

***”Barnens fantasi utgör det allra starkaste och mest
verksamma inlärningsinstrumentet.”***

Kieran Egan, *Berätta som en saga*

BRÅKA MED NORMEN

**OM ATT ANVÄNDA KÄNSLOR, FANTASI OCH
GENUSBRÅK SOM PEDAGOGISKA VERKTYG**

fanTasi
FÖRMEDLINGEN

JOHAN THEODORSSON
BERÄTTARE, DRAMAPEDAGOG OCH GENUSVETARE

FILIPPINSK ORKANLEK

LIKT

...OCH
UNIKT



VEM TALAR SANNING?

VAD HÄNDER I DAG?



- PRESENTATION
- BERÄTTA - SAGANS STRUKTUR
- FRÅGA - PING-PONG SAGOR
- LEKA - DRAMAÄVENTYR
- PRATA - ÄVENTYRSDRAGSHOW

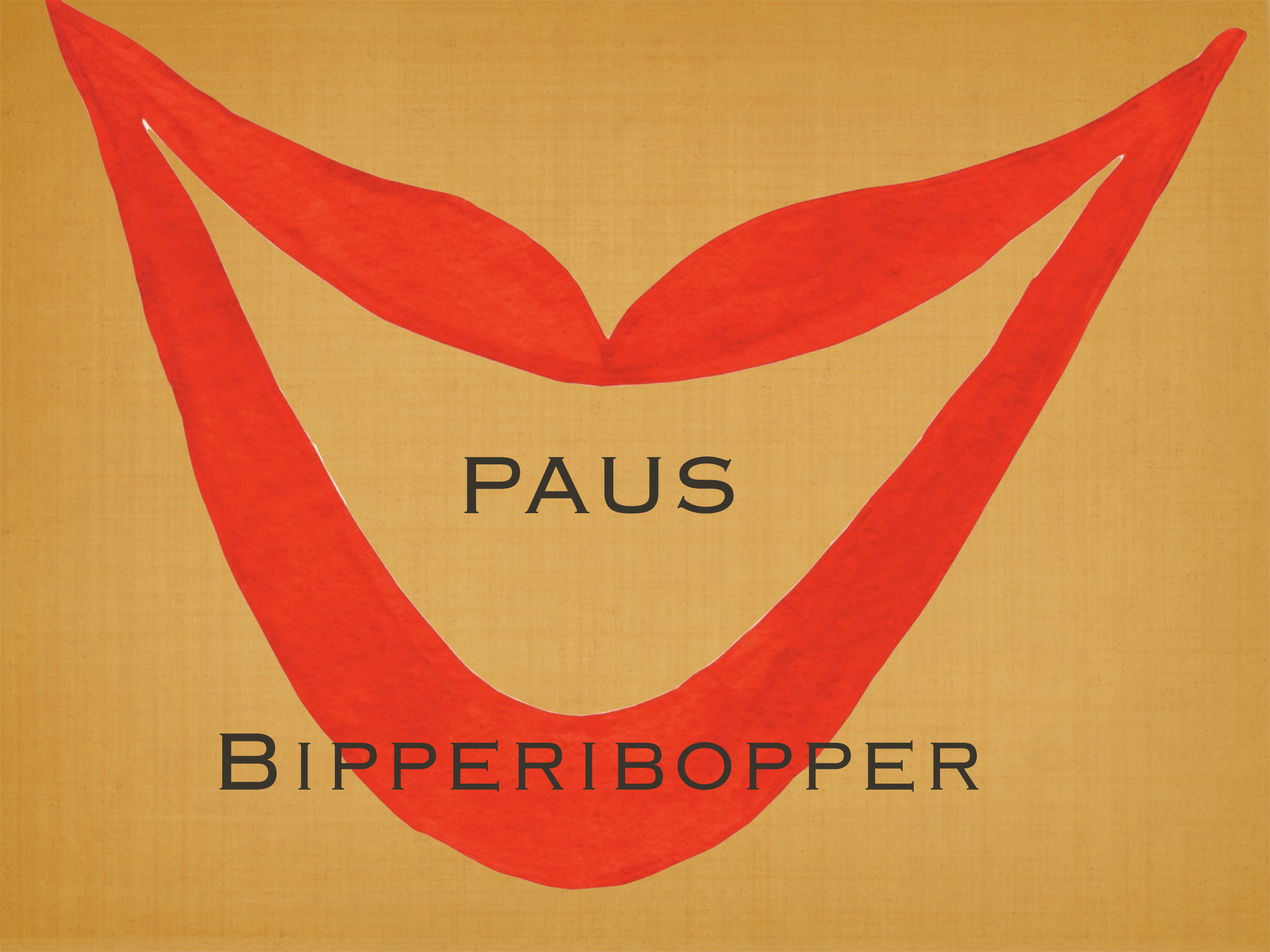
SAGAN SOM PEDAGOGISK METOD

- **BERÄTTA** - UNDERHÅLLNING
- **FRÅGA** - FRÅGOR, UTMANINGAR OCH DISKUSSIONER.
- **LEKA** - DRAMA, BERÄTTARÖVNINGAR OCH ORGANISERAD LEK
- **PRATA** - TOLKA OCH UTVÄRDERA

TEMA (GENUS TEX)

SAGANS STRUKTUR

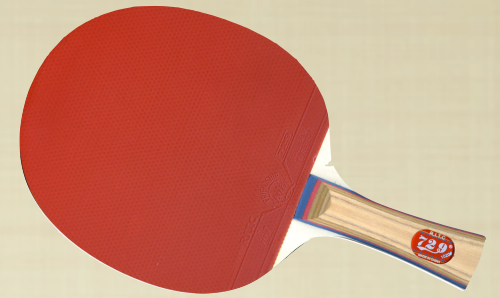
- HUVUDPERSON
- EN PLATS
- ETT MÅL
- ETT HINDER
- EN LÖSNING
- EN AVSLUTNING
MED ENLÄRDOM

A large, stylized red letter 'M' is centered on a textured gold background. The 'M' is composed of two thick, curved strokes that meet at a central point, creating a symmetrical shape. The gold background has a fine, vertical ribbed texture.

PAUS

BIPPERIBOPPER

PING-PONG-SAGOR

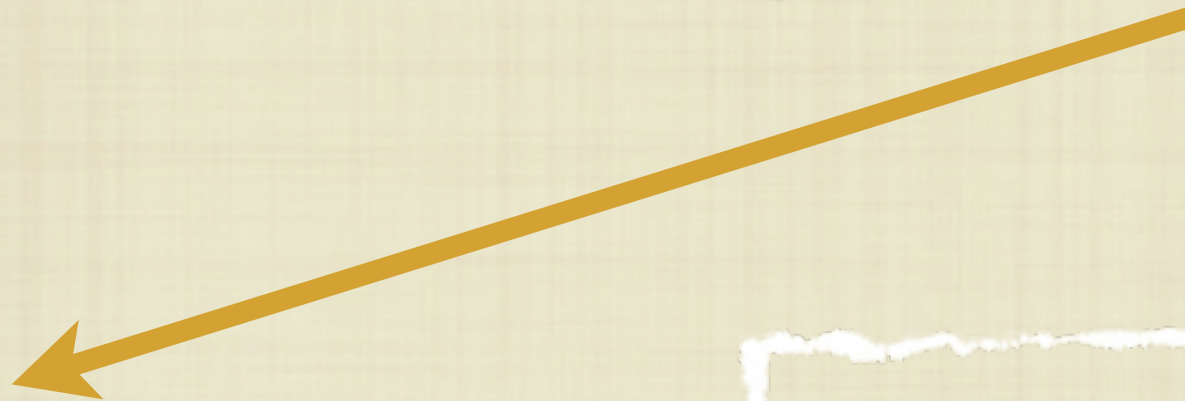


UTMANING

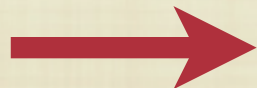


?

UPPGIFT



UTMANING



?

UPPGIFT

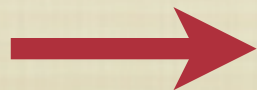
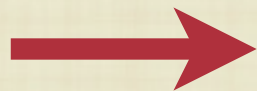
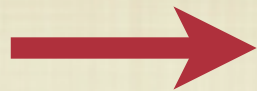
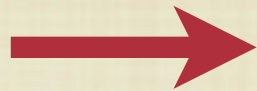
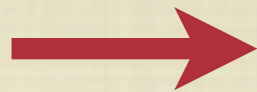
SAGANS STRUKTUR

- HUVUDPERSON
- PLATS
- MÅL
- HINDER
- LÖSNING
- AVSLUT/ LÄRDOM



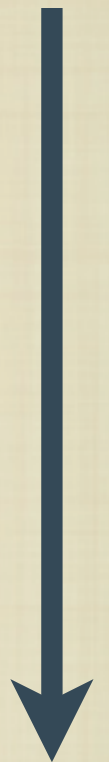
PING-PONG-SAGOR

VEM?



?

UPPGIFT



SAGANS STRUKTUR

- HUVUDPERSON
- PLATS
- MÅL
- HINDER
- LÖSNING
- AVSLUT/ LÄRDOM

DRAMAÄVENTYR

Observation och huvudmål	Konkreta mål	Övningar	I dramaäventyret
Vissa barn vågar inte göra fel, prova nya saker. Huvudmål: Vi vill att alla ska våga prova nya saker.	Alla ska prova på en ny lek inom två veckor. Vi måste erbjuda nya lekar.	Känna i okända påsar	Påsarna startar och slutar äventyret
Vissa barn har svårt med kroppskontakt. Huvudmål: Vi vill att alla ska våga röra vid varandra.	Alla ska kunna ge en kram utan att skratt	Stel av skräck	Igångsättningslek.
Vissa barn slåss när de inte kan uttrycka sig. Huvudmål: Vi vill att alla ska kunna berätta hur de mår	Alla ska kunna sätta namn på 4 känslor	Reflektion i dramat	Berätta vad som är läskigt. Ritande reflektion.

ÄVENTYRSDRAGSHOW

TEMA GENUS

- FÅ BARNEN ATT UNDERSÖKA EN ROLL SOM ÄR OVANLIG FÖR DEM, SOM ”LÄGGER TILL”.
- FÖR ATT FÅ BARNEN ATT TA DENNA ROLL SÄTTER VI IN DEN I ETT ÄVENTYR, EN SAGA.
- DE SKA KLÄ UT SIG. DET BLIR DRAGSHOW FÖR BARN.

ÄVENTYRSDRAGSHOW

TEMA GENUS

UPPGIFT

- VILKEN ROLL SKA BARNEN ATT UNDERSÖKA? EN ROLL SOM "LÄGGER TILL".
- VILKET ÄVENTYR, EN SAGA?
- VILKET UPPDRAG?
- DE SKA KLÄ UT SIG. HUR?

BLIND DANS



WWW.FANTASIFORMEDLINGEN.SE

FÖREDRAG

”PLATS FÖR
KÄNSLORNA, RUM FÖR
FANTASIN.”

SAGOSALLAD

VÄLJ UT TVÅ SAGOFIGURER. LÅT NÅGON AV DEM HÄLSA PÅ I DEN ANDRES SAGA. VÅRT MÅL ÄR ATT HITTA EN SAGOFIGUR SOM KAN HOPPA IN I ÅSKUNGENS SAGA.



A S K U N G E N

- ANALYS - VAD HANDLAR ÅSKUNGEN OM? SAGANS MOTIV. VAD VILL VI FÖRÄNDRA? HAR ÅSKUNGEN ÖNSKNINGAR, DRÖMMAR OCH BEHOV SOM FÖRNEKATS?
- VILKEN PERSON SKALL HÄLSA PÅ HOS ÅSKUNGEN FÖR ATT VI SKA FÅ DEN FÖRÄNDRING VI VILL HA?

JOBBA I GRUPP - BERÄTTA

ÄVENTYRSDRAGSHOW

TEMA GENUS

- **BERÄTTA** - SAGA SOM GER UPPDRAGET
- **FRÅGA** - UTMANINGEN
- **LEKA** - UTFÖRANDET AV UPPDRAGET
- **PRATA** - TOLKA OCH UTVÄRDERA

ROLL - VEM?

SITUATION - VAR?

PERSPEKTIV - BAGAGE

FOKUS - UPPGIFTEN

LEK