

Læsevejledning til **TROLDERIM** - af Lotte Salling

(Bogen er bedst egnet til børn i indskolingsalderen)

Sprogaktiviteterne omhandler både dialogisk læsning og mere praktisk orienterede sproglege indenfor følgende kategorier:

1. Gå i dybden med spørgsmål og fokusord
2. Rimord
3. Snak om ord, emner og moraler
4. Musik, rytmik og sanser
5. Skriftsprog
6. Samtale om illustrationerne
7. Tegning, maling & kreative aktiviteter
8. Drama, fagter & grimasser

1. GÅ I DYBDEN - MED SPØRGSMÅL OG FOKUSORD:

BJERGTROLDEN - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvordan bliver drengen ven med hulens dyr?
- Hvad er det at være "fej"?
- Hvorfor får trolden ikke fanget drengen?
- Hvorfor tror I at trolden altid har mange smykker og ting af guld?
- Hvorfor vender drengens bror tilbage til hulen?
- Hvordan kan det være, at dyrene ikke hjælper ham?
- Hvad sker der nu med drengen?
- Hvordan synes I, at han skulle have handlet i historien?

Andre aktiviteter:

- Hvordan tror I, trolden lyder, når han viser sig fra bjerghulens dyb?
- Hvordan tror I, kragerne siger?
- Kig på tegningerne og fortæl om, hvilke dyr der bor i hulen.

ØNSKET - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvad er det at være "gavmild"?

- Hvad betyder ord som ”mirakel” og ”sladder”?
- Hvad får det ældre par af troldkvinden?
- Hvorfor er alle i byen venlige, anden gang troldkonen kommer?
- Hvad synes I, at byens borgere skulle have ønsket?

Andre aktiviteter:

- Prøv at tale ligesom en troldkone.
- Tegn de ting I ville ønske, hvis I pludselig kunne ønske, præcis hvad I ville.
- Tæl på tegningen, hvor mange mennesker der byder troldkonen velkommen tilbage.

TROLDØJET - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvad betyder ”magi”?
- Hvad vil det sige, at noget er ”kostbart”?
- Hvorfor går troldene altid rundt sammen?
- Hvad er det helt særlige, som troldøjet kan?
- Hvorfor snyder skovpigen troldene?
- Hvad vil det sige at være fattig?

Andre aktiviteter:

-Gå sammen to og to eller tre og tre og leg troldene. Kun den ene må kigge, mens de andre lader sig føre rundt i lokalet med lukkede øjne. Den, der kan se, giver ind imellem de andre nogle ting i hænderne, som de skal gætte hvad er.

KÆMPETROLDEN - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvad er et ”fjeld”?
- Hvad er det at være ”stædig”?
- Hvorfor kaster trolden med klipper og sten?
- Hvorfor tror I, at trolden ikke kan lide børn?
- Hvad tror I, at han godt kan lide?
- Hvorfor når trolden ikke at ødelægge byen?

Andre aktiviteter:

- Prøv at tale ligesom kæmpetrolden.
- Prøv at tegne kæmpetrolden i hans hule.

MEDUSA - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvad er det at ”hævne sig”?
- Hvad er det at være ”ondskabsfuld”? Og hvad er det modsatte?
- Prøv at fortælle hvordan havheksen ser ud.
- Hvad gør den unge fyr, så han ikke bliver forvandlet til klipper og sten?
- Hvorfor vil han dræbe Medusa?
- Hvad bruger han hendes hoved til?

Andre aktiviteter:

- Prøv at bevæge jer rundt imellem hinanden, som om I svømmer i havheksens grotter. Én er udvalgt til at råbe ”Medusa”, hvorefter alle skal stivne i bevægelsen. Når der bliver råbt ”NU”, vågner alle og siger remsen:

*Vi takker den modige ridder, fordi
han dræbte Medusa, så nu er vi fri!*

Alle svømmer videre, indtil der igen råbes ”Medusa”. Etc.

- Kan I også huske Medusas ansigt? Prøv at tegne det.

PRINSESSEN - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvad er det at være ”ensom”?
- Hvad er en ”god veninde / god ven”? Og hvordan kan man få sådan en?
- Hvad vil det sige at blive ”uroelig”?
- Hvad betyder ”krum”?
- Hvad giver prinsessen til heksen?
- Har I hørt andre historier, hvor nogen forvandles, hvis de får et kys?

Andre aktiviteter:

- Prøv at tegne en tegning af heksens hule og de ting hun har i den.
- Prøv at lave et prinsessesmykke af f.eks. snor og perler, eller en strimmel papir, flotte farver og lim.

GULDDRENGEN - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvad er det at være ”grådig”?
- Hvorfor er trolden ked af det?
- Hvad kan hjælpe trolden?
- Hvorfor er bukserne helt specielle?

- Hvad er det for en drøm, der går itu?
- Hvem synes I er mest ond: drengen eller trolden?

Andre aktiviteter:

- Prøv at finde på en trolddom = nogle ord på troldesprog, som man kan sige højt, og som man kan forhekse andre med.
- Tegn drengen, der er fanget i tårnet.

HAVTROLDEN - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvad betyder det at have "magt" over noget?
- Hvad er det at "true" nogen?
- Hvad betyder "gøs/gyse"?
- Hvad betyder "skæbne"?
- Hvad er det at være "søstærk"?
- Hvorfor får havtrolden i starten lov til at få prinsessen?
- Hvordan bliver hun reddet?

Andre aktiviteter:

- Hvordan tror I, prinsessen reagerer, da hun ser havtrolden. Prøv at vise det.
- Tegn jeres egen havtroll med f.eks. mange hoveder eller andet mærkeligt.

HEKSEBRYG - ideer:

Samtale om udvalgte ord og emner:

- Hvad betyder "væmmelig"?
- Hvad betyder "gnægge"?
- Hvad er det at "frådse" i noget?
- Kan I huske de ting, heksemor puttede i sin heksebryg.
- Hvilke andre ting kan man putte i en heksebryg?
- Hvad vil heksen gøre med frøerne?
- Hvad tror I, der sker med heksen, efter at hun er kommet i bur?

Andre aktiviteter:

- Lav jeres egen heksebryg, som kan trylle folk til frøer.
- Vis hvordan frøerne hopper, og til sidst hopper højt op i heksens hår.
- Prøv at spille heksemor, der mister balancen og falder i bryggen.

2. RIMORD:

- Under første oplæsning kan versene læses op på almindelig vis. Herefter begynder børnene at gætte med på rimordene (sidste ord i hver anden linje). Læs linjerne højt og gør et lille ophold ved rimordet for at lokke børnene til at sige det. Når ordet er svært, siges den indledende lyd, altså ordets forlyd, for at hjælpe på vej.

3. SNAK OM ORD, EMNER OG MORALER.

- Snak om hvad en "morale" er og spørg efter hver læsesituation, om historien her har en morale? Hvad tror børnene, at den pågældende historie vil fortælle?
- Find også andre emner at gå i dybden med (se forslag i sidste afsnit).

4. MUSIK, RYTMIK OG SANSER:

- Lær et eller flere vers udenad, f.eks. mens I klapper eller tramper til rytmen. Eller find på en simpel melodi til teksten og lav en sang, som I kan danse til eller spille på rytmeinstrumenter til.

5. SKRIFTSPROG:

- Lad børnene finde deres yndlingsord i bogen og skrive dem ned (evt. sammen med en tegning). Det kan være ord som: Heks, trolld, uhyre, slange, guld, trolldøje, ugle, havheks, havtrolld, konge, sværd, smykke, prinsesse, slot, tårn, ridder.
- Børnene kan også prøve at gå/hoppe ordene på et bogstavtæppe eller bogstav-kort.

6. SAMTALE OM ILLUSTRATIONERNE:

- Snak om detaljerne i illustrationerne. Hvad er der f.eks. med her, som ikke nævnes i teksten?
- Snak om hvordan de forskellige figurer er vist, og hvordan man kan se på deres ansigtsudtryk om de er onde eller gode, glade eller kede af det osv.
- Børnene kan også prøve at fortælle historien med deres egne ord, ved at kigge på tegningerne.

7. TEGNING, MALING, KREATIVE AKTIVITETER:

- Børnene kan prøve at tegne de forskellige figurer eller scener i bogen og farvelægge dem.
- De kan også vælge en figur og tegne pap-masker, hvorefter historierne kan opføres som teater.

8. DRAMA, FAGTER OG GRIMASSER:

- Alle i gruppen lærer eksempelvis 2-4 linjer af historiens tekst udenad, som de skal sige med stemmeleje, fagter og grimasser, der passer til handlingen. Børnene stiller sig i en rundkreds, så de står i rigtig rækkefølge i forhold til forløbet, og skal nu opføre historien sammen. Hvis der er for mange børn i forhold til teksten, kan de være flere om at sige de samme to linjer.