

PEDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

- Stimulere fantasi, kreativitet og interesse for fortellinger
- Utvikle evnen til å kommunisere
- Utvikle språk og ordforråd
- Utvikle evnen til å lytte
- Trene sosiale ferdigheter og samarbeid.



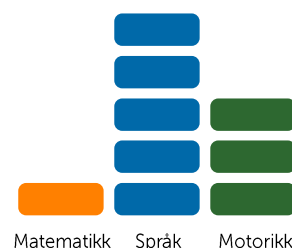
KOBLET TIL LÆREPLANEN



Marshmallows ved leirbålet

Art.nr. 162710

KLASSIFISERING



UNDERVISNINGSSOPPLEGG

Materialet inneholder 12 myke kuber som kan lignede med marshmallows. Det følger også med 4 grillspyd. På hvert spyd kan man tre på 3 marshmallows. Hver marshmallow har 4 ulike motiver som kan kombineres for å lage og fortelle forskjellige historier. De 48 motivene er enkle for barna å tolke og forstå. Ved å vri på marshmallowsene kan man sette sammen hendelser i en fortelling og dele historien med vennene sine. I settet følger det også med et bål som man kan sitte rundt og fortelle historiene sine. Bålet drives av 2 AAA-batterier (følger ikke med). En oppbevaringspose følger også med.

Forslag til hvordan man kan bruke materialet: Finn et hyggelig sted i rommet, gjerne i et hjørne, på et mykt teppe eller på sittepuffer. Hvis man kan lage en liten "skogsglente" eller lignende, blir det ekstra stemningsfullt. Hvis mulig kan man dempe belysningen eller trekke for gardinene litt. Sett bålet i midten og tenn det. Del ut grillspydene til deltakerne (maks fire hvis alle skal ha ett hver). Alle marshmallowsene kan ligge i posen. En av deltakerne begynner og trekker, uten å se, opp 3 marshmallows fra posen. Disse tres deretter på grillspydet, og oppdraget er nå å fortelle en historie ut fra motivene. Deltakeren kan vri på marshmallowsene før fortellingen starter. Avhengig av barnas alder og hvor vant de er til å finne på historier, kan fortellingene bli korte eller veldig lange. Hvis man vil, kan to barn samarbeide om å lage en historie og fortelle den sammen for de andre.

Lag en historie sammen: En annen variant er at man har ett grillspyd som sendes rundt. Deltakeren som starter, får grillspydet og trekker en marshmallow fra posen. Denne settes nederst på spydet, og deltakeren begynner å fortelle en historie basert på ett av motivene på marshmallowsen. Deretter sendes grillspydet videre til neste deltaker, som trekker en ny marshmallow og setter den på spydet. Historien fortsetter. Send spydet videre enda en gang, en ny marshmallow trekkes, og historien får en avslutning. Nå har dere laget en historie sammen. Er man flere enn tre deltakere, kan man ta frem et nytt grillspyd og fortsette videre.

BEGREP

saga, fortelling, fantasi, innledning, handling, avslutning, kommunikasjon

FLERE TIPS OG IDEER

Endre i fortellingen: For å gi en videre utfordring etter at man har fortalt ferdig en historie, kan man be alle om å snu én av sine 3 marshmallows. For eksempel:

«Nå skal alle snu marshmallowen som sitter i midten. Fortell historien din igjen. Hva ble endret i fortellingen?» Resoner sammen.

En fortellings struktur: Snakk om hvordan en fortelling er bygget opp og hvilke deler som inngår, for eksempel innledning, handling og avslutning. Fortell eller les en kjent fortelling sammen og diskuter hva som hører til innledningen, hva som utgjør handlingen, og hva som regnes som avslutningen. Etter denne gjennomgangen kan man bruke materialet igjen. La hver av de 3 marshmallowsene som settes på grillspydet representere innledning, handling og avslutning. Prøv å fortelle nye historier for hverandre. Del med hverandre hvordan de nye fortellingene ble. Utvikle videre ved å snakke om en fortellings røde tråd. Hvordan kan man tenke for at fortellingen skal «henge sammen» og for at et budskap skal komme fram?

Gi instruksjoner før fortellingen: Eldre barn kan også få ulike instruksjoner som deres fortelling skal følge. Eksempler kan være at historien skal være virkelig og relatere til noe fortelleren har opplevd, eller at den må være spennende, morsom eller skummel. Instruksjonen kan også være at historien skal utspille seg i fremtiden, i verdensrommet, i skogen, om vinteren, om sommeren eller for lenge siden. Temaet kan velges av pedagogen for alle, trekkes tilfeldig eller stemmes fram.