

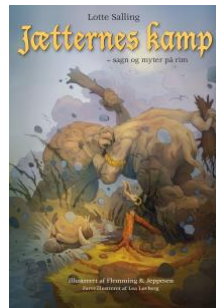
JÆTTERNES KAMP

Af Lotte Salling

Illustreret af Flemming Jeppesen

Forlaget Carlsen

Målgruppe: Primært 5-9 år.



Om bogens tema:

I de gamle danske folkesagn findes et skatkammer af skæve og skønne historier. Historier fra dengang vi ikke havde elektrisk lys og forskellige skærme til at fortrænge vores angst for mørket. Fra dengang underlige lyde blev tolket som trolde eller nisser der puslede, og naturens kræfter blev forklaret som modbydelige havmænd, rasende guder eller trampende jætter. Fortællinger om sære væsner, store guder og jordens skabelse blev fortalt fra mund til mund og blev til sagn og myter. Små eller større bidder af disse er endt i denne bog, genfortalt som remser i et mere nutidigt sprog, i håb om, at de vil gøre børn nysgerrige på gamle danske fortællinger og folkeeventyr.

Gå i dybden iht. kompetenceområder / læreplanstemaer:

Sprog

Samtale: Nogle ord er gode at få vendt inden oplæsningen, for at give forforståelse. Andre ting er det mere oplagt at snakke om bagefter. Skim teksten igennem og vælg de sværeste ord ud, der bør vendes med børnene inden historien. F.eks. Hvad er en *jætte* eller en *elverpige*. Hvad betyder det at *tabe forstanden*, at blive *holdt for nar*, at *opgive* noget, at *høste*, at være *blåøjet*, osv.

Snak også om moraler. Hvad er en morale? Vil historien her fortælle os noget eller bare underholde?

Tal, de steder hvor det er muligt, om synonymer og antonymer for at give større sprogforståelse.

Sproglig bevidsthed: Under første oplæsning kan versene læses op på almindelig vis. Herefter begynder børnene at gætte med på rimordene sidst i hver anden linje. Læs linjerne højt og gør et lille ophold ved rimordet for at få børnene til at sige det. Ved ord, der er lidt svære at gætte, siges den indledende lyd, eller de første 1-2 stavelser, for at hjælpe på vej.

Børnene kan også prøve at fortælle historien med deres egne ord, ved at kigge på tegningerne.

Skrivning/læsning: Vis/peg på gode ord undervejs. Lad børnene finde deres yndlingsord i bogen og skrive dem. De kan også prøve at gå/hoppe ordene på et bogstavtæppe eller bogstav-kort spredt ud på gulvet.

Digitale medier: Søg på nettet efter mere viden om jætter, trolde, nisser, elvere og andre sagnfigurer.

Matematisk opmærksomhed

Tæl hvor mange engle, trolde, dyr, elvere osv, der er på tegningerne.

Bed børnene beskrive de forskellige sagnfigurers former, størrelser. Tal om vægt og vej nogle af tingene fra historierne: En stor sten, en klat smør, en kartoffel, en mønt osv.

Naturfaglige fænomener

Tal om omgivelser, vejr, årstider ud fra illustrationer og tekst. Hvor er vi henne? Ved vandet, i skoven, på landet? Hvad gror der i omgivelserne? Hvilken årstid er det? Hvilken tid på døgnet?

Tag evt. på udflugt og oplev et lignende sted.

Kreative og musiske udtryksformer

Tal om detaljerne i illustrationerne, om lyset, farverne og stemningen. Hvad fortæller illustrationerne? Hvor passer det sammen med teksten? Oplever man noget i tegningerne, som ikke nævnes i historien? Kan tegningerne forstærke fortællingen eller dele af den?

Børnene kan prøve at tegne de forskellige figurer eller scener i bogen og farvelægge dem, eller vælge en figur og tegne pap-masker, hvorefter historierne kan opføres som teater.

Fokusér på rytmen. Lær et eller flere vers udenad, f.eks. mens I klapper eller tramper til rytmen. Eller find på en simpel melodi til teksten og lav en sang, som I kan danse, klappe eller spille til.

Krop og bevægelse

Snak om hvordan de forskellige figurer er vist, og hvordan man kan se på deres ansigtsudtryk om de er onde eller gode, glade eller kede af det osv. Afprøv bevægelser, grimasser og fagter til ord som *gal*, *hoppe*, *drille*, *irriteret*, *bange*, *fornøjet*, *jamre*, *nervøs*, *slå bak*, *lokke* osv.

Læs historierne stående/gående, hvor I afprøver og viser handlingen undervejs, eller del op, så børnene udvælger bestemte figurer og opfører historien undervejs. Eller de kan lære hver et par linjer og opføre historien samlet, mens de siger, viser og afprøver ordene.

Engagement og fællesskab

Bogens historier er fyldt med fjendskab, venskab, drillerier, svigt osv. Overfør temaerne på nutidens verden og tal om hvordan man kan tillade sig / ikke tillade sig at behandle andre. Prøv ansigts- og følelsesudtryk og tal om, hvordan man ser ud, når man vil hinanden det godt eller skidt.

Læs historierne, stående i rundkreds, mens I spejler hinandens ansigter og bevægelser og hjælpes med at vise handlingen.

Forslag til fokusord og emner til samtale ved hver historie:

De frække engle:

- Hvad er en *glorie*? Hvorfor tror I, at engle har glorier på?
- Hvad er det at *mobbe* hinanden? Har I selv prøvet at mobbe eller blive mobbet?
- Hvad synes I om, at de bliver smidt ud af himlen? Tror I, at det var dét, de gerne ville?
- Hvilke lande kan man se på tegningen?
- Hvad sker der med englene, og hvad ændrer de sig til? Kig på tegning 2 og fortæl om alle de figurer, I kan se. Kender I nogen af dem? Hvordan tror I, de er? Og hvad skal der ske med dem?
- Hvordan lyder de? Prøv at sige og bevæge jer rundt som de forskellige figurer.

Jætternes kamp:

- Hvad tror I, en *jætte* er?
- Hvad betyder det, at man gerne vil *vinde nogens hjerte*?
- Hvad sker der med jorden, når de slås? Hvad betyder det for, hvordan landet ser ud i dag?
- Prøv at trampe rundt og bevæge jer som kæmpestore jætter. Vis også med grimasser, hvordan jætterne ser ud i ansigtet.

- Kig på tegningen. Hvordan kan man se, at de river hinanden og alt andet i stykker?
- Der står, at de *tabte forstanden*. Hvad er en forstand?
- Prøv at tegne jorden sådan som den så ud før og efter jætternes slåskamp. Kan I også tegne en jætte, der står på jorden?

De underjordiske på Bornholm:

- Hvorfor tror I, at de underjordiske trolde ikke kan lide kirken og kirkeklokkerne?
- Trolde bar stenene til et *afsides* sted. Hvad betyder det? Tænk på nogle steder, I kender. Hvad kan man så sige er *afsides steder*?
- Peg på tegningen og fortæl hvor kirken bliver bygget op, og hvor den bliver taget ned og væk.
- Hvad er det at blive *forhekset*? Hvordan forhekser trolde menneskene? Er der nogen, I selv gerne ville prøve at forhekse? Prøv at *forhekse* hinanden til at gøre en bestemt ting.
- Der står, at bornholmerne *opgav*. Hvad er det at *opgive* noget?
- Hvorfor hjælper trolde lige pludselig menneskene?
- Hvad er det at være *sydende sur*? Har I selv prøvet at være det? Prøv at se sydende sure ud.
- Præsten vil se, hvem der *holder ham for nar*. Hvad er det at holde nogen for nar?
- Hvad sker der med præsten og hvorfor?

Gårdnissen:

- Her er det en bondemand, der bliver holdt for nar. Hvorfor driller nissen ham?
- Nissen går og er *gnaven*. Hvorfor? Hvad er det at være gnaven? Prøv at se gnavne ud.
- Hvorfor sælger bonden sin gård?
- Hvad gør den nye ejer ved nissen, og hvad gør nissen nu?
- Hvad er det at være *hjælpssom*? Hvad gør I selv, hvis I gerne vil være hjælpsomme?
- Hvordan kan kvinden pludselig bygge sådan en flot gård? Og hvad mener hun med, at ”*hvad man gi'r ud, får man dobbelt tilbage*”?
- I gamle dage, når man hørte mærkelige lyde, snakkede man tit om, at det var nisserne. Tror I selv på nisser? Hvor tror I så, at de bor henne i dag, hvor der ikke er så mange gårde som før i tiden? Prøv at tegne en stald, hvor der gemmer sig små nisser rundt omkring, bag ved dyr og stolper. Kig bagefter på hinandens tegninger og find hinandens nisser.

Den sultne havmand

- *Fornøjet* og *fordøjet* er svære ord. Hvad betyder de? Hvad er havmanden fornøjet over? Hvornår har I selv prøvet at være fornøjede? Prøv at se fornøjede ud.
- Hvad gør menneskene ved havmanden? Hvad synes I om det? Kunne de have gjort andet?
- Har I selv prøvet at kaste op, fordi I spiste noget, I ikke kunne tåle?
- Prøv at kigge på tegningerne. Hvor mange steder kan I se havmanden under vandet? Hvad er han i gang med?
- Hvad vil der ske, hvis I sejler forbi, hvor havmanden er i dag? Tør I godt?
- Hvorfor tror I at mange mennesker i gamle dage troede på havmænd?

Den onde bonde:

- Bonden og trolden skal hjælpe hinanden med *høsten*. Hvad er en høst?
- Man kan f.eks. høste kartofler eller korn. Bruger man toppen eller roden på kartoffelplanten? Og hvad med hveden?
- Hvad tror trolden om bonden i starten? Hvorfor?
- Hvordan snyder bonden trolden?

- Hvad er en *trolddom*? Hvad for en trolddom bruger trolden mod bonden? Tror I bonden bliver god igen? Prøv at finde på en trolddom (troldord), som I siger til hinanden.

Troldskatten:

- Hvad skal man huske, hvis man graver efter trodenes guldskatte?
- Den yngste tyv bliver *nervøs*. Hvad kan man blive nervøs over? Hvad bliver I selv nervøse over?
- Hvad gør de andre ved ham og hvorfor?
- Tyven bliver *flov* over, at han kom til at sige noget. Hvad er det at blive flov? Hvad kan I selv blive flove over?
- Hvordan vil de andre lære ham at holde sin mund?

Elverpigernes dans:

- *Blåøjet* kan betyde to ting. At man har blå øjne eller at man tror på alt, hvad andre siger og gør. Hvordan er drengen blåøjet? Har I selv prøvet at tro på noget, hvor nogen snød jer?
- Hvad gør man når man *lokker* nogen til noget?
- Hvad er en eng? Hvordan ser der ud? Hvorfor tror I lige, at elverne danser dér?
- Elverpigernes rygge er hule og sorte. Hvad tror I, det betyder? Hvad tror I, drengen tænker, da han ser det?
- Hvor tror I, elverpigerne tager drengen med hen?
- Stil jer i en cirkel og dans som elverpigerne. Kan I synge en smuk sang imens, ligesom de gør?

Guldbægeret:

- Hvad betyder det, at højen havde et *guldfarvet skær*?
- Hvorfor bliver pigen nysgerrig? Hvornår kan I selv blive nysgerrige?
- Hvorfor tror I, at pigen tager et bæger? Har I selv prøvet at stjæle noget, der var meget flot?
- Prøv at finde andre ord for et *bæger* (f.eks. kop, krus, skål, drikkeskål, glas, beholder).
- Hvad er det for en klat, hun får i enden, og hvorfor kan den ikke gå af?
- Pigen græder af skam. Hvad betyder det? Har I også prøvet at skamme jer?
- Hvad er det at være *grådig*? Fortæl om hvordan man ellers kan være grådig. Har I selv prøvet at være grådige?
- Tror I, at pigen på nogen måde kan få klatten af igen? Hvem skulle hun så gå til?
- Hvordan tror I, pigen ser ud, da hun bliver ramt lige i enden af klatten.
- Prøv at sætte jer på gulvet, på en stol eller andre steder og se ud, som om I "sidder fast".

Ragnarok:

- Hvad er et *væsen*? Prøv at huske hvad for nogle væsner der har været med i denne bog.
- Hvad gør man, når man *tager hinanden ved næsen*?
- Mennesker, nisser og trolde m.fl. driller hinanden så meget, at *hjerterne bliver kolde*. Hvad betyder det?
- Hvad betyder det, når noget *går til grunde*?
- Kig på tegningerne og fortæl om alle de væsner, I ser. Fortæl også om forskellen mellem første og anden tegning. Hvad sker der til sidst?
- Hvordan synes I selv, at man kan blive gode venner igen, når man har været uvenner eller skændte meget?