

**ÆLLE  
BÆLLE,  
NU VIL  
JEG  
FORTÆLLE...**



# INDHOLDSFORTEGNELSE

Læringsmål	7
Materialeoversigt og vejledning	8
Forløbsoversigt	10
Forforståelse af handlingsbro og eventyr	13
POSTLØB	15
Vejledning til postløb	16
Forarbejde til postløb	17
Introduktion til Kongeriget Libri	19
Post 1: lyveskole	20
Post 2: riddertræning	22
Post 3: vendespil	24
IPost 4: Kryds og bolle	26
Post 5: Tankelæser	28
Post 6: Tegn en lykkelig slutning	30
Opsamling efter postløb	32

Videre arbejde	33
“Ælle Bælle, nu vil jeg fortælle” af projektleder Louise Elved Krogsgaard	35
“Processen bag projektet” af Iben Marie Kromann	36
“At fortælle sig ind i læsningen” af Lisbeth Vestergaard	40
Bilag	42
Handlingsbroen	43
“Den lille Rødhætte”	44
Opgaver til “Den lille Rødhætte”	47
Billedkort til “Den lille Rødhætte”	48
Brev til ridderne	54
Beskrivelse af poster	56
Lyveskole	62
Nipnapper	68



Vendespil	69
Kryds og bolle plader & brikker	117
Tankelæser	121
Tegn en lykkelig slutning	125
Post 1 billedkort	127
Post 2 billedkort	133
Post 3 billedkort	139
Post 4 billedkort	145
Post 5 billedkort	151
Afsluttende brev	157
Diplom	159
Efterlyst	161
Tegneserieark	162

Kære du, der nu sidder med dette undervisningsmateriale i hånden:  
Værsgo!

Her er vores bud på, hvordan du kan styrke de yngstes læsekompetencer gennem leg og fortællingens kunst. Materialet kan tages i brug af folkeskolelærere, pædagoger, bibliotekspersonale – alle kan undervise med det. Materialet kan hjælpe jer med at tage aktiviteter i brug, der aktiverer elevernes kreativitet og fortælleevne.

Målgruppen for undervisningsforløbet er skoleklasser i indskoling. Biblioteker kan tilbyde undervisningsforløbet til skoleklasser; enten hele forløbet eller dele af det. Alternativt kan hele forløbet afvikles af undervisere og pædagoger i indskoling.

For at kunne støtte eleverne i arbejdet med forløbet anbefales det, at der er mindst to undervisere til at afvikle postløbet.

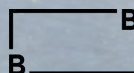
Vi håber, du får glæde af materialet.

Venlig hilsen

Vesthimmerlands Biblioteker og Brønderslev Bibliotek



Vesthimmerlands Biblioteker



Brønderslev  
Bibliotek



## **Projektet er støttet af Slots- og Kulturstyrelsens Udviklingspulje**

Hvert år uddeles Udviklingspuljen for folkebiblioteker og pædagogiske læringscentre. Puljens formål er at understøtte bibliotekernes opgave med at fremme oplysning, uddannelse og kulturel aktivitet. Puljen støtter både projekter, der er med til at udvikle bibliotekernes fysiske og digitale tilbud.





# LÆRINGSMÅL I

## ”ÆLLE BÆLLE, NU VIL JEG FORTÆLLE”

Undervisningsforløbet er et kreativt bidrag til elevernes læselyst og dermed læseudvikling. Arbejdsformen er motiverende, da eleverne skal bevæge sig rundt i postløbet og indsamle konkrete materialer, som de skal bruge til at lykkes med opgaven, nemlig at lave deres eget eventyr. De samarbejder i grupper om at løse opgaverne, finde på eventyret og fremlægge for klassen, hvilket understøtter deres tilhørsforhold og sociale relationer i klassen.

### Fælles mål - dansk efter 2. klassetrin

#### Kompetencemål

- Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer.
- Eleven kan forholde sig til velkendte temaer gennem samtale om litteratur og andre æstetiske tekster

#### Eksempler på Færdigheds- og vidensmål

- Eleven har viden om enkle ideudviklingsmetoder.
- Eleven kan bruge enkle skabeloner til at strukturere sit stof.
- Eleven kan udarbejde enkle tekster med titel, start, midte og slutning.
- Eleven kan lege med sprog, billeder og fortælling
- Eleven kan bruge talesprog i samtale og samarbejde



# MATERIALEOVERSIGT OG VEJLEDNING

Eleverne arbejder i grupper og skal gennem kropslige, sanselige og dialogiske metoder lave et eventyr, som de fortæller for klassen. Forløbet kan afvikles på biblioteket, i klasselokalet, i gymnastiksalen eller udendørs. Det kræver blot, at eleverne kan sidde på gulvet med afstand mellem grupperne.

Forløbet er bygget op omkring et postløb, hvor eleverne samler elementer til deres egen historie, som efterfølgende fortælles for klassen. Dette varer to lektioner og kan varetages af bibliotekar og/eller lærer. Postløbet og historiefortællingen kan stå alene, men der er også mulighed for, at underviseren anvender nogle aktiviteter inden og bagefter for at understøtte læringen.

Læreren inddeler eleverne i seks grupper, inden postløbet. Hvis ikke der er nok elever til at lave 6 grupper, kan man stadig gennemføre postløbet på samme tid.

Forløbet er struktureret i 2 dele: forforståelse, postløb/eventyrfortælling. Dette sæt indeholder også forslag til viderearbejde efter forløbet.

## **Undervisningsforløbet indeholder**

Undervisningsmaterialet består af nærværende vejledning og en række pdf-filer, som man udskriver og bruger.

Ud over det printbare materiale skal man bruge:

- Eleverne medbringer deres penalhuse til brug ved post 6
- Minutur/mobiltelefon til tidtagning
- 6 konvolutter til at samle eventyr-kort i

## **Materialer til 1. del (print): Forforståelse af eventyr og handlingsbro**

- Eventyret Den lille Rødhætte s. 44
- Handlingsbro s. 43
- Opgaver til Den lille Rødhætte s. 47
- Billedkort til Den lille Rødhætte s. 48

## **Materialer til 2. del (print): Postløb og historiefortælling**

- Et brev til ridderne af Kongeriget Libri fra kongen og dronningen s. 54
- Instruktioner til aktiviteterne (6 stk.) s. 56

### **Materialer til aktiviteterne ved posterne**

- Lyve-skole: 24 forskellige billedkort s. 62
- Nip-napper til riddertræning s. 68
- Vendespil: 2 x 24 billedkort s. 69
- Kryds og bolle: 3 spilleplader og 6 x 3 brikker s. 117
- Tankelæser: 24 forskellige billedkort s. 121
- Fejring/lykkelig slutning: 6 ark til at tegne på s. 125

### **5 sæt á 8 eventyrkort med elementer til elevernes egne historier**

- Sted/miljø: Hvor foregår historien? s. 127
- Hovedpersonernes egenskaber s. 133
- Konflikt: Hvad skal vi redde? s. 139
- Fjende/modstander s. 145
- Magisk genstand/hjælper s. 151
- Diplomer til alle elever

## **Materialer til 3. del (print): Videre arbejde**

- Arket "efterlyst" s. 161
- Tegneserie, A3-ark med seks felter s. 162

# FORLØBSOVERSIGT

Her finder du en kort oversigt over undervisningsforløbet. Du kan finde en didaktisk redegørelse for undervisningsforløbet på s. 13.

## **Del 1: Forforståelse af handlingsbro og eventyr**

Varighed: 1 time

- Underviseren læser eventyret Den lille Rødhætte højt for hele klassen. Den lille Rødhætte kan findes i undervisningsmaterialets bilag (s. 44). Underviseren viser eleverne handlingsbroen (s. 43) og forklarer,
  - hvordan eventyret følger dens struktur.
- Klassen arbejder med de tilhørende opgaver i plenum:
  - - Hvem er hovedpersonen
    - Hvem er fjenden?
    - Hvor kommer hjælpen fra?
- Spørg også gerne klassen ind til, hvor på handlingsbroen vi møder hovedpersonen, fjenden og hjælperen.
- Der følger seks billedkort med til eventyret (s. 48). Her kan du tage dem i brug sammen med handlingsbroen og vise, hvor piktogrammerne hører til i en fortælling. Fx møder vi hovedpersonen i starten, konflikten opstår i midten og fejringen kommer til sidst. Således får de også et kendskab til, hvor de forskellige elementer hører til i modellen, når de skal fortælle deres egen historie ud fra handlingsbroen.

## Del 2: Postløb og historiefortælling

Varighed: 2 timer

### Introduktion

- Underviseren introducerer klassen til det fiktive univers, Kongeriget Libri, ved at læse et brev højt, der er sendt af Kongen og Dronningen af Libri. Kongen og Dronningen er løbet tør for gode historier og vil nu have elevernes hjælp til at fortælle nye, spændende historier (s. 54).
- Underviseren fortæller, hvad der skal ske, og gennemgår opgaverne i de 6 poster i plenum (se s. 20-30) for opgavebeskrivelse).
- Klassen deles op i 6 (eller færre) grupper, som underviseren har lavet på forhånd. Hvis der ikke er nok elever til at lave seks grupper, kan man stadig gennemføre postløbet.

### Postløbet

Denne del indeholder en kort oversigt over postløbet. Fra s. 15 finder du en dybdegående forklaring af alle poster.

- Grupperne fordeles ud på de 6 poster – en gruppe til hver post.
- Grupperne roterer til en ny post hvert 8. minut.
- Ved hver post er der en aktivitet, som eleverne laver, indtil uret ringer. Når tiden er gået, vælger de hurtigt et eventyrkort til deres historie og tager det med sig videre til næste post, således de har et eventyrkort fra hver post med sig videre. Eventyrkortene repræsenterer et element som gruppen skal bruges i deres samlede fortælling (hovedpersonernes egenskaber, sted, konflikt, skurk, magisk genstand og fejring/lykkelig slutning) (s. 127-151).

### Opsamling af postløbet

- Når alle grupperne har været gennem alle posterne samles eleverne. Underviseren tager handlingsbroen frem (s. 43) og tager med udgangspunkt i dén fat i hvilke elementer, man kan støde på i en historie. Spørg ind til:
  - Start: Hvor kan historien foregå/hvilke steder er I stødt på i postløbet? Hvem er jeres hovedpersonen?
  - Midte: Hvilke skurke har I mødt i postløbet?
  - Slutning: Hvad er jeres magiske genstand – er det fx et flyvende tæppe eller en usynlighedskappe, der kommer og redder dagen? Og hvordan fejrer jeres hovedperson, at det endte lykkeligt?



- Når anvendelsen af eventyrkort og handlingsbro gennemgås i plenum, får eleverne et bedre begreb for, hvor de selv skal placere deres indsamlede eventyrkort i handlingsbroen, når de skal skabe deres egen fortælling.

### **Historiefortællere**

- Herefter sætter underviseren grupperne i gang med at skabe deres egen fortælling. Hver gruppe får udleveret deres egen handlingsbro til denne opgave (s. 43).
- Eleverne skal placere deres eventyrkort og tegningen på deres handlingsbro.
- Ud fra kortene laver de nu den mundtlige fortælling i fællesskab. Alle børn opfordres til at bidrage til fortællingen og til at lytte til hinanden. De får 5-10 min. til at lave deres historie.
- Grupperne skiftes til at fortælle deres eventyr for klassen. Alle elever i gruppen opfordres til at tage del i at fortælle historien.
- Til sidst udnævner underviseren eleverne til kongelige historiefortællere og udleverer diplomer til dem. Dette gøres ved at læse det afsluttende brev højt fra Kongen og Dronningen af Libri, som nu har modtager elevernes fortællinger. Brev og diplom findes på s. 157-159.

### **3. del: Viderearbejde**

Varighed: 1 time

- Eleverne arbejder videre med deres fortællingsevne og laver arket "efterlyst" (s. 161), hvor de tegner/skriver om skurken i deres eget eventyr.
- Eleverne kan tegne/skrive deres eventyr i en "tegniserie" med seks felter, enten individuelt eller i grupper. Gennemgå eventuelt handlingsbroen med eleverne igen inden denne opgave. Spørg fx eleverne om:
  - Start: Hvor foregår historien/hvor kommer jeres skurk fra?
  - Midte: Har jeres skurk en fjende? Og hvad gør de ved det?
  - Slutning: Hvordan ender det for jeres skurk?

Når eleverne har færdiggjort deres fortællinger om skurken, kan arkene fx bruges til en udstilling, hvor klassen får lov til at vise deres tegneseriehistorier.

# FORFORSTÅELSE AF HANDLINGSBRO OG EVENTYR

 VÆRIGHED: 1 TIME

I dette undervisningsmodul arbejdes der med forforståelse af handlingsbro og eventyr, så klassen er klædt på til at arbejde med postløbet.

Underviseren læser "Den lille Rødhætte" (s. 44) højt på klassen. Herefter viser underviseren handlingsbroen (s. 43) til klassen og hvordan "Den lille Rødhætte" følger historiens struktur, fx:

*Start: Vi møder den lille Rødhætte, der er på vej ind i skoven og besøge sin bedstemor.*

*Midte: Ulven æder bedstemoren og Rødhætte*

*Slutning: Jægeren dukker op og redder den lille Rødhætte og bedstemoren fra Ulven.*

## OPGAVEBESKRIVELSE

Underviseren gennemgår nu følgende spørgsmål med klassen i plenum:

- Hvem er hovedpersonen? (Rødhætte)
- Hvem er fjenden? (Ulven)
- Hvor kommer hjælpen fra? (Jægeren)

Der følger seks billedkort med til eventyret (48). Her kan underviseren tage dem i brug sammen med handlingsbroen (43) og vise, hvor piktogrammerne hører til i en fortælling. Således får de også et kendskab til, hvor de forskellige elementer hører til i modellen, når de skal fortælle deres egen historie ud fra handlingsbroen. Fx:

*Start: Her møder man historiens hovedperson.*

*Midte: Her opstår konflikten.*

*Slutning: Fejringen kommer til sidst / den lykkelige slutning.*





# POSTLØB



# VEJLEDNING TIL POSTLØB



VÆRIGHED: 2 TIMER

Følgende postløb har til formål at styrke elevernes fortælleevne gennem kropslige, sanselige og dialogiske metoder i leg. Eleverne skal gennemføre 6 poster, der træner deres kendskab til karaktertrækkene i et klassisk eventyr.

I undervisningsvejledningen finder du en didaktisk vejledning til hver post samt de materialer, der hører til posten. Posterne kan med stor fordel bruges i forbindelse med "Ælle Bælle, nu vil jeg fortælle.."-forløbet, men det er også muligt at pille poster og opgaver ud til eget brug.

Postløbet indeholder:

- Et brev til ridderne af Kongeriget Libri fra kongen og dronningen s. 54
- Instruktions til aktiviteterne (6 stk.) s. 56

## **Materialer til aktiviteterne ved posterne**

- Lyve-skole: 24 forskellige billedkort s. 62
- Nip-napper til riddertræning s. 68
- Vendespil: 2 x 24 billedkort s. 69
- Kryds og bolle: 3 spilleplader og 6 x 3 brikker s. 117
- Tankelæser: 24 forskellige billedkort s. 121
- Fejring/lykkelig slutning: 6 ark til at tegne på s. 125
- **5 sæt á 8 eventyrkort med elementer til elevernes egne historier**
- Sted/miljø: Hvor foregår historien? s. 127
- Hovedpersonernes egenskaber s. 133
- Konflikt: Hvad skal vi redde? s. 139
- Fjende/modstander s. 145
- Magisk genstand/hjælper s. 151
- Diplomer til alle elever s. 159
- Et didaktisk grundlag samt mål

# FORARBEJDE TIL POSTLØBET

Inden postløbet stiller underviseren op til 6 poster. Postløbet kan foregå i klasseværelset, i idrætsalen eller et andet sted med god plads. Vi anbefaler at bruge idrætsalen.

I bilaget finder du kort med instruktioner til hver post, som eleverne skal bruge, når de besøger posten. Materialerne til posterne lægges ved hver deres post.

Der skal ligeledes placeres 5 sæt billedkort ved posterne, som lægges adskilt fra opgaven. Der trækkes ét billedkort, som gruppen tager med sig videre, når de har gennemført en post

Materialet til posterne skal printes forud for postløbet. Sæt gerne tid af til at printe dagen forinden. Materiale kan findes i bilaget og fordeles således:

## **Post 1**

Opgave: Lyve-skole: 24 forskellige billedkort s. 62

Billedkort: Sted/miljø s. 127

Instruktion til post 1 s. 56

## **Post 2**

Opgave: Nip-napper til riddertræning s. 68

Billedkort: Hovedpersonens egenskaber s. 133

Instruktion til post 2 s. 57

## **Post 3**

Opgave: Vendespil: 2 x 24 billedkort s. 69

Billedkort: Konflikt: Hvad skal vi redde? s. 139

Instruktion til post 3 s. 58

## **Post 4**

Opgave: Kryds og bolle: print 3 spilleplader og 6 x 3 brikker s. 117

Billedkort: Fjende/modstander s. 145

Instruktion til post 4 s. 59



## **Post 5**

Opgave: Tankelæser: 24 forskellige billedkort s. 121

Billedkort: Magisk genstand/hjælper s. 151

Instruktion til post 5 s. 60

## **Post 6**

Opgave: Fejring/lykkelig slutning: 6 ark til at tegne på s. 125

Instruktion til post 6 s. 61

Der printes 6. kopier af handlingsbroen s. 43, som grupperne skal arbejde med efter postløbet; gerne i A3

Der printes diplomer tilsvarende det antal elever, der deltager i postløbet s. 159

Første brev fra Kongen og Dronningen af Libri, som læses højt inden postløbet s. 54

Sidste brev fra Kongen og Dronningen af Libri, som læses højt efter eleverne har fortalt deres eventyr på klassen s. 157

# INTRODUKTION TIL KONGERIGET LIBRI

 VÆRIGHED: 15 MIN

Denne lektion påbegyndes ved at skabe et legende og kreativt rum for eleverne som afsæt for postløbet. Ligeledes introduceres eleverne for lektionens dagsorden. Eleverne skal i grupper skabe deres eget mundtlige eventyr. De skal gennemføre et postløb, hvor de på hver post optjener et billedkort, der indeholder en ting, de skal have med i deres egen fortælling efter postløbet.

## FREMGANGSMÅDE

Fremgangsmåde: Underviseren er nu kongelig udsendt for Kongen og Dronningen af Libri. Underviseren introducerer sig for eleverne og fortæller dem, at de har et brev med til dem fra Kongen og Dronningen af Libri. I brevet står der, at de er løbet tør for gode historier og nu har brug for elevernes hjælp. Derfor skal eleverne lave deres egne eventyr.

Bagefter fortæller underviseren, at eleverne først skal gennemføre et postløb gennem Kongeriget Libri. Ude på posterne vil de møde ting, de kan bruge i deres egne fortællinger. Herefter gennemgår underviseren, hvilke opgaver, der ligger på hver post (s. 56-61). Hver gruppe har 8 minutter ved hver post og roterer, når uret ringer. Der fortsættes, indtil hver gruppe har været gennem alle 6 poster.

Når man er færdig ved en post har gruppen optjent ét billedkort, som de tager med sig videre.

Eleverne fordeles ud i 6 grupper, som underviseren har lavet på forhånd – max en gruppe til hver post.



## Materialer

Brev fra Kongen og Dronningen af Libri s. 54



# POST 1: LYVESKOLE

 VÆRIGHED: 8 MIN

I denne post træner eleverne deres idégenerering og deres evne til at lege med billeder, sprog og fortælling gennem leg. Eleverne har 8 minutter ved denne post, hvor de på skift får lov til komme på lyve-historier. Når uret ringer trækker gruppen ét billedkort, som de tager med sig videre.

## OPGAVEBESKRIVELSE

Ved post 1 ligger der en stak billedkort (s. 62). Her skal de på skift trække et kort, der viser en genstand. Dette kan fx være en sko. Eleven, der har trukket billedet, viser det til de andre og fortæller tre løgne om skoen, fx: Den er lyserød, man kan spise den, den er lavet af vand. Turen går på skift, så alle i gruppen når at trække et kort, inden tiden er omme.

## BILLEDKORT

Ved denne post optjener gruppen ét billedkort. Dette kort symboliserer sted/miljø. Det fortæller dem, hvor den fortælling, de selv skal skabe efter postløbet, finder sted.

## Materialer

- Kort til lyveskole s. 62
- Billedkort m. sted/miljø s. 127



## NOTER TIL LYVESKOLE

En god historie er ofte en lille smule løgn. For at være gode fortællere skal man kunne finde på ting – også det, der ikke er sandt. Træk et kort og fortæl tre ting om billedet, som er løgn. Dine kammerater må gerne se billedet.

Forsæt til klokken lyder, og tag så et billedkort – i denne omgang hvor jeres historie skal foregå.



# POST 2: RIDDERTRÆNING

 VÆRIGHED: 8 MIN

I denne post aktiveres eleverne, og deres fysiske sanser tages i brug. Her får de også mulighed for at leve sig ind i Kongeriget Libri, når de selv skal lege riddere i træning.

Nipnapperen s. 68 indeholder bevægelser, der er let genkendelige for eleverne at udføre.

## OPGAVEBESKRIVELSE

Ved post 2 ligger der en nipnapper (s.68). Her skal én fra gruppen holde nipnapperen, mens én fra gruppen siger en farve og derefter et tal. Bag tallet gemmer sig en bevægelse, som alle i gruppen skal lave 5 gange, fx 5 x englehop. Gruppen fortsætter med at bruge nipnapperen og lave bevægelse á 5 gange, indtil tiden er gået.

## BILLEDKORT

Ved denne post optjener gruppen ét billedkort. Dette kort symboliserer hovedpersonens egenskaber, fx hjælpsom eller klog. Det fortæller dem, hvilke karaktertræk deres hovedperson har, når de selv skal skabe en fortælling efter postløbet.

## Materialer

- Nipnapper med bevægelser s. 68
- Billedkort m. hovedpersonens egenskaber s. 133



# NOTER TIL RIDDERTRÆNING

Riddere skal være kloge, de skal være stærke! Så i denne opgave skal I bruge nipnapperne til at vælge, hvilken træningsøvelse, der skal laves. Når klokken lyder, skal I trække et kort, der viser, hvilke egenskaber jeres helte i historien har.



# POST 3: VENDESPIL

 VÆRIGHED: 8 MIN

I denne post trænes elevernes sprog og afkodning af billeder gennem leg. Posten fungerer som et almindeligt vendespil (s. 69), hvor eleverne vender to kort. Underviseren skal lægge vægt på, at eleverne husker at beskrive billederne på de kort, de vender.

## OPGAVEBESKRIVELSE

Ved post 3 ligger der 2 sæt vendespil (s. 69). Når det er éns tur, vender man to kort og fortæller, hvad man ser på kortene. Hvis man trækker to ens kort, må man gerne tage et stik. Gruppen spiller vendespil, indtil tiden er gået.

## BILLEDKORT

Ved denne post optjener gruppen ét billedkort. Dette kort symboliserer konflikten/hvad deres hovedperson skal redde, når de selv skal skabe en fortælling efter postløbet.



### Materialer

- Vendespil x 2 s. 69
- Billedkort m. konflikt/hvad skal vi redde? s. 139



## NOTER TIL VENDESPIL

*Abra-kad-raba, zim zalla bim, hør efter hver ting, her rundt omkring. Her skal I spille det ældgamle spil: Vendespil. En ad gangen må I vende to kort. Har I to forskellige, lægger I kortene med bagsiden opad igen, og så går turen videre til den næste. Hvis I har to ens kort, har I fået et stik!*

*Når klokken lyder, må I tage et billedkort, der fortæller jer, hvad I skal redde i jeres historie.*



# POST 4: KRYDS OG BOLLE

 VÆRIGHED: 8 MIN

I denne post aktiveres eleverne gennem leg og spil, når de sammen skal spille kryds og bolle med eventyrfigurer (s. 117).

## OPGAVEBESKRIVELSE

Ved post 4 ligger der 3 spilleplader til kryds og bolle (s. 117). Gruppen deles op 2 og 2, så de kan spille mod hinanden. Gruppen spiller indtil tiden er gået.



## BILLEDKORT

Ved denne post optjener gruppen ét billedkort. Dette kort symboliserer fjenden/skurken. Kortet, de har med sig videre, skal være fjenden i den fortælling, de selv skaber.

## Materialer



- 3 x spilleplader til kryds og bolle og 3 x 6 brikker s. 117
- Billedkort m. fjenden/skurken s. 145



## NOTER TIL KRYDS OG BOLLE

*Riddere skal kunne planlægge og udtænke deres næste træk i kamp! I skal nu træne mod hinanden i Kryds og Bolle!*

*Når klokken lyder, så skal I trække et billedkort. Her ser I, hvilket monster jeres helte skal kæmpe imod i jeres historie.*



# POST 5: TANKELÆSER

 VÆRIGHED: 8 MIN

I denne post trænes eleverne samtale og samarbejdsevner, når de skal spille tankelæser (s. 121). Her skal de sammen skal hjælpe med at forklare og gætte, hvad der er på et billede.

## OPGAVEBESKRIVELSE

Ved post 5 ligger der en stak billedkort (s. 121). Én fra gruppen trækker et kort og skal forklare til gruppen, hvad der er på kortet uden at bruge de rigtige ord. Trækker man fx en tryllestav, må man ikke sige ordet "tryllestav", men "en gren, der kan lave magi". Resten af gruppen skal gætte, hvad der er på kortet, indtil de har gættet rigtigt. Gruppen skiftes til at trække et kort indtil tiden er gået.

## BILLEDKORT

Ved denne post optjener gruppen ét billedkort. Dette kort symboliserer en magisk genstand. Den magiske genstand skal de bruge i deres egen fortælling.

### Materialer



- Billedkort til tankelæser s. 121
- Billedkort m. den magiske genstand s. 151



## NOTER TIL TANKELÆSER

I kan øve jer i at læse hinandens tanker. En i gruppen trækker et kort og prøver at få de andre til at gætte, hvad der er på kortet. Man må bruge alle andre ord, end det rigtige ord. Når klokken lyder, skal I trække et kort, der viser en spændende magisk genstand.



# POST 6: TEGN EN LYKKELIG SLUTNING

 VARIGHED: 8 MIN

I denne post skal eleverne i fællesskab udtrykke sig gennem tegninger (s. 125). Gruppen skal sammen illustrere, hvordan man fejrer en lykkelig slutning.

## OPGAVEBESKRIVELSE

Ved post 6 ligger der 6 ark (s. 125) - en til hver gruppe. Her skal gruppen tegne, hvordan man fejrer en lykkelig slutning. Det kan fx være med balloner eller kage. Alle i gruppen skal tegne noget på tegningen. Gruppens tegning skal være færdig, inden tiden er gået.

## BILLEDKORT

Ved denne post fungerer deres tegning som et billedkort. Den lykkelige slutning, de selv har tegnet, skal de inddrage i deres egen fortælling.

### Materialer



- 6 ark (én til hver gruppe) s. 125
- Elevernes eget penalhus



# NOTER TIL TEGN EN LYKKELIG SLUTNING

De fleste eventyr ender lykkeligt. Hvis I skulle fejre, at det hele ender godt, og de lever lykkeligt til deres dages ende, hvordan ville I så gøre? Holde en fest med kage? Dans? Balloner? Tegn den bedste fest, I kan forestille jer.



# OPSAMLING EFTER POSTLØB

 VÆRIGHED: 10 MIN

Eleverne sidder med 5 billedkort samt en tegning, og der samles op på postløbet i plenum. Underviseren starter med at vise eleverne handlingsbroen, så klassen i fællesskab kan begynde at knytte billedkortene til handlingsbroen.

## OPGAVERESKRIVELSE

Underviseren stiller følgende spørgsmål. Elevernes svar kobles løbende på handlingsbroen. Underviseren skriver svarene på tavlen.

1. Start: Hvor kan historien foregå/hvilke steder er I stødt på i postløbet?  
Hvem er jeres hovedpersonen?
2. Midte: Hvilke skurke har I mødt i postløbet?
3. Slutning: Hvad er jeres magiske genstand – er det fx et flyvende tæppe eller en usynlighedskappe, der kommer og redder dagen? Og hvordan fejrer jeres hovedperson, at det endte lykkeligt?

# VIDERE ARBEJDE

 VARIGHED: 1 TIME

Dette undervisningsmodul kan bruges som videre arbejde efter postløbet. Eleverne skal arbejde videre med deres fortællingsevne ved at lave en karakter, der er eftersøgt. I opgave 1 træner eleverne deres karakterudvikling, når de udfylder arket "Efterlyst" s. 161. I opgave 2 kan arbejde videre med deres forståelse af handlingsbroen, da de skal lave en tegneserie ud af den s. (162).

## OPGAVEBESKRIVELSE 1

Eleverne får alle udleveret arket "efterlyst". Her skal de tegne eller skrive om om karakter, der er eftersøgt.

### Materialer



- "Efterlyst" s.161

## OPGAVEBESKRIVELSE 2

Eleverne får alle udleveret et tegneserieark. Her kan de lave deres egen tegneserie med skurken. Elevernes tegneserie skal følge handlingsbroen med start, midte og slutning. For at hjælpe eleverne, kan underviseren spørge dem:

Start: Hvor foregår historien/hvor kommer jeres skurk fra?

Midte: Har jeres skurk en fjende? Og hvad gør de ved det?

Slutning: Hvordan ender det for jeres skurk?

Når eleverne har færdiggjort deres fortællinger om skurken, kan arkene fx bruges til en udstilling, hvor klassen får lov til at vise deres tegneseriehistorier.

### Materialer



- Tegneserieark s. 162
- Elevernes eget penalhus



## *Ælle bælle, nu vil jeg fortælle*

af Louise Eltved Krogsgård,

I hjertet af enhver kultur ligger fortællingerne - kraftfulde redskaber til selverkendelse og kilde til fantasi, empati og forståelse af sig selv og verden. Gennem projekt Ælle Bælle har vi udforsket og udviklet denne kraft ved indskolingsbørn i Brønderslev og Vesthimmerlands kommuner med god hjælp fra dygtige skolelærere, børn og konsulenter, som har fortalt historien med os. I centrum af projektet har været vores fælles fokus på børns læsekompetencer og livsmestring, hvor vi har bygget bro til litteraturens magiske verden. På Vesthimmerland og Brønderslev Bibliotek var vores mission med projektet klart: Vi ville åbne dørene for børns fortællinger og sammen med børnene i indskolingsklasserne åbne nye eventyrlige verdener og sætte fortællingens glæde i fokus. I projektet har vi lagt vægt på fortælleglæde og børnenes egen mestring af fortællingerne. Læselyst er mere end læren af bogstaver, vokallyde og læseretning. Det er glæden ved den gode historie, som driver læselysten.

Projektet har også for os biblioteksmedarbejdere været en eksplorativ rejse, hvor vi har kastet os ind i gamification, worldbuiding og dramaturgiske metoder, alt sammen for at kunne invitere børnene ind i et magisk univers. Derfor startede vi stort, og med god vejledning fra vores samarbejdende skoler, har vi nu udviklet dette forløb, som er en magi-terning af vores samlede arbejde. Vi har brugt design-thinking som metode, hvor vi med prototyper har afprøvet, tilpasset, afprøvet og testet i loops frem til det materiale, du nu sidder med. Biblioteksmedarbejderne har modig kastet sig ud i opgaverne, og taget imod feedback fra skolerne og tilpasset forløbet. Vi har lært nye kropslige, sanselige og dialogiske metoder, mens vi sammen har udviklet et fortællende undervisningsforløb til indskolingsklasser. Ved at dykke ned i mundtlige fortællinger har vi givet eleverne nøglerne til fortællingens opbygning, dens virkemidler og kunsten at fortælle. Denne proces kræver ikke blot teknik, men også nærvær, overblik og en dyb forståelse for fortællingens opbygning og struktur. Vores mål har været at udruste eleverne med færdigheder, der ikke kun styrker deres læselyst, men også deres empati, forestillingsevne og hukommelse.

Vi står nu med et gennemtestet forløb, som kan anvendes af biblioteker og skoler over hele Danmark. I "Ælle, bælle, nu vil jeg fortælle" ligger der en dyb beundring og respekt for børne fantasi og den energi de har lagt i fortællinger om kattekillinger, havfruer, magiske fødselsdagsfejring og helt nye elementer til historier. Børnene har hjulpet os i projektgruppen til at være modige og turde teste ting af. Børnene har lært, at deres stemme er vigtig, at deres fortællinger har værdi, og at de kan være skabere af deres egne eventyr. Processen har været både givende og givet os helt nye indsigter i børns legende tilgange og fantasifuldhed.

Som vi afslutter dette projekt, står vi tilbage med en følelse af stor glæde og stolthed. Taknemmelig for de utallige historier, vi har delt, og stolt over at have været en del af børnenes rejse fra lyttende tilskuere til inspirerende fortællere. Vi takker alle involverede for deres indsats. Det har været virkelig godt med et tværfagligt projekt, hvor dramaturgi, læring, didaktik og litteraturformidling har været sat i spil af dygtige medarbejdere fra de deltagende biblioteker, skoler og med hjælp fra vores dygtige konsulent Lisbet Vestergaard.

Tak til alle børnenes fortællinger. Vi håber dette undervisningsmateriale kan give mange nye fortællinger, og der er kun tilbage at sige:

*Tip tap tønde, nu kan nye fortællinger begynde...*

# Processen bag projektet

Af Iben Marie Kromann

## Den legende proces

I vores arbejde med undervisningsmaterialet ”Ælle, bælle, nu vil jeg fortælle” har vi trukket på forskellige dramapædagogiske værktøjer. Disse har vi blandt andet fundet inspiration til i et oplæg om begrebet ”Special World” (et kreativt værksted) ved Sia Søndergaard fra Animation Workshop på Create Festival i Svendborg, samt begrebet ”gamification”, hvor man tilsætter spil- og gaming-elementer til eksempelvis læringsaktiviteter.

Vi har haft 3 forskellige iterationer af dette undervisningsmateriale, og som team har vores fagligheder blandt andet bestået af uddannede dramaturger og uddannede lærere. Med disse fagligheder har vi arbejdet os frem til den endelige udgave af ”Ælle, bælle, nu vil jeg fortælle...”

## Hvorfor eventyr som genre?

Vi valgte at bruge eventyr som genre, da det ofte er den første form for historie, som børn oplever – om det er i Disneys udgaver, i billedbøger eller andet. Det er også en enkel fortælleform, der arbejder ud fra HJEM-UDE-HJEM-princippet, og som derfor passer perfekt ind i fortællebroen; et værktøj som skal gennemgås i skolen.

Det, eventyret også kan, er, at der ikke nødvendigvis er meget logik eller realisme på spil. Det er en meget kreativ og fantasifuld genre, der på grund af sin enkle opbygning er optimal at bruge til et forholdsvist kort forløb, hvor slutproduktet ikke behøver at være perfekt. Dette er tilfældet med ”Ælle, bælle, nu vil jeg fortælle...”, hvor det netop er processen, der er i højsædet.

## Special World og opgaveløbet som ramme

Ideen med *Special World* er at skabe et rum, hvor elever kan være kreative og træde ind i en ”anden” verden, og hvor reglerne er anderledes end i klasselokalet. Når man er i *Special World*, er der fokus på den kreative proces med alle de snørklede stier, som den kan tage.

Vores fiktive ramme er Kongeriget Libri, hvor Den Kongelige Historiefortæller har brug for hjælp fra eleverne til at lave nye eventyr, de kan fortælle til Kongen og Dronningen af Libri.



Vi har brugt et postløb som struktur. Her laver eleverne aktiviteter og samler eventyrkort til at skabe et produkt i form af en historie. Hver opgave kan ses som en quest eller et eventyr, hvor ridderne (eleverne) samler viden i form af de vigtige historiekort, der skal bruges til at færdiggøre deres riddertræning og gøre dem klar til den ultimative test: At fortælle deres eget eventyr.

*Special World* er på sin egen måde en version af den klassiske eventyrmodels hjem-ude-hjem-struktur. Eleverne starter med en introduktion til ”*Ælle, bælle, nu vil jeg fortælle...*” i vante omgivelser (klasselokalet). Herfra så bliver de ført til *Special World* (ude) og vender hjem til klasselokalet igen, når deres eventyrlige færd er ovre.

## Gamification – de enkle virkemidler

For at rammesætte at vi befandt os i *Special World*, brugte vi også en snert af gamification, særligt ved udklædningen, der er lidt som at få sig et nyt ”skin” i populære computerspil. I vores undervisningsforløb får eleverne udleveret et billedkort, hver gang de løser en opgave. Dette svarer til at man i nogle computerspil skal samle ”loot”-elementer, som skal bruges på det sidste ”level” for at vinde spillet.

Gamification er et spændende værktøj, som man kunne have gjort endnu mere med, men vi valgte at bruge små elementer og enkle virkemidler, hvilket på mange måder har været nok. Børnene bruger deres fantasi, og er på den måde med til at omdanne firkantede stykker af velourduge og billigt producerede badges til magiske kapper og ridderordner.

## Dramapædagogisk – improvisationens fortællekunst og ”ja og...”-teknikken i historiefortælling

En af de største grene inden for dramapædagogik (og i andre dele af teaterverdenen) er improvisation – handlinger, som udføres spontant eller uden forberedelse. Børn er generelt mestre af denne kunstart, da de har bevaret evnen til at lege, gribe hinandens ideer og skabe noget på stedet. Ofte kan voksne ikke længere tilgå denne naturlige evne, og derfor er improvisation et stærkt værktøj på scenen, og i andre sammenhænge.

Mundtlige fortællinger bygger også ofte på denne spontane tilgang. For at hjælpe nogle af eleverne

med deres historie er det en god idé at spørge ind til, hvad de har fundet på, og spørge enten ”ja og...?” eller ”ja, hvad skete der så?” for at fastholde en lille rød tråd i historien.

## Vores arbejdsproces og erfaringer med afprøvning

Vi har igennem denne proces udviklet 3 forskellige udgaver af opgaveløbet.

Den første udgave havde meget fokus på ret enkle opgaver, såsom at slå med en billedterning og tage det billedkort, som terningen landede på, spille vendespil og tegne en maskot. Udover dette, var der også mere fysiske samarbejdsopgaver, hvor eleverne skulle kaste med ærteposter og ”bygge bro” over til ”bjergene” med hulahopringer.

I den første udgave blev eleverne ført ind i *Special World* ved at iføre sig kapper og forskellige emblemer med deres ridderorden, og de fik også udleveret et tæppe til hver ridderorden (gruppe), som så var deres lejr. Ved at bruge et eventyrpræget sprog og enkle virkemidler var eleverne hurtigt med på præmissen, og de var nærmest kede af at skulle af med kapperne igen, da der var spisepause.

Slutresultat var det samme: Ved posterne fik eleverne udleveret kort, som til sidst skulle sammensættes til en historie. Vi gjorde meget for at det mundtlige skulle være gældende, og derfor skulle eleverne tegne deres historie og ikke skrive den.

Denne udgave af løbet havde klare fordele, men på sin vis var det ”organiseret kaos”. Den videreudviklede idé fik en mere struktureret form, idet hver post fik en 8-minutters tidsramme, inden man rokerede til den næste. I næste iteration havde vi mere fokus på forskellige former for fortælling (lyveskole, fortælleterninger, spillet Alias) og ikke nær så mange opgaver, hvor man blev stillet en kropslig udfordring. Det gjorde det nemmere at administrere tiden for postløbet, da vi gik væk fra vores idé om gamification, da ”level” idéen ikke blev inkorporeret i næste udgave.

I den færdige udgave har vi inkorporeret nogle af opgaverne fra første udgave af løbet, såsom vendespil. Desuden har vi bestræbt os på at gøre det så brugervenligt som muligt ved at udarbejde det som en printbar version. Derfor er det valgfrit, om man vil gøre meget ud af rekvisitter og kostumer, eller nøjes med de materialer, der kan udskrives.



Hvis posterne bliver forklaret, som om det er en ridderfærd, hvor ridderne oplever små eventyr, mens de samler information til det eventyr, de skal fortælle til andre, så forbliver eleverne i fiktionen – eller i den *Special World*, som ”*Ælle, Bælle, nu vil jeg fortælle...*” er.

## Elevernes reaktioner på undervisningsforløbet

Vi har haft nogle utroligt positive og sjove oplevelser ved afprøvelserne af undervisningsforløbet. Et overraskende element var, hvor mange elever med særlige udfordringer, der bare var med på ideen. Vi kunne også høre fra lærerne, at de var overraskede over det engagement, der blev vist fra elevernes side. For eksempel havde vi en elev, der ikke var særlig stærk til hverken at læse eller skrive, men som blomstrede i denne mundtlige fortælle-disciplin. Det samme var tilfældet med en anden elev, der havde vanskeligt ved at sidde stille. Han blev dybt optaget af at tegne historien, og var på den måde god til at holde styr på trådene i historien sammen med de andre i hans riddergruppe. Det er fantastisk at blive mødt af en elev, der starter med at sige ”Det vil jeg ikke være med til!”, og som ender med at være meget optaget af den fælles historie og gruppearbejdet.

Vi oplevede også det modsatte, hvor en elev, der havde talt uafbrudt, ikke ville sige noget foran hele klassen. – Det var ikke trygt. Det var heller ikke alle grupper, der kom i mål med en færdig historie, mens andre ikke var enige om historien. Pludselig var der en, der udbrød: ”Det er overhovedet ikke det, vi har aftalt!”.

Men dette ikke-færdige produkt er stadigvæk en stor del af ”*Ælle, bælle, nu vil jeg fortælle...*”, fordi det er processen, som er vigtig; processen i at løse opgaver sammen, fortælle hinanden små historier og selvfølgelig det sociale sammenhold i grupperne.

Vi er stolte over at kunne præsentere dette undervisningsmateriale, og håber I vil få glæde af det på skolerne.

## At fortælle sig ind i læsningen

Af Lisbet Vestergaard, selvstændig bibliotekskonsulent

**Først var fortællingen. Senere kom skriften og læsningen. Fortællinger er en grundsten i vores kultur og vores forståelse af os selv. Vi ved, at helten eller heltinden skal slå dragen ned for at redde hele landsbyen, sådan at alle kan leve lykkeligt til deres dages ende. Fortællinger er også en vigtig byggesten i det, der skal blive til læselyst og en livslang glæde ved litteraturens magiske univers. I udviklingsprojektet "Ælle, bælle, nu vil jeg fortælle" har medarbejdere fra folkebibliotekerne i Brønderslev og Vesthimmerland sat fokus på, hvordan den mundtlige fortælling er en forudsætning for udviklingen af børns læsekompetence og livsmestring. Gennem kropslige, sanselige og dialogiske metoder har de sammen med børn og lærere udviklet et nyt undervisningsforløb til elever i 1. klasse.**

Det er tirsdag morgen i gymnastiksalen på Aalestrup Skole i Vesthimmerland, men eleverne i 1. klasse er ikke i gang med idræt. De har besøg af to medarbejdere fra det lokale bibliotek. Dem plejer man da ikke at møde i gymnastiksalen? De siger nu også, at de kommer fra kongeriget Libri. Hvor mon det ligger henne? Nysgerrigheden er vakt hos alle.

Børnene har lange ridderkapper på og badges med søuhyrer og andre sære skabninger. Klassen er delt op i hold, der på skift besøger forskellige stationer med udfordringer. På en af stationerne skal børnene lyve. På en anden skal de kaste fortælleterninger og bygge en fortællebro. Efter hver udfordring tager børnene et kort med et billede på, og til sidst har de seks kort, som de skal forme til et eventyr.

Efter en times tid er børnene klar til at sætte deres eventyr sammen. Herefter fortælles de for klassekammeraterne og afleveres til en udsendt fra kongeriget Libri, der har opsøgt børnene i Aalestrup. Hun plejer at fortælle for kongen og dronningen, men er løbet for gode historier og er dermed uhyggeligt tæt på at miste sit job. Men nu har børnene givet hende en stribe eventyr at tage med hjem til kongeriget, og alle kan leve lykkeligt til deres dages ende. Børnene får et diplom for deres indsats, og virkelighed og fantasi smelter sammen, mens regnen siler ned udenfor i skolegården i Aalestrup.

Fortælleglædens stærke motor

Der findes masser af undervisningsforløb om eventyr til indskolingen, hvor børnene er i gang med at lære at læse. Hvorfor er der brug for endnu et, og hvad kan folkebiblioteket i den forbindelse bidrage med?

Udviklingskonsulent Louise Eltved Krogsgaard fra Brønderslev Bibliotek er en af idékvinderne bag udviklingsprojektet. Hun er ikke i tvivl: "Læsekompetencen består af fire grundsten: At læse, skrive, lytte og tale. Vi får hurtigt fokus på de to første og overser dermed en vigtig grundsten, nemlig fortælleglæden. Der ligger en stor kraft i selv at forme og fortælle en historie, og det er noget, som alle børn kan. De kender motoren. De ved, at der kan ske noget magisk, når de selv eller andre siger: "Nu vil jeg fortælle en historie".

I Ælle-Bælle-projektet har vi haft fokus på sanselige og dialogiske fortælleformer, der giver børnene et kendskab til, hvordan en fortælling er opbygget; fortællingens virkemidler og fortællekunst. Mundtlig fortælling kræver flow, teknik, nærvær og overblik, og alle de aspekter har vi bygget ind i de stationer, som børnene kommer gennem. De udvikler en historie i fællesskab og lærer dermed også, at kreativitet nogle gange kommer, når vi hjælper hinanden på vej. Nogle børn kan have nemt ved at fortælle lyvehistorier. Andre kan have nemmere ved udfordringerne ved de andre poster."



Louise Eltved Krogsgaard peger også på, at folkebibliotekerne har relativt få før-læse-indsatser til skolerne: ”Det er også en af grundene til, at vi har kastet os ud i dette projekt. Ikke mindst fordi vi blandt projektgruppedeltagerne fra de to biblioteker både har haft dramaturger og kolleger med lærerbaggrund at trække på. Denne tværfaglighed har været med til at sikre, at forløbet har været stilladseret for eleverne, mens det samtidig har rummet dramaturgiske virkemidler, der gør det sjovt for dem at gå ind i fiktionen.”

Hvad siger lærerne?

Forløbet har været testet ad flere omgange i 2022 og 2023, og lærernes input er blevet indarbejdet. Lærerne for de involverede 1. klasser på Aalestrup Skole hæfter sig ved, at forløbet både er udfordrende og inkluderende. Eleverne står typisk lidt på tæer, når de til sidst rejser sig sammen med deres gruppe og fortæller deres historie for resten af klassen. Nogle er meget generte. Nogle tager ordet af sig selv. For nogle er det stort i det hele taget at stå foran de andre og skulle sige noget. Alle børn kan være med, både fordi de er en del af en gruppe, og fordi både biblioteksmedarbejderen og læreren kan opmuntre og stille spørgsmål, der hjælper på vej.

Lærerne bemærker, at konceptet også kan bruges til børn, der har brug for støtte. Det kræver, at der er en ekstra voksen med, som glider med ind i aktiviteterne.

Forløbet varer halvanden time, og meldingen fra lærerne er, at det passer til elever i 1. klasse. Det kræver koncentration og fordybelse af alle børnene. Først skal de forstå rammen. Hvad er det for en fortælling, de er en del af, hvad er deres rolle, hvad skal de gøre, og hvordan kommer de i mål? Så skal de tage kapper på, gå ind i rammefortællingens univers og sammen løse de seks udfordringer, samle deres kort til et eventyr og til sidst præsentere dem.

Fordelen ved at lave Ælle-bælle-forløbet i en gymnastiksal eller lignende er, at der er plads til bevægelse undervejs. Børnene sidder på gulvet og løser udfordringerne, og de kan fyre fysisk energi af mellem stationerne ved at tage en hurtig tur op i ribberne og ned igen.

Et andet kropsligt aspekt er kapperne. Lærerne tager også kapper på og viser dermed børnene, at de er med dem hele vejen. Elementerne af leg er med til at få de 90 minutter til at flyve afsted – samtidig med at verden udenfor gymnastiksalen forsvinder.



# BILAG



## **Start**

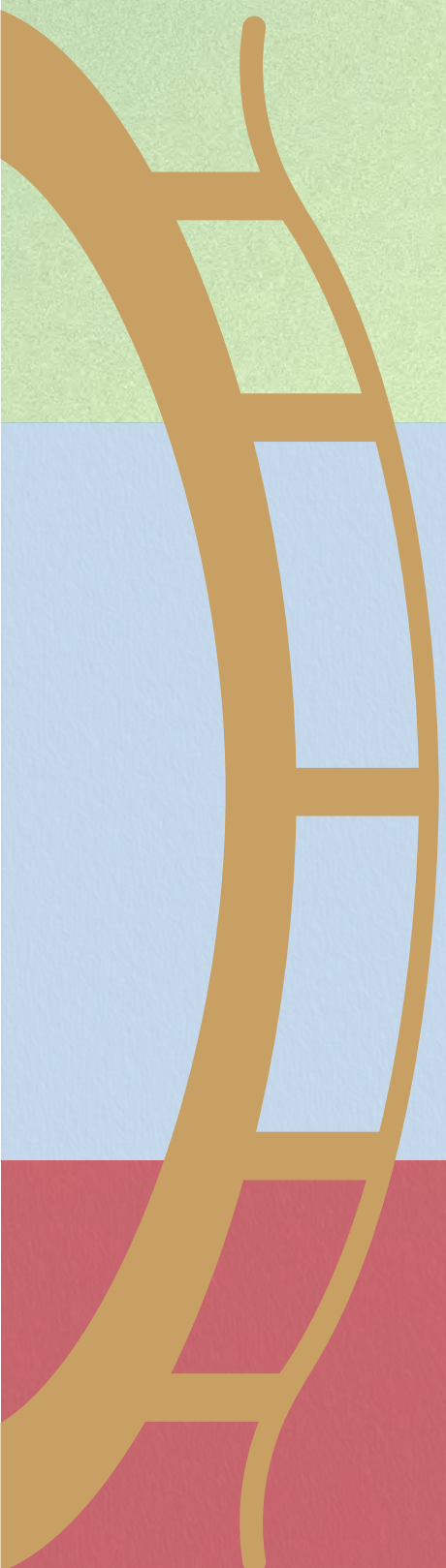
**Hvem, hvor, hvornår**

## **Midte**

**Hvad er problemet?**

## **Slutning**

**Hvordan slutter det?**





# Den lille Rødhætte

Der var engang en sød, lille pige, som alle mennesker holdt meget af, men ingen elskede hende som hendes bedstemor, der slet ikke vidste, hvor godt hun skulle gøre det for hende. En gang gav hun hende en lille rød fløjls hue, der klædte hende så godt, at hun altid gik med den, og derfor blev hun kaldt Rødhætte. En dag sagde hendes mor til hende: "Se her, lille Rødhætte, her har du et stykke kage og en flaske vin, kan du bringe det hen til bedstemor. Hun er syg og svag, så det vil nok styrke hende. Du må helst gå med det samme, før det bliver alt for varmt, men gå nu pænt den lige vej og pas på, du ikke falder og slår flasken itu. Og husk så at sige goddag straks, når nu kommer ind i stuen, og stå ikke først og se dig om."

"Jeg skal nok huske det altsammen," sagde Rødhætte og gav sin mor hånden på det. Bedstemoderen boede ude i skoven, en halv times gang fra landsbyen. Da Rødhætte kom ind i skoven mødte hun ulven, men hun var slet ikke bange, for hun anede ikke, hvor slem den er. "Goddag, Rødhætte," sagde den. "Goddag," svarede hun. "Hvor skal du hen så tidlig?" - "Jeg skal til bedstemor." - "Hvad er det, du har under forklædet?" - "Det er kager og vin. Vi har bagt i går, og nu skal stakkels, gamle bedste også have noget med." - "Hvor bor din bedstemor, lille Rødhætte?" - "Åh, det er vel et kvarters gang herfra. Hendes hus ligger under de tre store egetræer, du ved nok." - "Dét er én rigtig lækker lille mundfuld\*," tænkte ulven ved sig selv, "hun vil nok smage bedre end den gamle. Nu vil jeg bære mig rigtig snildt ad, så jeg får fat i dem begge to." Den fulgte nu Rødhætte et lille stykke på vej, og lidt efter sagde den til hende: "Se engang de dejlige blomster, Rødhætte, du ser dig slet ikke om. Du hører vist ikke engang, hvor kønt fuglene synger. Du skynder dig ligeså meget, som om du skulle i skole, og der er dog så dejligt herude i skoven."



Rødhætte så sig om. Solstrålerne skinnede mellem bladene ned på de mange kønne blomster, og hun tænkte: "Bedstemor ville sikkert blive glad for en buket blomster. Det er så tidligt, så jeg kan godt nå at plukke nogle." Hun gik nu ind mellem træerne og begyndte at plukke, men når hun havde plukket en, syntes hun, at der stod nogle meget kønnere længere borte, og på den måde kom hun dybere og dybere ind i skoven. Ulven gik imidlertid den lige vej til bedstemoderens hus og bankede på: "Hvem er det," spurgte hun. "Det er mig, lille Rødhætte, med kager og vin til dig," svarede ulven. "Tryk på klinken," råbte bedstemoderen, "jeg er så dårlig, at jeg ikke kan stå op." Ulven trykkede på klinken, så døren gik op, og uden at sige et ord gik den lige hen til sengen og slugte den gamle bedstemor. Så tog den hendes klæder på, lagde sig i sengen og trak forhænget for.

Rødhætte havde imidlertid plukket lige så mange blomster, hun kunne bære, og kom langt om længe hen til huset. Hun kunne ikke forstå, at døren var åben, og da hun kom ind i stuen, blev hun så underlig til mode, og det kunne hun slet ikke begribe, for hun holdt ellers så meget af at være hos sin bedstemor. "Goddag," sagde hun, men der var ingen, som svarede. Hun gik så hen til sengen og trak forhænget til side, og der lå bedstemoderen med natkappen trukket dybt ned i panden og så så underlig ud. "Sikke lange ører du har, bedstemor," sagde Rødhætte. "Det er for at jeg bedre kan høre, hvad du siger." - "Og sikke store øjne du har, bedstemor." - "Det er for at jeg bedre kan se dig." - "Men sikke store hænder du har, bedstemor." - "Så kan jeg bedre holde på dig." - "Men, bedstemor, sikken en forfærdelig stor mund du har." - "Det er for at jeg bedre kan æde dig," sagde ulven, og i samme øjeblik sprang den ud af sengen og slugte den stakkels lille Rødhætte.



Da ulven nu havde fået sin lyst styret, lagde den sig igen i sengen og snorkede så huset rystede. Jægeren gik netop forbi og tænkte: "Det er dog løjerligt, så den gamle kone snorker. Det er bedst, jeg går ind og ser, om der er noget i vejen." Han gik ind i stuen og fandt ulven liggende i sengen. "Nu har jeg dig da endelig, din gamle synder," sagde han, "jeg har rigtignok længe søgt efter dig." Han skulle lige til at skyde den, da han kom i tanker om, at ulven kunne have slugt den gamle bedstemor, og at hun måske var levende endnu. Han tog derfor sin kniv og begyndte at skære ulvens bug op. Da han havde gjort et par snit, så han den røde hue skinne, og lidt efter sprang den lille pige ud og råbte: "Nej, hvor jeg var bange. Der var så mørkt i ulvens mave." Den gamle bedstemor kom også ud, men hun var meget forpustet og kunne næsten ikke få vejret. Rødhætte hentede i en fart nogle store sten og puttede dem ind i maven på ulven, og da den vågnede og ville løbe sin vej, faldt den om og var død med det samme.

De var alle tre meget glade. Jægeren trak skindet af ulven og tog det med sig hjem, bedstemoderen spiste kage og drak vin og kom igen til hægterne, og lille Rødhætte lovede sig selv, at hun aldrig mere ville løbe ind i skoven, når hendes mor havde forbudt hende det.



## Den lille Rødhætte - opgaver

**Hvem er helten (eller hovedpersonen)?**



**Hvem er skurken?**



**Hvor kommer hjælpen fra?**





# SKOV





# RØDHÆTTE





# ULV





# BEDSTEMOR





# KNIV





# KAGE





# TIL RIDDERNE AF KONGERIGET LIBRI

*Kære riddere*

*Vi har brug for jeres hjælp. Vi, kongen og dronningen af Libri, keder os. Vi har fået fortalt alle de eventyr, der findes i hele landet. Fra nær og fjern er historiefortællere dukket op med de samme kedelige historier. Derfor beder vi jer nu om at tage på en færd, for at finde og lave nye eventyr til os. Hvis I påtager jer denne opgave, vil vi udnævne jer til kongelige eventyrfortællere af højeste rang.*

*I skal klare syv udfordringer. Ved hver udfordring vil I få et eventyrkort med jer. Når I har samlet alle syv eventyrkort, skal I lave jeres eventyr og fortælle det til vores udsendte og hinanden.*

*Vi regner med jer og jeres mod, så vi ikke længere skal kede os*

*De mest eventyrlige hilsner*



**DRONNINGEN OG  
KONGEN AF LIBRI**







# POST 1

## LYVESKOLE

TRÆK ET KORT OG FORTÆL TRE  
TING OM BILLEDET, SOM ER LØGN.  
DINE KAMMERATER MÅ GERNE SE  
BILLEDET.  
FORSÆT TIL KLOKKEN LYDER, OG  
TAG SÅ ET BILLEDKORT - I DENNE  
OMGANG HVOR JERES HISTORIE  
SKAL FOREGÅ.



# POST 2

## RIDDERTRÆNING

I SKAL BRUGE NIPNAPPERNE TIL  
AT VÆLGE, HVILKEN  
TRÆNINGØVELSE, DER SKAL  
LAVES.  
NÅR KLOKKEN LYDER, SKAL I  
TRÆKKE ET KORT, DER VISER,  
HVILKE EGENSKABER JERES  
HELTE I HISTORIEN HAR.



# POST 3

## VENDESPIL

EN AD GANGEN MÅ I VENDE ET  
KORT. HAR I TO FORSKELLIGE,  
SKAL I VENDE KORTET MED  
BAGSIDEN OP OG PRØVE IGEN.  
NÅR I HAR TO ENS KORT, HAR I  
FÅET ET STIKI  
NÅR KLOKKEN LYDER, MÅ I TAGE  
ET BILLEDKORT, DER FORTÆLLER  
JER, HVAD I SKAL REDDE I JERES  
HISTORIE.



# POST 4

## KRYDS OG BOLLE

I SKAL NU TRÆNE MOD HINANDEN  
I KRYDS OG BOLLE!  
NÅR KLOKKEN LYDER, SÅ SKAL I  
TRÆKKE ET BILLEDKORT. HER SER  
I, HVILKET MONSTER JERES  
HELTE SKAL KÆMPE IMOD I  
JERES HISTORIE.



# POST 5

## TANKELÆSER

I SKAL TESTE, OM I KAN LÆSE  
HINANDENS TANKER. EN I  
GRUPPEN TRÆKKER ET KORT, I  
MÅ BRUG ALLE ORD I HELE  
VERDEN, BORTSET FRA DÉT, SOM  
ER PÅ BILLEDET.  
NÅR KLOKKEN LYDER. SKAL I  
TRÆKKE ET KORT, DER VISER EN  
SPENDENDE MAGISK GENSTAND.



# POST 6

## TEGN EN LYKKELIG SLUTNING

ALLE EVENTYR ENDER LYKKELIGT  
TIL DERES DAGES ENDE. HVIS I  
SKULLE HOLDE EN FEST, DER  
SKAL FEJRE JERES HELTE I  
HISTORIEN, HVAD SKULLE DER SÅ  
VÆRE MED? KAGE? DANS?  
BALLONER?  
TEGN DEN BEDSTE FEST, I KAN  
FORESTILLE JER.



REGNBUE



FAKKEL



GRÆSKAR



ENHJØRNING



EDDERKOP



KAT



POKAL



ØKSE









HEKSEHAT



BJØRN



ULV



VAMPIR



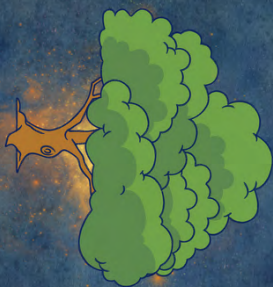
RÆV



SPØGELSE



TRÆ



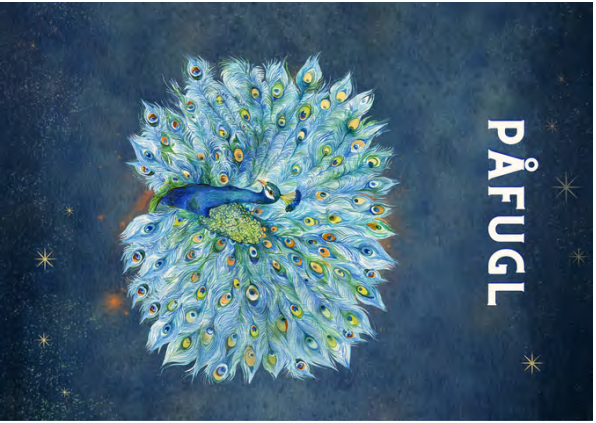
SOMMERFUGL



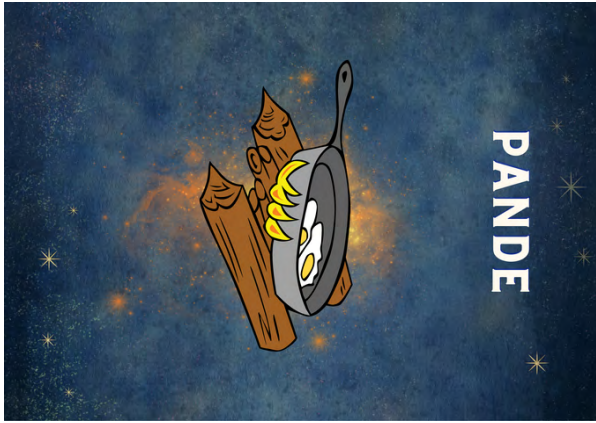




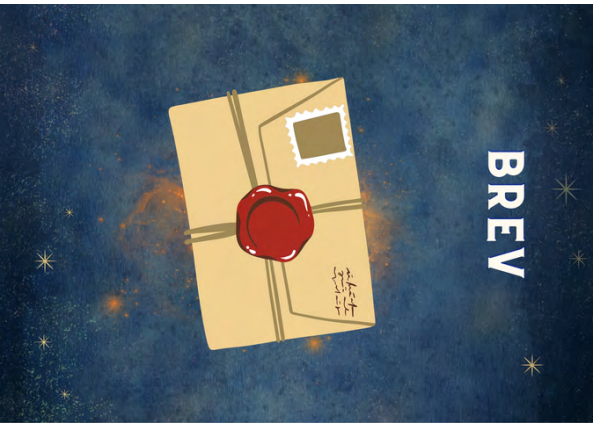




**PÅFUGL**



**PANDE**



**BREV**



**GAVE**



**BLOMST**



**GLASSKO**



**SVAMPE**

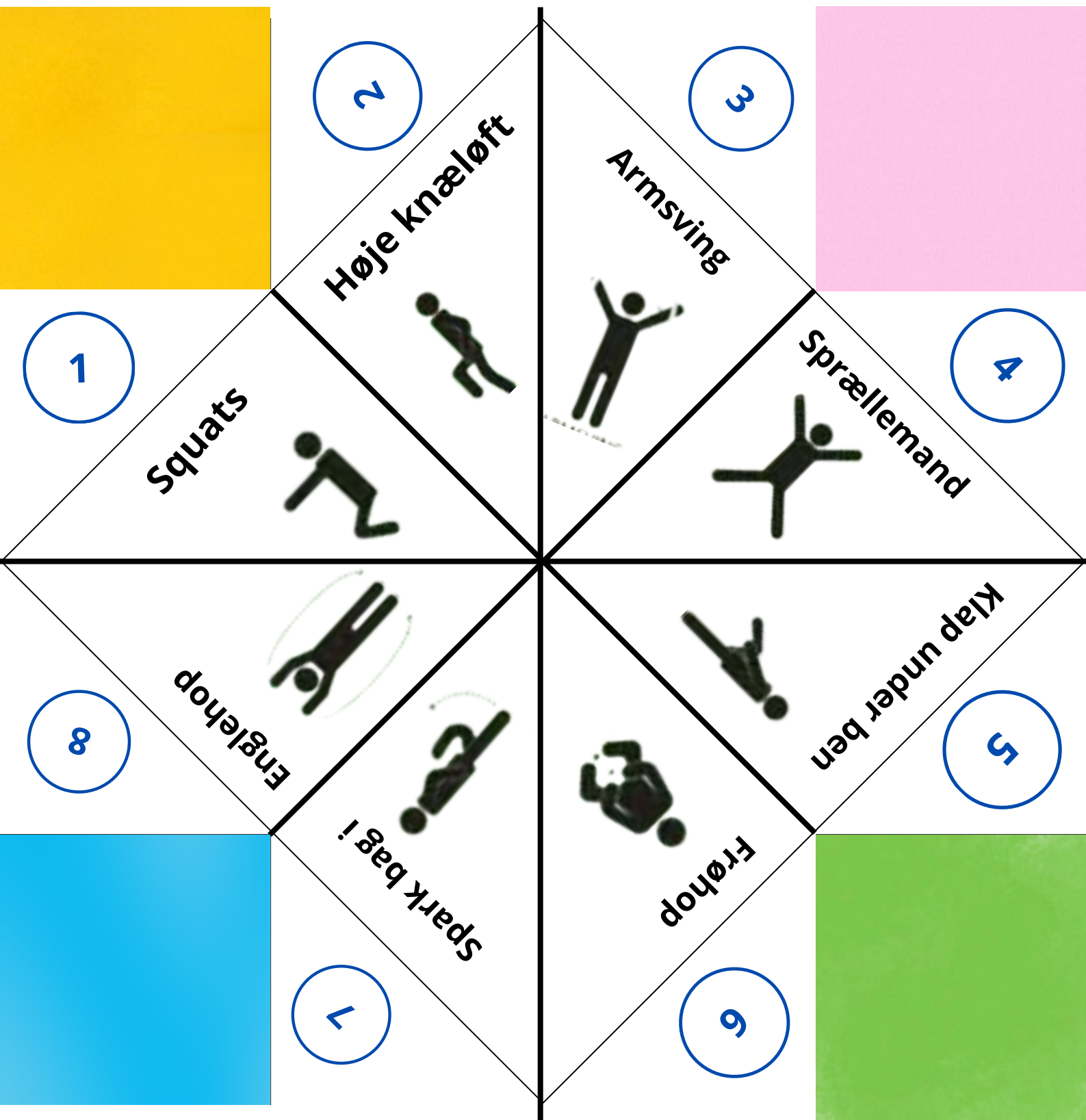


**ÆBLE**











# HYTTE









# HOKUS POKUS









# TROLDMAND

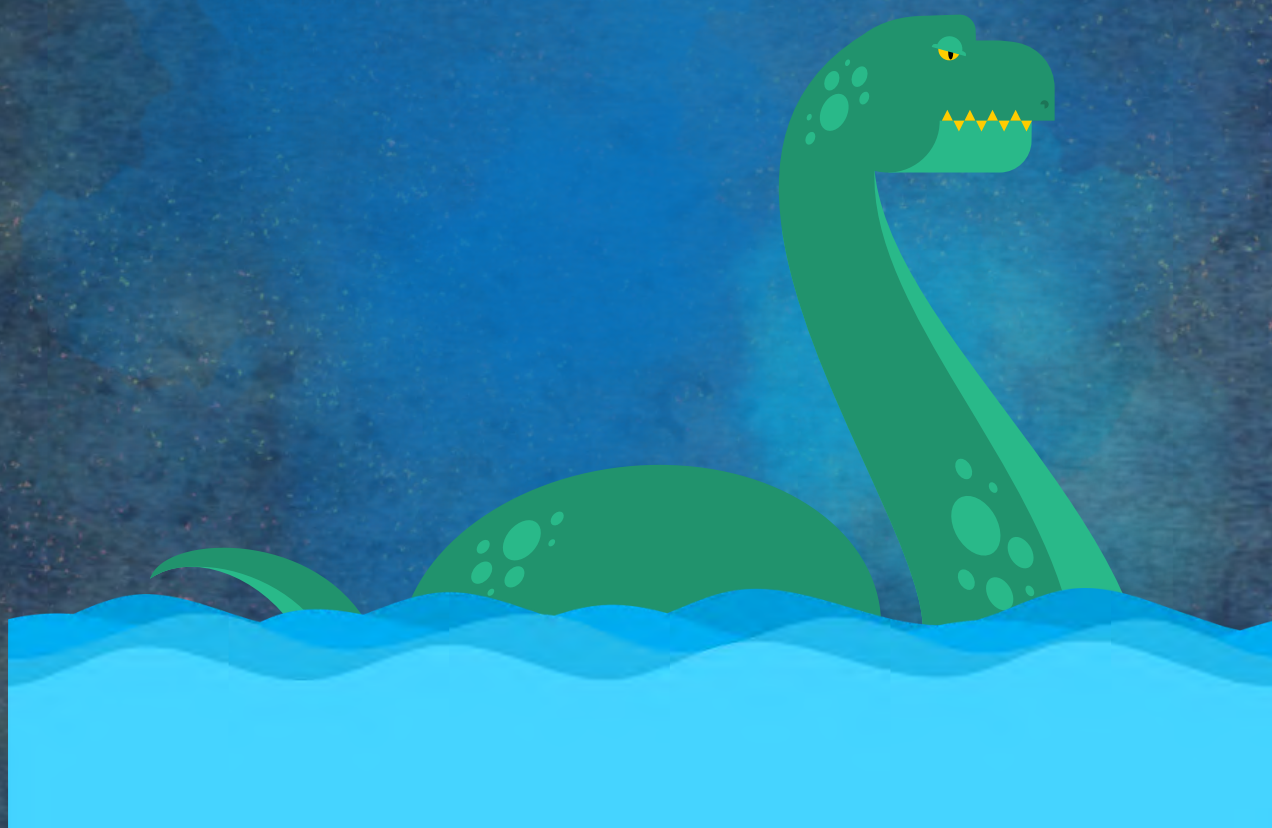








# SØSLANGE









# TÅRN









# PRINSESSE KJOLE









# TRYLLEDRIK









# HOFNAR









# SKIB









# KANON









# TEKANDE









# HAVFRUE









# PÅFUGL









# GRÆSKAR









# PIRAT









# KARET









# REGNBUE









# SOMMERFUGL









# SKATTEKORT









# HALSKÆDE









# GIFT









# VAMPYR









# RÆV









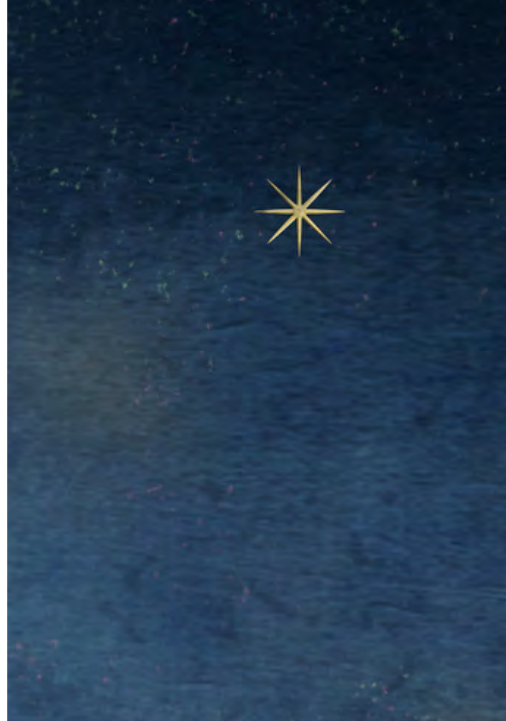
# HEKSEHAT



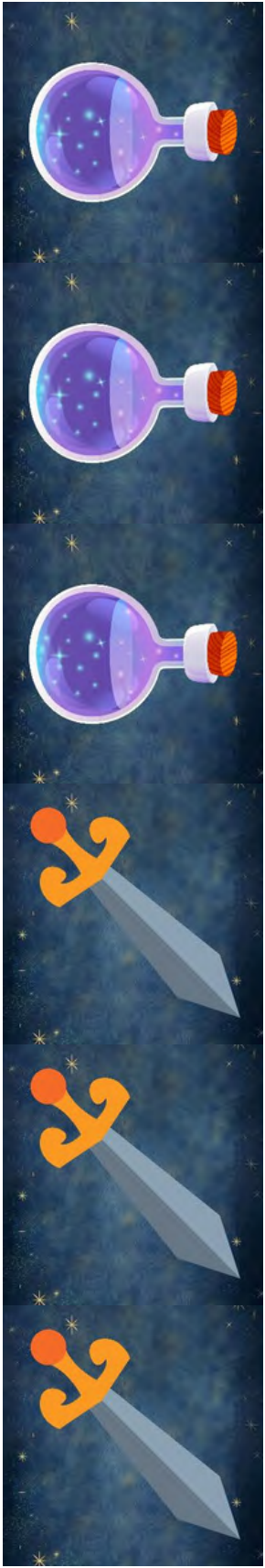




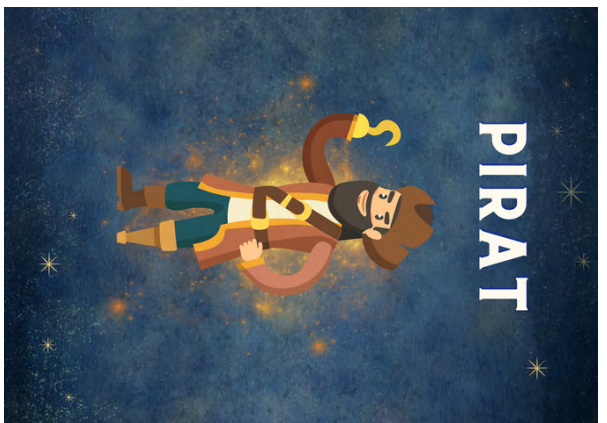
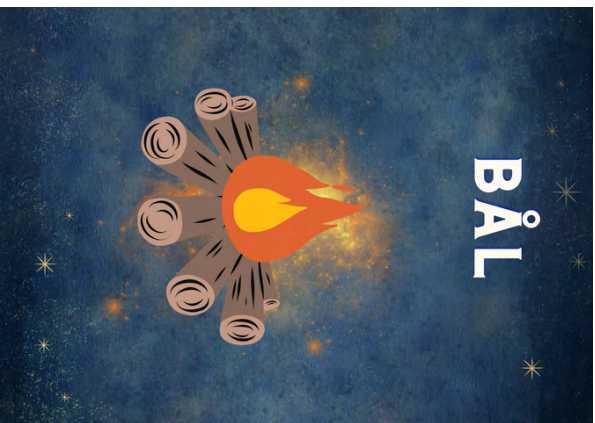
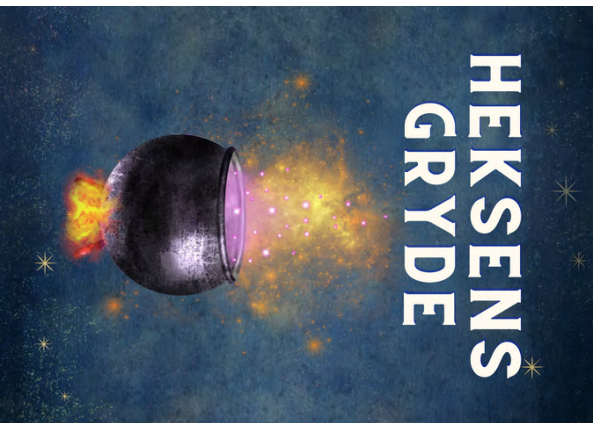




















**LOVE**



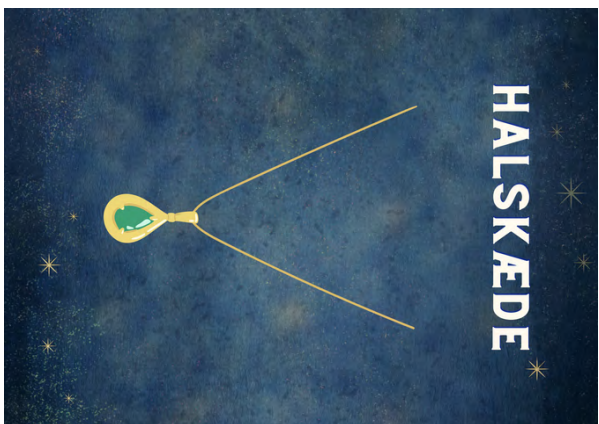
**SKATTEKORT**



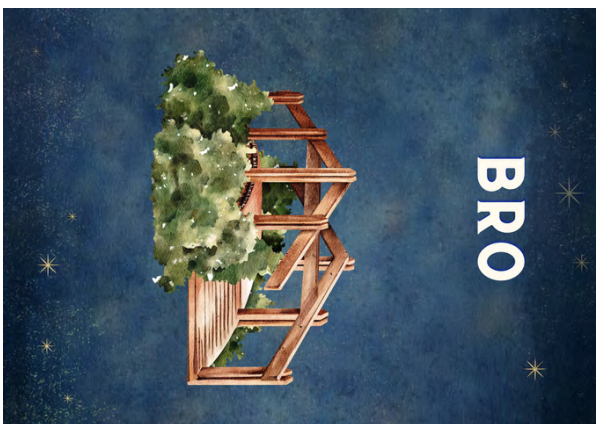
**TEKANDE**



**VINGER**



**HALSKAED**



**BRO**



**HAT**



**RING**









**GEDEBUK**



**GIFT**



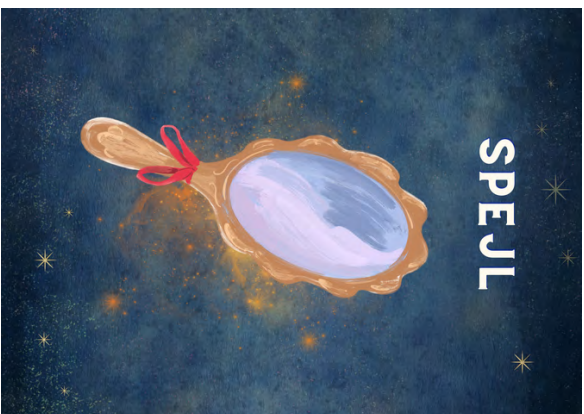
**BOGER**



**NOGLE**



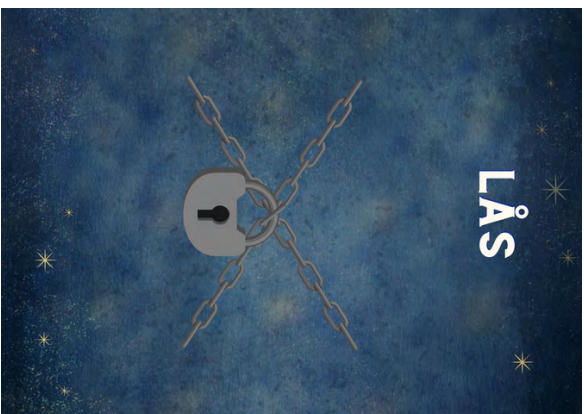
**KARET**



**SPEJL**



**ØDE Ø**



**LÅS**







# TEGN JERES FEJRING





# FEJRING



# SKOV





# SLOT





# PANDEKAGEHUS





# STRAND





# BONDEGÅRD





# BJERG





# KLOGE OG KVIKKE





# VENLIGE OG GODE



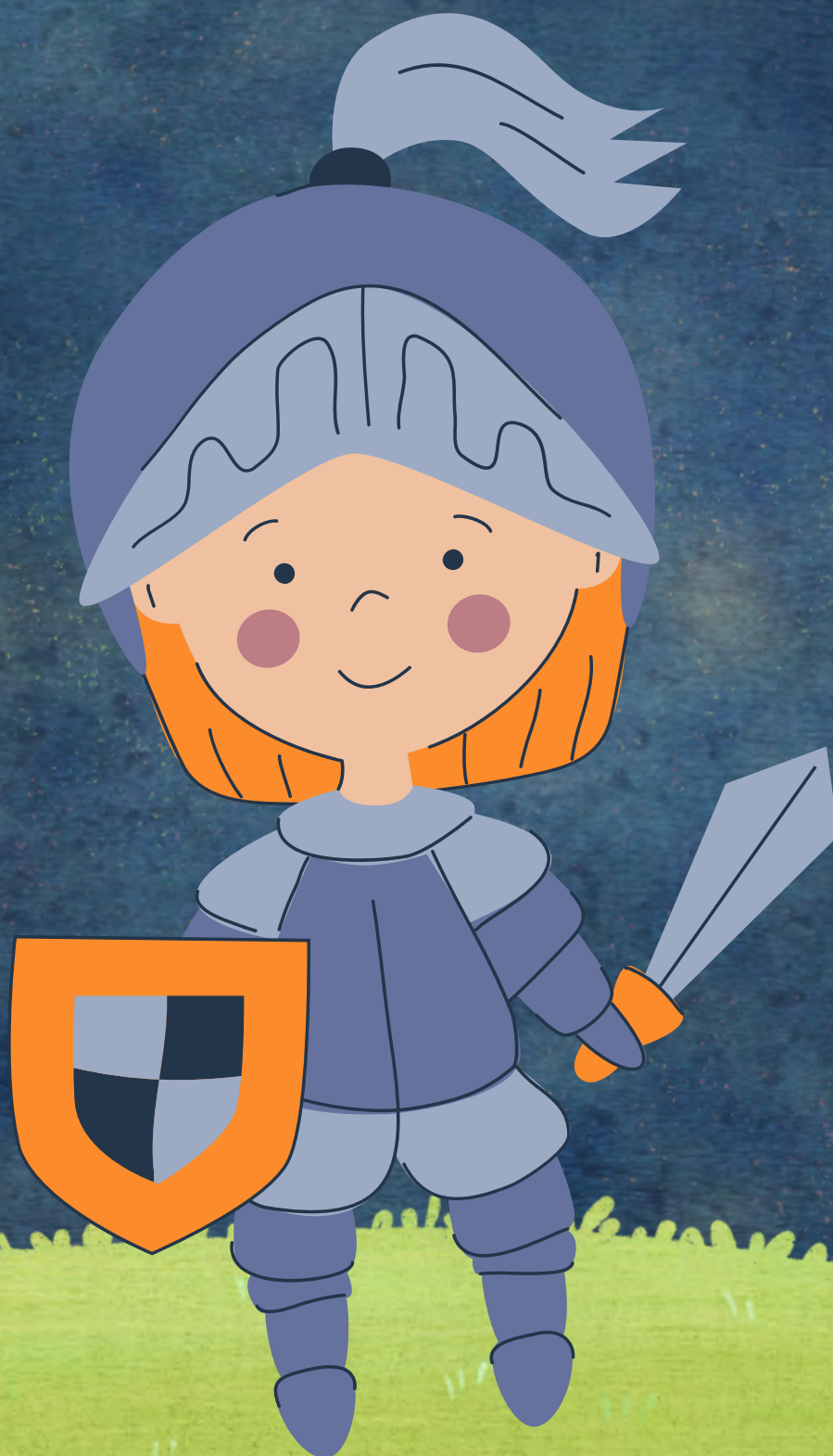


# HURTIGE OG STÆRKE





# MODIGE OG TAPRE





# LOGISKE OG TAKTISKE





# SJOVE OG FESTLIGE





# SKATTEN





# HØSTEN





# KILLINGERNE





# KONGERIGET





# PRINSENS BAMSE





# PRINSESSENS BOLD





# DRAGE





# TROLD





# KÆMPE





# HEKS



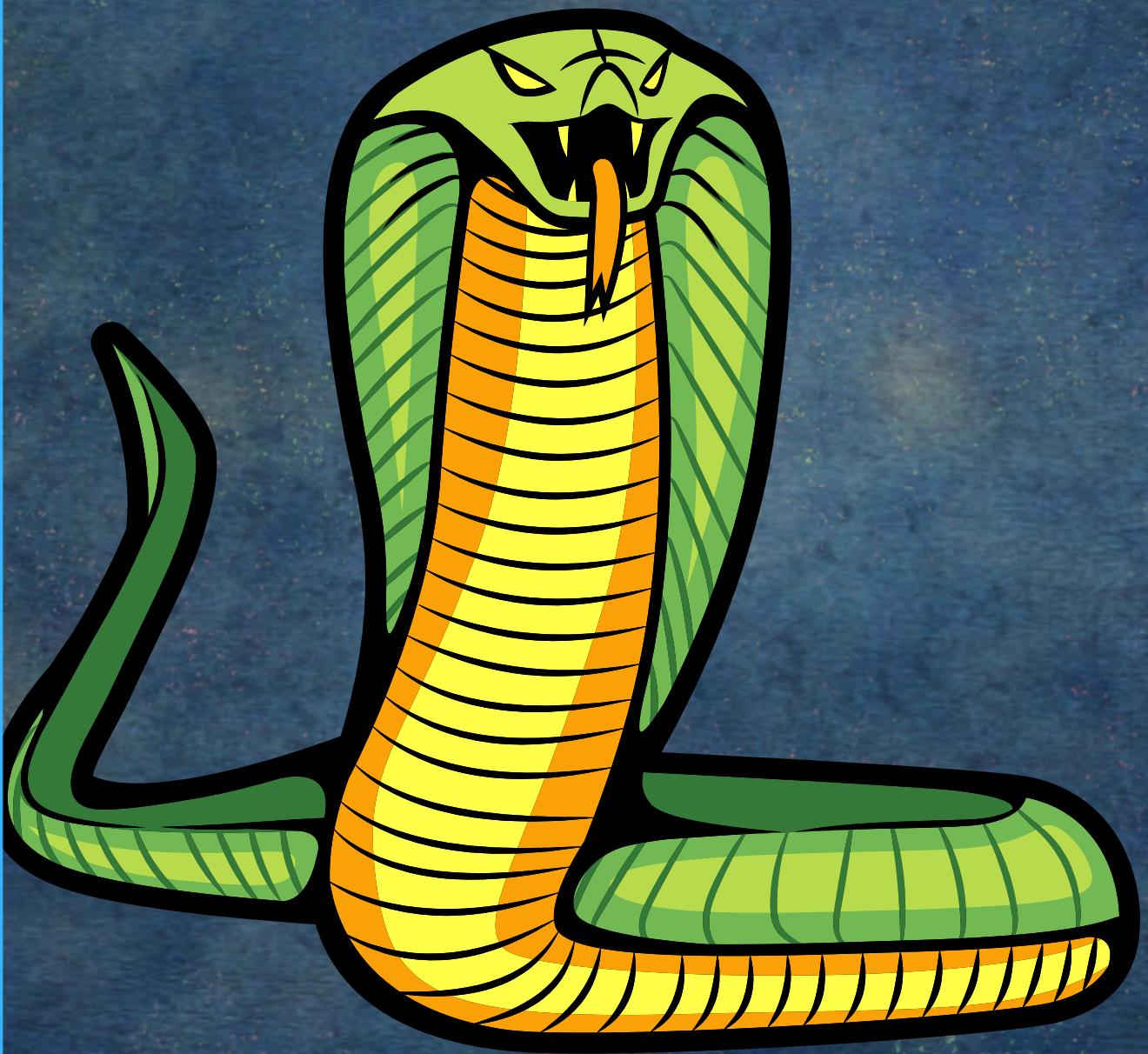


# MONSTER





# SLANGE



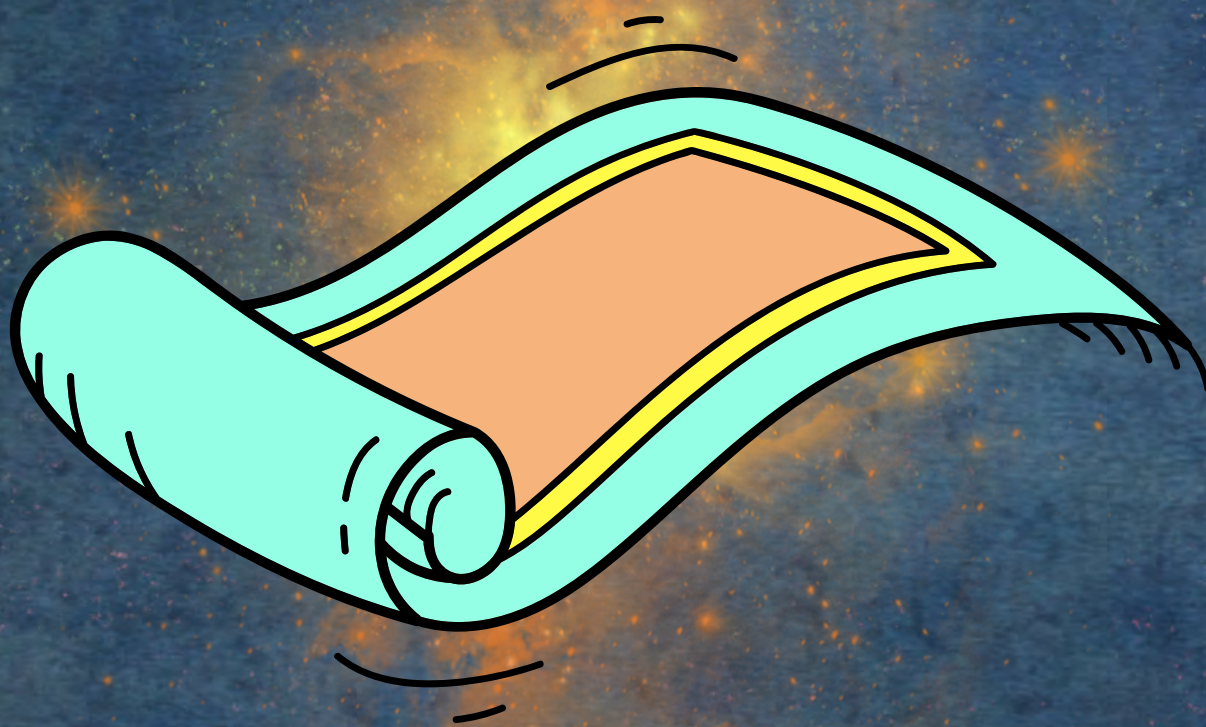


# TRYLLESTAV





# FLYVENDE TÆPPE





# USYNLIGHEDS -KAPPE





# KRYSTAL- KUGLE





# KRONE





# AEDELSTEN





# TIL RIDDERNE AF KONGERIGET LIBRI

*Kære Riddere*

*I har klaret den sværeste opgave af alle!*

*Vi, Kongen og Dronningen, af Libri keder os ikke mere!  
Med jeres fantastiske fortællinger, har vi været  
underholdt og haft det så sjovt.*

*Dette skal fejres ved, at vi udnævner jer til kongelige  
eventyrfortæller af højeste rang.*

*Det er med stor glæde, vi kan overbringe jer dette  
symbol på jeres nye status i vores kongerige.*

*Gå nu ud spred fortællinger i alle afkroge og riget-*



*De mest eventyrlige hilsner*

**DRONNINGEN OG  
KONGEN AF LIBRI**







# Eventyrfortæller af højeste rang

tildes

## Denne stolte ridder

for at have hjulpet os med at genfinde glæden ved eventyrlige fortællinger

LIBRI

UDSENDINGEN FRA LIBRI

Dronningen Kongen

DRONNINGEN OG KONGEN





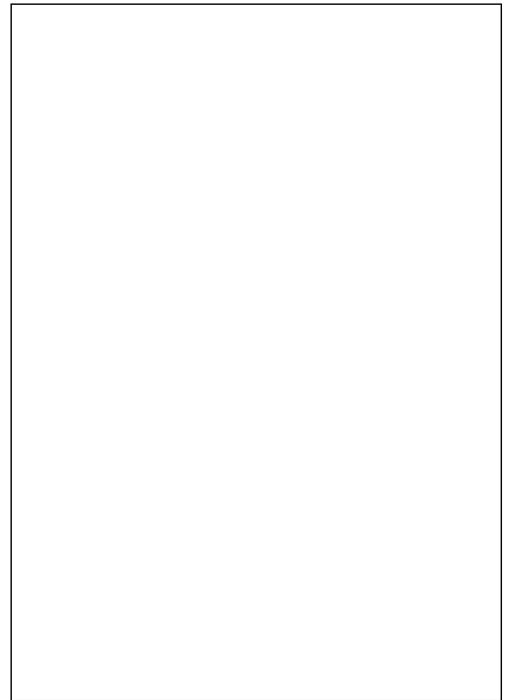


# EFTERLYST

SKURKENS NAVN: \_\_\_\_\_



SIDST SET



CRIME SCENE · DO NOT CROSS · CRIME SCENE · DO NOT CROSS

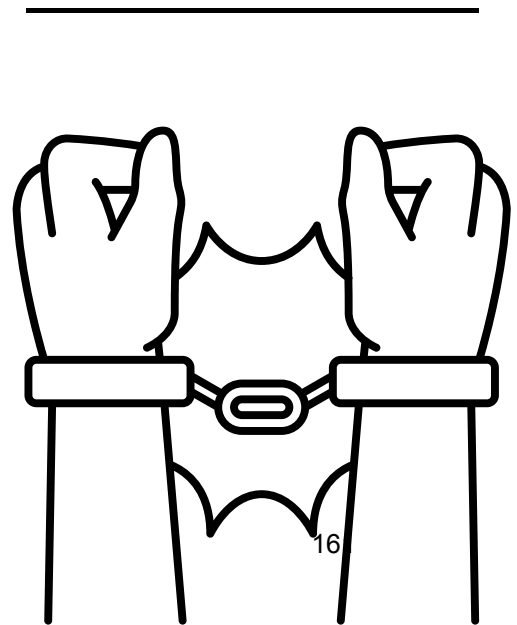
**FORBRYDELSEN**

\_\_\_\_\_

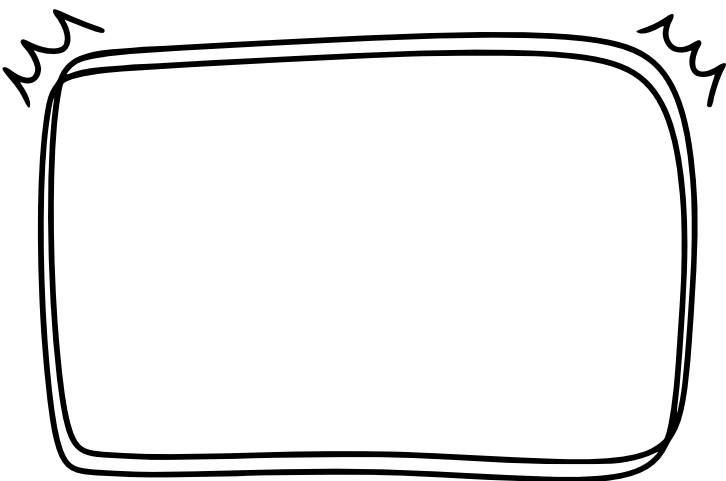
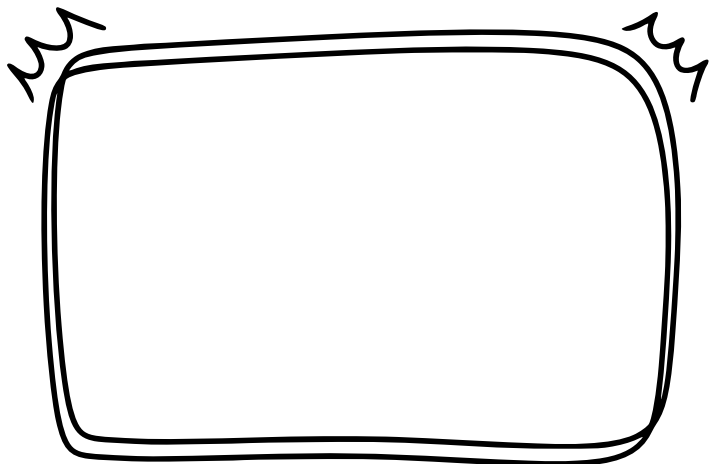
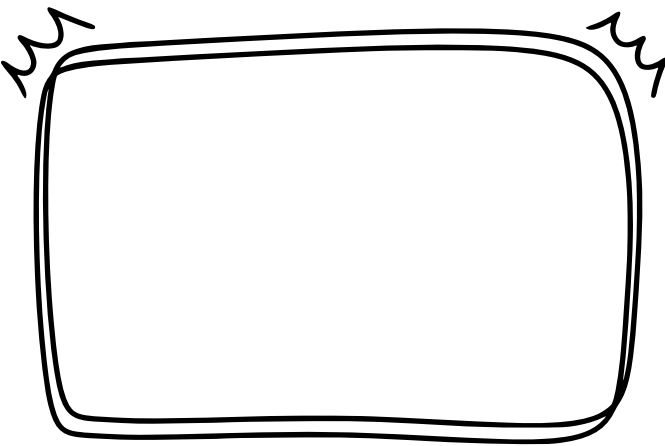
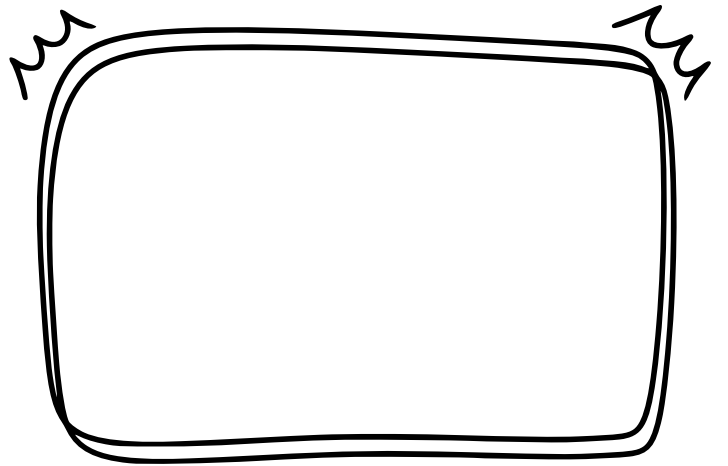
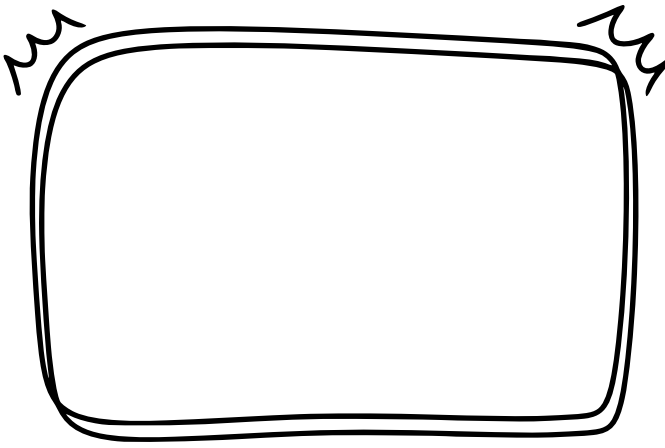
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**DUSØR**









"Ælle Bælle, nu vil jeg fortælle..." er udarbejdet  
af

Iben Marie Kromann  
Lisbeth Vestergaard  
Louise Eltved Krogsgård  
Marie Blankenberg Schmidt  
Nikolaj Nielsen  
Nikoline Asmund Bjørn  
Regitze Raben Andersen