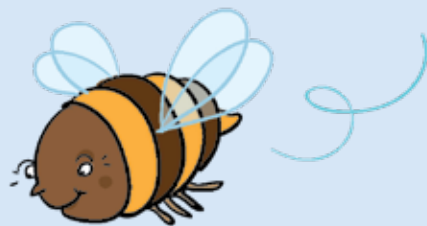


FHille

– för en god skolstart

VECKA 6

Tema: Sagor och berättande



VECKA 6 • Sagor och berättande

Hipp och Hopp står i lä under trädet.

Det stormar och vinden ruskar det stora trädet.

”Det var en gång”, säger Hipp.

”Ja, berätta en saga för mig”, säger Hopp.

”Ja men jag vet inte vad jag ska säga?”

”Nå, men då börjar jag. Alltså det var en gång..., och så är det din tur, Hipp.”

Hipp tänker efter en god stund. Vad ska sagan handla om?”

Blåsten - nej! En flodhäst - nej! Då får han en idé.

”Öh... Det var en gång en riddare. Och han hette riddare Morot.”

”Ja, och riddare Morot älskade morötter. Precis som jag, Hipp.”

”Ja, men nu handlar det inte om dig Hopp.



Det handlar om riddare Morot. Han hade ett svärd, som liknade en morot, och en häst som var orange som en morot, men han hade inga morötter kvar att äta. Därför reste han ut i världen för att leta efter morötter.”

”Nu är det alltså min tur”, säger Hopp.

”Äsch, nu vet jag ju precis vad som ska ske.”

”Okej, men då får du berätta hela sagan!”

”Ja, ja”, säger Hipp.

Riddare Morot red backe upp och backe ner och till slut kom han till ett annat land. Där träffade han en stor drake.

”Har ni några morötter hos er?” frågade riddare Morot artig.

”Tillträde förbjudet”, brölade draken och spottade på honom.

Riddare Morot lät sig inte stoppas.

Han svingade sitt svärd – och draken flög all världens väg! Så red han vidare och kom till tomaternas land. De var glada över att ha blivit av med draken.

De ropade hurra och ville att han skulle äta tomater, men nu var det ju på det viset, att det var morötter han gärna ville ha. Riddare Morot red igen backe upp och backe ner, tills han kom till ett nytt land. Där träffade han en jättestor fågel.

”Finns här möjligtvis morötter?” frågade riddare Morot artig.

”Tillträde förbjudet”, fräste fågeln och hackade efter honom.

Riddare Morot lät sig inte stoppas.

Han svingade sitt svärd – och fågeln flög all världens väg!

Så red han vidare och kom till gurkornas land.

De var glada över att ha blivit av med den elaka fågeln.

De ropade hurra och ville att han skulle äta gurkor, men nu var det ju på det viset, att det var morötter han gärna ville ha. Riddare Morot red igen backe upp och backe ner, tills han kom till ett nytt land.

Där träffade han en vacker vit kanin med svarta fläckar.

”Finns här möjligtvis morötter?” frågade riddare Morot artig.

”Ja, det finns det”, sade kaninen, ”men vi har inga tomater och gurkor.”

”Jag vet var det finns tomater och gurkor”, sade riddare Morot.

”Och jag ska visa dig var de finns.” Kaninen blev mäkta glad, och riddaren fick så många morötter han orkade äta.

Efteråt åkte de till tomaternas och gurkornas land tillsammans med alla de andra kaninerna i landet.

De ropade hurra för riddare Morot och han blev utnämnd till kung Morot för att han hade skaffat tomater och gurkor till kaninerna.

”Det var en fin saga”, säger Hopp, ”men du glömmer något”.

”Öh”, säger Hipp.

”Jo, du glömmer att den vackra, fläckiga kaninen och riddare Morot blev kära i varandra!”

”Jaha”, säger Hipp. ”Och så gifte sig kaninen med kung Morot, och de festade i en hel vecka, och alla fick äta så många morötter, tomater och gurkor som de orkade.”

”Ja, så var det”, säger Hopp.

”Och så levde de lyckliga i alla sina dagar, och kanske lever de fortfarande.”

Frågor om sagan:

Vad förvandlade sig Hipp och Hopp till?

Vad begav sig riddare Morot ut för att leta efter?

Vem träffade han på sin resa?

Vilka var de onda i sagan? På vilket sätt?

Vilka var de goda i sagan? På vilket sätt?

Hur slutade sagan?

Den här veckan handlar om SAGOR

Vad får ditt barn ut av temat?

- ▶ Att använda sin fantasi och kreativitet
- ▶ Berättarglädje genom att hitta på sina egna sagor
- ▶ Kunskap om en traditionell saga



Lästips:

Bockarna Bruse på badhuset
av Bjørn Rørvik, Gry Morsund

Fladdermuspojken
av Majja Hurme

Mirabell
av Astrid Lindgren

Aktiviteter

Vecka 6

Måndag: Kung Morot bestämmer

Ni läser berättelsen om Hipp och Hopp och leker en lek.

Använd: en krona och berättelsen i häftet.

Tisdag: Dummerjöns

Ni läser sagan om Dummerjöns

Använd: pappersarket med sagan om Dummerjöns.

Onsdag: Lek sagan

Ni dramatiserar sagan om Dummerjöns.

Använd: Dummerjöns och en krona (från måndagen).

Torsdag: Fantasidejur

Ni klipper ut och pysslar fantasidejur.

Använd: pappersarket med djur och en sax.

Fredag: Hitta på en saga

Ni berättar och dramatiserar en saga.

Använd: pappersarket med Hipp och Hopp, blompinnar, en sax, tejp eller egna köksredskap.

Extra: Det var en gång...

Ni hittar på en egen saga.

Använd: bildkortet med fantasifigurer från vecka 4.

MÅNDAG • Kung Morot bestämmer

Läs berättelsen om Hipp och Hopp och lek en lek.

Använd

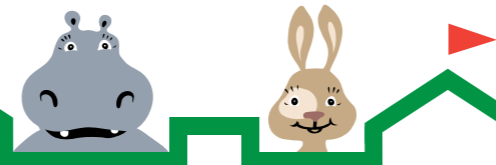
- ▶ berättelsen om Hipp och Hopp
- ▶ kartong
- ▶ gummiband
- ▶ paljetter
- ▶ sax
- ▶ lim
- ▶ färgpennor
- ▶ ev. häftapparat (er egen).

Att göra:

- ▶ Läs berättelsen om Hipp och Hopp.
- ▶ Pyssla en krona. Låt ditt barn rita en sicksacklinje över kartongen och klippa längs linjen. Sicksackmönstret blir kronans övre kant.
- ▶ Limma paljetter på den.
- ▶ Sammanför kartongens ändor och fäst gummibandet på kronan med hjälp av lim eller häftapparat.
- ▶ Lek en lek.

Barnet lär sig

- ▶ en ny lek
- ▶ att ge och förstå instruktioner
- ▶ att vara påhittig
- ▶ att det är roligt att leka tillsammans.



Gör så här:

Läs berättelsen om Hipp och Hopp och samtala med ditt barn utgående från Frågor om sagan. Samtala om kungar och drottningar.

Du kan till exempel fråga:

- ▶ Vad är en kung?
- ▶ Vad är en drottning?
- ▶ Vilka sagor om kungar och drottningar har du hört?
- ▶ Vad brukar kungen och drottningen göra i sagorna?
- ▶ Vad kan kungen och drottningen tänkas göra på riktigt?

Samtala om att kungen och drottningen kan bestämma i sagor.

Sätt kronan på huvudet. Nu är du kung Morot. Säg: "Jag är kung Morot. Du ska göra som jag säger".

Säg: "Kung Morot bestämmer att du skall hoppa som en groda."

Förslag på fler aktiviteter t.ex.: smyga som en katt, åla som en orm, klappa tre gånger i händerna, hämta en röd kloss, berätta vad din mamma heter, hoppa på ett ben 5 gånger, hämta någonting mjukt, berätta var ni bor o.s.v.

Först är du kungen och ger uppdrag som ditt barn får göra.

Sedan byter ni. Nu får ditt barn placera kronan på huvudet och ge dig olika uppdrag.

Håll på så länge det är roligt.

TISDAG • Sagan om Dummerjöns

Läs sagan om Dummerjöns.

Använd

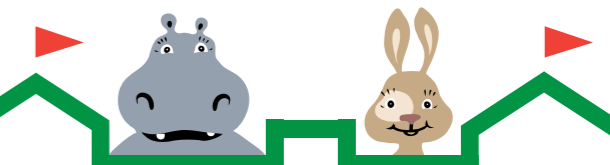
- ▶ texten till sagan om Dummerjöns.

Att göra:

- ▶ Läs sagan om Dummerjöns.
- ▶ Prata om sagan efteråt.

Barnet lär sig

- ▶ att lyssna
- ▶ att föreställa sig något
- ▶ att försöka minnas och återberätta detaljer ur sagan
- ▶ att förstå nya ord.



Gör så här:

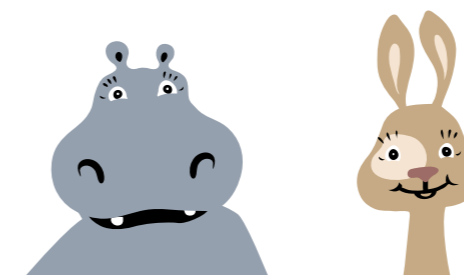
Ta fram sagan om Dummerjöns och välj en bekväm plats där ni kan sitta och läsa.

Läs sagan högt för ditt barn och samtala efteråt om den. Förklara också ord som ditt barn inte förstår.

Fråga till exempel:

- ▶ Hur kommer det sig att Dummerjöns vill rida till slottet?
- ▶ Varför tror du att Dummerjöns bröder inte vill ha honom med sig?
- ▶ Vad är det Dummerjöns rider på?
- ▶ Vad hittar Dummerjöns på vägen som han tar med sig?
- ▶ Var bor prinsessan?
- ▶ Varför tror du att prinsessan gillar Dummerjöns mest?
- ▶ Hur slutar sagan?
- ▶ Vad tyckte du om i sagan?

Låt ditt barn ta sig tid att tänka. Hjälp ditt barn att svara.



Om ni vill kan ni leka Följa John. Du är först "John" och hittar på olika sätt att röra dig på. Ditt barn härmar dina rörelser. Sedan får ditt barn vara "John" och hitta på rörelser som du härmar.

Om ni vill kan ni i rita en teckning av sagan om Dummerjöns. Spara teckningen i FHille-mappen.

ONSDAG • Lek sagan

Lek sagan om Dummerjöns.

Använd

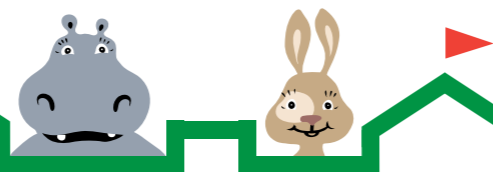
- ▶ texten om Dummerjöns
- ▶ kronan från måndagen.

Att göra:

- ▶ Samtala om vad som händer i sagan om Dummerjöns.
- ▶ Välj vilka ni vill vara.
- ▶ Lek sagan.

Barnet lär sig

- ▶ att använda sin fantasi
- ▶ att komma ihåg och berätta
- ▶ att leva sig in i en annan roll
- ▶ att använda sin kropp.



Gör så här:

Ta fram sagan om Dummerjöns. Prata om hur sagan börjar och vad som händer sedan.

Samtala speciellt om vad som händer på slottet och hur sagan slutar. Berätta att ni nu ska leka att ni är prinsessan och Dummerjöns på slottet.

Leken går ut på att Dummerjöns ska få prinsessan att skratta. Välj vem av er som är prinsessan och vem som är Dummerjöns.

Prinsessan lägger kronan på huvudet. Nu gör den som föreställer Dummerjöns någon tokig rörelse på ett roligt sätt: Hoppa och ramlar omkull, gör en kullerbytta, står på ett ben och flaxar med armarna.

TORSDAG • Fantasidejur

Klipp ut ett fantasidejur.

Använd

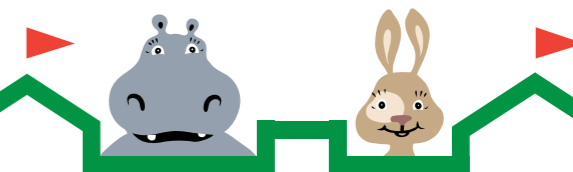
- ▶ 3 bilder på djur
- ▶ en sax.

Att göra:

- ▶ Klipp ut djuren tillsammans.
- ▶ Plocka ihop delarna.
- ▶ Pysla nya djur.

Barnet lär sig

- ▶ nya ord
- ▶ att tänka och föreställa sig
- ▶ att öva sig att klippa.



Gör så här:

Ta fram bilderna och saxen. Det finns bilder på ett lejon, en örn och en björn, som är delade i kropp, ben, vingar och svans.

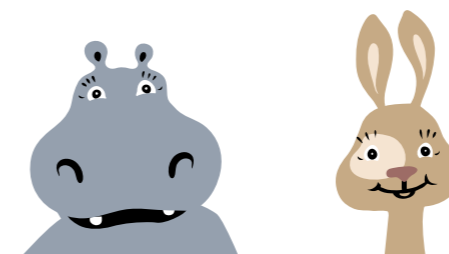
Låt ditt barn klippa ut djurens kroppsdelar. Du kan också ta fram en sax och klippa tillsammans med ditt barn.

Medan ni klipper kan ni samtala om t.ex.

- ▶ Har du sett en örn? Berätta!
- ▶ Hur låter en örn måntro? (prova själv)
- ▶ Var finns det örnar?
- ▶ Finns det örnar i Finland?
- ▶ Vad tror du att örnar äter?
- ▶ Hur låter en björn?
- ▶ Var finns det björnar?
- ▶ Hur tror du att man kan märka ett lejon som närmar sig?
- ▶ Vilket djur tänker du att är större, björnen eller lejonet?

Lägg ihop delarna så att de bildar nya roliga djur.

Fundera på vad de nya djuren kunde heta och hur de låter.



Om ni vill kan ni leka leken så att den som är Dummerjöns ska säga något tokigt eller roligt som ni skrattar åt. Berätta t.ex. någon rolig vits eller försök er på en tungvrickningsramsa, sådana hittar ni på adressen <http://lekar.folkhalsan.fi/spraklekar/tungvrickningsramsor>

Om ni vill kan ni tillsammans tänka ut andra roliga fantasidejur. Hjälp ditt barn att minnas vad olika djur heter. Vad kunde man kalla t.ex. kombinationen av en katt och en gris – och hur låter den?

FREDAG • Berätta en saga

Berätta och spela en saga tillsammans.

Använd

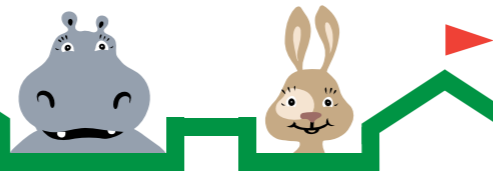
- ▶ pappersarket med Hipp och Hopp
- ▶ pinnar
- ▶ en sax
- ▶ tejp och lim
- ▶ eller köksredskap (era egna).

Att göra:

- ▶ Pyssla figurerna Hipp och Hopp.
- ▶ Eller ta några saker från köket.
- ▶ Hitta på en saga.
- ▶ Spela sagan tillsammans.

Barnet lär sig

- ▶ att hitta på en ny saga
- ▶ att lyssna
- ▶ att använda sin fantasi
- ▶ att det är roligt att vara tillsammans.



Gör så här:

Hitta på en egen saga om Hipp och Hopp.

Prata om:

- ▶ Vem är med i sagan?
- ▶ Vad ska sagan handla om?
- ▶ Hur börjar sagan?
- ▶ Vad händer sedan?
- ▶ Hur slutar sagan?
- ▶ Vilken roll har ditt barn?
- ▶ Vilken roll har du?

Bestäm om ni vill använda köksredskap eller pyssla figurerna.

Så här pysslar ni figurerna: Klipp ut Hipp och Hopp och limma ihop bak och framdelarna. Tejpa sedan upp dem på två pinnar.

Ifall ni använder köksredskap: Kom överens om vilket köksredskap som föreställer vilken figur. Spela nu sagan med endera figurerna eller köksredskapen.

Det får gärna vara lite galet och skojigt.

EXTRA AKTIVITET • Det var en gång...

Hitta på en saga.

Använd

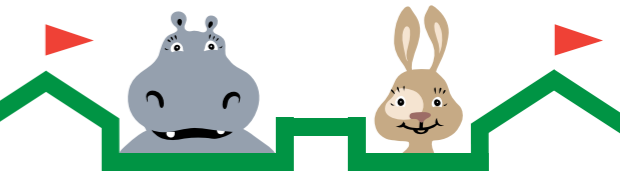
- ▶ bildkortet med fantasifigurer från vecka 4.

Att göra:

- ▶ Hitta på er egen saga.

Barnet lär sig

- ▶ att lyssna och förstå
- ▶ att komma ihåg och berätta
- ▶ att använda sin fantasi.



Gör så här:

Ta fram bildkortet.

Titta på dem och prata om vad de föreställer.

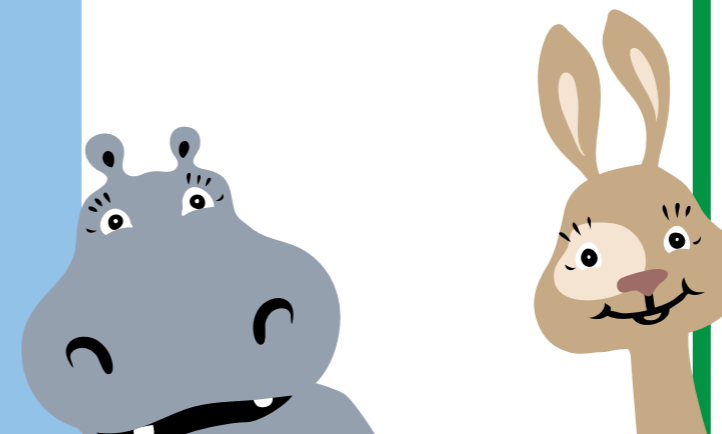
Lägg kortet framför er och berätta för ditt barn att ni tillsammans ska berätta en saga med hjälp av bilderna på kortet.

Först tar ditt barn ett kort och berättar med hjälp av bilden på kortet.

Börja med "Det var en gång...".

Sedan tar du ett nytt kort och fortsätter berätta sagan. Plocka på det här sättet turvis ett kort och fortsatt på sagan. Hjälpt ditt barn genom att ställa frågor eller ge förslag. Gå själv ivrigt med i berättandet, det inspirerar och ger fantasin fart!

Håll på så länge det är roligt och hitta på ett logiskt slut på sagan.



Om ni vill kan ni försöka er på att berätta en saga med hjälp av vantar. Dra vantarna på händerna, använd dem som handdockor och hitta på vad eller vem de föreställer.

Om ni vill kan ni efteråt måla sagan med vattenfärger.



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**

