

Trin-for-trin vejledning til "Kreativ leg med historier" i 3. klasse

Litteratur: "Drengen der fik ting i hovedet" af Kasper Hoff.

Intro: Børnene læser historien "Drengen der fik ting i hovedet" af Kasper Hoff. Vi skal hjælpe Karl og Ludvig med at gøre deres historie mega spændende, for hvis ingen gider læse historien om dem, sker der noget forfærdeligt!

Tid i alt:

Ca. 2,5-3 timer (afhængigt af om børnene har læst historien). Kan skaleres op eller ned ved behov.

Forberedelse:

Læs historien "Drengen der fik ting i hovedet", find byggematerialer, afdæk evt. borde med fx affaldssække og print inspirationskort.

Forløb:

1. Det er en god idé, hvis børnene har læst historie inden forløbet. Hvis ikke børnene har læst historien, læses historien højt, stop efter kapitel 6. Gerne dialogisk i mindre grupper (find inspiration til dialogisk læsning nederst). Ca. 30 minutter.
2. Eller: Læs kapitel 6 højt og stop herefter. Ca. 15 minutter.
3. Snak på klassen om, hvad Karl og Ludvigs problem er. Brug evt. tale- og tænkeboblere til at få gang i snakken om, hvad der sker for Karl, hvorfor han må bruge hjelm. Tal bagefter om, hvordan børnene kan hjælpe Karl og Ludvig med at løse problemet. Hvad vil få børnene til at læse videre? Hvad synes de er spændende? 10-15 minutter.
4. Inddel børnene i små grupper. Grupperne brainstormer ideer til, hvordan historien bliver spændende: Skriv ideerne ned eller tegn dem på et stykke papir. De kan fx blive angrebet af en kæmpe haj eller forelsket i en vampyrprinsesse. Alt er muligt for dem, som tænker stort. 10-15 minutter.
5. Pauseleg: Find sammen med makker og spil vendespil med inspirationskort, som kan give flere ideer til Karl og Ludvigs historie. 10-15 minutter.
6. Bliv sammen med en makker enige om 1 spændende ting, som Karl og Ludvig nu skal opleve i historien. 10 minutter.
7. Byg en model af jeres spændende ting. Overvej: Særlige kendetegn/detaljer, der gør tingen spændende – fx hvad kan hajen? Hvordan ser den ud? Har den store, skarpe tænder eller solbriller på? osv. Ca. 10-15 minutter.
8. Benspænd: Byt model med en anden gruppe. Tegn eller skriv ideer på et stykke papir, der gør modellen mere spændende eller sjov, fx skal hajen have en kjole på eller løbe på rulleskøjter. 10 minutter.
9. Få modellen tilbage og byg færdig – brug de nye ideer. 15 minutter.
10. Skriv/tegn historien færdig ud fra modellen. 20-30 minutter.
11. Vurdering og feedback på klassen: Hvordan gik det? Fik I hjulpet Karl og Ludvig med at løse deres problem? Er historien spændende? Hvad siger klassen? Overlever Karl og Ludvig? Hvad gør en historie spændende? Det er nok, at én i klassen synes historierne er spændende. Var det sjovt at prøve? Ca. 15 minutter.

Hvis I synes det var sjovt, så kan I også:

- Skrive eller tegne flere spændende historier og læs dem højt for en ven, en søskende eller mor eller far.
- Besøge jeres lokale bibliotek og låne alle bøgerne om "Drengen der fik ting i hovedet", fordi historien om Karl og Ludvig kun lige er begyndt.
- Låne, læse eller høre andre sjove bøger, fx "Kaptajn Underhyler", "En træhule på 13 etager" eller "Timmy Taber".

Materialer:

Bogen "Drengen der fik ting i hovedet" af Kasper Hoff. Tegning: Papir, farver. Byggematerialer: Fx limpistoler, tape, limstifter, mælkekartoner, dåser, propper, pap, æggebakker, toiletruller mv. Inspirationskort (printes). Evt. affaldssække til afdækning af borde.

Evt. Pauseleg:

Vendespil med inspirationskort kan findes her: https://www.printland.dk/CustomerData/Files/Folders/448-m10-1-vendespil-billedlotterier/2996_m14-transport.pdf

Inspiration til dialogisk læsning:

<https://lottesalling.dk/download/forskning.html>

