

FHille

– för en god skolstart

VECKA 26

Tema: Sagor och berättande



VECKA 26 • Sagor och berättande

Hopp är öm i hela kroppen när hon vaknar på morgonen. Så har hon aldrig känt sig förr. Det känns lite bättre efter att hon hoppat sju gånger och slagit en massa hål i luften, men riktigt bra känns det ändå inte.

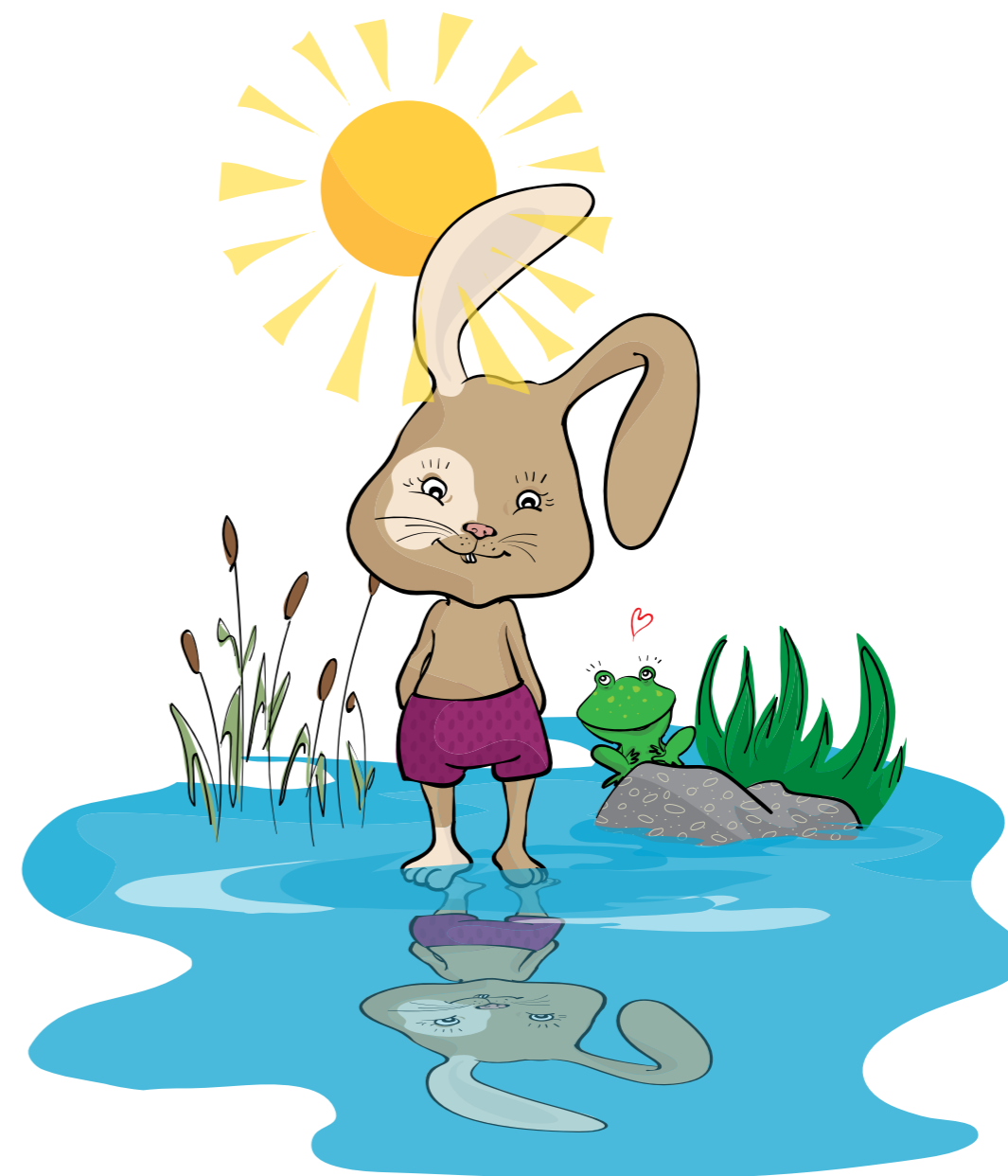
På väg för att träffa Hipp stannar hon vid sjön och speglar sig i vattnet. Hon står länge och tittar på sig själv. Hon ser inte sjuk ut. Och när hon står på ett visst sätt, så att solens strålar lyser på henne, är det nästan som om hon skulle ha en guldkrona på huvudet. ”Kanske jag är en prinsessa i verkligheten”, tänker Hopp.

”Det finns ju sagan om prinsessan på ärten. Alla visste, att hon var en riktig prinsessa när hon fick ont och blev gul och blå på hela kroppen när det fanns en ärta under alla hennes madrasser. Kanske jag har legat på en ärta i natt.”

Hopp ser på sin päls. Färgen på den har visserligen inte ändrats, men hon är fortfarande öm i kroppen, så det passar ju mycket bra. Hopp skyndar sig till Hipp. ”Hur kan man känna igen en riktig prinsessa?” frågar hon.

”Öh... det vet jag inte. Jag känner inga prinsessor”, säger Hipp. ”Det kan bra hända att du gör det. Du vet bara inte om det!”, säger Hopp. ”Hur tror du en prinsessa ser ut?” ”Öh... hon har en guldkrona på huvudet.” ”Ja, precis. Det är rätt, Hipp. Vad annat?”

”Så är hon snäll.”
Det blir helt tyst en liten stund, sedan frågar Hopp:



”Tycker du att jag är snäll?”
”Ja, det är du. Du är också hygglig, och du är min bästa vän”, säger Hipp. ”Det finns förresten en sak till med prinsessor. Antingen ska deras pappor vara kungar, eller också ska de vara gifta med prinsar.”

”Det har jag aldrig hört om”, säger Hopp.
”De ska också bo på ett slott”, menar Hipp.
”Ett kaninhål med flera utgångar duger väl lika bra?” säger Hopp.
”Jo, om man är en kanin”, säger Hipp.
”Äsch, då är jag nog ändå inte en riktig prinsessa”, säger Hopp.

Hon berättar för Hipp om hur hon har speglat sig i vattnet och om prinsessan på ärten och om sin egna ömma kropp.

”Jag är glad för att du inte är en prinsessa. Då skulle du ju inte vara här hos mig”, säger Hipp.

”Jaha, det förstås”, säger Hopp, ”men om du var en prins, så skulle vi ju båda två kunna bo på slottet.”

”Är det inte också något med att om man kysser grodan, så förvandlas han till en prins. Det kan hända att det också gäller om man kysser en flodhäst”, säger Hipp.

”Blä!” säger Hopp, och stampar i marken.

”Ska vi gå till sjön och spegla oss tillsammans?” frågar Hipp.

”Ja, så får vi se vilka vi egentligen är”, säger Hopp.

”Vem är först framme?”

Och så springer de.

Frågor om sagan:

Vad tror Hopp det beror på att hon är öm i kroppen?

Vad kan hända om man kysser en groda i en saga?

Har du läst sådana sagor? Vilka i så fall?

Bor alla prinsar och prinsessor i slott? Var kan de också bo?

Den här veckan handlar om **SAGOR** och berättelser som ni själva hittar på.

Vad får ditt barn ut av temat?

- ▶ Pröva på olika sätt att uttrycka sig på
- ▶ Att skapa och berätta sina egna sagor
- ▶ Att använda sin fantasi



Lästips:

Mitt bland stjärnor
av Lotta Olsson och Olof Landström

Gruffalon av Julia Donaldson

Sagan om den nyfikna abborren
av Elsa Beskow

Mamma Mu läser
av Juija Wieslander

Pojken och havet
av Sofia Hedman

Aktiviteter

Vecka 26

Måndag: Gissa en sagofigur

Ni läser sagan om Hipp och Hopp, och mimar och gissar.

Använd: bildkortet med fantasifigurer (från vecka 6), papper, färgpennor och berättelsen i häftet.

Tisdag: Den flygande kaninen

Ni hittar på en saga om Hopp.

Använd: kartong, penna, sax, lim, fjädrar och en bit gummiband. Hopp.

Onsdag: Sagoformel

Ni berättar en saga.

Använd: –

Torsdag: Fantasidejurens saga

Ni hittar på en saga om djuren i ABC-boken.

Använd: boken Djurens ABC en ska inte vara med! (Anna Ribbing och Mia Nilsson), Ahmed Anka och Ödlan Örjan (Carin Wirsén) eller Dino ABC (Sarah Sheppard), arket med textkort, papper, penna och sax.

Fredag: Kungens goda råd

Ni leker att kungen ger tjänaren råd.

Använd: en kungakrona och en stol.

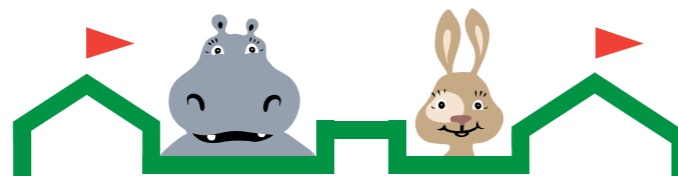
Extra: Sagolåda

Ni väljer en saga på nätet och leker med den.

Använd: dator och rekvisita till sagan.

MÅNDAG • Gissa en sagofigur

Läs berättelsen om Hipp och Hopp och gissa olika sagofigurer.



Använd

- ▶ berättelsen om Hipp och Hopp
- ▶ bildkorten med fantasifigurer
- ▶ papper och färgpennor.

Att göra:

- ▶ Läs berättelsen om Hipp och Hopp.
- ▶ Spela upp olika figurer för varandra.

Barnet lär sig

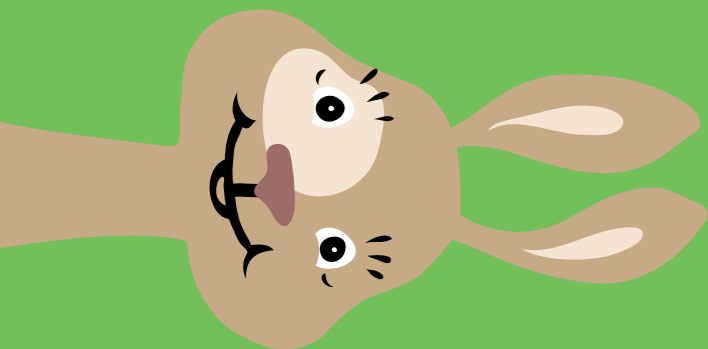
- ▶ att förstå och gissa
- ▶ att sätta sig in i att likna någon annan
- ▶ att urskilja det väsentliga i figuren
- ▶ att uttrycka sig och förmedla något utan ord, via kroppen
- ▶ att det är roligt att göra drama tillsammans.

Gör så här:

Läs berättelsen om Hipp och Hopp och samtala med ditt barn utgående från Frågor om sagan. Ta fram bildkorten med fantasifigurer. Plocka fram korten med ett troll, en riddare, en drake, en sjöjungfru, en älva, en sjörövare, en häxa. Benäm dem och lägg korten på bordet med baksidan upp. Sedan tar ni turvis ett kort och spelar figuren på kortet.

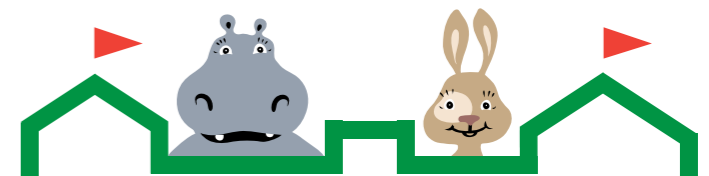
Först tar du upp ett kort utan att ditt barn ser bilden på det. Nu spelar och mimar du figuren på kortet. Ditt barn ska gissa vem du föreställer. Sedan är det ditt barns tur att ta ett kort och mima medan du gissar.

Om ni vill kan ni rita de olika sagofigurerna. Spara teckningen i FHille-mappen.



TISDAG • Den flygande kaninen

Hitta på en saga om Hopp på flygäventyr.



Använd

- ▶ kartong
- ▶ penna
- ▶ sax
- ▶ lim
- ▶ fjädrar
- ▶ en bit gummiband
- ▶ Hopp.

Att göra:

- ▶ Pyssla vingar åt Hopp och hitta på en saga.

Barnet lär sig

- ▶ att öva sin finmotorik: att klippa och klistra
- ▶ att använda sin fantasi och berätta
- ▶ att skapa en saga med en röd tråd och ett logiskt slut.

Gör så här:

Pyssla vingar åt Hopp. Medan ni pysslar kan ni samtala om vart ni tror att Hopp skulle vilja flyga och vem hon kanske träffar på sin färd. Rita på kartongen ett par vingar i lämplig storlek och klipp ut dem efter konturerna. Dekorera vingarna genom att limma fjädrar på dem. Låt ditt barn rita, klippa och limma, hjälp där det behövs.

Fäst vingarna på Hopp med hjälp av gummibandet.

Nu börjar sagan om den flygande kaninen Hopp. Hopp flyger omkring i ert hem under sagans gång. Se på ert hem med Hopps ögon och "förvandla" det till ett fantasilandskap, en sagovärld där allt kan hända. Skapa en magisk stämning. Du hjälper ditt barn att skapa en struktur i sagan genom att på lämpliga ställen ställa frågor som för handlingen vidare och sedan leder till ett logiskt slut, t.ex. Hur kom det sig? Vad hände sedan? Hur gick det då? Hur slutade det? Vad hände slutligen? Och till sist...

Du börjar berätta och håller Hopp. Säg t.ex.:

En morgon när Hopp vaknade hade det vuxit ut vingar på hennes rygg! Då beslöt hon sig för att flyga iväg till... Hopp flyger i väg genom att du stiger upp och går medan du fortsätter berätta. Sedan är det ditt barns tur att berätta. Låt ditt barn hålla Hopp.

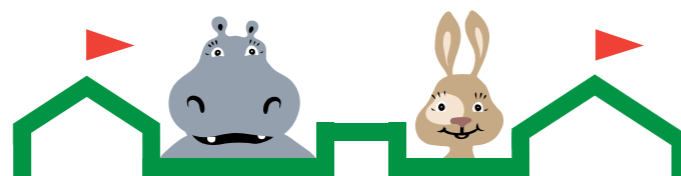
När ditt barn har berättat färdigt, är det din tur igen.

Ni kan under sagans gång också plocka in annan rekvisita, exempelvis mjukisdjur, dockor, köksföremål och leksaker.

Om ni vill kan ni rita och skriva ner sagan på papper. Låt ditt barn berätta och du skriver ner det. Ditt barn kan också själv skriva med låtsastext. Spara sagan i FHille-mappen. Du kan också filma med telefonen då barnet "flyger" och berättar. Titta sedan på filmen tillsammans och visa för familjen eller era vänner.

ONSDAG • Sagoformel

Berätta en saga.



Använd

- ▶ arket med Sagan om Dummerjöns (från vecka 6).

Att göra:

- ▶ Berätta en saga utifrån en sagoformel, d.v.s. givna ord.

Barnet lär sig

- ▶ att använda ett viss struktur i berättandet
- ▶ att uttrycka sig och att bli lyssnad till
- ▶ att samarbeta.

Gör så här:

Samtala om hur sagor börjar och om att sagor brukar vara uppbyggda ungefär lika. Ni kan använda sagan om Dummerjöns som exempel och undersöka hur den börjar och vilken struktur sagan har.

Förklara sedan att ni nu ska berätta en saga med hjälp av en sagoformel som ger er ingredienser till en berättelse.

Berätta utgående från sagoformeln:

1. Det var en gång...
2. Varje dag...
3. Plötsligt.....
4. Då...
5. Efter det här...

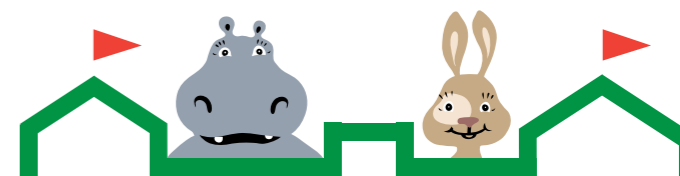
Du kan börja att berätta en saga utifrån formeln. Sedan är det ditt barns tur att berätta en saga. Ni kan tillsammans fundera på vem eller vad ditt barns saga kunde handla om.

Hjälp sedan ditt barn att berätta sagan genom att vid lämpliga ställen varva in sagoformeln i berättandet. Skriv gärna ner sagan som ditt barn berättar.

Om ni vill kan ni leka leken Natursteg: Rör er runt i rummet eller utomhus. Tänk er att ni går på snö, is, grus, i vattenpölar, på en skogsstig eller sandstrand. Tänk på hur det känns och visa hur det ser ut. Ni kan också beskriva hur det låter och känns. Ni kan själva hitta på flera underlag att gå på. Turas om att välja underlag samt att visa och berätta.

TORSDAG • Fantasidejurens saga

Berätta en saga om djuren i ABC-boken.



Använd

- ▶ ABC-boken
- ▶ arket med textkort
- ▶ papper, penna, sax.

Att göra:

- ▶ Välj djur ur boken och berätta en saga om dem.

Barnet lär sig

- ▶ att använda sig av skriven text
- ▶ ett nytt sätt att berätta sagor på
- ▶ att föreställa sig och uttrycka sig.

Om ni vill kan ni leka leken Djur på lur: Dela upp ett utrymme i 4–6 rutdelar med hjälp av målartejp. Varje ruta får en egen djurvärld, t.ex. på bondgården, i havet, i djungeln, insekter, i skogen och i luften. Rör er tillsammans fritt i rummet. Du ger en given signal, t.ex. klappar i händerna eller visslar, då stannar man upp och ser i vilken ruta man står. Ditt barn och andra, om ni är flera som är med i leken, får turvis föreställa sig till ett djur som hör hemma i rutan de står i. Man får gärna visa hur djuret rör sig och låter. Uppmuntra till att hitta på olika djur, låt leken gå relativt snabbt så att de som leker inte kan styra i vilken ruta de hamnar. Denna lek kan med fördel också lekas ute, då kan man markera rutor med t.ex. rockringar eller rita upp rutmönster på grus.

Gör så här:

Ta fram boken och bläddra i den tillsammans. Berätta att ni ska hitta på en saga om djuren i boken. Välj tillsammans ut några av djuren som ni vill berätta om och läs vad de heter.

Ta fram textarket med djuren på. Låt ditt barn söka upp de djur ni valt genom att jämföra texten på korten med texten i boken. Klipp sedan ut korten.

Ett annat alternativ är att ditt barn med textkortet som modell skriver upp de djur ni valt.

Klipp sedan papperslappar av dem.

Uppmuntra och hjälp där det behövs. Förklara att orden på korten är de samma fastän skrivna med små och stora bokstäver. Om ditt barn skriver av djuren själv kan det vara lättare att använda de stora bokstäverna.

Läs korten eller lapparna och lägg dem med texten mot bordet.

Ni berättar sedan sagan så att ni turvis lyfter ett textkort, läser vad det står på det och berättar utgående från djuret.

Ditt barn börjar. Påminn om hur sagor brukar börja, t.ex. Det var en gång... När ditt barn har berättat färdigt, är det din tur, sedan barnets. Håll på tills alla kort eller lappar är använda eller tills sagan fått ett logiskt slut.

FREDAG • Kungens goda råd

Kungen ska ge tjänaren goda råd.

Använd

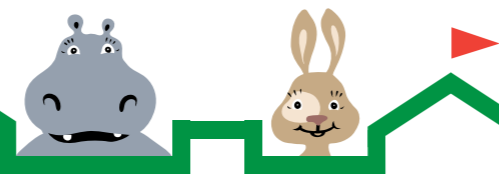
- ▶ en kungakrona (från vecka 6)
- ▶ en stol.

Att göra:

- ▶ Ett rollspel, där ditt barn är den kloka kungen och du är tjänaren som vill ha goda råd.

Barnet lär sig

- ▶ att sätta sig in i vad andra kan behöva
- ▶ att komma på olika lösningar
- ▶ att tänka brett.



Gör så här:

Ta fram en stol. Ditt barn tar på sig kronan och sätter sig på stolen.

Du är tjänaren, och du kommer med olika problem och kungen ska ge goda råd till dig.

Du säger:

Kära kung, Jag vill gärna leka utomhus.

Men jag har tappat min ena sko. Vad ska jag göra?

Ditt barn ska nu ge dig goda råd. Locka ditt barn också till ovanliga eller fantasifula lösningar genom att ställa utmanande frågor.

Hitta på flera problem, som kungen kan hjälpa med t.ex.: Jag vill gärna:

- ▶ Baka en smaskig kaka.
- ▶ Fara ut och cykla. Men jag har tappat cykelnyckeln.
- ▶ Åka till Sydamerika.
- ▶ Plantera tomater.
- ▶ Leka med en drake.
- ▶ Trolla fram en prins.

Om ni vill kan ni byta roller, så att du är kungen och ditt barn är tjänaren.

EXTRA AKTIVITET • Sagolåda

Välj på nätet en saga att leka med.

Använd

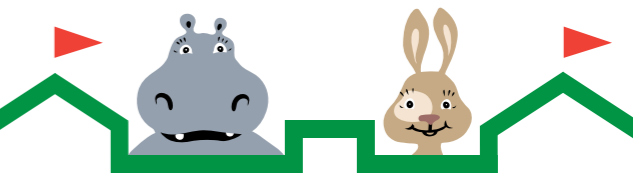
- ▶ dator
- ▶ rekvisita till sagan.

Att göra:

- ▶ Gå in på adressen www.folkhalsan.fi/spraklekar och välj tillsammans en saga och lekar till den.

Barnet lär sig

- ▶ hur ni kan använda skärmen tillsammans
- ▶ om att söka information på nätet
- ▶ nya lekar till en bekant saga.



Gör så här:

Sätt er tillsammans framför datorn och gå in på adressen www.folkhalsan.fi/spraklekar.

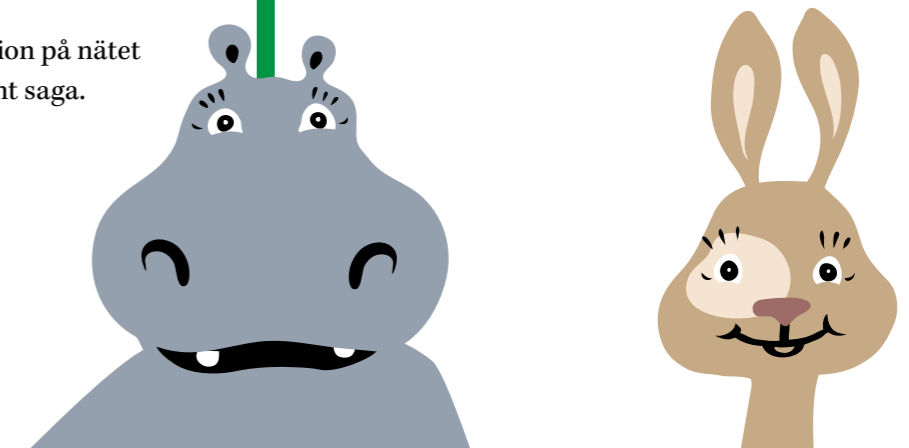
Läs högt det som står på sidan och låt ditt barn klicka upp länkarna med musen.

Klicka upp länken Sagolådor i balken.

På sidan finns förslag på olika sagor samt tips på lekar till dem. Välj tillsammans en bekant saga och lekar som verkar roliga.

Samla sedan ihop sådan rekvisita som ni behöver och hittar hemma.

Läs eller berätta sagan för ditt barn. Lek med sagan på olika sätt.



Om ni vill kan ni välja en saga som inte är bekant från förut och gå och låna boken på biblioteket.



FHille

- för en god skolstart

FHille är baserat på förskoleprogrammet Hippy International samt på HippHopp i Danmark

©Folkhälsan 2020

Sagan om Hipp och Hopp: Ulla Rabén

Illustratör: Terese Bast

Grafisk form: Nanne Nylund/Byråådan

Tryck: Grano, Vasa

 **folkhälsan**

