

# Fantasy-tæppe



Mål: 130cm x 200cm

Fantasy-tæppets fornemste opgave er at sætte fantasien i gang, så man har noget at fortælle, og dermed træner at bruge sproget aktivt - først mundtligt derefter skriftligt.

Tæppet bygger på den mundtlige fortælling som udgangspunkt for leg og senere digtning/skrivning af en historie.

## Sådan kan man bruge tæppet

### Leg på tæppet (malgruppe 3 - 8 ar)

Læg tæppet på gulvet og lad børnene lege, som de plejer. Børnene leger med deres andre legesager på tæppet og digter rollelege, hvor eksempelvis brandbilen kører ind i kæmpen, dukken rider på enhjørningen, pokemon-figurer kæmper med guden, pistolen skyder orken osv.

Hvis det ikke sker af sig selv, så leg sammen med dem og hjælp med at bruge tæppet aktivt.



“ Brug dit andet legetøj på tæppet, og find på sjove historier ”

Børnene bruger sproget og kroppen til at fortælle, forklare og vise, hvad der sker når, fx bilen kører ind i munden på havmanden. Derved stimuleres deres aktive sprog, deres forståelse af ord og dermed deres kommunikation.

Børn vil ofte bruge kroppen og lyde til at vise, hvad der sker på tæppet, når de ikke kan finde ordene for det. Hjælp dem med at sætte ord på det, de viser med kroppen. Derved kommer børnene til at kende flere ord, som de senere kan bruge aktivt. Derved øger de deres sproglige opmærksomhed.

...og så kørte brandbilen ind i kæmpen...

bbrrmm av av!!!



### Lær på tæppet (malgruppe 8 - 14 ar)

**Fortæl** (fantasi, modsætninger, personbeskrivelser og miljøbeskrivelser)

Se på tæppet og lad jer inspirere og vær en støtte for barnet. Start med at stille spørgsmål. Tal om og beskriv forskellige ting/elementer på tæppet.

#### Eksempel:

Beskriv en ork, hvor bor en ork, hvad er en gud, hvorfor ser han vred ud? Hvordan er stemningen i skoven? En rose, er den symbol på kærlighed, stikker den, er den forhekset? Husk mange detaljer.

### Leg "flaskehalsen peger på" på tæppet (8 - 14 år)

*Fantasy-genretræk, historiestruktur*

Flasken drejes rundt på midten af tæppet og den af de fire "verdener" flaskehalsen peger på, skal man inddrage i sin fantasyhistorie.

De fire verdener er: jord, ild, luft og vand. Portalerne ind til disse verdener er hhv. en hule, et lejrball, en trækrone og en vandpyt.

Spind flasken skiftevis og digt videre på det den anden fortæller.

“ Se mere konkret vejledning næste sider. ”



# Spil 1

## ”Det som flaskehalsen peger på”

**Formål:** At bruge sproget aktivt – først mundtligt derefter skriftligt. At lære genren Fantasy at kende.

**Målgruppe:** 8-12 år

**Antal spillere:** 2-4

**Forberedelse:**

Find papir, blyant og en flaske.



### Spilleregler:

Flasken drejes rundt på midten af tæppet og den af de fire ”verdener” flaskehalsen peger på, skal man inddrage i sin fantasyhistorie.

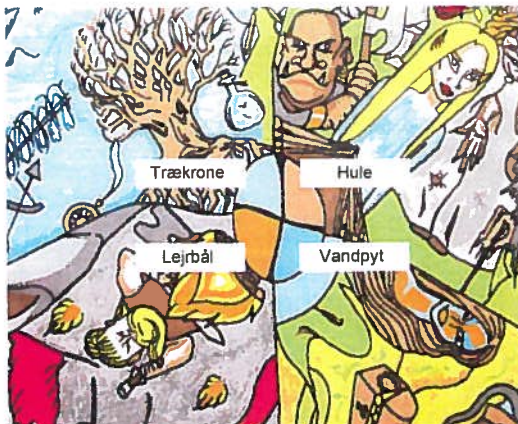
Drej flasken skiftevis og digt videre på det den anden fortæller.

1. Find selv på en **indledning** eller læs denne højt:

**Eksempel på indledning:**

Kongen er blevet forvandlet, og det eneste der kan ophæve forbandelsen, er at samle de farvede nøglesten, som ligger for enden af hver sin magiske verden (*hjørnerne af tæppet*). I skal redde ham ved at komme gennem portalerne til de magiske verdener og hente de farvede nøglesten.

De fire verdener er: jord, ild, luft og vand. Portalerne ind til disse verdener er hhv.: en hule, et lejrbål, en trækrone og en vandpyt



Drej flasken her fra midten af tæppet

Inden I kan få fat i hjørnestenene er det nødvendigt, at I overvinder 3 prøvelser og fortæller om dem på vejen. I skal også fortælle om de magiske væsner og ting, der nogle gange hjælper jer, men andre gange bekæmper jeres mission:

At samle hjørnesten for at få kongen tilbage.

De 4 hjørnesten i de 4 verdener



2. Nu begynder I at digte jeres **fælles** fantasy-historie ved at I skiftes til at dreje på flasken og til at fortælle.

3. Hvilken portal åbner sig for jer? DREJ FLASKEN og fortæl

**Eksempel:**

- Hvordan fandt I portalen?
- Hvordan ser der ud i den verden I kommer ind i?

4. I får et magisk våben. DREJ FLASKEN og fortæl

**Eksempel:**

- Hvad er det?
- Hvad kan det?
- Hvordan ser det ud?
- Lugter det?

5. I kommer ud for den første prøvelse fx en fjende. DREJ FLASKEN og fortæl

**Eksempel:**

- Hvem/hvad er det? ( fx styrker/svagheder, udseende, vred, ond, stor/lille osv.)
- Hvordan klarer I det?

” Husk mange detaljer

Tænk kreativt

- kun fantasien sætter grænser ”



6. Nu kommer I ud for en endnu værre prøvelse. DREJ FLASKEN og fortæl



Eksempel:

- Hvem/hvad er prøvelsen?
- Bruges der list?
- En stor overraskelse?
- Hvordan klarer I det?

7. I møder nogen eller får fat i noget, der kan hjælpe jer. DREJ FLASKEN og fortæl

Eksempel:

- Hvad kan han/hun/den eller det? fx styrker/svagheder



Lad flasken guide og tæppet inspirere til din historie

8. I skal nu klare den sidste prøvelse, førend I kan vende hjem med hjørnestenen (fra den verden I lander på nu). DREJ FLASKEN og fortæl noget der ikke er blevet sagt før

Eksempel:

- Hvad er prøvelsen? (noget der er næsten umuligt)
- Hvad sker der med dig? ( fx bliver såret kommer i livsfare, lider)



9. Hvordan slutter historien? DREJ FLASKEN og fortæl

Eksempel:

- Skal I videre ud og samle resten af hjørnestenen eller er målet nået for i dag?
- Hvad vinder I? (respekt, klogskab, magiske hjælpemidler til næste mission, styrke, skønhed osv.)
- På hvilken måde?

Hvis I genfortæller og evt. optager på mobiltelefonen, træner I fortælling, mundtlighed, historiestruktur og hukommelse. Fantasy-historien kan eventuelt også skrives ned og afleveres som en dansk-opgave.



**Afslutningsvis** er det rigtig skægt og en stærk øvelse at genfortælle historien i sammenhæng enten for hinanden eller for nogle andre. Her bliver det ofte tydeligt, hvad der virker i historien, og hvor der skal rettes til for at gøre den helt god.



Hvad er Fantasy?  
Se med på næste side



God fornøjelse

# Vi elsker fantasy-genren

## Hvad kendetegner 'Fantasy-genren'?

I de fantastiske fortællinger kan alt ske.

1. Hovedpersonen er ofte et barn, som har det svært.

Måske er personen svag og svækket, fordi han/hun er syg / bliver mobbet / bærer sorg / er forældreløs / har dårlige plejeforældre eller lignende.



2. Fortællingen foregår ofte i en fremmed verden.

Hovedpersonen bevæger sig mellem 2 verdener:  
- den virkelige verden og den magiske verden.



3. Overgangen mellem de 2 verdener: Den sker oftest gennem en særlig portal/åbning. Fx en togperron / et kaninhul.

**Time2learns fantasy- tæppe** har 4 portaler fra den virkelige verden og ind i de magiske verdener. Disse åbninger er markeret i tæppets midte som hulen (ind til jord-verdenen), vandpytten (ind til vand-verdenen), bålet (ind til ild-verdenen) og træet (ind til luft-verdenen).

4. Hovedpersonen får måske:

- en magisk evne (kan flyve / gøre sig usynlig / er meget stærk)



- en magisk genstand (et sværd, en nøgle, en fløjte, en amulet)

- en opgave (finde noget, bekæmpe noget, befri nogen, passe på noget eller noget helt andet)



“ Lad tæppet inspirere til din historie.  
- kun fantasien sætter grænser ”

5. Budbringeren:

- kan komme fra den anden verden og sætte hovedpersonen på en opgave i den virkelige verden

- kan hente hovedpersonen til den anden verden.

6. Hjælpen:

- Opgaven kan løses med hjælp fra noget overnaturligt og hovedpersonen lærer sig selv bedre at kende.



- De gode og de onde kræfter skal kæmpe mod hinanden. Det ender med, at hovedpersonen og de gode kræfter vinder – dog måske på en helt uventet måde.

“ Sim salla bim ...og så havde troldmanden tryllet planten om til en lille tudse... ”



7. Hovedpersonen udvikler sig og kommer videre.  
(ro – kaos – ny ro)



God fornøjelse med din fantasy-historie!