Lav Kimsleg med de ting, som Frede kaster i træet. Lad børnene skiftes til at huske hvilken ting, der er fjernet.

Mal jeres egne fantasifulde drager. Brug eventuelt Maleark med drage. Eller lav et kæmpetræ, som I sætter op på væggen og lad børnene tegne sjove ting, som kan sættes fast i træet.

Leg videre!

Lav jeres egne drager.

Leg med dragerne på legepladsen på en blæsevejrsgang eller tag på drageflyve-tur.



Flyv jorden rundt

Drømme er en finurlig størrelse, som kan være svære at forklare. Nu er det tid til at udfordre børnenes forestillingsevne. Læs bogen om Amelia Earhart og tal om drømme. Hvad er drømme for en størrelse og kan de gå i opfyldelse og hvordan? Måske drømmer du om at flyve til Månen eller få en bedste ven. Det kan også være små drømme, som at få slik til aftensmad. Måske har børnene en fælles drøm for legepladsen: En vandrutschebane eller en ny fodbold.

Det finder du i kassen

- Bogen Små mennesker, store drømme: Amelia Earhart Af Maria Isabel Sanchez Vegara
- Globus
- Skabelon: Skabelon af vinger
- Ark: Guide til 3 papirfly, Lav din egen flyvemaskine

Det skal du selv finde

- Ting og sager til drømme-flyve-bane, et rum til at være stille i - gerne med stille musik
- Tegneredskaber, papirrulle, tommestok/målebånd, stopur, papir til papirfly, pap og toiletrullerør til papfly

Tidsforbrug

Læsning: 15 min. - Forberedelse af bane: 15 min. - Leg: 30 min.

Antal børn/voksne

15-20 børn og 1 voksen.

Beskrivelse af legen

1. Pust globussen op og læs bogen Små mennesker, store drømme: Amelia Earhart. Følg Amelias rute Jorden rundt på globussen.
2. Drømme-flyvebane: Leg, at I er Amelia. Hvor drømmer I om at flyve hen? Hvem skal være pilot og navigatør? Tal om, hvordan I kan lave en flyvebane på legepladsen eller på en stor græsplæne i nærheden. Byg eventuelt bjerge af mange puder, brug en sandkasse som savanne eller nogle blå puder som hav. I skal naturligvis have en start- og landingsbane. I har måske en slags rampe, I skal over inden I 'letter' fra jorden. Måske er der flere ting undervejs, I skal op på og 'flyve' ned fra igen, inden I lander på landingsbanen. Hjælp hinanden med at bygge banen. Lav gerne banen rund. Så flyver I nemlig rundt om Jorden. I kan eventuelt også lave jeres egne motorbriller.

DUS Challenge

Lav en film med jeres pap- og papirfly. Vis filmen til en anden gruppe børn i DUS'en eller forældre.



En lettere leg

Lav papirfly og papfly sammen. Brug evt. vejledninger til papir/papfly. Hvilket fly kan flyve højest? Længst? Brug en tommestok til at måle højde og længde. Tag tid på, hvor lang tid flyene er i luften. Tal om forskelle på fly, og hvor mange slags fly I kender.

Et lille tip til fly-nørder: Find appen Flightradar24 og bliv klogere på, hvilke fly, som flyver over Jorden lige nu.

Et sjovt tip: Se filmklip fra 1943 med Kanonkongen Leoni, som skydes ca. 25 meter ud af en kæmpekanon i Tivoli, København, og tal om drømme. Find filmen på Filmcentralen.dk – Danmark på film. Søg på: Kanonkonge.

Leg videre!

Hvad drømmer du om?

Læg jer på gulvet. Sæt gerne noget stille musik på. Genfortæl historien om Amelia Earhart. Brug bogens sidste opslag med fakta om Amelia. Læg i din genfortælling vægt på, at Amelia drømte om at flyve, fra hun var barn.

Lad børnene på skift fortælle, hvad de hver især drømmer om. At sælge is, at være danser eller spille fodbold som Messi, at komme i svømmehallen med far, at være Spiderman. Alt er muligt – i en drøm!

Find en rulle papir og lav et stort billede af alle børnenes drømme og hæng det op.

Morkels alfabet - Brug fantasien!

Stian Holes bog Morkels alfabet sætter fantasien i gang – både med ord og fantasifulde illustrationer. Bogen giver plads til ro og eftertænksomhed, fantasi og undren. I skal nyde og undres, samtale og smage på ord. I skal være kreative og udtryksfulde og gå på opdagelse. Sæt i gang!

Det finder du i kassen

- Bogen: Morkels alfabet af Stian Hole (2 stk)
- Glansbilleder

Det skal du selv finde

- Materialer til collage, skriveredskaber og papir i mange farver
- Tablets/pc'er – I skal bruge appen FilmX Animation og Canva – eller brug Canva på pc
- Papirstrimper, farvet elastikker og maillamærker til Ordbolde

Tidsforbrug

Læsning og samtale: 20 min. - Collage: Fra 20 min. til flere dage - Film: 1-2 timer.

Antal børn/voksne

Fra 15 børn og 1-2 voksne.

Beskrivelse af legen

1. Find et roligt sted og læs bogen Morkels Alfabet højt og se på illustrationerne. De største børn kan læse bogen sammen. Bogen findes også på eReolenGo!
2. Tal om bogen. Er det ord eller billeder, der er mest interessant? Fortæller de samme historie? Kan ordene eller billederne stå alene? Er der ord/billeder, som du godt kunne lide/ikke lide? Hvilke? Hvorfor?
3. Lav jeres eget alfabet. Hvilke ord skal med i jeres alfabet? Gå på opdagelse i bogen og find ord, som smager godt, er svære at sige eller som sætter fantasien i gang, fx Morkel og rysteribs.
4. Lav en collage inspireret af Stian Holes illustrationer, skriv ordene og udstil dem.
5. Lav stop motion film om jeres alfabet. I skal bruge Dansk Filminstituts app FilmX Animation – installer på forhånd appen på iPad og brug 5 min. til at se filmvejledning på appen. Lav baggrunde og 'ord'.

DUS Challenge

Udstil ordbolde/collager/stop motion film. I vælger selv, om I vil udstille fysiske materialer, fotos i guldrammer eller digitalt. Fx en kort fortælling om det at lave ordbolde.

En lettere leg

Lav en ordbold. Find ord, som sætter fantasien i gang. Skriv/tegn ordene på papir - gerne i flere farver. Krøl papirstykkerne sammen til en bold og sæt farvede elastikker omkring papirstykkerne til det ligner en bold. Giv jeres bolde en titel fx Annas ord, Ord, som smager godt - skriv titlerne på et maillamærke og sæt det på jeres ordbolde. Lav en udstilling med jeres ordbolde og udstil dem.

Lyst til mere:

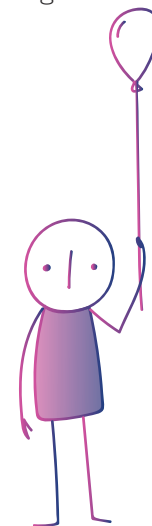
Besøg Kunsten i Aalborg og sekunstværket Bookball lavet af Mogens Otto Nielsen. Eller hør Peter Juul fra Kunsten fortælle om kunstværket på internettet. Søg video: Kunsten Bookball eller brug dette link (ca. 1,30 min inde i optagelsen) <https://www.youtube.com/watch?v=Gm5OegKoQiU>

Leg videre!

Find ord, som smager godt, er svære at sige eller som sætter fantasien i gang. Lav en digital collage inspireret af Stian Holes illustrationer og jeres ord. Brug programmet Canva. Print gerne collagerne ud og udstil dem.

Tag en snak med børnene om ophavsret. At man ikke bare må bruge løs af billeder, som man finder på internettet. Find billeder på Pixabay og helst billeder som allerede er 'klippet ud'. Billederne fra Pixabay kan I bruge kvit og frit. Man opfordres til at kreditere ophavsmanden, men det er ikke et krav.

Se film om Stian Hole og hans værker på YouTube. Søg på Stian Hole.



Sæt farver på fantasien

Bogen Monster Book er et fantastisk eksempel på, hvad farver kan gøre for at sætte fantasien i spil. Nu er det jeres tur til at sætte farver på det almindelige og det lidt kedelige. Lad børnenes stemme og fantasi få frit spil – det kan være, de skal hjælpes lidt på vej. Brug jeres fantasi og sæt farver på historierne.

Det finder du i kassen

- Bogen: Monster Book af Alice Hoogstad (2 stk.)
- Tegnerulle blank
- Tegnerulle med mønster

Det skal du selv finde

- Tegneredskaber
- Gadekridt

Tidsforbrug

Læsning og samtale: 10-15 min.

Mal: Så længe I har lyst.

Antal børn/voksne

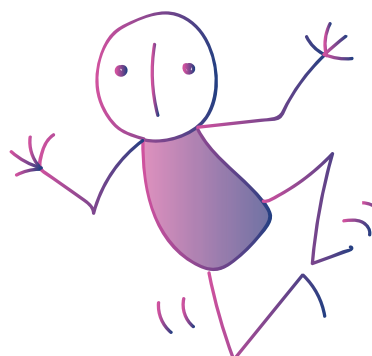
Læsning i grupper af 5-7 børn og 1 voksen. Mal i store eller små grupper.

Beskrivelse af legen

1. Find bogen Monster Book. Tag jer god tid til at se på hver side. Hvad sker der i byen, når den er sort/hvid? Hvad sker der, når pigen begynder at tegne monstre og farve husene? Hvorfor er der nogen, som bliver sure? Tal om, hvordan pigen bruger sin fantasi.
2. Find tegnematerialer og tegnerullen med mønster frem. Rul gerne et langt stykke ud og lad børnene ligge på gulvet og male.
3. Hæng rullen op på væggen og brug jeres fantasi til at fortælle historier ud fra jeres maleri.

DUS Challenge

Lav en film, hvor I filmer tegnerullen med mønster eller med jeres egne tegninger. Fortæl samtidig med I filmer en historie, som passer til tegningerne. Vis filmen for en anden gruppe børn i DUS'en eller forældre.



En lettere leg:

Klip mindre ark af tegnerullen med mønster. Hvert barn får sit eget stykke og maler på det.

Med hjælp fra den voksne fortæller barnet, hvad der sker på billedet.

Lav små historier om de ting, som I ser. Hvem mon bor i det hus? Etc.

Leg videre!

Lad børnene tegne deres egen historier på rullen med det blanke papir. Hæng maleriet op og lad børnene fortælle historien for en anden gruppe af børn. Næste dag kan grupperne byttes rundt.

Gå på legepladsen med en stor bunke kridt. Brug jeres fantasi! Tegn på fliser, vægge, klatrestativet etc. Lad børnene fortælle, hvad der sker. Bor der pludselig et monster i legehuset? Er der vokset blomster op ad muren? Hvis ikke der er regnvejr på vej, så hent en spand vand eller vandpistoler og vask tegningerne væk igen.