



# LITERATURBAL

Udarbejdet af: Krystyna Rózga

Deltagernes alder – 7-10 år

Tid, der er nødvendig for at gennemføre aktiviteten: 3 timer

## Generelle mål:

- Opbygning af positive associationer med litteratur
- Integration og styrkelse af relationerne mellem deltagerne
- Udvikling af kreativitet og fantasi

## Specifikke mål:

- Teamaktiviteter
- Brug af elementer fra romanens handling til leg og genskabelse af den i leg

## Metoder:

- Danselege
- Bevægelseslege

## Nøgleord:

Litteratur, bøger, danselege, temalege, karneval

## Materialer:

- udstyr til afspilning af musik
- tæpper – to pr. gruppe på 10 personer (I.c.)
- ark papir (I.e.)
- stole – så mange som der er deltagere (II.a.)
- ark med en liste over spørgsmål til deltagerne (II.b.)
- ark med navne på personer, der skal findes, og noget til at fastgøre dem på ryggen (II.c.)





## I. DANSE-LEGE

### a) Frys

Lederen vælger en af heltene fra deltagernes yndlingsbøger en, der kan trolde. F.eks.: Den Hvide Heks fra „Narnia“, en fra „Harry Potter“ osv.

Deltagerne leger til musik, og når musikken slukkes, bliver alle forhekset – alt efter den valgte figur: forvandlet til sten, forhekset med Petryficus Totalus osv. Alle skal stå stille, som om de er blevet ramt af en forhekselse. Modgiften er at tænde for musikken igen. Legen gentages flere gange.

### b) Det magiske netværk af læsning

Mens musikken spiller, spreder læsningens magi sig i lokalet – i starten prøver to personer, der holder hinanden i hånden, at fange og inddrage flere deltagere i deres række. Når en af deltagerne bliver rørt, slutter vedkommende sig til parret og giver også en af personerne hånden, så deres rækkevidde bliver større. Der dannes en trekløver, en firkløver og efterhånden et stadig større netværk. Deltagerne kan forsøge at vriste sig ud af netværkets favn, men til sidst er netværket så stort, at det kan omfatte alle dem, der endnu ikke er blevet fanget.

### c) Heltestafetten

Deltagerne i ballet deles op i grupper på 10 personer. Holdene kan dannes ud fra ensartede kostumer, fælles træk ved kostumerne eller børnenes eget valg.

Hver gruppe deles op i grupper på fem – den ene gruppe går til den ene side af salen, den anden til den anden. Opgaven er at transportere hinanden fra den ene ende til den anden med et magisk køretøj (det kan være en stridsvogn, et flyvende tæppe, en tryllestav, en pegasus – alt efter børnenes litterære interesser). Højre side starter: én person trækker en anden på et tæppe, hvor den trukne sidder med benene om tæppet og holder fast med hænderne.

Den person, der er blevet trukket, går til bunden af køen og bliver den sidste person, der trækker.

Den person, der trak, bliver nu trukket – på denne måde vil hver deltager være både drivkraft og rytter.

Holdene konkurrerer om, hvem der hurtigst kan transportere alle deltagere fra den ene ende af salen til den anden – vinderen er det hold, der klarer det først.

### d) Besøg i forskellige verdener

Deltagerne danner par og begynder at danse til musikken. Når musikken stopper, skal deltagerne hurtigt finde en anden partner. Situationen gentages flere gange, og deltagerne sørger for at danse med en anden hver gang.

### e) Rejse med skib

Lederen vælger en roman, hvor hovedpersonerne rejser med skib. Det kan være „Rejsen til daggry“, „Jorden rundt på 80 dage“, „Peter Pan“ eller enhver anden roman, hvor der er en rejse med skib.

Deltagerne stiller sig op midt i lokalet, mens lederen står på en forhøjning. Han holder et A4-ark i hånden, som er en efterligning af dækket. Når han vipper arket til den ene eller den anden side, opfører deltagerne sig, som om det skete med gulvet under deres fødder – en vipning til venstre betyder, at alle trækkes mod venstre af tyngdekraften, en vipning til højre skubber dem mod højre.

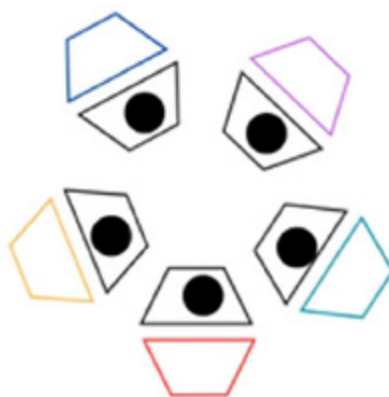
Papiret kan bølge, hoppe, svæve op og falde ned, krølle sig, vippe op, ned, til venstre, til højre...

Undervejs i fremvisningen fortæller han en historie, hvor han fremhæver de skræmmende øjeblikke med hældninger, helst ved at bruge sin viden om handlingen i den roman, hvorfra han har hentet ideen.

## II. SELSKABSSPIL

### a) Speed date

I lokalet stilles stolene op i to cirkler: nogle stole med ryggen mod hinanden, andre stole overfor dem – der skal dannes to cirkler – en indre og en ydre. Hvis der er mange deltagere, skal der stilles flere cirkler op, så alle deltagere har plads. Hver cirkel bør rumme grupper på højst 10-12 personer – en for stor gruppe vil forlænge legen unødigt.



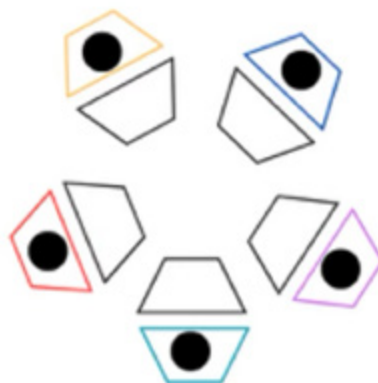
*(De sorte romber er den indre cirkel, de farvede er den ydre.  
De markerede pladser er de talende personers pladser.*

Deltagerne tager deres pladser, og personen i den indre cirkel fortæller personen i den ydre cirkel om sit kostume – den bog/helt, der har været inspirationen. Dette varer 60 sekunder. Når tiden er gået, annoncerer lederen en ændring, og personerne i den ydre cirkel skifter plads ved at flytte sig med uret til pladsen ved siden af.



*(Pile markerer retningen for skiftet for personerne i den ydre cirkel.)*

*Nu fortæller den ydre cirkel om sit kostume og inspirationen til valget.*



*(De markerede pladser er de talendes pladser.)*

*Legen gentages, indtil personerne i den ydre cirkel er tilbage på deres startplads.*

#### **a) Find personer fra listen**

Forberedelsen af denne leg kræver kendskab til deltagernes kostumer – dette kan gøres på forhånd eller under festen.

Hver deltager får en liste med karaktertræk og oplevelser for litterære helte. Inden for en bestemt tid (tiden afhænger af antallet af deltagere) løber deltagerne rundt og stiller hinanden spørgsmål for at finde de personer, der har klædt sig ud som figurer, der passer til beskrivelsen. En person kan kun være opført under én egenskab, selvom vedkommende passer til flere punkter.

### Eksempel på en liste over egenskaber:

- en figur, der kunne trylle
- en helt, der kunne regne med sin ven
- en helt, der kommer fra et andet land
- en helt, der havde et kæledyr
- en helt, der kom fra en fantastisk verden
- en helt, der var en pige
- en helt, der var en dreng
- en helt, der havde magiske kræfter
- en helt, der gjorde sjove ting
- en helt, der under legen har nogen fra sin verden med i salen
- en helt, der besejrede de onde kræfter

Legetiden slutter efter den fastsatte tid, og lederen tjekker, hvor mange der har nået at udfylde hele listen i løbet af tiden.

### a) Hvem er min litterære ven?

Legen starter med at lave en liste over kostumer – hver deltager kan i starten fortælle, hvem de har klædt sig ud som.

Når legen begynder, får hver deltager en seddel med en tilfældigt valgt helt, som en anden har klædt sig ud som, fastgjort på ryggen, så deltagerne ikke ved, hvem deres litterære ven er. Deltagerne kan stille spørgsmål, som kan besvares med JA eller NEJ. Opgaven er at gætte, hvem den litterære ledsager er, ud fra de givne hints og finde vedkommende. Deltagerne går rundt i lokalet og spørger alle om detaljer, der kan hjælpe dem med at genkende, hvem der er skrevet på sedlen, der er fastgjort til deres ryg. Når en deltager gætter, hvem der er blevet tildelt ham, beder han personen i dette kostume om at fjerne sedlen fra ryggen.

### MODIFIKATION

Man kan vælge deltagerne i par, så de kan lede efter hinanden. Så leder de efter hinanden – for eksempel skal Harry Potter finde Gandalf, og Gandalf skal finde Harry Potter. Når legen er slut, kan man danse sammen i de par, der har fundet hinanden på denne måde.