

I denna låda hittar du allt du behöver för att  
lära ut en ordkonstnärlig helhet med ett tema.

# FANTASILÅDAN

*Tema: Djurparken*



SYDKUSTENS  
ORDKONSTSKOLA

# Inledning



Fantasilådan är en temahelhet av handledda ordkonstverkstäder och tillhörande skaparmaterial för barngrupper i åldern 6-12 år.

Sydskustens ordkonstskola har skapat Fantasilådan för att ge tillfälle att skapa och dela berättelser inom gruppen. Genom gemensamma erfarenheter skapas sammanhållning. Utvalda teman ger elever impulser att utforska och gestalta sin tillvaro i ord och att träna upp sina kommunikativa färdigheter.

## **Detta temakompenium hör till fantasilådan DJURPARKEN och innehåller:**

- 7 uppgifter i temat
- tillhörande arbetsblad
- basmaterial som du behöver för att göra uppgifterna
- rekvisita
- boklista med tips på böcker

## **De här böckerna kan användas till uppgifterna och som bredvidläsning**

- Aisopos illustrerade fabler (2014) Aisopos (red. Susanna Davidsson)
- Råttan Bettan och masken Baudelaire (2013) Annika Sandelin
- Nu är det djur igen! (2003) Lennart Hellsing
- Vi leker att du är en humla (2000) Barbro Lindgren



# Material i fantasilådan

## *Djurparken*

### Arbetsredskap

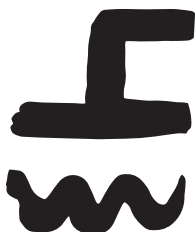
- blyertspennor
- suddgummin
- sax
- lim
- färgpennor
- pennvässare
- tejp
- håslag
- elastiskt snöre
- olikfärgade pärlor

### Rekvisita och inspirationsföremål

- minianteckningsbok
- miniatyrtärningar
- djurlappar
- ficklampa
- slajmdjur
- mjukisdjur
- fingerdjur
- bildkort med djungelskog

### Arbetsblad

- färgkod för pärlor
- diktblad med två versioner av Annika Sandelins "Har du sett"
- djurfrågesport



# Skapa nya djurarter

**Lista djur:** Fundera tillsammans på olika djur ni känner till. Kanske någon i gruppen har husdjur hemma, eller önskar sig ett eget djur. Vilka djur kan man stöta på i omgivningen? Be alla skriva upp sex olika djur

- 1) ett favoritdjur
- 2) ett djur som lever i vår natur
- 3) ett djur som du är rädd för
- 4) ett djur du ogillar
- 5) ett husdjur
- 6) ett fantasidjur



Det sista djuret ska vara en påhittad art. Det finns faktiskt ett eget begrepp för den sortens uppbyggda djur, nämligen "kryptozoologi". Kryptozoologi är läran om okända djur och varelser som endast förekommer i myter och legender men inte finns i verkligheten. Enhörningar, pegaser, sjöjungfrur och snömän är några exempel.

**Gör en djurpark tillsammans:** Använd ett stort papper där ledaren ritar in olika burar och inhägnader och en rutt som leder igenom hela djurparken. Nu får alla i gruppen skapa djur till parken genom att kombinera två av de djurarter som de skrivit upp tidigare.

Alla ska rita en bild av sin nya art på eget papper, men rita inte större än att djuret får plats i inhägnaderna på den stora zookartan. Fundera på hurdan omgivning djuret trivs i. Lever den i vattnet, i bergen, på stäppen, i regnskogen eller kanske i en grotta? Den som är färdig med att rita klipper ut sitt djur och klistrar in det i en av inhägnaderna.

Skriv faktarutor om de nya djurarterna som uppstått. Anteckna namn och djurart, djurets storlek (vikt, längd, höjd eller kroppsomfång), ursprungsmiljö, mat och vanor.

Den som bli klar med sitt djur och faktaruta kan rita en ingångsport till djurparken, en glasskiosk, en souvenirbutik eller annat som kunde behövas.

## Material

papper  
pennor  
stort papper (A3 eller större)  
saxar  
lim

# Berättelser om okända djur

**Nya djurkombinationer:** Alla får dra två lappar med djurarter och skapa en ny djurart med egenskaper av båda. Turas om att visa de nya djuren som pantomim, alltså ordlöst med hjälp av kroppen. Visa hur djuret rör sig och hur det låter. Resten av gruppen får gissa vilka två djur som drogs ur påsen. Övningen kan göras parvis eller i lag.

**Arternas uppkomst:** Skriv berättelser om de nya djurarterna som ni har uppfunnit. Alla får skapa ett eget äventyr om sitt möte med det livslevande djuret. Berättelsen får gärna ge förklaringar om hur och var den spännande djurarten har blivit till, hur den lever, hurdana ungar den får och hurdana spår djuret lämnar efter sig.



## Material

papper  
pennor  
djurlappar

# Fabler och ordspråk

Högläs berättelser ur Aisopos fabler eller återberätta dem fritt. Diskutera sedan lärdomen i slutet av fabeln och vad den betyder.

Det finns många talesätt med djur. Fundera tillsammans på vad de betyder och varför man ibland väljer att säga något genom bevingade ord eller talesätt.

Exempel på uttryck med liknelser om djur: flitig som en myra, rädd som en hare, hungrig som en varg, trög som en åsna, listig som en räv, dum som en gås.

Exempel på gamla ordspråk om djur: Väck inte den björn som sover, Även en blind höna finner ett korn, Man kan inte lära en gammal hund att sitta, Bättre en fågel i handen än tio i skogen, Köp inte grisen i säcken, Att gå som katten kring het gröt.

Prova på att kombinera början och slutet från två olika gamla ordspråk och hitta på alldeles nya betydelser som ingen hört talas om förut.

Till exempel: Väck inte den björn som går kring het gröt.



## **Material**

Aisopos illustrerade fabler (2014)  
(red. Susanna Davidsson)  
listor på ordspråk och talesätt med djur

## **Förbered**

leta fram ordspråk och talesätt med djur

# Djurpoesi

Högläs Annika Sandelins dikt *Har du sett* ur Råttan Bettan och masken Baudelaire. Läs två gånger och peka på de kroppsdelar som nämns i dikten.

Dela ut versioner av dikten på papper där djurorden saknas. Se om ni kommer ihåg vilka djur som nämns på de olika ställena. Prova variera dikten med andra djur och se hur den ändrar karaktär. Vilka bilder uppstår i huvudet?



## Material

papper  
penna  
arbetsblad med dikten *Har du sett*

## Förbered

skriv ut arbetsblad med dikter

## Har du sett?

Har du sett att på din näsa  
har en snigel börjat läsa  
om ett mycket litet får  
som betar klöver i ditt hår

Har du sett att på din mage  
har en mager ko sin hage  
När den råmar kan den störa  
trötta ankan i ditt öra

Har du sett att på din haka  
äter råttan Bettan kaka  
och där nere på ditt knä  
sörplar larven Larsson te

Har du sett att på din rumpa  
stickar älgen på en strumpa  
och på kinden kör en buss  
som blir blöt av mammas puss.

Annika Sandelin

## Har du sett?

Har du sett att på din näsa  
har en \_\_\_\_\_ börjat läsa  
om ett mycket litet \_\_\_\_\_  
som betar klöver i ditt hår

Har du sett att på din mage  
har en mager \_\_\_\_\_ sin hage.  
När den råmar kan den störa  
trötta \_\_\_\_\_ i ditt öra

Har du sett att på din haka  
äter \_\_\_\_\_ Bettan kaka  
och där nere på ditt knä  
sörplar \_\_\_\_\_ Larsson te.

Har du sett att på din rumpa  
stickar \_\_\_\_\_ på en strumpa  
och på kinden kör en buss  
som blir blöt av mammas puss.

Annika Sandelin



# Berättelsearmband

Låt alla välja 6-10 pärlor i olika färger. Alla ska ha minst en blå, en rosa, en grön och en lila pärla. Sedan är det fritt att trä pärlorna på ett snöre i den ordning man själv vill och knyta ihop snöret.

Varje färg symboliserar olika element i en berättelse: grön = plats, lila = känslor, rosa = djur, blå = händelse. Bestäm vad just dina pärlor ska stå för enligt koden.

Skapa egna berättelser enligt pärlorna på varje unikt armband. Skriv ner berättelsen och memorera den med hjälp av färgerna. Öva sedan på att berätta sagan för ett par med hjälp av armbandet, utan att titta i papperet.

Exempel: rosa lila grön rosa blå lila grön blå

”Det var en gång en enhörning (rosa) som kände sig så ensam (lila). Hon bodde i skogen (grön) med sin mamma-enhörning (rosa). En dag började det regna (blå) och det verkade inte vilja sluta! Hon tyckte att det var tråkigt (lila) med så mycket regn. Men uppe på ett stort berg (grön) såg hon att det inte regnade och bestämde sig för att gå och se efter. Följande morgon tog hon sin ryggsäck och gav sig av (blå) ...

# 5

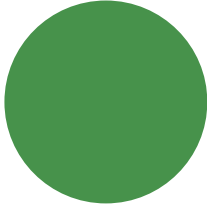
## Material

träpärlor  
snöre  
papper  
pennor

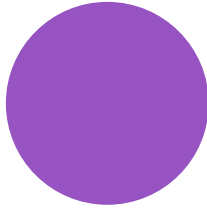
## Förbered

nyckeln till färgkoderna  
klipp snöre i färdiga stumpar

**Plats**



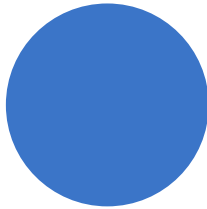
**Känsla**



**Djur**



**Händelse**



# Djurfrågesport

Vad vet ni om djur? Ordna en frågesport som en spårning med frågestationer på olika ställen. Förbered en karta eller lista över var stationerna finns och kopiera upp frågelappar för varje station. Dela in gruppen i lag på tre eller fyra. Varje lag ska börja med att välja ett namn åt sig enligt modellen **adjektiv + djur** på samma bokstav. Lagen kan till exempel heta de smarta sardinerna, de fiffiga fjärilarna eller de enastående elefanterna. Alla lag kan också hitta på en hejaramsa med egna rörelser.

Ge varje lag en egen ordningsföljd för att leta upp frågorna. Det hjälper till att undvika trängsel vid stationerna. Bestäm hur lång tid lagen får på sig att leta reda på och svara på alla frågor. När tiden är ute samlas alla vid startpunkten och räknar poäng.

## OBS! Rätta svar:

1. Häst-Island, Panda-Kina, Springbock-Sydafrika, Ara-Brasilien
2. Gråval-Stilla havet, Örnrocka-Röda havet, Papegojfisk-Medelhavet, Gråsäl-Östersjön
3. Humla, bi, geting
4. Mygga, fluga, bananfluga
5. Björn och igelkott
6. Älg och skogshare
7. Till exempel får, fågel, fjärl, fluga, fisk, fladdermus
8. 0,06% och 23m

### Material

papper  
pennor

### Förbered

- skriv ut frågorna och placera ut på åtta platser, en lapp per lag på varje station
- gör upp en karta med alla frågestationerna
- gör upp en turordning för de olika lagen



# Djurfrågesport

1. Var lever djuren? Para ihop djuren med rätt land.

Ara	Island
Häst	Kina
Panda	Sydafrika
Springbock	Brasilien

poäng: \_\_\_\_ (max 4)

2. I vilka hav lever de här djuren? Para ihop djuren med rätt hav.

Gråval	Medelhavet
Önrocka	Östersjön
Papegojfish	Röda havet
Gråsäl	Stilla havet

poäng: \_\_\_\_ (max 4)

3. Vem är det som surrar? Bilderna föreställer en geting, en humla och ett bi - men vilken är vilken? Skriv rätt namn under bilderna.



poäng: \_\_\_\_ (max 3)

4. Vem mer är det som surrar? Bilderna föreställer en fluga, en bananfluga och en mygga - men vilken är vilken? Skriv rätt namn under bilderna.



poäng: \_\_\_\_ (max 3)

5. Vilka av dessa djur sover vintersömn?

- Björn
- Igelkott
- Älg

poäng: \_\_\_\_ (max 2)

6. Vilka av dessa är aktiva på vintern?

- Älg
- Skogshare
- Orm

poäng: \_\_\_\_ (max 2)

7. Nämn tre djur som börjar på F.

poäng: \_\_\_\_ (max 3)

8. Vad är salthalten i Östersjön och vad är medeldjupet?

poäng: \_\_\_\_ (max 2)

**TOTALA POÄNG: \_\_\_\_ (max 23)**

# Högläsning för mjukisdjur

Placera ut mjukisdjur i olika delar av rummet och låt alla i gruppen välja varsitt djur. Turas om att högläsa eller berätta en saga för mjukisdjuren.

Den som vill högläsa får välja en pulpetbok, läsebok eller någon av böckerna som hör ihop med Fantasilådan.

Väljer man att berätta en saga kan man berätta fritt ur minnet eller skapa en berättelse med hjälp av sagotärningar eller djurkort.

Man kan också berätta en saga tillsammans i stunden så att alla turvis säger en mening.



## **Material**

böcker  
mjukisdjur  
sagotärningar  
djurkort

## **Förbered**

sprid ut mjukisdjur