



LITERÄR BAL

Utarbetad av: Krystyna Rózga

Deltagarnas ålder – 7–10 år

Tid som behövs för att genomföra lektionen: 3 timmar

Allmänna mål:

- Skapa positiva associationer till litteratur
- Integrera och stärka relationerna mellan deltagarna
- Utveckla kreativitet och fantasi

Särskilda mål:

- Gruppaktiviteter
- Använda delar av romanens handling för att leka och återskapa den i leken

Metoder

- Danslekar
- Rörelselekar

Nyckelord:

Litteratur, böcker, danslekar, temalekar, karnevalbal

Material

- utrustning för att spela musik
- filter – två per grupp om 10 personer (I.c.)
- papper (I.e.)
- stolar – lika många som antalet deltagare (II.a.)
- papper med en lista med frågor till deltagarna (II.b.)
- papper med anteckningar om karaktärer som ska hittas och något att fästa dem på ryggen med (II.c.)





1. DANSLEK

a) Frysning

Ledaren väljer bland en magisk karaktär från deltagarnas favoritböcker en som kan trollda. T.ex. den vita häxan från „Berättelsen om Narnia”, någon från „Harry Potter” etc.

Deltagarna leker till musik, och när musiken stängs av kastas en förtrollning över alla – beroende på den valda karaktären: förvandlar till sten, kastar förtrollningen Petryficus Totalus etc. Alla måste stelna på plats, som om de var förtrollade. Motgiftet är att sätta på musiken igen. Leken upprepas flera gånger.

b) Magiska nätverk av läsning

När musiken spelas sprider sig läsningens magi i rummet – först försöker två personer, som håller varandra i händerna, fånga och inkludera fler deltagare i sin grupp. När någon av de lekande blir berörd ansluter hen sig till paret och ger också en av personerna handen, vilket gör att deras räckvidd blir större. Det bildas en trio, en fyrklöver och successivt ett allt större nätverk. Deltagarna försöker ta sig ur nätets grepp, men till slut är nätet så långt att det kan omsluta alla som ännu inte har fångats.

c) Hjältarnas stafett

Balens deltagare delas in i grupper om 10 personer. Urvalskriteriet kan vara liknande kläder, gemensamma drag i klädseln eller barnens eget val.

Varje grupp delas in i grupper om fem – en grupp går till ena sidan av salen, den andra till den andra. Uppgiften är att transportera varandra från ena änden till den andra med ett magiskt fordon (det kan vara en vagn, en flygande matta, en trollkarls kvast, en pegasus – beroende på barnens litterära intressen). Höger sida börjar: en person drar en annan person på en filt, som sitter med benen runt filten och håller sig fast med händerna. Den person som har dragits går till slutet av kön och blir den sista personen som drar. Den som drog är nu den som dras – på så sätt blir varje deltagare både drivkraft och ryttare. Lagen tävlar mot varandra om vilket lag som snabbast transporterar alla deltagare från ena änden av salen till den andra – det laget vinner.

d) Besök i olika världar

Deltagarna parar ihop sig och börjar dansa i par till musik. När musiken stannar måste varje deltagare snabbt hitta en annan partner. Situationen upprepas flera gånger och deltagarna ser till att dansa med någon annan varje gång.

e) Resa med båt

Ledaren väljer en roman där huvudpersonerna reser med båt. Det kan vara „Resan till gryningen”, „Jorden runt på 80 dagar”, „Pete och de andra” eller någon annan roman där det förekommer en båtresa.

Deltagarna ställer sig i mitten av rummet, ledaren på en upphöjning. Ledaren håller i ett A4-ark som symboliserar båtens däck. När ledaren lutar arket åt något håll, betar sig deltagarna som om det hände med golvet under deras fötter – en lutning åt vänster betyder att alla

dras åt vänster av tyngdkraften, en lutning åt höger trycker dem åt höger.

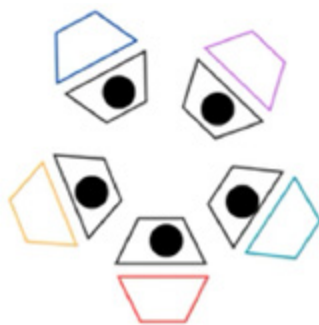
Arket kan våga sig, hoppa, sväva uppåt och falla nedåt, vikas, lutas uppåt, nedåt, åt vänster, åt höger...

Under demonstrationen berättar han en historia där han betonar de skrämmande ögonblicken av lutningar, helst med hjälp av sin kunskap om handlingen i romanen som han hämtat idén från.

2. SELLERSPEL

a) Speed date

I rummet ställs stolar upp i cirklar: en del av stolarna med ryggarna mot varandra, en del av stolarna mittemot dem – två cirklar ska bildas – en inre och en yttre. Om det är många deltagare ska man ställa upp flera sådana cirklar så att alla deltagare får plats. En cirkel bör rymma grupper på högst 10–12 personer – en för stor grupp förlänger leken onödigt.



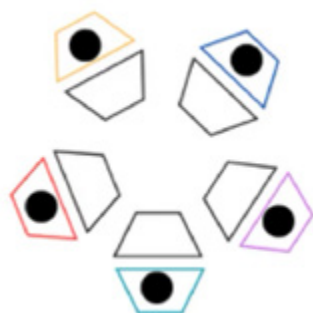
*(De svarta romberna är den inre cirkeln, de färgade är den yttre.
De markerade platserna är platserna för de som talar.)*

Deltagarna tar plats och personen i den inre cirkeln berättar för personen i den yttre cirkeln om sin förklädnad – boken/hjälten som var inspirationen. Detta pågår i 60 sekunder. När tiden är ute meddelar ledaren att det är dags för byte och personerna i den yttre cirkeln byter plats genom att flytta sig medurs till platsen bredvid.



(Pilarna markerar riktningen för förändringen för personerna i den yttre cirkeln.)

Nu berättar den yttre cirkeln om sin förklädnad och inspirationen till valet.



(De markerade punkterna är platserna för de personer som talar.)

Leken upprepas tills personerna i den yttre cirkeln återvänder till sina startplatser.

b) Hitta personerna på listan

För att förbereda denna lek måste man känna till deltagarnas kostymer – detta kan göras i förväg eller under festen.

Varje deltagare får en lista med egenskaper och erfarenheter hos litterära hjältar. Under en viss tid (tiden beror på antalet deltagare) springer deltagarna runt och ställer frågor till varandra för att hitta personer som har klätt ut sig till karaktärer som passar beskrivningen. En person kan bara skrivas in under en egenskap, även om hen passar in på flera punkter.

Exempel på en lista med egenskaper:

- en hjälte som kunde trolla
- en hjälte som kunde lita på sin vän
- en hjälte som kommer från ett annat land
- en hjälte som hade ett husdjur
- en hjälte som kom från en fantastisk värld
- en hjälte som var en flicka
- en hjälte som var en pojke
- en hjälte som hade magiska krafter
- en hjälte som gjorde roliga saker
- en hjälte som har någon från sin värld i rummet under leken
- en hjälte som besegrade ondskans krafter

Leken avslutas efter den angivna tiden och ledaren kontrollerar hur många personer som hunnit fylla i hela listan under tiden.

c) Vem är min litterära vän?

Leken börjar med att man skapar en lista över kostymer – varje deltagare får i början säga vem de har klätt ut sig till.

När leken börjar fästs en lapp med en slumpmässigt vald hjälte, som någon annan har klätt ut sig till, på ryggen på varje deltagare, så att deltagarna inte vet vem deras litterära vän är. Deltagarna kan ställa frågor som kan besvaras med JA eller NEJ. Uppgiften är att gissa vem den litterära kompis är utifrån ledtrådarna och hitta honom eller henne. Deltagarna går

runt i rummet och frågar alla om detaljer som kan hjälpa dem att gissa vem som står på lappen som är fäst på ryggen. När en deltagare gissar vem som har tilldelats honom eller henne ber han eller hon personen i den förklädnaden att ta bort lappen från ryggen.

MODIFIKATION

Man kan para ihop deltagarna så att de letar efter varandra. Då letar de efter varandra – till exempel ska Harry Potter hitta Gandalf och Gandalf ska hitta Harry Potter. När leken är slut kan man dansa tillsammans i par som har hittat varandra på detta sätt.

