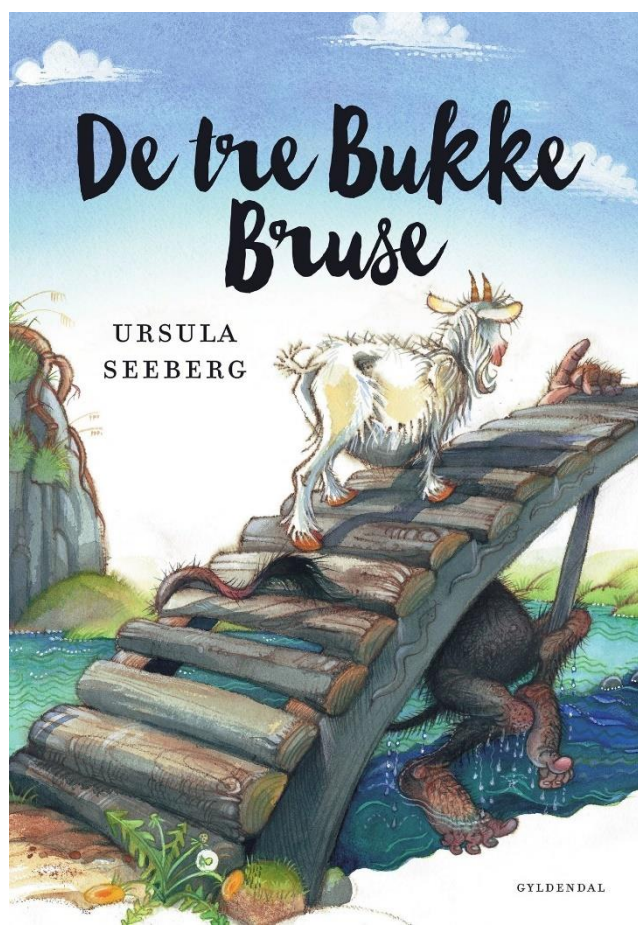


Temakasse

Eventyr

for de 3-6-årige



I kassen finder I alt det, der skal bruges for at have et hyggeligt forløb om **eventyr** for de 3-6-årige. Her er inspirationsmateriale til oplæsning, lege, aktiviteter og sange, hvor I sammen med børnene kan dykke ned i bogen: **De tre bukkebruse**.

Læs gerne bogen igennem flere gange. Gentagelserne er med til at udvikle børnenes sproglige kompetencer, og de vil med tiden kunne fortælle bogen sammen med jer.

Pædagogiske læringsmål

De seks læreplanstemaer

1. Alsidig personlig udvikling
2. **Social udvikling**
3. **Kommunikation og sprog**
4. **Krop, sanser og bevægelse**
5. Natur, udeliv og science
6. **Kultur, æstetik og fællesskab**

Fælles pædagogisk grundlag

1. **Leg**
2. **Læring**
3. **Børnefællesskaber**
4. Pædagogiske læringsmiljøer
5. Forældresamarbejde
6. Børn i udsatte positioner
7. Sammenhænge
8. Børnesyn
9. Dannelse og børneperspektiv

Sanser

Uanset hvilken bog I læser, er det værd at tænke i, hvordan I kan aktivere børnenes sanser undervejs i oplæsningen.



Har I noget, I kan smage? Det kan måske være noget grøn salat ligesom, at de tre bukkebruse æder græs på sæteren.



Kan børnene hjælpe med at lave lyde undervejs i oplæsningen? F.eks. når gederne tramper på broen, kan I også prøve at trampe.



Er der noget, I kan lugte til? Evt. lidt vådt uld, der kan lugte som de tre bukkebruse. Ellers kan I tale om, hvordan børnene tror, at trolden mon lugter.



Eller kan I sende noget rundt, som børnene kan mærke på under oplæsningen? Send fx bukkebruse-træfigurerne rundt.



Vis billederne og spørg, hvad børnene kan se, og brug rekvisitterne aktivt under oplæsning.

Materialer

Bøger:

- ***De tre Bukke Bruse*** af Ursula Seeberg
- *De tre Bukke Bruse i badeland* af Bjørn F. Rørvik.
- *Den eventyrlige myldrebog* af Tessa Rath
- *Den fantastiske myldrerejse til Eventyrland* af Tessa Rath
- *Den kæmpe store pære* af Jakob Martin Strid
- *Kaj og Andrea på H.C. Andersen-eventyr* af Kjeld Nørgaard
- *Min bog om eventyr* af Liesbet Slegers.

Materialer:

- Ark til legen Trylledrikken
- 3 eventyrpuslespil i plasticlommer
- Strikket frø med krone
- Eventyrfigurer: 1 konge, 1 dronning, 1 prinsesse, 1 heks, 1 drage, 1 fe, Hans og Grete, 1 rødhette, 1 ridder og 1 nar
- Træfigurer til de tre bukkebruse: 3 geder, 1 trolld, 1 bro
- Eventyrsten
- 1 kastanjet (instrument)
- 2 kroner

Hvad skal I selv finde?

- Materialer til at lave figurer i trylledej eller silk clay. Se listen under aktiviteten.
- Materialer til at lave den ildspyende drage. Se listen under aktiviteten.

De tre bukkebruse gendigtet og illustreret af Ursula Seeberg

Det er altid en god ide at forberede børnene på højtlesning af den bog, I skal i gang med. Vis børnene bogens forside og fortæl dem, hvem der har fundet på historien. Spørg dem, hvad de tror, at bogen kommer til at handle om. Du kan også allerede nu spørge børnene, om de ved, hvad et eventyr er, eller om de kender et godt eventyr. Den fælles introduktion forbereder alle børn på den historie, som de skal høre. Vis generelt børnene billederne, når du læser historien op. Brug også gerne rekvisitterne fra temakassen aktivt under læsningen. Brug fx kastanjeten til at lave lydene, når gederne går på broen. Du kan også bruge træfigurerne til at illustrere handlingen i eventyret.

Spørgsmål du kan stille under oplæsningen:

- Hvor er de tre bukkebruse først? Tal om, hvad "til sæters" betyder. (En sæter er et område på en bjergskråning, der om sommeren bruges til græsning for dyr – særligt i Norge).
- Hvordan ser trolden ud?
- Skal vi prøve at trippe ligesom den lille Bukke Bruse? Stå op og list rundt.
- Hvad tror I, der sker, når den mellemste Bukke Bruse skal over broen?
- Skal vi prøve at triptrappe ligesom den mellemste Bukke Bruse? Stå op og gå rundt, hvor I træder lidt hårdere i gulvet. I kan samtidig sige trip trap, trip trap.
- Orv, kan I se troldens tænder? Tror I, han er meget sulten?
- Hvad tror I, der sker, når den store Bukke Bruse skal over broen?
- Skal vi prøve at gå ligesom den store Bukke Bruse? Stå op og gå rundt, hvor I tramper.
- Inden du læser siden, hvor den store Bukke Bruse klarer trolden: Hov! Hvad sker der nu med trolden?
- Sidste side: Hvad kan I se på siden? Kan man se trolden?

Lege og aktiviteter

Trylledrikken

Hjælp heksen med at lave trylledrik! Denne leg er udviklet af sprogfitness.

I kan se mere om sprogfitness her:

www.laesesporet.dk/sprogfitness#a7ab40

Børnene finder to og to ud af, hvilken farve ingrediensen til trylledrikken har. Legen styrker børnenes forestillingsevne, deres farvegenkendelse og deres syntaktiske kompetencer – vi leger med reglerne for, hvad der er en logisk sammenhæng.

I temakassen finder I en beskrivelse af legens fremgangsmåde samt alle de ark, som I har brug for.



Eventyrstafet

Eventyrstafet er inspireret af Sprogfitness' leg historiestafet. Nu skal børnene have gang i deres fantasi. I eventyrstafet skal børnene i mindre grupper samarbejde om at fortælle en eventyrlig historie. Det er en god ide at vente med at lege legen, til I har læst flere af bøgerne i temakassen, og børnene dermed kender lidt mere til eventyr.

Legen er særligt god til at styrke fortælleevne, samarbejde og forestillingsevnen (fantasien).

Det skal I bruge:

- Eventyrsten

Sådan leger I:

- Børnene deles i grupper på 4-5 og stilles i en række.
- Fordel eventyrstenene i den anden ende af lokalet eller stedet, hvor I leger.
- Den voksne starter en historie ved fx at sige "Der var en gang...", "Ude i junglen...", "Engang jeg var på havet..." eller noget helt fjerde.
- Skiftevis løber/hinker/hopper/går i krabbegang det første barn i rækken ud og henter en eventyrsten.

- Barnet digter videre på historien ud fra motivet på stenen. Det er en god ide at træne turtagning i at finde på, men hvis et barn ikke kan finde på noget, kan man spørge kammeraterne, om de vil hjælpe.
- Når den voksne vurderer, at barnet har fortalt længe nok, siger de "Men så kom...", "Men ude i..." eller hvad der passer til eventyret.
- Det næste barn løber ud, henter en eventyrsten og fortæller videre på eventyret.
- Fortsæt til alle børn har prøvet at fortælle.
- Til sidst kan I forsøge at høre eventyret fortalt sammenhængende enten af børnene eller den voksne. Notér evt. lidt ned undervejs, så du kan huske det fortalte.

I kan gentage legen og fortælle et nyt eventyr. Hvis børnene bliver grebet af det eventyr, de fortæller sammen, kan I også opfordre dem til at lege historien sammen.

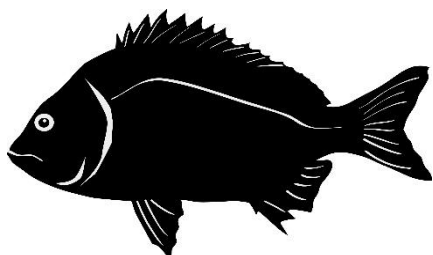


Tampen brænder

Tampen brænder er en klassisk børneleg, hvor man får noget bevægelse ind. Leg den gerne, efter I har kigget i nogle af temakassens myldre- og findebøger, hvor man skal finde genstanden på bogens sider.

Sådan gør I:

- Vælg 4-5 børn, der leger legen sammen i en gruppe.
- Fortæl børnene, at de skal forsøge at finde ting i børnehaven, ligesom de fandt ting på bogsiderne. Tal evt. om, hvad det betyder at lede efter og at finde noget.
- Fortæl børnene, at tingen enten vil blive gemt som fugl, fisk eller midt imellem, dvs. højt oppe, lavt nede eller midt imellem.
- Start med selv at gemme en genstand i et udvalgt rum, mens børnene enten er et andet sted eller står med lukkede øjne og ryggen vendt mod rummet. Det kan være en af eventyrtræfigurerne eller den strikkede frø.
- Fortæl børnene, om genstanden er gemt fugl, fisk eller midt imellem.
- Børnene begynder at lede. Fortæl dem, om det bliver varmere eller koldere alt efter, om de er tæt på eller langt væk. Er de meget tæt på at finde den, siger du, at tampen brænder.
- Ros børnene, når de finder genstanden.
- Lad evt. finderens gemme genstanden på ny og gentag legen så mange gange, som børnene gider.



Lav en drage, der kan spy ild

I mange eventyr er der en drage med. Nogle gange er dragen ond, nogle gange er den god. I denne aktivitet kan børnene selv lave en drage, der kan spy ild.

Det skal I bruge:

- Limpistol
- Saks
- Paprør fx fra køkkenruller
- Maling eller tuscher
- Googly eyes
- 2 små pomponer og to lidt større pomponer pr. barn i forskellige farver
- Silkepapir i flammefarver (eller i andre seje farver, hvis dragerne skal kunne spy fx blå, grøn eller en helt tredje farve ild)

Sådan gør I:

- Børnene vælger farven på deres drage. Mal paprøret i den farve. Man kan godt bruge tusch, men resultatet bliver flottest med maling.
- Med en tusch i en lidt mørkere nuance end bundfarven kan man tegne skel, men dette er ikke nødvendigt. Se billeder.
- Lim de to øjne fast på de to største pomponer med limpistolen. Den voksne kan hjælpe med limpistol.
- Lim pomponerne med øjne fast tæt sammen i den ene ende af paprøret.
- I den anden ende limes de to mindre pomponer. De bliver til dragens næsebør.
- Klip lange strimler af silkepapiret.
- Strimlerne limes fast hele vejen rundt langs indersiden af paprørets kant i den ende, hvor næseborene sidder. Det holder bedst, hvis man har brugt limpistol.
- Lim endnu en omgang flammestrimler rundt ovenpå den første.
- Dragen er nu færdig.
- Børnene kan putte flammestrimlerne ind i dragens mund. Herefter puster de ind i hullet i den anden ende, og det vil se ud som om, at dragen spyer ild.



Eventyrpuslespil

I temakassen finder I tre plasticlommer med hver sit eventyrpuslespil i.

Der er:

- Et puslespil med geder, der passer til eventyret om de tre bukkebruse. Det er det nemmeste af de tre.
 - Et puslespil med et slot, konge, dronning, en drage osv. Dette er middelsvært.
 - Et puslespil med en trold i en magisk skov. Dette er det sværeste.
- OBS: I skoven er der nogle flagermus, som nogle børn måske vil finde uhyggelige. Tjek evt. billedet, før I giver det til børnene.

Lad børnene samle puslespillene og tal evt. om, hvorvidt de kan genkende nogle af figurerne fra bøgerne i temakassen.

Det er desuden nemt at lave puslespil selv. I kan enten printe billeder ud eller lade børnene tegne eventyrbilleder selv. Tal gerne om på forhånd, hvad man kunne tegne.

Sådan gør I:

- Sørg for at have et billede, der skal blive til puslespil.
- Laminer billedet.
- Lad børnene klippe forskellige former ud af det laminerede billede. Formerne bliver til brikker.
- Hvis I finder det nødvendigt, kan man inden lamineringen tegne streger på bagsiden af billedet, så børnene har noget at klippe efter.



Eventyrfigurer i trylledej eller silk clay

Sæt børnenes fantasi i gang med at lave sjove eventyrfigurer. I kan enten selv lave trylledej, som børnene former og maler, eller I kan købe silk clay, som bare skal formes. Fortæl børnene, at de fx kan lave en af de figurer, som I har hørt historie om.

Hvis man bruger trylledej, anbefaler vi, at man former og bager figurerne på samme dag, og lader dem stå over natten, før man maler dem.

Opskrift på trylledej:

- 6 dl hvedemel
- 3 dl fint salt
- 3 dl vand
- 3 spsk olie

(OBS: gang opskriften op, hvis I skal lave aktiviteten med en stor børnegruppe).

Fremgangsmåde:

- Bland først mel og salt, og bland så olie og vand i, mens du ælter. Det kan være en fordel at hælde vandet i lidt ad gangen. Ælt, til dejen er blank og smidig.
- Lad dejen hvile en halv time ved stuetemperatur.
- Ælt dejen igen.
- Den er nu klar til at lave figurer af.



Bagning:

Figurerne bages 4 timer i en forvarmet ovn på 100 grader over- og undervarme. De er færdige, når de er helt hårde. Er de ikke det efter 4 timer, så giv dem lidt ekstra tid. Husk at lave hul i dem inden bagning, hvis nogle af børnene har lavet en figur, de gerne vil kunne hænge op.

Når figurerne er helt hårde og kolde, kan I male dem. Det er bedst at bruge akryl- eller hobbymaling.

Trolden på billedet er lavet i silk clay. Her former man og lader figuren tørre op, når den er færdig.

Sangleg: Tornerose var et vakkert barn

Tornerose var et vakkert barn er en klassisk sangleg inspireret af eventyret om Tornerose, som brødrene Grimm havde med i deres store samling af folkeeventyr. Sangen består af en række linjer, der gentages på samme måde, som første linje i teksten nedenfor bliver. Hør evt. sangen igennem på YouTube eller lignende, hvis I lige skal have den frisket op.

Tekst:

Tornerose var et vakkert barn, vakkert barn, vakkert barn.

Tornerose var et vakkert barn, vakkert barn!

Hun boede på sit høje slot,
da kom den onde fe derind,
nu skal du sove i 100 år.
Da voksede op en tjørnehæk,
og hækken voksede kæmpehøj.
Da kom den gode prins derind,
nu skal du ikke sove mere,
nu skal alle more sig.
For det hele var et eventyr.



Imens I synger, laver I fagter, der passer til sangen. Sådan gør I:

- Vælg først en Tornerose, en ond fe og en prins.
- Resten af børnene stiller sig i to cirkler, der hhv. er slottet og hækken. Den ene cirkel skal være inde i den anden.
- Tornerose står i midten af det hele, den onde fe og prinsen står udenfor de to cirkler.
- Fagterne udfolder sig i takt med sangen.
 - Alle viser, at Tornerose var vakker (smuk) fx ved at stryge sig over håret.
 - Slottet dvs. den inderste kreds står på tær og strækker sig, når slottet er højt.
 - Den onde fe kommer ind til Tornerose og rør forsigtigt ved Torneroses øjne.
 - Alle lader som om, de sover, når I når til de 100 år.
 - Hækken dvs. den yderste kreds står på tær og strækker sig, når hækken er høj.
 - Prinsen går ind til Tornerose og vækker hende ved at tage hende i hånden.
 - Alle danser freestyle, når I til sidst skal more jer.
 - Syng legen igennem så mange gange, som børnene gider. Byt undervejs roller.

Sangleg: Bro bro brille

Endnu en klassisk sangleg med eventyrelementer i som fx en kejser, et slot og en krigsmand (forklar evt. børnene, at det betyder en soldat).

Tekst:

Bro, bro, brille!
Klokken ringer el've,
kejseren står på sit høje hvide slot,
så hvidt som et kridt,
så sort som et kul.

Fare, fare, krigsmand,
døden skal du lide,
den, som kommer allersidst,
skal i den sorte gryde.

Første gang så la'r vi ham gå,
anden gang så lige så,
tredie gang så ta'r vi ham
og putter ham i gryden!



Sådan leger I:

I skal være mindst 10 personer for at lege legen.

- Vælg først 4 større børn eller voksne, som står med armene løftet og formet som en bro. De er sorte gryder.
- Begge broer skal vælge en ting, som de er. Det kan fx være blå/rød, æble/pære osv.
- Resten af børnene går rundt i ring imellem de to broer, mens alle synger.
- På næstsidste linje "tredje gang så ta'r vi ham" falder armene ned, og de børn, som er fanget, er gået i den sorte gryde. Man kan godt fange flere på en gang.
- De fangede børn stiller sig i en række efter den, der fangede dem.
- Når alle er fanget, er det tid til en trækkekonkurrence. De to broer eller "gryder" holder hinanden i hænderne, mens alle dem bagved holder rundt om maven på den foran. En voksen råber start, og så trækker de to hold, indtil gryderne ikke kan holde fast på hinanden længere, eller en af rækkerne vælter. Leg af den grund gerne legen på græs eller noget andet, som ikke er alt for hårdt at falde på.

Film

På børnebiffen.dk kan I logge ind med jeres bibliotekslogin og finde film i forskellige længder. Hvis I skal se noget eventyrligt, kan I fx starte med disse film:

Den lille ridder handler om en dreng, der bor i et rige, hvor skænderier, slåskampe, raseri og vrede er forbudt. Det er han ked af, for så er der ikke længere brug for riddere, som er det eneste han ønsker sig at blive. Han drager derfor afsted til andre riger og oplever en masse undervejs.

Instruktør: Per Fly og Janis Cimermanis

Længde: 25 minutter

Sallies historier – Kong Gulleroth handler om den hidsige Kong Gulleroth, der vil bestemme alting. Blandt andet bestemmer han, at alle skal have en lige så stor næse som hans. En dag vil kongen bestemme så meget, at det går helt galt. Det er forfatter Kim Fupz Aakeson, der står bag de underfundige Sallie-historier.

Instruktører: Peter Hausner, Søren Tomas og Trine Laier

Længde: 7 minutter

Cirkeline: Klodsmus foregår i det klassiske Cirkeline-univers. En regnvejrsdag fortæller musefar eventyret om Klodsmus – en museversion af H.C. Andersens eventyr *Klodshans*.

Instruktør: Jannik Hastrup

Længde: 13 minutter