



FLEKSIBELT LÆRINGSMATERIELL MED FILM, HÅNDBOK OG ARBEIDSOPPGAVER

Her er oppgaveforslag til hvert av de fem avsnittene. Forslagene gir deg gode muligheter for refleksjon og utprøving av elementer vist i filmen, tilpasset tiden du har til rådighet.

1. Det var en gang

Mimre litt og reflekter over begrepet barndomsminner. Skap en historie knyttet til en konkret ting du har fra du var liten og koble historien til en fortelling du ønsker å formidle.

2. Sjangeren

Finn info om opphavet til en fortelling du liker. Lag et tilhørende kontrast-ordpar og filosofer over hvordan du og barnet kan undre dere sammen ut fra fortellingens budskap.

3. Teknikken

Øv på å være en tydelig språkmodell, test ut variert stemmebruk, et levende kroppsspråk og bygg opp et lekemiljø til en fortelling du ønsker å formidle.

4. Øvingen

Lær deg å bruke hvem-, hva- og hvor-rammen, lek en sangtekst parallelt med ei sangregle eller en instrumental, og lek igjennom en fortelling – for deg selv, to og to eller i en smågruppe.

5. Snipp, snapp, snute

Prøv ut en eller flere av de fire lekene som er vist i avsnittet, lag konkrete til en fortelling i natur- eller formingsmateriale og skap din egen personlige vri på en fortelling.

Støtt deg til håndboka

Ha håndboka til «Vi forteller» tilgjengelig mens du koser deg med arbeidsoppgavene. Stillbildene og filmmanuset gir deg god støtte og drahjelp.



Forslag til timeplan

Ta gjerne pause mellom avsnitt tre og fire. Jobb i tre økter à 45 minutter. På et heldagsopplegg er det bare en fordel å sette av lengre tid til arbeidsoppgavene.

1. økt:

Filmavsnitt 1, 2 og 3 (30 minutter).
15 minutter diskusjon/arbeidsoppgaver.
Pause 15 minutter.

2. økt:

Filmavsnitt 4 og 5 (30 minutter).
15 minutter diskusjon/arbeidsoppgaver.
Pause 15 minutter.

3. økt:

Diskusjon/arbeidsoppgaver/fremføringer.

Ha formidlingsmaterialet tilgjengelig

- Filmen «Vi forteller» leier du i 7 dager på Vimeo (vimeo.com/ondemand/viforteller)
- I filmen er det brukt gjenstander fra Snakkepakken og FantaSipoSE «Gullhår og de tre bjørnene».
- De fleste av enkeltgjenstandene i filmen er samlet i produktkategorien «Vi forteller» på snakkepakken.no.
- Håndboka til filmen kjøper du på snakkepakken.no. Den finnes også i en prisgunstig 10-pakning.
- Kopier, klipp ut og laminer nøkkelordkortene. (Du finner tegningene både i håndboka og i «Nøkkelordene».)
- Skjær opp brettene i Rimlotto (til øremerkede sitteplasser og inngangsbilletter).
- Kopier, klipp ut og lim Gullhår-malen på svart papp og klipp ut kjolen. (Når du bruker denne malen til «Lisa gikk til skolen, instrumental» på Snakkepakkens album «Se, hør og gjør! Le, lek og lær!», trenger du også de fargede filtbitene fra Snakkepakken. Det står en tilpasset Gullhår-tekst bakerst i håndboka. Malen kan du også laste ned fra snakkepakken.no.)

1. DET VAR EN GANG

Gjenstandsformidling er både en forberedelse og et alternativ til høytlesning

“Gi barnet forsprang – tenk kreative uttrykksformer



Utvikler Lena Malinovsky: «Her har jeg samlet et utvalg av små skatter fra barndommen min. Tingene hjelper meg å huske øyeblikk langt tilbake i tid.

«Når solen bak åsen forsvinner og himmelen tennes i brann, da ser du de herligste minner fra barndommens eventyrland.»

En historie om sommerfugl-nålen kunne ha innledet «Bamseklemmen» og «Gollenieidas reise til en magisk verden», den tsjekkiske saltskålen kunne introdusert «Gullhår», bestemors juletrepynt-fugl kunne startet opp «Det snille grantreet» og Holger Danske-båten kunne introdusert «Geitekillingen som telte alle».



Den minste oppgaven

Tenk på en kjær eiendel fra barndommen: Gjenstand, foto, tegning, bok, smykke, klesplagg osv.



Den mellomste oppgaven

Finn frem eiendelen fra barndommen og lag en liten, personlig historie om den.



Den største oppgaven

Knytt eiendelen til en valgt fortelling, gjerne fra «Vi leker» eller «De åtte årstidene». Presenter eiendelen med en historie, la noen se og høre, kanskje også røre. Lag en overgang fra historien til valgt fortelling. Har du tid, finn frem snakkepakke-gjenstandene som du vil bruke i formidlingen.



En personlig historie spunnet rundt en kjær eiendel

Dette er Holger Danske, eller «Holder Kanskje» som båten også ble kalt. Suvenir-modellen fikk jeg i 1967 på en båtturn til Århus med bestemor Helga og mamma Anne-Britt. Den turen glemte aldri bestemor og fortalte meg ofte denne historien. Turen startet med et flott vær og vi koste oss på dekk, men på hjemveien blåste det opp til full storm! Bølgene kastet båten fra side til side. Allikevel sovnet jeg nede i lugaren. Det var verre med mamma og bestemor. De gikk til en kafeteria for å hente seg en kopp kaffe. Det var nesten ikke folk å se, glass og kopper sklei rundt på bordene. Det var en forferdelig sjø. Plutselig hørte mamma og bestemor et lite barn som gråt, og tenkte med en gang at det var jeg som skrek. Men når de kom inn i lugaren med hver sin halve kaffe-

kopp, resten hadde skvulpet ut, så lå jeg og sov så godt som bare det. Bestemor fløy mellom vasken og køya stakkars, så dårlig var hun. Da våknet jeg! Først skulle jeg ligge oppe hos mamma. Etter en liten stund skulle jeg ned til bestemor. Og slik holdt jeg på – fra den ene køya til den andre. Mamma og bestemor var helt oppgitte, men de kunne jo ikke gjøre annet enn å le. «Du måtte vært den eneste på hele båten som ikke fikk sjøsyken», sa bestemor og lo godt hver gang hun fortalte meg denne historien.

Etter denne historien kunne jeg introdusert barnet for «Både bru og båt»-båten, leketeppeet i blått og grønt, lekt «Geitekillingen som telte alle» – og latt katta servere kaffe ombord!



2. SJANGEREN

Gjenstandsformidling er som skapt for denne uttrykksformen

“Sett deg inn i det karakteristiske ved fortellingssjangeren



Fortellingen fenger fordi den handler om hva barnet er opptatt av i hverdagen. Innholdets enkelhet gjør det lettere å betrakte livet fra figurenes ståsted og perspektiv, både følelses- og fornuftsmessig. Hva handler fortellingen om, dypst sett og hva ønsker forfatteren, eller du, å formidle?



Den korteste oppgaven

Frisk opp hva forfatteren av «Gullhår og de tre bjørnene» het, når han levde og hvilket land han kom fra. Finn tilsvarende opplysninger til en fortelling du kan tenke deg å fordype deg i.

Visste du at fortellingene i Snakkepakken og Snakkepakken samisk har røtter i:

Amerika, Burma, Danmark, England, Frankrike, Hellas, Kina, Norge, Somalia, Sverige, Tsjekkia, Tyskland og Ukraina. Her er jødisk opphav, afrikansk-amerikansk opprinnelse, det er indisk-engelsk folkløse, indianske legender fra sør og nord i Amerika, og fra Tyrol, fjellområdet mellom Tyskland, Sveits, Italia og Østerrike. Ni fortellinger er tilknyttet Sapmi, området over deler av Norge, Sverige, Finland og Russland.



Den mellomste oppgaven

For å oppfylle føringene i Rammeplanen 2017 har alle fortellingene kontrasterende ordpar – lydig/ulydig i «Gullhår og de tre bjørnene». En fortelling kan legge grunnlag for kritisk tenkning. Finn flere ordpar som får frem det du ønsker å formidle i en valgt fortelling (tabell s. 23 i «Vi leker»).

Etikk, religion og filosofi er med på å forme måter å oppfatte verden og mennesker på ...

... og preger verdier, normer og holdninger. Gjennom å samtale og undre seg over eksistensielle, etiske og filosofiske spørsmål skal barn få anledning til å spørre, lytte til andre, reflektere og finne svar. Barneheten skal legge grunnlag for kritisk tenkning og dømmekraft så barna får en forståelse for at det finnes mange ulike måter å forstå ting på og leve sammen på, utvikle interesse og respekt for hverandre og forstå verdien av likheter og ulikheter i et fellesskap. -Rammeplanen 2017, side 54 og 55.



Den lengste oppgaven

Hver fortelling i «Vi leker» har en filosofisk tolkning. «Gullhår og de tre bjørnene» sin lyder slik: «Si fra hvor du går. Respekter andres domene, ikke ta deg til rette. Det er god skikk å spørre om lov til å forsyne seg eller låne.» Diskuter: Hvordan kan jeg, gjennom en fortelling, gi barnet mulighet til å undre seg, og slik legge grunnlaget for kritisk tenkning? Støtt deg til teksten i boksen under.

Å definere normer og regler som gjelder i samfunnet vi tilhører – gjennom en fortelling

Æsop (620–560 f.Kr.) skal ha skapt fabler som «Løven og musa» og «Haren og skilpadden» fordi han anså at enkle fortellinger med dyr i rollene var den beste måten å gi både barn og voksne en forståelse rundt ønskede og uønskede holdninger og handlinger.

Filosofen Aristoteles mente at dyktighetsformer viser seg i oppførselen vår ved at vi handler, eller ikke handler, vist, klokt, rettferdig, modig, måteholdent, kjærlig, medmenneskelig eller håpefullt. Kort sagt: Læren om god oppførsel og moral. Aristoteles' lære videreføres av den new-zealandske filosofen Rosalind Hursthouse i hennes

arbeid med handling – det du tenker, sier og gjør, eller det du ikke tenker, sier og gjør.

Når du tolker en fortelling, betyr kunnskap og oppfatninger mye, både riktige og feilaktige, fordi erfaringene dine bestemmer hvordan du tolker og handler, sier Hursthouse. Derfor kan barn, unge, uerfarne eller umodne mennesker se ting ensidig og være påståelige. Du må ikke ha erfart alle situasjoner for å ha «uttalelsesrett», men forståelse og sympati kommer med alderen. Livserfaring og modenhet opparbeides gradvis, noe som gir økt grunnlag for å sammenligne og veie for og i mot, og er basert

på erfaringer gjort i kontakt med andre. Samspill med andre barn og voksne er en forutsetning for at barnet skal oppnå selvstendighet og tilegne seg handlingsregler og retningslinjer. Å lære «god oppførsel» handler om å sosialiseres inn i en kultur og lære kulturelle ferdigheter. Barnet vil stadig bli påvirket av omgivelsene og slik bli formet i forhold til egen oppfatning om hva som er rett og galt, hva som er akseptabelt og uakseptabelt. Oppførsel er ikke bare særegenhet ved barnets personlighet, noe fastsatt fra starten av som omgivelsene ikke kan påvirke. Oppførsel er også handlingsregler barnet har tilegnet seg via erfaring.

3. TEKNIKKEN

Gjenstandsformidling er på sitt beste med gode triks og grep

“ Utforsk formidlingsteknikk
punkt for punkt



Vær en tydelig språkmodell. Støtt barnet i å få et stadig større ordforråd. Kall en spade for en spade. Alt kan være «den og det», venn deg til å benevne gjenstandene ved navn: «En stol, stolen, flere stoler, alle stolene».



Den laveste oppgaven

Finn frem gjenstandene til «Gullhår og de tre bjørnene» eller en annen fortelling fra «Vi leker» eller «De åtte årstidene». Benevn hver gjenstand i entall og flertall ubestemt og bestemt.

Støtt deg til punkt 13 i filmen og håndboka.



Den mellomste oppgaven

Velg deg en av karakterene i «Gullhår og de tre bjørnene» eller en annen fortelling fra «Vi leker» eller «De åtte årstidene».

Øv deg på å variere stemmen din:

Svakt, sterkt, lyst, mørkt, nasalt, buldrete, hest, hult, gryntete og pipete.

La stemmen uttrykke:

Vennlighet, sinne, redsel, nervøsitet, oppspilthet, mistenksomhet, håp og glede.



Den høyeste oppgaven

Lag et (gjærne transportabelt) lekemiljø/fortellingslandskap til «Gullhår og de tre bjørnene» eller en annen fortelling du vil øve inn. For eksempel ei lekekasse (med hjul), en eventyrkurv eller en koffert. Støtt deg til bildene i albumet «Inspirasjon til lekemiljøer» på facebook-siden til Snakkepakken.



4. ØVINGEN

Gjenstandsformidling er en ferdighet og må tilegnes tålmodig over tid

“Øv inn rammer som får enhver fortelling til å sitte under huden



Momentet hvor babybjørnen finner det sovende pikebarnet igangsetter fortellingens desiderte høydepunkt – øyeblikket da Gullhår våkner og skrekkslagent oppdager tre bjørner. Øv skikkelig godt og maksimer dette crescendoet for å gi publikum en uforglemmelig opplevelse!



Den minste oppgaven

Svar på spørsmålene med utgangspunkt i «Gullhår og de tre bjørnene» eller en annen fortelling:

- Hvem handler fortellingen om? Støtt deg til gjenstandskortet.*
- Hva handler fortellingen om? Støtt deg til kort fortalt-punktet.*
- Hvor foregår handlingen? Støtt deg til forslagene om fargete filtbitar og lokasjoner.*

* I «Vi leker» og «De åtte årstidene».



Den mellomste oppgaven

Finn frem en fleksibel dukke, en stol, ei skje, ei seng og et tre. Sett på «Funksjonssang instrumental» fra Snakkepakken album «Se, hør og gjør! Le, lek og lær!». Syng og illustrer teksten med gjenstandslek:

*Hva kan du bruke en stol til? Jo, du kan sitte.
Hva kan du bruke ei skje til? Jo, du kan spise.
Hva kan du bruke ei seng til? Jo, du kan sove.
Hva kan du bruke et tre til? Jo, du kan klatre.*

Sett frem stolen, skjea, senga og treet. Gå sammen to og to og øv på følgende lek, prøv begge rollene:

Si: «Pek på stolen!» (makkeren peker). Si: «Gi meg en sånn til å sitte på!» (makkeren gir deg stolen).
Si: «Pek på skjea!» (makkeren peker). Si: «Gi meg en sånn til å spise med!» (makkeren gir deg skjea).
Si: «Pek på senga!» (makkeren peker). Si: «Gi meg en sånn til å sove i!» (makkeren gir deg senga).
Si: «Pek på treet!» (makkeren peker). Si: «Gi meg et sånt til å klatre i!» (makkeren gir deg treet).

Uttrykk og illustrer fremtid, nåtid og fortid med disse setningene og gjenstandslek:

Gullhår vil sitte på stolen.	Gullhår sitter på stolen.	Gullhår har sittet på stolen.
Gullhår vil spise med skjea.	Gullhår spiser med skjea.	Gullhår har spist med skjea.
Gullhår vil sove i senga.	Gullhår sover i senga.	Gullhår har sovnet i senga.
Gullhår vil klatre i treet.	Gullhår klatrer i treet.	Gullhår har klatret i treet.

Morfem

I starten bruker barnet få morfemer (meningsbærende enheter som bygger og bøyer ord) og kan si: «Pappa sitte stol». Når barnet begynner å bøye ordene, blir meningen mer spesifikk og tidsbestemt: «Pappa sitter på stolen» eller «pappa satt på stolen».



Den største oppgaven

Øv inn «Gullhår og de tre bjørnene» eller en annen fortelling. Støtt deg til det du har lært om fortellingssjangeren, formidlingsteknikk og ytre rammer (hvem, hva og hvor). Bli bevisst på hvor mange vendinger fortellingen har. Fremhev disse høydepunktene der noe må skje for å drive handlingen videre. Praktiser overført lek – prøv å snakke mest mulig gjennom karakterene. Samarbeid gjerne to og to – én forteller fritt eller leser tekst fra «Vi leker», «De åtte årstidene» eller en selvvalgt historie og én parallell-leker. Prøv ulike språk og dialekter.

Vendinger eller vendepunkt

Stoppesteder som krever at noe må skje, noe må gjøres for å drive handlingen videre.

5. SNIPP, SNAPP, SNUTE

Gjenstandsformidling er springbrett for barnet som leker av hjertens lyst

“ I prosessen skaper du en personlig fortellerstil og en plattform for samspill og språklek



Legg frem tre gjenstander og kort – seng, stol og bord. Benevn, dekk til, legg senga i posen. Syng «Hva kjenner du? Instrumental» fra Snakkepakkens album «Se, hør og gjør! Le, lek og lær!»:

«Hva kjenner du, hva kjenner du, hva kjenner du nå?
Kjenner du senga, stolen eller bordet?

Si til deltageren: «Pek og trekk opp!».



Den korteste oppgaven

Prøv ut en av de fire lekene «Huske og matche tegning og gjenstand», «Hva er borte?», «Hva kjenner du nå?» eller «Føle i posen og matche tegning og gjenstand». Eller tilpass en av lekene til en fortelling du ønsker å fordype deg i. Lekene er vist i filmen og beskrevet på side 25 i håndboka.



Den mellomste oppgaven

Lag figurene til «Gullhår og de tre bjørnene» eller en annen fortelling i natur- og formingsmateriale, for eksempel hvit plastelina. Prøv gjerne Snakkepakkens myke og smidige lekedeig. Oppskriften finner du på side 28 i «Vi har en plan».

Øv på å gi deltageren all den støtten som trengs

Om «Føle i posen og matche tegning og gjenstand»: Når du legger bjørn, bolle, skje, jente, grantre, seng, stol og bord oppi posen og sier: «Trekk opp senga!» må deltageren ikke bare se for seg senga, men også form, størrelse og beliggenhet, ja hjernen må sende mange signaler så hånda trekker opp seng, ikke en av de andre gjenstandene. Sørg for å gi den støtten som trengs for å løse oppgaven med glans. Legg nøkkelordkort med tegninger av gjenstandene foran deltageren. Pek på tegningen av seng når du gir beskjeden. Knytt det hørbare til det synlige og følbare – se, hør og gjør!



Den lengste oppgaven

Sett ditt eget personlige preg på «Gullhår og de tre bjørnene» eller en annen fortelling:

- Krim
- Romanse
- Komedie
- Stumfilm
- Musikal (Lek parallelt med sangregla. Øv inn sangregla på ukulele, gitar og/eller piano.)